

Die Chroniken von Silva

Cedar Drwyler

6. November 2017

Inhaltsverzeichnis

Einführung	4
Geschichtsüberblick	5
Geographie	7
Die Mittelreiche	7
Die Mittelreiche	9
Gesellschaft	9
Oberschicht	9
Mittelschicht	10
Unterschicht	11
Tiefwald	12
Serebryany Bor (Protektorat)	14
Tiefwald-Stadt	14
Karlsbruck	16
Nyxrathi, Zetara & Freistaaten	17
Republik Nyxrathi	17
Stadt Nyxrathi	18
Kosmologie & Religion	20
Religionen	20
Der Heilige Geist	20
Ketzerei und Kulte	22
Kabb'l	24
Ougdou	24
Magie	26
Der Einfluss der Sterne	26
Die Fäule	26
Moderseuche	27
Vampirismus	27
Lykanthropie	28
Quellen der Macht	28
Alchemie	29

Machinarium	30
Golem	30
Bestiarium	31
Bestien	31
Reissmäuler	31
Riesentiere	31
Chimären	32
Dämonen	32
Feenwesen	33
Dryaden & Nymphen	33
Kobolde & Elben	33
Kulturschaffende Rassen	34
Tiermenschen	34
Gnome	35
Oger	36
Schräte	37
Scheusale aus der Leere	37
Trolle	38
Wichte	39
Fürchtewicht	39
Nachtschwärmer	39
Pustelwicht	40
Tintenwicht	40
Anhang	41
Regeln für FATE	41
Korrupte Aspekte	41

Einführung

KNOTENPUNKTE DER Macht

Die Welt von Silva ist geprägt von Stätten der Macht, Punkten, wo sich unerklärliche Mächte ballen. Manche dieser Stätten sind idyllische Plätze, wo Mensch und Natur friedlich zusammenleben, manche sind verdorbene Orte, wo Chaos und Fäulnis aus der gespaltenen Erdoberfläche fliessen wie Eiter aus einer Wunde. Unergründliche Geschöpfe, die in ihrer Form und Wesen nicht von Menschen erfassbar sind, leben in diesen Orten; Tierherrscher, Halbgötter und legendäre Kreaturen, die kaum je ein Mensch zu Gesicht bekommen hat. Das unkontrollierte Wachstum und die Monster, welche den Stätten der Macht entspringen, führen dazu, dass der Wald auf Silva ein allesfressender Leviathan ist.

KNOTENPUNKTE DER Macht

Die Welt von Silva ist geprägt von Stätten der Macht, Punkten, wo sich unerklärliche Mächte ballen. Manche dieser Stätten sind idyllische Plätze, wo Mensch und Natur friedlich zusammenleben, manche sind verdorbene Orte, wo Chaos und Fäulnis aus der gespaltenen Erdoberfläche fliessen wie Eiter aus einer Wunde. Unergründliche Geschöpfe, die in ihrer Form und Wesen nicht von Menschen erfassbar sind, leben in diesen Orten; Tierherrscher, Halbgötter und legendäre Kreaturen, die kaum je ein Mensch zu Gesicht bekommen hat. Das unkontrollierte Wachstum und die Monster, welche den Stätten der Macht entspringen, führen da-

zu, dass der Wald auf Silva ein allesfressender Leviathan ist.

KATASTROPHE VON MENSCHENHAND

Verursacht durch die Kleingeistigkeit und Gewaltbereitschaft der Menschen, ereignete sich auf Silva eine ungeheure Katastrophe. Während des Grossen Krieges wurde ein Komet durch Manipulation der Gesetze von Raum und Zeit zur Waffe umfunktioniert. Der Komet geriet aber ausser Kontrolle und vernichtete nicht nur ein ganzes Königreich, sondern veränderte das Gleichgewicht der Welt. Manche Stätten der Macht wurden verschoben, andere neue geschaffen und einige gingen für immer verloren. Zu den Kreaturen der Sagen treten eine unbekannte Menge Chimären und mit dämonischem Material veränderte Kreaturen, die während des Grossen Krieges in den Wald geflohen sind und dort die Nahrungsketten über den Haufen geworfen haben. Ohne gute Organisation und angemessener Bewaffnung sind die meisten Menschen nur Beute. Das rasante Wachstum des Waldes muss mit gezielter Rodung in Schach gehalten und die Bestien müssen von Spezialisten getötet werden.

REICHTUM & ARMUT

In dieser mystischen Welt zementieren nicht nur der Besitz von Grund und Boden die Herrschaftsverhältnisse. Auch der Zugang zu magischen und thaumaturgischen Kräften ist ein

Werkzeug der Macht, das von den Hierarchien überall auf Silva als Machtinstrument verwendet wird.

VERRÜCKTE FORSCHER

Abgesehen von der althergebrachten Forschung der Gilden und Adelshöfen wird in jüngster Zeit auch in den Gärten und Laboratorien der Alchemisten und in den Werkstätten der Arkantechnikern am wissenschaftlichen Fortschritt gearbeitet. Vieles ist instabil und gefährlich und verschwindet mit dem Entdecker bei dessen (selbstverschuldeten) Tod. Was jedoch übrig bleibt, wird das Geschick der Welt verändern. Von dampfbetriebenen Fahrzeugen und Werkmaschinen über furchteinflößend Waffen und Zaubersprüche, Haustiere und köstliche Früchte aus alchemistischer Zucht bis hin zu Flugschiffen und obskuren wissenschaftlichen Gerätschaften ist der Innovation keine Grenze gesetzt. All dies natürlich im Auftrag jener reichen Mäzenen, die sich die kostspieligen Laboratorien und Materialien leisten können.

WO BLEIBT GOTT?

Zwar sagen die Priester und Kirchen der grossen Imperien, dass es einen Gott gebe, der ihnen ihre Visionen und mystischen Kräfte schenkt, aber gesehen hat ihn noch niemand. Auch verehrt man in anderen Teilen der Welt einen anderen Gott (oder gar mehrere) und sogar heidnische Mystiker und Ketzer scheinen in seltenen Fällen die gleichen Wunder zu wirken, wie die frömmsten Priester.

GESCHICHTSÜBERBLICK

Inspirationsquellen

Einige Bücher und Spiele, die Silva beeinflusst haben:

- Die *Edgeland Chronicles* von Paul Stewart und Chris Riddell
- *The Age of Unreason* von Greg Keyes
- *A Midsummer Nights Dream* von William Shakespeare
- *Darkest Dungeon*
- Das *Warhammer Fantasy*-Universum

DIE MAGIERKRIEGE

1189 Der Erzmagier Henricus von Albast erschafft in der Wüste Ademola eine gewaltige Schwarze Festung.

1190 Der Versuch eines Zirkels von Erzmagieren und ihren Getreuen, Henricus von Albast und seine Festung zu vernichten, indem ein Komet von seiner Himmelsbahn abgelenkt und in die Ademola gestürzt wird, schlägt schrecklich fehl. Nicht nur sind mehrere der Zirkelmitglieder Verräter, sondern es gelingt Henricus auch dem Erzmagier Salam ibn Barad seinen Willen aufzuzwingen. Anstatt in die ademolische Wüste geht der Komet auf das Königreich Gardheim im Norden nieder. Der Einschlag führt zur totalen Annihilation der einstigen 'Perle des Norden' und hinterlässt nur eine dämonengeplagte Landschaft aus missgestalteten Sträuchern und erkalteter Schlacke, die heute Daemonia genannt wird. Der zur Beschwörung genutzte Turm und die gesam-

ten anwesenden hundert Magier erstarren zu Glas. Der 'Scherbenturm' steht noch heute am Rande der Ademola, wo er allen Versuchen zu seiner Zerstörung widersteht.

1217 Dank den neu entstandenen Orden der Heiligen gewinnen die Kräfte des Lichts langsam an Boden. Ihrer Aufassung nach sind die schon langem bekannten mystischen Kräfte einzelner Glaubensleute und weiser Menschen die vielfältigen Aspekte eines einzelnen Gottes. Die ultimative Feuertaufe durchlebt der neue Glaube als der falsche Heilige Nesfaro, einer von Henricus engsten Vertrauten und der mächtigste Dämonenbeschwörer in seinen Reihen in der 'Zweiten Dämonenschlacht' getötet wird.

1218 Erst nach beinahe dreissig Jahren Krieg gelingt es Henricus in der ademolischen Wüste zu schlagen. Von den zweitausend Streitern - darunter viele Geweihte - die in die Schlacht ziehen, kehrt nur eine Handvoll zurück.

RESTAURATION UND WALDWACHSTUM

1218 Die folgenden Jahrhunderte erlebt die Welt einen gewaltigen Aufschwung. Neue Königreiche werden gegründet, der Glaube an den einen Gott verbreitet sich rasant schnell im gesamten Okzident und die Monstrositäten, die Orks und Oger werden in die Wälder zurückgetrieben. Zwar gibt es bewaffnete Konflikte, aber sie erreichen nie grösseres Ausmass, zu sehr sind alle mit dem Wiederaufbau beschäftigt.

1305-1307 Erster Befreiungszug nach Daemonia

1355 Werasto von Damrott weist in einer vielbeachteten Schrift erstmals auf den durch den Kometen verursachten beschleunigten Waldwachstum hin. Seine Theorien werden jedoch von den meisten als Wichtigtuerei abgetan.

1362-1363 Der Gnomenkrieg

1390 Niemand kann mehr leugnen, dass der Wald schneller wächst als früher. Beinahe aller fruchtbaren Boden ist mit Wald bedeckt und Ackerland muss zunehmend gerodet werden.

ENTDECKUNG DER KOLONIEN UND SCHISMA DER KIRCHE

1487 Die regionalen Kirchen von Tiefwald, Alber und Norge trennen sich als Kirche der Einheit Gottes von der Kirche der Heiligen indem sie den Pontifex aberkennen und ihr eigenes Bischofskonzil gründen. In allen Herren Ländern versuchen die Kirchen ihre Mitglieder zu disziplinieren. Diese Konflikte halten bis heute an.

1492 Die Entdeckung der Neuen Welt auf der anderen Seite des Ozeanus Beluosus. Ein Wettkampf der grossen Mächte nach den Kolonien beginnt und verhindert ein unmittelbares Ausbrechen der schwelenden religiösen Konflikte, die sich trotzdem in einem Haufen Kleinkriege und Grenzkonflikte äussern, die bis heute andauern.

JÜNGSTE VERGANGENHEIT

1545-1563 Konzil von Louge. Über mehrere Jahre hinweg diskutiert der Klerus der Kirche der Heiligen, wie man mit der Spaltung der Kirche umgehen sollte.

Sie betonen die liturgischen und dogmatischen Unterschiede. Sie adressieren auch die Missstände innerhalb der Kirche der Heiligen wie der Missbrauch von Pfründen und des Ablasshandels.

1583 Alber erringt die erste Kolonie Übersee.

1598 Edikt von Silaine. König Renouille beschliesst, die Kirche der Heiligen im ganzen Bois de Crédune zur Staatsreligion auszurufen.

Unter der Oberfläche von Silva existieren gewaltige Hohlräume in denen es von seltsamem Leben tummelt. Dieses verworrne System von Fluren, Schächten und Kavernen wird gemeinhin das *Unterreich* genannt. Pilzwälder und leuchtende Moose dominieren die Vegetation und tauchen alles in fahles Licht. Die Tiefengnome leben bevorzugt in diesen Gegenden und fördern die Schätze des Erdreichs.

GEOGRAPHIE

Die Welt ist nur unregelmässig erforscht. Wo auch immer sich viele Menschen niedergelassen haben, sind grössere Räume von Wissbegierigen untersucht worden, Flora und Fauna klassifiziert, magische Apparaturen, von denen niemand ausser einigen wenigen Arkanisten wusste, wozu sie dienten, wurden aufgestellt, weil sie hübsch surrten. Die gewonnenen Messdaten sind oftmals ungenau oder zu spärlich, um sich damit auseinander zu setzen. Weshalb sollte ein begabter Magier sich von den Schrecken der Wildnis umbringen lassen, wenn er stattdessen am Hofe eines Adeligen oder im Klerus einer verantwortungsvollen, gut bezahlten Anstellung nachkommen kann? Nur verrückten Wissenschaftlern und Abenteuerern ist es zu verdanken, das vereinzelte - meist falsche - grossräumige Karten und Enzyklopäden über unerforschte Gebiete entstanden sind.

Niemand weiss wirklich, wie das Terrain unter dem undurchdringlichen Dach aus Blättern genau aussieht, deshalb werden die Grenzen einfach mit dem Lineal gezogen. Da niemand genau weiss, wo im Wald er sich befindet, sind Grenzverletzungen beliebte Vorwände für Kriegserklärungen.



Die Mittelreiche

GESELLSCHAFT

Die Mittelreiche (Crédune, Alber, Norge, Tiefwald, Tosco, Berisa) werden von absolutistischen Monarchen beherrscht, welche sich ihrerseits stets des Rückhalts der mächtigen Adelsräte und Familien versichern müssen. Die Provinzen Caergoch und Serebryani Bor sowie die Kolonien Übersee sind Protektorate der Mittelreiche und sind stark von deren Gesellschaftsstruktur geprägt.

