

Systemreferenz für Dyrhal

Dr. Frank Effenberger

Zweite Ausgabe

1. Auflage November 2024

Dyrhal and all Dyrhal-related content © 2022-2024 Dr. Frank Effenberger is licensed under CC BY-NC-SA-License.

Selbstverlag (Privatdruck):

Dr. Frank Effenberger

Helmholtzstraße 4

01069 Dresden

Deutschland

Inhalt

Dyrhal

Vorwort	3
Planetensystem	4
Götter	5
Kalender	8
Reiche	11
Organisationen	20
Völker	30
Währung	33
Universum und die Ebenen	34
Historie	39
Sonstiges	51

Rechtliches

Rechtliche Anmerkungen	52
CC BY-NC-SA-Lizenz	53

Weitere Informationen finden Sie unter:

www.kosmischer-horror.de/dyrhal

Dyrhal

Vorwort

Hier finden Sie alle Informationen zu meiner mit anderen Pen-&-Paper-Rollenspielen kompatiblen Fantasywelt Dyrhal.

Dyrhal ist eine Mittelalter-Fantasywelt voller Magie und verschiedener Völker. Sie ist dafür ausgelegt, um darin Geschichten zu schreiben und Pen-&-Paper-Rollenspiele zu spielen.

Diese Seite enthält ausschließlich die Besonderheiten der von mir erschaffenen Welt, damit diese möglichst einfach mit anderen Spielsystemen verwendet werden kann.

Die folgenden Abschnitte erklären zum einen die Spielwelt im Detail, zum anderen wie die Inhalte dieser Welt für eigene Zwecke verwendet und verändert werden können.

Planetensystem

Wer in Dyrhal in den Himmel schaut, der erkennt im unendlichen Sternenmeer mehrere Himmelskörper.

Sirla

Die goldene Sonne Dyrhals. Ihre Wärme und ihr Licht geben Dyrhal die benötigte Lebenskraft.

Pathor

Die kleine, blaue Sonne Dyrhals. Pathor war ein Mensch, der zu einem Gott aufstieg und seitdem Hand in Hand mit Sirla wandert. Wenn Pathor und Sirla richtig stehen, entsteht im Zwielflicht ein wunderbares Farbenspiel aus gemischten Gold- und Blautönen.

Maegor

Der graue Mond Dyrhals. Mit seiner Präsenz hat er großen Einfluss auf die Gezeiten und reflektiert das Licht von Sirla und Pathor. Wenn Sirla, Pathor und Maegor in einer Reihe stehen, dann werden unermessliche Kräfte freigesetzt.

Dyrhal

Die uns bekannte, materielle Welt. Der Hauptkontinent trägt den Namen der Göttin des Lebens: Alyria. Der Nordpol ist die Heimat der vier Urelemente: Feuer, Erde und Wasser bilden ein ineinander greifendes Dreieck, welches darüber von Luft umhüllt wird. Das Zentrum bildet ein pures Chaos aller Elemente. Der Südpol ist wie die südlichen Landmassen in einen undurchdringbaren Nebel gehüllt. Dyrhal ist von einer schützenden Schicht, der Ätherebene, umgeben.

Götter

Dyrhal kannte lange Zeit keine Götter. Die heute bekannte Zeitrechnung begann, als zehn Abenteurer zu Göttern aufstiegen und die Welt auseinander brach. In Dyrhal ist das Anbeten mehrerer Götter zur gleichen Zeit normal.

Die Götter werden aufgeteilt in die fünf Freunde und die fünf Gierigen.

Die fünf Freunde

Tausend Raben

Als der Hochelf Ghanton zu einem Gott wurde, teilte er seine Macht unter allen Raben und Krähen auf Dyrhal auf. Man sagt, dass er alles sehen und hören kann, was die Rabenvögel wahrnehmen. Wer zu den tausend Raben betet, der sucht nach verlorenem Wissen der Welt. Seien es geschichtliche Ereignisse oder Wissen um Magie und mächtige Gegenstände: Die tausend Raben sind bereit, ihr Wissen zu teilen, wenn sie im Gegenzug etwas Gleichwertiges lernen.

Pathor

Als der Mensch Pathor zu einem Gott wurde, löste er sich vom Planeten Dyrhal und trat als blaue Sonne neben Sirla. Von dort aus wacht er über Dyrhal. Er spendet Licht, Wärme und Feuer. Wer zu ihm betet, erhofft sich Schutz vor dunklen Mächten. Pathor erscheint Wesen in Form von blauem Licht, um sie vor dunklen Pfaden zu bewahren.

Alyria

Alyria war die schönste Elfenfrau, die je auf Dyrhal wanderte. Als sie zu einer Göttin aufstieg, machte sie es sich zur Aufgabe, die Schönheit und das Leben der Welt zu bewahren. Als Dank wurde der Hauptkontinent Dyrhals nach ihr benannt. Heiler, Fluchbrecher und Künstler beten zu Alyria, um Schutz, Kräfte oder Segen zu erhalten.

Israsil

Israsil war ein Halbork, dessen Leben durch die Vorurteile Fremder tief geprägt wurde. Er manifestierte sich als Gott der Gerechtigkeit, um über all jene zu richten, die böse Absichten in ihren Herzen tragen. Wer zu Israsil betet, der wünscht sich einen fairen Richterspruch, Gerechtigkeit für erfahrenes Übel oder einen Segen im Kampf für eine wahre, edle Sache. Insbesondere Halborks verdanken Israsil ein besseres Ansehen und weniger Vorurteile in der Gesellschaft.

Der schwarze Amboss

Der Zwerg Khartan war ein Handwerksmeister ohne Gleichen. Als Gott verwandelte er sich zum schwarzen Amboss, auf dem die mächtigsten Objekte gefertigt werden können. Wer zum schwarzen Amboss betet, der ist ein hart arbeitender Handwerker und bittet um eine führende Hand bei der Arbeit oder um Einsichten und Wissen in seinem Beruf. Der schwarze Amboss befindet sich im Reich Despval.

Die fünf Gierigen

Tamera

Es ist nicht bekannt, wie Tamera an das Wissen gekommen ist, um zu einem Gott zu werden. Die von Drachen abstammende Frau wacht als Göttin der Natur über alles Leben und hasst jede Pervertierung davon. Tamera wird meist von Bauern und umherziehenden Druiden angebetet, um eine reiche Ernte zu erbitten oder das Gleichgewicht in der Natur zu wahren.

Gonmir

Gonmir ist der Gott der Einbrecher, der Heimlichkeit und Intrige. Darüber hinaus ist nichts über ihn bekannt. Manche stellen sogar in Frage, ob der Halbling Gonmir überhaupt ein Gott geworden ist und sehen seine Anbetung als eine weitere List von ihm. Wer zu Gonmir betet, erbittet einen Segen für illegale Machenschaften oder politische Intrigen.

Rhoknir

Rhoknir war der zwergische Anführer einer Söldnerbande, die vor keinem Verbrechen zurückschreckte. Der Legende nach stieg er zum Gott auf, nachdem er im Streit seine Mitreisenden tötete. Wer Rhoknir anbetet, der möchte plündern, brandschatzen, und Blut um des Blutes Willen vergießen. Nur die wildesten Krieger und Barbaren hoffen, dass er ihre Schläge segnet.

Eldall

Eldall soll eine Kreatur aus dem Nebelreich gewesen sein. Sie schaffte es, zum Gott der Stürme zu werden. Ein Sturm kümmert sich nicht um Wesen, die Natur, um Reiche oder Regeln. Der Sturm wütet über das Land und ordnet die Welt neu. Wer Eldall anbetet, der sucht die Mächte eisiger Blizzards, tosender Feuerstürme und mächtiger Tsunamis. Wer Eldall folgt, der möchte die Münze des Schicksal erneut werfen.

Die Spinnenmutter

Die Spinnenmutter ist die Hüterin des Todes, der Gifte und der Schatten. Sie verwandelte sich in die Mutter aller Spinnen und reiste tief in die Höhlen unter der Welt. Hier webt sie ihr magisches Netz in andere Orte, Ebenen und Dimensionen. Wer die Spinnenmutter anbetet, der erbittet ihren Segen bei einer Beerdigung. Die Spinnenmutter wird zudem von all jenen angebetet, die planen, eine andere Person umzubringen.

Der Urgott

Der Ursprung und das Ende.

Aeos

Zum Beginn aller Zeit gab es den Urgott Aeos. Der Schöpfergott formte, brachte Licht ins Dunkel und war ein Hüter der kosmischen Balance und Neutralität. Eines Tages zerbrach Aeos in mehrere Splitter, die seither durch das Universum treiben. Dyrhal ist einer dieser Splitter.

Kalender

In Dyrhal begann die Zeitrechnung mit dem Jahr 0 nach dem Aufstieg (NA) der Götter. Alle Inhalte dieses Dokumentes sind vom Jahr 1502 NA als Startpunkt aus geschrieben. Die Zeitrechnung funktioniert wie folgt:

- Eine Woche besteht aus zehn Tagen,
- ein Monat besteht aus drei Wochen (30 Tagen),
- ein Jahr besteht aus vierzehn Monaten (420 Tagen).

Monate und Jahre haben keine Namen und werden durchnummeriert. Es gibt Frühling, Sommer, Herbst und Winter. Sommer und Winter dauern aufgrund des Planetensystems je einen Monat länger an:

Jahreszeit	Monatsnummer
Frühling	3-5
Sommer	6-9
Herbst	10-12
Winter	13-2

Die zehn Wochentage sind den Göttern gewidmet:

Nummer	Tag	Äquivalent
1	Rabtag	Montag
2	Pathortag	Dienstag
3	Tameratag	Mittwoch
4	Gonmirtag	Donnerstag
5	Alytag	Freitag
6	Rhoktag	Samstag
7	Eldalltag	Sonntag
8	Spinnentag	-
9	Isratag	-
10	Ambosstag	-

Es gibt kein Wochenende. Je nach Glaubensrichtung gönnen sich die Bewohner von Dyrhal an einem oder an zwei Tagen unter der Woche etwas mehr Ruhe.

