

einmal umgeblättert



einmal umgeblättert

das klischeehafte Fantasy-Rollenspiel
auf einer Buchdoppelseite

von Jürgen Mang

jcgames
freie Rollenspiele

Impressum und Inhalt

Autor und Layout

Jürgen Mang

Lektor und gute Seele

Onno Tasler

Logodesign

Markus Still

Zeichner

Andreas Rexfort

Andree Schneider

Cantas

Lite

Die Spielregeln des Weltenbuchs basieren auf Lite, meinem freien und generischen Rollenspiel.
Weitere Infos zu Lite findest du unter: <https://jcgames.de/lite/>

Das Weltenbuch im Web

Auf der Weltenbuch-Homepage gibt es, neben dem Regelwerk, auch diverse Zusatzmaterial als kostenlose PDF.

Fragen zum Weltenbuch werden gerne im Forum oder per E-Mail beantwortet.

<https://jcgames.de/weltenbuch/>

weltenbuch@jcgames.de

Lizenz

Dieses Werk steht unter der Creative Commons-Lizenz



Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International.

Das Weltenbuch

Die Doppelseite.....	8
Früchte der Zivilisation.....	21
Götter & Co.....	41
Die Unterseite.....	52
Magie.....	56

Völker und Machtgebiete

Übersicht.....	62
Elfen.....	66
Fee.....	71
Gnome.....	75
Halblinge.....	79
Kobolde.....	83
Wichtel.....	87
Yetis.....	91
Zwerge.....	95
Amazonen.....	103
Barbarische Union.....	107
Die Edlen.....	114
Die (ewigen) Zweiten.....	120
Die Hüter.....	126
Die Kleinkarierten.....	130
Kuzduwüste.....	134
Wildlande.....	138
De-Murgon.....	142
Dunkelelfen.....	147
Echsenmenschen.....	151
Schattenreich.....	155
Goblins.....	158
Oger.....	162
Orks.....	166
Trolle.....	170

Spielregeln

Vor dem Spiel.....	176
Die Heldengruppe.....	177
Die Charaktere.....	177
Charakterwerte.....	190
Ausrüstung.....	194
Beispielcharaktere.....	195
Ausrüstungslisten.....	196
Waffen und Rüstungen.....	196
Alles für den Helden von heute.....	197
Kräuter und Tränke.....	199
Abenteuer.....	201
Vor dem Abenteuer.....	202
Gliederung des Abenteuers	203
Ablauf einer Szene.....	204
Nach dem Abenteuer.....	209
Konflikte.....	211
Konfliktszenen.....	211
Einfache Konflikte.....	218

Spieleiter

Abenteuer vorbereiten.....	220
Abenteuer erstellen.....	222
Klischeehafte	
Abenteuerelemente.....	229
Spieleitercharaktere.....	229
Dungeons.....	231
Die typische Stadt.....	233
Reisen.....	235
Monster.....	237
Dämonen.....	245

Anhang

Charakterbogen.....	248
---------------------	-----

Was ist das Weltenbuch?

Das Weltenbuch ist ein Papier-und-Bleistift-Rollenspiel. Bei einem solchen Spiel geht es um das gemeinsame Erleben und Gestalten eines fiktiven Abenteuers, von dem vorab niemand weiß, was genau geschieht und wie es genau ausgehen wird. Daher sind die Fantasie, Spontanität und Improvisationskunst aller Beteiligten gefragt.

Beim Weltenbuch ist der Name Programm. Die Welt ist auf einer Buchdoppelseite angesiedelt und die Geographie und die Götterwelt sind von Schreibtischutensilien geprägt. Hier erlebt eine zusammengewürfelte Heldengruppe fantastische Abenteuer.

Die Geschehnisse des Abenteuers werden dabei am Spieltisch durch Beschreibungen und Skizzen dargestellt. Konflikte im Abenteuer werden durch die Kompetenzen der Charaktere und Würfel entschieden.

Beim Weltenbuch übernehmen die Beteiligten eine von zwei Rollen: 1 Spielleiter und 3–6 Spieler.

Die Spieler

Jeder Spieler spielt genau einen Charakter, der Mitglied einer Heldengruppe ist. Der Spieler beschreibt die Handlungen des Charakters, sein Verhalten und spricht in direkter Rede für ihn. Die Charaktere werden gemeinsam vor dem Abenteuer nach Regeln erschaffen. Die Kompetenzen der Charaktere werden durch Profile symbolisiert, denen Zahlenwerte zugeordnet sind. Je höher die Werte, umso besser ist der Charakter. Durch das Erleben von Abenteuern sammeln die Charaktere Erfahrung und können sich dadurch verbessern und vom Möchtegernhelden zum legendären Helden aufsteigen.

Die Charaktere

Die Charaktere sind Helden und bestreiten gemeinsam mit ihren Heldenkollegen unmöglich scheinende Abenteuer auf der Doppelseite. Sie kämpfen gegen Drachen, Trolle und Heerscharen von Orks, besteigen die höchsten Gipfel des Lesezeichengebirges und dringen in die tiefsten und dunkelsten Schächte der Verlorenen Minen ein – und das alles nur, um die Doppelseite vor dem großen Zuklappen zu bewahren, aber ab an auch einfach nur für Gold. Sie sind die strahlenden Helden der Doppelseite.

Der Spielleiter

Der Spielleiter spielt alle Charaktere im Abenteuer, außer die der Spieler, beschreibt auftretende Ereignisse und die Umgebung, in der sich die Spielercharaktere befinden.

Der Spielleiter bereitet das Abenteuer vor, d.h. entweder er liest sich in ein fertiges ein oder er schreibt gleich ein eigenes. Er spielt zwar oft die Gegner der Charaktere, wird dadurch aber nicht zum Gegner der Spieler. Vielmehr arbeiten die Spieler und der Spielleiter zusammen, um gemeinsam ein möglichst tolles Spielerlebnis für die gesamte Gruppe zu erreichen.

Die Regeln

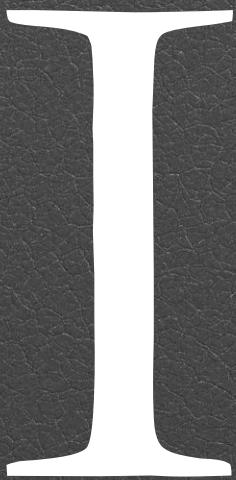
Das Weltenbuch besitzt ein erzählerisches Regelwerk mit nur wenigen Charakterwerten und einer einheitlichen Konfliktlösung, die vom Handel, über eine Kneipenschlägerei bis hin zum Kampf gegen einen Drachen angewendet wird. Um Konflikte aufzulösen wird gewürfelt, dabei hat jeder Würfel eine 50%ige Erfolgschance, das heißt, je mehr Würfel der Spieler wirft, umso mehr Erfolge kann er erreichen. Wieviel Würfel geworfen werden, hängt von der Kompetenz des Charakters und seiner Ausrüstung ab. Wieviel Erfolge benötigt werden, hängt von der gegnerischen Partei oder der Schwierigkeit der Handlung ab. Jeder Konflikt wird dabei nur mit einem Wurf jedes Beteiligten abgehandelt, bei wichtigen Konflikten werden die Ereignisse dann gemeinsam nacherzählt.

Dieses Buch

Dieses Buch enthält alles, um das erste Abenteuer auf der Doppelseite zu erleben. Im ersten Teil des Buches werden die Doppelseite und ihre Bewohner vorgestellt. Im zweiten Teil werden die Spielregeln erklärt: Wie eine Heldengruppe erschaffen wird, wie ein Abenteuer abläuft und Konflikte aufgelöst werden. Zudem erhält der Spielleiter Tipps, wie er Abenteuer vorbereitet und eigene schreiben kann. Ergänzt wird das Spielleiterkapitel noch um Beschreibungen von klischehaften Abenteuer-elementen, Monstern und Dämonen.

Was wird alles zum Spielen benötigt?

- 3–4 Stunden Zeit und ein ruhiger Ort
- Ein Spielleiter und mindestens drei Spieler
- Dieses Regelwerk, am besten in gedruckter Form
- Für jeden Charakter einen Charakterbogen
- Die Karte der Doppelseite
- Zehn gleiche Würfel mit gerader Seitenzahl pro Spieler
- Einen 6-, einen 10- und einen 20-seitigen Würfel für diverse Tabellen
- Ein paar Schmierzettel



Das Weltenbuch

Die Doppelseite

Die folgenden Seiten beschreiben die geographischen Besonderheiten der aufgeschlagenen Doppelseite des Weltenbuchs. Hier werden auch die wichtigsten Handelsrouten und die seltsamsten Tiere vorgestellt.

Am Tage wird die Doppelseite von der Leselampe erleuchtet, des Nachts von drei weit entfernten Lichtquellen, die als Monde gelten können. Da alle diese Lichtquellen Fixpunkte sind, eignen sie sich hervorragend zur Navigation.

Die Doppelseite

Die Doppelseite ist circa 1300 km breit und 1100 km hoch. Die linke und die rechte Seite sind in etwa gleich groß und werden von der Falzschlucht getrennt, die fast 3000 Meter tief ist. Der Rand der Doppelseite fällt steil ab.

Die Leselampe

Die Leselampe ist der Lichtspender dieser Welt, erst sie ermöglicht das Leben auf der Doppelseite. Die Leselampe soll von der Göttin Glühbirne erschaffen worden sein und taucht die Doppelseite schon seit Anbeginn in ihr lebenspendendes Licht.

Der Rand

Die Welt ist rechteckig und flach, an den Rändern endet sie abrupt an einem Abgrund. Wagemutige behaupten, dass man den Buchrücken erkennen kann, wenn man sich nur weit genug nach vorne beugt. Natürlich gab es schon Expeditionen zum Buchrücken, diese sind aber niemals zurückgekehrt.

Falzschlucht

Genau in der Mitte der Welt gibt es einen geradlinigen Falz, anfangs ist er nur leicht abschüssig, wird dann aber immer steiler. Ganz unten treffen sich die beiden Seiten. Die Falzschlucht kann nur durch die Minen des Bleistiftbergs oder über die Zündholzbrücke gefahrlos überquert werden.

Bleistiftberg

Der Bleistiftberg ist einer der beiden Übergänge zwischen den beiden Seiten. Er beherbergt riesige Graphitvorkommen. Die Zwerge haben hier eine komfortable Möglichkeit geschaffen die Falzschlucht zu überqueren, entweder über die Kaffeestraße oder aber auch mit der Zwergenbahn.

Zündholzbrücke

Die Zündholzbrücke ist neben dem Bleistiftberg der einzige Übergang zwischen den beiden Seiten. Die natürliche Brücke verbindet die Pranken-canyons mit der Nutzlosen Handelsstraße. Am linken Ende der Brücke kommt es öfters zu kleinen Explosionen, durch die ganze Reisegruppen ausgelöscht werden können. Der Zoll ist hier niedriger als am Bleistiftberg.

Seitenabgrund

Durch einen Riss an der nordöstlichen Ecke der Doppelseite stürzte das ganze Eck eine Seite tiefer, so entstand der Seitenabgrund. Von dort unten kommen all die schrecklichen Monster, Kreaturen und Dämonen.

Die linke Seite

Die linke Seite liegt drei- bis vierhundert Meter höher als die rechte Seite. Daher ist es hier kälter und auch regnerischer als auf der rechten Seite. Sie wird von riesigen Ebenen, grünen Tälern und dem Tropfenmeer dominiert. Hier sind auch die zwei mächtigsten Menschenreiche angesiedelt.

Amazonendschungel

Dieser typische Dschungel liegt zwischen dem Bröselgebirge und dem Tropfenmeer und ist daher besonders regenreich. Neben exotischen Tieren sind auch die ansässigen Amazonenstämme immer eine Gefahr, insbesondere für Männer.



Atlanteninsel

Die Atlanteninsel ist die größte Insel im Tropfenmeer. Durch ihre relativ hohe Lage wird sie nicht, wie die kleinen Inseln, alle sieben Jahre komplett überflutet. Sie liegt fast genau in der Mitte des Tropfenmeers und bildet das Zentrum der Seemacht der Kobolde.

Bröselgebirge

Das Bröselgebirge entstand durch einen Regen aus ganzen Felsblöcken, wie unter den Zwergen erzählt wird. Dieses Gebirge birgt nach Schätzungen der Zwergen 90 Prozent der Diamantenvorkommen der Doppelseite. Durch die bröselige Beschaffenheit des Gebirges sind Steinschläge an der Tagesordnung und Minen brechen regelmäßig zusammen.

Edental

Das Edental ist die fruchtbarste Gegend der Doppelseite und ist deshalb wohl auch ein sehr dicht besiedeltes Gebiet. Es liegt westlich vom Tropfenmeer.

Eiswüste Tippex

Diese riesige, öde Eiswüste liegt in der nordwestlichen Ecke der Doppelseite. Hier herrschen das ganze Jahr über frostige Temperaturen, und selbst in den Sommermonaten taut der Schnee nicht ab.

Eselsohrgebirge

An der südwestlichen Ecke des Weltenbuchs liegt das höchste Gebirge der Doppelseite. Es entstand durch einen Zusammenprall mit einem anderen Weltenbuch. Dies behaupten jedenfalls alte Sagen der Zwergen. Der Aufprall verursachte ein starkes Beben auf der Doppelseite und die Ecke der Doppelseite wurde zum Eselsohrgebirge aufgetürmt.

Krallenfelsen

An der südöstlichen Seite der Prankencanyons sind halbkreisähnlich die bis zu 800 Meter hohen Krallenfelsen angeordnet. Sie sind von weitem sichtbar und eine gute Orientierungshilfe in dieser kargen Landschaft.

Lesertal

Das Lesertal ist der einzige Ort der Doppelseite, an dem die Weltenbuchstaben als magische Aura manifestieren. Die Formen der Aura erinnern an Buchstaben aus der elfischen Sprache. Die größten Wissenschaftler, besten Magier und frommsten Priester der Doppelseite versuchen, den Buchstaben den Sinn des Lebens zu entlocken.

Moglidschungel

Der dunkle Dschungel an der südlichen Kante der linken Seite. Er strahlt etwas Unheimliches und Dunkles aus. Überlebende von Expeditionen behaupten, dass es in diesem Dschungel niemals Tag wird und nur etwas Dämmerlicht vorherrscht, bevor es wieder dunkel wird. Sie berichten auch von mehrköpfigen Monstern und riesigen Giftschlangen, die ganze Menschen auf einmal verschlingen.

Prankencanyons

Die Prankencanyons erstrecken sich über ein fast kreisrundes Gebiet am nördlichen Rand der linken Seite. Dieses karge und steinige Gebiet wird von riesigen, tiefen Schluchten durchzogen, deren Boden größtenteils versteinert ist.

Rinnsal

Der Rinnsal ist der größte Strom auf der Doppelseite. Er wird vom Tropfenmeer gespeist, schlängelt sich durch das Zweite Menschenreich entlang des Moglidschungels und stürzt schließlich in einem mächtigen Wasserfall in die Falzschlucht.

Tropfenmeer

Das Tropfenmeer wird von einer mystischen Quelle gespeist. Alle sieben Jahre landet ein riesiger Tropfen Wasser fast in der Mitte des Meeres (aber nicht auf der Atlanteninsel) und überflutet die Inseln und Randgefilde des Meeres und des Rinnals.

Die rechte Seite

Die rechte Seite ist die niedrigere Hälfte der Doppelseite. Sie wird von der Kuzduwüste und vom Schattenreich dominiert. Die südöstliche Ecke dieser Seite ist die schönste und friedfertigste Gegend auf der Doppelseite, ganz im Gegenteil zur anderen Ecke dieser Seite.

Brennpunkt

Der Brennpunkt liegt neuesten Berechnungen nach in der genauen Mitte der Kuzduwüste. Er ist der heißeste Ort auf der gesamten Doppelseite, dort ist es zeitweise so heiß, dass sogar der Sand der Kuzduwüste schmilzt.

Elfenwald

Der Elfenwald grenzt an die Rillenebene und ist ein wundervoller und romantischer Wald, der über das ganze Jahr hindurch grün ist. Dieser Wald kennt keine Jahreszeiten. Die Vögel zwitschern und die Elfen und Feen gehen und fliegen spazieren. Der Wald ist der älteste auf der Doppelseite. In der Mitte dieses Waldes stehen die größten, ältesten und mächtigsten Bäume der Doppelseite.

Fürchtelforest

Der Fürchtelforest liegt im Grenzgebiet von De-Murgon, Dar-Cor und den Wildlanden. Im Osten wird er vom Lesezeichengebirge begrenzt und im Südwesten grenzt er an die Kuzduwüste. Es ist der unheimlichste Wald auf der Doppelseite und kaum jemand wagt sich hinein und kommt mit gesundem Verstand wieder heraus. Es heißt, tief in seinem Inneren würden die Dunkelelfen lauern. Früher lief die Zwergenbahn durch diesen wilden Wald, heute sind von diesem Gleisabschnitt aber nur noch Ruinen übrig. Das Ziel, die verlorenen Minen, wird sowieso von jedem Vernunftbegabten gemieden.

Graphitanhöhen

Die Graphitanhöhen liegen an der Spitze des Bleistiftbergs. In einer früheren Zeit sind ganze Bergteile abgebrochen und haben sich zu diesen Anhöhen formiert. Die Legenden besagen dies geschah zur Zeit des großen Bebens, als auch das Eselsohrgebirge entstand.

Kuppenseen

Die Kuppenseen werden von unterirdischen warmen Quellen gespeist und besitzen dadurch das ganze Jahr über eine sehr angenehme Badetemperatur. Dem Wasser wird auch eine heilende Wirkung zugesprochen.

Kuzduwüste

Die Kuzduwüste ist die größte Wüste der Doppelseite. Sie gleicht einem riesigen Oval, das ungefähr in der Mitte der Doppelseite liegt. Die Kuzduwüste ist größtenteils eine riesige Sandwüste und, wie die meisten Wüsten, eine öde und verlassene Gegend, nur die Echsenmenschen fühlen sich hier wohl.

Lesezeichengebirge

Das Lesezeichengebirge bildet die fast unüberwindbare Grenze zum Schattenreich. Es ist das größte Gebirge der Doppelseite und es gibt nur sehr wenige Pässe, über die man das Lesezeichengebirge überqueren kann, wenn man das Tor Von nicht berücksichtigt.

Rillenebene

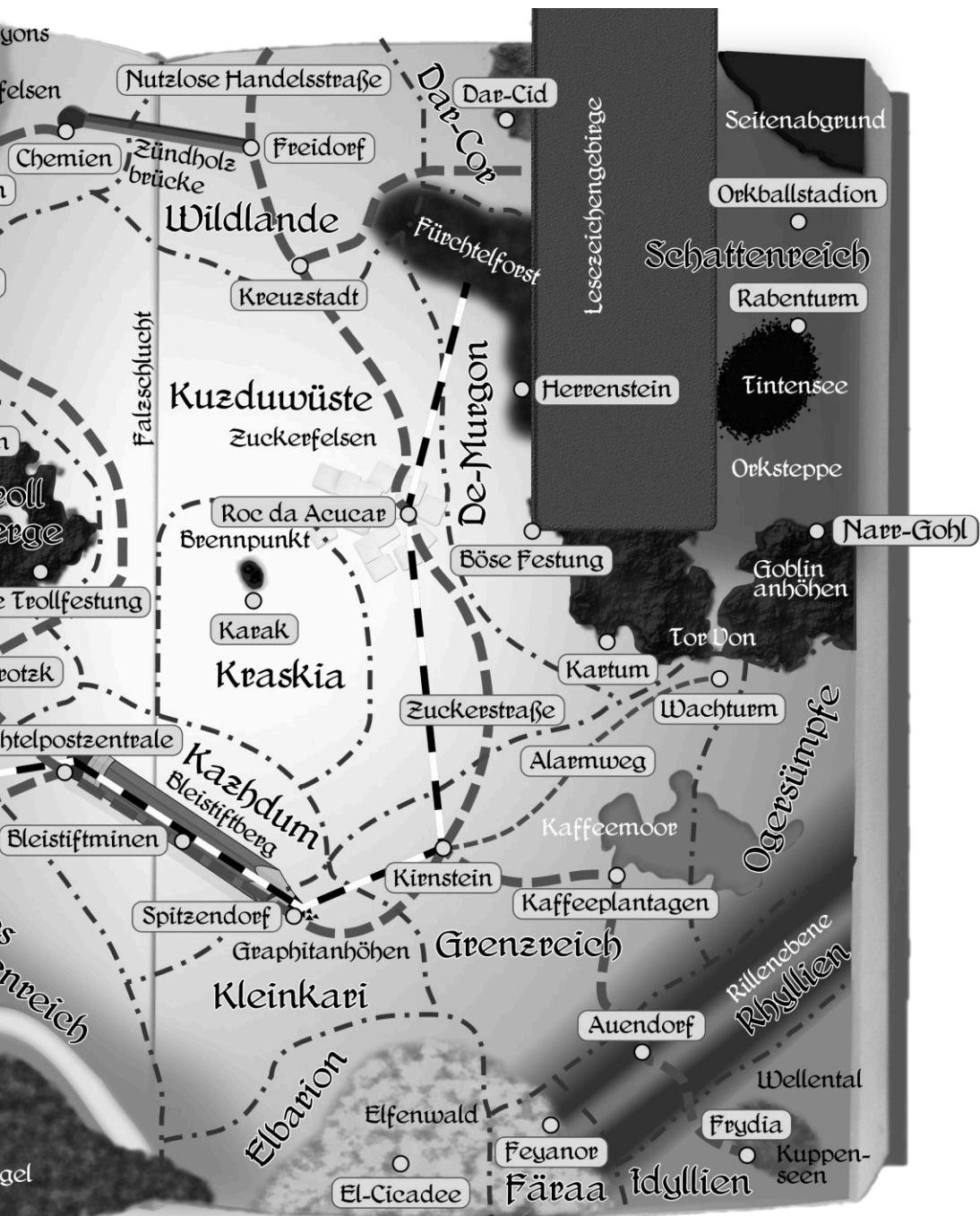
Die Rillenebene wird durch das linke und rechte Rillengebirge eingegrenzt und liegt zwischen dem Wellental und dem Grenzreich. Ein Teil des Elfenwaldes reicht noch etwas in die westliche Rillenebene hinein.

Tintensee

Der Tintensee erinnert mehr an einen Tintenklecks als an ein natürliches Gewässer. Der See ist fast schwarz, hat einen übeln Geruch und das Wasser darin hat die Konsistenz von Öl. In ihm leben gefährliche, schwarze Riesentintenfische.

Tor Von

Das Tor Von ist ein tiefer Einschnitt im Lesezeichengebirge. Dieser Einschnitt ist an seiner breitesten Stelle 100 Meter breit. Auf beiden Seiten ragen die Felswände des Lesezeichengebirges steil empor. Aus diesem Tor ergießen sich die Heerscharen des Bösen, wenn die Zeit für die letzte Schlacht gekommen ist.



Wellental

Das Wellental ist ein idyllisches Tal, abgeschieden von der sonst rauen Welt der Doppelseite. Es ist eine grüne und wasserreiche Gegend und wird von den Kuppenseen dominiert.

Zuckerfelsen

Die Zuckerfelsen sind riesige, weiß-gräuliche und rohstofffreie Felsen in Würfelform. Diese Felsen sollen einer Legende nach direkt vom Himmel gefallen sein und sich in den Sand der Kuzduwüste gebohrt haben.

Handelswege

Natürlich haben sich auch auf der Doppelseite wichtige Handelsrouten etabliert, die die größten und wichtigsten Städte der Doppelseite miteinander verbinden. Neben den vielbefahrenen Handelsstraßen spielen auch die Zwergenbahn und die Frachtschiffe der Kobolde eine wichtige Rolle beim Transport der Handelsgüter. Diese zwei Möglichkeiten sind wesentlich schneller als der Transport auf den Straßen, obwohl diese ebenfalls recht gut ausgebaut sind.

Eisstraße

Diese kurze Straße führt vom Frosiahafen direkt nach Froststadt und bildet somit die Verlängerung der Kaffeestraße. Sie hat ihren Namen zu Recht verdient, denn diese Straße ist weder gepflastert noch befestigt. Sie ist einfach in den letzten Jahrhunderten von den Karawanen in den Schnee getrampelt worden. Die Yetis haben keinen Grund die Straße besser auszubauen, da sie ihren Anforderungen vollauf genügt.

Kaffeestraße

Die Kaffeestraße wurde ursprünglich gebaut, um den gewonnenen Kaffee aus den Kaffeefeldern im Grenzreich in die Wichtigste Stadt im entfernten Edental zu transportieren. Inzwischen ist sie allerdings die wichtigste Handelsroute auf der Doppelseite. Auf dieser Straße finden auch immer mehr Ausflüge statt, die sogenannten Kaffefahrten. Die Kaffeestraße führt von Frydia, im äußersten Südosten, bis hoch zum Frosiahafen, in der nordwestlichen Ecke der Doppelseite.

Neuestraße

Die Neuestraße ist eine relativ neue Straße, die, ausgehend von der Wichtelpostzentrale und am Amazonenschungel vorbei, hoch zum Kopf der Zündholzbrücke führt und somit die zwei mächtigsten Menschenreiche mit der Barbarischen Union verbindet. Die Reise auf dieser Straße ist nicht ganz ungefährlich, da sie auch an den Trollbergen vorbei führt.

Nutzlose Handelsstraße

Die nutzlose Handelsstraße führt vom nördlichen Rand der Doppelseite über Freidorf und Kreuzstadt zum Lesezeichengebirge hin. Am nördlichen Ende dieser Straße kommt es öfters zu einem Getümmel, da alle wenden müssen, um nicht in den Abgrund zu stürzen. Bei diesem Getümmel kommt es immer wieder zu Schubsereien, bei denen schon mal der Eine oder Andere „versehentlich“ über den Abgrund gestoßen wird.

Zuckerstraße

Die Zuckerstraße verbindet die Nutzlose Handelsstraße mit der Kaffeestraße. Sie verläuft durch das Randgebiet der Kuzduwüste, durch die Zuckerfelsen und führt über Roc da Acucar nach Kreuzstadt. Die Reise auf dieser Straße ist angesichts der extremen Temperaturen der Kuzduwüste alles andere als komfortabel. Zudem ist sie auch gefährlich, da nicht alle ansässigen Nomadenstämme friedliche Absichten haben.

Hexe Cyllie und ihre Fahrt auf der Kaffeestraße

Jetzt hat sie sich doch noch breitschlagen lassen, an der Kaffee-fahrt teilzunehmen. Sie steigt gerade, mit einem Rucksack bepackt, in den letzten Wagen der Kaffeegeellschaft. Die Reise soll sie bis in die Wichtelpostzentrale und wieder zurück ins Edental bringen. Es ist ihre erste große Reise, die sie aus dem Edental bringen wird. Die Reisegesellschaft besteht aus einer Wagenkolonne mit knapp 30 Passagieren und ein paar Angestellten.

Cyllie sucht sich ein etwas ruhigeres Eck in einen der Wagen und schaut wieder einmal auf die Beschreibung der Reise.

- Beginn der Reise bei Sonnenaufgang auf dem Marktplatz in der Wichtigsten Stadt
- Lustiger Umtrunk im Gasthof des Unwichtigen Vororts
- Besichtigung der Legendären Stadt
- Reise mit der Zwergenbahn zur Wichtelpostzentrale
- Besichtigung der Wichtelpostzentrale

Zwergenbahn

Die Zwergenbahn stellt eine äußerst schnelle, aber auch enorm teure Möglichkeit dar, Handelswaren zu transportieren. Die Zwergenbahn wird von den Zwergen des Eselsohrstammes betrieben und verbindet die größten und wichtigsten Städte der Doppelseite mit einem zweigleisigen Schienensystem.

Tierwelt

Neben den allseits bekannten und gewöhnlichen Tieren, hat das Weltenbuch auch einige fremdartige und besondere Tierarten hervorgebracht.

Blindfische

Die Blindfische sind eine mittlerweile fast ausgestorbene Art von Fischen, die sich vornehmlich im Rinnsal tummelt. Ihre schwindende Anzahl ist zum einen auf ihren köstlichen Geschmack und zum anderen auf ihre absolute Blindheit zurückzuführen. Diese Fische stehen schon seit einigen Jahren unter Artenschutz und dürfen nicht gefangen werden. Auf das Töten eines Blindfisches steht in den meisten Reichen die Todesstrafe.

Brummbären

Die Brummbären sind die größte Bärenrasse. Sie leben in kleinen Gruppen aus bis zu sechs Bären tief in den Wäldern. Die Brummbären besitzen ein dichtes, braunes Fell. Wenn sie auf ihren Hinterpfoten stehen, überraschen sie jeden Mann, und mit ihrem Gewicht von bis zu 800 kg, ihren scharfen Klauen und ihren spitzen Zähnen sind sie wahre Kampfbären. Meist sind sie aber recht menschenscheu und gehen Konfrontationen aus dem Weg.

Hornochsen

Die Hornochsen sind Ochsen mit besonders großen und kräftigen Hörnern. Die Hornochsen kommen auf der gesamten Doppelseite vor und sind gutmütige Tiere. Sie werden von vielen Bauern als Nutztiere gehalten, da sie eine enorme Kraft besitzen und ohne Probleme einen Pflug ziehen können. Die Untergattung der Wildhornochsen lebt hauptsächlich in den Wildlanden und den angrenzenden Gebieten. In den dichter besiedelten Gebieten ist diese Gattung fast ausgestorben.

Leseratten

In den großen Städten lebt eine irrwitzige Anzahl von Leseratten, eine spezielle Rattenart. Wie sich diese in der Evolution durchsetzen konnte, ist bis heute ein großes Rätsel. Durch das Lesen im schummrigen Licht werden ihre Augen mit zunehmendem Alter immer schlechter, bis sie schließlich erblinden. Sie rennen regelmäßig gegen Mauern und haben deswegen auch eine etwas plattere Vorderseite als normale Ratten.

Meckerziegen

Die Meckerziege ist eine Ziege, die hauptsächlich auf dem Bröselgebirge beheimatet ist. Ihren Namen verdankt sie ihrem Gemecker, das sich oft stark nach dem Gemecker einer Hausfrau anhört, nur Walküren meckern öfter und lauter. Sie hat meist ein braun-weiß geschecktes oder graues, kurzes Fell. Die Meckerböcke besitzen Hörner, mit denen sie ihre Kontrahenten im Kampf rammen können.

Mukos

Mukos leben in der Eiswüste Tippex und ähneln einer Mischung aus einem herkömmlichen Pferd und einem Lama. Sie besitzen ein dichtes, zottiges Fell, von meist weißer oder brauner Farbe, werden zwischen zwei und drei Metern hoch und sind Allesfresser. Solange sie satt sind, sind es gutmütige Tiere. Mukos sind sehr ausdauernd und belastbar und werden daher von den Yetis als Nutz- und Lasttiere gehalten. Es gibt aber dennoch genügend freilaufende Mukos, die immer in Herden auftreten und schon die ein oder andere Reisegruppe gefressen haben.

Papiertiger

Die Papiertiger leben im Moglidschungel. Sie besitzen ein dichtes schwarz gestreiftes Fell auf braun-goldenem Grund und werden bis zu einem Meter lang. Sie bewegen sich elegant durch den Dschungel. Papiertiger besitzen ein ausgeprägtes Sozialverhalten. Alle Entscheidungen der Gruppe werden gemeinsam gefällt. Sie sind extrem feige und pusten ihren Körper zu zigfacher Größe auf, wenn sie sich bedroht fühlen. Allerdings ist dieser Größengewinn nur zweidimensional: Ein aufgeblähter Papiertiger ist von vorne gigantisch, von der Seite fast unsichtbar.

Zwiebelfische

Auf den ersten Blick sieht ein Zwiebelfisch nämlich wie eine Zwiebel aus, dieser Ähnlichkeit verdankt er seinen Namen. Er schmeckt nichtsdestotrotz sehr lecker und ist eine beliebte Mahlzeit. Der Zwiebelfisch ist in allen Gewässern weit verbreitet und vermehrt sich fast schneller, als man ihn fischen kann. In manchen Gewässern ist er schon fast zu einer Plage geworden.



Ein Muko, es ist wesentlich gefährlicher als es den Anschein hat.