OBERSCHICHT

Der hohe Adel ist zugleich der hohe Klerus, denn es wird natürlich streng darauf geachtet, dass die Macht in den Händen der edlen Familien und des reinen Bluts bleibt. Der Adel gründet seine Vormachtsstellung auf Magie, Reichtum, Gewalt und rechtliche Privilegien. Die überwiegende Mehrheit aller Magie-anwender, seien es Magier, Alchemisten oder Kleriker sind adelig, denn es ist in allen Mittelreichen bei Todesstrafe verboten, ohne Lizenz Magie zu wirken, und selbstverständlich dürfen nur der Adel, die Kirchen und die magischen Gilden (die ihrerseits jeweils eine Ermächtigung durch den Adel oder Klerus benötigen) eine solche Lizenz ausstellen. Ausserdem sind viele der wichtigen magischen Universitäten nur Adeligen zugänglich.

Während ein magischer Gegenstand in der Mittelschicht ein kostbares Gut und in den Slums ein Anlass für einen Bandenkrieg ist, sind sie in den Adelshäusern im Überfluss vor-

handen, ein weiterer Quell für Macht und Geld. Magische Lichter erleuchten die Hallen, magisches Feuerwerk wird bei jeder nur erdenklichen Feier in verschwenderischem Masse gen Himmel geschickt und die Wohnorte der Adeligen sind so stark mit Bannsprüchen und Protektionszaubern belegt, dass die meisten der Festungen und Prunkbauten einen lebenden Hausgeist entwickeln.

Die Vorherrschaft des Adels gründet ausserdem in seiner militärischen Macht. Mit seinem Geld kann er Söldnerheere auf die Beine stellen und zerstörerische Zaubersprüche ergänzen ein Arsenal von magischen Schwertern und Rüstungen. Doch der eigentliche Punkt ist das Wissen um Kampfkunst und Kriegsführung. Taktische Unterweisungen gehören zu der Erziehung jedes Adeligen und in Familien ist es Sitte, die spätergeborenen Jungen in Ritterorden oder Universitäten zu stecken, damit sie der Familie möglichst viel Nutzen bringen.

MAGIER ALS MACHTMITTEL

In drei verschiedenen Kategorien finden sich Magier zusammen: Sowohl die Kirche wie die Adelshöfe haben ihre eigenen Magier, mit den Magier-Gilden aber hat auch der Mittelstand einige Zauberer. Magier des Mittelstands verkaufen ihre Fähigkeiten meist an den Meistbietenden und machen Auftragszaubereien, wie Schutzzauber für ein Haus, oder ein Feuerwerk für den Geburtstag eines bedeutenden Händlers. Der eine oder andere schliesst sich vielleicht auch als Soldmagier einer fähigen Truppe an, obwohl dies mit erheblichem Presti-

Tiefwald	Alber	Crédune	Tosco/Berisa	Nordländer	Serebryany Bor
Edler von Ritter (Dame) Erbritter	Noble Knight (Dame) Baronet(ess)	Noble Chevalier Chev. Du Sang	Nobile Fidalgo Cavaliere	- Hetzmann Ridder	- Rytíř Baronet
Freiherr(in) Graf (Gräfin)	Baron(ess) Viscount(ess)	Baron(esse) Vicomte(sse)	Barón(esa) Vizconde(sa)	Baron(ess) Vikomt(inn)e	Baro(ka) Vikomt(esa)
Markgraf Herzog Erzherzog Grossherzog	Margrav(in)e Duke (Duchess) Archduke Grand Duke	Marqui(e) Duc(hesse) Archiduc Grand Duc	Marqués(a) Duque(ssa) Archiduque Grão-Duque	Marki(se) Hertug(inne) Erkehertug Storhertug	Markýz (Markrabe) Vévoda (Vévodkyne) Arcivévoda Velkovévoda

geverlust einhergeht. In jedem Fall aber liegt die Kontrolle der Magier bei den Adeligen. Es ist kaum möglich, ohne einen Adelstitel Gildenvorsteher zu werden. Ausserdem wurde ein perfider Mechanismus entwickelt, die Zauberer unter Kontrolle zu behalten:

Jeder Magier schuldet seiner Gilde ungeheure Summen. Ein Zaubereibegabter niedriger Herkunft, muss sich zuallererst in eine Gilde einkaufen, um eine Lizenz zu erhalten. Ohne diese Lizenz ist Zauberei illegal und der Anwender Freiwild. Dazu kommen Kosten für die Ausbildung, teure Bücher, Unterkunft und standesgemäss Kleidung. Wer der Gilde Geld schuldet, kann kaum durch die Ränge aufsteigen oder günstige Positionen in Forschung und Lehre erhalten. Durch fleissige Arbeit alleine können diese Schulden nicht beglichen werden, schon gar nicht, wenn für arme Leute gearbeitet wird. Einer Festanstellung an einem Adelshof, in der Kirche oder bei einer Handelscompagnie geht meistens die Übernahme der Schulden durch einen Mäzen voraus.

MITTELSCHICHT

Der Mittelstand geniesst zwar nicht die rechtlichen Privilegien des Adels, im Gegensatz zu den Ärmsten hat ein Mitglied des Mittelstandes ein regelmässiges Einkommen, Arbeit und muss nicht ums tägliche Überleben kämpfen. Vermögende Handwerker, Bezirksrichter und andere höhere Beamte, Ärzte, Alchemisten, Händler und reiche Bürgersfamilien sorgen für die Veränderungen in den Städten, während die Niederen nur an die nächste Mahlzeit denken und der Adel seinen Lustbarkeiten und Intrigen frönt. Der Mittelstand ist oftmals in verschiedene Gilden, Zünfte und Stadträte verbunden. Diese Organisationen haben einen beträchtlichen Einfluss auf das alltägliche Leben in der Stadt. Es existieren sogar einige wenige Städte, die vom König mit besonderen Privilegien ausgestattet wurden und nicht von einem Adeligen regiert werden. Solche „Freie Städte“ sind meist an Knotenpunkten des Fernhandels.

ALCHEMISTEN UND ARKANTECHNICKER

Alchemisten machen hochwertige Produkte und in fast jedem Beruf findet sich etwas, das mit Alchemie veredelt werden kann. Arkantchnicker erfinden Apparate Dies ist eine der Möglichkeiten, die einem Mittelständischen bleiben, der keine oder kaum magische Begabung hat, sich mit arkanen Wissenschaften auseinanderzusetzen, denn alle vergleichbaren Künste fallen unter das Magieverbot für Nichtadelige und Nichtgildenangehörige. Natürlich müssen auch Angehörige dieser Professionen eine Lizenz ihrer Gilde besitzen.

Magistri Hortulani Die Meister der alchemischen Gärtnerkunst sind ein Bund von Alchemisten und Botanikern, die sich zusammengetan haben um eine der interessantesten Gilden zu formen, die die Welt je gesehen hat. Die Forschungen der Gilde haben bereits Wasserbäume, Luftholz und viele grossartige Früchte und Gemüse hervorgebracht. Die allermeisten Mitglieder stehen im Sold des Adels und anderer reicher Leute, wo ihnen ein Garten und die alchemischen Gerätschaften und Substanzen zur Verfügung gestellt werden. Im Gegenzug versuchen sie alle Konkurrenten mit ihren Kreationen auszustechen. Wer kreiert die schönsten Pflanzen mit den besten Effekten?

HANDELSCONSORTIEN UND -COMPAGNIEN

Unermesslich reiche Händler, die über gewaltige Flotten von See- und Luftschiffen gebieten. Es gibt nichts womit nicht gehandelt wird: Getreide, Glas, Tabak, Kaffee, Waffen, Maschinen, Magie und Menschen. Die besonders erfolgreichen Händler mit vielen adeligen Freunden bekommen vielleicht sogar ein vom König verbrieftes Monopol zugesprochen. Wie zum

Beispiel die Compagnie Royale Crédunoise du Sud oder der tiefwäldische Kontor Stark und von Herms, die ein Monopol auf den Handel mit Baumwolle in den südlichen Kolonien haben. Einige Consortien leisten sich sogar ein stehendes Heer oder zumindest grosse Söldnertrupps, gewiss aber leisten sie sich mindestens einen Magier, den sie aus der Schuld seiner Gilde abgekauft haben. Für den Magier ist dies mit einem Prestigezuwachs verbunden.

UNTERSCHICHT

Ohne genug zu essen zu haben, ackern sich die Leibeigenen auf den Feldern und Manufakturen ihrer Besitzer kaputt. Wer Glück hat, gehört einem höheren Fürsten, der seine Ländereien mit Kämpfern und Rittern schützt. Sie leben von der Hand in den Mund. Die Bewohner der Armutsviertel einer Stadt sind zwar insofern freier als dass ihr eigenes Leben ihnen selbst gehört, werden aber noch stärker von Hunger und Gewalt geplagt, als jene auf dem Land. Wer nicht bei einem Handwerker oder bei einer reicheren Familie eingestellt wird, ist in den Slums Freiwild. Diebesbanden liefern sich Gefechte, Schutzgelder werden erpresst und Leute werden in der Dunkelheit niedergestochen und bis auf die Haut bestohlen. Bettler und verhungernde oder dahinsiechende Kreaturen liegen auf der Strasse, - oder besser – auf dem knietiefen Morast, der in diesen Vierteln als Strasse gilt.

Neben diesen Ärmsten der Armen, die den Grossteil der Bevölkerung ausmachen, gehören natürlich alle Handwerker und sonstigen Arbeiter wie Schiffsleute, Soldaten und Söldner, freie Bauern und Quacksalber zu diesem Stand. Handwerksgesellen, Mönche und Söldner auf der Strasse, die an keinem Ort zu Hause sind und von Arbeit zu Arbeit weiterreisen,

nennen sich Reysvolk. Der Begriff ist nicht zu verwechseln mit Zigeuner und anderen Vogelfreien, denn bei den Reysenden handelt es sich um freie Männer und Frauen, wenigstens dem Namen nach.

SÖLDNER, KOPFGELDJÄGER UND FREIBEUTER

Freischaffende Kämpfer, die sich für gutes Geld in den unzähligen Rangeleien zwischen den Adelshäusern als Leibwächter, Wachen, Kriegstruppen und Mörder anstellen lassen, aber auch als Bestienjäger und Schatzsucher. Auch verarmte Adelige finden hier Zuflucht. In diesem Menschenschlag sind neben der Kirche der Heiligen auch noch viele Mysterienkulte und abergläubische Sagen verbreitet, die sich zum Ärger der Kirchen als nahezu unausrottbar erwiesen haben. Überhaupt wird unter diesen Menschen wenig nach Glaube und Herkunft gefragt, wichtig sind nur ein wacher Geist und ein geschickter Schwertarm. So kommt es, dass hier nichtlizenzierte Magianwender, Verbrecher und sogar Ketzer und Werwesen zu finden sind. Besonders der Mysterienkult um 'den Henker, den Feilscher und den Rabenvater' stellt eine beachtliche Gewalt dar und verfügt auch über Geweihte, was einige wenige regionale Teile der Kirche bewogen hat, die drei Gestalten des Kultes als Heilige anzuerkennen. Die meisten anderen ziehen es vor, solche Geweihte als Ketzer zu verbrennen.

Gruppierungen Die Kriegsknechte von Delb, die Drachentötergilde, die Gilde der starken Männer und der Söldnerbund

TIEFWALD

Die Herzogtümer Tiefwalds bilden den Kern des Imperiums. Tiefwald ist ein Reich, das sich auf goldenen Zeiten zuzubewegen scheint. Aus den Kolonien fliessen, Gold und Silber in die Kassen, Sklaven und Güter aller Art auf die Märkte. Als einer der wenigen Herrscher lässt Armenius den Mittelstand am neuerworbenen Wohlstand teihaben, und schafft sich so wichtige Verbündete und Allianzpartner.

IMPERATOR ARMINIUS UND SEIN GEFOLGE

Arminius ist nun schon der dritte von Hohenkliff, der von den Kurfürsten zum König gewählt und ein Ende ihrer Hegemonie ist nicht abzusehen, denn wie schon sein Vater und Grossvater ist Arminius ein brillanter Politiker, Herrscher und Feldherr. Nie waren die Kolonien ruhiger, der Mittelstand zufriedener und die Kirche von der Krone abhängiger. Mit der Gründung der königlichen Universität, zu der insbesondere auch Nichtadelige zugelassen sind, und an der die niederen arkanen Küste gelehrt werden, hat er allerdings die Magier sehr verärgert.

- *Arminius von Hohenkliff* Der Erzherzog von Tiefwald, König von ganz Tiefwald und den Kolonien Übersee, Protektor Custodias von Serebryany Bor. Ein stattlicher Mann um die vierzig, der unter seinem Vater eine umfangreiche Ausbildung genossen hatte und die Gelegenheit hatte, sich in seinen jungen Jahren die Treue der königlichen Waldläufern zu verdienen.
- *Kurfürst Richard 'Der Dorn' von Lohzirn* Der Herzog von Lohzirn, Kommandant

der königl. Waldläufer und Garde, Busenfreund von Imperator Arminius und Geheimrat im 2. Rat ist einer der wichtigsten Männer der Welt. Seine graue Haare und sein sehr hartes Gesicht, täuschen nicht darüber hinweg, dass er sich wahrhaftig mit Leib und Seele Imperator Arminius und dem Reich verschrieben hat.