Jedem Gott ist ein Feiertag im Jahr gewidmet:

Bezeichnung	Datum	Widmung
Tag der Sucher	01.01	Tausend Raben
Kinderfest	09.03	Israsil
Der große Maskenball	04.04	Gonmir
Alyfest	05.05	Alyria
Sommerpathorwende	02.07	Pathor
Sturmgesang	07.09	Eldall
Tag des Schaffens	10.10	Der schwarze Amboss
Erntedank	03.12	Tamera
Todestag	08.13	Die Spinnenmutter
Schweinetanz	06.14	Rhoknir

Reiche

In Dyrhal gibt es sechs große Reiche.

Despval

Lage: Im Nordwesten Dyrhals

Klima: Steppe

Regierungsform: Konföderation.

Ein Zusammenschluss unabhängiger Staaten, die zum Gemeinwohl Despvals beitragen. Die Statthalter der Städte & Dörfer werden von den Bürgern gewählt.

Herrscher: Ratsherr Dorius Zeugner (Gnom)

Kultur: Despval ist für Schnaps, deftige Frühstücke und Pferderennen bekannt. Die Einwohner Despvals tragen meist leichte, gefütterte Kleidung zum Schutz gegen den Wind. Oftmals werden beige oder grüne Farben getragen, geschmückt mit Silber oder Edelsteinen.

Stadtname	Besonderheit	Lage im Reich	Statthalter	Wappen
Angor Thom	Hauptstadt	Zentral	Ratsherr Dorius Zeugner (Gnom)	Grün mit einem braunen Pferd
Traafast	Hafenstadt	Süden, am Meer	Kondik Wittmane (Zwerg)	Blau mit einem braunen Schiff
Obresa	Handelsstadt am Fluss	Zentral, zwischen Angor Thom und Traafast	Brovuk Stahlhand (Zwerg)	Hellgrün mit einem blauen Fluss
Koling	Grenzstadt zu Tharion und Kylar	Südosten	Grem Tringrosh (Halbork)	Weiß mit einer grauen Säule
Sohwell	Festung	Osten	Mana Saineka (Adrijh)	Lila mit einem goldenen Kreis in Mitte
Ampus	Ausgrabungsstätte	Nordöstlich von Sohwell	Nillbi Ladlip (Koa)	Weiß mit einer grünen Schlange

Besondere Handelswaren: Silber, Edelsteine, Heilpflanzen, Pferde und Reitwidder.

Tharion

Lage: Zentral-südlich Dyrhals, am großen Meer

Klima: Gemäßigt

Regierungsform: Plutokratie.

Wer genügend Geld besitzt, der kann sich alles erlauben. Die zehn reichsten Personen lenken die Geschicke Tharions unter einem repräsentativen Monarchen mit eingeschränktem Einfluss.

Herrscher: König Phenrix Discome (Halbelf)

Kultur: Tharion ist für Wein, üppige Abendmahle sowie Kunst & Kultur bekannt. Die Einwohner Tharions tragen gerne rote Kleidung mit Kupfer- oder Goldverzierungen.

Stadtname	Besonderheit	Lage im Reich	Marquis	Vicomte	Wappen
Arca-mont	Hauptstadt	Zentral	König Phenrix Discome (Halbelf)	Nicht besetzt	Rot mit goldenem Rahmen, darauf ein brauner Goldbeutel
Kupferwacht	Festung mit Bergarbeiterdorf (Kupfer)	Westen	Joserath Orinelis (Mensch)	Deelkert Meru (Halbling)	Grün mit einem Drachen in Gold
Corin	Bergarbeiterstadt (Gold)	Westlich von Arca-mont	Hogbart Uyo (Gnom)	Iekuni Mi (Drachenabstammige, blau)	Lila mit einem Wolf in Gold
Asturcia	Hafenstadt	Zentral-Südlich am Meer	Umidon Grauhals (Halbork)	Mumane Sluc (Koa)	Blau, mit einem goldenen Zyklon
Ridia	Hafenstadt	Südosten	Engovar Gilfir (Koa)	Munjeg Yuki (Adrijh)	Gelb mit einem schwarzen Symbol eines Bären
Sartos	Kornkammer Dyrhals	Osten	Elvara Farrel (Elf)	Snelver Surata (Koa)	Braun mit einem goldenen Symbol eines Baums

Besondere Handelswaren: Alle erdenklichen Handwerkswaren, Luxusgüter, Giftpflanzen und Nahrungsmittel.

Die Adrijh-Inseln

Lage: Inselgruppe südlich Tharions

Klima: Wüste

Regierungsform: Meritokratie.

Wer bewiesen hat, am besten für eine Aufgabe geeignet zu sein, wird diese als Minister übernehmen. Die Ministerien werden von einer nach Effizienz und Effektivität strebenden Bürokratie begleitet.

Herrscher: Ministerpräsident Intaro Pleiox (Adrijh)

Kultur: Die Adrijh-Inseln sind für Drogen, Tee, exotische Gewürze und öffentliche Forumsdiskussionen bekannt. Die Bewohner der Adrijh-Inseln tragen Kleidung, die wenig Sand durchlässt und bis auf die Augen alles verdeckt.

Stadtname	Besonderheit	Lage im Reich	Herrscher	Wappen
Salantir	Hauptstadt	Zentral	Ministerpräsident Intaro Pleiox (Adrijh)	Sandgelbes Wappen mit zwei lilanen Motonitbergen
Thichium	Drogenherstellung	Westen	Vicos Floch (Adrijh)	-
Die schwarze Bibliothek	Katalogisierung sämtlichen Wissens	Osten	Hohepriester Visarius (Aleris)	-

Ministerium für	Minister	Ort
Handel	Marsa Wibb (Gnom)	Salantir
Magie & Forschung	Fehlar Avos (Hochelf)	Salantir
Bau & Finanzen	Ghonkar Thor (Zwerg)	Salantir
Gastfreundschaft	Lady Wymar (Adrijh)	Salantir
Alchemie	Vicos Floch (Adrijh)	Thichium

Besondere Handelswaren: Drogen, magisches Wissen, Gewürze, Perlen.

Motonit: Ein lilaner Kristall, der Energie speichert und freisetzen kann und es ermöglicht, Maschinen zu bauen und Aufgaben zu automatisieren. Das einzig bekannte Vorkommen sind zwei lilane Motonitberge auf den Adrijh-Inseln.

Eriond

Lage: Im Nordosten Dyrhals

Klima: Tundra

Regierungsform: Feudale Monarchie.

Ein auf der männlichen Blutlinie basierender König regiert mit eingeschränkter Macht. Unter dem König existieren Vasallen, die Truppen und Geld an den König im Rahmen eines Treueschwures geben.

Herrscher: König Thorin Kleios (Mensch)

Kultur: Eriond ist für Bier, fleischhaltige Mittagsmahle, Badehäuser, öffentliche Gerichte und Ehrenduelle bekannt. Die Einwohner Erionds tragen gerne dicke, blaue Kleidung mit Silberverzierungen.

Stadtname	Besonderheit	Lage im Reich	Vasall	Wappen
Dunmar	Hauptstadt	Zentral	König Thorin Kleios (Mensch)	Dunkelblau mit einem goldenen Kriegshammer und hellblauer Sonne Palthors
Das arkane Kloster	Ausbildungsstätte, Hort des Wissens	Nordwesten, in den Bergen	Meister Erithic (Mensch)	Dunkelblau mit vier grauen Sonnenstrahlen
Die Eisenfestung	Festung	Südwesten, in den Bergen	Cyrus Marsch (Mensch)	Dunkelblau mit einem grauen Turm
Sturith	Bergarbeiterstadt (Eisen)	Südwesten	Olkrun der Donnerer (Halbork)	Dunkelblau mit einem grauen Eisenbarren
Dro-wood	Bauernstadt	Zentral, südöstlich Dunmar	Rilitar Lei (Halbelf)	Dunkelblau mit grauer Getreideähre
Itasa	Hafenstadt mit Festung	Osten	Nashia Arwin (Halbelf)	Dunkelblau mit einem grauen Dreimaster

Besondere Handelswaren: Felle, Rüstungen, Waffen, Platin, stärkende Kräuter.

Kylar

Lage: Zentral-nördlich, zwischen Despval, Tharion und Eriond

Klima: Gemäßigt

Das alte, sich im Zentrum Dyrhals befindende Reich Kylar ist älter als die Zeitrechnung.

In der Hauptstadt Tharsis schafften es zehn Sterbliche zu Göttern zu werden. Dieses Ereignis brach die Welt entzwei. In Folge dessen erschufen die Götter gigantische Schutzsäulen um Kylar und schirmten das Reich magisch ab. Es wurden zahlreiche, erfolglose Versuche unternommen, den magischen Schutz von Kylar zu umgehen und in das Reich einzudringen. Die Magie dieser Säulen konnte seit über 1500 Jahren niemand deuten oder entschlüsseln.

Das Nebelreich

Lage: Süden, südlich der Adrijh-Inseln

Klima: Tropisch

Im Jahr 0 NA wurde mit dem Zerbrechen der Welt eine große Landmasse im südlichen Dyrhal abgetrennt. Die Götter hüllten dieses Reich in dichten Nebel und gaben ihm damit seinen Namen. Der magische Nebel verhinderte jede Expedition, die das Nebelreich betreten wollte.

Organisationen

Die folgenden neun Organisationen sind reichsübergreifend bekannt.

Die schwarze Bibliothek

Leitmotiv: »Wissen ist die mächtigste Handelsware.«

Symbol: Drei Raben im Kreis, ein schwarzes Auge in der Mitte

Anführer: Hohepriester Visarius (Aleris)

Hauptsitz: Die gleichnamige schwarze Bibliothek im Osten der Adrijh-Inseln

Relikte: Ghantons wandelndes Buch

Das Ziel der schwarzen Bibliothek ist es, sämtliches Wissen von Dyrhal zu sammeln und zu katalogisieren.