Früchte der Zivilisation

Der Abschnitt „Früchte der Zivilisation“ umfasst den technischen Stand und die Geschichte der Doppelseite. Neben den Gilden, Bünden und Geheimgesellschaften, die sich im Laufe der Jahrhunderte in den großen Menschenreichen gebildet haben, wird auch einfach alles, was die einzelnen Zivilisationen der Doppelseite hervorgebracht haben, vorgestellt.

Währung

Es gibt auf der Doppelseite lediglich eine allgemeingültige Währung, neben der allerdings noch einige unbedeutende Lokalwährungen existieren. Diese Währung wird von den Wichteln der Wichtelbank im Auftrag der Währungsgemeinschaft verwaltet und von den Bröselzwergen hergestellt. Es gibt Gold-, Silber-, Bronze- und Kupfermünzen. Der Nennwert, und somit das Gewicht der einzelnen Münzen, wurde von der Währungsgemeinschaft beschlossen, die aus Mitgliedern aller guten Rassen und den Menschenvölkern besteht. Die Währungsgemeinschaft tritt nur ab und an zusammen, um die Arbeit der Wichtel und der Bröselzwerge zu kontrollieren, bis jetzt gab es aber noch keine größeren Unstimmigkeiten.

- = 1 GM (Goldmünze)
- = 10 SM (Silbermünzen)
- = 100 BM (Bronzemünzen)
- = 1000 KM (Kupfermünzen)



Sprachen

Die verschiedenen Völker und Rassen haben natürlich auch auf der Doppelseite ihre eigenen Sprachen entwickelt. Mit Edarisch gibt es aber wenigstens eine Sprache, die fast alle sprechen.

Dunkelelfisch

Dunkelelfisch ist die Sprache der Dunkelelfen. Es ist ein stark veränderter Dialekt des Elfischen und kann mit sehr viel Mühe auch teilweise mit Elfischkenntnissen verstanden werden. Diese Sprache wird nur von den Dunkelelfen, Dämonen und dunklen Magiern gesprochen. Dunkelelfisch klingt wesentlich düsterer und grausamer als Elfisch, ohne aber dessen Eleganz zu verlieren.

Edarisch

Edarisch ist die gebräuchlichste Sprache auf der Doppelseite. Sie wird von allen Menschenvölkern und von den Halblingen und Gnomen gesprochen, aber auch die anderen guten Rassen sprechen und verstehen diese Sprache. Edarisch ist die Allgemeinsprache der Doppelseite.

Elfisch

Die Sprache klingt sehr fließend und elegant und hat etwas edles an sich, das nicht erklärt werden kann. Sie wird fast nur von Elfen und Feen gesprochen, Mitglieder anderer Rassen beherrschen sie nur selten.

Koboldsch

Viele Begriffe der Kobold-Sprache flossen in das Edarisch der Menschen ein, vor allem Handels- und Seemannsbegriffe entstammen dieser Sprache. Auf Koboldschiffen wird ausschließlich Koboldsch gesprochen.

Kraskisch

Kraskisch, die Sprache der Echsenmenschen, besteht größtenteils aus Zischlauten. Nur wenige Nichtecksenmenschen verstehen diese Sprache, an sprechen ist gar nicht zu denken.

Urgonisch

Die böse Sprache der Orks, Trolle, Goblins und Oger. Sie klingt sehr düster und böse, und es hat etwas Unheimliches, wenn man sie vernimmt. Sie hört sich aber nicht ganz so böse wie Dunkelelfisch an.

Zwergisch

So hart wie die Zwerge sind, so klingt auch ihre Sprache. Es gibt kaum jemanden aus einer anderen Rasse, der Zwergisch versteht, geschweige denn akzentfrei sprechen kann.

Zeitrechnung

Die Zeit auf der Doppelseite wird seit dem großen Aufklappen gezählt und auch in dieser Form angegeben. Inzwischen benutzt jede Rasse dieselbe Zeitrechnung, das ist sehr praktisch, da dann niemand durch unterschiedliche Zeitrechnungen durcheinander kommen kann. Ursprünglich haben sich die Elfen und Zwerge auf diese Zeitrechnung geeinigt und die jüngeren Rassen, wie die Menschen oder die Wichtel, haben sie einfach übernommen.

- Das große Aufklappen ist jetzt 8149 Jahre her.
- Ein Jahr besteht aus acht Monaten, jeder Monat ist einem der 8 Götter gewidmet.
- Ein Monat ist 36 Tage lang.

Feiertage

Die in diesem Abschnitt beschriebenen Feiertage werden auf der ganzen Doppelseite gefeiert. Natürlich besitzen die einzelnen Rassen, Völker und Reiche auch noch weitere individuelle Feiertage.



Nr	Jahreszeit	Monatsbezeichnung
1	Winter	Monat des Lesers
2	Frühling	Monat der Glühbirne
3	Frühling	Monat des Gestalters
4	Sommer	Monat der Autorin
5	Sommer	Monat des Lektors
6	Herbst	Monat des Druckers
7	Herbst	Monat des Radergummis
8	Winter	Monat des Fehlerteufels

Tag des Aufklappens

Datum: 1. Tag des Lesers

Der größte Feiertag auf der Doppelseite, der Jahrestag des großen Aufklappens und der Beginn eines neuen Jahres. An diesem Tag steht alles Kopf, da können sogar Oger freundlich und gut gelaunt sein. Es finden überall große und lustige Feste statt.

Seitenabgrundtag

Datum: 15. Tag des Druckers

Der Tag, an dem die rechte obere Ecke der Doppelseite brach, und damit der Seitenabgrund entstand, aus dem das Böse kommt. Eigentlich ist dieser Tag kein Grund zu feiern, jedenfalls nicht für die guten Rassen. Aber Feiertage sind ja zum Feiern da.

Heldengedenktag

Datum: Am zweiten Ruhetag im Jahr

An diesem Feiertag wird allen ruhmreichen Helden gedacht, die für das Wohl der Doppelseite ihr Leben hingegeben haben. Die zentrale Feier findet auf dem Heldenfriedhof der Wichtigsten Stadt statt. Die zentrale Zeremonie wird vom Vorsitzenden des Religiösen Rates geleitet, bei der alle wichtigen geistlichen und weltlichen Führer anwesend sind.

Geschichte der Doppelseite

Die Geschichte der Doppelseite wurde, wie üblich, besonders von diversen Kriegen geprägt, aber auch das Erscheinen der jüngeren Rassen hat die Ereignisse maßgeblich beeinflusst. Hier sind nur die wichtigsten Ereignisse aufgezählt, die die Doppelseite des Weltenbuchs verändert haben. Viele dieser Ereignisse sind nur noch aus alten Überlieferungen und Legenden bekannt. Die genaueste Geschichtsschreibung besitzen die Elfen und die Zwerge; unter den Elfen soll es sogar noch welche geben, die fast alle dokumentierten Ereignisse selbst miterlebt haben.

Jahr	Ereignis
0	Das große Aufklappen
1028	Das Erscheinen der Elfen und Zwerge
1030	Das große Beben
3467	Der Krieg der Götter
3501	Das Erscheinen der bösen Rassen
3502	Der Untergang El-Ardias
4112	Die erste Schlacht
4932	Das Erscheinen der Menschen
5129	Die Spaltung der Elfen
5487	Die Schlacht von Kuzdu
5595	Das Erscheinen der anderen guten Rassen
5601	Die Hüter
7649	Die letzte große Schlacht zwischen Gut und Böse
8149	Jetzt

0 – Das große Aufklappen

Der Leser schlug das Weltenbuch auf und die Göttin Glühbirne hüllte die Doppelseite in ihr lebenspendendes Licht. Auch die anderen Götter taten ihr Werk, um der Doppelseite Leben einzuhauchen. Sie erschufen die Wälder, Flüsse, Täler und Gebirge des Weltenbuchs und hauchten den Tieren der Doppelseite das Leben ein.

1028 - Das Erscheinen der Elfen und Zwerge

Die ältesten Rassen, die Elfen und die Zwerge, wurden von ihren Göttern erschaffen und auf die Doppelseite geschickt. Zu dieser Zeit existierte noch nichts Böses auf der Doppelseite und es herrschte ein mittlerweile unvorstellbarer Frieden. Die Elfen bevölkerten die Wälder und die Zwerge ihre geliebten Gebirge.

1030 - Das große Beben

Das große Beben erschütterte die komplette Doppelseite. Verursacht wurde es durch einen Zusammenprall mit einem weiteren Weltenbuch. An der südwestlichen Ecke des Weltenbuchs, entstand dadurch das Eselsohrgebirge. Das Beben war so stark, dass vom östlichen Ende des Bleistiftbergs Teile abbrachen und zu den Graphitanhöhen formiert wurden.

3467 - Der Krieg der Götter

Die Götter Radiergummi und Fehlerteufel erschufen im Geheimen ihre eigenen bösen Rassen. Dies verursachte einen Krieg zwischen den guten und bösen Göttern. Der Krieg tobte viele Jahre und erschütterte das ganze Weltenbuch, wodurch der Seitenabgrund entstand. Da niemand die Oberhand gewinnen konnte und beide Parteien das Weltenbuch nicht zerstören wollten, wurde der Krieg nach 20 Jahren beendet und seitdem herrscht ein unsicherer Frieden zwischen den beiden Götterparteien.

3501 - Das Erscheinen der bösen Rassen

Durch die Entstehung des Seitenabgrunds konnten die bösen Rassen, die bisher in der Hölle lebten, auf die Doppelseite gelangen. Genau dies taten sie auch, da die Doppelseite im Vergleich zur Hölle einem Paradies glich. Schnell kam es aber zu vielen kleinen Kriegen zwischen den sich ausbreitenden bösen Rassen und den Elfen und Zwergen.

3502 - Der Untergang El-Ardias

Der böse Gott Radiergummi schmetterte bei einem Streit mit Lektor das mächtige Lesezeichen auf die Doppelseite, welches die bedeutende Elfenstadt El-Ardia unter sich begrub. Daraufhin verbannte die Autorin die Orks und Goblins hinter das Lesezeichengebirge. Sie sollten fortan, abseits von den guten Rassen, in einem immerwährend dunklen Reich leben.

4112 - Die erste Schlacht

Zu dieser Zeit stieg der erste dämonische Herrscher aus dem Seitenabgrund empor und vereinte die Rassen hinter dem Lesezeichengebirge. Unter seinem skrupellosen Kommando entstand eine mächtige, böse Armee. Er erschuf mit seiner unvorstellbaren Macht das Tor Von, damit er das gewaltige, böse Heer aus dem Schattenreich heraus in einen unvorstellbar schrecklichen Krieg führen konnte.

4932 - Das Erscheinen der Menschen

In diesem Jahr kamen die ersten Menschenvölker auf die Doppelseite. Sie gründeten nach und nach ihre zuerst kleinen Reiche auf der ganzen Doppelseite. Sie vermehrten sich rasch und wurden schnell zur größten Rasse auf der Doppelseite. Obwohl sie den älteren Rassen in keinem Punkt überlegen waren, behaupteten sie sich unter ihnen und gewannen schnell an Einfluss.

5129 - Die Spaltung der Elfen

Einer kleinen Gruppe der Elfen gefiel das Erscheinen der Menschen auf der Doppelseite nicht und sie beschworen Gotra, ihnen zu helfen, die Menschen von der Doppelseite zu tilgen. Es entbrannte ein Krieg unter den Elfen, der die Abspaltung der Dunklelfen zur Folge hatte. Die guten Elfen konnten den Krieg gewinnen und verbannten die abtrünnigen Elfen aus ihren Reichen. Die Verbannten werden seitdem Dunklelfen genannt. In einer sagenumwobenen Schlacht unter Führung der besten Elfenzau-berer konnte Gotra von der Doppelseite gebannt werden.

5487 - Die Schlacht von Kuzdu

Zu dieser Zeit kam der Dämon Belrett persönlich auf die Doppelseite und führte die bösen Rassen aus dem Tor Von, um die guten Rassen zu vernichten. Die Menschen waren noch zu unorganisiert, um allein gegen das Böse anzutreten, aber trotzdem standen viele von ihnen in den Schlachtreihen der guten Seite. In der großen letzten Schlacht von Kuzdu wurde der Vierte Zwergenstamm vernichtet, als die restlichen Zwerge einen mächtigen Elfenmagier verteidigten, damit dieser Belrett von der Doppel Seite bannen konnte. Seitdem wird dieser Stamm nur noch der Verlorene Stamm genannt.

5595 - Das Erscheinen der anderen guten Rassen

Die guten Götter taten sich nochmals zusammen und erschufen die Wichtel, Gnome, Kobolde, Yetis, Halblinge und Feen. Sie sollten den mittlerweile dominierenden Menschen helfen, dem Bösen zu widerstehen, da sich die Elfen und Zwerge immer mehr aus den Geschehnissen der Doppelseite zurückzogen.

5601 - Die Hüter

Der Leser selbst wählte eine Gruppe zuverlässiger und edler Menschen aus und trug ihnen auf, ein Reich direkt vor dem Tor Von zu errichten. Ihre Bestimmung sollte es sein, das Tor Von zu bewachen und so die Doppelseite vor einem erneuten Angriff der Bösen Rassen rechtzeitig zu warnen.

7649 - Die letzte große Schlacht zwischen Gut und Böse

Urgon, der zweithöchste Dämon der Doppelseite, erschuf den Rabenturm als ein Symbol seiner Macht und vereinte das Böse unter seiner grausamen Herrschaft. Er zog mit einem riesigen Heer aus dem Tor Von und begann, die Doppelseite zu verwüsten. Dank der Hüter konnte die Menschheit, unterstützt von den anderen Rassen, eine schlagkräftige Armee zusammenstellen und das Heer des Bösen an der Falzschlucht aufhalten und wieder zurück hinter das Lesezeichengebirge treiben.

8149 - Jetzt

Momentan herrscht ein unsicherer Friede auf der Doppelseite, aber das Böse hinter dem Lesezeichengebirge regt sich seit einigen Jahrzehnten wieder. Noch ist kein dämonischer Herrscher aus dem Seitenabgrund gestiegen, aber wer weiß, was die nächsten Jahre bringen werden?

Technologie

Die Technologie der Doppelseite ist auf einem spätmittelalterlichen Stand. In den Schmieden können Metalle verarbeitet werden und die Architekten können kunstvolle Schlösser errichten. Die meisten Menschen können weder lesen noch schreiben. Die Dampfkraft wurde gerade eben entdeckt und ist noch hochgradig experimentell, mit Zündpulver hantieren nur Verrückte. Durch die Kombination der Technologie mit der Macht von Runen sind aber dennoch erstaunliche Gerätschaften entstanden. Die Zwerge, Gnome und Goblins sind in der Technologie führend und allen anderen Rassen darin weit überlegen. Die Feen haben sich dagegen auf die Herstellung von magischen Gegenständen spezialisiert.

Bauwerke

Erwartungsgemäß sind die Zwerge die besten Statiker und kunstvollsten Bauherren der Doppelseite. Allerdings beanspruchen auch die Trolle hinter dem Lesezeichengebirge diesen Titel für sich, obwohl ihre sehr eigenwilligen Bauwerke den meisten Architekten Tränen in die Augen treiben. Eines der beeindruckendsten Bauwerke der Doppelseite ist sicherlich die mächtige Rinnalbrücke, die den Rinnal überspannt; aber auch die Minen der Zwergenstämme sind sehr beeindruckend. Die Reichen und Mächtigen der Menschen versuchen es den Zwergen gleichzutun, sie benötigen aber trotzdem immer wieder die Hilfe der Zwerge, um ihre Paläste in der gewünschten Pracht erstrahlen zu lassen.

Explosives

Manche besonders verrückten Zwerge, Alchemisten und Zauberer arbeiten daran, Explosivwaffen herzustellen, also Waffen, die darauf beruhen, dass manche alchemistischen Mischungen einfach explodieren. Bisher ist es ihnen aber noch nicht gelungen, die Rezeptur soweit zu verfeinern, dass sie nur dann explodiert, wenn es erwünscht ist. Momentan sind die experimentellen Gerätschaften auch noch so groß und schwer, dass gar nicht daran zu denken ist, sie transportabel zu machen. Kein vernünftiger Mensch geht auch nur in die Nähe dieser Waffen. Einzig die Goblins hinter dem Lesezeichengebirge haben einen Durchbruch geschafft und können in ihre gefürchteten Kriegsmaschinen Feuerspucker einbauen, die ihre Gegner in gleißendes Feuer hüllen und alles verbrennen, was in ihrer Reichweite liegt.

Mechanik

Die bekannte Mechanik umfasst einfache Naturgesetze wie Hebeltechnik und Flaschenzüge. Die Zwerge, Gnome und Goblins der Doppelseite sind wahre Genies in der Mechanik und bauen Kriegsmaschinen und Arbeitsgeräte, die fast schon magisch anmuten. Mechanische Maschinen werden oft von Runen angetrieben, aber auch herkömmliche Antriebsmethoden wie Tiere oder die Wasserkraft werden verwendet. Neuerdings experimentiert der Eselsohrstamm mit Dampfmaschinen, wobei diese momentan noch häufiger explodieren als etwas anzutreiben. Das Glanzstück der Mechanik ist die Zwergenbahn, die schon seit Jahrhunderten auf Schienen, angetrieben von Zucker und einem Runenkessel, über die Doppelseite fährt. Die Maschinen des „Weinhandelskontors zur glücklichen Rebe“ zur Herstellung von Wein sind aber auch nicht zu verachten und laufen meist besser als die neuen Erfindungen der Zwerge aus dem Eselsohrgebirge. Die Mechanik wird aber natürlich nicht nur für friedliche Zwecke eingesetzt; die Goblins hinter dem Lesezeichengebirge sind wahre Meister im Bau von schrecklichen Kriegsmaschinen geworden und auch die Zwerge stellen zur Verteidigung ihrer Minen mechanische Kriegsmaschinerien her.

Runen

Durch Runen kann die Macht der Weltenbuchstaben in einen Gegenstand gebunden werden. Bessere Runengegenstände können ihren Energievorrat von selbst regenerieren, indem sie ihre Machtsspeicher aus der Umgebung wieder aufladen. Gegenstände mit schlechten Runen können sich nicht selbst aufladen, sie sind entweder nach der ersten Benutzung schrottig oder müssen von einem Magier manuell aufgeladen werden. Ein Einsatzgebiet der Runen ist die Verknüpfung der Macht der Runen mit der Mechanik. Das bekannteste Beispiel hierfür ist sicherlich der Dampfkessel der Zwergenbahn. Runen werden aber auch zur Herstellung von kleinen oder größeren magischen Gegenständen benutzt. Die meisten Paläste der Reichen und Mächtigen werden nicht von Fackeln, sondern von magischen Runensteinen erhellt, die zu Ehren der Göttin Glühbirne ihren Namen tragen. Die Feen haben mit ihrer Fabriciusfabrik die Herstellung von magischen Gegenständen perfektioniert und können dadurch viele der gängigen Gegenstände zu einem bezahlbaren Preis anbieten.

Waffen / Rüstungen

Die Schmiedetechnik für Waffen und Rüstungen ist auf der gesamten Doppelseite bekannt, von Idyllien einmal abgesehen. Die Zwerge stellen die besten Waffen und Rüstungen her, aber auch die Schwerter und Bögen der Elfen sind wahre Meisterwerke, an die die Handwerkskunst der Menschen nicht heranreicht. Die Verarbeitung von Graphit, dem härtesten und zugleich leichtesten Metall auf der Doppelseite, ist nur den Zwergen möglich; aber auch unter Ihresgleichen gibt es nur sehr wenige Schmiede, die diese Kunst beherrschen, und nur die heißesten Essen der Bleistiftminen vermögen das Graphit zu schmelzen. Die Yetis stellen mit ihren Yetischwertern den Graphitschwertern ebenbürtige Waffen her. Die Herstellungskunst der Yetischwerter ist daher auch eines der bestgehüteten Geheimnisse einer Splittergruppe der Yetis auf der Doppelseite.

Die wichtigsten Gilden

Da sich die Menschen immer in irgendwelche Gruppen aufteilen müssen, um sich von dem Pöbel abzuheben, sind vielfältige Gilden entstanden. Jede dieser Gilden ist völlig unabhängig, teilweise existieren diese Gilden nur in einem Menschenvolk oder sogar nur in einer Stadt. Es gibt aber auch große Gilden, die in allen großen Städten der Doppelseite vertreten sind.

Mitgliedsbeiträge

Gilde	Hauptsitz	Beitrag im Jahr
Barden- und Schaustellergilde	Wichtigste Stadt	25 BM
Glücksspielergilde	Kirnstein	40 BM
Handelsgilde	Legendäre Stadt	35 BM
Heldengilde	Wichtigste Stadt	30 BM
Magiergilde	Glorantia	25 BM
Mechgilde	Spitzendorf	30 BM
Meuchlergilde	Kreuzstadt	35 BM

Barden- und Schaustellergilde

Die Gilde der Barden und Minnesänger ist eine sehr beliebte Gilde, da sie stets für gute Unterhaltung sorgt. Ihre Auszubildenden spielen des Öfteren auch mal umsonst, so dass auch das niederere Volk in den Genuss qualitätsgesicherter Unterhaltung kommt. Die Mitglieder dieser Gilde sind fast überall willkommen und werden oft vom „Gasthof zum fröhlichen Helden“ gebucht. Jeder Barde und Schausteller muss eine Prüfung ablegen, um in den Genuss der Vorteile dieser Gilde zu kommen. Bei dieser Prüfung wird kontrolliert, ob die Witze nicht zu schlecht und die Stimme nicht zu unmelodisch ist. Zum Eintritt wird die Beherrschung eines Musikinstruments vorausgesetzt.

Die Barden- und Schaustellergilde veranstaltet im Frühling und im Herbst einen mehrtägigen Unterhaltungsmarathon. Diese Veranstaltung findet jedesmal in einer anderen Stadt statt und bietet jedem Barde und Schausteller die Möglichkeit am Wettbewerb zum besten Unterhaltungskünstler teilzunehmen. Der Sieg in diesem Wettbewerb wird nur mit einem kleinen Pokal ausgezeichnet, aber der Gewinner kann sich sicher sein, dass er das nächste Jahr genug Aufträge bekommen wird, um richtig gut zu leben.

Glücksspielergilde

Die Glücksspielergilde ist die Gilde für alle Spieler und für alle Glücksspielbetreiber, wie Casinobesitzer. Diese Gilde ist in jeder großen Stadt vertreten und unterhält gute Beziehungen mit der Barden- und Schaustellergilde. Jeder Betreiber eines Casinos muss Mitglied dieser Gilde sein und sein Unternehmen wird regelmäßig vom Kontrollausschuss inspiziert. Auch die Glücksspieler auf dem Markt werden inspiziert. Die Gilde hat sehr strenge Richtlinien, da viele Reiche und Mächtige regelmäßig in Casinos anzutreffen sind. Zusätzlich organisiert die Gilde jedes Jahr im Herbst ein großes Spielertreffen, das zeitgleich in allen großen Städten stattfindet.

Die Vorteile dieser Gilde:

- Kostenlose Logis im „Gasthof zum fröhlichen Helden“, vorausgesetzt, der Barde unterhält die Gäste am Abend.
- Eine kleine goldene Harfe als Mitgliedsausweis, die einfach schön anzusehen ist.

Die Vorteile dieser Gilde:

- Vergünstigter Eintritt in Casinos
- Einladung zum großen Spielertreffen

Handelsgilde

Die Zentrale der Händlergilde ist in der Legendären Stadt beheimatet, wo sie ein riesiges Gildengebäude direkt am Marktplatz besitzt. Die Handelsgilden der einzelnen Städte organisieren den großen Markt auf dem Marktplatz. Sie arbeiten eng mit den einzelnen Regierungen der Städte und Reiche zusammen und erledigen die organisatorischen

Aufgaben. Die einzelnen Gilden der Städte und Reiche sind eigenständig, arbeiten aber zusammen und treffen sich regelmäßig, um die gleichen Bedingungen auf den Märkten zu schaffen.

Die Handelsgilde arbeitet exklusiv mit der Heldengilde zusammen, um für die Händler einen professionellen Begleitschutz für gefährliche Reiserouten bieten zu können. Durch die feste Bindung an die Heldengilde liegen die Preise für Begleitschutz in einem annehmbaren Rahmen, obwohl die Handelsgilde eine zusätzliche Provision kassiert.

Die Vorteile dieser Gilde:

- besserer Standplatz auf den Märkten
- verbilligte Standmiete
- die Möglichkeit, kostengünstiges und zuverlässiges Wachpersonal anzuheuern

Heldengilde

Die Gilde für alle Helden und jene, die einer werden wollen. Sie ist in jeder großen Stadt beheimatet und besitzt mit dem Heldenfriedhof in der Nähe der Wichtigsten Stadt ein großes Denkmal für alle ehemaligen Helden der Doppelseite. Hier hat die Heldengilde auch ihren Hauptsitz. Sie organisiert auch die großen Feierlichkeiten am Helden-gedenktag. Diese Gilde hat keinen Mangel an Bewerbern, aber nicht jeder Möchtegernheld wird in diese Gilde aufgenommen. Für die Mitgliedschaft in der Gilde der Helden müssen folgende wichtige Kriterien erfüllt werden.

1. Pünktliche Zahlung des Mitgliedsbeitrages
2. Vorweisen einer ruhmreichen Heldentat

Die Vorteile dieser Gilde:

- Das Heldenhandbuch, das viele gute Ratschläge für typische Heldenprobleme bereithält.
- Einen Mitgliedsausweis, der einem immer einen Sitzplatz im Gasthof zum fröhlichen Helden sichert.

Magiergilde

Eine sehr mächtige Gilde, die in vielen Städten große Akademien unterhält. Die drei größten Akademien befinden sich in der Unistadt, in Chemien und in Glorantia. In diesen Akademien kann man die Lizenz zum Zaubern erwerben. Natürlich kann das Zaubern auch von jedem anderen Zauberer erlernt werden, aber Zutritt zu den umfangreichen Archiven erhalten nur Zauberer mit einer entsprechenden Lizenz. Nach dem Erwerb dieser Lizenz ist man automatisch ein lebenslanges Mitglied der Magiergilde. Die Mitglieder besitzen ein geheimes Zeichen, um sich gegenseitig als Mitglied ihrer Zunft auszuweisen (der Zauberhut mit breiter Krempe ist leicht geknickt).

Die Vorteile dieser Gilde:

- Zutritt zu den Akademien der Magiergilde
- Anerkennung der magischen Fähigkeiten
- Ein Magierzertifikat, das den Zauberer als fähig ausweist

Mechgilde

Die Gilde der talentierten und weniger talentierten Handwerker, die noch Großes vorhaben. In dieser Gilde sind neben den Menschen auch viele Zwerge und Gnome anzutreffen. Allesamt sind sie davon überzeugt, dass die Mechanik die technologische Zukunft der Doppelseite ist. Ihre noch kommenden, bahnbrechenden Erfindungen werden es den Völkern der Doppelseite erlauben, in einem nie dagewesenen Wohlstand zu leben. Sie haben große Visionen und stecken daher kleinere oder auch größere Rückschläge leicht weg. Einmal im Jahr findet im Reich des Eselsohrstammes ein großes Treffen der Gilde statt, auf dem die Mitglieder all ihre nützlichen Erfindungen präsentieren und wo in Seminaren neue Verfahrensweisen und Erkenntnisse ausgetauscht werden.

Die Vorteile dieser Gilde:

- kostenlose Teilnahme am jährlichen Mechtreffen
- ein echtes vierblättriges Kleeblatt als Glücksbringer

Meuchlergilde

Die geheime Gilde der Meuchler. Jeder hat schon einmal von dieser Gilde gehört, aber nur die Wenigsten kennen tatsächlich eines ihrer Mitglieder. Auftraggeber kommen nicht zur Gilde, sondern die Gilde zu ihnen. Die Meuchlergilde steht für den humanen Tod. Sie legt Wert auf gute und stilvolle Ausführung ihrer Aufträge. Der Schutz der Anonymität des Auftraggebers steht an oberster Stelle. Die Meuchlergilde sieht Freiberufler nicht gerne und geht gegen diese dementsprechend entschlossen vor.

Die Vorteile dieser Gilde:

- Das Mitglied erhält das Buch „Meucheln leicht gemacht“.
- Der Meuchler ist kein Freiberufler mehr.

Bünde und Geheimgesellschaften

Nicht alle Bünde und Geheimgesellschaften haben dunkle Ziele, manche haben auch gutes im Sinn und werden von den Reichen und Mächtigen unterstützt, was aber nicht heißen soll, dass in den weniger gutgesonnenen Geheimgesellschaften keine mächtigen Mitglieder sind. Diese Geheimgesellschaften haben oft durch Lobbyismus und regen Geldfluss einen großen Einfluss auf die Politik.

Bund / Geheimgesellschaft	Hauptsitz	Status
Bund der Drachenritter	Kreuzstadt	Geheim
Die Berufenen	Kirnstein	Geheim
Naturbund	Wichtigste Stadt	Offiziell
Neomeuchler	Kreuzstadt	Geheim
Orden der Lichtritter	Spitzendorf	Offiziell
Orden des Lichts	Wichtigste Stadt	Offiziell
Ritter der Blume	Spitzendorf	Offiziell
Schattenorden	Kirnstein	Verboten
Schatzwächter	Freidorf	Geheim
Selbsthilfegruppe paranoider Langfinger	Kreuzstadt	Geheim
Wahre Macht	Freidorf	Verboten
Weltenbastler	Freidorf	Geheim

Bund der Drachenritter

Ein geheimer Bund, der es sich auf die Fahne geschrieben hat, die Drachen zu schützen. Sie wollen mit Hilfe ihrer Drachen (momentan besitzen sie noch keinen) die Doppelseite erobern und unterwerfen. Unter ihren Mitgliedern sind viele mächtige Magier und Ritter. Dieser Bund ist auf der ganzen Doppelseite aktiv, am stärksten sind die Aktivisten aber entlang des Lesezeichengebirges vertreten, dem einzigen Teil der Doppelseite, in dem noch Drachen leben. Trotz ihrer Verluste, die sie durch die Drachen erleiden, sind ihre Mitglieder sehr engagiert und davon überzeugt, dass sie ihr Ziel in naher Zukunft erreichen werden.

Die Berufenen

Sie fühlen sich berufen, die Doppelseite vor dem Bösen zu retten, und dazu sind ihnen alle Mittel recht. Der Kern dieser Geheimgesellschaft besteht aus Gelehrten. Um sich sammeln sie viele, meist etwas einfältige, Kämpfer. Ihr großes Ziel ist es, im Geheimen eine schlagkräftige Armee aufzustellen, in das Tor Von einzumarschieren und das Böse bis auf den letzten Goblin zu vernichten. Sie verbreiten aber auch zahlreiche Gerüchte und Lügen, um die Angst gegenüber dem Bösen zu schüren. Die führenden Köpfe der Berufenen stammen aus dem Grenzreich, wo auch die geheime Zentrale dieses Bundes an einem geheimen Ort beheimatet ist.

Naturbund

Der Naturbund ist der Naturschutzverein der Doppelseite, der sich dem Arten- und Naturschutz verschrieben hat. Er hat z.B. das Fischverbot für Blindfische durchgesetzt. Der Naturbund unterhält in jeder Hauptstadt eine Vereinszentrale, deren Mitglieder vor allem Lobbyarbeit leisten, Aufklärungskampagnen organisieren und neue Mitglieder anwerben. Dieser Bund wird vornehmlich durch Spendengelder und durch den Verkauf von Logostickern und ähnlichem finanziert. Dank seines guten Marketings ist der Naturbund unter der Bevölkerung einer der angesehensten Bünde.

Neomeuchler

Die Neomeuchler sind eine Splittergruppe der Meuchlergilde. Die meisten Mitglieder dieses Geheimbundes sind auch Mitglied in der Meuchlergilde. Die Neomeuchler sind eine sehr vorsichtige Gruppe, da sie weder in der Politik noch in ihrer Gilde Rückendeckung besitzen. Ihr großes Ziel ist es, durch politische Morde und Erpressung an die Macht zu gelangen. Da sie aber etwas paranoid sind und ihre Pläne erst perfektionieren, bevor sie ausgeführt werden, sind sie ihrem großen Ziel noch nicht viel näher gekommen. Manche Opfer sind schon während der mehrjährigen Planungsphase eines natürlichen Todes gestorben. Deshalb, und um ihren Schein zu wahren, nehmen die Mitglieder der Neomeuchler auch normale Aufträge von der Meuchlergilde entgegen.