DIE KIRCHE

Im Herrschaftsgebiet des tiefwäldischen Kaisers werden beide Kirchenlehren befolgt: Die Tiefwäldische Kirche der Einheit Gottes Kirche der Heiligen (reformiert) in Tiefwald und Übersee und Kirche der Einheit Gottes in Sebryany Bor.

RAT DER ADELSHÄUSER

Der Rat der Adelshäuser wählt den Imperator aus ihren Reihen. Er hat jedoch mehr repräsentative Funktion und bei diesen Wahlen gibt es kaum Überraschungen. Die wichtigen Entscheidungen werden im Königlichen Geheimrat gefällt.

Königlicher Geheimrat Auch genannt der zweite Rat. Ein Geheimrat von hohen Adeligen der Hauptstadt Tiefwalds, die meist unter dem Vorsitz des Königs über die wichtigsten Angelegenheiten des Reiches, insbesondere über den Erlass von Verordnungen, Beschluss fassen. Die letzte Instanz ist der Imperator persönlich. Auch die Erlaubnis zu heiklen Ermordungen durch eines der „Staatskabinette für interne Angelegenheiten“ fällt unter die Verantwortung dieses Rates. Diese Assassengilden von Tiefwald sind fürchterlich verzankt und im ewigen Wettstreit.

DIE INSTITUTIONEN TIEFWALDS

Akademie für Alchemie und Technick

Die Königlich-Tiefwäldische Akademie für Alchemie und Technick versucht die klügsten Köpfe für den wissenschaftlichen Fortschritt des Reiches zu gewinnen. Flugmaschinenkonstruktion, Zauberschmieden, Chirurgie und thaumatische Waffentechnick sind Vorlesungen, die man dort besuchen kann. Unter den Adeligen ist die Schule nicht angesehen, weshalb hier vor allem reiche Bürgersprosse mit leichter Magiebegabung studieren. Die Akademie hat an verschiedenen Universitäten in ganz Tiefwald neue Fakultäten begründet.

Komissariat für Magische Verbrechen

In Tiefwald obliegt die Aufgabe, unlizenzierte Magieanwender zu finden, dem gnadenlosen Komissariat für magische Verbrechen. Die Kirchen stören sich sehr daran, dass es ihnen nicht gestattet ist, diese Aufgabe auszuführen wie in den Nachbarländern. Die Magiergilden dagegen befürworten diese staatliche Institution.

Königliche Waldläufer Diese Elitesoldaten sind dem Imperator treu ergeben, hat er doch seine Karriere als Offizier bei den Waldläufern begonnen. Nicht nur sind die Waldläufer hervorragende Krieger und Leibwachen, sie dienen auch als Augen und Ohren des Imperators und bewachen die Wälder Tiefwalds.

Magiergilden Jede grössere Stadt hat mindestens eine Magiergilde, manche sogar mehrere. Die mächtigste Gilde ist sicherlich diejenige von Tiefwald-Stadt, die sich auch gerne als die Dachorganisation aufspielt.

- *Convocata Mathilde von Lach* Als sie klein warm, hat Hofmagister Magnus Ste-

fan Freudenbein sie aufgenommen und ihr Magie beigebracht. Sie hat ihn aber schnell überflügelt in fast allen Kategorien (ausser Freudenbeins Spezialgebiete, in denen er unschlagbar ist) und ist heute ohne zweifel die mächtigste Magierin in Tiefwald-Stadt (allerdings haben mächtige Magier die Tendenz sich in die Einsamkeit zurückzuziehen und es ist deshalb durchaus möglich, dass in den Wäldern von Tiefwald noch viel mächtigere Magier hausen). Sie ist Gildenherrin (Convocata) der Magier-Gilde und Rektorin der Magie-Universität und hat einen Sitz im 2. Rat. Selbst sie kann höchstens raten wie alt Stefan Freudenbein wirklich ist.

Spitzelnetzwerk Wenn ein Imperium funktionieren soll, wie ein gut geschmiertes Räderwerk, müssen die Herrschenden informiert sein. Dazu bespitzeln sich alle gegenseitig.

- *Ainbald der Informant* Es gibt scheinbar nichts, das er nicht weiss. Aber er ist nicht leicht zu finden. Tatsache ist, meistens findet er seine Kunden. Alles was einem übrigbleibt, wenn man ihn braucht, ist dies bekannt zu machen, so dass er Kontakt aufnimmt. Aber nur weil man mit ihm in Kontakt getreten ist, heisst das noch nicht, dass man seine Information wirklich bekommt. Er ist nicht an Gold interessiert und lässt sich oft ausgefallene Zahlungsmethoden einfallen. Wenn man ihn im Nachhinein zu beschreiben versucht, stellt man fest, dass man sich nur noch schwer an bestimmte Merkmale seines Äusseren erinnern kann. Ausserdem wird er auch nicht auf arkanen Überwachungsgeräten aufgezeichnet und seine Spuren verwischen sich von selbst.

SEREBRYANY BOR (PROTEKTORAT)

Die Provinz Serebryany Bor (tiefwäldisch: Silberwald) wird von tyrannischen Kleinfürsten regiert. Und nicht nur in den Wäldern treiben sich, bedingt durch die unmittelbare Nähe zu Daemonia widernatürliche Gestalten herum: Von manch einem Landherr heisst es, er sei ein Vampir, der sich in der Nacht aus seinem Sarg erhebt und sich über zarte Jungfrauen hermacht. Auch der gelegentliche Werwolf wird dort gesichtet und dann vom Pöbel zum Scheiterhaufen gebracht, auch wenn es der herzensgute Dorfpfarrer sein sollte, der zu viele Haare hat. Der Menschenschlag dort ist misstrauisch, gemein und hinterhältig.

TIEFWALD-STADT

Die Hauptstadt von Tiefwald.

STADTRAT TIEFWALD-STADT

Obwohl der Stadtrat keine formalen Befugnisse zur Regierung des Reiches hat, werden seine Mitglieder oft vom Imperator konsultiert. Damit erhält prinzipiell auch der bürgerliche Stand eine Stimme. Neben den Patriziergeschlechtern erhalten der Rektor der königl. Akademie für Alchemie und Technick sowie die Convocata der Magier-Gilde einen zugewiesenen Platz im Stadtrat.

DIE BURGSTADT

Im oberen Teil der Stadt wohnen die reichsten Patrizierfamilien und Adeligen. Jede Adelsfamilie, die etwas zählt und ihren Einfluss bei Hof gelten machen will, unterhält in der Burgstadt einen unerhört teuren Prunkbau. Die Botschaften fremder Staaten sind ebenfalls hier zu finden. Läden verkaufen Luxusar-

tikel, seltene Kolonialwaren und teuerste Stoffe aus aller Welt. Eine dicke aber altertümliche Mauer geht von der Festung aus um die Burgstadt und zeugt davon, dass dies der älteste Teil der Stadt ist.

Festung Nydegg Die angeblich mächtigste Festung der Welt, türmt hoch in den Himmel. An den Flanken sind Andockstellen für Luftschriffe, so dass die Allerhöchsten gar nicht mit der Stadt in Berührung kommen müssen. Die Festung ist die Residenz des Hochkönigs Arminius, seiner Familie und seiner engsten Vertrauten, sowie den Höflingen.

Königshof Der Hof des Königs hat ein riesiges Eigenleben entwickelt. Der gewaltige Reichtum, der in Tiefwald-Stadt kumuliert ist, führt dazu, dass prunkvolle Feste und Bälle veranstaltet werden, an denen exotischen und kostspieligen Genüssen gefröhnt wird. Es ist ein Sehen und Gesehenwerden, an dem der Imperator selbst äusserst selten teilnimmt. Nichtsdestotrotz werden hier wichtige Netzwerke gepflegt und Päkte geschlossen.

- *Magister Magnus Stefan Freudenbein*, Hofmagier Keiner weiss wie alt der Hofmagier wirklich ist. Er scheint genau so alt zu sein wie die Festung selbst und dennoch völlig nutzlos. Er hat ein Loch in der Mauer kreiert, das er konstant durch eine Illusion versteckt hält (mit Hilfe eines Artefakts). Diesen Durchgang nutzt er um insgeheim Frauen, vor allem Prostituierte, in die Festung zu schmuggeln, wo er ihre Dienste braucht und sie danach den Geheimgang vergessen lässt. Er kennt nur Magie, die ihm für seine Freuden und Lüste nützlich sind, in diesen ist er jedoch unübertroffen.

Zytglogge Das Torhaus Zytglogge trennt Burg- und Mittelstadt und beherbergt verschiedenste magische Apparate, die - zusammen mit ihren Gegenstücken in der Festung - die Burgstadt mit einem Schutzschild aus diversen Zaubern überziehen. Ausserdem prangt eine riesige Uhr an der Fassade.

MITTELSTADT

Käfigturm Der Käfigturm trennt die Mittelstadt von der Vorstadt. Der Käfigturm ist ein dicker, etwa sieben Stockwerke hoher Turm. Unten ist das Tor mit Fallgattern, daneben eine breite Tür, durch die man in den Turm kommt. Über dem Tor steht eine gewaltige *Statue des heiligen Christoffel*, von der man sagt, sie sei ein Golem, der bei Belagerung der Stadt zum Leben erwacht, um die Stadt zu verteidigen. Der Käfigturm ist über und über mit Käfigen bedeckt, die an schweren Ketten an der Außenwand herabhängen. Sie sind in der Regel leer, weil heutzutage ja bessergestellte Anwohner da sind, aber die Drohung ist unverhohlen. Auch die Inneren Zellen sind nur kurz belegt, das eigenetliche Gefängnis befindet sich ausserhalb der Mauern. Im Turm hat der Major der Grenzwache sein Büro und die höheren Strafverfolgungsbehörden der Stadt benutzen den Turm, um Verdächtige abzuklären, bevor sie dann in ein Gefängnis einer Behörde verschwinden (oder für immer).

- *Meister Gallus* ist der Folterknecht, der im Turm seine Festanstellung hat. Er ist ein fetter, schwitzender Glatzkopf mit einer Lederschürze, auf der verschiedenste getrocknete Körperflüssigkeiten sind. Die Schürze beherbergt einen Haufen Zangen, Klemmen und Messer, sowie ein Notizbuch, in dem er seine Arbeit säuberlich dokumentiert.

KARLSBRUCK

Eine grosse Stadt im Osten von Tiefwald. Der Fluss Siebenlauf teilt die Stadt entzwei. Verlässt man die Stadt in östlicher Richtung, betritt man das Protektorat Serebryany Bor. Karlsbruck hat eine grosse Garnison, die in den Wäldern und Dörfer von Serebryany Bor den Frieden wahren.

Kosmologie & Religion

Religionen werden insbesondere auch zur Beantwortung kosmologische Fragen herangezogen, also der Frage wie die Welt beschaffen und entstanden ist. Auch die Frage, wie übernatürliche Kräfte wirken, fällt meist in den Bereich der Religionen. Im folgenden sollen verbreitete Grundmodelle vorgestellt werden.

Im Okzident am meisten verbreitet ist das Sphärenmodell, dessen Grundzüge vom Heiligen Thomas entwickelt wurde. Es trennt zwischen göttlichem Wunderwirken und der Magie, die weiter verschiedene Quellen hat, die alle als Sphären um die materielle Welt angelegt sind. Mehr dazu unter der Religion des Heiligen Geistes.

Bei vielen älteren Religionen, insbesondere verschiedenen Natur- und Schamanentradiationen gibt es keine klare Trennung zwischen Geist und Materie. Vielmehr hat jedes Wesen eine duale Natur, also gleichzeitig eine Erscheinung in der Geisterwelt und in der materiellen Welt. Die Stärke und Sichtbarkeit des Wesens in den beiden Welten kann dabei sehr verschieden sein. Während in den Mittelreichen die Verehrung aller Wesen ausser Gott und den mit ihm vereinigten Heiligen als Götzenkult abgelehnt wird, ist die Verehrung von Nymphen, Dryaden, Ahnen- und Tiergeistern sowie minderen Göttern z.B. in der schamanistischen Tradition des Königreichs Otepa viel wichtiger als jene des Schöpfergottes Ologun, der sich nicht mehr in den Lauf der Dinge einmischt. Die alten druidischen Religionen im

Norden glauben an mehrere Götter, die die Welt zusammen mit ihren Gegnern, den Riesen, geschaffen haben und sie pflegen den Kontakt zu Naturgeistern und Elementaren.

Bemerkungen zur Weltordnung

Im Gegensatz zu D&D oder DSA möchte ich keine 'offizielle' oder bevorzugte Kosmologie, sondern mehrere gleichberechtigte. Wer mehr zu den Religionen des Südkontinents erfinden will, soll sich doch von der Wikipediaseite 'Afrikanische Kosmogonie' inspirieren lassen.

Dem aufmerksamen Leser werden die Inspirationsquellen für die Religionen Silvas sicher nicht entgehen:

- *Heiliger Geist* Christentum
- *Kabb'l* kabbalistisches Judentum
- *Ougdou* Voodoo
- *Otepa* Yoruba (Afrikanisches Volk)

RELIGIONEN

DER HEILIGE GEIST

Nach den Magierkriegen verbreitete sich der Glaube an den heiligen Geist sehr rasch.