Typische Aufträge beinhalten das Sammeln von Artefakten & Zauberbüchern, Einbruch, Beschattung, die Erforschung der Welt sowie den Tausch von Dienstleistungen oder neues Wissen gegen anderes Wissen.

Der Hohepriester ist im Besitz eines mächtigen Buches: Das sich immer wandelnde Buch von Ghanton saugt alle Informationen auf, mit denen es beschrieben wird. Wer auf der Suche nach Wissen ist, kann beim Blättern des Buches alle Informationen finden, die je in das Buch geschrieben worden.

Ränge (aufsteigend)
Sucher
Schwarzfeder
Rabe
Das Auge
Hohepriester

Die Kirche der blauen Sonne

Leitmotiv: »Verbannt die Dunkelheit! Lasst Licht in euer Herz!«

Symbol: Eine blaue Sonne

Anführer: Patriarch Therodus Lichtschild (Mensch)

Hauptsitz: Eine Kirche in Dunmar (Eriond)

Relikte: Die brennende Kugel Pathors

Das Ziel der Kirche der blauen Sonne ist es, für Ordnung und Seelenfrieden zu sorgen sowie dunkle Machenschaften ans Licht zu bringen und zu bekämpfen.

Typische Aufträge beinhalten dem Nachgehen von Diebstahl, Mord, Berichten über Monstern sowie das Ermöglichen von Buße und die Bekämpfung bössartiger Organisationen.

Der Patriarch ist im Besitz einer mächtigen Kugel: Die brennende Kugel Pathors soll in der Lage sein, die Nacht in einen Tag zu verwandeln und sämtliche Dunkelheit zu bannen.

Ränge (aufsteigend)
Neophyt
Bruder
Pater
Abt
Patriarch

Der Orden der heilenden Hand

Leitmotiv: »Niemand soll eines unnatürlichen Todes sterben.«

Symbol: Ein weißer Baum voll goldener Blätter

Anführer: Alyrias Hand Shina Voxis (Koa)

Hauptsitz: Ein Kloster in Arcamont (Tharion)

Relikte: Die heilende Hand

Das Ziel des Ordens der heilenden Hand ist es, die Kranken egal welchen Standes zu versorgen und Flüche zu brechen.

Typische Aufträge beinhalten das Sammeln von Heilmitteln, das Ausprobieren neuer Heilverfahren, das Brechen von Flüchen sowie die Unterstützung der Lazarette und Krankenhäuser Dyrhals.

Alyrias Hand ist im Besitz einer mächtigen, goldenen Hand: Die heilende Hand kann bei Kontakt sämtliche Flüche und Gebrechen heilen, während Untote bei Berührung zu Staub zerfallen. Die goldene Hand soll Wesen mit guter Seele wiederbeleben können, selbst wenn sämtliche Hoffnung verloren ist.

Ränge (aufsteigend)
Gehilfe
Heiler
Fluchbrecher
Priester
Alyrias Hand

Die weiße Garde

Leitmotiv: »Wir bringen Gerechtigkeit.«

Symbol: Ein Schild, darauf das Symbol eines Kriegshammers

Anführer: Großinquisitor Suul (Halbork)

Hauptsitz: Eine große Halle in Dunmar (Eriond).

Relikte: Schwert der Gerechtigkeit

Das Ziel der weißen Garde ist es, die Welt zu einem Ort der Gerechtigkeit zu machen.

Typische Aufträge beinhalten Verbrecher der Gerichtsbarkeit zu überführen, die Sorgen und Nöte der Schwachen zu lindern und Böses zu bestrafen.

Der Großinquisitor ist im Besitz eines mächtigen Schwertes: Das Schwert der Gerechtigkeit ist eine mächtige Waffe, kann aber nur von jemanden geführt werden, der damit ein edles und gerechtes Ziel verfolgt. Wer das Schwert der Gerechtigkeit trägt, über den können andere nicht richten.

Ränge (aufsteigend)
Anwärter
Gardist
Inquisitor
Ritter der Garde
Großinquisitor

Die Liga der Handwerker

Leitmotiv: »Harte Arbeit und Erfahrung zahlen sich aus.«

Symbol: Ein schwarzer Amboss

Anführer: Meister der Münze Thorus Vandelar (Mensch)

Hauptsitz: Das Gildenhaus in Arcamont (Tharion)

Relikte: Der schwarze Amboss in Angor Thom (Despval)

Das Ziel der Liga der Handwerker ist es, möglichst viele Handwerker zu vereinigen, um eine solide Verhandlungsbasis gegenüber Händlern zu haben. Die Mitglieder wählen Fürsprecher, die demokratisch mit den Handwerksmeistern den Anführer wählen.

Typische Aufträge beinhalten die Erschaffung von meisterhaften Gegenständen, die Beschaffung seltener Materialien, den Transport wichtiger Gegenstände, sowie den An- und Verkauf von Handwerkswaren.

Die Meister des Handwerks sind im Besitz eines mächtigen Ambosses in Angor Thom (Despval): Auf dem schwarzen Amboss können legendäre, magische Gegenstände gefertigt werden. Der Zugang ist beschränkt auf die Meister des Handwerkes.

Ränge (aufsteigend)
Mitglied
Fürsprecher
Ehemaliger Meister des Handwerks
Meister des Handwerks
Meister der Münze

Der Zirkel der Wildnis

Leitmotiv: »Haltet die Natur im Gleichgewicht!«

Symbol: Ein Blatt im Wind

Anführer: Erzdruide Tymar Eshalanor

Hauptsitz: In Dyrhal verteilt gibt es Treffpunkte namens Tameras Zirkel

Relikte: Das Herz der Wälder

Das Ziel des Zirkels der Wildnis ist das Behüten der Natur des Gleichgewichts und die Bekämpfung aller Untoter.

Typische Aufträge beinhalten das Finden und Zerstören von Untoten sowie die Wahrung des Gleichgewichts in der Natur.

Der Erzdruide ist im Besitz eines mächtigen Herzens aus Holz: Das Herz der Wälder soll Wälder davor schützen aus dem Gleichgewicht zu geraten und kann mächtige Hüter der Natur rufen.

Ränge (aufsteigend)
Wächter
Aufseher
Freund des Waldes
Druide
Erzdruide

Das Netzwerk

Leitmotiv: »Die Zunge spricht, das Ohr lauscht, die Hand tauscht. Das Herz prüft, der Kopf leitet.«

Symbol: Sechs unregelmäßige Augen in zwei Dreierreihen

Anführer: unbekannter Kopf des Netzwerks

Hauptsitz: Am Hofe jedes Herrschers eines Reichs gibt es eine Kammer des Netzwerkes

Relikte: Unbekannt

Das Ziel des Netzwerkes ist es, als reichsübergreifendes Spionagenetz zu agieren, sodass nichts verborgen bleibt.

Typische Aufträge beinhalten die Einholung von Informationen durch Befragung, Bestechung, Magie und Betrug.

Ränge (aufsteigend)
Zunge
Ohr
Hand
Herz
Kopf

Ungerechter Zorn

Leitmotiv: »Das Recht des Stärkeren.«

Symbol: Eine blutbefleckte Axt

Anführer: unbekannter Kriegshäuptling

Hauptsitz: Eine marodierende Bande, die frei durch Dyrhal zieht

Relikte: Blutende Axt

Das Ziel des ungerechten Zorns ist es, Blut zu vergießen und mehr Schätze und Macht anzuhäufen.

Typische Aufträge beinhalten das Plündern von Dörfern, das Töten von Adligen und den Diebstahl von Schätzen.

Der Kriegshäuptling ist im Besitz einer mächtigen, immer blutenden Axt: Diese nach Blut gierende Waffe wird mit jedem getötetem Gegner stärker.

Ränge (aufsteigend)
Frischling
Blutgeweihter
Eisenspeer
Wutentbrannter
Kriegshäuptling

Athasaris Gunst

Leitmotiv: »Wir sind leise und präzise.«

Symbol: Eine Giftphiole

Anführer: unbekannter Athasari

Hauptsitz: Der Legende nach soll Athasaris Gunst in den Höhlen unter Alyria die Schule der Schatten haben

Relikte: Kugel der Schatten

Das Ziel von Athasaris Gunst ist es, Tod gegen Münze einzutauschen.

Typische Aufträge beinhalten die Erkundung als Vorbereitung für sowie den Auftragsmord selbst.

Der Athasari ist im Besitz einer mächtigen Kugel: Die Kugel der Schatten verleiht einer Person wahre Unsichtbarkeit, Lautlosigkeit und die Fähigkeit, niemals Spuren zu hinterlassen.

Ränge (aufsteigend)
Informant
Berater
Schatten
Klinge
Athasari

Völker

Dyrhal wird von vielen Völkern bewohnt. Im Folgenden wird die Herkunft der zumeist Vertretenen überblicksweise aufgelistet.

Volksname	Herkunft	Sprachen
Orks (Schneeorks, Seeorks, Elementarorks)	Eriond	Gemeinsprache, Orkisch, nur Elementarorks: Sprache der Elementare
Menschen	Eriond	Gemeinsprache
Elfen (Waldelfen, Hochelfen, Seeelfen, Dunkelelfen, Schattenelfen, Elia-drin)	Kylar	Gemeinsprache, Elfish, Dialekte des Elfishen basierend auf Volk
Zwerge (Hügelzwerge, Gebirgszwerge, Tiefenzwerge)	Despval	Gemeinsprache, Zwergisch
Gnome (Felsengnome, Waldgnome, Tiefengnome)	Despval	Gemeinsprache, Gnomisch
Halblinge	Kylar	Gemeinsprache, Halblingisch
Drachenabstammige (Echsenartige)	Das ehemalige Nebelreich	Gemeinsprache, Drachensprache
Dunkelbewohner (Satyrartige)	Die Höhlen unter Dyrhal	Gemeinsprache, Satyrisch
Koa (Rabenartige)	Tharion	Gemeinsprache, Koati
Aleris (Adlerartige)	Das ehemalige Nebelreich	Gemeinsprache, Alerisch
Adrijh (Fuchsartige)	Die Adrijh-Inseln	Gemeinsprache, Adrijhith
Astralbewohner (Nemaresi, Thevoliz)	Die Astralebene	Gemeinsprache, Orkisch, nur Nemaresi: Nemaresisch, nur Thevoliz: Thevolizit

Volksname	Herkunft	Sprachen
Goliath	Gebirge	Gemeinsprache, Orkisch, Sprache der Riesen
Alle Halbvölker	Dyrhal	Gemeinsprache, alle Sprachen beider Völker
und viele mehr	Dyrhal	-

Währung

Es gibt Kupfer-, Silber-, Gold- und Platinmünzen, mit denen überall in Dyrhal gehandelt wird.