Orden der Lichtritter

Nur die edelsten Ritter gehören zu diesem Bund. Sie haben es sich zur Aufgabe gemacht, für die Gerechtigkeit einzustehen. Sie beschützen die Armen, Wehrlosen und Unterdrückten und befolgen einen strengen Ehrenkodex. Wer diesen nicht beachtet, muss mit strengen Strafen zu rechnen. Ihr guter Ruf ist das Wichtigste für sie und sie unternehmen alles, um diesem Ruf gerecht zu werden und ihn zu bewahren. Dafür sind sie auch bereit, unehrenhafte Taten zu begehen. Der Hauptsitz dieses Ordens ist in Spitzendorf. Als Erkennungszeichen tragen alle Ritter dieses Ordens einen weißen Umhang über ihrer Rüstung.

Orden des Lichts

Die Magier dieses Ordens sind der Göttin Glühbirne geweiht. Ihr Aufgabe besteht darin, das legendäre Buch des Lichts zu behüten. Dieses Buch wird im höchsten Raum des Elfenbeinturms aufbewahrt, welchen nur die höchsten Magier betreten dürfen. Dieser Orden wählt seine Mitglieder aus den besten Absolventen der Magierakademien aus. Für einen Magier ist es die größte Ehre, in diesen Orden aufgenommen zu werden. Die Zentrale des Ordens befindet sich in der Wichtigsten Stadt.

Ritter der Blume

Die Ritter der Blume sind ein edler Bund von Rittern, der hauptsächlich in Kleinkari beheimatet ist. Die Ritter der Blume sind immer dabei, wenn es darum geht, das Böse zu bekämpfen. In Schlachten reiten sie stets in den vordersten Reihen. Die Ritter der Blume wetteifern mit dem Orden der Lichtritter um die ehrenvollsten Taten und die ehrhaftesten Mitglieder. Wenn gerade kein Krieg herrscht, widmen sich die Ritter Imagekampagnen, Mitgliederwerbung und natürlich ehrenvollen Wettkämpfen, bei denen sie schöne Preise und Ruhm erringen können.

Schattenorden

Der dunkle Orden der Doppelseite besteht aus finsternen Magiern, schwarzen Rittern und gescheiterten Kriegsherren. Er schart alle zwielichtigen Gestalten der Doppelseite um sich. Wie sein Name schon sagt, hat sich der Orden der dunklen Seite verschrieben und strebt ein Bündnis mit dem Schattenreich an. Bisher ist aber noch kein Unterhändler aus dem Schattenreich zurückgekehrt. Der Orden ist nur im Geheimen aktiv und hat seine Ordenszentrale in Kreuzstadt, der einzigen Stadt, in der Mitglieder dieses Ordens nicht verfolgt werden. Gerüchten zufolge pflegt der Schattenorden regen Kontakt mit dem Fehlerteufelkult.

Schatzwächter

Die Schatzwächter haben sich auf die Fahne geschrieben, die wertvollsten, geheimnisvollsten und kulturell wichtigsten Schätze der Doppelseite zu sammeln, sie zu beschützen und dem zahlenden Publikum zugänglich zu machen. In den Reihen der Schatzwächter befinden sich Abenteurer, Gelehrte und reiche Menschen. Sie wollen in den großen Städten der Menschen sogenannte Museen errichten und betreiben, in denen die Öffentlichkeit ihre Schätze bewundern kann. Momentan besitzen sie aber nur sehr wenige Schätze, so dass sie noch kein Museum eröffnet haben und ihre Schätze an einem geheimen Ort lagern.

Selbsthilfegruppe paranoider Langfinger

Die Selbsthilfegruppe paranoider Langfinger, kurz SPL, ist ein Zusammenschluss der Diebe und Einbrecher der Doppelseite. Gemeinhin wird die SPL auch als Diebesgilde bezeichnet, wobei sie natürlich nicht den offiziellen Status einer Gilde hat. Ziel dieser Geheimgesellschaft ist die Perfektionierung des Diebeshandwerks, die Anerkennung des Diebes als offiziellen Beruf und die Anerkennung der SPL als Gilde. Die SPL bietet ihren Mitgliedern kostengünstige Weiterbildungskurse im Diebeshandwerk und im Betrügereiengeschäft. Neben Dieben und Einbrechern gehören neuerdings auch viele Falschspieler und Trickbetrüger zu diesem Geheimbund.

Wahre Macht

Diese Geheimgesellschaft ist die mächtigste auf der ganzen Doppelseite – mächtiger als der Herrscher des Ersten Kaiserreichs und einflussreicher als jede Kirche der Doppelseite. Sie lenkt im Hintergrund die Geschicke der ganzen Doppelseite, sie beeinflusst die Herrscher der mächtigsten Reiche und hat sogar die anderen Geheimgesellschaften unterwandert. Das denken die Mitglieder jedenfalls, die meisten von ihnen haben einen niedrigen Rang in der Gesellschaft, sie sind Bedienstete der Reichen und Mächtigen.

Weltenbastler

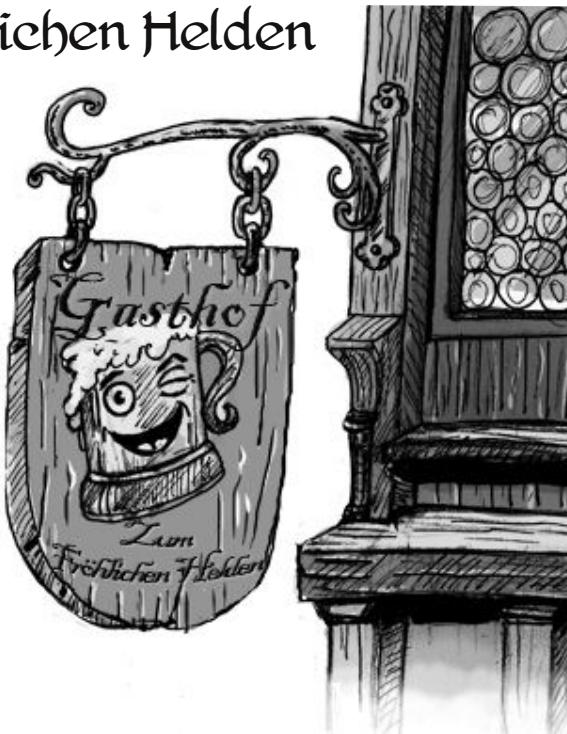
Die Weltenbastler sind ein fast geheimer Bund, der in Freidorf beheimatet ist. Die Mitglieder stammen aus allen möglichen Gesellschaftsschichten. Die große Befürchtung der Weltenbastler ist, dass die Doppelseite irgendwann zugeschlagen oder von den Heerscharen des Bösen überrannt wird. Deswegen ist es ihr großes Ziel, ein neues Weltenbuch zu finden, um dann, wenn die Zeit gekommen ist, das Weltenbuch auf einem großen Schiff zu verlassen und all den Dummen, die nicht daran geglaubt haben, zuzuwinken. Deshalb sind sie auch dabei, an einem sehr abgelegenen und hoch geheimen Ort eine Arche zu bauen, die es ermöglicht, zu einem anderen Weltenbuch zu reisen.

Gasthof zum fröhlichen Helden

Der erste Gasthof dieses Unternehmens entstand vor hunderten von Jahren in der Wichtigsten Stadt. Dieses Wirtshaus ist der Treffpunkt für alle Helden und Auftraggeber. Ein arbeitsloser Held findet hier immer einen Auftrag und jeder Auftraggeber auch den richtigen Helden oder auch eine Heldengruppe. Eine Besonderheit ist das schwarze Brett mit Stellen gesuchen und Anzeigen. Da aber viele Helden weder lesen noch schreiben können, hat der Wirt auch einen Schreiber eingestellt, den die Gäste zu einem Spottpreis mieten können. Mittlerweile gibt es in jeder größeren Stadt auf der Doppelseite einen Gasthof zum fröhlichen Helden. Aufstrebende Wirte können den Namen mieten, wenn sie sich verpflichten, eine kleine monatliche Gebühr zu zahlen und bestimmten Voraussetzungen einzuhalten. Unauffällige Kontrolleure reisen ständig herum und kontrollieren die einzelnen Gasthöfe. Ihre Berichte schicken sie dann mit der Wichtelpost zum Zentralgasthof in der Wichtigsten Stadt. Die monatlichen Gebühren werden über die Infrastruktur der Wichtelbank eingezogen.

Die Voraussetzungen:

- Angestellter, der Lesen und Schreiben kann
- ein schwarzes Brett
- Anbringung des „Gasthof zum fröhlichen Helden“ Logos an der Hausmauer
- großer Vorrat an günstigem Bier



„Kleine Gemütliche Dorfschenke mit guter Bedienung, annehmbarem Essen und Schlafplätzen, gutes Preis/Leistungsverhältnis, Bier von ordentlicher Qualität.“ liest Jadan. Gut gelaunt klappt er seinen Kneipenführer wieder zu und geht auf die Dorfschenke zu. Hier kann man bestimmt einen recht angenehmen Abend verbringen.

Götter & Co.

Der Abschnitt „Götter & Co.“ umfasst all die religiösen Aspekte der Doppelseite. Dazu gehören die Götter und die von ihnen geschaffenen Artefakte. Natürlich werden hier auch die Anhängerscharen der Götter vorgestellt: die offiziellen Kirchen, Sekten und Kulte der Doppelseite. Viele dieser Kirchen, Sekten und Kulte sind ausschließlich den Menschenvölkern zu verdanken.

Götter

Die Götter der Doppelseite greifen mittlerweile nur noch sehr selten in die Geschehnisse der Doppelseite ein, obwohl die Priester sie immer häufiger um ihr Eingreifen bitten. Nur wenn die böse Seite zu mächtig wird, greifen die guten Götter regulierend ein, meist aber nicht durch direktes Handeln oder große Wunder, sondern eher durch die Beeinflussung der richtigen Menschen oder durch das Senden von Visionen. Die bösen Götter erwählen regelmäßig einen Dämonen als Führer der bösen Rassen.

Gott	Aspekte
Der Leser	Macht, Erschaffer
Die Glühbirne	Licht, Wetter
Der Gestalter	Natur, Fruchtbarkeit, Kunst
Die Autorin	Kunst, Wissen, Muse
Der Lektor	Ausgleich, Frieden, Handel
Der Drucker	Handwerk, Krieg
Der Radergummi	Das Böse, Zerstörung
Der Fehlerteufel	Chaos

Der Leser

Der Leser ist der Geduldigste unter den Göttern und zugleich ihr Herrscher. Er hat das Weltenbuch zum Leben erweckt und er könnte es in einem Handstreich wieder beenden. Er ist ein sehr gutmütiger Gott und greift sehr selten in das Geschehen auf der Doppelseite ein. Er ist eher Beobachter denn Teilnehmer, greift er aber doch mal ein, so geschieht dies mit einem riesigen Knall. Sein Zeichen ist das zugeschlagene Weltenbuch, es gilt als Warnung an alle Gläubigen und Ungläubigen, dass er das Leben so schnell wieder beenden könnte, wie er es erschaffen hat. Seine Priester sind meist sehr fanatisch und engagiert, wenn es darum geht, Ungläubige zu bekehren oder die Gläubigen Respekt vor ihrem Gott zu lehren.

Gefolgschaft: Die Edlen, Die (ewigen) Zweiten, Wichtel



Die Glühbirne

Die Göttin des Lichts und Lichtspenderin der Doppelseite. Die Ranghöchste der Götter nach dem Leser, sie kam direkt nach ihm, um der Doppelseite Licht zu spenden. Sie gilt als zuverlässige Göttin und taucht das Weltenbuch jeden Tag in das lebenspendende Licht, dafür beten jedenfalls ihre Anhänger jeden Morgen und jeden Abend. Sie ist die Gemahlin des Lesers und ihr Zeichen ist die Glühbirne, das Zeichen des Lichts. Die erste Glühbirne soll direkt von ihr auf die Doppelseite gesandt worden sein. Nur die reinsten Frauen können ihre Priesterinnen werden, Männer sind ausgeschlossen.

Gefolgschaft: Magier, Kleinkarierte, Amazonen



Der Gestalter

Der Gestalter ist der Gott der Natur, der Kunst und der Fruchtbarkeit (des Landes und der Frau). Er ist der Gestalter der Doppelseite. Zusammen mit seiner Zwillingsschwester Autorin hat er die Doppelseite geformt. Der Gestalter war für die Ausführung verantwortlich, von ihm stammen die Flüsse, die Berge und Täler und die gesamte Natur der Doppelseite. Jeder einzelne Baum soll von ihm berührt worden sein. Seine Anhänger verehren und schützen die Natur. Sein Zeichen ist eine Farbpalette mit einem Pinsel, ein Zeichen des Aufbaus und des Erschaffens. Seine Priester sind immer sehr bunt bekleidet, passend zu seinem bunten Tempeln.

Gefolgschaft: Kobolde, Gnome, Nomaden, Yetis, Hexen



Die Autorin

Die Göttin der Kunst und des Wissens soll die schönen und auch die hässlichen Seiten des Weltenbuchs erschaffen haben. Die Zwillingsschwester des Gestalters gab ihrem Bruder die Ideen zur Gestaltung der Doppelseite. Die magischen Weltenbuchstaben sollen direkt von Ihr geschrieben worden sein. Ihr Zeichen ist ein einfacher Stift, er belegt, dass auch Wissen und das geschriebene Wort eine sehr große Macht besitzen können. Ihr Erzfeind ist der Fehlerteufel. Ihre Priesterinnen sind auch Lehrerinnen und in ihren Tempelschulen ist jeder Wissbegierige willkommen, der den Tempelfrieden wahrt und der Autorin seine Ehre erweist.

Gefolgschaft: Elfen, Feen, Halblinge, Magier, Gelehrte



Der Lektor

Der Gott der Gerechtigkeit und des Ausgleichs. Er sorgt für das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse. Er versucht den Streit zwischen der Autorin und dem Fehlerteufel, der seit dem Aufschlagen der Doppelseite tobt, zu schlichten. Er versucht das Gleichgewicht der beiden Götter zu bewahren, damit kein gewaltiger Krieg der Götter ausbricht, der die Doppelseite vernichten würde. Sein Zeichen ist ein Korrekturstift. Seine Anhänger versuchen, das Böse und das Gute gleichermaßen zu ehren, da sie erkannt haben, dass es das Eine ohne das Andere nicht geben kann. Die Zahl seiner Anhänger ist aber recht gering, wohl auch, weil sie regelmäßig zwischen die Fronten von Kriegen geraten.

Gefolgschaft: Die Hüter, Kobolde



Der Drucker

Der Gott der Handwerker und Krieger. Der Praktische und Schnellentschlossene unter den Göttern. Er hat nicht viel für Kunst übrig, steht aber dem göttlichen Zwillingspärchen trotzdem nahe und half dem Gestalter bei der Gestaltung der Doppelseite. Aus seiner Hand stammen die rohen und weniger kunstvollen, aber dafür umso größeren Teile der Doppelseite, wie z.B. die Berge und Schluchten. Seine Anhänger sind, wie ihr Gott, voller Tatendrang. Sein Zeichen ist ein Drucker.

Gefolgschaft: Walküren, Barbaren, Zwerge



Der Radiergummi

Der böse Gott in dieser Welt, der danach trachtet, die Menschheit und die guten Rassen auszuradieren. Er ermöglicht es den Dämonenherrschern, aus dem Seitenabgrund emporzusteigen, um die bösen Rassen zu einen. Sein Zeichen ist ein Radiergummi. Er ist der oberste böse Gott, und schmiedet gern zusammen mit dem Fehlerteufel hinterhältige Pläne, um die Doppelseite von den guten Rassen und von den Menschen zu befreien. Er ist der Inbegriff des Bösen. Den größten Einfluss besitzt er auf die bösen Rassen und natürlich auf die Dämonen der Unterseite.

Gefolgschaft: Goblins, Trolle, Oger, Orks



Der Fehlerteufel

Der böse Bruder des Gottes Lektor. Sein Zeichen ist eine Flamme mit einem F. Der Fehlerteufel und die Autorin bekämpfen sich seit Anbeginn der Zeit. Der Fehlerteufel stiftet auch immer Radiergummi an, seine bösen Rassen gegen die Guten in den Krieg zu schicken. Er erschuf mit seinen Fehlern viele böse Aspekte der Doppelseite, wie zum Beispiel die Dunkelelfen. Daher ist die Autorin auch nicht gut auf den Fehlerteufel zu sprechen.

Gefolgschaft: Dunkelelfen, Schamanen



Die großen Kirchen

Auf dem Weltenbuch gibt es sechs große, teilweise rivalisierende Kirchen der Menschen. Die zwei bösen Götter werden von der Menschheit nicht verehrt, jedenfalls nicht offiziell. Die Kirchen beziehen sich nur auf die Menschen, da die anderen Rassen ihren Glauben meist anders ausüben als jene. Die großen Kirchen besitzen in jeder der großen Menschenstädte mindestens einen Tempel. In den ländlichen Regionen ist meist eine Kirche dominant. Jede der sechs Kirchen akzeptiert die anderen, wobei natürlich jede versucht, mächtiger und größer zu werden, besonders mächtige und reiche Mitglieder sind daher gern geschen.

Kirche	Hauptsitz
Kirche des Leser	Wichtigste Stadt
Kirche der Glühbirne	Spitzendorf
Kirche des Gestalters	Wichtigste Stadt
Kirche der Autorin	Unistadt
Kirche des Lektors	Kirnstein
Kirche des Druckers	Kirnstein

Kirche des Lesers

Die Kirche des höchsten Gottes, sie ist die Staatsreligion des Ersten Kaiserreiches und des Zweiten Menschenreiches. Der höchste Priester dieser Kirche lebt in der Wichtigsten Stadt in einer prächtigen Tempelanlage. Er ist es auch, der seit Menschengedenken die Kaiser des Ersten Kaiserreiches krönt. Die Kirche ist besonders stark in den zwei größten Menschenreichen vertreten und gilt als die hochnäsigste Kirche der Doppelseite.

Kirche der Glühbirne

Die Kirche der Glühbirne ist fast genauso mächtig wie die Kirche des Lesers. Im Gegensatz zur Freundschaft der beiden Götter konkurrieren diese beide Kirchen jedoch um die Vormachtstellung als größte Kirche der Doppelseite. In dieser Kirche sind besonders viele Magier vertreten. Glorantia und Spitzendorf sind die zwei Machtzentren dieser Kirche.

Kirche des Gestalters

Die Kirche des Gestalters ist eine sehr volksverbundene Kirche. Sie ist in den ländlichen Gegenden am weitesten verbreitet, ihr gehören vor allem Bauern und Künstler an. Sie ist, von den offiziellen Mitgliedszahlen ausgehend, eigentlich die größte Kirche, aber durch den niedrigen gesellschaftlichen Status ihrer Mitglieder reicht ihre Macht trotzdem nicht an die der Kirchen des Lesers oder der Glühbirne heran.

Kirche der Autorin

Die Kirche der Autorin ist eine sehr fortschrittliche und moderne Kirche und ist in allen großen Städten der Doppelseite zuhause. Ihr gehören vor allem Künstler und Gelehrte an. Viele Bibliotheken und Akademien sind ihr gewidmet. Diese Kirche besitzt eine sehr gute Beziehung zur Kirche des Gestalters; ihre Anhänger respektieren die Verwandtschaft dieser beiden Götter.

Kirche des Lektors

Die Kirche des Lektors ist die weltoffenste Kirche überhaupt. Sie würdigt neue Ideen, geht auf Vorschläge ein und ist somit auch selbst einem steten Wandel unterworfen. Ihr gehören vor allem Freidenker und Pazifisten an. Diese Kirche versucht auch die Streitereien unter den anderen Kirchen zu schlichten, und sie bemüht sich natürlich um den Frieden auf der Doppelseite, den Weltfrieden.

Kirche des Druckers

Die Kirche des Druckers ist die Kirche der Handwerker, Krieger und Soldaten. Sie beruht auf alten Werten und ist in ihren Strukturen sehr gefestigt, und genau diese Kontinuität zeichnet diese Kirche aus. Sie hat ihren festen, unumstößlichen Platz innerhalb der großen Kirchen.

Sekten und Kulte

Neben den großen Religionen, die einer der sechs guten Gottheiten dienen und in den einzelnen Reichen anerkannt sind, teilweise sogar als Staatsreligion betrachtet werden, gibt es auch viele kleinere Sekten und Kulte, die ebenfalls mehr oder weniger Macht besitzen.

Sekte / Kult	Hauptsitz	Status
Apokalyptische Propheten	Spitzendorf	akzeptiert
Der Fehlerteufelkult	Wichtigste Stadt	verboten
Die Reinen	Unistadt	akzeptiert
Kirche der Weisheit	Freidorf	akzeptiert
Zeugen des Untergangs	Kirnstein	akzeptiert

Apokalyptische Propheten

Sie sind ein recht harmloser Kult, viele bezeichnen sie einfach als Spinner. Sie glauben nun schon seit ein paar Jahrzehnten, dass das Ende der Doppelseite naht, und scheuen auch keine Mühen, dies den Bewohnern der Doppelseite mitzuteilen. Ihre Behauptungen begründen sie auf zahlreichen Visionen, die sie entweder in alten Büchern entdeckt oder selber mittels berauschen Kräutern erlebt haben. Vor jedem Jahreswechsel bunkern sie Vorräte und vor ein paar Jahren haben sie sogar ein Komitee gegründet, das die Planung eines riesigen unterirdischen Bunkers beaufsichtigt. In diesem Bunker sollen die Mitglieder der Propheten überleben, falls es wirklich zum Zuklappen des Weltenbuches kommen sollte.

Der Fehlerteufelkult

Dieser Kult verehrt den Gott Fehlerteufel und missachtet alle anderen Götter und Religionen. Die Anhänger dieses Kultes sind allesamt Pyromanten, sie lieben und verehren das Feuer. In ihren unterirdischen Geheimverstecken brennt das ewige Feuer. Dieses Feuer wird eifersüchtig von den Feuerhütern bewacht und nur mit dem besten Holz am Brennen gehalten. Der Gründer dieses Kultes wurde vom Fehlerteufel beauftragt, eine Fackel im Höllenfeuer der Unterseite zu entzünden; und genau dieses Feuer brennt immer noch in den Geheimverstecken. Durch dieses Feuer können die Schamanen des Kultes Kontakt mit dem Fehlerteufel aufnehmen.

Die Reinen

Die Reinen sind eine Sekte, die nach sehr strengen Regeln lebt. Sie sind allesamt Asketen und ernähren sich rein vegetarisch, um ihr Karma nicht mit dem Blut unschuldiger Tiere zu beschmutzen. Diese Sekte wurde schon vor Jahrhunderten gegründet, und die meisten Mitglieder stammen aus dem Ersten Kaiserreich. Sie leben abgeschieden in Klöstern, die sich vollständig allein versorgen können. Neben dem Morgen- und dem Abendgebet bauen die Mönche in ihren Gärten und auf ihren Feldern alles an, was sie zum Leben benötigen, was dank ihrer asketischen Lebensweise nicht ganz soviel ist.

Kirche der Weisheit

Eine Sekte unter der Führung des mächtigen Lichtmagiers OhHell, der den Mitgliedern die Erleuchtung und Weisheit und das ewige Leben außerhalb der Doppelseite verspricht. Um jedoch nach dem Tod zu diesem Ort zu gelangen, muss schon auf der Doppelseite der Geist vorbereitet werden, um der Schönheit dieses Ortes später gerecht zu sein. In dieser Kirche werden dazu regelmäßige Seminare und Sitzungen angeboten, um dem Ideal näher zu kommen und die ewige Erleuchtung und Weisheit zu erlangen, die ihr Führer bereits erreicht hat.

Zeugen des Untergangs

Die Zeugen des Untergangs sind eine Sekte, die hauptsächlich im Grenzreich verbreitet ist. Diese Sekte besitzt aber auch in den angrenzenden Reichen Anhänger, und bemüht sich dort auch engagiert um neue Mitglieder. Die Werber dieser Sekte ziehen von Haus zu Haus oder verbreiten auf dem Marktplatz ihre Ansichten und die einzigartige Möglichkeit, Heil und Vergebung zu erlangen.

Nach ihrer Meinung geht der Untergang vom Schattenreich aus. In den nächsten Jahren oder Jahrzehnten wird die größte jemals dagewesene Armee des Bösen, unterstützt von den Dämonen der Unterseite, aus dem Tor Von brechen und die restliche Doppelseite vernichten. Sie verkünden, dass nur die gläubigsten Menschen (also die Mitglieder ihrer Sekte) diese gewaltige Schlacht zwischen Gut und Böse überleben werden. Der Lektor ist für sie der höchste Gott unter den Göttern.

Mächtige und göttliche Artefakte

Hier werden die mächtigsten und legendärsten Artefakte der Doppelseite vorgestellt. Manche dieser Artefakte sind schon seit langer Zeit verschollen oder vor einer Ewigkeit zerstört worden. Es gibt aber auch welche, die seit Jahrhunderten eifersüchtig gehütet werden. Ihre einzige Gemeinsamkeit ist, dass sie mit der Hilfe eines Gottes oder einer Göttin erschaffen wurden.

Das Feuerschwert

Das Feuerschwert ist ein mächtiges Schwert, das direkt im Höllenfeuer von einem hohen Dämonenschmiedemeister geschmiedet wurde. Es befindet sich im höchsten Raum des Rabenturms und erwacht erst wieder, wenn der nächste Dämon auserwählt wird, um der neue Herrscher über die bösen Rassen zu sein.

Erste Glühbirne

Die erste Glühbirne ist das verschollene Artefakt der Göttin Glühbirne. Es soll auch in der tiefsten Dunkelheit Licht spenden. Das Licht soll bis in die letzten dunklen Ecken des Lesezeichengebirges dringen und sogar den dunklen Oberonwald zerstören können.

Göttlicher Radiergummi

Ein absolut böses Artefakt, erschaffen vom Gott Radiergummi. Angeblich enthält es einen Teil der unergründlichen Seele des Gottes. Mit diesem mächtigen Artefakt soll es möglich sein, ganze Städte und Landstriche in einem Handstreich auszuradieren. Glücklicherweise ist dieses Artefakt schon lange verschollen, gerüchteweise gibt es in den Verlorenen Minen Hinweise auf den Verbleib des Artefaktes.

Legendäres Buch des Lichts

Dieses Buch wurde vor Äonen von einem Propheten des Lesers geschrieben. Der Leser soll ihn direkt inspiriert haben, weshalb dieses Buch viele Geheimnisse der Doppelseite enthält. Dieses Buch wird eifersüchtig vom Magierorden des Lichts im Elfenbeinturm gehütet.

Schicksalshammer

Ein (für zergische Verhältnisse) großer Kriegshammer, der in der Schlacht von Kuzdu vom Zwergenkönig der Vierten geschwungen wurde. Nur dank dieses Hammers gelang es den Zwergen, das Böse so lange aufzuhalten, bis es den Elfen gelang, Urgon zu bannen. Als Tribut für die Tapferkeit des vierten Zwergenstamms wurde der Kriegshammer vom Drucker gesegnet und in die Obhut des Bröselstammes gegeben. Der Hammer erinnert seitdem an den unvergleichlichen Mut der Zwerge.

Stab des Erschaffens

Der Stab des Erschaffens ist der mächtigste und zugleich älteste Zauberstab der Doppelseite. Mit seiner Hilfe sollen alle magischen Bäume der Elfen, wie der Silberbaum in El-Cicadee, erschaffen worden sein. Noch heute besitzt er eine unbeschreibliche Macht und sorgt für die Pracht und den Schutz der Elfenstädte.

Stein des Ausgleichs

Der Stein des Ausgleichs wurde von Lektor persönlich geschaffen. Dieses Artefakt sieht auf den ersten Blick wie ein gewöhnlicher, faustgroßer Stein aus und ist sehr unscheinbar. Richtig angewendet soll dieses Artefakt eine ausgeglichene Situation schaffen, egal ob der Benutzer vorher im Vorteil oder im Nachteil war.

Stift der Macht

Der Stift der Macht ist ein magischer Stift, der auf allen möglichen Materialien schreibt. Die Schrift verblasst auch nach Jahrhunderten nicht. Mit diesem Stift soll das Legendäre Buch des Lichts geschrieben worden sein. Die Autorin wird als Herstellerin dieses mächtigen Artefakts vermutet. Leider ist dieser Stift bei der Vernichtung von El-Ardia unwiederbringlich verloren gegangen.

Die Unterseite

Die Unterseite ist die Welt der Dämonen, verlorenen Seelen und anderer unwirklichen Wesen. Sie befindet sich unterhalb der Doppelseite. Es gibt nur sehr wenige Bewohner der Doppelseite, die die Unterseite betreten haben und von dort zurückkehrten. Schamanen können durch Beschwörungen Kontakt mit den Wesen aus der Unterseite aufnehmen und haben teilweise Visionen über die Unterseite.

Die Ebenen

Die Unterseite unterteilt sich in drei Ebenen, wobei jede der Ebene die gleiche Grundfläche wie die Doppelseite besitzt. Je weiter unten eine Ebene ist, umso mächtiger werden die Dämonen und umso unwirklicher wird auch die Umgebung. Die Ebenen sind durch Höllentore miteinander verbunden, die von mächtigen Wächterdämonen behütet werden. Auch die untere Seite des Seitenabgrunds wird von Wächterdämonen gehütet. Zudem lassen die Wächterdämonen nur Dämonen passieren, die berechtigt sind, eine Ebene oder die Doppelseite zu betreten.

Die Zwischenseite

Die Zwischenseite ist die oberste Ebene der Unterseite, der Seitenabgrund führt direkt hindurch. Diese Ebene gleicht einer großen sandigen Wüste, die immer von einem dunklen Wolkenhimmel überschattet wird. Es herrscht Tag und Nacht ein dämmriges, rötliches Licht. Die Eintönigkeit der Wüste wird nur von scharfkantigen Felsen und kleinen Gebirgen unterbrochen. Pflanzen oder andere Lebewesen existieren hier nicht. Hier leben die Geister, die Verbannten der Doppelseite und die unruhigen Seelen, die ihren Frieden nicht finden können. Sie bietet einen trostlosen Anblick, der auch jeden Frohmütigen deprimiert.

Die Hölle

Die mittlere Ebene wird gemeinhin als Hölle bezeichnet. Diese Ebene ist durch den Seitenabgrund im Schattenreich direkt zugänglich. Die Hölle ist ein Spiegelbild der Doppelseite und in das Licht von ewig brennenden Feuern getaucht, es gibt keinen Unterschied zwischen Tag und Nacht. Riesige Lavaströme fließen durch die Flussbetten und statt Wasser regnet es Schwefel vom Himmel. In dieser lebensfeindlichen Umgebung existieren natürlich keine Pflanzen. Diese Ebene wird von ewigen Feuer, dunklem Fels und der unbändigen Hitze der Lava geprägt. In dieser Ebene leben die niedersten und die ausgestoßenen Dämonen.

Die Dämonenseite

Auf der Dämonenseite leben die mächtigsten der Dämonen in einer unbeschreiblich grässlichen und unwirklichen Welt. Diese Ebene wurde noch nie von einem anderen Wesen als einem Dämon betreten. Ab und an haben aber Menschen, besonders Schamanen, schreckliche Visionen von dieser Ebene, die sie fast wahnsinnig werden lassen. Diese Ebene wird vom Dämonenfürsten beherrscht. Das Erscheinungsbild dieser Ebene ist einem steten Wandel unterworfen, der nicht nur durch die Kämpfe der Dämonen hervorgerufen wird, sondern vielmehr vom bösen Instinkt der Ebene selbst.

Dämonen

Dämonen können ihre Gestalt beliebig verändern. Je mächtiger ein Dämon, umso furchterregender ist sein Aussehen. Schwache Dämonen sind meist klein und wirken nicht furchteinflößender als ein Killerhase. Machtvolle Dämonen sind meist mehrere Meter groß, besitzen drachenähnliche Flügel und man trifft sie in den ungewöhnlichsten Farben an. Mehrere Arme, Beine und tierähnliche Körperteile sind nichts Ungewöhnliches.