THAUMATURGIE & MAGIE

Im Glauben an den Heiligen Geist ist die Unterscheidung zwischen Thaumaturgie, also durch Menschen vermitteltes göttliches Wirken und der Zauberei sehr wichtig. Nur die Thaumaturgie, das Wunderwirken, kann tatsächlich die Naturgesetze überwinden. Wunder geschehen, wenn der Glaube eines Gläubigen so tief ist, dass die Anwesenheit des Heiligen Geistes die Schöpfung auf übernatürliche Weise verändert. Zauberei wird auch als präternatürlich (neben der Natur) bezeichnet. Im Gegensatz zu übernatürlichen Phänomenen ist Magie vielleicht nicht verstanden, aber grundsätzlich erklärbar. Zauberei folgt ihren eigenen Regeln und erschliesst sich einem wissenschaftlichen Geist. Die Quelle ihrer Kraft, der Aether, kann mit Messgeräten erfasst und für arkantechnische Zwecke gebraucht werden. Dagegen entspringt die Kraft der Thaumaturgen ihrem Glauben und einer tiefen philosophischen Überzeugung.

PILGERWEGE UND DIE WEIHE

Überall verstreut auf Silva gibt es Orte thaumaturgischer Macht, genannt Sedoi (singular Sedos). Diese Orte gelten üblicherweise als Heiligtümer der lokalen Kirchen und werden von diesen wie ein Augapfel gehütet und nach Möglichkeit geheim gehalten. Oft wird ein Kloster oder ein Tempel an der Stelle gebaut. Es heisst, diese Wege seien Pfade, auf denen die Heiligen gewandelt und gewirkt haben. Die Pilgerwege sind der Schlüssel zu den Geweihten (als Synonym für Thaumaturgen): Ein Mönch, der von seinen Vorgesetzten als würdig erachtet wird, darf den Pilgerweg bereisen. Am Antritt der Reise steht oft ein mehrtagiges Fasten und Beten, das den Gläu-

bigen in die richtige geistige Verfassung bringen soll.

Jeder Pilgerweg besteht aus einem oder mehreren Sedoi. An jedem Sedos, typischerweise durch einen Altar oder einen grob behauenen Stein gekennzeichnet, wird gebetet und meditiert. Bei den allermeisten Probanden hat die Zeremonie keine weiteren Auswirkungen. Einige wenige jedoch erleiden plötzliche Schmerzen, Verlust von Sehkraft, Lähmungen von Gliedern. Diese Gebrechen nehmen von Station zu Station zu, bis sie mit der Vollendung des Pilgerweges plötzlich verschwinden und der Proband seine gewonnenen thaumaturgischen Kräfte wahrnimmt. Bei denjenigen, die die Torturen davon abhalten, den Weg zu beenden, ebben die Qualen langsam innerhalb von Tagen, Wochen oder Monaten ab. Generell sind längere Wege riskanter und schwerer zu begehen, bringen aber auch stärkere Kräfte mit sich. Die genaue Form der erhaltenen Kräfte hängen vom Charakter des Probanden, aber auch vom Charakter des Heiligen ab, der den Weg beschritten hat.

Generell sind Geweihte unglaublich geachtet und ihr Status relativiert ihre Herkunft: Geweihe von niederer Herkunft können bis in hohe Ränge aufsteigen, und Geweihte adeliger Herkunft fühlen sich ihrem Glauben stärker verbunden als ihrer Familie. Tatsächlich gibt es aber viel zuwenige Geweihte, um einen wirklichen Unterschied zu machen. Die Mehrheit aller Kirchenangehörigen sind gewöhnliche Mönche und Nonnen, Dorfpriester und sowie einige Tempelritter von niederm Adel.

DIE KIRCHEN

Die (reformierte) Kirche der Heiligen wird in Alber, Norge und Tiefwald verehrt, die Lehre der (orthodoxen) Kirche der Einheit Gottes

wird in allen anderen nichtheidnischen Ländern befolgt.

Die Kirchen verehren die Heiligen als Ausdruck der Kraft des einen Gottes und verfügt über die Geweihten, Mönche und Priester mit mystischen Fähigkeiten. Die jeweiligen Kirchen haben zwar einen gemeinsamen theologischen Überbau, aber die Orden der verschiedenen Heiligen haben jeweils ihre eigenen Streitkräfte und ihre eigenen Motive, die sich zum Teil stark unterscheiden können. Auch sehr unterschiedlich ist die Stärke der Verbandelung von Adelshäusern und Kirchen.

Kirchliche Institutionen Hospitaliterorden, die Templer zur leeren Hand, Liga zur Verteidigung des Glaubens, Inquisition Royale Crédunnoise

Sphärenmodell des Hl. Thomas

Der heilige Thomas lebte von 1498 bis 1581 und war ein Geweihter im unabhängigen Orden der Parenser. Seine Gaben umfassten Visionen, mit deren Hilfe er die kosmologische Ordnung zu ergründen suchte. Das gewonnene Wissen teilte und verfeinerte er in gelehrten Aufsätzen und Diskussionen. Er wurde von beiden Kirchen heilig gesprochen.

Die Oberfläche des Planeten Silva, das Unterreich und das darunter, nahe am Planetenkern liegende Kerkerreich bilden die *Materielle Sphäre*.

Stark mit dem Aether verbunden sind die Sphären der Feen, die *Anderswelt*, wo Zeit und Raum nach anderen Regeln spielen.

Im Äther befindet sich der *Abyss*, auch Hölle, wo die Dämonen wohnen, die sich gegen Gott gewandt haben. Eine verdorbene Seele, die nicht von Gott erlöst wird, kann sich nicht aus dem Aether lösen und treibt

schliesslich in den Mahlstrom des Abyss, wo sie auf Ewigkeit, versklavt und gefoltert wird. Die Seele der Erlösten werden von Gott aufgenommen und sind wie Er allgegenwärtig. Die gläubigsten und heiligsten Seelen dürfen dabei die Menschen in ihrem Streben nach Erlösung unterstützen, weshalb als thaumaturgische Kräfte weiterhin präsent sind.

KETZEREI UND KULTE

Im allgemeinen Sinn wird das Wort Ketzer für alle gebraucht, die vom rechten Glauben abgefallen sind und Irrlehren verbreiten. Im besonderen meint man damit aber Menschen (und andere Wesen), die thaumaturgische Kräfte besitzen, ohne dabei aber den Lehren der Kirche zu folgen. Dies umfasst Gläubige, die nicht-santionierte Heilige anbeten (von der Kirche manchmal als Schwarze Heilige oder Unheilige bezeichnet werden) oder einer kleinen Splitterreligion angehören. Oft sind diese Gläubigen in Mysterienkulten organisiert, die sich meist durch grosse Geheimhaltung und Vorsicht vor Verfolgung schützen.

Daneben gibt es diejenigen, die mehr ideo-logisch oder philosophisch als religiös geprägt sind, aber trotzdem thaumaturgische Kräfte besitzen. Darunter zählen auch jene, die den Glauben an Gott verloren haben, aber immer noch (evtl. in modifizierter Form) an dessen Gebote glauben. Ungläubige haben es auch schwer, Anschluss an einen gottesfürchtigen Mysterienkult zu finden. Manche können sich einem Hexen-, Schwarzmagier- oder Druidenzirkel anzuschliessen. Für die ganz Unglücklichen bleiben neben der Suche nach Wissen auf eigene Faust nur die Sekten wahnsinniger Dämonenanbeter.

Unabhängig vom exakten Inhalt ihres Glaubens werden Ketzer von der Inquisition und ähnlichen Institutionen gnadenlos gejagt und ermordet.

FEILSCHER, HENKER, RABENVATER

Besonders verbreitet ist der Mysterienkult, welcher die Heiligen der Kirche um drei Heilige erweitert: Den Feilscher, Den Henker und Den Rabenvater. Der Feilscher ist dabei ein Mensch mit Bocksfüßen, der über gemachte Abmachungen wacht und vor Betrug schützt, oder aber Diebe beschützt. Der Henker ist ein riesiger Mann mit glühend roten Augen und einer zweihändigen Streitaxt. Der Rabenvater erscheint als Alter Mann mit Stock und zwei Raben. Es kursieren viele Geschichten über Menschen, die versucht haben die drei Heiligen zu betrügen, aber sich dann in ihren Versprechungen verheddert haben und schlussendlich ihre Seele verloren. Wer sich aber an die Gesetze hält, hat nichts zu befürchten.

Seine Anhänger findet der Kult unter den reisenden Söldnern, Bestientötern, Schaustellern und Gaukler, sowie ganz allgemein unter den Reisenden und Zigeunern. In vielen Regionen Tiefwalds und des hohen Nordens wird der Mysterienkult schweigend geduldet, da er sich als unausrottbar erwiesen hat. Der beliebteste Erklärungsansatz unter Kirchengelehrten für die Geweihten in den Reihen des Mysterienkults ist, dass es sich bei den drei Heiligen um getarnte Erzrämonen. Insbesondere die Figur des Rabenvater soll dabei aus den alten heidnischen Religionen stammen.

STERNENKULTE

Der (Aber-)Glauben, dass die Sterne mächtige Wesen sind, die über das Schicksal der Sterblichen bestimmen, ist weit verbreitet. Astro-

logen versuchen, die Zukunft mittels Horoskopen zu bestimmen. Im Volksmund heisst es, die Träume würden von den Sternen geschickt. In der gnomischen Lehre gelten die Sterne als Ursprung der Magie.

Die Kultisten, welche die Sterne anbeten, gehen aber noch einen Schritt weiter. Sie erbitten sich von den Sternen Geschenke und bieten ihnen dafür ihre Dienste an. Eine Vielzahl solcher Sekten existiert und ihre Anschauungen unterscheiden sich stark, abhängig davon welchen Stern sie anbeten. Obwohl manche Sekten gleichzeitig auch einer der grossen Weltreligion angehören, werden sie meist von diesen verfolgt.

Armageddon Dieser rot glühende Stern, oft auch das Höllen- oder Tyrannenauge genannt, wird mit Bosheit und Gewalt in Verbindung gebracht. Aber auch Stabilität gehört ins Portfolio dieses Sterns: Sternenkonstellationen, die Armageddon beinhalten stabilisieren komplexe Rituale und erleichtern das Binden und Beschwören von Geistern, Dämonen und Teufeln.

Polarstern Der Polarstern dient der Orientierung, da er stets im Norden steht. An kalten Wintertagen scheint der Polarstern mehr Platz am Himmel einzunehmen.

Phrax Phrax steht für Wildheit und Sturm, Verwirrung und Vergessen. In der gnomischen Deutung stammt die Magie der Feen von diesem Stern. Jede Nacht steht Phrax an einer anderen Stelle im Himmel, und es noch niemandem gelungen, vorauszusagen, wo er als Nächstes erscheint.

Thanatloc Thanatloc blinkt fahl und missgünstig am Himmel. Er verdirt die Leere zwis-

schen den Sternen mit seinem Licht und sendet Wahnsinn und Tod in die Träume der Sterblichen. Dominiert Thanatloc am Firmament, gelingen nekromantische Zauber besonders gut und in den Irrenheimen heulen und toben die Patienten. Der Komet, der auf Silvia fiel, kam ursprünglich aus der Einflussspäre Thanatlocs. Gnomische Astronomen sind überzeugt, dass die Moderseuche von diesem Stern gesandt wurde.

KABB'L

Bei den Kabb'ler haben die Heiligen weniger moralische Eigenschaften und gelten stattdessen als besonders weise Männer und Frauen, die besondere Einsicht in göttliche Geheimnisse besitzen. Es wird keine strikte Trennung zwischen Magie, Alchemie, Technik, Medizin auf der einen Seite und göttlichem Wirken andererseits gemacht. Neben der Unterweisung in heiligen Schriften wird den PriesterInnen, genannt Chacham (Männer) und Marharat (Frauen), auch vieles anderes magisches und nichtmagisches Wissen beigebracht. Ausserhalb der Republik Nyzrathi gibt es aber nur sehr wenige weibliche Priester.

KULTUR

Die Kabb'ler sind eine reiche und gebildete Volksgruppe. Sie begreifen sich in erster Linie als Kabbler und fühlen sich keinem König oder Nation verpflichtet, wofür sie in vielen Orten kritisiert werden. Zu Nyzrathi fühlen sie aber eine besondere Verbundenheit, weil sie in der Organisation der Stadt mit ihren vielen Logen, Zirkel und Räten und der Herrschaft durch weise Frauen ihre Ideale wiedererkennen. Insbesondere männliche Priester, die sich an der grossen Macht des Hexenrates stören, unterstützen gerne den Dogen.

Die Kabb'ler beanspruchen die Schöpfung des ersten Golems, die Erfindung der Alchemie und die Entwicklung der Arithmetik für sich.

OUGDOU

Ougdou ist hauptsächlich in der Republik Nyzrathi und an der Nordküste des Südkontinents verbreitet. Ougdou vereinigt viele ältere regionale Glauben und ist deshalb stark lokal geprägt. Im folgenden wird vor allem auf Ougdou Nyzrathi eingegangen, die in der Republik und Stadt Nyzrathi verbreitete Glaubensrichtung.

Es gibt einen allmächtigen Schöpfergeist, der sich jedoch nach der Schöpfung aufgelöst hat und nicht als Person verstanden wird. Er meist dem Vorbild der Otepa entsprechend Olorun genannt. Angebetet werden die Loa, mächtige Geistwesen, die den Menschen Dienste erfüllen im Gegenzug gegen Opfer und Verehrung. Während die Heiligen der Mittelreiche als Mittler zu Gott fungieren und ihre Motivation aus ihrer Liebe zu den Menschen erhalten, die sie auf ihrem Weg zur Erlösung unterstützen wollen, sind die Loa grundsätzlich nichtmenschlich, auch wenn sie manchmal solche Form annehmen und haben ganz unterschiedliche Bedürfnisse und Gelüste.