So wie es zehn Götter gibt, erfolgt die Umrechnung erfolgt über den Faktor 10:

Münzart	Kupfer- münze(n)	Silber- münze(n)	Goldmün- ze(n)	Platin- münze(n)
1 Kupfermünze	1	-	-	-
1 Silbermünze	10	1	-	-
1 Goldmünze	100	10	1	-
1 Platinmünze	1000	100	10	1

Es gibt landestypische Prägungen der Münzen mit dem Antlitz des Reichsoberhauptes. Größere Geldmengen werden als eingeschmolzene Barren transportiert.

Universum und die Ebenen

Die durch das Universum treibenden Splitter von Aeos formen und beeinflussen sämtliche Existenz. Jeder Splitter ist mit jedem anderen Splitter durch magische Seile namens Uw'en verbunden: Selbst wenn sich die Splitter voneinander fort bewegen, eines Tages ist die maximale Länge der Seile erreicht: Der Uw'en wird fest und zieht die Splitter wieder aufeinander zu, bis sie kollidieren, erneut splintern und sich beeinflussen. Danach Treiben die Splitter in diesem ewigen Zyklus wieder auseinander. Dieser Zyklus wird Shattah genannt und hat das Universum mehrfach grundlegend verändert.

Die Welten, die diese Splitter formten, können mithilfe mächtiger Magie erreicht werden. Die Splitter werden in vier Kategorien aufgeteilt:

Positive Splitter

Splittername	Domäne	Besonderheit	Gegensplitter
Thimosi	Leben	Ursplitter	Athasari (Tod)
Elia	Licht	Hauptsplitter von Thimosi (Leben)	Salrar (Finster-nis)
Isyr	Ordnung	Hauptsplitter von Thimosi (Leben)	Ythus (Chaos)
Thania	Gemein-wohl	Hauptsplitter von Thimosi (Leben)	Ilgareg (Gier)
Iderna	Gnade	Nebensplit-ter von Isyr (Ordnung) und Thania (Ge-meinwohl)	Rizesch (Rück-sichtslosigkeit)

Negative Splitter

Splittername	Domäne	Besonderheit	Gegensplitter
Athasari	Tod	Ursplitter	Thimosi (Leben)
Salrar	Finsternis	Hauptsplitter von Athasari (Tod)	Elia (Licht)
Ythus	Chaos	Hauptsplitter von Athasari (Tod)	Isyr (Ordnung)
Ilgareg	Gier	Hauptsplitter von Athasari (Tod)	Thania (Gemeinwohl)
Thelkuun	Egoismus	Nebensplitter von Ythus (Chaos) und Ilgareg (Gier)	Lyvi (Altruismus)

Gemischte Splitter

Splittername	Domäne	Besonderheit	Gegensplitter
Lyvi	Altruismus	Nebensplitter von Ythus (Chaos) und Thania (Gemeinwohl)	Thelkuun (Egoismus)
Rizesch	Rücksichtslosigkeit	Nebensplitter Isyr (Ordnung) und Ilgareg (Gier)	Iderna (Gnade)

Extreme Splitter

Splittername	Domäne	Besonderheit
Nirus	Balance und Seelen	Alles
Xtuth	Der große Filter und Wahnsinn	Nichts

Elementarebenen

Während die Elemente einst frei über Dyrhal streiften, wurden sie in mehreren Kriegen schließlich angekettet. Der Nordpol Dyrhals ist die neue Heimat der vier Urelemente: Feuer, Erde und Wasser bilden ein ineinander greifendes Dreieck, welches darüber von Luft umhüllt wird. Das Zentrum bildet pures Chaos aller überlappenden Elemente. Da die Ketten durch die Katastrophen der letzten Jahrtausende etliche Schwächungen erlebt haben, ist der Einfluss der Elementare auf Dyrhal immer stärker geworden.

Ätherebene

Dyrhal ist von einer dünnen Schutzschicht umgeben: eine geisterhafte, unsichtbare Ebene namens Äther. Wer vom Äther aus Dyrhal betrachtet, der kann nicht mit der materiellen Welt interagieren oder gesehen werden. Die Ätherebene ist untrennbar mit den Ketten der Elementare der Elementarebenen, sowie den Splittern Salrar (Finsternis) und Elia (Licht) verbunden.

Astralebene

Die magischen Seiles namens Uw'en, die jeden Splitter miteinander verbinden, bilden die Astralebene und Reisemöglichkeit zwischen den Splittern. Die Astralebene wird für Seelen, Gedanken und Energien genutzt, um zwischen den Splittern fließen zu können. Reisen durch die Astralebene sind extrem gefährlich, da mehrere Fraktionen in der Astralebene sich geschworen haben, Interaktionen zwischen den Splittern zu verhindern.

Historie

Im Folgenden sind die wichtigsten Ereignisse in der Historie von Dyrhal aufgelistet.

VA = Vor dem Aufstieg der Götter.

NA = Nach dem Aufstieg der Götter.

- 100.000 VA: Der Urgott Aeos zersplittert in mehrere Teile: Athasari (Tod), Thimosi (Leben), Nirus (Balance & Seelen), Xtuth (der große Filter und Wahnsinn) und Dyrhal (Materie & Schöpfung). Diese Splitter, so andersartig sie sein mögen, sind durch magische Seile namens Uw'en verbunden. Jeder Splitter ist durch ein jeweils ein Uw'en mit jeweils jedem anderen Splitter verbunden (N:N). Auch wenn sich die Splitter zu Beginn voneinander fort bewegen, eines Tages ist die maximale Länge der Seile erreicht: Der Uw'en wird fest und zieht dann die Splitter wieder aufeinander zu, bis sie kollidieren, erneut splittern und sich beeinflussen. Danach treiben die Splitter in diesem ewigen Zyklus des Aufeinander zu und Voneinander weg weiter: Dieser Zyklus wird Shattah genannt. Alle Uw'en ergeben in Summe die Astralebene. Dyrhal treibt zu Beginn ziellos durch das Universum als reine Schöpfungsenergie und Potential unendlicher Möglichkeiten.
- 80.000 VA: Der Splitter Dyrhal stößt im Universum mit dem Splitter Nirus (Balance & Seelen) zusammen. Der Splitter Dyrhal verändert sich durch die Kollision: Die Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft bilden sich, gestalten den Splitter Dyrhal um und geben ihm erstmals eine materielle Form und Seelen.

- 50.000 VA: Erstes Leben in Form von Elementaren und Elementargeistern bildet sich auf Dyrhal.
- 40.000 VA: Die Elemente streiten sich um die Energien und Flächen auf Dyrhal: Der erste, große Elementarkrieg beginnt.
- 25.000 VA: Alle Elemente sind durch den ersten, großen Elementarkrieg geschwächt, sodass Raum für neue Formen von Leben entsteht: Es bilden sich erste, eigentümliche Pflanzen und Tiere in den Übergangsregionen zwischen den Elementaren auf Dyrhal.
- 12.000 VA: Uralte Wesen, bekannt als Hüter, formen sich und drängen die Elementare großflächig zurück. Sie legen ihnen Ketten an, die sie an die Ecken der Welt fesselt und trennt.
- 10.000 VA: Erste, bis heute noch existierende Völker formen sich unter der Aufsicht der Hüter: Elfen entstehen aus Bäumen; Zwerge aus den Felsen und Edelsteinen tief im Gebirge; Koa aus warmen, aufsteigenden Winden; Adrijh aus dem Wüstensand; Drachen aus der Lava der Vulkane; Orks aus dem Schnee und Wasser der Welt.
- 9.500 VA: Dyrhal kollidiert mit dem Splitter Xtuth (der große Filter und Wahnsinn). Die Hüter opfern sich, um das Überleben Dyrhals zu sichern. Neben dem Verlust der Aufsicht der Hüter entstehen mehrere Risse und magische Anomalien, die die Welt mit Monstern und neuen Völkern fluten oder bestehende Völker verändern: Menschen werden von Elfen geboren: Manche verabscheuen die Menschen als eine Degeneration und Krankheit eines echten Elfs, andere akzeptieren dieses Volk. Die Vereinigung von Menschen und Elfen erzeugt erste Halbelfen: Der Begriff ist von den Elfen ersonnen und als Beleidigung zu verstehen. Später wird jede Vereinigung eines Nichtelfen mit einem Elfen ein Halbelf genannt. Elfen, die in den Wäldern bleiben und Menschen als Abscheulichkeit ansehen, werden als Waldelfen bezeichnet. Jene Elfen, die zu den großen Seen- und Flüssen ziehen und dort leben, werden als

Seelfen bezeichnet. Jene, die sich mit den Menschen verbünden und Städte und Siedlungen errichten, werden zu Hochelfen. Jene Elfen, die der Spaltung ihres Volkes nicht zusehen wollen und zu den Waffen gegen ihre Brüder und Schwestern greifen, werden zurückgedrängt, unter die Erde verbannt und zu Dunkelfelfen. Gnome werden von Zwergen geboren: Ähnlich wie bei den Menschen wirft diese Veränderung eine Spaltung in der zwergischen Gesellschaft hervor. Jene Gnome, die im Gebirge bleiben, werden als Felsengnome bekannt. Jene, die ihr Glück in der Oberfläche suchen, werden zu Waldgnomen. Erste Zwerge gehen ans Tageslicht und werden zu Hügelzwerge, um Abstand von den Entwicklungen der Entstehung von Gnomen zu nehmen. Es trennen sich dadurch die Hügel- und die Gebirgswerge. Halblinge werden von Hügelzwerge geboren und die bittere Erkenntnis, dass auch sie nicht von Veränderungen verschont sind, macht sich im Volk breit. Drachenabstämme entstehen aus Dracheneiern, wovon die meisten jedoch als Missgeburt angesehen und zerstört werden. Nur wenige dieses eigentümlichen, drachenartigen Volks überleben. Orks existieren in den eisigen, gefrorenen Regionen Dyrhals und leben recht isoliert von anderen Völkern. Die Orks, welche sich in den Frostregionen niederlassen, werden Schneeorks genannt. Jene, die sich nahe den Meeren niederlassen und Seefahrt betreiben, werden Seeorks genannt. Selten kommt es zu Vereinigungen und damit zur Entstehung von Halborks. Halborks werden von den Orkstämmen verbannt und müssen zu Wanderern werden.