Unter den Dämonen gibt es eine strikte Hierarchie. Die Dämonen werden von einem Dämonenfürsten angeführt. Der Fürst ist meist der Dämon mit dem größten Einfluss, der größten Macht oder mit dem größten Unterstützerkreis. Falls der momentane Dämonenfürst auch nur die kleinste Schwäche zeigt, entbrennen sofort grässliche Kämpfe, die sogar die Doppelseite erschüttern können. Hat ein Dämon die Herrschaft errungen, beruhigt sich die Dämonenseite wieder, und niemand zweifelt seine Führungsposition offen an, solange er eben fest im Sattel sitzt.

Meist wird ein Dämonengeneral direkt vom Fehlerteufel oder Radiergummi auserwählt, um die bösen Rassen im Krieg gegen die guten Rassen anzuführen. Momentan ist es aber keinem Dämon erlaubt, aus dem Seitenabgrund zu steigen. Es verdichten sich aber die Anzeichen, dass bald der nächste Dämonengeneral von den bösen Göttern auserwählt wird.

Belrett - der Fürst der Unterseite

Der mächtigste Dämon und Herrscher der Unterseite. Er hat jetzt schon seit Jahrtausenden die Führungsposition inne, er konnte diese sogar nach der verlorenen Schlacht von Kuzdu behaupten, kann aber seit dieser Zeit nicht mehr auf der Doppelseite erscheinen. Er hüllt sich gerne in rotes Feuer und lässt sich riesige Hörner wachsen.



Gotra - der Freund der Dunkelelfen

Gotra ist ein mächtiger Dämon, der schon einmal auf der Doppelseite erschien. Damals beschworen ihn die zukünftigen Dunkelelfen, um mit seiner Hilfe die Menschen von der Doppelseite zu tilgen. Seitdem ist Gotra den Dunkelelfen zugewandt und tritt mit Hilfe von dunklen Ritualen mit ihnen regelmäßig in Kontakt.

Krskan - der Dämon der Echsenmenschen

Krskan hat die Gestalt eines übergroßen, aufrecht stehenden Kaimans und gilt als die rechte Hand des Fehlerteufels. Er sieht die Echsenmenschen als seine Zöglinge an, da sie einen ähnlichen Körperbau wie er besitzen. Trotz seiner großen Macht und der Unterstützung des Fehlerteufels konnte er sich noch nicht zum Dämonenfürst erheben, da Belrett keine Schwäche zeigt und auf einen großen Unterstützerkreis zurückgreifen kann. Krskan ist sogar unter den Dämonen unbeliebt.

Urgon - der Gefolgsdämon von Belrett

Die ehemalige „Nummer Zwei“ unter den Dämonen und der Ex-General der Dämonenarmee. Nach seiner verlorenen Schlacht gegen die Menschen wurde er von Belrett entmachtet und fristet nun sein Dasein in der Hölle. Von dort aus versucht er wieder auf die Doppelseite zu gelangen. Er tritt ab und an mit Schamanen der Doppelseite in Verbindung, um sein Ziel zu erreichen. Bis jetzt ist es aber noch keinem Schamanen gelungen, Urgon zu beschwören und ihn aus der Hölle zu befreien.

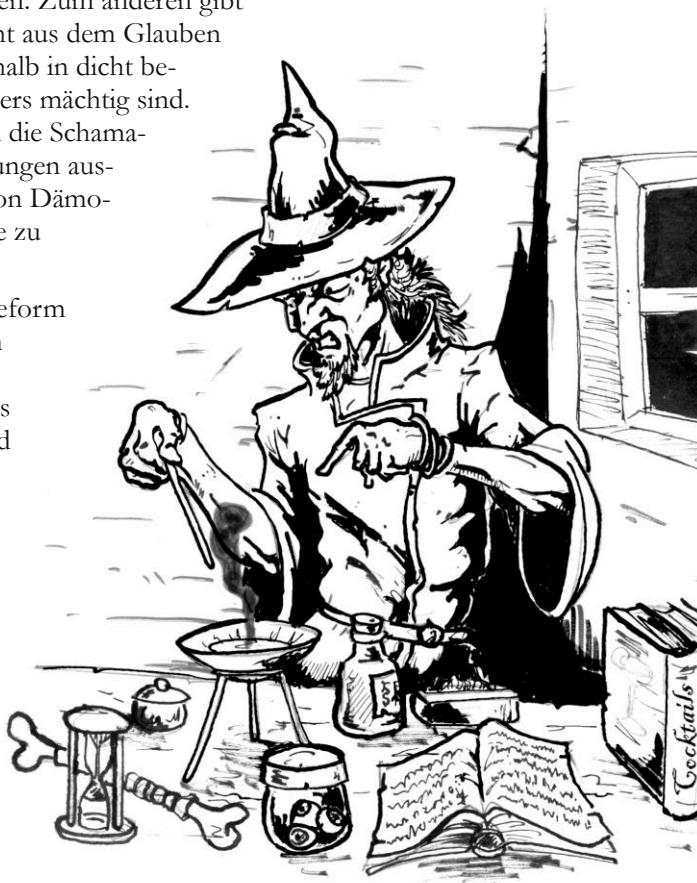
Zvitro - Herrscher der Hölle

Er war einer der ersten Dämonen, die verstoßen wurden und lebt nun schon seit undenklichen Zeiten in der Hölle. Diese Zeit hat er genutzt, um sich zum Herrscher der Hölle aufzuschwingen. Heute ist er einer der bekanntesten Dämonen der Doppelseite und viele Menschen meinen ihn, wenn sie vom Teufel oder dem Satan sprechen – unwissend, dass es noch viel bösere und schrecklichere Dämonen gibt.

Magie

Auf der Doppelseite des Weltenbüchs gibt es drei verschiedene Formen der Magie, die sich jeweils aus unterschiedlichen Machtquellen bedienen. Zum einen gibt es die typischen Zauberer, die ihre Macht aus der Energie der Weltenbuchstaben ziehen. Zum anderen gibt es die Hexen, die ihre Macht aus dem Glauben an Hexerei ziehen und deshalb in dicht bevölkerten Gebieten besonders mächtig sind. Zu guter Letzt gibt es noch die Schamanen, die düstere Beschwörungen ausführen, um mit der Hilfe von Dämonen ihre fragwürdigen Ziele zu erreichen.

Jeder Anhänger einer Magieform betrachtet seine Magieform natürlich als die Beste und den anderen überlegene. Bis zum jetzigen Zeitpunkt sind zwar noch keine Kriege zwischen den Anhängern ausgebrochen aber es herrscht dennoch ein großes Misstrauen und eine offensichtliche Feindschaft vor. So dürfen z.B. in die Unistadt nur Zauberer, Hexen und Schamanen ist der Zutritt verboten.



Hexen

Die Macht der Hexen beruht auf der psychosozialen Komponente, vieles, das wie Magie aussieht, ist eine einfache Täuschung. Auf Besen fliegen können sie aber trotzdem. Sie brauen auch gerne unheimliche Tränke mit den unmöglichsten Farben und Geschmäckern. Diese Tränke sehen natürlich nicht nur unheimlich aus, sondern helfen auch gegen das ein oder andere Wehwehchen. Da die Macht der Hexen zu einem großen Teil auf Psychologie beruht, muss eine Hexe sofort als eine Hexe erkannt werden. Hexen sind in einer Dorf- oder einer Stadtgemeinschaft immer willkommen und gern gesehen. Sie betätigen sich als Amme, verkaufen Heilträne und haben auch immer eine Lösung für unglücklich Verliebte parat.

Besen

Jede Hexe besitzt einen Besen, in erster Linie um ihr Hexenhäuschen sauber zu halten, und um mit ihm bösen alten Männern zu drohen. Außerdem ist der Besen ein komfortables Fortbewegungsmittel, wenn man nicht gerade an Höhenangst leidet. Junge Hexen neigen zu wagemutigen Flugmanövern, was die alten mit einem Kopfschütteln abtun.

Warze auf der Nase

Jede angesehene Hexe besitzt eine große Warze auf der Nase. Manchmal fehlt jungen Hexen diese Warze, aber sie strengen sich ehrlich an, sich eine wachsen zu lassen. Eine Warze auf der Nase kann weder hergehext noch hergezaubert werden.

Alte und geflickte Kleidung

Ein altes Sprichwort sagt, die Kleidung einer Hexe sei meist älter als sie selber. Hexen tragen meist Kleidung aus zweiter Hand, oft bekommen sie die Kleidung von den Dorfbewohnern als Dank für einen Trank oder andere Dienstleistungen. Nicht, dass Hexen es nötig hätten alte Kleidung zu tragen, es gehört sich einfach als Hexe.

Hexentreffen

Die Hexen eines Gebiets treffen sich regelmäßig zu Kaffeekränzchen, um sich über den neuesten Klatsch und Tratsch zu unterhalten und natürlich auch, um Geheimrezepte auszutauschen.

Schamanen

Die Schamanen bedienen sich der mystischen Macht auf der Doppelseite. Sie können Geister beschwören, gute, böse und auch einfach alberne. Die Macht der Schamanen ist die launischste aller Mächte, sie ist sogar noch unberechenbarer als ein Orkballspieler. Schamanen wirken meist etwas verwirrt und abgedreht, um nicht zu sagen verrückt. Sie bauen überall eine geheimnisvolle Aura um sich auf und sind meist Eigenbrötler. Sie helfen oft nur höhergestellten, um an Macht und Einfluss zu gelangen. Schamanen sind die einzigen, die die Zukunft voraussagen können, meist zwar ziemlich ungenau und unzuverlässig, aber immerhin.

Geisterbeschwören, die Hauptaufgabe jedes Schamanen neben mystisch aussehen, ist eine sehr komplizierte und heikle Angelegenheit. Es müssen komplizierte Rituale exakt eingehalten werden oder es geschehen unvorhersehbare Komplikationen, wie das Auftreten eines Feuerdämons. Schon ein zu warmes Fußbad, beim Versuch die Zukunft vorherzusagen, kann die ganze Beschwörung scheitern lassen.

Klimperzeugs

Dazu zählt alles was raschelt, klimpert und läutet, einem normalen Menschen nach einer halben Stunde auf die Nerven geht und spätestens innerhalb eines Tages fast wahnsinnig macht. Fußschellen wären so ein Beispiel, aber auch klimpernde Armreifen werden gern von Schamanen benutzt. Dieses Klimperzeugs ist absolut notwendig für jeden Schamanen, der ernst genommen werden will.

Ständiges, mystisches Gemurmel

Das macht einen Schamanen noch geheimnisvoller. Es muss ja nicht immer sinnvolles Gemurmel oder auswendig gelernte Rituale sein, verstehen sollte es sowieso niemand, auch kein anderer Schamane.

Regelmäßige, warme Fußbäder

Durch Fußbäder kann der Kontakt zur mystischen Seite der Doppelseite wesentlich besser hergestellt werden. Das warme Wasser dient sozusagen als Medium. Manche Rituale setzen sogar zwingend Fußbäder voraus, um Erfolg zu haben. Bei Fußbädern ist darauf zu achten, dass sie nicht zu warm und nicht zu kalt sind, eine Temperatur von 38 Grad ist ideal.

Zauberer

Die Kraft eines Zauberers wird durch die Weltenbuchstaben gestärkt, die überall auf der Doppelseite existieren. An Absätzen oder Rändern ist die Magie dementsprechend schwach ausgeprägt oder gar nicht vorhanden. Früher war die Magie noch wesentlich mächtiger, bevor die Weltenbuchstaben zu verblassen begannen. Einer der wichtigsten Leitsätze für Zauberer ist es, immer wie ein Zauberer auszusehen.

Jeder Zauberer benötigt einen Zauberhut, einen Zauberstab und eine lange weite Robe, um überhaupt zaubern zu können. Viele Zauberer benötigen ein Zauberbuch, um die komplexen Formeln richtig auszusprechen. Die meisten Zaubersprüche sind so lang, dass sie sich niemand merken kann.

Zauberhut mit breiter Krempe

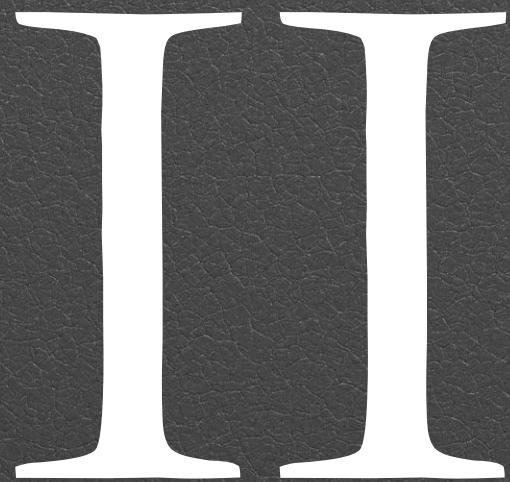
Ein typischer, spitz zulaufender Zauberhut mit breiter Krempe. In der Not reicht auch eine Zipfelmütze, diese sollte aber mindestens mit seltsamen Symbolen bestickt sein. Im Allgemeinen lässt sich sagen: je magischer der Zauberhut aussieht, desto besser ist der Zauberer. Ein weiterer Vorteil des Zauberhuts ist natürlich der Schutz vor dem Regen und der Sonne bei weiten, einsamen Märschen durch das Land.

Zauberstab

Ein weiteres unabkömmliches Utensil für jeden Zauberer ist der Zauberstab. Er ist in vielerlei Hinsicht nützlich: Als Wanderstab, Schlagstock und natürlich als Symbol der Magie. Ein Zauberer sollte niemals einen neuen Zauberstab besitzen. Je älter und knorriger der Zauberstab ist, desto mächtiger ist auch der zugehörige Zauberer. Schon viele alte mächtige Zauberer wurden ihrer Macht beraubt, weil ihre Putzfrau den Zauberstab auf Hochglanz polierte. Seitdem besitzt kein Zauberer mehr eine Putzfrau, sie leben lieber in Unordnung und Chaos.

Lange weite Robe

Die weite Robe ist einfach nur praktisch. Sie ist gemütlich und angenehm zu tragen und besitzt viele Taschen für die vielen kleinen Utensilien des Zauberers. Jeder gute Zauberer trägt eine Robe. Entgegen hartnäckiger Gerüchte ist es nicht wahr, dass jeder Zauberer nur eine Robe besäße. Sie besitzen natürlich verschiedene Roben, die sie meist im Fünferpack kaufen.



Völker und
Machtgebiete

Übersicht

Auf der Doppelseite des Weltenbuchs leben zahlreiche bekannte, typische und klischeehafte Fantasyrassen. Die Menschen sind natürlich die dominierende Rasse auf der Doppelseite. Sie teilen sich in verschiedene, einzelne Völker auf, die teilweise untereinander verfeindet sind oder in Konkurrenz zueinander stehen. Die anderen Rassen lassen sich in die Kategorien Gut und Böse aufteilen. Die guten Rassen leben friedlich mit den Menschen, Reich an Reich zusammen. Die bösen Rassen versuchen natürlich die guten Rassen und die Menschen zu unterjochen, was ihnen aber bis heute noch nicht gelungen ist. Auf der Doppelseite gibt es keine Mischrassen wie Halbelfen oder Gnomkobolde, weil die Rassen zum einen unter sich bleiben und sich zudem nur innerhalb der eigenen Rasse fortpflanzen können.

Gute Rassen

Die Elfen und die Zwerge sind die ältesten Rassen auf der Doppelseite. Während die Elfen unsterblich sind, werden die Zwerge nur bis zu 300 Jahre alt, wohl auch ein Grund, warum sich diese beiden Rassen nicht ganz grün sind. Die Elfen leben vornehmlich in schönen, bewaldeten Gebieten, im Gegensatz dazu bevorzugen die Zwerge Minen innerhalb der großen Gebirge der Doppelseite.

Die Feen, Gnome und Halblinge leben im Südosten der Doppelseite in abgeschiedenen und ruhigen Tälern. Sie kümmern sich nicht um das Geschehen auf der Doppelseite und leben eher zurückgezogen. Trotzdem sind sie nicht untätig und haben das eine oder andere Handelsimperium aufgebaut. Die Feen erschaffen mächtige Artefakte, die Gnome stellen den besten Wein der Doppelseite her und die Halblinge haben mit ihren Kuppenseen die ersten Heil- und Erholungsbäder geschaffen.

Das seefahrende und heitere Volk der Kobolde lebt auf der Atlanteninsel, wobei die Männer dieser Rasse mehr Zeit auf ihren Schiffen verbringen als auf dem Festland. Die Kobolde sind die besten Seeleute der Doppelseite.

Viele behaupten, dass nur die fleißigen Wichtel die Doppelseite am Laufen halten, sie prägten die Doppelseite mit der Erfindung der Wichtelpost und der Wichtelbank und haben in diesem Bereich ein Monopol aufgebaut, das sie von Wichtelhausen aus betreiben.

Die kälteliebenden Yetis der Eiswüste Tippex sind begnadete Händler und Eishersteller. Mittlerweile beliefern sie die gesamte Doppelseite mit ihrem Eis und sind daher auch überall willkommen.

Menschen

Die Edlen aus dem Ersten Kaiserreich sind das edelste Volk der Menschen und tiefgläubig. Sie sind die besten Pferdezüchter der Doppelseite und besitzen die größten und edelsten Pferdeherden der Doppelseite.

Gleich neben diesem Reich existiert das Zweite Menschenreich, es wurde von den (ewigen) Zweiten gegründet und ist, dank der guten Lage, zu einer großen Handelsmacht aufgestiegen. Diese beiden größten Völker leben in einem immerwährenden Wettkampf um die Vormachtstellung auf der Doppelseite.

Die Amazonen sind ein schönes und kriegerisches Volk, in dem die Frauen das dominierende Geschlecht sind und die Männer nur eine untergeordnete Rolle spielen. So exotisch und liebreizend wie ihre Heimat, das Dschungelreich Amazonasien, ist auch ihr Aussehen.

Ganz im Norden leben die rundlichen und ordnungsliebenden Walküren. Sie haben sich, wegen des chronischen Männermangels in ihren Reihen, mit den rauen Barbaren zusammengeschlossen und gründeten die Barbarische Union, ein mächtiges und kriegerisches Reich, das mittlerweile subtil von den Walküren angeführt wird.

Das vom Leser persönlich ausgewählte Volk der Hüter lebt im Grenzreich direkt am Tor Von. Von dort aus beobachten sie das Böse hinter dem Leszeichengebirge. Wenn sie gerade nicht das Tor Von beobachten, exportieren sie von den Kaffeplantagen aus Kaffee auf die ganze Doppelseite.

Die Kleinkarierten sind ein führungsloses Volk. In ihrem Reich Kleinkari laufen schon seit Jahrhunderten die ergebnislosen Königswahlen unter ihren Grafen. Aus Kleinkari kommen auch die größten Ritter der Doppelseite.

Das Volk der Nomaden zieht mit seinen Herden am Rand der Kuzduwüste entlang, wie es sich eben für Nomaden gehört. Die jungen Männer dieses Volkes ziehen aber mit ihren Karawanen durchaus auch mitten durch die Kuzduwüste, von Oase zu Oase.

Das böse Reich De-Murgon ist die Heimat aller bösen Kriegsherren und solcher, die es noch werden wollen. Es stellt immer wieder eine Bedrohung für den Frieden auf der Doppelseite dar. Glücklicherweise bekriegen sich die Kriegsherren die meiste Zeit untereinander, so dass sie kaum Zeit für andere kriegerische Auseinandersetzungen haben.

Die Wildlande sind das freie Land der Doppelseite, über das kein König herrscht. Hier leben viele Gesetzlose und Ausgestoßene. Mit Freidorf und Kreuzstadt sind dort zwei bedeutende freie Städte entstanden.

Böse Rassen

Die Dunkelelfen sind die nahen Verwandten der Elfen und leben seit der Schlacht von Kuzdu in den Verlorenen Minen im Lesezeichengebirge. Sie sind eine absolut böse Rasse und hegen Rachegelüste gegen ihre Verwandten, die Elfen, und deren Verbündete. Es gibt kaum jemanden, der das Dunkelelfenreich Dar-Cor freiwillig betritt.

Die Echsenmenschen leben am heißesten Ort der Doppelseite, inmitten der Kuzduwüste. Ihre Hauptstadt liegt direkt neben dem Brennpunkt. Die Echsenmenschen sollen angeblich einen Dämon verehren und grausame Menschenfresser sein.

Die Goblins und Orks sind die Bewohner des Schattenreichs, das hinter dem Lesezeichengebirge liegt. Die Goblins, wohl die intelligenteste Rasse hinter dem Lesezeichengebirge, bauen große Kriegsmaschinen und treiben Handel mit den anderen bösen Rassen. Die Orks bevölkern die Orksteppe und widmen sich dem Orkball und internen Kämpfen.

Die Trolle bauen fleißig und ohne Unterlass an ihren unglaublich hässlichen Festungen inmitten der Trollberge, die im nördlichen Teil des Bröselgebirges liegen.

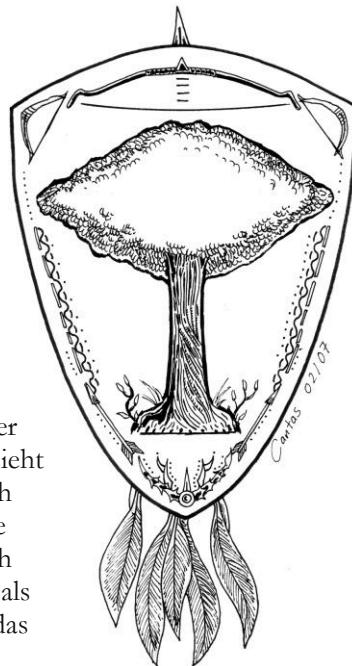
Die Oger wiederum durchstreifen endlos ihre Sumpfe östlich des Kaffemoors. Dort sind auch die 3 Ogerkönigreiche beheimatet.

Rasse / Volk	Reich / Machtgebiet
Dunkelelfen	Dar-Cor
Echsenmenschen	Kraskia
Elfen	Elbarion
Feen	Färaa
Gnome	Rhyllien
Goblins	Schattenreich
Halblinge	Idyllien
Kobolde	Atlantea
Menschen – Amazonen	Amazonasien
Menschen – Barbaren	Barbarische Union
Menschen – Die Edlen	Erstes Kaiserreich
Menschen – Die (ewigen) Zweiten	Zweites Menschenreich
Menschen – Die Kleinkarierten	Kleinkari
Menschen – Die Hüter	Grenzreich
Menschen	De-Murgon
Menschen – Nomaden	Kuzduwüste
Menschen – Walküren	Barbarische Union
Menschen	Wildlande
Oger	Ogerkönigreiche
Orks	Schattenreich
Trolle	Trollberge
Yetis	Frosia
Zwerge – Eselsohrstamm	Area 51
Zwerge – Bröselstamm	Bröselreich
Zwerge – Bleistiftstamm	Kazhdum

Elfen

Die Elfen sind ein sterbendes Volk. Obwohl sie unsterblich sind, verlassen immer mehr freiwillig die Doppelseite, da sie des Lebens überdrüssig sind. Unsterblichkeit bedeutet bei den Elfen aber nicht, dass man sie nicht töten kann: Sie werden lediglich keines natürlichen Todes sterben. Genau wie Menschen brauchen sie Nahrung, Wasser und Luft zum Atmen, daher können sie verhungern, ersticken, ertrinken oder auch erschlagen werden. Unsterblichkeit bedeutet, dass sie ab einem Alter von 25 Jahren nicht mehr altern. Dennoch sieht man den Elfen ihr Alter an, zwar nicht durch graue Haare oder Falten, sondern durch ihre Ausstrahlung. Ältere Elfen wirken wesentlich charismatischer, edler und beeindruckender als ihre jungen Brüder, sie bekommen einfach das gewisse Etwas.

Die meisten Elfen leben in der jetzigen Zeit in einer großen, demokratischen Gesellschaft im Elfenwald. Diese Gesellschaft ist in große Elfenfamilien untergliedert, der älteste, und meist zugleich der weiseste, Elf ist das inoffizielle Oberhaupt der Familie. Die älteste Familie stellt das Oberhaupt der gesamten Elfenrasse. Andere Elfen sind aber nicht zum Gehorsam verpflichtet und leisten auch keinen Eid gegenüber ihrem Führer. Es ist vielmehr eine Art Ehrerbietung bzw. Tradition der Elfen. Wichtige Entscheidungen werden stets in einem Rat gefällt, der vom Oberhaupt geleitet wird.



Früher waren die Elfen auf der ganzen Doppelseite verbreitet, aber viele ihrer großartigen Städte wurden durch Katastrophen zerstört und viele Elfen verließen die Doppelseite. Die ruhmreichen Tage der Elfen liegen schon lange zurück und viele Sagen und Legenden berichten von ihren großartigen Städten und Helden.

Erscheinungsbild

Elfen sind hochgewachsen, etwa zwei Meter groß, besitzen spitze Ohren und haben einen schlanken Körperbau. Sie strahlen Würde und Erhabenheit aus und all ihre Bewegungen erscheinen wesentlich eleganter als die anderen Rassen. Elfen sind die edelsten Geschöpfe unter der Leselampe und besitzen eine außergewöhnliche Aura, die als Elfengravitation bekannt ist.

Religion

Für die Elfen ist die Autorin, die Göttin der Kunst, die wichtigste Göttin. Sie ehren aber auch die anderen Götter. Für die Autorin ist in jeder der sieben Elfenstädte ein prachtvoller Tempel erbaut worden, der fast eins mit der Natur zu sein scheint. Bei den Elfen gibt es keine großen Zeremonien und Rituale, vielmehr verehrt jeder Elf seine Göttin auf seine eigene Art.

Elfengravitation

Die Elfengravitation ist ein Effekt unbekanntem Ursprungs. Sie macht es äußerst schwierig, sich einem Elfen mehr als einen Meter zu nähern und wirkt besonders gut gegen Zwerge.



Die fünf großen Elfenfamilien

Arnil

Arnil ist die mächtigste, älteste und traditionsreichste der Elfenfamilien. Sie ist in Elbarion zu Hause. Arnei Waldoran ist die älteste der Elfen und somit das nominelle Oberhaupt dieser Elfenfamilie und aller Elfen. Das Wappen dieser Familie zeigt den legendären Silberbaum des Elfenwalds.

Eneti

Eneti ist eine der kleineren Elfenfamilien. In den glorreichen Zeiten der Elfen lebten sie in El-Rinia inmitten des Moglidschungels. Seit die meisten Elfen dieser Familie die Doppelseite verlassen haben, leben sie auch in Elbarion, wobei aber auch noch einige den dunklen Moglidschungel durchstreifen.

Lerwena

Die Elfenfamilie Lerwena wurde fast vollständig ausgerottet, als das herunterfallende Lesezeichen ihre Stadt El-Ardia unter sich begrub. Viele Mitglieder dieser Elfenfamilien trauern immer noch um ihre verstorbenen Mitglieder.

Merena

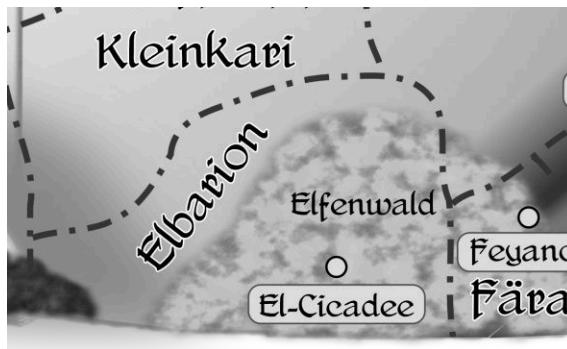
Merena ist eine vom Schicksal geprägte Elfenfamilie. Aus ihren Reihen stammen die Abtrünnigen, die jetzt die Dunkelelfen genannt werden. Nachdem der Dämon Gotra gebannt wurde, verließen viele Elfen dieser Familie die Doppelseite und ließen ein fast verlassenes Con-Gloriad zurück.

Sagin

Zur Zeit des großen Bebens versank Con-Ardia, die Stadt der Elfenfamilie Sagin, in den Wassermassen des Tropfenmeeres. Die flüchtenden Elfen fanden in Elbarion ihr neues Zuhause. Ihr Zeichen ist eine aufblühende weiße Rose.

Elbarion

Elbarion ist das traditionsreichste und das einzige noch bestehende Reich der edlen Elfen. Der Mittelpunkt des Reiches befindet sich im Elfenwald, aber das Reich erstreckt sich auch über die Grenzen des Elfenwaldes hinaus. Obwohl an den Grenzen weder Wehranlagen gebaut sind noch irgendwelche Soldaten patrouillieren, werden die Grenzen von den umgebenden Reichen respektiert. Die Hauptstadt Elbarions ist El-Cicadee, das sich tief im Inneren des Elfenwaldes befindet. Elbarion hat gute Beziehungen zum angrenzenden Reich der Feen, pflegt aber ansonsten kaum Kontakte zu den anderen großen Reichen der Doppelseite.



El-Cicadee

El-Cicadee ist die einzige noch bekannte und bewohnte Elfenstadt inmitten des Elfenwalds. Es ist die Hauptstadt von Elbarion. Inmitten dieser Stadt befindet sich der legendäre Silberbaum, eine uralte Eiche, die über das ganze Jahr hinweg grüne, silbrig glänzende Blätter trägt. Rund um diesen Baum scheint die Natur weder Winter noch Herbst zu kennen, da das ganze Jahr über alles wächst und in prächtigen Farben erblüht.

Elfenportale

In jeder der fünf mächtigen Elfenstädte steht inmitten der Stadt ein Elfenportal. Mit diesen Portalen ist es möglich, in wenigen Sekunden zwischen den einzelnen Portalen hin und her zu springen. Die Elfenportale wurden aber verschlossen, als die mächtige Elfenstadt El-Ardia unter dem Lesezeichengebirge begraben wurde, da nicht sicher ist, ob dieses Elfenportal von der bösen Seite des Weltenbuchs genutzt werden kann.

Elfenstädte

Einst bewohnten die Elfen große Teile der Doppelseite, lange bevor die Menschen diese Welt betraten. In der jetzigen, von Menschen dominierten, Zeit ist von den sagenumwobenen Städten der Elfen nur noch El-Cicadee im Elfenwald von Elfen bewohnt. Alle anderen Elfenstädte sind schon seit Jahrhunderten verlassen. Dennoch bleibt ihr Standort durch mächtige Zauber geschützt, so dass sie niemand finden kann, der nicht weiß, wo sie liegen. Elfenstädte sind keine monströsen Anhäufungen von Häusern, umringt von einer großen Stadtmauer, wie es bei den Menschen Tradition ist. Vielmehr vereinen sich Elfenstädte mit der Natur, so als wären die Häuser von der Natur für die Elfen geschaffen worden.

El-Ardia

Die Elfenstadt El-Ardia befindet sich seit Jahrhunderten unter dem Lesezeichengebirge. Alte Sagen behaupten, der böse Gott Radiergummi persönlich habe dieses Gebirge auf die Elfenstadt gestürzt.

El-Rinia

Die Elfenstadt El-Rinia befindet sich inmitten des Moglidschungels. Schon unzählige Expeditionen haben sich aufgemacht, um diese verschollene Stadt zu finden und ihre unglaublichen Reichtümer und einzigartigen Artefakte zu bergen. Bisher ist aber noch keine Expedition zurückgekehrt.

Con-Ardia

Con-Ardia versank vor Jahrhunderten im Tropfenmeer. Es werden immer wieder Mutmaßungen über den genauen Standort laut. In dieser Stadt sollen noch übermächtige Artefakte der Elfen liegen.

Con-Gloriad

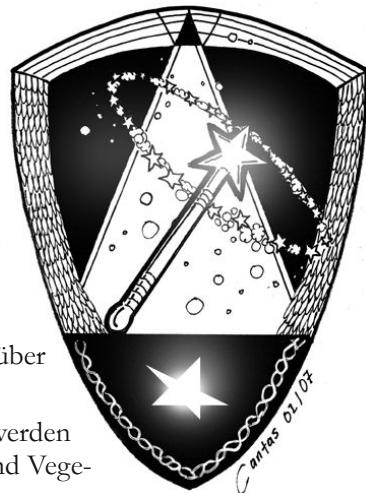
Con-Gloriad ist eine legendäre, aber bereits untergegangene, Elfenstadt inmitten des Amazonendschungels. Obwohl die Amazonen schon einige Expeditionen unternommen haben, um diese legendäre Elfenstadt zu finden, ist es ihnen bisher nicht gelungen.