DER UNTERSCHIED ZWISCHEN THAUMATURGIE UND ZAUBEREI

Grundsätzlich werden übernatürliche Heilungen Zauber und ähnliches von den Geistern gewirkt. Ein Zauberer ist nun jemand, der einen Geist zur Verfügung hat, der die Arbeit für ihn tut. Im Gegensatz dazu steht ein Besessener in direktem Kontakt mit einem mächtigen Geistwesen. Dazu wird der Loa ein Aspekt des Charakters des Besessenen und die mystische Kraft wird freigesetzt, wenn der Besessene im

Sinne des Loa handelt. Während im Okzident einem Heiligen besondere Gottesfürchtigkeit und Weisheit zugeschrieben wird, aber auch Demütigkeit und Altruismus verlangt wird, ist die Erwartungshaltung gegenüber den Besessenen davon abhängig, mit welchem Loa man ihn in Verbindung bringt. Die Priesterinnen des Ougdou werden Mambo genannt und gelten meist, als von den Loa inspiriert. Sie versuchen jedoch eine Balance zu halten, während richtige Bessessene meistens die Aspekte eines einzelnen Loas besonders hochhalten.

MORALISCHE GEBOTE

Besonders wichtig sind Grosszügigkeit und Toleranz gegenüber anderen. Ougdou akzeptiert alle sexuellen Orientierungen und toleriert andere Religionen. Im Gegensatz zu vielen anderen Religionen kommt Ougdou nicht mit einem Rechtssystem. Das Rechtssystem gilt als völlig menschengemacht und grundsätzlich nicht perfekt. Deshalb wird auch besonderen Wert auf Versöhnung gelegt, da es den einzigen Ausgang in einem Konflikt darstellt, in dem alle Seiten profitieren und die Ungerechtigkeit, die in jeder menschlichen Rechtsprechung inne sein muss, erträglich macht.

Magie

Mithilfe von Zaubern, mystischen Kräften und der Willenskraft lässt sich das Gefüge der Realität direkt verändern. Diese Kräfte werden Magie genannt. Das Verändern des Weltgefüges verleiht grosse Macht, ist aber sehr gefährlich für Geist und Körper des Anwenders. Unsachgemäße Anwendung führt zu Beschädigung der Psyche, spontanes Beschwören von Dämonen, der Umkehrung des erwünschten Effekts oder der Manifestation des gewünschten Effekts zur falschen Zeit am falschen Ort. Dabei ist die Gefahr umso grösser, je grösser die versuchte Änderung ist.

Das Anwenden von Zauberei ist deshalb vor allem Wissen, wie man mit dem kleinstmöglichen Einsatz von Magie den grösstmöglichen Effekt bewirken kann. Schutzkreise, magische Gesten, seltene Substanzen und günstige astronomische Zeichen werden benutzt um die Effekte auf das Wohlergehen des Zaubernden und seine Umgebung gering zu halten. Mönche und Inquisitoren benutzen dazu rituelle Gebete. Auch schiere Willenskraft oder tiefer Glaube kann verwendet werden um die Realität zusammenzuhalten.

Den Riegel einer Tür zu verschieben oder das Bewegen eines kleinen Gegenstandes, sollte einen geübten Zauberer kaum fordern. Das Auslöschen einer ganzen Stadt mit einem Feuerregen, setzt einen gesamten Zaubererzirkel der Gefahr aus, von Dämonen verschlungen zu werden und kann furchtbar schief gehen.

DER EINFLUSS DER STERNE

Unter den Wissenschaftlern ist man sich einig: Die Sterne lenken den Fluss der Magie. Oder zumindest taten sie das, bevor der Komet das Gleichgewicht zerstörte. Sterne haben grosse magische Bedeutung. Gewisse Konstellationen begünstigen Rituale, die mit den entsprechenden Sternen assoziiert werden. Sternen werden seit jeher Persönlichkeiten zugeschrieben. Die Kirchen des Heiligen Geistes betrachtet das als Götzenanbeterei und gebildete Magier rümpfen die Nase über den abergläubischen Pöbel, aber sogar in ihren Reihen finden sich solche, die behaupten, einen Pakt mit einem Stern geschlossen zu haben.

DIE FÄULE

Die Fäule ist ein Sammelbegriff für eine Vielzahl von magischen Krankheiten und Flüchen, die sich seit den Katastrophen der Magierkriege in Silva eingenistet haben. Diese Seuchen korrumptieren alles lebendige, manche beschränken sich auf eine bestimmte Spezies, andere befallen Pflanzen, Tiere und Menschen gleichermassen. Da ihre Ursprünge magischer Natur sind, sind die Krankheiten der Fäule auf profane Weise nicht zu heilen und durch ihre scheinbar erratische Wirkungsweise entziehen sie sich den Studien der Gelehrten.

Einige der bekannteren Krankheiten seien hier beispielhaft beschrieben.

MODERSEUCHE

Synonym für die Fäule ist die Moderseuche. Die Moderseuche befällt alles Lebendige und lässt alles Gewebe langsam absterben und verrotten. Manche Tiere und Pflanzen blühen unter dem Einfluss der Moderseuche erst richtig auf. Über grosse Spinnen und Ratten suchen die Wälder heim, die sich langsam in einen Sumpf aus abgestorbener Pflanzenmasse verwandeln. Die Äste von Eichen verwandeln sich in dornenbewehrte Fangarme die ein Loch mit messerscharfen Zähnen mit Nahrung versorgen. In einem von der Moderseuche verdorbenen Landstrich können bereits kleine Schnitte oder Schürfungen und besonders Spuren von Krallen oder Bissen durch bereits erkrankte Wesen schnell eitern und sich entzünden. Stehen keine magischen Mittel bereit, kann nur die Amputation ganzer Gliedmassen und Versengen des Stumpfes verhindern, dass der Erkrankte stirbt und als als geistloser Untoter wieder erwacht.

- *Untod* Eine Kreatur, die stirbt, während sie mit der Moderseuche infiziert ist, steht möglicherweise als geistloser Untoter wieder auf.
- *Wahnsinn* Die Moderseuche weckt auch in pflanzenfressenden Geschöpfen mörderischen Blutdurst und der unersättliche Hunger nach Fleisch und Lebendem. Fleischfressende Bäume locken unbedarfte wanderer mit verführerden Düften in die Reichweite ihrer Ranken und zerren sie dann in ihre riesigen Mäuler.
- *Mutationen* Spinnen und Ratten wachsen zu gewaltiger Grösse heran. Wölfe verwandeln sich in riesige Vargs. Pflanzen gedeihen in verkrüppelten verworrenen Formen.

VAMPIRISMUS

„Eyn fahrender Vampyrtöter hat mir erzählt, der Schlüssel zum Besiegen eynes Vampyrs liege im Ausnutzen seynes gestörten Geistes. Wenn man einem Vampyr Erbsen entgegen werfe, so könne er sich nicht des zwanges erwehren, sie sofort alle zu zählen. Auch könne man ihn leicht zwingen, nach eynem persönlichen Gegenstand zu suchen, dem in seinem vorhergehenden Menschenleben grosse Bedeutung zukam: Das Porträt oder der Liebesbrief eyner Geliebten, die Urne des Vaters oder der Sarg in dem er beerdigt wurde. Auch verrät sich der Vampyr durch seyn absonderliches Verhalten: Er spricht mit stimmen in seynem Kopf oder unterliegt einer krankhaften eitelkeit, weshalb er sich widerlich übertrieben parfümiert und seine Hände wider und wider wäscht, bis sie ganz wund sind.“

- Bericht von Bruder Klaus, gefunden im Kloster zu Brijscia

Gemäss verbreiteten Lehren, werden Menschen zu Vampiren, weil sie ein besonders gotteslästerliches Leben geführt haben oder verflucht wurden. Im ersten Moment erscheint Vampirismus als Segen: Vampire erhalten die Macht, sich ihre Opfer mit verführenden Zaubern ihrem Willen zu unterwerfen und verfügen über übermenschlich starke Körper, die mit Waffengewalt kaum zu zerstören sind.

Zu untotem Scheinleben erweckt, sind diese Geschöpfe jedoch dazu verdammt, ihrem Durst nach dem Blut der Lebenden nachzugeben, um die Erscheinung als gesunder Mensch aufrechtzuerhalten und die körperlichen und seelischen Qualen zu lindern, die eine solche Existenz mit sich bringt. Während gewöhnliche Speisen über die Zeit den Hunger weniger

und weniger stillen, wird der Hunger nach gestohlener Lebenskraft immer grösser und die untote Natur des Vampirs tritt immer offensichtlicher zu Tage. Gleichzeitig verliert der Vampir unweigerlich den Verstand.

LYKANTHROPIE

Lykanthropen, im Volksmund auch Werwölfe genannt, leben ein weitgehend normales Leben als gewöhnlicher Mensch. Sie werden jedoch in wenigen Nächten von ihrer Krankheit heimgesucht. Während einer solchen Episode spriessen ihnen Haare aus dem ganzen Körper, sie wachsen zu gewaltiger Grösse und riesige Muskeln bewegen sich unter ihrem frischen Fell, während der Kopf tierische Züge annimmt. Es überfällt sie ein unbändigen Hunger auf Fleisch. Am nächsten Tag haben sie oft keine Erinnerung, die gerissene Schafe und schwer verletzte Kühe erklären können.

QUELLEN DER MACHT

Überall auf Silva gibt es diese mysteriösen Orte unterschiedlichster Grösse, an denen sich Kräfte bündeln. Dort entstehen nun wahre Wunder, deren Auswirkungen auch noch mehrere Kilometer entfernt festzustellen sind. Orte der Macht werden von Menschen mit Steinkreisen, Tierschädeln und schriftlichen Warnungen gekennzeichnet. In der Lehre der Kirchen sind dies Orte, wo sich die verschiedenen Ebenen berühren.

WALDHERZEN

Die mit Abstand häufigsten Stätten der Macht, sind Waldherzen. Dort treffen sich urtümliche Kräfte der Natur. Manche davon sind friedliche Plätze, die Menschen ein gutes, wenn

auch arbeitsames Leben ermöglichen. Im alten Glauben sind solche Orte heilig und man findet Steinkreise und Monolithen, die vor langer Zeit aufgestellt wurden.

Aber wehe dem, der diese Idylle stört und beginnt masslos zu roden oder wildern. Dann erheben sich die Wächter dieser Orte, die sonst nur träge in der Sonne liegen und langsam mit Moos überwachsen werden.

Andere Waldherzen beherbergen wildes Fressen- und Gefressen-Werden. Gewaltige Tiere dominieren diese Orte, Räuber, denen Menschen nichts entgegenzusetzen haben.

FEENTORE

An diesen Orten ist das Feenreich besonders nah. Verändertes Licht und seltsame andersweltliche Geräusche sowie ein veränderter Zeitfluss deuten daraufhin. Pilzringe deuten oft auf Feenmagie hin.

MODERLANDE

Die Moderseuche, auch 'Die Fäule', ist eine Krankheit magischen Ursprungs, die jedes Lebewesen befallen kann. Sie verwandelt blühende Landstriche in modrige Sümpfe oder Ödlande, wo jede noch so kleine Kreatur eine Krankheit mit sich trägt. Viele Lebewesen sterben und werden zu fleischfressenden Untoten. Nicht alle Wesen reagieren gleich empfindlich auf die Moderseuche. So zeigen zum Beispiel Schrate erhöhte Resistenz. Besonders auch Aasfresser wachsen zu unnatürlich grossen Proportionen heran.

CHAOSSPALTEN

Durch Chaosspalten tropft die Energie des Aethers. Zeit und Raum verlaufen in verzogenen, verworrenen Bahnen. In Chaosspalten wohnen

Quelle	Bewohner	Magische Effekte
Waldherzen	Trolle, Riesentiere und legendäre Monster, Tierherrscher, Baumhirten	Ungehemmtes Wachstum, Riesige Flora und Fauna, übernatürliche Gesundheit.
Feentore	Elben und Feen aller Art, legendäre Feen wie die Reiter der Wilden Jagd oder der Dornenkönig, mächtige Hexen.	Tore zur Anderswelt, Veränderter Zeitfluss, den Geist beeinflussende Magie.
Moderlande	Untote Baumriesen, Schreckensratten, Vargs, fleischfressende Bluteichen, Zombies, Sumpfvetteln.	Mutationen, Krankheit und Fäule, Untod.
Chaossalpen	Dämonen und Elementargeister, Wesen aus purer Magie	Verzogene Raumzeit, Elementare Stürme, Mutationen

Dämonen und Elementargeister. Fauna und Flora sind wilden Mutationen unterworfen.

ALCHEMIE

ALCHEMISCHE MATERIALIEN

Die Geheimnisse zur Herstellung alchemischer Stoffe werden eifersüchtig gehütet und der Zugang zu entsprechenden Zirkeln stark beschränkt. Meist gibt es mehr als eine Formel, die zu einem ähnlichen Resultat führt. Anleitungen sind oft ritualisiert und enthalten viele unnötig Schritte, die aber schon lange überliefert sind. Erst seit etwa fünf Dekaden sind systematische Forschungen auf dem Gebiet nicht mehr exotisch.