- 9.000 VA: Die erste Großzivilisation der Hochelfen erlebt ihre Blüte: Das Reich Miu'Thilar. Mithilfe mächtiger Magie, die aus Dyrhal selbst gezogen wird, verändern die Elfen die Welt nach ihren Wünschen. Es entstehen große Teleportertürme in allen bekannten Regionen, die ein schnelles Reisen für Wesen ohne Magiebegabung ermöglichen.
- 8.000 VA: Als die Hochelfen die zurückgedrängten Elementare

unterwerfen wollen, sprengen sie, hereingelegt durch die Elementare, jene Ketten, die einst die Hüter ihnen angelegt hatten. Die Elementare brechen frei und zerstören die Zivilisation der Hochelfen. Danach beginnen sich die Elementare im zweiten, großen Elementarkrieg zu bekämpfen. Aus Kollisionen der Luft- und Erd-elementare entstehen unter der Schöpfungskraft von Dyrhal die Aleris.

- 7.900 VA: Die Hauptsplitter Thimosi (Leben) und Athasari (Tod) kollidieren und Teile von Beiden splittern ab: Es bilden sich die Splitter Elia (Licht), Isyr (Ordnung), Thania (Gemeinwohl) aus Thimosi (Leben); es bilden sich die Splitter Salrar (Finsternis), Ythus (Chaos), Ilgareg (Gier) aus Athasari (Tod). Alle Splitter sind über neue Uw'en verbunden und erweitern die Astralebene.
- 7.500 VA: Der zweite, große Elementarkrieg drängt alle Völker zusammen und erzeugt einen Schmelztiegel der Völker, in denen viele Halbvölker entstehen, die bis heute bekannt sind. Ein kleiner Landstrich, der in allen Sprachen als Tauran (Die Zuflucht) in der heutigen Region von Kylar bekannt ist, ist der einzige Ort, der von den Völkern gegen die Elementare erfolgreich verteidigt werden kann.
- 7.000 VA: Ythus (Chaos) und Thania (Gemeinwohl) kollidieren, splittern ab und bilden den neuen Splitter Lyvi (Altruismus). Isyr (Ordnung) und Ilgareg (Gier) kollidieren, splittern ab und bilden den neuen Splitter Rizesch (Rücksichtslosigkeit). Alle Splitter sind über neue Uw'en verbunden und erweitern die Astralebene.
- 6.500 VA: Lyvi (Altruismus) und Rizesch (Rücksichtslosigkeit) kollidieren mit Dyrhal. Mächtige, magische Veränderungen aktivieren erneut das schöpferische Potential von Dyrhal, was zur Entstehung der meisten bisher noch nicht existenten, jedoch heute bekannten Völker führt. Aus den Felsengnommen, die zu tief in

der Erde lebten, werden Tiefengnome. Den Gebirgswergen ereilte dasselbe Schicksal und die Tiefenzwerge entstehen. Orks und Frostriesen vereinen sich zu Goliaths.

- 6.000 VA: Tauran bringt mächtige Magier hervor, die es den Hüttern von dereinst ähnlich tun: Sie fesseln und schwächen die Elementare auf Dyrhal, treiben diese weit in den Norden und verbannen sie an diesen Ort. Im Zuge dessen erschaffen die Magier aus den Energien Dyrhals die Ätherebene, welche die Elementare an ihren Ort bindet und eine starke Schutzschicht für Dyrhal erzeugt.
- 5.500 VA: Nach dem erfolgreichen Kampf um das Überleben gibt es wenig, was die Völker auf so engem Raum in Tauran eint: Die Völker fangen an, die neue Welt vor ihren Füßen zu erkunden, zu erobern und zu besiedeln. Erste Kriege brechen aus, als es Konflikte um Ländereien gibt.
- 5.000 VA: Salrar (Finsternis) kollidiert mit Dyrhal und erzeugt eine dauerhafte Verbindung mit der Ätherebene. Die Ketten der Elementare und die Ätherebene wird fast komplett zerstört. Einige Dunkelelfen nutzen die Gelegenheit, um die Verbindung zu Salrar (Finsternis) zu festigen und werden zu Schattenelfen. Die Schneeorks, welche am nächsten zu den Elementaren leben, werden durch freigesetzte Energien verändert: Die Elementarorks entstehen. Eine Gruppe an Waldelfen bindet die Ätherebene zusätzlich an Elia (Licht), um den Einfluss von Salrar (Finsternis) auszugleichen, die Ätherebene zu stabilisieren und die Ketten für die Elementare aufrecht zu erhalten. Manche Waldelfen werden durch die Bindung an Elia (Licht) magisch verändert und zu Eliadrin.
- 4.000 VA: Die Splitter Isyr (Ordnung) und Thania (Gemeinwohl) kollidieren und bilden den Splitter Iderna (Gnade). Alle Splitter sind über neue Uw'en verbunden und erweitern die Astralebene.

- 3.000 VA: Der extraplanare Krieg: Risse über die Astralebene vom Splitter Ythus (Chaos) öffnen sich in Dyrhal. Während brutale und blutige Schlachten geführt werden, hat sich eine Fraktion aus Menschen und Orks entschlossen, einen Außenposten in der Astralebene zu errichten und alle Verbindungen zu kappen: Diese Wesen werden über die Jahre in der Astralebene für immer verändert und werden zu den Nemaresi (Astralvolk). Die Nemaresi sind stark auf Ordnung und Einheit aus, was kurz darauf zur Abspaltung der Thevoliz führt, die auf Individualismus und Chaos setzen, um gegen Eindringlinge vorzugehen. Auf Dyrhal bildet sich der uralte Orden der Wächter: Paladine, die einen Schwur auf Dyrhal selbst ablegen und seine Existenz bewahren wollten.
- 2.500 VA: Die Splitter Ythus (Chaos) und Ilgareg (Gier) kollidieren und bilden den Splitter Thelkuun (Egoismus). Alle Splitter sind über neue Uw'en verbunden und erweitern die Astralebene.
- 2.000 VA: Die Kua'tuar erlangen ihre erste Hochkultur und fangen an, die Welt zu erobern und andere Wesen zu vernichten. Die Kua'tuar leben noch nicht in Kasten.
- 1.000 VA: Die freien Völker vereinen sich im Kampf gegen die Kua'tuar und schaffen es, die Feinde zurückzudrängen, jedoch den Krieg nicht zu gewinnen.
- 500 VA: Die Kua'tuar vereinigen sich unter einem strikten Kastensystem unter dem Herrscher Yshtar I. Die freien Völker werden nicht prinzipiell mehr getötet, sondern versklavt.
- 250 VA: Mithilfe von List und Verrat in den freien Völkern gelingt den Kua'tuar ein entscheidender Sieg und die Versklavung großer Teile der Welt.
- 100 VA: Im verzweifelten Akt, die Kua'tuar zu besiegen, gehen Menschen einen Pakt mit einem unaussprechlichen Horror aus

Rizesch (Rücksichtslosigkeit) ein. Die Seelen von zehntausend Lebewesen werden in Münzen gepresst, geschmiedet nach Rizesch (Rücksichtslosigkeit) gesandt, und die Gruppe aus Menschen wurde im Austausch mit infernalischen Energien erfüllt: Die Entstehung der Dunkelbewohner und ersten Hexenmeister. Geschockt durch ihre Veränderung und verbannt von ihren einstigen Brüdern und Schwestern, ziehen sich die Dunkelbewohner unter die Erde zurück und warten auf eine Gelegenheit, gegen die Kua'tuar zuzuschlagen.

- 0 NA: Versuch der Kua'tuar, die Energien Dyrhals zu manipulieren. Die Dunkelbewohner brechen hervor und bannen große Teile der Gedankenkontrollzauber und Versklavungsmagie der Kua'tuar, um eine Rebellion der Sklaven zu ermöglichen. Innerhalb der Krieger- und Priesterkaste der Kua'tuar beginnen Kämpfe.
- 0 NA: Aufstieg der 5 Freunde.
- 0 NA: Aufstieg der 5 Gierigen kurz nach den 5 Freunden, Teilung der Welt.
- 0 NA: Zerstörung des Gerätes, um die Macht Dyrhals zu manipulieren, durch die Götter.
- 0 NA: Beginn des Krieges der Götter gegen die Kua'tuar und gegeneinander.
- 2 NA: Tötung von Yshtar I durch die Götter.
- 3 NA: Magische Anomalien, Risse und Katastrophen im heute als Kylar bekannten Gebiet durch göttliche Magie.
- 4 NA: Das letzte Mitglied des uralten Ordens der Wächter wird im Kampf gegen die Risse getötet.
- 5 NA: Verbannung aller Kua'tuar in das geteilte Land, was später als das Nebelreich bekannt wird.