Feen

Die Feen leben in einem lockeren Familiengenossen in ihrem Reich Färaa, das im rechten Ausläufer des Elfenwalds in der Rillenebene liegt. Sie sind aufgeschlossene und muntere Wesen. Gegenüber Fremden sind sie im ersten Moment zwar etwas verschlossen, aber dennoch freundlich. Trotz ihrer Verwundbarkeit können Sie auf dieser Welt überleben, vielleicht, weil niemand sie Ernst nimmt, wahrscheinlicher aber, weil sie sehr abgeschieden leben und über große magische Macht verfügen.

Feen leben höchstens um die 40 Jahre und werden bereits mit 10 Jahren geschlechtsreif. Sie sind Vegetarier und vermutlich die nervigste Rasse der Doppelseite: Viele wagemutigen Helden kämpfen lieber mit bloßer Faust gegen einen Riesen, als sich mit einer Fee zu unterhalten.

Die Feen sind sehr naturverbunden und leben auf Bäumen, jede Sippe besitzt einen eigenen Baum in einer der Städte im Elfenwald. Innerhalb der Feengesellschaft leben die Feen in kleinen Familien, die zwar größtenteils unabhängig agieren, sich aber der Sippe zugehörig fühlen. Eine Familie besteht, wie bei Menschen, aus Eltern, Großeltern und zumeist fünf oder mehr Kindern. Eine Fee gehört immer der Sippe ihres Vaters an.



„Au ja! Knöpfe und Schalter!“ schreit Caya, fliegt auf das Schalttisch zu und beginnt wild auf alle Knöpfe zu drücken und alle Schalter zu betätigen.

- Caya, Nervige Feenzauberin

Erscheinungsbild

Feen sind etwa vierzig Zentimeter groß und sehen unglaublich niedlich aus. Ihr Körper ist grazil und sehr leicht gebaut, was es ihnen erlaubt, mit den libellenähnlichen Flügeln auf ihrem Rücken mühelos zu fliegen. Sie tragen meist Kleidung aus feinstem Stoff, die sie bei ihren – teils wagemutigen – Flugmanövern nicht behindern. Ihr frohes Gemüt bringen sie mit farbenfroher Kleidung zum Ausdruck, die es an Farbenvielfalt und -munterkeit mit der jedes Narren aufnehmen kann.

Religion

Die Feen verehren die Göttin Autorin auf eine einfache Art und Weise. Es gibt weder feste Tempel noch vorgeschrriebene Rituale zur Ehrung ihrer Göttin. Meist richten die Feen am Abend vor dem Schlafengehen ein paar Worte an ihre Gottheit.

Färaa

Färaa ist das Reich der Feen im rechten Ausläufer des Elfenwaldes. Die Feen haben ein gutes Verhältnis zu ihren Nachbarn, den Elfen, Gnomen und Halblingen. Innerhalb dieses Reiches gibt es viele kleinere Siedlungen der Feen. Es gibt kein gewähltes Oberhaupt, weder innerhalb der Familie noch über die komplette Rasse hinweg. Politik ist ein Fremdwort für die Feen.

Im Gegensatz zum restlichen Elfenwald ist Färaa, dank der Feen, nicht ganz so idyllisch und ruhig. Sie sind immer munter und aktiv und schwirren im Wald herum. Aus diesem Grund meiden die meisten Wanderer diesen Teil des Elfenwalds.



Siedlungen

Die meisten Feensiedlungen haben lediglich 100 bis 200 Einwohner, aber auch derart wenige Feen können reichlich Chaos verursachen. Die Feen bauen ihre Häuser meist auf großen Bäumen, ohne die einzelnen Häuser miteinander zu verbinden. So entstehen oft chaotische Ansammlungen, die bis zu 10 Etagen hoch sind. Die Siedlungen lassen sich nur fliegend erreichen, so bleiben die Feen unter sich.

Feyanor

Feyanor ist sozusagen die Hauptstadt der Feen, sie hat etwa 400 bis 500 Einwohner. Die Stadt erstreckt sich mit einem Wirrwarr an Plattformen teilweise zehn Ebenen hoch, besitzt dafür aber eine recht kleine Grundfläche. Es ist schier unmöglich, sich in der Stadt zurechtzufinden, da die Stadt nicht nur auf keinerlei Plan basiert, sondern ihre Einwohner sie zudem beständig verändern. Manche Feenfamilien ziehen spontan um, reißen ihre alten Plattformen ab und bauen sie anderswo wieder auf. Die Feen stört dies aber nicht weiter; sie sind ein munteres Volk und wenn sie einmal am falschen Ort landen, so haben sie damit auch kein Problem.

In der Mitte von Feyanor befindet sich der sogenannte Mutterbaum, der höchste Baum in diesem Teil des Elfenwaldes. Rings um diesen Baum wurde Feyanor von den ersten Feen erbaut. Wie früher, achten die Feen auch heute noch darauf, dass ihre Häuser und Bauwerke die Bäume nicht beschädigen oder im Wachstum beeinträchtigen.



Die Fabriciusfabrik

Der Magier Fabricius gründete diese Fabrik im Jahre 7800; es ist die einzige Fabrik der Doppelseite, in der am Fließband magische Gegenstände hergestellt werden. Diese Fabrik hat mittlerweile in fast allen Feensiedlungen eine Niederlassung. Sie vertreibt ihre Produkte nur direkt, wobei die Wichtelpost die Bestellungen sowohl annimmt als auch ausliefert. In der

Fabriciusfabrik werde ausschließlich magische Gegenstände hergestellt, die der Erheiterung oder anderen nützlichen Zwecken dienen, aber weder Waffen noch andere kriegerische Dinge.

Die Bestseller

- Der Feenstaub-Beutel, der sich jede Nacht neu füllt.
- Die Brotzeitbox der Halblinge, die pro Tag eine Brotzeit produzieren kann.
- Der Sagenprompter, der immer eine interessante Geschichte in seiner Spiegelfläche anzeigt.
- Das Witzebuch, in dem alle guten Witze der Doppelseite gesammelt sind.

Feenschnaps

Im Elfenwald wachsen die süßesten und wohlgeschmeckendsten Früchte und Beeren der Doppelseite; der Grund hierfür ist unbekannt, einige mutmaßen aber, es hätte etwas mit den Elfen zu tun. Aufgrund ihres guten Geschmacks wäre es schade, wenn nur Elfen und Feen in den Genuss kämen. Zum Glück kann man aus den leicht verderblichen Früchten und Beeren auch haltbare (und ebenso wohlgeschmeckende) Liköre und Schnäpse brennen, eine Aufgabe, der sich in jeder Siedlung einige Feen widmen. Die Rezepte sind geheim und werden immer nur von Feemund zu Feenor weitergegeben. Da es im Elfenwald keine Jahreszeiten gibt, können die Getränke das ganze Jahr über hergestellt werden. Den Großteil der Produktion trinken die Feen selber, aber wenn sich mal ein menschlicher oder zwergischer Händler in den Elfenwald verirrt, so sind sie bereit, auch diesem einen Teil ihres Vorrats zu verkaufen.

Reori Feori

Wenn die Feen ein Oberhaupt hätten, so wäre es Reori Feori. Er ist sozusagen der Bürgermeister von Feyanor und eine der angesehensten Feen.

Galen Heldus

Galen Heldus ist der bekannteste Abenteurer der Feen. Er hat schon viele Länder bereist und ist ein sehr guter Freund der Elfen.

Magus Emyn

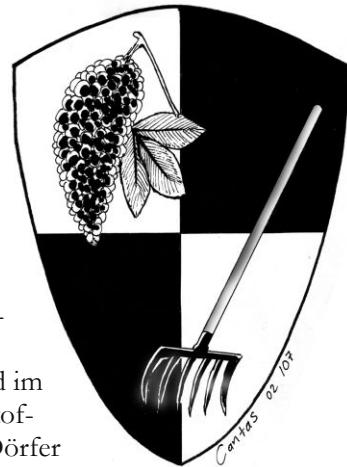
Magus Emyn ist der mächtigste lebende Feenmagier. Er lebt im Gegensatz zu anderen Feen als Eremit und nicht in einer der Feensiedlungen.

Magus Fabricius

Der verstorbene Gründer der Fabriciusfabrik; einer der brillantesten Magier der Feen, wenn nicht sogar der ganzen Doppelseite.

Gnome

Gnome leben in Gemeinschaften von bis zu 50 Mitgliedern, mehrere dieser Sippen bilden gemeinsam ein typisches Gnomendorf. Diese Dörfer findet man auf der ganzen Rillenebene verteilt, Städte meiden Gnome hingegen. Sie lieben die Natur, besonders ihre Heimat Rhyllien in der Rillenebene. Die Gnome sind fleißige Bauern und geschickte Handwerker, besonders berühmt sind sie für ihre Kenntnisse im Anbau und der Verarbeitung von Wein. Zwar werden sie in etwa so alt wie Menschen, sind im Gegensatz zu jenen aber wahrlich nicht weltoffen. Deshalb findet man auch keines ihrer Dörfer in der Nähe der einzigen Handelsroute Rhylliens.



Erscheinungsbild

Gnome sind etwas kleiner als Zwerge, sie werden höchstens einen Meter groß. Sie besitzen eine bräunliche Haut, helle Haare und Augen. Sie sind im Allgemeinen eher rundlich und stolz darauf. Ihre Kleidung ist meist praktisch und robust, vorherrschende Farbe sind Brauntöne.

Religion

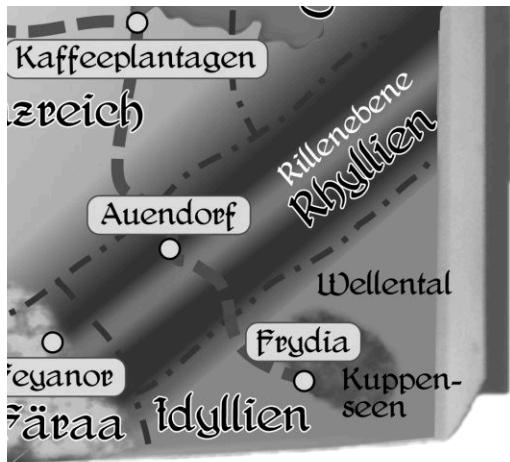
Gnome sind der Natur sehr verbunden, daher verehren sie den Gott Gestalter. In jedem kleinen Dorf gibt es eine kleine Kapelle, in der an jedem siebten Tag eine Andacht vom Dorfältesten gehalten wird. Die Gnome sind eine sehr gläubige Rasse, jeder Gnome versucht bei der Andacht anwesend zu sein, egal wieviel Arbeit er gerade hat.

Erntedankfest

Der wichtigste Feiertag der Gnome ist das Erntedankfest am 15. und 16. Tag des Monats des Druckers. Zu diesem Fest treffen sich alle Gnome eines Gebiets, um ihrem Gott für die gute Ernte zu danken. Es ist ein feucht-fröhliches Fest mit einem großen Festmahl, bei dem natürlich nur der beste Wein zu Ehren von Gestalter getrunken wird. Das Fest geht über zwei Tage und kein Gnom würde es freiwillig verpassen.

Rhyllien

Rhyllien ist das Reich der Gnome in der Rillenebene. Das Reich wird von zwei Oberhäuptern regiert, die gleichberechtigt handeln können. Diese Oberhäupter werden alle acht Jahre auf dem großen Erntedankfest gewählt. Die Kaffeestraße ist die einzige große Straße die durch Rhyllien führt. An dieser Straße befinden sich die Handelsniederlassungen des Weinhandelskontors. Hier können Reisende und Händler den Wein der Gnome zu einem günstigen Preis erwerben.



Die wandernden Hauptstädte

Die zwei wandernden Hauptstädte bestehen jeweils aus 20 Planwagen und ein paar Herden von Schafen und anderen Tieren. Sie ziehen unabhängig voneinander in einem Zickzackkurs durch Rhyllien. Jedes Oberhaupt hat natürlich seine ganze Sippe dabei. Die Hauptstädte sind in jedem Dorf herzlich willkommen und am Abend der Ankunft findet ein kleines Fest statt. Meist bleibt die Hauptstadt einen Monat in einem Dorf, bevor sie zum nächsten Dorf weiter zieht.

Turgal van Saphir

Turgal van Saphir ist das Oberhaupt der ersten Hauptstadt. Er stammt von einer der ältesten Winzerfamilien ab und vertritt stark die Interessen der Bauern und einfachen Leute. Er und seine Sippe sind meist in kleineren Dörfern anzutreffen.

Dariel van Ragdal

Das Oberhaupt der zweiten Hauptstadt, Dariel, ist durch und durch ein Händler. Vor seinem Amt hat er ein bekanntes Handelshaus in Auendorf geführt und besitzt dadurch sehr viele, sehr gute Kontakte zur Handelsgilde.

Auendorf

Auendorf ist mit Abstand das größte Dorf in der Rillenebene. Es liegt, wie nicht anders zu vermuten, genau in der Mitte der Rillenebene an der Kaffeestraße. Seinen Namen hat dieses Dorf durch die herrlich grünen Auen dieser Gegend erhalten. Da Auendorf

weit von den Weinanbaugebieten entfernt liegt,
betreiben hier die
meisten Bauern
Ackerbau und
Viehzucht. Im
Gegensatz zu
den typischen

Gnomdörfern gibt es hier
viele Händler und Hand-
werker. Auendorf ist zudem
das einzige rhyllische Dorf, in
dem auch viele Angehörige an-
derer Rassen wohnen und arbei-
ten. Durch die Lage direkt an der
Kaffeestraße, und die dadurch be-
dingt hohe Zahl an Reisenden, ist
dieses Dorf durch den Handel groß
geworden. Viele große Händler der
Doppelseite sowie die Handelsgilde ha-
ben hier Niederlassungen. Das Haupt-
handelsgut ist natürlich der Wein der
Gnome.



Marktplatz

Der Marktplatz befindet sich im Zentrum von Auendorf und ist der Dreh- und Angelpunkt des gesamten Dorfes. Jeder wichtige Händler hat hier entweder einen festen Stand oder eine Niederlassung in den umliegenden Häusern.

Handelsgilde

Natürlich hat auch die Handelsgilde eine Niederlassung, um die Kontakte mit dem Weinhandelskontor der Gnome zu pflegen und den Handel mit Wein und Artefakten aus Färaa zu beaufsichtigen.

Weinanbau

An den Südhängen des Rillengebirges liegt das größte Weinanbaugebiet der Doppelseite. Hier bauen die Gnome die unterschiedlichsten Weinsorten an und verarbeiten die Reben zu köstlichen Weinen, die auf der ganzen Doppelseite bekannt sind. Jeder Weinkenner schwört auf die Weine aus Rhyllien, seien es mächtige Könige oder auch nur Reisende oder Abenteurer.

Weinhandelskontor „Zur glücklichen Rebe“

Diese Handelsgesellschaft ist in jeder größeren Stadt der Doppelseite vertreten und handelt ausschließlich mit rhyllischen Wein. Sowohl Besitz als auch Leitung des Kontors liegen fest in gnomischer Hand. Der Wein wird regelmäßig angeliefert und über die Niederlassungen in den größeren Städten an Adelshäuser und Gaststätten geliefert, wichtigster Abnehmer ist der Gasthof „Zum fröhlichen Helden“. Es finden regelmäßige Qualitätskontrollen statt, um eine gleichbleibend hohe Qualität zu gewährleisten. Der Wein wird nur in massiven Eichenfässern gelagert und erst in den Filialen in Flaschen oder Schläuche umgefüllt, wobei Schläuche selbstverständlich nur bei den billigen Weinsorten verwendet werden.

Kneipenbummler

Dieses ist wohl der bekannteste Wein aus dem vielfältigen gnomischen Angebot. Er ist günstig, aber dennoch schmackhaft und süffig, weder zu süß noch zu herb, kurz gesagt: ideal für jeden, der mal ein gutes Glas Wein trinken möchte.

Halblinge

Die Halblinge leben in kleinen Dörfern im Wellental. Das bekannteste Dorf, das außerhalb auch schon mal als Stadt bezeichnet wird, heißt Frydia. In ihren Dörfern feiern die Halblinge mehrmals im Jahr Dorffeste. Ziel dieser Feste ist eigentlich nur die gute Laune, Geselligkeit und viel gutes Essen. Allgemein legen die Halblinge gesteigerten Wert auf gutes und ausreichendes Essen und dies auch gerne mehr als dreimal am Tag, ein zweites Frühstück gehört zu ihrem Alltag. Die meisten Halblinge arbeiten als Bauern und schätzen die Gemütlichkeit ihres Zuhause.

Halblinge können sich fast lautlos bewegen und gut verstecken, was sie immer für kleine Späße ausnutzen. Die Halblinge sind ein friedliches Volk und innerhalb ihrer Grenzen hat es noch keinen Krieg gegeben. Sie besitzen zudem einen starken Willen, der oft als Sturheit und Hartnäckigkeit hervortritt. Halblinge werden in etwa so alt wie Menschen.

Erscheinungsbild

Halblinge sind etwa so groß wie Zwerge, aber deutlich schlanker. Die meisten älteren Halblinge besitzen einen Bierbauch, was wohl auf ihre gemütliche Lebenseinstellung, vielleicht aber auch auf ihre Gene, zurückzuführen ist. Die Körperbehaarung ist bei Frauen und Männern gleich stark ausgeprägt. Sie ist wesentlich dichter als beim durchschnittlichen Menschen. Die Halblinge sind eine der gepflegtesten Rassen der Doppelseite und baden gern, oft und ausgiebig.



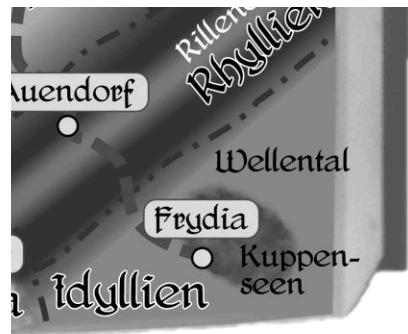
Religion

Die Halblinge sind viel zu lebensfroh, um sich großartige Gedanken über die Welt zu machen, und genau so geht es ihnen auch bei der Religion. Sie respektieren alle Götter, aber verehren keinen besonders stark.

Idyllien

Idyllien ist das Reich der Halblinge im Welterl, wohl die idyllischste Ecke auf der Doppelseite. Dieses Reich besitzt keine zentrale Regierung. Jedes Halblingsdorf verwaltet sich selber, wobei der größte Verwaltungsaufwand die Organisation der regelmäßig stattfindenden Dorffeste darstellt. Meist sind auch die Bewohner der benachbarten Dörfer zu den Festen eingeladen und Reisende sind dabei auch immer willkommen, besonders wenn sie interessante Geschichten erzählen können. Idyllien

unterhält sehr gute Handelsbeziehungen mit Rhyllien und Färaa. Der Schnaps der Feen und der besonders gute Wein der Gnome werden einfach für die Dorffeste benötigt. Idyllien ist wohl das friedlichste und sicherste Reich der Doppelseite, es ist einfach zu abgelegen, um Scharlatane anzuziehen, und die benachbarten Reiche der Gnome und Feen sind genauso friedlich wie die Halblinge selbst.



Frydia

Frydia ist sozusagen die Hauptstadt der Halblinge inmitten des Wellentals, sie ist eine der idyllischsten und harmonievollsten Städte unter der Lese-lampe. Sie befindet sich am Ende der Kaffeestraße direkt an den Kuppenseen. Die Stadt ist geprägt von kleinen, schnuckligen Ein- und Zweifamilienhäusern. Sie besitzt keine Stadtmauer oder irgendwelche Wehranlagen und Waffen sind innerhalb der Stadt verboten. Im Gegensatz zu Menschenstädten ist die Stadt sauber und es riecht noch angenehm. Viele der Straßen sind mit Bäumen gesäumt und die Straßencafés haben breite Terrassen auf der Straßenseite. Frydia wirkt wie die perfekte Kurstadt und das ist sie wohl auch, wenn man vom guten und sehr ausreichenden und kalorienreichen Essen absieht, das nicht immer gesundheitsfördernd ist.

Kurviertel

Das Kurviertel befindet sich, direkt an den Kuppenseen und teilweise auch in den Kuppenseen. Die einzelnen, vielen Inseln sind mit kleinen, aber dennoch stabilen, Rundbrücken miteinander verbunden. Dieser Stadtteil beheimatet all die bekannten Kurhäuser und Hotels der Kuppenbäder. Hier sind alle Straßen breit und gepflastert und die Häuser sind für Gäste aus der ganzen Doppelseite gebaut. Dementsprechend überragen die Häuser dieses Viertels alle anderen der Stadt.

Marktplatz

Der Marktplatz von Frydia dient nicht nur dem Warenaumschlag, sondern ist auch der Endpunkt der Kaffeestraße. Neben Waren aus aller Welt treffen daher auch die Kurgäste der Kuppenbäder an diesem Ort ein. Besonders Kaffee und das Yetieis sind gefragte Güter.



Kuppenbäder

Die Halblinge besitzen entlang der Kuppenseen unzählige Badehäuser und Erlebnisbäder für die Kinder.

Eteam Gutsmann

Der Bürgermeister von Frydia, wohl der einflussreichste und angesehenste Halbling. Er betreibt in Frydia eines der angesagtesten Cafés und besitzt auch noch ein nettes Hotel.

Garnon Verwegen

Der bekannteste aller Halblingsabenteurer, er lebte zur Zeit der letzten bösen Schlacht. In seiner Heimatstadt Frydia wird ihm zu Ehren jedes Jahr ein Fest gefeiert.

Erst das warme Wasser der Kuppenseen ermöglicht diese komfortablen Bäder. Aus den Quellen der Kuppenseen strömt heißes, stark salziges Wasser, dem eine heilende Wirkung zugesprochen wird. Besonders unter den Adligen und Reichen sind diese Bäder äußerst beliebt, viele wohlhabende Familie besuchen sie sogar mehrmals pro Jahr. Meist bleiben sie ein paar Tage und genießen die Idylle und die Abgeschiedenheit des Wellentals.

Kaffeefahrtengesellschaft

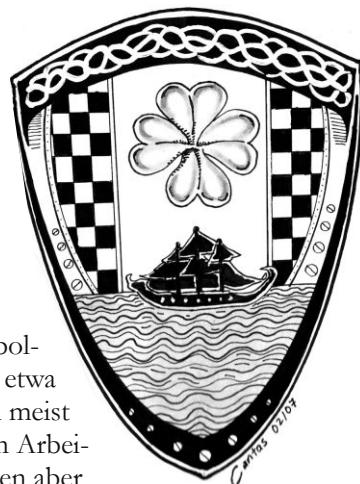
Kuppenquell

Kuppenquell ist das patentierte Heil- und Mineralwasser der Halblinge. Es wird durch eine geheime Technik direkt aus den Quellen der Kuppenseen gewonnen. Das Geheimnis der Herstellung wird von den Halblingen streng behütet und wird nur von Halbling zu Halbling weitergegeben. Kuppenquell ist vor allem bei den Adelshäusern der Menschen beliebt, es wird aber auch viel von den Halblingen getrunken. Manche schreiben diesem Mineralwasser eine heilende und inspirierende Wirkung zu, eigentlich ist es aber bloß sauberer und mineralstoffreicher als normales Wasser. Einige tüchtige Braumeister der Halblinge stellen Kuppenquell auch in verschiedenen Geschmacksrichtungen, wie Orange oder Zitrone, her.

Die erste Kaffeefahrt wurde von den Halblingen veranstaltet. Es war damals eine kleine, gemütliche Reisegruppe aus Idyllien, die auf der damals gerade neu erbauten Kaffeestraße Ausflüge organisierte. Zuerst führten die Ausflüge nur zu besonders schönen Orten in Idyllien, aber mit der Zeit reiste die Gruppe auch auf der Kaffeestraße in die angrenzenden Lande. Ein erfindungsreicher Halbling erkannte damals, dass diese Art von Ausflügen auch für die Neureichen der Menschen interessant wäre. Er zog mit seinen Freunden und Mitunternehmern in die Legendäre Stadt und gründete dort die Kaffeefahrtengesellschaft. Mittlerweile gibt es auf der ganzen Doppelseite Nachahmer, und in jeder größeren Stadt werden regelmäßig Kaffeefahrten zu einem günstigen Preis angeboten. Diese Fahrten führen mittlerweile nicht mehr nur zu Orten an der Kaffeestraße, aber die Kaffeefahrtengesellschaft der Halblinge ist immer noch die Größte und Bedeutendste.

Kobolde

Die Kobolde sind leidenschaftliche Seefahrer. Von Atlantika, ihrem wichtigsten Hafen, aus befahren sie das Tropfenmeer und den Rinnsal. Sie transportieren mit ihren schnellen Schiffen Güter und Passagiere und organisieren seit neuestem auch Kreuzfahrten für die Reichen und Adligen. Die Kobolde sind seit Anbeginn ein seefahrendes Volk, dementsprechend stehen Kapitäne und Schiffseigentümer in ihrer Gesellschaft in hohem Ansehen. Kobolde leben in Familien aus Vater, Mutter und etwa fünf bis zehn Kindern. Die Männer fahren meist zur See, während die Frauen die alltäglichen Arbeiten erledigen. Alleinstehende Frauen arbeiten aber auch gern auf Schiffen und sind ebenso seetauglich wie die Männer. Kobolde werden in etwa so alt wie Menschen. Sie sind bekannt dafür, dass ihre Auslegung der Wahrheit sehr großzügig ist. Übertreibungen und Verschönerungen der tatsächlichen Dinge und Vorkommnisse gehört zum guten Ton jedes Kobolds und jeder, der es schon einmal mit einem Kobold zu tun hatte, sollte dies besser wissen.



Erscheinungsbild

Kobolde sind knapp einen Meter groß und besitzen eine grünliche Haut, rotes, krauses Haar und wirken sehr drahtig. Eine gewisse Ähnlichkeit mit Goblins lässt sich dabei nicht verleugnen. Sie bevorzugen leichte Kleidung, Männer sind oft auch mit freiem Oberkörper unterwegs. Am Gürtel tragen alle Kobolde einen verzierten Dolch, der aber mehr als Schmuck denn als Waffe dient.

Religion

Die Kobilde beten den Gott Lektor an. Neue Schiffe werden in einer pompösen religiösen Zeremonie ihrem Gott geweiht. Der wichtigste Tempel des Lektors ist ein mächtiges und prachtvolles Schiff im Hafen von Atlantika. In ihren Tempeln werden regelmäßig Zeremonien zu Ehren ihres Gottes ausgeführt. Auf See nimmt der Kapitän die Funktion eines Priesters war.

Atlantea

Atlantea ist das Reich der Kobilde inmitten des Tropfenmeeres. Auf der größten Insel, der Atlanteninsel, liegen ihr größter Hafen und die Hauptstadt Atlantika.

Atlantea besitzt die größte Flotte des Weltenbuchs und verfügt zudem über die schnellsten und größten Schiffe aller seefahrenden Reiche. Aus diesem Grund ist es die größte Seemacht der Doppelseite. Es ist zudem eine bedeutende Handelsmacht und unterhält Handelsbeziehungen zu allen Ländern, die ans Tropfenmeer oder das Rinnsal grenzen.

Die Kobilde werden von einem König regiert, der auf Lebenszeit im Amt bleibt. Nach dem Tod des alten Königs treffen sich alle Kobildkapitäne auf der Atlanteninsel, wo sie aus ihren

Reihen einen neuen König wählen. Bei dieser Wahl hat jeder Kapitän eine Stimme, die er verdeckt abgibt.



Binok Cuin

Binok Cuin ist der momentane König der Kobolde, er ist für einen Kobil schon relativ alt, aber dennoch auch bei den jüngeren Kapitänen hoch angesehen. Er verbringt mittlerweile die meiste Zeit in Atlantika und nicht mehr auf dem Schiff.

Eron Sturmtrötz

Eron Sturmtrötz ist der beste Kapitän, mit der wagemutigsten Mannschaft und dem besten Schiff der Kobolde. Er ist schon jetzt eine kleine Legende und es ist immer wieder ein großes Ereignis, wenn sein Schiff in einen Hafen einläuft.

Atlantika

Atlantika liegt in einer Bucht auf der nordwestlichen Seite der Atlanteninsel. Die Einfahrt der Bucht wird von zwei großen Leuchttürmen gesäumt, auf denen rund um die Uhr ein Leuchtfeuer brennt, um den heimkehrenden Schiffen den Weg zu weisen. Die eigentliche Stadt liegt genau in der Mitte dieser Bucht. Wie nicht anders zu erwarten, besitzt sie einen riesigen Hafen und eine große Werft. Rund um den Hafen haben sich die meisten Kobolde der Atlanteninsel angesiedelt. Die Stadt besteht aus einem Gezwirr von vielen kleinen Straßen und Gassen. Es existieren keine großen Hauptstraßen. Einzig der Hafen ist einigermaßen übersichtlich.

Kreuzfahrten

Kreuzfahrten haben sich zu einer wichtigen Einnahmequelle für die Kobolde gemausert, besonders die Edlen unter den Menschen schätzen diese Form der Urlaubsreise. Die Kreuzfahrten starten meist vom Hafen der Wichtigsten Stadt oder vom Hafen der Legendären Stadt und führen die Passagiere zu allen erdenklichen Zielen am Rande des Tropfenmeeres und entlang des Rinnals. Es sind sehr gediegene und ruhige Reisen, auf denen die Passagiere nichts von ihrem gewohnten Luxus vermissen, aber trotzdem ein Hauch Abenteuer in der Luft liegt.

Beliebte Reiseziele

- Die Eiszüste Tippex in Frosia
- Der Amazonendschungel in Amazonasien
- Die Krallenfelsen in der Barbarischen Union
- Die mächtigen Wasserfälle des Rinnals

Kreuzfahrtschiffe

Bei den Kreuzfahrtschiffen handelt es sich um übergroße und langsame, aber mit allem erdenklichen Luxus ausgestattete, Schiffe. Auf ihnen arbeiten nur die besten Matrosen, um die Reise so sicher wie möglich zu gestalten. Die Diener lesen den Passagieren jeden Wunsch von den Lippen ab. Diese Schiffe besitzen mehrere Decks mit zahlreichen Unterhaltungsmöglichkeiten, exotischen Restaurants und luxuriösen Kajüten.

Frachtschiff KG

Die Frachtschiff Kobold-Gesellschaft ist ein Zusammenschluss sämtlicher Koboldreedereien, die sämtliche Ankerplätze in Atlantika für ihre Mitglieder vorhält. Wie der Name dieser Gesellschaft schon andeutet, können nur Kobolde Mitglied werden, nahezu alle angesehenen Kapitäne und Reeder unter den Kobolden haben sich ihr angeschlossen. Die Frachtschiff KG hat praktisch ein Monopol auf den Seehandel und fährt alle wichtigen Häfen entlang des Rinnals und des Tropfenmeeres an. Aufgrund der Größe der Gesellschaft und der Anzahl der Schiffe, über die sie verfügt, kann man nahezu jederzeit in nahezu jedem Hafen zumindest eines ihrer Schiffe antreffen.

Die Kapitäne dieser Gesellschaft arbeiten zusammen; trotzdem gibt es einen internen Wettbewerb, weil besonders schnellen und zuverlässigen Schiffen die lukrativsten Ladungen und Routen zugeteilt werden.

Die Frachtschiffe

Die Frachtschiff KG besitzt Schiffe in allen Größen, Formen und Farben und natürlich für alle Einsatzzwecke. So verfügt sie z.B. über spezielle Schiffe für die Fahrt auf dem Rinnal und die Überquerung des Tropfensees, die sich beträchtlich voneinander unterscheiden. Lediglich eins ist allen ihren Schiffen gemeinsam: Das Zeichen Lektors ist in alle Mäste der Schiffe eingebrannt.

Wichtel

Die Wichtel sind die eifrigsten Arbeiter auf der Doppelseite. Bekannt sind die Wichtel durch ihre Erfindung, die die ganze Welt prägt: die Wichtelpost. Wichtel sind überall gern gesehen und genießen eine einzigartige Unabhängigkeit. Kein ehrenwerter Bürger würde jemals einen Wichtel angreifen, es haben sogar schon edle Ritter ihr Leben gelassen, um einen Wichtel vor bösen Monstern zu beschützen. Die Wichtel besitzen keine in sich abgeschlossenen Gemeinschaften, vielmehr gehören alle Wichtel einer großen Gesellschaft an. Jeder Wichtel ist bei jedem anderen Wichtel willkommen. Sie halten grundsätzlich zusammen.