BEISPIELE ALCHEMISCHER STOFFE

Adamantium ist ein unglaublich hartes und gleichzeitig leichtes Metall von matter, dunkelgrauer Farbe. Es entsteht in den Hochöfen königlicher Schmieden und gnomischen Tieffenschmieden unter strengster Geheimhaltung der erforderlichen alchemistischen Vorgänge. Unwissende spekulieren über Vulkanasche und Mondphasen, reinstes Silber und Meteoreisen. Rüstungen aus Adamantium sind nur für den Hochadel und die obersten Ränge des Klerus erhältlich und mit der Summe, die gezahlt wird, sollte eine Rüstung einmal verkauft werden, würden sich andere einen Palast bauen. Aus Adamantium werden ausschließlich Plattenrüstungen und Kürasse hergestellt. Trotz allen Gerüchten ist Adamantium kein magisches Metall. Adamantium verträgt sich schlecht mit magischer Begabung.

Meteoriteisen und -gestein: Oftmals weisen die seltenen Erden in Meteoriten besondere al-

chemische Eigenschaften auf. Der Fund eines Meteoriten wird grosszügig belohnt.

Dämonische Stoffe: Unter dem verderbten Einfluss von dämonischen Energien oder der Fäule entstehen so wunderliche Legierungen und Stoffe wie Krakensilber, Hölleneisen, Narrenglas, Knochenblei und Geisterblech.

METALLE UND MAGIE

Metalle weisen eine grosse Palette an verschiedenen Wechselwirkungen mit Magie auf. Das überlieferte Wissen zu gewöhnlichen Metallen und Edelmetallen ist ziemlich umfangreich und gut dokumentiert.

Blei ist für magisch begabte Wesen besonders unvorteilhaft. Es lässt sich kaum verzauen, blockt magische Strömungen ab und erschwert das Wirken von Zaubern, wenn es in der Nähe ist. Eine Bleivergiftung kann zum dauerhaften Verlust magischer Kräfte führen.

Silber wirkt verletzend gegen Werwölfe und körperlose Geister, sowie andere magische Gschöpfe, die mit der Naccht assoziiert werden. Es wirkt magiebannend und Artefakte, die antimagischen Zwecken dienen, haben häufig Silberanteile.

Quecksilber leitet die Ströme und Schwingungen des Aethers. Es ist deshalb Bestandteil vieler Messgeräte, die von Astronomen, Magiern und Arkantechnikern gebraucht werden.

MACHINARIUM

GOLEM

"Mein neuartiger, mit Dampf und Arkantechnick betriebenes Laufgerät ist durchaus ein Golem. Sehr zur Misstimmung der Magier,

die darauf bestehen, dass nur ein mit Magie belebter Lehmklotz ein Golem sein könne."

- Ingenieur Potzkraus aus Zetara

Der erste Golem wurde angeblich in Kralsbruck von einem Kabb'ler Weisen hergestellt, der einer Lehmfigur ein Papier mit einem geheimen Wort Gottes in den Mund gelegt haben soll. Eine Vielzahl von magisch belebten Konstrukten wird seitdem als Golems bezeichnet. Die verwendeten Methoden und Materialien sind dabei meist von Schöpfer zu Schöpfer sehr verschieden. Neben den tönernen Golems der Kabb'ler ist besonders die aus Holz gefertigte Statue des Heiligen Christoffel am Käfigturm von Tiefwald-Stadt berühmt.

Bestiarium

BESTIEN

REISSMÄULER

„Wer auf ein Reissmaul trifft, sollte auf folgenden dringlichen Rat hören: Töte das Reissmaul! Überlegungen wie - Es hat offensichtlich gerade gegessen, wahrscheinlich hat es keinen Hunger mehr – oder - Ein Tier mit so kurzen Beinen kann nicht sehr schnell sein-sind irreführend. Ein Reissmaul ist nie allein. Irgendwo im Gebüsch, auf einem Ast oder in einem Erdloch sind unzählige weitere Reissmäuler. Mein Begleiter in diesem Wald hat auf diese Art ein Bein verloren, und überlebte nur weil wir ihn wegziehen konnten, während sich das Rudel durch das Pferd frass. Ein Rudel Reissmäuler hat immer Hunger und ist sehr, sehr schnell!“

- Aus Grammas Enzyklopädie der Wesen

Erscheinung & Verhalten Es gibt wohl kaum eine bekannte, natürliche Lebensform, die so effizient auf das Fressen ausgelegt ist wie das Reissmaul. Sein kugelförmiger Körper besteht aus einem grossen Maul, Fortbewegungs- und Verdauungsorganen. Ganz offensichtlich hat die Natur beim Hirn gespart. Der Kamm ist dabei auf einer Höhe von bis zu 20 Zentimeter. Einzeln kaum eine Bedrohung, stürzen sie sich in grossen Meuten auf die Gegner und beissen sie zu Tode. Der Kadaver wird innert kürzester Zeit bis auf die Knochen aufgefressen.

Reissmäuler wachsen kontinuierlich weiter, solange sie genug Nahrung haben. Ab einer gewissen Grösse fangen sie auch an, kleinere Reissmäuler zu fressen. Da an den meisten Orten Nahrung knapp ist, leben Reissmäuler meist nur ein oder zwei Jahre.

Reissmäuler sind gefräßige Bestien, die sich in fast jedem Flecken Wildnis der nördlichen Hemisphäre einen Platz in der Nahrungskette ergattert haben.

Varianten Reissmäuler gibt es in allen Variationen: Höhlen-, Horn-, Wald-, Sumpf-, Kanalisationsreissmäuler. Ihre Klauen erlauben ihnen schnelle Bewegung auf jedem Untergrund. Man fand schon Reissmäuler, die sich in vulkanischen Höhlen verbreiteten und solche, die Jagd auf kleinere anomale Wesen und Untote machten, obwohl sie an den Folgen des Konsums allmählich eingingen. In Sümpfen sind sie haarlose Amphibien, in Wältern und Bergen haben sie ein braunes bzw weisses Fell.

Kampfverhalten Reissmäuler werden sich sofort auf die kleinsten, am schlechtesten gerüsteten Gruppenmitglieder stürzen. Sobald sie sich in ein Ziel festgebissen haben, werden sie solange Stücke daraus reißen bis es stirbt. Reissmäuler sind zu dumm zum Fliehen.

RIESENTIERE

Elche & Hirsche Riesenelche und -hirsche sind majestätische Kreaturen. Sie verbinden

unglaubliche Kraft mit beeindruckender Eleganz. Sie gedeihen aber nur in Waldherzen und in der Nähe der Anderswelt. In der Fäule oder an einer Chaossalte verlieren sie ihre Nahrungsgrundlage und werden schliesslich von einem Räuber erlegt.

Wölfe & Bären Wölfe und Bären sind gegenüber der Fäule ziemlich resistent. Zwar wachsen ihnen manchmal zusätzliche Hörner und sie leiden unter körperlichen Krankheiten wie Haarausfall, aber ihr Geist bleibt unverändert, auch wenn sie sich von Untoten ernähren. Riesenwölfe (auch *Warge* genannt) werden von Wichten gerne zu Reittieren ausgebildet.

Ratten & Spinnen Unter dem Einfluss der Fäule gedeihen diese Tiere zu unglaublichen Proportionen. Jetzt, wo ihre Grösse es ihnen erlaubt, fressen sie alles, was sich bewegt. Die *Chaosspinne*, die an Chaossalten auftritt, beherrscht verschiedene Zauber und webt ein Netz, das nicht nur die materielle Ebene, sondern auch andere Dimensionen durchdringt.

CHIMÄREN

Chimären sind mittels Magie oder Alchemie erschaffene Kreuzungen von verschiedenen Lebewesen. Diese unnatürlichen Geschöpfe wurden zu verschiedensten Zwecken geschaffen, oft als Kriegsbrut oder willige Diener. Um die Teile zusammenzufügen, wird oft auf dämonische Magie zurückgegriffen. Solche Chimären (auch Daimonide genannt) sind meist bösartig und schwer zu kontrollieren.

Die königlichen Züchter aus Bois de Crédune sind bekannt für ihre flugfähigen Reittiere.

DÆMONEN

Dæmonen sind Geistwesen, die purer Bosheit entspringen. Sie haben keine körperliche Existenz in der Welt der Menschen, aber können aus dem Æther auf Sie Einfluss nehmen. Mittels Ritualen und Zaubern können Dæmonen in weltliche Körper gezwungen werden - entweder in die Körper von Tieren und Menschen, die als Gefässe fungieren, oder die Dæmonen können gezwungen werden, einen eigenen Körper zu bilden.

Die Erzdämonen sind mächtige Identitäten die in den tiefsten Wirbeln des Æthers ihren diabolischen Plänen nachgehen. Ihre Macht ist unglaublich, was in der Geschichte schon viele Magier bewegt hat, sich mit ihnen einzulassen. Wer dies tut, sollte allerdings vorsichtig sein: Ein kleiner Fehler kann dazu führen, dass der Dæmon die Oberhand gewinnt und der Magier Leib und Leben verwirkt. Ein vorsichtiger Magier beschwört den schwächsten Dæmonen, der die Aufgabe erfüllen kann. Kluge Magier beschwören gar keine Dæmonen, gibt es doch andere Geister, die aufgetragene Arbeiten viel bereitwilliger und ohne das Risiko ewiger Verdammnis erfüllen. Das Beschwören von Dæmonen ist beinahe überall bei Todesstrafe verboten.

Manifestierte Dæmonen Mittels Magie können Dæmonen in Körper gezwungen werden, die vom Beschwörer zur Verfügung gestellt werden. Bei manchen Dæmonen ist die Veränderung kaum wahrnehmbar, die Menschen leben weiter ihren Alltag, während sie nach und nach korrumptiert werden oder der Dæmon beschliesst, die Kontrolle zu übernehmen. Weniger subtile Dæmonen zwingen den Körper zu fürchterlichen Mutationen und zerschmettern die Seele, die früher dort gewohnt

hat. Ein Körper muss nicht notwendigerweise leben, damit ein Däemon dort einziehen kann.

Dämonen, die keinen Körper zur Verfügung gestellt bekommen, müssen selbst einen zu erschaffen. Ein solcher kann von beliebiger Beschaffenheit sein: Gross und klein, weich, halbflüssig, mit Schalen und Platten, Chitinpanzer, mit Hörnern, Zähnen und Klauen, explosiven Tumoren, vielen oder wenigen Gliedmassen, dem Däemonen sind hier nur durch seine Macht Grenzen gesetzt.

Da Dämonen die Gesetze der materielle Welt nicht verstehen, sind die von ihnen geschaffenen Körper nicht. Wenn sie nicht mit Zaubern festgehalten werden, lösen sie sich innert Tagen oder Wochen auf.

FEENWESEN

Feen sind Wesen voll wilder Magie. Nach der Sphärenlehre des hl. Thomas wohnen sie im Feenreich (auch Feenwldnis, Anderswelt oder Avalon genannt), die sich mit der Welt der Menschen schneidet. Ob das nun wahr ist oder nicht, fest steht, dass die Feen auch in dieser Welt zu finden sind. Überall, wo Natur ist, sind Naturgeister und Feen anzutreffen.

DRYADEN & NYMPHEN

Diese Feengeister leben in Bäumen und kleinen Bächen, in Sträuchern und Teichen. Gewöhnlich sind sie nur für Schamanen zu entdecken und verstecken sich vor den meisten Menschen. Die Mehrheit der Nymphen und Dryaden besitzen kaum Intelligenz. Mit zunehmendem Alter entwickelt sich aber eine solche und auch die magischen Kräfte nehmen zu, so dass sich die Dryaden urzeitlicher Bäume durchaus mit den mächtigsten Elben messen können.

Durch ihr Natur sind die meisten Dryaden einem Ort sehr verbunden und wurzeln tief in die Erde. Manche ziehen jedoch in einem hölzernen Körper durch die Wälder und pflegen kranke Sträucher und jagen Holzfäller.

KOBOLDE & ELBEN

Angeblich soll der Kobold Ragawagapir zu dem Fürst von Neustein einen Wechselbalg untergeschoben. Das Kind wurde wieder zurückgewonnen, hatte aber einen absonderlichen Charakter entwickelt und wirkte schelmische Zauber. Er musste schliesslich enterbt werden.

- *Enyclopedia magica*

Alle mächtigen Feenwesen sind Meister der Illusion und können mühelos Gestalt wechseln. Sie erscheinen Menschen gerne in menschlicher Gestalt, aber das sollte nicht darüber hinwegtäuschen, dass sie grundverschieden sind und wenig Geduld oder Verständnis für menschliche Konzepte von Moral haben. Ob sich Elben (auch Alben, Elfen) in Rassen einteilen lassen, wie alt sie werden: Dies ist alles nicht mit Sicherheit bekannt. Die besten Quellen sind auf diesem Gebiet immer noch die Volksmärchen, Legenden und die Sagas der alten Religionen.

Wilde Jagd Ein in vielen Märchen wiederkehrendes Thema sind die Reiter der Wilden Jagd, einem Zug von Elfen, der über den Nachthimmel reitet und Menschen - je nach Legende - entführt, tötet oder sie in Hunde verwandelt. In den älteren druidischen Religionen, die in Caergoch und grossen Teilen Norges gelebt werden und auch im völkischen Aberglauben überlebt haben, ist die Wilde

Jagd auch als Wüetisheer, das Heer des Gottes Wüeti bekannt.