- 5 NA: Versiegelung Kylars durch die Götter.
- 5 NA: Versiegelung der Teleporttürme durch die Götter.
- 5 NA: Verdeckung des Nebelreiches durch die Götter.
- 8 NA: Rückzug der Götter aus Kylar und Erschaffung der göttlichen Ebenen aus der Energie Dyrhals, aus denen bis heute Kleriker und Paladine ihre Energien ziehen.
- 10 NA: Geburt erster Gottgezeichneten; Kreaturen, die mit Energien der göttlichen Ebenen erfüllt sind.
- 20 NA: Gründung Despval als Monarchie (Angor Thom als Hauptstadt)
- 30 NA: Einigung der Stämme Erionds als feudale Monarchie (Dunmar als Hauptstadt)
- 31 NA: Entdeckung Motonit auf den Adrijh-Inseln.
- 32 NA: Motonitkriege auf den Adrijh-Inseln, resultierend in Gründung Meritokratie (Salantir als Hauptstadt). Zerstörung des versiegelten Turms der Adrijh-Inseln.
- 35 NA: Gründung Tharion als Demokratie (Arcamont als Hauptstadt).
- 45 NA: Handelsbeziehungen der Adrijh-Inseln und Tharion verfestigen sich.
- 50 NA: Rebellion der Aleris auf den Adrijh-Inseln: Erbitterter Krieg und Etablierung des fliegenden Aleris-Königreich Ilan'theris.
- 70 NA: Blaue Drachen greifen Eriond an und verwüsten weite Landstriche.
- 80 NA: Zerstörung von Ilan'theris durch die Adrijh.

- 95 NA: Der Nekromant Vin'thel marschiert in Despval mit Armee von Toten über das Land.
- 100 NA: Vin'thel wird in Despval in die Flucht gen Westen geschlagen.
- 110 NA: Ära des Sturms: Der 10-jährige Sturm auf hoher See beginnt und blockiert die Schifffahrt komplett. Isolation beginnt.
- 120 NA: Ende des 10-jährigen Sturms. Fertigstellung der Kirche der blauen Sonne in Eriond.
- 122 NA: Revolution Arbeiter in Despval, blutig niedergeschlagen.
- 125 NA: Gründung der Liga der Handwerker in Arcamont.
- 130 NA: Reformation Tharion als Monarchie.
- 131 NA: Tod des ersten Monarchen James I. Beginn der Korruption, da neuer König aufgrund von Bestechungen an die Macht kommt.
- 131 NA: Ära der Seuche: Eine magische Seuche, freigelassen durch Abenteurer in einer alten Ruine, lässt auf Dyrhal die Felder verdorren. Eine Hungersnot plagt die Welt für 55 Jahre.
- 186 NA: Ende der magischen Seuche durch ein Heilmittel aus Tharion.
- 187 NA: Revolution in Despval durch Arbeiter, diesmal erfolgreich und resultierend in einer Konföderation.
- 187-222 NA: Ära der Intrigen: Spionage, Assassinen, Verrat und Intrigen, ausgelöst durch Gonmir, lassen alle Reiche gegeneinander agieren.
- 222 NA: Fertigstellung des Klosters des Ordens der heilenden Hand in Arcamont.

- 222-300 NA: Ära des Blutes: Alle Reiche befinden sich im Krieg, ausgelöst durch jahrelanges Misstrauen aus der Ära der Intrigen.
- 300 NA: Fertigstellung des arkanen Bergklosters in Eriond.
- 300-350 NA: Ära des Feuers: Vulkanausbrüche in Despval und Tharion verdunkeln den Himmel. Drachen greifen die Welt an und geraten untereinander in einen Krieg. Manche Drachen verbündeten sich mit den freien Völkern, um gegen ihre Brüder vorzugehen.
- 350 NA: Fertigstellung des großen Magierturms in Eriond.
- 359 NA: Fertigstellung der Kupferwacht in Tharion.
- 360 NA: Fertigstellung der Halle der weißen Garde in Eriond.
- 360-400 NA: Ära des Vergessens: Eine Zeit, in der Wissen als verboten deklariert, zerstört, verbrannt und verbannt wird. Vieles Wissen und Überlieferungen über die Zeit vor dem Aufstieg geraten in Vergessenheit.
- 400 NA: Fertigstellung der Eisenfestung in Eriond.
- 400-525 NA: Ära der Erschaffung: Eine Welle von Innovation und Schaffenskraft in allen Lebensbereichen bringt mächtige, magische Artefakte durch meisterhafte Handwerker in die Welt.
- 525 NA: Fertigstellung der schwarzen Bibliothek auf den Adrijh-Inseln.
- 525-622 NA: Ära der Helden: Abenteurer nutzen die magischen Artefakte der Ära der Erschaffung, um Landstriche zu sichern, die Welt von Monstern zu säubern und Geschichten zu schreiben, die bis heute besungen werden.
- 622 NA: Fertigstellung der ewigen Wacht in Despval.

- 650 NA: Krieg zwischen Tharion und Eriond auf Gebiet von Tharion.
- 655 NA: Handelsembargo zwischen Tharion, Adrijh und Despval zu Eriond.
- 659 NA: Tod des damaligen Herrschers von Eriond Nissarion Kleios (Alter: 40), Umstände unklar.
- 660 NA: Herrschaft des Kindkönigs von Eriond Paul Kleios.
- 662 NA: Frieden zwischen Tharion und Eriond.
- 667 NA: Aufhebung der Handelsembargos.
- 700 NA: Feier anlässlich 50 Jahre Frieden zwischen Tharion und Eriond.
- 712 – 800 NA: Ära der Wiederentdeckung: Eine Zeit, in der alte Ruinen wiederentdeckt, alte Gräber geöffnet und geplündert werden. Dies ruft alte Wächter, Monster, Flüche, aber auch Schätze und große Erkenntnisse über die Zeit des Aufstiegs hervor. Das Wissen und die Schätze gelangen in die Hand von wenigen reichen und mächtigen Personen.
- 800 NA: Seefahrts- und Handelskrieg Despval und Adrijh-Inseln, um Handelsrechte der Adrijh-Inseln einzuschränken.
- 802 NA: Kapitulation Despval. Die Adrijh-Inseln behalten ein uneingeschränktes Handelsrecht.
- 810 NA: Normalisierung der Beziehung Despval und Adrijh-Inseln.
- 810-1000 NA: Extraplanare Ära: Risse zu anderen Splittern tauchen auf, magische Anomalien und Verwirrungen entstehen auf ganz Dyrhal. Extraplanare Wesen plündern und brandschatzen ganze Landstriche. Tharion, Despval und die Adrijh-Inseln müssen gemeinsam gegen die Bedrohungen kämpfen.

- 1002 NA: Feier des über zweihundertjährigen Friedens zwischen den Reichen und Beendigung der extraplanaren Krise, in dem die letzten Risse geschlossen werden und sich das Gefüge der Magie normalisiert.
- 1010-1500 NA: Ära der Kriege und der Monster: Tharion gerät in einen Krieg mit Despval und die Adrijh-Inseln mit Eriond. Eriond schlägt sich auf die Seite Tharions und die Adrijh-Inseln auf die Seite von Despval. Monster vermehren sich unnatürlich stark und suchen die Landstriche heim, zerstören und verwüsten die Welt.
- 1500 NA: Ein brüchiger Frieden wird gesichert, damit sich um die Monster gekümmert werden kann.
- 1502 NA: Die Frau des Königs von Eriond ist unter fragwürdigen Umständen gestorben, genauso wie der König von Tharion während des großen Maskenballs. Ein Krieg beginnt, der jedoch von einer Abenteurergruppe beendet werden konnte.
- 1502 NA: Ein uraltes Wesen hat einen Riss in die Schutzmauern von Kylar gerissen.

Sonstiges

Zusatzinformationen zur Welt.

- Es wurden keine Kanonen, Gewehre und Schwarzpulver erfunden. Stattdessen werden Zauber, Bögen, Armbrüste und Ballistas genutzt.
- Durch das Motonit der Adrijh-Inseln gibt es erste Automate: Maschinen, die vorgefertigte Aufgaben automatisiert erledigen.
- Seelen entstehen im Balance-Splitter Nirus und sind meistens neutral. Von Nirus aus gelangen die Seelen in andere Welten, wo sie in den Körper neuer Wesen eindringen. Am Lebensende reisen die Seelen zurück zu Nirus, wo ihre Erinnerungen und Einflüsse durch das Leben entfernt werden und die Seelen erneut neutral werden. Die einzelnen, entfernten Erinnerungen und Prägungen der Seele reisen zu den Splittern, zu denen sie am besten passen.
- Das Universum wird durch den großen Filter, dem Splitter Xtuth, geschützt. Bis heute vernichtet der Splitter sämtliche Versuche der Einflussnahme von den wahnsinnigen Mächten außerhalb des Universums.
- Wiederbelebungen sind nur möglich, wenn die Seele noch nicht nach Nirus gelangt ist. Das geschieht je nach Willensstärke des Individuums innerhalb der ersten zwei Stunden seit dem Tod.

Rechtliches

Rechtliche Anmerkungen

Alle Inhalte dieses Dokumentes sind unter der beigefügten CC BY-NC-SA-Lizenz veröffentlicht. Folgender Copyright-Vermerk ist gut sichtbar anzubringen:

Dyrhal and all Dyrhal-related content © 2022-2024 Dr. Frank Effenberger is licensed under CC BY-NC-SA-License.

Creative Commons Namensnennung-Nicht kommerziell-Share Alike 4.0 International Public License

Durch die Ausübung der lizenzierten Rechte (wie unten definiert) erklären Sie sich rechtsverbindlich mit den Bedingungen dieser Creative Commons Namensnennung – Nicht kommerziell – Share Alike 4.0 International Public License (“Public License”) einverstanden. Soweit die vorliegende Public License als Lizenzvertrag anzusehen ist, gewährt Ihnen der Lizenzgeber die in der Public License genannten lizenzierten Rechte im Gegenzug dafür, dass Sie die Lizenzbedingungen akzeptieren, und gewährt Ihnen die entsprechenden Rechte in Hinblick auf Vorteile, die der Lizenzgeber durch das Verfügbarmachen des lizenzierten Materials unter diesen Bedingungen hat.