Die Wichtel besitzen kein eigenes Reich, vielmehr leben sie verstreut auf der ganzen Doppelseite in den kleinen und großen Städten der Menschen. Trotz ihrer geringen Größe finden sie sich in den Städten gut zurecht und haben eine gute Beziehung zu allen anderen Rassen, da sie als sehr fleißig gelten. Meist leben sie in einem eigenen Stadtviertel, in dem die Größe der Häuser ihrer Körpergröße angepasst ist. Diese Stadtviertel sind häufig die saubersten, sogar eine Walküre hätte daran nichts mehr auszusetzen. In den Städten arbeitet der Großteil der Wichtel bei der Wichtelpost oder bei der Wichtelbank. Sie sind aber auch bei Hofe als Diener sehr beliebt. Ein Wichtel hatte noch nie ein Problem, eine gutbezahlte Arbeitsstelle zu finden. Die Wichtel werden bis zu 40 Jahre alt.

Erscheinungsbild

Wichtel sind etwa einen halben Meter groß, drahtig gebaut und besitzen eine gelbliche Hautfarbe. Ihre Haare sind gepflegt und besitzen die unmöglichsten Farbtöne. „Sie sind klein, gelb und fleißig“, heißt es im Volksmund. Sie tragen meist leichte Kleidung und kurze Hosen und Oberteile, wenn es das Wetter irgendwie zulässt. Das Alter eines Wichtels lässt sich nicht einschätzen, sie sehen mit 35 genauso aus wie mit 10.

Religion

Die Wichtel haben meist keine große Zeit für die Ausübung ihrer Religion. Sie verehren den Leser als ihren Gott. Gebete sind bei den Wichteln meist nicht länger als ein Nebensatz, da sie immer beschäftigt sind.

Eilis Feran

Der Oberpostler der Wichtelpost gehört zu den angesehensten Wichteln auf der Doppelseite, denn hat diese prestigeträchtige Führungsposition schon seit Jahren inne. Er organisiert die Wichtelpost straff durch und empfindet das Wort Fehler als Fremdwort.

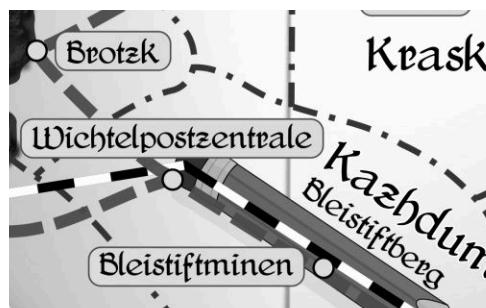
Rois Bel

Der Direktor der Wichtelbank und zugleich der korrekteste Wichtel der Doppelseite. „Formulare gibt es, damit man sie ausfüllen kann. Starre Leitsätze wie „Die Unkenntnis des Lesens und Schreibens entbindet einen nicht von dieser Pflicht.“ spiegeln seine Art treffend wider.

Wichtelpost

Auf der Doppelseite gibt es keine Brieftauben, wichtige und eilige Nachrichten werden den Wichteln übergeben. Diese bringen die Nachrichten gegen ein kleines Entgelt zum Empfänger, es können natürlich auch Pakete aufgegeben werden. Die Zentrale der Wichtelpost befindet sich am Stumpfen Ende des Bleistiftberges. Die Wichtelpost besitzt aber in jeder größeren Stadt Filialen, sogar im Lesezeichengebirge. Der letzte Krieg zwischen Gut und Böse wurde durch einen Brief begonnen.

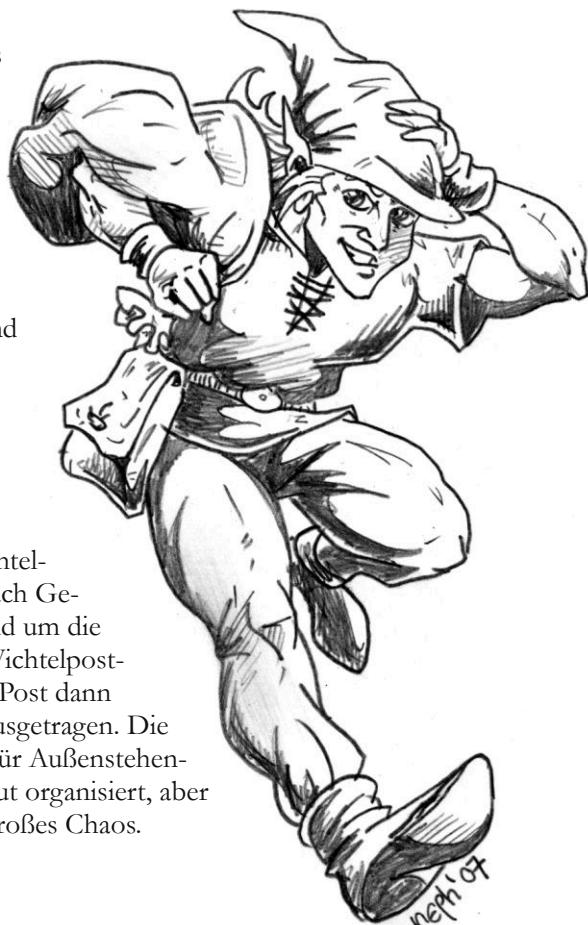
Die Wichtelträger reisen kürzere Strecken immer zu Fuß und ziehen einen Leiterwagen hinter sich her oder tragen einen etwas übergroß aussehenden Rucksack auf ihrem Rücken. Sie sind extrem schnell, so schnell wie ein gutes Pferd, und extrem ausdauernd. Für längere Strecken oder große Mengen an Post greifen die Wichtel aber auf Postkutschen, die Zwergebahnen oder Koboldschiffe zurück.



Wichtelpostzentrale

Die Wichtelpostzentrale befindet sich am stumpfen Ende des Bleistiftbergs auf dem linken Teil der Doppelseite. Sie wurde vor einigen Jahrhunderten von den Zwergen im Auftrag der Wichtel in den Stein des Bleistiftberges gehauen. Die Wichtelpostzentrale besitzt einen eigenen Bahnhof der Zwergenbahn und befindet sich dementsprechend auch gleich neben dem Tunnel der Zwergenbahn. Sie ist der Stolz aller Wichtel. In der Wichtelpostzentrale läuft die gesamte Post zusammen, die von der linken zur rechten Seite oder umgekehrt transportiert wird. Von hier aus wird die Post mit Hilfe der Zwergenbahn auch zu den entlegensten Winkeln der Doppelseite befördert. An den Haltestellen der Zwergenbahn befinden sich weitere Verteilzentren der Wichtelpost. Von dort aus übernehmen Wichtelträger die Zustellung der Post.

Die Wichtelpostzentrale besteht aus einem großen Vorraum mit vielen Postschaltern, an denen Briefe und Pakete aufgegeben und abgeholt werden können. Hier muss auch die unzustellbare Post abgeholt werden, was aber selten vorkommt. Hinter diesem Vorraum befindet sich die Logistikabteilung der Wichtelpost, hier wird die Post nach Gebiet und Dringlichkeit rund um die Uhr sortiert. Sobald ein Wichtelpostrucksack voll ist, wird die Post dann von den Wichtelträgern ausgetragen. Die Logistikabteilung gleicht für Außenstehende einen Ameisenhügel, gut organisiert, aber auf den ersten Blick ein großes Chaos.



Wichtelbank

Die Wichtelbank ist die größte und eigentlich auch die einzige Bank der Doppelseite. Sie teilt sich ihre Filialen mit der Wichtelpost und ist somit nahezu überall vertreten. Wie eine typische Bank bietet die Wichtelbank Giro- und Sparkonten, Schließfächer, Überweisungen, Schecks und Kredite an. Aus- und Einzahlungen können in allen Filialen und in allen gültigen Währungen erfolgen.

Die Wichtelbank hat auch die Verantwortung für die allgemeingültige Währung der Doppelseite, die von allen Reichen akzeptiert wird, wenn man mal vom Schattenreich absieht. Die Prägung der eigentlichen Münzen wird von den Zwergen des Bröselgebirges übernommen.

Die Angestellten der Wichtelbank sind ausschließlich Wichtel, so kann die Wichtelbank einen besonders guten Service bieten, an den andere Geldverleiher nicht heranreichen. Da Abenteurer meist nicht gut mit Geld umgehen können, bietet die Bank mit dem Heldenkonto ein besonderes Angebot, das einen schnellen Zugriff auf das Gold in Notsituationen ermöglicht und dennoch eine hohe Rendite und Sicherheit gewährleistet.

Wichtelhausen

Wichtelhausen ist die einzige Stadt der Wichtel. Sie befindet sich über der Logistikabteilung der Wichtelpostzentrale. Diese Stadt liegt an der Oberfläche und ist direkt in den Stein des Bleistiftberges gemeißelt. Von dieser Stadt aus führen mehrere komfortable Tunnel direkt zur Wichtelpostzentrale, sie sind die einfachste und komfortabelste Möglichkeit, in die Stadt zu gelangen. Neben diesen Tunnels gibt es auf der Südseite noch einen schmalen und steilen Pfad, der sich den Bleistiftberg hinaufschlängelt. Mit ausgeklügelte Lastenaufzügen können schwere Dinge von der Wichtelpostzentrale nach Wichtelhausen befördert werden.

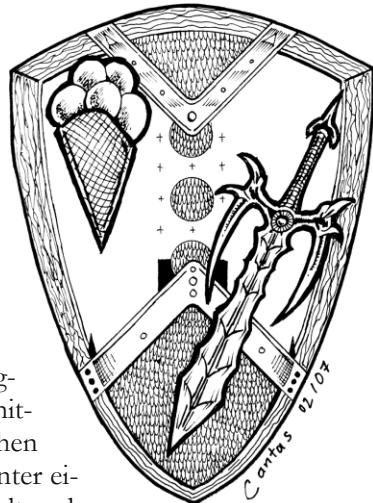
Die Stadt bietet einen traumhaften Ausblick auf die Gegend rund um den Bleistiftberg. Wichtelhausen wird von einem gut geplanten und feinmaschigen Straßennetz durchzogen. Es gibt keine Hauptstraßen und auch keine Straßenschilder, aber dennoch findet sich hier jeder Wichtel gut zu recht. Die Häuser sind allesamt direkt in den Stein des Bleistiftberges gemeißelt und meist zwei Etagen hoch. Die Stadt kann sich trotz der kargen Landschaft des Bleistiftberges selbst versorgen. Die Wichtel haben es sogar geschafft, dort oben den Ackerbau zu ermöglichen.

Yetis

Die Yetis leben in der Eiswüste Tippex, in ihrem eigenen Reich Frosia, das von ewigem Eis, Kälte und Schneestürmen geprägt ist. Eben eine angenehme Gegend für Yetis. Ihnen ist die eisige Kälte der Eiswüste wesentlich lieber als normale Temperaturen. Sie haben einen florierenden Eishandel aufgezogen, der alle Teile der Doppelseite umfasst, ihre Spezialität ist Zitroneneis. Die meisten Yetis sind in ihrer Hauptstadt Froststadt anzutreffen. Yetis leben in einer gleichberechtigten familiären Gesellschaft. Die Familienmitglieder arbeiten so gut wie immer im gleichen Familienunternehmen und wohnen alle unter einem Dach. Yetis werden bis zu 150 Jahre alt und behalten die ganze Zeit ihr weißes Fell, so dass man einem Yeti das Alter kaum ansieht. Yetis ernähren sich hauptsächlich von Fleisch und Fisch.

Erscheinungsbild

Yetis sind zwischen zwei und zweieinhalb Meter groß und besitzen ein weißes, wuscheliges Fell, das meist sehr zottelig ist. In der Scham ist das Fell besonders dicht und auch etwas länger. Weibliche Yetis besitzen dieselbe Statur wie Männer und lassen sich von diesen eigentlich nur durch das Geschlechtsorgan unterscheiden. Die Yetis tragen meist keine Kleidung, schmücken ihr Fell aber mit Perlen oder flechten es. Tagsüber tragen alle Yetis schicke Sonnenbrillen, die sie vor der grellen Sonne schützt.



Religion

Die Schamanen sind die religiösen Führer der Yetigesellschaft. Sie sollen direkt vom Gott Gestalter gesegnet worden sein, dem obersten Gott der Yetis. Inmitten von Froststadt steht der große Tempel, der die Form einer umgedrehten Eistüte besitzt.

Yetieis

Das Yetieis ist der begehrteste Nachtisch der Doppelseite, es ist nicht nur bei den Kindern beliebt, sondern auch bei den Adeligen und Reichen. Das Eis wird zentral in Froststadt in riesigen Eisfabriken hergestellt. Durch den Import vieler exotischer Früchte, vornehmlich aus dem Amazonenschlängel, sind mittlerweile neben dem bekannten Zitroneneis alle möglichen Sorten und Geschmacksrichtungen verfügbar. Die Yetis bevorzugen allerdings ihren Klassiker, das Zitroneneis. Das Eis wird von den Yetihändlern in speziellen, mit kühlen Runen versehenen, Transportbehältern von Froststadt aus in alle Teile der Doppelseite exportiert und gelangt sogar in das entlegene Idyllien. Dank des hervorragenden Eises ist ein Yetihändler überall willkommen.



Yetischwerter

Einige Yetis haben sich vor Jahrhunderten von der Eisproduktion abgewandt und begannen Schwerter zu schmieden. Die Herstellungsprozedur dieser besonderen Schwerter ist geheim. Sie wird nur von Yetischmied zu Yetischmied weitergegeben. Diese Schwerter besitzen das Aussehen von Eis, sind aber so robust wie normale Schwerter und wesentlich leichter als diese. Sie fühlen sich immer kalt an, selbst wenn sie im Feuer liegen. Die Yetischwerter sind sehr wertvoll und selten, da die Schmiede der Yetis nur sehr wenige dieser Schwerter herstellen, was wohl mit der aufwendigen und langwierigen Herstellung zu tun hat.

Frosia

Frosia ist das eisige Reich der Yetis, das die komplette Eiswüste Tippex umfasst. Das Familienunternehmen mit dem größten Eisumsatz stellt die zwei Oberhäupter der Yetigesellschaft, diese werden am Ende jedes Geschäftsjahres neu bestimmt. Frosia ist ein friedliebendes Reich, das vor allem an den Handel denkt.



Oberhäupter

Das Familienunternehmen Jahn stellt nun schon zum dritten Mal in Folge die Oberhäupter Frosias. Die Familie besitzt auch die größte Eisfabrik in Froststadt und hat fähige Händler in ihren Reihen.

Yordig Jahn

Yordig ist der Geschäftsführer des Familienunternehmens Jahn und ein äußerst fähiger und gerissener Geschäftsmann, der auch einem Erfrierenden noch ein Eis aufschwatzen kann.

Ebeca Jahn

Ebeca ist die Frau von Yordig und zugleich die Buchhalterin des Familienunternehmens. Sie ist ein wahres mathematisches Genie und hat den Umsatz des Unternehmens immer im Kopf.

Froststadt

Froststadt ist die größte Stadt der Yetis und die Hauptstadt Frosias. Sie liegt tief in der Eswüste Tippex und ist die Zentrale der Eisproduktion. Froststadt wurde und wird ausschließlich aus Eis erbaut, aus diesem Grund herrscht Feuerverbot innerhalb der ganzen Stadt. Das Zentrum von Froststadt bildet der legendäre Eispalast. Direkt neben diesem steht der große Tempel des Gestalters, der die Form einer überdimensionalen, umgedrehten Eistüte besitzt. Dieser Tempel überragt alle Gebäude von Froststadt und ist weithin sichtbar. Froststadt wird von einer hohen, und vor allem stabilen, Mauer aus purem Eis umgeben, vornehmlich um Schneestürme abzuhalten.

Jahnfabrik

Die Jahnfabrik ist die größte Eisfabrik in Froststadt, die vom gleichnamigen Familienunternehmen geführt wird. Diese Fabrik befindet sich direkt an der westlichen Mauer von Froststadt und ist fast schon ein eigenes kleines Stadtviertel. Da jedes Familienunternehmen ein eigenes Hausrezept für sein Eis hat, werden alle Ein- und Ausgänge von Wächtern kontrolliert und Fremden ist der Zugang zur Fabrik untersagt. Falls sich aber Gäste einfinden, gibt es eine kleine Führung, die nur die eigentlich langweiligen Teile der Fabrik zeigt.

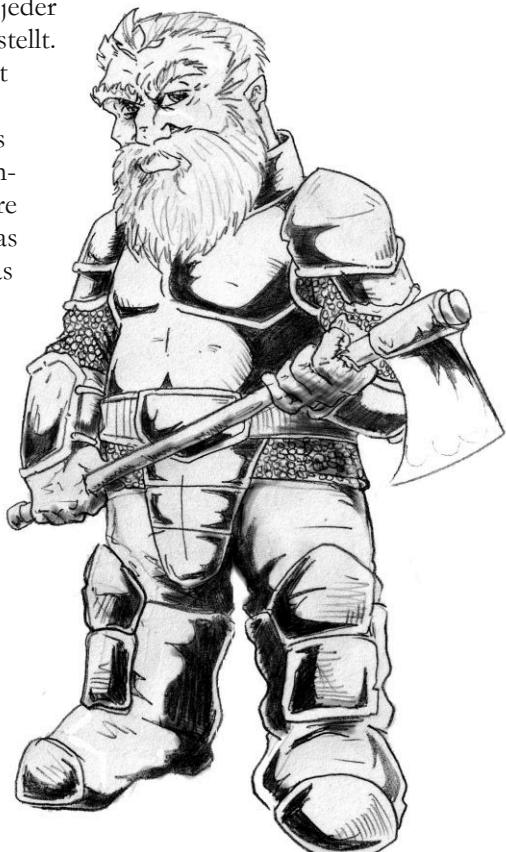
Frosiahafen

Der Frosiahafen liegt an der Grenze zwischen dem Ersten Kaiserreich und Frosia, direkt am Tropfenmeer. Es ist der einzige Hafen Frosias und ganzjährig schiffbar. Der Hafen ist der größte Umschlagplatz und Handelsplatz der Yetis, von hier aus werden die Waren der Yetis entweder mit Schiffen der Kobolde oder auf dem Landweg über die Kaffeestraße abtransportiert. Der Hafen ist längst nicht mehr nur ein Hafen, um die eigentlichen Hafengebäude und Lagerhäuser hat sich eine kleine Stadt etabliert, in der nicht nur Yetis leben. Wie in jedem Handelszentrum leben auch hier alle möglichen Rassen der Doppelseite, natürlich existiert hier auch eine Wichtelpost und -bank. Im Gegensatz zu den anderen Städten der Yetis ist diese, wie normale Städte, aus Stein und Holz erbaut. Im Frosiahafen endet die Kaffeestraße, von hier aus führt aber die Eisstraße direkt nach Froststadt, die Hauptstadt der Yetis.

Zwerge

Die Zwerge unterteilen sich in vier Stämme, die in den vier unterschiedlichen Gebirgen der Doppelseite leben. Jeder dieser Stämme ist unabhängig und besitzt einen Zwergenkönig. Einer dieser Könige wird zum lebenslangen Hochkönig der Zwerge gewählt, diese Wahlen finden immer im Bröselgebirge statt. Es ist Tradition, dass jeder Stamm abwechselnd den Hochkönig stellt.

Zwerge hassen Pferde und sind so gut wie immer zu Fuß unterwegs. Lasten transportieren sie entweder auf Ponys oder auf ihren wagemutigen Erfindungen. Natürlich sind die Zwerge für ihre Trinkfestigkeit bekannt und brauen das beste Bier der Doppelseite. Bier ist das Nationalgetränk der Zwerge, es ist nicht unüblich, schon beim Frühstück eines zu trinken, bevor es in die Minen geht. Die Waffe ihrer Wahl ist die Axt, entweder eine große Zweihandaxt oder oft auch zwei kleinere Streitäxte. Zwerge werden bis zu 300 Jahre alt und sind nach 50 Jahren erwachsen. Die Zwerge mögen keine Magie, sie sind viel zu bodenständig dafür. Sie bevorzugen ehrliche Kämpfe und die harte Arbeit in den Minen oder in der Schmiede, sie sind einfach praktisch orientiert und Magie erscheint ihnen viel zu rätselhaft.



Erscheinungsbild

Die Zwerge sind stämmig gebaut, werden 100 bis 120 Zentimeter groß und besitzen einen langen Bart, der meist zu Zöpfen geflochten wird. Es gibt keinen offensichtlich Unterschied zwischen Frauen und Männern. Ja, sogar am Herd tragen die Frauen ein Kettenhemd. Böswillige Menschen behaupten, Zwergenkinder werden stockbetrunken, mit Kettenhemd und Bart, geboren.

Religion

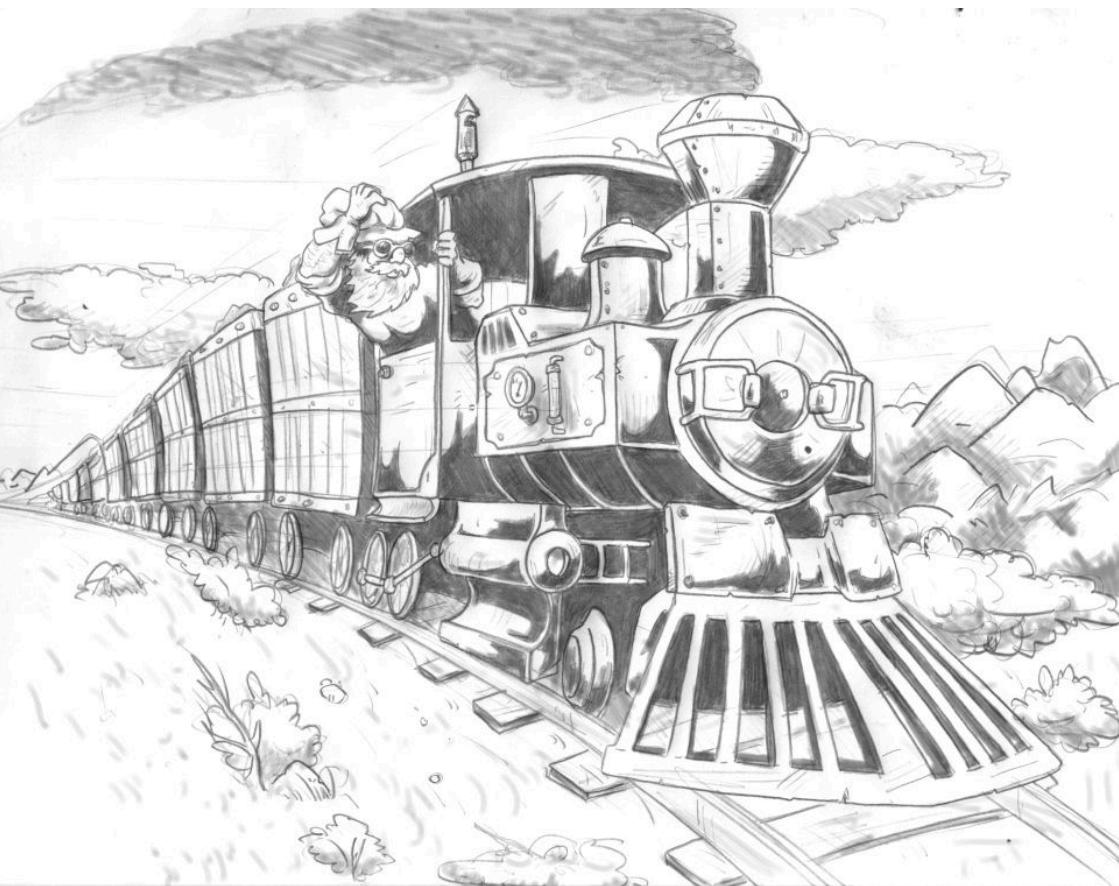
Die Zwerge verehren den Gott Drucker und weihen ihm die schönste und größte Halle jeder Mine. Die Zwergenpriester sind genauso hoch angesehen wie ihre Könige und ihre Meister im Handwerk. Jeder Handwerker oder Krieger der Zwerge, der was auf sich hält, lässt seine Waffe oder sein Handwerkszeug von einem ihrer Priester weihen.

Zwergenbahn

Die Zwergenbahn ist ein, immer noch funktionstüchtiges, Relikt aus den vergangenen glorreichen Jahren der Zwerge, als die Runen und die Magie noch mächtig waren. Die heutige Technik der Zwerge ist nur ein schwacher Schatten der damaligen Technik.

Die Zwergenbahn verbindet die wichtigsten Orte der Doppelseite. Zwischen den einzelnen Orten ist ein zweispuriges Schienennetz angelegt. Auf diesen Schienen fährt ein Zug, der durch Zucker und magische Runen angetrieben wird, seine Höchstgeschwindigkeit beträgt 40 km/h. An der Lok hängt zunächst einmal ein Zuckertender, der den Runenkessel mit Energie versorgt. Danach folgen die Güterwaggons und ganz am Ende die Abteile für Passagiere.

Nur reiche und edle Leute können sich das Privileg leisten, die Zwergenbahn zu nutzen. Die Fahrt ist wesentlich schneller und angenehmer als die mit einer Kutsche, nur aus dem Fenster sollte man sich nicht lehnen: Ein anderer Passagier könnte einen hinauswerfen, ein Baum, der nahe den Gleisen wächst, könnte einem den Kopf abreißen und es besteht auch die Gefahr, mit einem entgegenkommenden Zug zusammenzustoßen. Auch den weißen Rauch aus den Schornsteinen der Lok darf man nicht vernachlässigen, wer ihn abbekommt, kann sich der vielen Ungeheuer, die scharf auf Süßes sind, kaum noch erwehren.



Die Stationen der Zwergebahnen

- Glorantia
- Wichtigste Stadt
- Eselshausen
- Legendäre Stadt
- Wichtelpostzentrale
- Bleistiftminen
- Brotzk
- Spitzendorf
- Kirnstein
- Roc da Acucar

Die eigentliche Endhaltestelle befand sich in den Verlorenen Minen. Die Gleise und die Endhaltestelle wurden aber noch von den flüchtenden Zwergen in der Schlacht von Kuzdu zerstört.

Eselsohrstamm

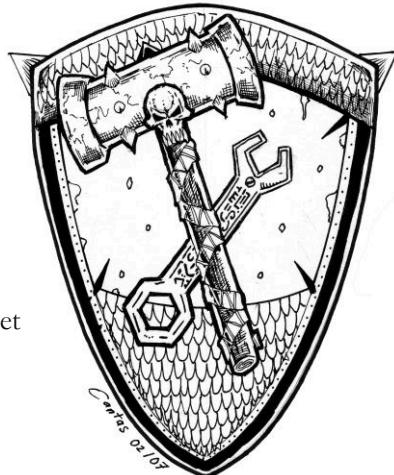
Der Eselsohrstamm lebt in Minen unterhalb des Eselsohrgebirges, sie sind die großen Erfinder der Zwerge. Ihre großartigen Erfindungen testen die Zwerge natürlich nicht in ihren Minen, sondern in der Area 51, einem mittlerweile verwüsteten Gebiet vor dem Eselsohrgebirge. Der Leser würde sagen: „Hier sieht es aus wie bei Hempels unterm Sofa.“ Der Eselsohrstamm wartet auch die Zwergenbahn.

Area 51

Area 51 ist das Zwergenreich um das Eselsohrgebirge. Hier werden auch die neuesten Erfindungen der Zwerge getestet, weshalb die Gebiete rund um die Produktionshallen mit tiefen Kratern, Gesteinsbrocken und komischen Metallteilen übersät sind. Wegen der unvermuteten Explosionen sind mittlerweile auch Warnschilder aufgestellt worden, jedenfalls an den wichtigsten Straßen.

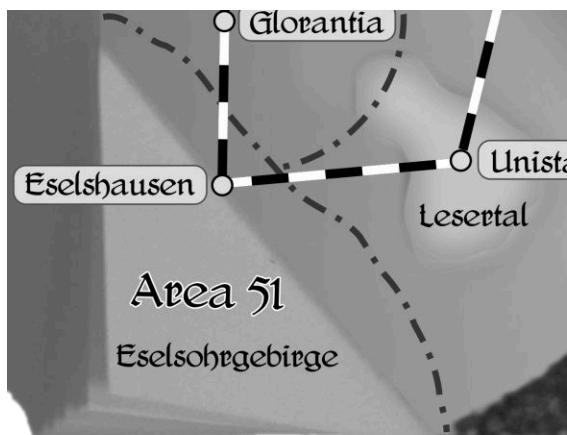
Eselshausen

Eselshausen ist der Hauptbahnhof und das Zentrum des Zwergenreichs Area 51. In den Berg des Eselsohrgebirges sind riesige Produktionshallen gemeißelt worden, in diesen Hallen werden all die wagemutigen Erfindungen des Eselsohrstamms gebaut und teilweise auch getestet. Tests mit Dampf-



Galin der Erfindungsreiche

Der König des Eselsohrstamms war, bevor er König wurde, ein bekannter Tüftler und Erfinder. Er ist noch ein sehr junger, engagierter und impulsiver König, der von seinem Volk sehr geschätzt wird.



maschinen und Experimente mit magischen Gegenständen und Runen werden, nach schmerzlichen Erfahrungen und bösen Unfällen, die die Produktionshallen fast zum Einsturz gebracht hätten, nur noch außerhalb des Eselsohrgebirges durchgeführt. Diese Experimente habe die Landschaft teilweise verwüstet, vielerorts ist sie von Kratern übersät. In den Minen setzt sich der chaotische Eindruck fort, der durch die verwüstete Landschaft und die unaufgeräumten und rußgeschwärzten Produktionshallen entsteht. Der Eselsohrstamm legt wahrlich keinen Wert auf Eleganz und Glamour. Er ist eher praktisch orientiert und kleinere Makel in seinen Minen sind völlig akzeptabel.

Der Bahnhof

Der Bahnhof befindet sich am Rande des Eselsohrgebirges, neben ihm befindet sich ein „Alles-was-man-braucht“-Laden, in dem Reisende die Erfindungen der Zwerge erwerben können. Der Bahnhof und die angrenzenden Gebäude befinden sich unter einer soliden Dachkonstruktion und die Gebäude vor schlechtem Wetter und auch vor herabregnenden Einzelteilen schützt, wie sie oft nach einem dumpfen Knall vom Himmel regnen.

Bleistiftstamm

Der Bleistiftstamm lebt in Minen unterhalb des Bleistiftbergs. Der Volksmund nennt diesen Stamm auch die Bleistiftzwerge, was aber kein Zwerg gerne hört. Die Zwerge dieses Stammes sind die besten Schmiede unter den Zwergen und sehr geschickt im Abbau der Metalle, die im Bleistiftberg lagern.

Talor Hammerschlag

Der König des Bleistiftstamms und auch der amtierende Hochkönig. Er ist bekannt für seine großartige Schmiedekunst und ein weiser, aber auch schon etwas älterer Hochkönig der Zwerge. Viele seiner Amtsgeschäfte erledigt mittlerweile sein Berater Tundril, der trotz seiner jungen Jahre seine Arbeit sehr gut macht.



Kazhdum

Kazhdum ist das Reich der Bleistiftzwerge. In der Mitte des Reiches befinden sich der Bleistiftberg und die Hauptstadt Kazhdums, die Bleistiftminen. Die meisten Teile des Reiches sind relativ unbesiedelt, da die Zwerge die Minen des Bleistiftberges vorziehen und sich selten im Umland aufhalten.

Bleistiftminen

Die Bleistiftminen ziehen sich durch den kompletten Bleistiftberg. Die zentralen Wohn- und Aufenthaltsgewölbe befinden sich etwa in der Mitte des Bleistiftbergs. Hier ist auch der große Bahnhof angesiedelt. Die Reisenden der Zwergenbahn können sich hier die Füße vertreten und Waren der Bleistiftzwerge erwerben. Die Bahnhofshalle ist atemberaubend groß. Tagsüber wird sie durch Sonnenlicht erleuchtet, welches durch raffiniert angelegte Schächte dringt, des Nachts durch Runensteine.

Es werden auch Führungen durch die Bahnhofshalle und die umliegenden Räume und Säle angeboten, der restliche Teil der Minen ist den Zwergen des Bleistiftstamms vorbehalten. Jeder andere würde sich in den labyrinthartigen Tunneln und Gängen ohnehin hoffnungslos verirren.