Kommentar zu Feenwesen

Man denke an Oberon und Titania, an die Kobolde Puck und Pumuckl, nicht an die sehr menschlichen Elfen von Tolkien.

KULTURSCHAFFENDE RASSEN

TIERMENSCHEN

"Hyänenmenschen, auch Tiermenschen genannt, sind Chimären aus Tier und Mensch, die in den Magierkriegen für den Krieg geschaffen wurden. Zur Menschenjagd. Ein sehr, sehr schnelles Pferd oder langsame Reisegefährten werden empfohlen.

(Eintrag in Gedenken an Adele und Erwin. R.I.P.)"

- Aus Grammas Enzyklopädie der Wesen

Herkunft Die Hyänenmenschen, meist Tiermenschen genannt, sind ein Überbleibsel aus den Magierkriegen, als das Schaffen von Chimären als Kriegsgeräte und das Herumspielen mit Dämonen zwar verboten, aber trotzdem an der Tagesordnung waren. Die genauen Umstände unter denen die Tiermenschen geschaffen wurde, sind unbekannt. Zweifellos wurde mit schwarzer Magie und Dämonenblut Experimente an Menschen durchgeführt, um die gewünschte Aggressivität zu erzeugen, die die Tiermenschen zu gefährlichen Kriegern machen sollte. Nach dem Tod Henricus' von Albast wurde versucht die Tiermenschen auszurotten. Man betrachtete sie als schreckliche Ausgeburten

der Hölle. Wie viele andere Kreaturen aus den Zeiten der Magierkriege zogen die Tiermenschen in die Wildnis und leben dort von der Jagd und gelegentlichen Plünderungen.

Erscheinung & Verhalten Tiermenschen sind gross und kräftig. Sie leiden oftmals unter Räude und unter dem damit einhergehenden Juckreiz und Haarausfall. Narben und rituelle Piercings verleihen ihnen ein gefährliches Aussehen. Ihre langen Beine erlauben es ihnen, sich rasend schnell zu bewegen. Auf kurze Distanzen halten sie sogar mit Pferden mit. Tiermenschen sind Allesfresser. Sie fressen auch Aas. Sie leben und jagen in nomadischen Rudeln, die mit den Herden ihrer Beutetiere mitziehen. Ein Rudel hat einen Häuptling und einen Schamanen, der häufig magisch begabt ist und sich mit Heilkunde auskennt. Männer und Frauen sind gleichgestellt und übernehmen auch die gleichen Aufgaben. Die Grösse eines Rudels ist von der Grösse der Beuteherde abhängig.

Während einige Stämme ihre Herkunft umarmen, und Jagd auf Kulturschaffende machen, sträuben sich andere gegen das Los das ihnen zuteil wurde. Diese Rudel versuchen, geleitet von einem Schamanen, ihren Blutdurst unter Kontrolle zu bekommen und keine intelligenten Wesen zu fressen.

Kampfverhalten Tiermenschen jagen ihre Opfer und versuchen sie dann mit brutaler Gewalt zu töten, bevor sie effektive Gegenwehr leisten. Vorsichtige Tiermenschen weichen nach schnellen Attacken wieder zurück und ergreifen die Flucht, falls der Kampf sich wendet, hungrige Tiermenschen geraten nach einem schmerzhaften Treffer in Blutrausch und kämpfen bis zum Tod.

GNOME

Erscheinung & Verhalten Erwachsene Gnome sind selten über 1,40 Meter gross (oft sogar deutlich kleiner) und haben grosse abstehende Ohren und grosse Augen. *Hügelgnome* leben in Städten oder in den namensgebenden Hügeln, in die sie ihre Höhlen bauen. *Tiefengnome*, auch Graugnome oder Svirfnebli genannt, leben im Unterreich, wo sie Tunnel bauen und Städte in Kavernen bauen. Gnome können beliebig alt werden, wenn sie nicht eines gewaltsamen Todes sterben. Die ältesten Gnome sind über tausend Jahre alt.

Ein Gnom versteht das eigene Bewusstsein als Vielzahl von Stimmen im Kopf, die ständig miteinander diskutieren, streiten oder auch feiern und philosophieren. Diese Stimmen werden in der gnomischen Kultur Nebli genannt, was soviel wie „kleine Männer“ heisst. Ein Gnom handelt immer, wie es ihm die Nebli eingeben, sehr spontan und manchmal ohne sichtbar von aussen motiviert zu sein. Diese Handlungen sind im besten Fall einfallsreich, originell und trickreich, im schlechtesten Fall irrational, ziellos und fahrlässig. Sicher aber wird der Gnom beteuern, er hätte nicht anders gekonnt; Was-wäre-wenn Überlegungen sind für einen Gnomen absurd. Ist sich ein Gnom unsicher, wie er sich entscheiden soll, versucht er zusätzliche Kleine Männer an Bord zu holen, denn gewiss werden sich die klügeren Nebli gegen die anderen durchsetzen. Zu diesem Zweck werden Freunde um Rat gefragt, oder – was sehr beliebt ist – man lässt sich von einem Barden eine Geschichte erzählen. Das ist der Grund warum Barden einen so hohen Stellenwert in der gnomischen Kultur geniessen: Sie fungieren nicht nur als Unterhalter sondern auch als Lehrer und Ratgeber.

Kultur Die meisten Gnome entwickeln im Laufe ihres Lebens irgendeine Obsession oder ein Flair für etwas. Während sich der eine für Maschinen interessiert (und das tun viele), könnte sich ein anderer sich ausschliesslich mit dem herstellen und Verkaufe von zu Trinkgläsern zusammengeklebten Glassplittern beschäftigen. Dabei ist der Gnom nie gegen eine absolute Gesinnungsänderung gefeit. Der Techniker könnte beispielsweise sein Interesse an blinkenden Maschinen komplett aufgeben, und stattdessen versuchen, einen Garten zu pflanzen, bei dem alle Bäume auf Brusthöhe im 45° Winkel in eine bestimmte Richtung ragen. Diese Hingabe und die Erfahrung, die über ein langes Gnomenleben gewonnen werden kann, führt zu handwerklichen Meisterleistungen. Uhren, Armbrüste und Schiesspulverwaffen aus Gnomenproduktion sind sehr gefragt und die Hochöfen von Zetara, die Juuran-Schmelzerei und die Manufaktur der Familie Rübensaft sind echte Marken.

Religion Gnome beten nicht zu Göttern. Nicht etwa, weil sie nicht an sie glauben würden, die Gnome haben ein riesiges Pantheon, dessen Mitglieder sich durch eine enorme Vielzahl an Namen und Marotten auszeichnen. Vielmehr möchte man sich die göttlichen Gefallen für jene einzige Gelegenheit aufsparen, indem man sie wirklich nötig hat: für den Krieg. Und ausserdem möchte man die Götter nicht verärgern, indem man sie mit Nichtigkeiten davon ab hält, ihren Nebli zu folgen. Die wenigen Gnome, die ihr Leben den Göttern widmen, werden von den anderen Gnomen Beblith genannt: „Gottesstimme“. Einen Beblith um Rat zu fragen oder sich für einen ungefragt erhaltenen Rat zu bedanken gilt als Beleidigung der Götter.

Gnomenälteste Mit zunehmendem Alter interessieren sich die meisten Gnome immer weniger für das Tagesgeschehen, sondern widmen sich mit immer gröserer Rigorosität der Erforschung ihres Kwarts. Die Ältesten sind Wesenheiten, die mit einem Gnom in seinem ersten Lebensjahrhundert kaum mehr etwas gemeinsam haben. Um die Taten ihrer Jugend ranken sich unzählige Legenden und ihre magischen Kräfte können sich durchaus mit denen der grössten Feenherrscher messen.

Der allerälteste Gnom heisst *Durit Steinohr* und zeigt sich kaum mehr in der Welt der Menschen und jüngeren Gnome. Es heisst, er sitze die meiste Zeit nur in einer Felsgrotte tief unter der Erde und höre den Steinen beim Wachsen zu. Man munkelt, Durit Steinohrs Urgrossvater sei einer der ersten Gnome gewesen, die von den Göttern aus Lehm und Kohle geformt wurden.

Draupnir ist der grösste Schmied, den die Welt je gesehen hat. Viele seiner Artefakte sind über die Jahrhunderte in alle Winde zerstreut worden. Die Krone Norges, das Schwert Stahlherz und "die Kette, die den Mond fesselt" sind einige Gegenstände in Menschenhand, die sorgfältig gehütet werden.

Von diesen ältesten Gnomen ist einzig *Snorri Skaldur* an Politik und dem Geschick der Jüngeren interessiert. Er ist sowohl Menschen- wie auch Gnomenherrschern als Ratgeber zur Seite gestanden und hat den Aufstieg und Fall von Königreichen beeinflusst. Seine Kunstfertigkeit als Barde sei so gross, dass er am Hofe einer Feenprinzessin alle Mitbewerber ausgestochen hätte und ihr Herz nun für alle Ewigkeit besitze.

Zeitrechnung Die Uhrenmanufaktur ist weit verbreitet unter den Gnomen. Und Teil dieses Handwerks ist die Zeitrechnung. So

kommt es dass jede Gnomenstadt ihre genaue Zeit hat – nur dass diese von Stadt zu Stadt verschoben oder gar gänzlich anders berechnet ist (was sich im Fahrplan des Steamusses bemerkbar macht).

OGER

Öger (Homo Colossaeus Carnivorus) essen alles. Besonders gerne Menschen. Damit ist das Verhältnis zwischen Menschen und Ogern restlos geklärt."

- Aus Grammas Enzyklopädie der Wesen

Erscheinung & Verhalten Oger sind zwischen 2,60 – 2,80 Schritt gross und mindestens 180 Kilo schwer. Meistens sind sie sogar dick und bringen dann problemlos über 250 Kilo auf die Waage. Sie benutzen einfache Werkzeuge und verstehen sich auf das Holzhandwerk, die Feuersteinbearbeitung und die Gemberei, für die sie üblicherweise ihren eigenen Urin benutzen. Oger verfügen über eine einfache Sprache, die Entlehnungen aus der jeweiligen regionalen Menschensprache besitzt. Waffen und Rüstungen aus Metall besitzen sie selten, da sie selbst nicht schmieden können und die benötigten Mengen Metall erheblich sind.

Mutationen Bis heute ist den Gelehrten nicht bekannt, warum Oger in besonderem Masse anfällig sind für Mutationen. Hörner oder Hauer sind keine Ausnahme und vereinzelt trifft man auf Oger, die einen zusätzlichen Arm oder zwei Köpfe haben. Auch ihr Verstand scheint sehr unterschiedlich ausgeprägt zu sein. Während einige kaum sprechen kön-

nen, sind andere so klug wie Menschen und jagen mit List und Tücke.

Im Bois Crédunois wurde ein vierarmiger Oger getötet, nachdem er wiederholt Händlerkarawanen überfallen hat, indem er den vordersten Wagen umkippte. Und im Guldholz in Tiefwald ist ein Oger gesichtet worden, der drei Köpfe besitze und laute Debatten mit sich selbst führe. Dabei scheint es sich um ein besonders intelligentes Exemplar zu handeln, denn er hat sich schon zweimal erfolgreich dem Zugriff der königlichen Waldläufer entzogen.

Kampfverhalten Bedingt durch ihre immensen Körperkräfte, ihre Masse und Schmerzunempfindlichkeit sind Oger sehr gefährliche Gegner. Oft benutzen sie einfache Keulen, doch auch mit ihren Fäusten können sie verheerend zuschlagen. Besonders in der Zeit vor den Magierkriegen war es auch üblich, Oger abzurichten und als Soldaten einzusetzen. Solche Kampfmaschinen waren in der Lage ganze Soldatenzüge zu töten. Oger sind stets mutig und kampflustig, denn sie sind so dumm, dass sie selbst dann nicht fliehen, wenn sie einen Kampf schon sicher verloren haben.

SCHRATE

Erscheinung & Verhalten Schrate sind intelligente, kulturschaffende Zweibeiner mit einem dichten Fell und gewaltigen Ohren. Sie sind mit durchschnittlich 1,45 Metern etwas grösser als Gnome, jedoch eher von schmaler, drahtiger Statur. Bevorzugte Siedlungsgebiete sind Sümpfe und Moore weitab von den Städten der Menschen, die Schrate als mindre Rasse betrachten und ihnen eine Seele absprechen. Sie zeichnen sich durch eine extreme Resistenz gegen die Moderseuche aus, die alles

Leben korrumpt und sich an manchen Orten wie ein Tumor ausbreitet. Auch aus diesem Grund gelten Schrate bei den Menschen als schmutzig, verseucht, minderwertig, seelenlos, von Dämonen besessen und werden beschuldigt Kinder zu fressen.