Abschnitt 1 - Definitionen

- (a) “Abgewandeltes Material“ bezeichnet Material, welches durch Urheberrechte oder ähnliche Rechte geschützt ist und vom lizenzierten Material abgeleitet ist oder darauf aufbaut und in welchem das lizenzierte Material übersetzt, verändert, umarrangiert, umgestaltet oder anderweitig modifiziert in einer Weise enthalten ist, die aufgrund des Urheberrechts oder ähnlicher Rechte des Lizenzgebers

eine Zustimmung erfordert. Im Sinne der vorliegenden Public License entsteht immer abgewandeltes Material, wenn das lizenzierte Material ein Musikwerk, eine Darbietung oder eine Tonaufnahme ist und zur Vertonung von Bewegtbildern verwendet wird.

- (b) “Abwandlungslizenz“ bezeichnet die Lizenz, die Sie in Bezug auf Ihr Urheberrecht oder ähnliche Rechte an Ihren Beiträgen zum abgewandelten Material in Übereinstimmung mit den Bedingungen der vorliegenden Public License erteilen.
- (c) “BY-NC-SA-kompatible Lizenz“ bezeichnet eine unter creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/ genannte Lizenz, die Creative Commons als der vorliegenden Public License im Wesentlichen gleichwertig anerkannt hat.
- (d) “Urheberrecht und ähnliche Rechte“ bezeichnet das Urheberrecht und/oder ähnliche, dem Urheberrecht eng verwandte Rechte, einschließlich insbesondere des Rechts des ausübenden Künstlers, des Rechts zur Sendung, zur Tonaufnahme und des Sui-generis-Datenbankrechts, unabhängig davon, wie diese Rechte genannt oder kategorisiert werden. Im Sinne der vorliegenden Public License werden die in Abschnitt 2(b)(1)-(2) aufgeführten Rechte nicht als Urheberrecht und ähnliche Rechte angesehen.
- (e) “Wirksame technische Schutzmaßnahmen“ bezeichnet solche Maßnahmen, die gemäß gesetzlichen Regelungen auf der Basis des Artikels 11 des WIPO Copyright Treaty vom 20. Dezember 1996 und/oder ähnlicher internationaler Vereinbarungen ohne entsprechende Erlaubnis nicht umgangen werden dürfen.
- (f) “Ausnahmen und Beschränkungen“ bezeichnet Fair Use, Fair Dealing und/oder jegliche andere Ausnahme oder Beschränkung des Urheberrechts oder ähnlicher Rechte, die auf Ihre Nutzung des lizenzierten Materials Anwendung findet.

- (g) “Lizenzelemente“ bezeichnet die Lizenzeigenschaften, die in der Bezeichnung einer Creative Commons Public License aufgeführt werden. Die Lizenzelemente der vorliegenden Public License sind Namensnennung, Nicht kommerziell und Share Alike.
- (h) “Lizenziertes Material“ bezeichnet das Werk der Literatur oder Kunst, die Datenbank oder das sonstige Material, welches der Lizenzgeber unter die vorliegende Public License gestellt hat.
- (i) “Lizenzierte Rechte“ bezeichnet die Ihnen unter den Bedingungen der vorliegenden Public License gewährten Rechte, welche auf solche Urheberrechte und ähnlichen Rechte beschränkt sind, die Ihre Nutzung des lizenzierten Materials betreffen und die der Lizenzgeber zu lizenzieren berechtigt ist.
- (j) “Lizenzgeber“ bezeichnet die natürliche(n) oder juristische(n) Person(en), die unter der vorliegenden Public License Rechte gewährt (oder gewähren).
- (k) “Nicht kommerziell“ meint nicht vorrangig auf einen geschäftlichen Vorteil oder eine geldwerte Vergütung gerichtet. Der Austausch von lizenziertem Material gegen anderes unter Urheberrecht oder ähnlichen Rechten geschütztes Material durch digitales File-Sharing oder ähnliche Mittel ist nicht kommerziell im Sinne der vorliegenden Public License, sofern in Verbindung damit keine geldwerte Vergütung erfolgt.
- (l) “Weitergabe“ meint, Material der Öffentlichkeit bereitzustellen durch beliebige Mittel oder Verfahren, die gemäß der lizenzierten Rechte Zustimmung erfordern, wie zum Beispiel Vervielfältigung, öffentliche Vorführung, öffentliche Darbietung, Vertrieb, Verbreitung, Wiedergabe oder Übernahme und öffentliche Zugänglichmachung bzw. Verfügbarmachung in solcher Weise, dass Mitglieder der Öffentlichkeit auf das Material von Orten und zu Zeiten ihrer Wahl zugreifen können.

- (m) “Sui-generis Datenbankrechte“ bezeichnet Rechte, die keine Urheberrechte sind, sondern gegründet sind auf die Richtlinie 96/9/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 11. März 1996 über den rechtlichen Schutz von Datenbanken in der jeweils gültigen Fassung bzw. deren Nachfolgeregelungen, sowie andere im Wesentlichen funktionsgleiche Rechte anderswo auf der Welt.
- (n) “Sie“ bezeichnet die natürliche oder juristische Person, die von lizenzierten Rechten unter der vorliegenden Public License Gebrauch macht. “Ihr“ bzw. “Ihre“ hat die entsprechende Bedeutung.

Abschnitt 2 - Umfang

(a) Lizenzgewährung

- (1) Unter den Bedingungen der vorliegenden Public License gewährt der Lizenzgeber Ihnen eine weltweite, vergütungsfreie, nicht unterlizenzierbare, nicht-ausschließliche, unwiderrufliche Lizenz zur Ausübung der lizenzierten Rechte am lizenzierten Material, um:
 - (A) das lizenzierte Material ganz oder in Teilen zu vervielfältigen und weiterzugeben, jedoch nur für nicht kommerzielle Zwecke; und
 - (B) abgewandeltes Material zu erstellen, zu vervielfältigen und weiterzugeben, jedoch nur für nicht kommerzielle Zwecke.
- (2) Ausnahmen und Beschränkungen. Es sei klargestellt, dass, wo immer gesetzliche Ausnahmen und Beschränkungen auf Ihre Nutzung Anwendung finden, die vorliegende Public License nicht anwendbar ist und Sie insoweit ihre Bedingungen nicht einhalten müssen.

- (3) Laufzeit. Die Laufzeit der vorliegenden Public License wird in Abschnitt 6(a) geregelt.
- (4) Medien und Formate; Gestattung technischer Modifikationen. Der Lizenzgeber erlaubt Ihnen, die lizenzierten Rechte in allen bekannten und zukünftig entstehenden Medien und Formaten auszuüben und die dafür notwendigen technischen Modifikationen vorzunehmen. Der Lizenzgeber verzichtet auf jegliche und/oder versichert die Nichtausübung jeglicher Rechte und Befugnisse, Ihnen zu verbieten, technische Modifikationen vorzunehmen, die notwendig sind, um die lizenzierten Rechte ausüben zu können, einschließlich solcher, die zur Umgehung wirksamer technischer Schutzmaßnahmen erforderlich sind. Im Sinne der vorliegenden Public License entsteht kein abgewandeltes Material, soweit lediglich Modifikationen vorgenommen werden, die nach diesem Abschnitt 2(a)(4) zulässig sind.
- (5) Nachfolgende Empfänger
 - (A) Angebot des Lizenzgebers – Lizenziertes Material. Jeder Empfänger des lizenzierten Materials erhält automatisch ein Angebot des Lizenzgebers, die lizenzierten Rechte unter den Bedingungen der vorliegenden Public License auszuüben.
 - (B) Zusätzliches Angebot des Lizenzgebers – Abgewandeltes Material. Jeder, der abgewandeltes Material von Ihnen erhält, erhält automatisch vom Lizenzgeber ein Angebot, die lizenzierten Rechte am abgewandelten Material unter den Bedingungen der durch Sie vergebenen Abwandlungslizenz auszuüben.

- (C) Keine Beschränkungen für nachfolgende Empfänger. Sie dürfen keine zusätzlichen oder abweichenden Bedingungen fordern oder das lizenzierte Material mit solchen belegen oder darauf wirksame technische Maßnahmen anwenden, sofern dadurch die Ausübung der lizenzierten Rechte durch Empfänger des lizenzierten Materials eingeschränkt wird.
- (6) Inhaltliche Indifferenz. Die vorliegende Public License begründet nicht die Erlaubnis, zu behaupten oder den Eindruck zu erwecken, dass Sie oder Ihre Nutzung des lizenzierten Materials mit dem Lizenzgeber oder den Zuschreibungsempfängern gemäß Abschnitt 3(a)(1)(A)(i) in Verbindung stehen oder durch ihn gefördert, gutgeheißen oder offiziell anerkannt werden.

(b) Sonstige Rechte

- (1) Urheberpersönlichkeitsrechte, wie etwa zum Schutz vor Werkentstellungen, werden durch die vorliegende Public License ebenso wenig mitlizenziert wie das Recht auf Privatheit, auf Datenschutz und/oder ähnliche Persönlichkeitsrechte; gleichwohl verzichtet der Lizenzgeber auf derlei Rechte bzw. ihre Durchsetzung, soweit dies für Ihre Ausübung der lizenzierten Rechte erforderlich und möglich ist, jedoch nicht darüber hinaus.
- (2) Patent- und Kennzeichenrechte werden durch die vorliegende Public License nicht lizenziert.

- (3) Soweit wie möglich verzichtet der Lizenzgeber auf Vergütung durch Sie für die Ausübung der lizenzierten Rechte, sowohl direkt als auch durch eine Verwertungsgesellschaft unter welchem freiwilligen oder abdingbaren gesetzlichen oder Pflichtlizenzmechanismus auch immer eingezogen. In allen übrigen Fällen behält sich der Lizenzgeber ausdrücklich jedes Recht vor, Vergütungen zu fordern, einschließlich für Nutzungen des lizenzierten Materials für andere als nicht kommerzielle Zwecke.