Zoll

Da der Bleistiftberg der sicherste Übergang zur anderen Seite des Weltenbuches ist, herrscht auf der Kaffeestraße reger Verkehr und die Zwerge zögerten nicht, eine Zollgebühr pro Kopf und Kilo einzuführen, um die Wartung der Tunnel zu finanzieren. Die Zollstation befindet sich im Bahnhof der Bleistiftminen, an dem jeder Zug hält.

Graphit

In den tiefen Minen des Bleistiftbergs bauen die Zwerge Graphit ab, das leichteste und zugleich härteste Metall auf der Doppelseite, das nur im Zentrum des Bleistiftberges zu finden ist. Nur die größten Helden und reichsten Edlen nennen Waffen und Rüstungen aus Graphit ihr Eigen.



Graphitschwerter und -kettenhemden

Die Graphitschwerter sind die besten Schwerter auf der ganzen Doppelseite und dank des Graphits fast unzerbrechlich, extrem scharf und dennoch leicht. Die Kettenhemden aus dem gleichen Material werden in sorgfältiger Handarbeit von den besten Schmieden der Bleistiftzwerge hergestellt. Diese Kettenhemden sind sehr wertvoll und selten, da es kaum noch Schmiede gibt, die dieses Metall so fein verarbeiten können.

Bröselstamm

Der Bröselstamm lebt in den Minen unterhalb des Bröselgebirges. Dieser Stamm ist für seine Geschicklichkeit im Diamantschliffen bekannt, nirgendwo bekommt man so lupenreine und exakt geschliffenen Edelsteine wie hier. Ihre Hallen sind die schönsten und größten im ganzen Zergenvolk. Die Bröselzwerge brauen auch das weltbekannte Zwergenbier, es ist stark und hat einen malzigen Geschmack. Die Zentralversammlungen der Zwergenoberhäupter finden immer in diesen Hallen statt.



Bröselreich

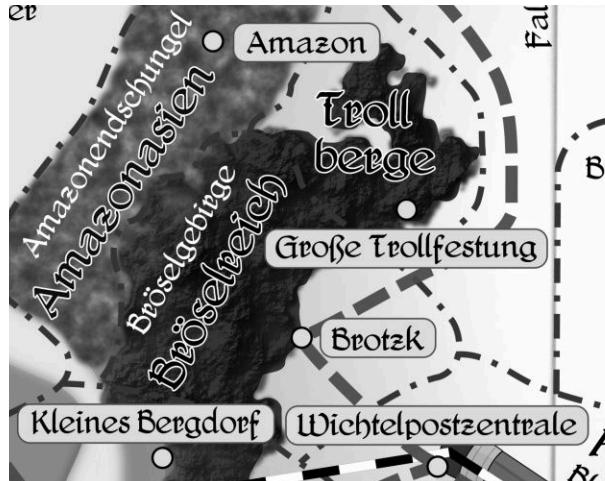
Das Reich der Bröselzwerge, im südlichen Teil des Bröselgebirges, ist mit den Trollen in ständigen Auseinandersetzungen verwickelt. Die Zwerge unterhalten gute Handelsbeziehungen mit dem Zweiten Menschenreich, da die reichen und mächtigen Menschen nie genug Edelsteine und Schmuck besitzen können. Das Zwergenbier ist ein weiterer Exportschlager der Bröselzwerge.

Mirin Scharfauge

Der König des Bröselstammes hat einen untrüglichen Blick und kann jede auch noch so kleine Unreinheit und jeden Fehlschliff eines Diamanten erkennen. Er ist in der Rangfolge der nächste Anwärter auf den Hochkönigstitel.

Brotzk

Brotzk ist die Mine der Bröselzwerge, eine der Endhaltestellen der Zwergenbahn und die Hauptstadt des Bröselreichs. Von hier aus führen die Schächte und Minen durch das ganze Bröselgebirge. Brotzk besitzt die schönsten Hallen der Doppelseite. Die meisten Tore, die in die Minen führen, sind gut versteckt und nur dem Bröselstamm bekannt. Das zentrale Tor bei der Bröselbrücke bildet die einzige Ausnahme und ist dementsprechend kunstvoll verziert.



Hochkönigshalle

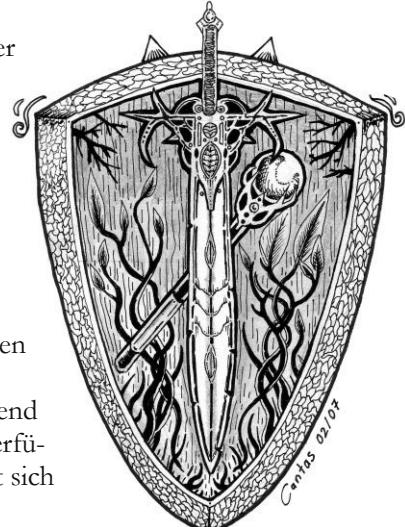
Die bekannteste, größte und schönste Halle der Zwerge. Sie bietet Platz für Tausende von Zwergen. Die kunstvoll verzierte Kuppeldecke wird von beeindruckenden Säulen gestützt, die mit kunstvoll geschliffenen Diamanten verziert sind. In dieser Halle werden die Wahlen zum neuen Hochkönig und auch die Krönungszeremonie selber abgehalten. Die Halle ist zudem ein beliebtes Ausflugsziel vieler Menschen.

Verlorener Stamm

In Zeiten, in denen die Elfen auf der ganzen Doppelseite verbreitet waren und die Runenmagie der Zwerge noch mächtig, gab es noch einen vierten Zwergenstamm. Der Name des Stammes ging verloren, aber die Minen haben die Zeit überdauert und werden seitdem die Verlorenen Minen genannt. Der Verlorene Stamm wurde in der Schlacht von Kuzdu fast vollständig vernichtet und die Daheimgebliebenen wurden von den Dunkelzwergen aus ihren Minen im Lesezeichengebirge vertrieben. Mit dem Untergang dieses Stammes ging auch ihr Wissen über die Runenmagie verloren. In den Tiefen der Verlorenen Minen sollen sich aber noch Schriftstücke und magische Artefakte befinden, die die Zeit überdauert haben, und von der reinen Runenmagie dieser vergangenen Zeit zeugen.

Amazonen

Die Amazonen sind die Obermanzen der Doppelseite. Männer sind in der Gesellschaft der Amazonen den Frauen untergeordnet. Von den Männern wird dies klaglos akzeptiert und als Tatsache betrachtet. Dafür müssen sie nicht in den Krieg ziehen oder auf die gefährliche Jagd in den Dschungel gehen. In der Stadt ist es sowieso wesentlich sicherer, und die Frauen der Amazonen haben einen eisernen Willen und mehr als einmal eindrucksvoll bewiesen, dass sie über genügend Geschick für die Jagd und den Kampf verfügen. Auch ihr Verhandlungsgeschick lässt sich mit ihrer Schönheit messen.



Erscheinungsbild

Amazonen tragen grundsätzlich sexy Lederkleidung, die trotzdem praktisch ist. Außerdem sind sie unvergleichlich schön: Sie sind schlank und hochgewachsen, haben lange, schwarze Haare, ein asiatisch angehauchtes Aussehen mit gebräunter Haut und leicht schrägstehenden Augen, Beine, die bis zum Himmel reichen, und eine üppige Oberweite, die sie stolz zur Schau stellen.

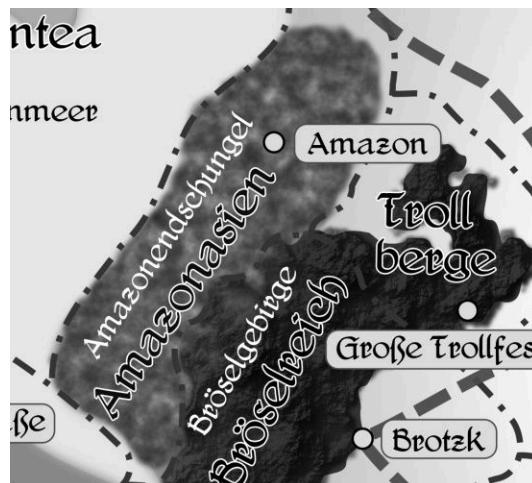
Religion

Die Amazonen verehren Glühbirne, die Göttin des Lichts. Andere Götter existieren in ihrer Religion nicht. In jeder Stadt der Amazonen gibt es einen geweihten Tempel, der von mehreren Priesterinnen betreut wird.

Amazonasien

Amazonasien, das Reich der Amazonen, ist ein dschungelartiges, feucht-warmes Gebiet. Es wird von den meisten Reisenden gemieden, obwohl es dort herrlich süße Früchtchen gibt. Amazonasien ist mit der benachbarten Barbarischen Union verfeindet. Die Feindschaft dieser zwei Reiche reicht schon länger zurück, als sich die meisten Menschen erinnern können, und der wahre Grund ist schon längst in Vergessenheit geraten. Es gibt aber einige Vermutungen, warum es zu dieser Feindschaft gekommen ist.

1. Die Amazonen sind auf die Walküren neidisch, da diese sich mit den Barbaren stattliche Mannsbilder geangelt haben.
2. Eine Walküre hat eine ausgeliehene Schüssel nicht zurückgebracht.
3. Die Walküren beneiden die Amazonen, weil die so toll aussehen.



Oberemanzenwahlen

Die Herrscherin der Amazonen wird auch als Oberemanze bezeichnet. Die Wahlen sind eigentlich keine Wahlen, sondern vielmehr ein Wettkampf, der alle zehn Jahre in Amazon veranstaltet wird. Der Wettkampf wird innerhalb einer mehrtägigen Feier in mehreren K.O.-Runden ausgetragen. Diese Runden bestehen aus traditionellen Schwertkämpfen, Bogenschießen und Ringkämpfen, aber auch die Schönheit wird von einer Jury bewertet. Durch diesen Wettkampf wird sichergestellt, dass nur eine schöne und zugleich auch fähige und schlaue Amazone für die nächsten zehn Jahre zur Oberemanze wird.

Die Amazonenstämme

Das Volk der Amazonen teilt sich in verschiedene Stämme auf und nach außen hin als ein Reich auftreten. Es kommt selten zu Kämpfen zwischen den einzelnen Stämmen, meist werden die Streitigkeiten durch einen fairen

Zweikampf der jeweiligen Oberhäupter entschieden. Lästereien und Ge-tratsche über die anderen Amazonenstämme sind natürlich an der Tagesordnung und etwas völlig Normales bei so vielen Frauen.

Dschungelemanzen

Die Dschungelemanzen sind der größte Stamm der Amazonen. Dieser Stamm stellt jetzt schon zum achten mal hintereinander die Oberemanze. Es gibt Gerüchte, wonach dieser Stamm der Schönheit mit Magie etwas auf die Sprünge hilft. Bislang konnte aber kein anderer Amazonenstamm diese Unterstellung beweisen. In jedem Fall ist es der mächtigste Stamm der Amazonen und die Kriegerinnen dieses Stammes sind wahre Meisterinnen im Umgang mit dem Schwert.

Wohngebiet: nördlicher Teil des Dschungels

Oberhaupt: Lorena Langhaar

Tierbändigerinnen

Die Tierbändigerinnen sind ein sehr tierliebender Stamm, der innerhalb seiner Städte mit gebändigten Wildtieren, wie Tigern, zusammen lebt. Die Amazonen dieses Stammes sind die Tierversteher schlechthin und aus diesem Grunde auch allesamt Vegetarierinnen. Sie betrachten alle Tiere als ein Geschenk ihrer Göttin. Viele große Kriegerinnen der Tierbändigerinnen besitzen einen treuen Tiergefährten, der sie überall hin begleitet.

Wohngebiet: südlicher Teil des Dschungels

Oberhaupt: Alia Löwenherz



Waldjägerinnen

Der Stamm der Waldjägerinnen hat, im Gegensatz zu den anderen Amazonenstämmen, keinen festen Wohnsitz, sondern zieht im Dschungel von einer temporären Niederlassung zur Nächsten. Sie sind die besten Jägerinnen der Amazonen und kennen sich in ihrem Teil des Dschungels unvergleichlich gut aus. Wie auch die Kriegerinnen der Tierbändigerinnen richten sie Tiere ab, aber nicht als Haustier, sondern als Jagd- und Kampfgefährten.

Wohngebiet: mittlerer Teil des Dschungels

Oberhaupt: Circe Nachtschatten

Amazon

Amazon ist die Hauptstadt des Amazonenreiches Amazonasien. Die größte Stadt der Amazonen befindet sich inmitten des Amazonendschungels in einer hübschen und mächtigen Lichtung, die von einem kleinen Fluss durchflossen wird. Die Stadt ist aus Stein und Holz erbaut und besitzt eine Stadtmauer, an der sich schon nach wenigen Metern der Dschungel anschließt. Die Stadt ist in vier Bereiche eingeteilt, die von den drei Amazonenstämmen bewohnt werden. Der vierte Bereich ist neutral und wird immer vom Amazonenstamm bewohnt, der die Oberemanze stellt. In diesem Bereich befindet sich auch der große Festplatz. Die einzelnen Stämme der Amazonen bleiben auch in der Stadt meist unter sich.

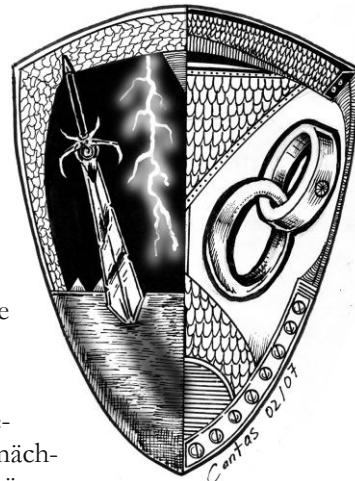
Festplatz

Der Festplatz von Amazon befindet sich inmitten des neutralen Viertels. Auf diesem Platz finden alle wichtigen Feste und Wettkämpfe statt und es werden bedeutende Entscheidungen getroffen. Der imposanteste Wettkampf ist sicherlich die Oberemanzenwahl, die alle 10 Jahre hier stattfindet. In der Zwischenzeit finden hier aber auch kleinere Feiern zu Ehren der Göttin Glühbirne statt.

Barbarische Union

Die Barbarische Union ist das Reich der wilden Barbaren und der fülligen Walküren. Zur Zeit der letzten großen Schlacht gegen das Böse schlossen sich das Reich der Barbaren und das der Walküren zu einem großen Reich zusammen. In der Barbarischen Union herrscht ein raues, nordisches Klima, der Winter ist lang und hart. An den küstennahen Gebieten herrscht ein eisiger Wind und an der Grenze zu Frosia schmilzt der Schnee nur selten.

Die Barbarische Union ist für ihre Ausfälle, und Streitereien mit den Nachbarreichen bekannt. Die Ausfälle werden meist von den mächtigen Barbaren angeführt und von den Walküren geplant. Die gelegentlichen Überfälle werden von den anderen Reichen akzeptiert, da sie auf das Wohlwollen der Barbarischen Union angewiesen sind. Denn nur am Kopf der Zündholzbrücke sind viele wichtige alchemistische Rohstoffe in ausreichenden Mengen vorhanden. Ohne hin greifen die Barbaren meist die Trolle an, da hier am meisten Rum zu holen ist.



Der Rat

Regiert wird die Barbarische Union von einem zehnköpfigen Rat, der sich aus fünf Barbaren und fünf Walküren zusammensetzt. Dennoch besitzen die Walküren die eigentliche Macht in dieser Union, da sie sich organisieren, während die Barbaren miteinander streiten. Der Rat sitzt in der ehemaligen Hauptstadt der Walküren, Wallheim. Bei den Barbaren stellen die mächtigsten Stämme jeweils ein Mitglied des Rates. Momentan stellt der Stamm Doran sogar zwei Mitglieder. Sobald sich die Machtverhältnisse innerhalb der Barbaren ändern, werden auch die Sitze im Rat neu verteilt. Die Walküren wählen ihre Vertreter alle vier Jahre in einer freien, gleichen und geheimen Abstimmung.

Mitglieder der Barbaren

Toran der Mächtige (Doran)

Das Stammesoberhaupt von Doran ist der einflussreichste und mächtigste Barbar des Rates.

Antillas Adlerauge (Doran)

Antillas ist bekannt für seine Adleraugen und seine Treffsicherheit mit dem Wurfspeer.

Elric Einhand (Comas)

Elric verlor in einem legendären Zweikampf eine Hand, konnte aber seinen Gegner trotzdem besiegen.

Breodan der Kühne (Baroc)

Breodan ist einer der unerschrockensten und kühnsten Barbaren der Doppelseite.

Creeban Goldlocke (Hovan)

Das Stammesoberhaupt von Hovan ist der hübscheste Barbar und der Schwarm vieler Walküren.

Mitglieder der Walküren

Sigreita

Die Vorsitzende des Rates ist das inoffizielle Oberhaupt der Barbarischen Union.

Wilma

Sie vertritt die nördliche Region. Genauso hart wie das Wetter dort ist sie auch bei Verhandlungen.

Vara

Sie vertritt die östliche Region und ist eine große Tratschtante, wenn sie das Wort ergreift, dauert es immer etwas länger.

Rissa

Rissa vertritt die südliche Region und ist eine der liebreizendsten Walküren auf der Doppelseite.

Galena

Galena vertritt die westliche Region. Sie ist eine fähige Kämpferin und duelliert sich auch mal gerne.

Barbaren

Die Barbaren sind ein raues und barbarisches Volk. Die meiste Zeit widmen sie sich dem Kampf und der Verstärkung ihrer Wälle. Die Politik überlassen sie lieber den Walküren, im Gegenzug übernehmen sie dafür die Überfälle auf die anderen Reiche. Sie leben in kleineren Siedlungen im westlichen Teil der Barbarischen Union. In ihren Langhäusern wohnt immer eine gesamte Sippe der Barbaren. In ihnen gibt es neben dem Gemeinschaftsraum nur noch einen abgetrennten Schlafbereich.

Erscheinungsbild

Die Barbaren sind wahre Muskelberge, aber ihr IQ ist meist nicht weit entwickelt. Sie besitzen eine stattliche Größe und tragen ihr meist blondes Haar lang und geflochten. Ihre helle Haut ist mit unzähligen Narben übersät. Ihre Kleidung besteht hauptsächlich aus Fell und ist dem rauen Klima der Pranken-canyons angepasst. Im Kampf tragen sie meist nur einzelne Rüstungsteile. Sie schmücken sich gern mit Zähnen oder Krallen von erbeuteten Raubtieren.

Religion

Die Barbaren verehren den Gott des Krieges Drucker. Sie sind aber meist nicht sehr religiös, sondern halten sich an die Tatsachen der rauen Welt. Ihre Waffen sind aber trotzdem ihrem Gott geweiht und kein Barbar würde freiwillig mit einer ungesegneten Waffe kämpfen, denn die meisten Barbaren sind äußerst abergläubisch. Der Schamane ist ihr geistliches Oberhaupt und zugleich auch der Heiler. Schon ein gen Himmel gerichtetes Grunzen kann ein Gebet an ihren Gott sein.



Barbarenstämme

Das Volk der Barbaren unterteilt sich in verschiedene Stämme. Diese Stämme rivalisieren um die Macht in der Barbarischen Union und um die Plätze im Regierungsrat ihres Reiches.

Comas

Der Barbarenstamm der Comas lebt im äußersten Nordwesten der Barbarischen Union. Dort ist das Klima besonders rau, und der Schnee der Eiswüste Tippey dringt im Winter tief in ihr Machtgebiet ein. Sie gelten als der härteste Barbarenstamm der Barbarischen Union, sie betrachten Plusgrade als etwas für Weicheier. Durch ihre dichte Körperbehaarung sind sie dem kalten Wetter gut angepasst.

Baroc

Der Stamm der Baroc lebt entlang der Küste des Tropfenmeeres und macht die dortigen Gewässer mit ihren großen und schnellen Langschiffen unsicher. Die Baroc leben hauptsächlich vom Fischfang. Die Mitglieder des Stammes gehören zu den besten Seefahrern der Doppelseite, nur die Kobolde sind meist noch einen Tick besser. Die Kapitäne besitzen in diesem Stamm ein besonders hohes Ansehen.

Doran

Der Stamm Doran ist der angesehenste und mächtigste Barbarenstamm. Er bewohnt die Prankencanyons und besitzt mit Nonnebacken die größte Siedlung der Barbaren. Trotz des größtenteils versteinerten Bodens in dieser Gegend konnten die Doran den Ackerbau etablieren, obwohl jeder Barbar die Jagd vorzieht. Der Stamm der Dorans ist für seine, sogar für Barbaren, enorme Kampfkraft bekannt.

Hovan

Der Stamm der Hovan lebt direkt am Rand der Doppelseite, nördlich von Nonnebacken. Er ist einer der kleineren Stämme, hat sich aber trotzdem einen Platz im Rat der Barbarischen Union sichern können. Sie leben, wie der Stamm der Doran, von der Jagd und vom Ackerbau. Die Mitglieder der Hovan gelten als, für Barbarenverhältnisse, besonders intelligent und wissbegierig.

Nonnebacken

Nonnebacken ist die größte Stadt der Barbaren, es ist die Siedlung des Stammes der Doran und war früher einmal die Hauptstadt der Barbaren. Die Stadt hat eine runde Form und wird von einem hohen Erdwall begrenzt, auf dem massive hölzerne, mannshohe Palisaden angebracht sind. In die Stadt führen vier Tore, die exakt zu den Himmelsrichtungen ausgerichtet sind. Von diesen Toren führt jeweils eine große und breite Straße direkt in die Mitte von Nonnebacken. Hier befindet sich der Versammlungsplatz, das Zentrum des sozialen Lebens.

Walküren

Die Walküren leben vor allem im südöstlichen Teil der Barbarischen Union, unterhalb der Krallenfelsen. Walküren gebären fast nur weibliche Kinder, so dass in ihrer Gesellschaft ein akuter Männermangel herrscht, dies war auch einer der Gründe, warum sie mit den Barbaren die Barbarische Union gegründet haben. Es ist heute noch Tradition, dass eine Walküre, wenn sie mit 20 als erwachsen gilt, auszieht, um sich einen Mann zu angeln. Walküren sind keine Anhänger von romantischen Werbungen, sie lieben es eher direkt und schnell und zeigen Initiative. Die Walküren sind, wie die verfeindeten Amazonen, gute Kämpferinnen und nehmen gerne alles selber in die Hand. Die Walküren sind Ordnungs- und Organisationsfanatikerinnen, die nichts dem Zufall überlassen und bei denen alles seinen Platz besitzt.

Erscheinungsbild

Die Walküren sind meist sehr rundlich und stolz darauf. Daher betonen sie ihre üppigen Kurven gerne durch hautenge Kleidung und etwas zu knappe Rüstungen und Helme mit Hörnern an der Seite. Die Haut der Walküren ist meist sehr hell und sie tragen ihr langes blondes oder hellbraunes Haar offen. Sie werden meist nicht sehr groß, sind aber auch keine Zwerge und allein schon wegen ihrer Statur imposant.

Religion

Die Walküren verehren, wie die Barbaren, den Gott des Krieges Drucker. Ihre monatlichen religiösen Feste finden in der freien Natur an den Krallenfelsen statt. Dort leitet die Priesterin eine fest definierte religiöse Feier, die als Pflichtveranstaltung für jede angesehene Walküre gilt.

Wallheim

Wallheim ist die Hauptstadt der Barbarischen Union und liegt im ehemaligen Gebiet der Walküren. Früher war es die Hauptstadt der Walküren. Diese Stadt liegt direkt an der Neuestraße, zwischen zwei Krallenfelsen, die Stadt verdankt ihren Namen ihren besonders massiven Befestigungsanlagen.

Es ist die ordentlichste und sauberste Stadt der Doppelseite. Müll oder Exkremeante auf die Straße zu kippen, wie es in anderen Menschenstädten üblich ist, ist hier verboten und wird hart bestraft. Die Ordnungssucht der Walküren ist auf der ganzen Doppelseite bekannt, mittlerweile prüfen Reisende, die Wallheim betreten, vorab schon, ob sie keinen Pferdemist oder Ähnliches an ihren Schuhen kleben haben. Sogar Zwerghändler nehmen ein Bad, bevor sie Wallheim betreten.

Der Sitz des Rates

In Wallheim sitzt der ständige, zehnköpfige Rat der Barbarischen Union. Er ist direkt neben dem Marktplatz ansässig, der sich inmitten von Wallheim befindet.

Der Sitz des Rates besteht aus einem weitläufigen Gelände auf dem drei große Häuser stehen. Eines der Häuser ist ein typisches Langhaus der Barbaren, in dem die Räte der Barbaren mit einem Teil ihrer Vertrauten leben. Das andere Wohnhaus ist im Besitz des Walkürenrates. Zwischen diesen beiden Gebäuden befindet sich das eigentliche Ratsgebäude, in dem die Politik der Barbarischen Union gemacht wird.



Chemien

Chemien ist die Heimat von unzähligen Alchemisten. Diese Stadt liegt am Kopf der Zündholzbrücke. Unzählige kleine und größere Explosionen verändern das Stadtbild kontinuierlich, meist schwebt auch eine giftig aussehende Wolke über der Stadt. Die Stadt ist auf der gesamten Doppelseite für ihre hervorragenden Alchemisten bekannt.

Die Alchemie-Akademie

Die Alchemie-Akademie steht in der Mitte von Chemien und ist ein weitläufiges Gelände mit einzelnen kleineren Häusern. Hier leben und forschen die besten Chemiker und Alchemisten der Doppelseite. Die Akademie beliefert viele Zauberschulen und viele der mächtigsten Zauberer mit aufbereiteten Rohstoffen.

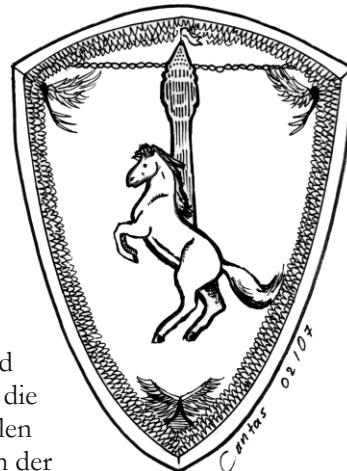
Die Minen

Rund um den Kopf der Zündholzbrücke sind dutzende kleine und große Minen angeordnet. Hier werden viele seltene Rohstoffe für die Alchemisten gefördert. In den Minen zu arbeiten ist ein gefährlicher und sehr dreckiger Job, weshalb dort fast nur Verbrecher oder Sklaven arbeiten. Die Minen sind sehr gut bewacht, um die Sklaven an der Flucht zu hindern, und um die seltenen Rohstoffe der Minen zu schützen.

Die Edlen

Die Edlen sind das edelste Menschenvolk, ihre Blutlinien reichen bis zu den ersten Menschen der Doppelseite zurück. Besonders die Adeligen sind stolz auf ihre Abstammung und ihr reines Blut. Die Edlen sind im Allgemeinen ein sehr hochnäsiges Volk, ohne Adelstitel ist man nicht viel Wert. Die einzige Ausnahme stellen Pferdezüchter dar.

Die große Leidenschaft der Edlen gilt den Pferden, sie sind ein typisches Reitervolk und auf den weiten Ebenen des Edentals grasen die edelsten Pferde der Doppelseite. Seit die Edlen das Lesertal besiedelt haben, widmen sie sich der Pferdezucht, und die jährlich stattfindende Pferdeschau ist eines der wichtigsten Ereignisse des Ersten Kaiserreichs.



Erscheinungsbild

Die Edlen sind ein hochgewachsenes Menschenvolk. Sie besitzen meist eine helle Haar- und Hautfarbe und blaue Augen. Dicke Menschen sind am Hofe gar nicht gerne gesehen.

Religion

Die meisten Menschen dieses Volkes beten den Leser an, in den ländlichen Regionen wird aber auch oft der Gestalter verehrt. Die Edlen sind ein sehr religiöses Volk und besuchen mehrmals pro Woche einen Tempel ihres Gottes, schon weil die Priesterschaft darauf großen Wert legt.

Das Erste Kaiserreich

Das Erste Kaiserreich wird seinem Namen gerecht: Es ist wirklich das älteste Menschenreich der Doppelseite. Das Zentrum dieses Reiches ist seine Hauptstadt Wichtigste Stadt im Edental, von wo aus der Kaiser es absolutistisch beherrscht. Die Beziehungen zwischen Ersten und Zweitem Menschenreich sind gespannt, da beide Reiche einander übertrumpfen wollen – das Erste Kaiserreich wuchert hier mit seiner glorreichen Geschichte.

Wichtigste Stadt

Die mit Abstand wichtigste, älteste und größte Stadt der Menschen liegt an der Kaffeestraße im Edental und ist die Hauptstadt des Ersten Kaiserreiches. Sie besitzt viele prunkvolle Bauten, welche die Macht des Kaisers demonstrieren sollen, und wird deshalb auch Kaiserstadt genannt.

Kaiserschloss

Das Kaiserschloss befindet sich im Zentrum der Wichtigsten Stadt, auf einer Anhöhe, von der aus man die ganze Stadt überblicken kann. Es ist ein imposantes Bauwerk aus hellem Marmor. Um dieses Gebäude befindet sich eine strahlend weiße Mauer, in der ein Tor aus edelstem Holz sitzt. Im Innenhof befindet sich ein gut gepflegter Park.

Der Ratspalast

Der Ratspalast ist der Sitz des achtköpfigen Regierungsrates des Ersten Kaiserreiches. Er befindet sich am Fuße des Kaiserhügels, inmitten der prachtvollen Gebäude der Edelleute, die rund um den Kaiserhügel erbaut

Die Kaiserfamilie Argonat

Kaiser El Argonat regiert sein Reich aus der Wichtigsten Stadt heraus und hat die Regierungsgeschäfte des Reiches vollständig im Griff. Der Regierungsrat ist kaum mehr als der verlängerte Arm des Kaisers. Familiär sieht es hingegen nicht so rosig aus, denn die kaiserliche Familie ist noch kinderlos – aber die Kaiserin ist ja noch jung.

Elor Argonat

Der amtierende Kaiser, im mittleren Alter, ist nicht wirklich beliebt und setzt die Gesetze eisern durch.

Elinia Argonat

Die hübsche junge Frau des Kaisers ist arrogant und hochnäsig, so, wie es sich für eine Kaiserin gehört.

wurden. Dieser Palast hat in der Mitte ein achteckiges Gebäude, in dem die Sitzungen stattfinden, die Deckenmalereien auf der Kuppeldecke des Gebäudes zeigen die acht Götter der Doppelseite.

Der Heldenfriedhof

Die legendäre letzte Ruhestätte aller großen Menschenhelden der Doppelseite. Auf diesem Friedhof steht auch das monumentale Heldendenkmal. Hier findet auch die offizielle Feier des Heldengedenktages statt.

Der Hafen

Der Hafen befindet sich ein paar Kilometer außerhalb der Stadt, direkt am Rinnsal. Er ist einer der größten Häfen der Menschen, nur die Häfen der Kobolde auf der Atlanteninsel sind größer. Im größten Teil des Hafens werden die Güterschiffe be- und entladen, aber es gibt auch einen eigenen Bereich für die Passagier- und die mächtigen Kreuzfahrtsschiffe.

Elfenbeinturm

Der Elfenbeinturm steht in der nördlichen Hälfte des Edentals, inmitten einer kleinen Lichtung innerhalb eines beschaulichen Wäldchens. Seine schlanke, elfenbeinfarbige Gestalt ragt weit über die Bäume hinaus. Er wurde vom mächtigsten Menschenmagier aller Zeiten innerhalb einer Nacht erschaffen, so sagt es jedenfalls die Legende. Im Elfenbeinturm wird das legendäre Buch des Lichts aufbewahrt und vom Magierorden des Lichts gehütet. Der Elfenbeinturm ist das Gegenstück zum Rabenturm. Er ist mehr als nur ein Turm, er repräsentiert das Gute auf dieser Welt.



Frosiamission

An der Grenze zu Frosia steht ein kleines Missionsgebäude, es wird von Geweihten Gestalters geleitet. Hauptzweck der Mission ist es, Wandernde, die, aus egal welchen Gründen, durch die Eiswüste dort ankommen, mit wärmenden Decken zu versorgen, ihnen eine warme Suppe zu reichen, und ihnen ein relativ gemütliches Quartier zum Aufwärmen zu bieten.