Kultur Schrate leben stammweise in Siedlungen aus Erdhöhlen und Baumhäusern zusammen, die meist kaum zu entdecken sind, wenn sie nicht eine Palisade besitzen. Über ihre religiösen Ansichten ist kaum etwas bekannt, nur dass Schamanen einen wichtigen Platz in der Gesellschaft einnehmen und mit Tieren und Geistern kommunizieren. Schrate haben eine komplexe Bilderschrift und verwenden wie die Menschen die Gnomenzahlen für Berechnungen. Ihre Schmiedekunst ist rudimentär, aber ihre Kenntnisse über Medizin, Kräuter und das Abrichten und Züchten von Nutztieren lassen jeden menschlichen Gelehrten vor Neid erblassen. Anstelle von Metallen werden eher natürliche Materialien wie Horn, Sehnen und Knochen verschiedenster Bestien genutzt.

SCHEUSALE AUS DER LEERE

Es gibt stimmliche Merkmale, die dem Menschen zu eigen sind, und solche, die dem Tier zu eigen sind; und es ist fürchterlich, wenn man das eine hört, wenngleich die Quelle das andere sein müsste. Tierische Raserei und orgiastische Zügellosigkeit peitschten sich hier durch Geheul und kreischende Ekstasen zu dämonischen Höhen empor, und sie hallten durch diese nächtlichen Wälder und zerrissen sie wie Peststürme aus den Tiefen der Hölle. Dann und wann verstummte das schrille

Ie Heulen und ein wohlgeordneter Chor rauer Stimmen erhob sich zu einem Singsang jener scheußlichen rituellen Formel: Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn. Die Männer gelangten nun zu einer Stelle, wo die Bäume spärlicher standen, und plötzlich sahen sie das Spektakel vor sich. Vier von ihnen schwankten, einer verlor das Bewusstsein und zwei brachen in panische Schreie aus, die von der irren Kakofonie der Orgie glücklicherweise übertönt wurden. Legrasse spritzte Sumpfwasser ins Gesicht des ohnmächtigen Mannes und alle starrten sie zitternd und gebannt vor Entsetzen auf die Szenerie. In einem weiten Kreis standen zehn Gerüste in regelmäßigen Abständen um den flammenumkränzten Monolithen, und an ihnen herab hingen kopfüber die grässlich verkohlten Leiber der hilflosen Siedler, die verschwunden waren. Innerhalb die ses Kreises sprang und brüllte der Zirkel der Verehrer, wobei sich die Bewegung der Menge von links nach rechts in einem endlosen Bacchanal zwischen dem Ring der Leichen und dem Ring aus Feuer vollzog."

- aus dem Bericht von Inspektor Legrasse ^a

^azitiert aus *Call of Cthulu* von H.P.Lovecraft

In der kalten, chaotischen Einöde zwischen den Sternen, abgetrennt von Wirklichkeit und Leben, existieren unbeschreibliche Schrecken, die nichts mehr als Einlass in unsere Welt, ein Platz am Lagerfeuer, das Leben ist. Korrumptiert vom fahlen Licht bösartiger Sterne und von der Leere in den Wahnsinn getrieben, entstellen und verderben diese Schrecken alles, womit sie in Berührung kommen. Sollte es einer Aberration gelingen an einer brüchigen Stelle im Weltengefüge in Silva einzudringen, wird sie zweifellos eine grässliche unste-

te Form annehmen, ganze Städte werden dem Wahnsinn verfallen und Untote werden in einer furchtbaren Verballhornung echten Lebens über die Erde wandeln.

Lovecrafts Erbe

Ein bisschen Lovecraftschen Horror hat noch keinem Fantasy-Setting geschadet.

TROLLE

Trolle sind gewaltige Wesen aus Stein. Oft liegen sie bewegungslos im Wald und sind von einem moosbewachsenen Stein kaum zu unterscheiden. Ihre unsymmetrischen Körper können jede Form von Fels wie Vulkangestein, Sediment, Sand, Lehm oder sogar Magma haben. Erst wenn sie ihre obsidianschwarzen Augen aufschlagen, oder sich an einen anderen Ruheplatz begeben, werden sie entdeckt und lösen dann oftmals Panik aus. Meistens jedoch nicht, denn es ist sehr unwahrscheinlich, dass sich in Troll weiter als etwa zwei Meter pro Tag bewegt. Es ist kaum etwas über sie bekannt: Man weiss weder was sie essen und trinken, noch ob sie überhaupt über Intelligenz verfügen. Man vermutet, dass sie immerzu wachsen, denn einige Exemplare sind so gross wie Häuser oder gar Hügel. Es gibt Hügeltrolle, die unter der Erde lebenden Höhlentrolle, Waldtrolle sowie Berg- bzw. Steintrolle, die sich besonders von Steinen und steinernen Bauten wie zum Beispiel Brücken angezogen fühlen. Ob diese Unterscheidungen tatsächlich verschiedenen Trollrassen entsprechen, oder ob sie einfach zufällige Beobachtungen sind, lässt sich nicht sagen, wobei die meisten Gelehrten dafür plädieren, dass man bei Trollen nicht von Lebewesen und deshalb auch nicht von Ras-

sen sprechen dürfe. Die einzigen, die allenfalls mehr über die wahren Begebenheiten wissen könnten, sind die Druiden, die ihr Wissen aber unter keinen Umständen preisgeben.

WICHTE

"Die Wichte gehören zur Gattung der Erdgeister. Sie schöpfen ihre Magie aus der Erde und leben in Erdlöchern. Sie sind bekannt dafür, kleine Kinder zu entführen und zu essen. Dagegen hilft nur die Taufe des Kindes."

- Paradigmus, Zoologica Magica, 1127

"Paradigmus' Werke sind allesamt unbrauchbar. Ich bezweifle, dass der Narr je einen Fuss vor die Tür gesetzt hat."

- Aus Grammas Enzyklopädie der Wesen

Wichte, manchmal auch Wichtel genannt, sind kleine humanoide Geschöpfe. Sie leben wild in allen Regionen der Welt. Obwohl selbst harmlos, können sie sich mit verschiedensten magischen Tricks vor Fressfeinden schützen. Aufgrund ihrer neugieriger Natur zieht es sie manchmal zu dörflichen Siedlungen, wo sie die Menschen beobachten, ihnen Streiche spielen, oder manchmal auch helfen, insbesondere, wenn man sie mit Süßigkeiten besticht. Sie sind sehr scheu und lassen sie sich kaum blitzen, ausser von Kindern.

Erscheinung & Verhalten Ein typischer Wicht wird bis zu 2 Handbreiten gross und etwa zwei Kilogramm schwer, wobei Grösse und Gewicht innerhalb einer Population stark variieren können.

Alle Wichte reden Wichtel, eine Sprache die so schnell ist, das sie für Menschen kaum ver-

ständlich und ohne Magie unmöglich zu sprechen ist.

FÜRCHTEWICHT

Der Fürchtewicht (Pumilus Pavidus) ist ein kleiner Geselle aus der Familie der Wildwichte. Charakteristisch sind lange, dünne Gliedmassen, einen grossen Kopf, der von zwei riesigen Ohren dominiert wird. Die Behaarung ist eher spärlich, wenn man vom Haupthaar absieht, dass beim Pumilus Pavidus dicht und typischerweise strubbelig ist. Erst im Winter oder in frostigen Gebieten wächst ihnen ein dichter Pelz, wobei jedoch nicht geklärt ist, ob es sich dabei nicht um zwei verschiedene Species handelt. Fürchtewichte reden ausschliesslich Wichtel. Ob sie menschliche Sprachen erlernen können, ist nicht bekannt. Überhaupt leiden alle Studien über den Pumilus Pavidus unter der Tatsache, dass sie selbst unter Aufbietung magischer Mittel kaum zu fangen sind.

Grundstein der Überlebensstrategie des Fürchtewichts ist seine Schreckhaftigkeit. Wird der Pumilus Pavidus einer Bedrohung gewahr, beginnt er mit einem lautstarken Gezeter und Geschrei. Er steigert sich immer mehr in sein hysterisches Gebaren, dass neben wildem Kreischen auch schnelles Herumhoppen einschliesst, bis er plötzlich verschwindet, d.h. unsichtbar wird.

NACHTSCHWÄRMER

Nachtschwärmer sind kleine schmächtige Wesen mit riesigen Ohren. Ihr Hörvermögen ist so gut, dass sie sogar Gedanken zu hören vermögen.

PUSTELWICHT

Diese hässlichen Kameraden sind über und über mit Pusteln, Eiterblasen und Warzen bedeckt. Im Gegensatz zu anderen Wichten geniessen Pustelwichte Aufmerksamkeit: Sie neigen zu theatralischen Tobsuchtsanfällen oder stolzieren auf und ab. Viele Tiere lassen sich davon verjagen. Wenn nicht, spucken sie säurehaltige Hexengalle auf den Gegner und fliehen dann in grossen Sprüngen ausser Reichweite, von wo aus sie den Gegner weiter verhöhnen.

Ihr Auftreten sollte aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass Pustelwichte besonders liebevolle Hausgeister sind.

TINTENWICHT

Diese Wichte haben eine graue Hautfarbe und schwarze Mützen. Punkte von Dunkelheit schweben um sie herum. Erschreckt man einen Tintenwicht verbreiten sie blitzschnell eine Wolke aus undurchdringlicher Dunkelheit und rennen dann davon.

Anhang

REGELN FÜR FATE

Dies sind Zusatzregeln für FATE. Die Basis-Regeln für Fate Core können im SRD angesehen werden (<http://srdfaterpg.de/>) oder hier heruntergeladen werden: <http://faterpg.de/fate-core-downloads/>.

KORRUpte ASPEKTE

Die Provinz Silberwald und andere Gegenden Silvas sind von bösartigen Kräften befallen. Um diese Korruption darzustellen, sind manche Aspekte *korrumptiert*. Solche Aspekte sind mit einem (K) gekennzeichnet. Wenn du bei einer Handlung einen korrumptierten Aspekt einsetzt, geschieht folgendes:

- Du erleidest einen Punkt geistigen Stress. Anstatt diesen Stress zu nehmen, kannst du dich auch entschliessen, eine Konsequenz auf dich zu nehmen. Solltest du das tun, erhältst du zusätzlich zu den Vorteilen des Fatepunkts einen Bonus auf dein Ergebnis. Dieser beträgt +2 für eine leichte, +4 für eine mittlere, +6 für eine schwere und +8 für eine extreme Konsequenz.
- Jeder Aspekt, der aus dieser Handlung entsteht, ist ebenfalls *korrumptiert* (K). Dies gilt insbesondere für die Konsequenzen aus dem vorherigen Punkt.

W100	Männername	W100	Männername	W100	Frauenname
1	Hans	51	Gilg	1	Margret (Greta)
2	Kuntz	52	Merckel	2	Els (Elisabeth)
3	Heinz	53	Adam	3	Anna
4	Fritz (Friderich)	54	Bentz (Benlin)	4	Katherina (Kathrin)
5	Jörg (Georg)	55	Jecklin	5	Barbara
6	Peter (Peyr)	56	Kilian	6	Kungund
7	Ulrich	57	Craft	7	Engel
8	Klaus (Niklaus)	58	Seytz	8	Agnes
9	Michel	59	Balthasar	9	Ännlin
10	Linhart (Leonhart)	60	Jeronimus	10	Dorothea
11	Herman	61	Frantz	11	Cristina
12	Jacob	62	Melchior	12	Enndlin
13	Andreas	63	Ewalt	13	Ällin
14	Martin (Merten)	64	Philips	14	Magdalena
15	Steffan	65	Georig	15	Appolonia
16	Erhardt	66	Lutz	16	Ursel
17	Lorentz (Lorncz)	67	Ekarius	17	Othilia
18	Paulus (Paul)	68	Oswald	18	Walburg
19	Mathes	69	Sigmund	19	Adelheid
20	Eberhart	70	Wernher	20	Geras
21	Thomas	71	Alexander	21	Brid
22	Caspar	72	Bertholdt	22	Irmel (Irma)
23	Wendel	73	Gabriel	23	Genefe
24	Bartholomeus (Barthel)	74	Bestlin (Best)	24	Ella (Ell)
25	Bernhard	75	Hug	25	Agatha
26	Albrecht	76	Lentz	26	Brigitta
27	Wilhelm	77	Lucas	27	Eva
28	Ott	78	Seitz	28	Juliana
29	Berchtold	79	Walther	29	Affra
30	Burckhart	80	Benedict	30	Clara (Clar)
31	Simon	81	Eckhart	31	Cecilia
32	Jobst (Job)	82	Hartman	32	Helena (Elen)
33	Marx	83	Karl	33	Alladt
34	Diether (Dietrich)	84	Augustin	34	Marlein
35	Sebolt	85	Blesy	35	Mechthilt
36	Aulber	86	Gallus	36	Gerlin
37	Cristoff	87	Moritz	37	Metze (Metzlerlin)
38	Sixt	88	Reinhart	38	Nopricht
39	Wolfgang	89	Rudolf	39	Reusin
40	Johannes	90	Urban	40	Agth
41	Ludwig	91	Urschel	41	Duretta
42	Sewolt	92	Alba	42	Endlein
43	Utz	93	Clewin	43	Fronicka
44	Wolff	94	Erasmus	44	Martha (Marth)
45	Veit	95	Felix	45	Gerdrud (Gertrudt)
46	Cristan	96	Gut	46	Jonata (Jonatha)
47	Jost (Jos)	97	Honn	47	Martsch
48	Sebastian	98	Max	48	Nopurg
49	Engelhart	99	Pesolt	49	Peternella (Petternel)
50	Antoni	100	Ruprecht		

Häufigste Namen 1411 bis 1497, zusammengestellt von beliebte-vornamen.de