Abschnitt 3 - Lizenzbedingungen

Ihre Ausübung der lizenzierten Rechte unterliegt ausdrücklich folgenden Bedingungen.

(a) Namensnennung

- (1) Wenn Sie das lizenzierte Material weitergeben (auch in veränderter Form), müssen Sie:
- (A) die folgenden Angaben beibehalten, soweit sie vom Lizenzgeber dem lizenzierten Material beigelegt wurden:
 - (i) die Bezeichnung der/des Ersteller(s) des lizenzierten Materials und anderer, die für eine Namensnennung vorgesehen sind (auch durch Pseudonym, falls angegeben), in jeder durch den Lizenzgeber verlangten Form, die angemessen ist;
 - (ii) einen Copyright-Vermerk;
 - (iii) einen Hinweis auf die vorliegende Public License;
 - (iv) einen Hinweis auf den Haftungsausschluss;

- (v) soweit vernünftigerweise praktikabel einen URI oder Hyperlink zum lizenzierten Material;
 - (B) angeben, falls Sie das lizenzierte Material verändert haben, und alle vorherigen Änderungsangaben beibehalten; und
 - (C) angeben, dass das lizenzierte Material unter der vorliegenden Public License steht, und deren Text oder URI oder einen Hyperlink darauf beifügen.
- (2) Sie dürfen die Bedingungen des Abschnitts 3(a)(1) in jeder angemessenen Form erfüllen, je nach Medium, Mittel und Kontext in bzw. mit dem Sie das lizenzierte Material weitergeben. Es kann zum Beispiel angemessen sein, die Bedingungen durch Angabe eines URI oder Hyperlinks auf eine Quelle zu erfüllen, die die erforderlichen Informationen enthält.
 - (3) Falls der Lizenzgeber es verlangt, müssen Sie die gemäß Abschnitt 3(a)(1)(A) erforderlichen Informationen entfernen, soweit dies vernünftigerweise praktikabel ist.
- (b) Share Alike

Zusätzlich zu den Bedingungen in Abschnitt 3(a) gelten die folgenden Bedingungen, falls Sie abgewandeltes Material weitergeben, welches Sie selbst erstellt haben.

- (1) Die Abwandlungslizenz, die Sie vergeben, muss eine Creative-Commons-Lizenz der vorliegenden oder einer späteren Version mit den gleichen Lizenzelementen oder eine BY-NC-SA-kompatible Lizenz sein.
- (2) Sie müssen den Text oder einen URI oder Hyperlink auf die von Ihnen gewählte Abwandlungslizenz beifügen. Diese Bedingung dürfen Sie in jeder angemessenen Form erfüllen, je nach Medium, Mittel und Kontext in bzw. mit dem Sie abgewandeltes Material weitergeben.

- (3) Sie dürfen keine zusätzlichen oder abweichenden Bedingungen anbieten oder das abgewandelte Material mit solchen belegen oder darauf wirksame technische Maßnahmen anwenden, sofern dadurch die Ausübung der Rechte am abgewandelten Material eingeschränkt wird, die Sie unter der Abwandlungslizenz gewähren.

Abschnitt 4 - Sui-generis-Datenbankrechte

Soweit die lizenzierten Rechte Sui-generis-Datenbankrechte beinhalten, die auf Ihre Nutzung des lizenzierten Materials Anwendung finden, gilt:

- (a) es sei klargestellt, dass Abschnitt 2(a)(1) Ihnen lediglich zu nicht kommerziellen Zwecken das Recht gewährt, die gesamten Inhalte der Datenbank oder wesentliche Teile davon zu entnehmen, weiterzuverwenden, zu vervielfältigen und weiterzugeben;
- (b) sofern Sie alle Inhalte der Datenbank oder wesentliche Teile davon in eine Datenbank aufnehmen, an der Sie Sui-generis-Datenbankrechte haben, dann gilt die Datenbank, an der Sie Sui-generis-Datenbankrechte haben (aber nicht ihre einzelnen Inhalte) als abgewandeltes Material, insbesondere in Bezug auf Abschnitt 3(b); und
- (c) Sie müssen die Bedingungen des Abschnitts 3(a) einhalten, wenn sie alle Datenbankinhalte oder wesentliche Teile davon weitergeben.

Es sei ferner klargestellt, dass dieser Abschnitt 4 Ihre Verpflichtungen aus der vorliegenden Public License nur ergänzt und nicht ersetzt, soweit die lizenzierten Rechte andere Urheberrechte oder ähnliche Rechte enthalten.

Abschnitt 5 - Gewährleistungsausschluss und Haftungsbeschränkung

- (a) Sofern der Lizenzgeber nicht separat anderes erklärt und so weit wie möglich, bietet der Lizenzgeber das lizenzierte Material so wie es ist und verfügbar ist an und sagt in Bezug auf das lizenzierte Material keine bestimmten Eigenschaften zu, weder ausdrücklich noch konkludent oder anderweitig, und schließt jegliche Gewährleistung aus, einschließlich der gesetzlichen. Dies umfasst insbesondere das Freisein von Rechtsmängeln, Verkehrsfähigkeit, Eignung für einen bestimmten Zweck, Wahrung der Rechte Dritter, Freisein von (auch verdeckten) Sachmängeln, Richtigkeit und das Vorliegen oder Nichtvorliegen von Irrtümern, gleichviel ob sie bekannt, unbekannt oder erkennbar sind. Dort, wo Gewährleistungsausschlüsse ganz oder teilweise unzulässig sind, gilt der vorliegende Ausschluss möglicherweise für Sie nicht.
- (b) Soweit wie möglich, haftet der Lizenzgeber Ihnen gegenüber nach keinem rechtlichen Konstrukt (einschließlich insbesondere Fahrlässigkeit) oder anderweitig für irgendwelche direkten, speziellen, indirekten, zufälligen, Folge-, Straf- exemplarischen oder anderen Verluste, Kosten, Aufwendungen oder Schäden, die sich aus der vorliegenden Public License oder der Nutzung des lizenzierten Materials ergeben, selbst wenn der Lizenzgeber auf die Möglichkeit solcher Verluste, Kosten, Aufwendungen oder Schäden hingewiesen wurde. Dort, wo Haftungsbeschränkungen ganz oder teilweise unzulässig sind, gilt die vorliegende Beschränkung möglicherweise für Sie nicht.

- (c) Der Gewährleistungsausschluss und die Haftungsbeschränkung oben sollen so ausgelegt werden, dass sie soweit wie möglich einem absoluten Haftungs- und Gewährleistungsausschluss nahe kommen.

Abschnitt 6 - Laufzeit und Beendigung

- (a) Die vorliegende Public License gilt bis zum Ablauf der Schutzfrist des Urheberrechts und der ähnlichen Rechte, die hiermit lizenziert werden. Gleichwohl erlöschen Ihre Rechte aus dieser Public License automatisch, wenn Sie die Bestimmungen dieser Public License nicht einhalten.
- (b) Soweit Ihr Recht, das lizenzierte Material zu nutzen, gemäß Abschnitt 6(a) erloschen ist, lebt es wieder auf:
 - (1) automatisch zu dem Zeitpunkt, an welchem die Verletzung abgestellt ist, sofern dies innerhalb von 30 Tagen seit Ihrer Kenntnis der Verletzung geschieht; oder
 - (2) durch ausdrückliche Wiedereinsetzung durch den Lizenzgeber.

Es sei klargestellt, dass dieser Abschnitt 6(b) die Rechte des Lizenzgebers, Ausgleich für Ihre Verletzung der vorliegenden Public License zu verlangen, nicht einschränkt.

- (c) Es sei klargestellt, dass der Lizenzgeber das lizenzierte Material auch unter anderen Bedingungen anbieten oder den Vertrieb des lizenzierten Materials jederzeit einstellen darf; gleichwohl erlischt dadurch die vorliegende Public License nicht.
- (d) Die Abschnitte 1, 5, 6, 7 und 8 gelten auch nach Erlöschen der vorliegenden Public License fort.

Abschnitt 7 - Sonstige Bedingungen

- (a) Der Lizenzgeber ist nicht an durch Sie gestellte zusätzliche oder abweichende Bedingungen gebunden, wenn diese nicht ausdrücklich vereinbart wurden.
- (b) Jedwede das lizenzierte Material betreffenden und hier nicht genannten Umstände, Annahmen oder Vereinbarungen sind getrennt und unabhängig von den Bedingungen der vorliegenden Public License.

Abschnitt 8 - Auslegung

- (a) Es sei klargestellt, dass die vorliegende Public License weder besagen noch dahingehend ausgelegt werden soll, dass sie solche Nutzungen des lizenzierten Materials verringert, begrenzt, einschränkt oder mit Bedingungen belegt, die ohne eine Erlaubnis aus dieser Public License zulässig sind.
- (b) Soweit wie möglich soll, falls eine Klausel der vorliegenden Public License als nicht durchsetzbar anzusehen ist, diese Klausel automatisch im geringst erforderlichen Maße angepasst werden, um sie durchsetzbar zu machen. Falls die Klausel nicht anpassbar ist, soll sie von der vorliegenden Public License abgeschieden werden, ohne dass die Durchsetzbarkeit der verbleibenden Bedingungen tangiert wird.

- (c) Auf keine Bedingung der vorliegenden Public License wird verzichtet und kein Verstoß dagegen soll als hingenommen gelten, außer der Lizenzgeber hat sich damit ausdrücklich einverstanden erklärt.
- (d) Nichts in der vorliegenden Public License soll zu einer Beschränkung oder Aufhebung von Privilegien und Immunitäten führen, die dem Lizenzgeber oder Ihnen insbesondere aufgrund rechtlicher Regelungen irgendeiner Rechtsordnung oder Rechtsposition zustehen, oder dahingehend interpretiert werden.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.de>