Außerdem warnen die Geweihten Reisende, die in jene Richtung unterwegs sind, vor den Fährnissen der Eiswüste und reichen ihnen ein warmes Mahl und ein heißes Getränk, vermutlich zum letzten Mal für lange Zeit.



Glorantia

Glorantia wird im Volksmund als die magische Stadt bezeichnet, ihr Name soll an die versunkene Elfenstadt Con-Gloriad erinnern. Sie ist die prächtigste Menschenstadt auf der Doppelseite, und reicht beinahe an den Glanz der Hallen der Zwerge oder der Elfenstädte heran. Tatsächlich wurden die Menschen beim Bau der Stadt tatkräftig von Elfen und Zwergen unterstützt. Diese einmalige Zusammenarbeit dieser drei Völker sieht man besonders dem Kern der Stadt an, der durch die mächtigen Bauwerke der Zwerge und die edle Kunst der Elfen geprägt ist.

In einer natürlichen Höhle unterhalb des Stadtkerns befindet sich ein magisches Siegel, welches vor Jahrhunderten von den besten elfischen Magiern und zwergischen Schmieden angefertigt wurde. Direkt über der Höhle steht ein monumentaler Tempel. Der Zweck des Siegels, warum es angebracht wurde und was es verbirgt, ist wohl eines der bestgehüteten Geheimnisse der Doppelseite. Die Auswirkungen sind hingegen deutlich zu bemerken, denn rund um das Siegel ist die Macht der Weltenbuchstaben besonders stark. Selbst Menschen ohne Begabung für Magie fällt dies auf: Menschen und Tiere altern langsamer, Wunden heilen schneller und Pflanzen wuchern in ungewöhnlicher Pracht.

Die Stadt wird von den mächtigsten Magiern und Priestern des zentralen Tempels beherrscht, fremde Machthaber haben innerhalb der Stadt nichts zu sagen. Der Besitz von Waffen ist in Glorantia streng verboten und Zu widerhandlungen werden hart bestraft. Einzig die Tempelwache ist von diesem Verbot ausgenommen, denn sie dient gleichzeitig als Stadtwache und setzt Recht und Ordnung mit eiserner Hand durch. Die Kriminalitätsrate ist daher sehr niedrig. Normalsterbliche werden diese Stadt niemals betreten, es sei denn als Diener eines Anwohners.

Der Tempel

Der Tempel besteht aus einem prächtigen, neunseitigen Haupttempel. An acht Seiten des Tempels schließt sich jeweils ein kleinerer Tempel an, jeder einem der acht Götter des Weltenbuchs geweiht. Die neunte Seite wird von einem goldenen, zweiflügligen Tor dominiert, das immer geschlossen ist. Um den Tempel herum sind die kleinen Paläste der höchsten Priester und Magier erbaut. Dieses Zentrum der Stadt wird von einer mächtigen Mauer umringt, die in jeder Himmelsrichtung ein prächtiges Tor besitzt. Nur die hochrangigsten Magier und Priester, sowie sorgfältig ausgewählte Diener, dürfen diesen Bereich betreten.

Die Stadtmitte

Um den Tempel herum haben sich die edelsten Adligen und die Reichsten der Reichen angesiedelt und die Stadtmitte in einer Form ausgeschmückt, dass sie jedes Königs würdig wäre. Überall lassen sich magische Effekte und Artefakte bewundern, die allein aufgrund der erhöhten Macht der Weltenbuchstaben in der Nähe des Tempels erschaffen werden konnten. Die Straßen sind mit Bäumen gesäumt und prächtige Parks verschönern das Stadtbild.

Magiergilde

Der Hauptsitz der Magiergilde befindet sich in Glorantia, direkt am südlichen Tor des Tempelgebietes. Es ist ebenso glamourös wie die benachbarten Gebäude und sein Eingang wird von zwei mächtigen Drachenstatuen bewacht, die auf befreimdlche Art lebendig wirken. Der Eingang des Gebäudes besitzt weder Klinke noch Schloss und lässt sich vermutlich nur mittels Magie öffnen. Am Stadtrand betreibt die Magiergilde zudem eine Akademie, in der die besten menschlichen Magierlehrlinge ausgebildet werden.

Randviertel

Selbst die Randviertel sind noch beeindruckend, wenn auch nicht mit dem Stadtzentrum zu vergleichen. Die Kunst der Elfen und Zwerge ist nicht mehr allgegenwärtig, stattdessen prägt der menschliche Baustil dieses Stadtgebiet. Hier wohnen der niedere Adel und wohlhabende Reiche.

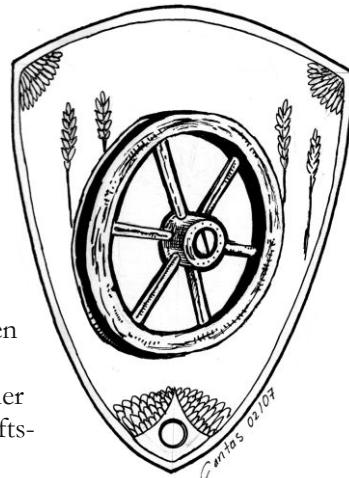
Bahnhof

Der Bahnhof der Zwergenbahn liegt im Westen Glorantias, außerhalb der Stadtmauern. Auch dieser Bahnhof wird von der Tempelwache kontrolliert und jeder Passagier, der aussteigt, um Glorantia zu besuchen, wird kontrolliert.

Die (ewigen) Zweiten

Die (ewigen) Zweiten leben im Zweiten Menschenreich. Die letzten Jahrhunderte wurden von der Konkurrenz zu den Edlen geprägt. Es gibt zwar keinen offenen Streit zwischen beiden Ländern, die besten Freunde sind sie aber auch nicht.

Die Zweiten haben mit der Unistadt und der Legendären Stadt zwei der wichtigsten Städte der Doppelseite erbaut. Bei ihnen zählt ein Adelstitel nicht viel, für den eigenen Status sind einzig Vermögen und Einfluss entscheidend. So können auch kleine Händler Großes schaffen und in höchste Gesellschaftskreise aufsteigen.



Erscheinungsbild

Unter den Zweiten sind alle möglichen Haar- und Augenfarben vertreten, ihre Haut ist eher hell. Ihre Größe ist durchschnittlich und sie fallen auch sonst in keiner Weise auf, weshalb die Zweiten das Bild des Durchschnittsmenschen auf der Doppelseite geprägt haben.

Religion

Die meisten Angehörigen dieses Volkes beten Leser an, auf dem Land und besonders in abgeschiedenen Gegenden werden aber auch andere Götter verehrt. Die Zweiten sind ein eher rationales, der Wissenschaft zugewandtes Volk, weshalb die Religion bei ihnen einen geringeren Stellenwert hat als bei den Edlen.

Zweites Menschenreich

Das Zweite Menschenreich liegt direkt neben dem Ersten Kaiserreich, wurde aber erst einige Jahre nach diesem gegründet. Es wird von einer Königsfamilie regiert, die immerzu neidisch auf ihre Nachbarn im Ersten Kaiserreich schielt. Hauptstadt des Reichen, und zugleich wichtigste Handelsstadt der Doppelseite, ist die Legendäre Stadt. Sie liegt an der mächtigen Rinnsalbrücke. Das zweite Menschenreich kontrolliert sowohl weite Teile des Rinnals als auch der Kaffeestraße, dank dieser Stellung gehört es zu den großen Handelsmächten der Doppelseite. Es besitzt zudem gute Beziehungen zu den Zwergen.

Legendäre Stadt

Die Legendäre Stadt ist die Hauptstadt des Zweiten Menschenreichs und eine der wichtigsten Handelsstädte der Doppelseite. Die Zwergenbahn, die Kaffeestraße, der vorzüglich ausgebauten Hafen und gute Handelsbeziehungen zu den Zwergenstädten sorgen für eine reichhaltige Auswahl auf dem Markt. Die Legendäre Stadt blüht nur dank dieser hervorragenden Handelsmöglichkeiten und ihre Bewohner scheinen niemals zu schlafen: Im Hafen, auf dem Marktplatz und anderen beliebten Orten ist ständig Betrieb. Hier leben Mitglieder aller Rassen friedlich zusammen, was der Stadt ein äußerst buntes Flair verleiht.

Rinnsalbrücke

Die Rinnsalbrücke überspannt in einem mächtigen Bogen den Rinnal. Diese Brücke wurde von den Zwergen aus dem Eselsohrgebirge errichtet, um die Zwergenbahn nach Kazhdum bauen zu können. Die Brücke bietet aber auch noch genügend Platz für die Kaffeestraße.

Die Königsfamilie

Eriador Dorenil

König Eriador ist ein zwar sterner, aber dennoch gerechter, Herrscher und einer der beliebtesten Oberhäupter der Doppelseite. Obwohl schon etwas älter, bleibt er in seinem Herzen jung.

Inora Dorenil

Königin Inora ist äußerst pflichtbewusst und nur wenig jünger als ihr Gatte. Ihr Charme trug wesentlich zur Beliebtheit der Königsfamilie bei.

Edrim Dorenil

Kronprinz Edrim ist der älteste Sohn des Monarchen. Er steht im besten Alter und neigt zu Übermut.

Magierviertel und Sicherheitszone

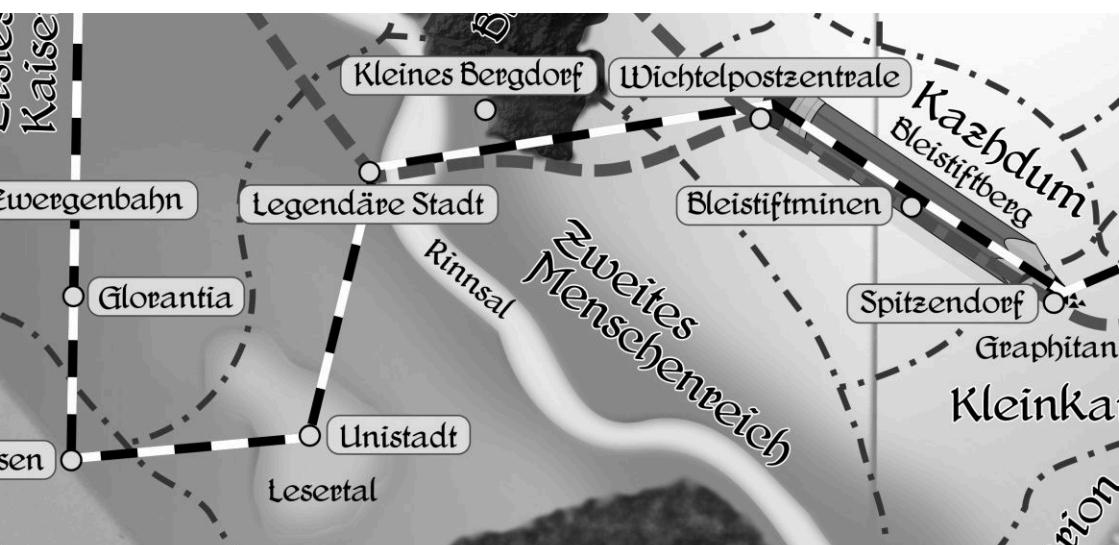
Das Magierviertel beherbergt alle Magier der Stadt, wichtige wie unwichtige. Wer danach sucht, findet hier auch das eine oder andere skurrile magische Artefakt. Der Mittelpunkt des Magierviertels ist natürlich der Magierturm, in dem der Erzmagier wohnt. Das Viertel ist von einer 100 m breiten Sicherheitszone umgeben, da bei magischen Experimenten gelegentlich ein Hausdach abgesprengt wird.

Königsschloss

Das Königsschloss befindet sich inmitten der Stadt auf einer kleinen Insel des Spritzerflusses. Auf diese Insel kommt man nur über eine Zugbrücke, die von den Zwergen des Eselsohrstammes gefertigt wurde. Das Königsschloss umfasst die ganze Insel, so dass direkt am Ufer die Mauern beginnen.

Palast des religiösen Rates

Der Palast des religiösen Rates ist in der besten Gegend angesiedelt, ganz in der Nähe des Königsschlosses. Er ist in sieben Bereiche unterteilt. Jeweils einer der Bereiche gehört jeweils einer der sechs großen Kirchen. Der siebte Bereich ist für die Wahl des Vorsitzenden des religiösen Rates vorbehalten und steht deshalb die meiste Zeit leer.



Unistadt

Die Unistadt entstand aus einem Lager von Magiern und Priestern, welche die Macht der Weltenbuchstaben entschlüsseln wollten. Diese Aufgabe ist bis heute nicht abgeschlossen. Im Laufe der Zeit gesellten sich zu den Forschern noch allerlei Hilfskräfte, Diener und Neugierige, wodurch die Siedlung schnell wuchs und schon bald zu dem wurde, was heute als Unistadt bekannt ist. Die Stadt wird von einer hohen Mauer umgeben und von Einheiten der Armee des Zweiten Menschenreiches geschützt. Sowohl die vier Tore, eins in jeder Himmelsrichtung, als auch der Bahnhof werden streng bewacht. In der Stadt ist das Mitführen von Waffen strikt untersagt. Einzig Dolche sind von diesem Verbot ausgenommen, alle anderen Waffen müssen beim Betreten der Stadt gegen ein Pfand abgegeben werden. Beim Verlassen der Stadt kann man mit dieser Pfand-Wertmarke seine Waffe zurück erhalten. Die Stadtwache ist ungewöhnlich gut organisiert und geht allen Verbrechen nach, zudem führt sie regelmäßig Personenkontrollen durch.

Nach dem letzten großen Brand besitzt die Unistadt zudem eine Feuerwehr, der neben kräftigen Männern auch Magier angehören. Die Feuerwehrleute sind hervorragend ausgebildet und können innerhalb weniger Minuten jeden Ort in der Stadt erreichen.

Das Stadtzentrum

Im Stadtzentrum befindet sich der große Marktplatz, in dessen Mitte eine große Statue zu Ehren der Autorin steht. In diese Statue sind mächtige Bannrunen gemeißelt, die im Umkreis von einer halben Meile jeglichen Elementarzauber verhindern. Das gilt für Zauber, die von Hexen, Zaubern oder Schamanen gesprochen werden, sowie für solche, die mithilfe von Artefakten erzeugt werden. Dadurch wird verhindert, dass jemand einen Feuerzauber innerhalb der Stadt wirkt, deren Reichtum hauptsächlich Wissen in Form von Büchern ist. Falls wider Erwarten in der Stadt dennoch ein Feuer ausbricht, können die Bannrunen deaktiviert werden, damit Feuerlöschmagieren das Wirken von Wasserstrahlzaubern zu ermöglichen. Die Rune wird deaktiviert, sobald ein bestimmter magischer Kristall in den Münzschlitz der Statue gesteckt. Es gibt zwei Kristalle, einer wird in der Feuerwache und der andere im Gildenhaus der Magiergilde aufbewahrt.

Auf der nördlichen Seite des Marktplatzes befindet sich das Rathaus, flankiert von den Tempeln der Autorin und des Gestalters. Ihnen gegenüber sind die Gotteshäuser des Druckers und des Lektors, zwischen ihnen lie-

gen Hauptwachen von Stadtwache und Feuerwehr. Auf dem Platz stehen wild verstreut die Stände und Karren verschiedener Bauern, Händler und Handwerker, die ihr Ware an den Mann zu bringen versuchen. Hier kann man auch die ein oder andere Erfindung der Zwerge aus dem Eselsohrgebirge erwerben.



Die große Bibliothek

Die Bibliothek ist ein großes, fensterloses Gebäude, das sich über drei Stockwerke erstreckt. Zum Eingang, der hinter einem majestätischen Säulengang unter dem dreieckigen Giebel liegt, führt eine riesige Steintreppe, auf der eigentlich immer gelehrt aussehende Leute (meist aber nicht nur Menschen) stehen und über die Geschicke des Weltenbuches diskutieren, seien sie nun politischer, magischer oder wissenschaftlicher Natur. Das ganze Bauwerk wirkt von außen wie ein dem Wissen geweihter Tempel. Hier herrscht ein ständiges Kommen und Gehen, wie es in anderen Städten nur auf dem Marktplatz herrscht. In dieser Bibliothek leben auch die ältesten Gelehrten und archivieren alle neuen und alten Schriftrollen. Engagierte Jünglinge erstellen unentwegt Abschriften der kostbaren Werke. Jeder Gelehrte ist erpicht darauf, einmal in seinem Leben in die Unstadt zu reisen, um die große Bibliothek zu besuchen.

Die Magiergilde

Das Gebäude der Magiergilde liegt der Bibliothek gegenüber und ist jener an Größe ebenbürtig. Allerdings erinnert dieses Bauwerk eher an einen Palast denn an einen Tempel. Links und rechts des gewaltigen Eingangstors stehen die mächtigen Statuen zweier Drachen, die jeden Fremden mit mahnenden Blicken zu durchbohren scheinen. Im Sockel des linken Drachen gähnt ein zwei Zoll langer Schlitz, über ihm ist in geschwungenen Lettern das Wort „Post“ eingemeißelt. An gleicher Stelle ist im Sockel des rechten Drachen ein etwa handtellergroßer, blauer Kristall eingelassen, in den das Wort „Klingel“ engraviert ist. Magiebegabte hören einen lauten Gong, wenn sie den Kristall berühren, andere Lebewesen hören hingegen nichts.

Kleines Bergdorf

Das Kleine Bergdorf liegt am Rande des Bröselgebirges direkt an der Neuestraße. Es ist ein typisches Dorf mit ein paar Häusern, einem Schmied und einer gemütlichen Gaststätte. Eigentlich wäre dieses Nest keiner Erwähnung wert, würde nicht der mächtigste menschliche Magier der Doppelseite in der Nähe wohnen. Er lebt zurückgezogen in einem kleinen Häuschen außerhalb des Dorfes, ist aber trotzdem fast jeden Abend in der Dorfschenke anzutreffen.

Die Hüter

Nach der Schlacht von Kuzdu wählte der Leser die treuesten Bauern, die tapfersten Soldaten, die edelsten Anführer und die fleißigsten Handwerker und hieß sie, das Tor Von zu bewachen und die Menschheit vor dem Bösen zu beschützen. So entstand das Volk der Hüter, welches im Grenzreich in der Nähe des Tors Von siedelt und in seiner Aufgabe bisher noch nie versagte. Aus diesem Grund genießen sie bei allen guten Völkern und Rassen hohes Ansehen und großen Respekt.

Erscheinungsbild

Die Hüter sind meist braungebrannt und stattlich, etwas größer als der Durchschnittsmensch aus dem Zweiten Menschenreich. Ihre dunkelbraunen Haare tragen sie für gewöhnlich kurz geschnitten.

Religion

Die meisten Menschen dieses Volkes beten den Leser an. Ihre Religion ist von Angst und Ungewissheit geprägt, der Grund hierfür dürfte die Nähe des Lesezeichengebirges sein. Hüter besuchen die Tempel regelmäßig, in ihrem Volk genießen Priester hohes Ansehen. Sie glauben, der Leser persönlich habe sie unter den Treusten seiner Anhänger auserwählt. Dieser Glaube wird natürlich von den Priestern und vielen Legenden bekräftigt. Sie tun alles, um diesen Anspruch gerecht zu werden.



Grenzreich

An den nördlichen Grenzen des Grenzreiches liegen das Schattenreich, De-Murgon und die Kuzduvwxyz. Südlich wird es vom Rillengebirge und Elbarion begrenzt. Im Osten grenzt es an die Ogersümpfe mit seinen Ogerkönigreichen. Offiziell beherrscht König Cullen das Grenzreich, aber er ist mittlerweile zu alt und klapprig, um die Regierungsgeschäfte persönlich wahrzunehmen. Da er auch keine Kinder hat, überlässt er diese Aufgaben seiner noch jungen Frau und seinem Stellvertreter. Um seinem Auftrag gerecht zu werden, das Tor Von zu bewachen, entsendet das Grenzreich des Öfteren Expeditionen ins Schattenreich.

Zusätzliche politische Macht erhält dieses Reich durch sein Monopol auf Kaffee, denn welcher König würde schon gerne auf den Kaffee zum Frühstück verzichten? Und mit dem Kaffeemoor liegt nun einmal die einzige Kaffeequelle der Doppelseite im Grenzreich.

Wichtige Persönlichkeiten

Cullen Nate

Der alte König des Grenzreichs, er überlässt die Regierungsaufgaben seiner Frau und seinem Stellvertreter.

Nira Nate

Die Frau des Königs und momentane Regentin.

Magister Thoas

Der Stellvertreter des Königs, der alle wichtigen Regierungsaufgaben wahrnimmt.

Conal Hawen

Der General der Grenztruppen und einer der treuesten Anhänger des Königs.

Kirnstein

Kirnstein ist Königsresidenz und somit Hauptstadt des Grenzreichs. Der Königspalast bildet das Zentrum Kirnsteins; von seinen sechs, sternförmig angeordneten, Toren gehen Straßen aus, die innerhalb der Stadtmauern vollkommen gerade verlaufen. Die Straßen unterteilen die Stadt in sechs Stadtteile, die je einem guten Gott geweiht sind. Die Tempel der Gottheiten grenzen direkt an den Königspalast. Der große Markt Kirnsteins liegt im Lektor geweihten Stadtteil, direkt neben dessen Tempel. Die Befestigungsanlagen Kirnsteins sind massiv und gleichen einer Festung. Diese Stadt hat keine Stadtwache, stattdessen wird die Aufgabe vom Militär übernommen. Dessen Oberbefehlshaber ist der General, welcher direkt dem König untersteht.

Der Königspalast

Der Königspalast gleicht einer Festung in der Festung. Die meisten der sechs Tore bleiben stets geschlossen. Offene Tore werden rund um die Uhr von mindestens zwei Wachen bewacht; vor dem Haupttor stehen gar vier, mit Armbrüsten und Hellebarden bewaffnete, königliche Gardisten. Auch auf den Balkonen, die selbst mit Zinnen versehen sind und einen guten Überblick über den Platz vor dem Schloss erlauben, stehen Bewaffnete. Die hohen, schmalen Fenster mit ihren bunten Glasscheiben sind stark vergittert und wirken somit vornehm und wehrhaft zugleich. Jeder Besucher des Königspalastes wird kontrolliert und muss seine Waffen am Tor abgeben. Es wird ein genaues Protokoll über alles und jeden geführt, der das Schloss betritt oder verlässt. Auf den hohen Mauern und Türmen patrouillieren Wachen, die die Umgebung immer kritisch und wachsam im Auge behalten.



Der Bahnhof

Der Bahnhof befindet sich direkt neben dem Marktplatz. Im Bahnhof selber gibt es, wie an den Stadttoren, ein Wachhaus, in dem ein Dutzend Wachen postiert sind und die Anreisenden stichprobenartig kontrollieren. Neben dem normalen Personenbahnhof existiert auch ein Güterbahnhof, in dem vor allem Waren für und aus den Menschenreichen der linken Seite verladen werden. Von Kienstein aus wird z.B. der Kaffee aus dem Kaffeemoor mit Hilfe der Zwergenbahn auf die linke Seite transportiert.

Wachturm

Der Wachturm steht direkt vor dem Tor Von. Der Wachturm besteht nicht nur aus dem namensgebenden Turm, sondern auch aus einem, den Wachturm umgebenden, stark befestigten Lager, das einer Festung gleicht. Im Lager sind jederzeit 200 Mann stationiert, die Versetzung auf diesen Posten gilt als große Ehre. Um die Kampfkraft zu erhalten, werden die Truppen regelmäßig ausgetauscht. Der Wachturm selber ist ein extrem hoher und solider Turm, der erst sehr weit oben Fenster besitzt. Auf seiner Spitze sitzt eine überdachte Aussichtsplattform, die bequem Platz für bis zu sechs Soldaten bietet. Es sitzen Tag und Nacht zwei Wächter auf dieser Plattform und blicken gen Norden, Richtung Lesezeichengebirge. Der Wachturm kann nur vom Militärlager aus erreicht werden und steht an der nördlichen Seite des Lagers. Das Lager hat wiederum nur einen Eingang auf der südlichen Seite, dort beginnt dann auch sofort der Alarmweg.

Alarmweg

Der Alarmweg verbindet Kirnstein auf direktem Wege mit dem Wachturm. Dies ist eine der bestausgebauten und natürlich auch wichtigsten Straßen im Grenzreich. Falls das Böse aus dem Tor Von kommt, kann auf dieser Straße schnellstmöglich Verstärkung zum Wachturm geschickt werden. Aber auch sonst herrscht reger Betrieb auf dieser Straße.

Kaffeefeld

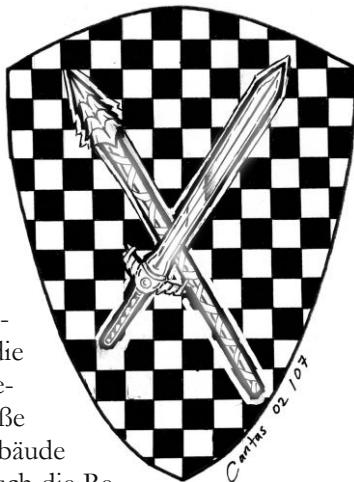
Die Kaffeefeld liegen direkt am und im Kaffeemoor. Diese wenigen, dafür aber großen, Felder werden von privater Hand, aber unter Aufsicht des Grenzreiches, betrieben. Auf den Feldern arbeiten vor allem Sträflinge und Sklaven, da es eine schweißtreibende Arbeit ist. Der abgebaute Kaffee wird hier in großen Lagerhäusern zwischengelagert, bevor er mit Karren weiter nach Kirnstein transportiert wird. Dort findet einmal die Woche der so genannten Kaffeemarkt statt. Dort wird der Kaffee an die eigentlichen Händler verkauft, die den Kaffee auf direktem Weg in alle Gegenden der Doppelseite exportieren. Der Kaffee wird in luftdicht verschlossenen Fässern aufbewahrt, damit das unvergleichliche Aroma nicht verlorengeht.

Die Kleinkarierten

Die Kleinkarierten leben rund um die Graphitanhöhen in ihrem Reich Kleinkari. Ursprünglich stammen sie von den Edlen ab, haben sich aber schon vor Jahrhunderten abgespalten und ihr eigenes Reich gegründet. Die Gesellschaft wird von vielen kleinen und großen Grafen dominiert. Das gesamte Volk ist sehr streitsüchtig und eifersüchtig. Viele ihrer kleineren Streitigkeiten und Probleme untereinander eskalieren viel zu schnell, so dass die Entscheidung von einem der unzähligen Gerichte geklärt werden muss. Sogar mittelgroße Dörfer in Kleinkari besitzen ein Gerichtsgebäude und einen Berufsrichter. Dieses Volk hat auch die Redewendung „Kleinkariert sein“ geprägt, die sich garantiert nicht auf die Kleidung der Kleinkarierten bezieht.

Erscheinungsbild

Das Volk der Kleinkarierten ist eine bunte Mischung aus allen Menschenvölkern. Die meisten Grafen haben das Erscheinungsbild der Edlen und sind teilweise auch noch mit ihnen verwandt, das einfache Volk setzt sich aber aus allen möglichen Völkern zusammen. Die traditionelle Kleidung dieses Volkes sind kleinkarierte Röcke, auch für Männer. Die Röcke reichen normalerweise bis zu den Waden, jeder Graf besitzt ein eigenes Farbmuster, welches auch seine Anhängerschaft trägt – aber alle Röcke sind kleinkariert. Neuerdings besinnen sich auch die jungen Mädels wieder auf diese Traditionskleidung, allerdings kürzen sie die Röcke, so dass darunter ein schicker Mini wird.



Religion

Die meisten Kleinkarierten verehren den höchsten Gott Leser. Das niedrigere Volk betet die unterschiedlichsten Götter an. Sie sind regelmäßig einmal in der Woche im Tempel und feiern dort eine gemeinsame Messe, die vom höchsten Priester der Stadt geleitet wird.

Kleinkari

Kleinkari ist das Reich der Graphitgrafen am spitzen Ende des Bleistiftberges. Es hat schon seit Jahrhunderten keinen König mehr. Die Grafen bekriegen sich, seit der letzte König kinderlos verstorben ist. Der Krieg macht sich momentan aber nur durch kleinere Gemetzel und Überfälle bemerkbar, die einfach zu ehrlichen und engagierten Königswahlen dazugehören.

Das Reich ist in einem etwas chaotischen Zustand. Deshalb ist Kleinkari größtenteils mit sich selber beschäftigt und kümmert sich kaum um die politischen Belange und Beziehungen mit anderen Reichen, außer ein Graf sieht darin einen Vorteil für sich.



Spitzendorf

Spitzendorf liegt nahe der Spitze des Bleistiftbergs, es ist die Hauptstadt von Kleinkari. Sie liegt, im Gegensatz zu den Burgen der Graphitgrafen, nicht auf einer Anhöhe, sondern direkt am Fuße des Bleistiftbergs. Wie alle Städte wird sie von einer Stadtmauer umgeben. In dieser Stadt wimmelt es nur so von Repräsentanten und Gefolgsleuten der einzelnen Grafen. Jeder Graf, der etwas auf sich hält und König werden will, unterhält hier, zusätzlich zu seiner Burg, einen weiteren Palast. Diese Paläste befinden sich in einem eigenen Viertel. Im Gegensatz zu anderen Herrschaftshäusern zeigen sich die Grafen volksnah und veranstalten auch das ein oder andere Fest, zu dem auch normale Bürger eingeladen sind.

Der Bahnhof

Der Bahnhof von Spitzendorf wird zu gleichen Teilen von Zwergen und Menschen verwaltet. Er befindet sich in einer großen Halle, die in den Stein des Bleistiftberges gemeißelt wurde. Von hier aus führen die Schienen der Zwergenbahn direkt in die Tunnel und Minen der Bleistiftzwerge. Die meisten Passagiere bekommen ein mulmiges Gefühl, wenn sie am Bahnsteig in die Schwärze der Tunnel schauen.

Orden der Lichtritter

In Spitzendorf ist der Hauptsitz des Ordens der Lichtritter. Das Hauptgebäude befindet sich inmitten der Stadt, direkt am Marktplatz, und übertragt die umliegenden Gebäude um einiges. Neben seiner Größe fällt es auch durch das übergroße Symbol der Göttin Glühbirne auf, das auf dem Dach angebracht ist. Das ganze Gebäude ist gelb gestrichen und reich verziert. Vor dem Eingang des Ordenshauses steht immer mindestens eine imposante Wache.

Graphitgrafen

Jeder mächtige Graf hat eine Burg auf einer der zahlreichen Graphitanhöhen. Jeder Graf versucht die größte und hübscheste Burg zu besitzen. Aus diesem Grund rennen auf den meisten Burgen zu viele Innenarchitektinnen und Dekorateurinnen herum und behindern die harte Arbeit der Soldaten und der anderen Burgangestellten.

Königswahlen

Momentan ist die längste Königswahl aller Zeiten voll im Gange. Diese Wahl zieht sich nun schon seit fast hundert Jahren hin, aber bislang konnte sich kein Graf durchsetzen. Die Straßen der Städte sind mit Wahlplakaten zugepflastert, und es gibt dutzende kostenlose Besichtigungen der Burgen der Grafen zu gewinnen. Diese Wahlen beschäftigen schon seit langem alle großen und kleinen Gerichte in Kleinkari, da ständig irgendein Graf einen Konkurrenten verklagt, weil er der Ansicht ist, die gegnerische Werbekampagne sei nicht rechtens. Auch werden regelmäßig Vorwürfe wie Wahlbezug und Bestechung laut.

Graf Testosteron

Graf Testosteron vereinigt derzeit die meisten Stimmen auf sich, hat aber immer noch nicht genügend Unterstützung, um sich krönen zu lassen. Seine Burg ist besonders „hübsch“ und wird oft für Führungen gebucht, die Einnahmen aus diesen Führungen machen inzwischen einen Großteil seines Wahlkampfetats aus.

Graf Belegwahn

Graf Belegwahn ist der mit Abstand reichste Graf von Kleinkari und wird schon seit langem, natürlich nur hinter seinem Rücken, als größewahn-sinnig angesehen. Diese Vermutung wird durch sein neuestes Projekt, den Bau des höchsten Turmes auf der Doppelseite, hinreichend gestützt. Dieser Turm soll laut seinem Planer, Graf Belegwahn persönlich, bis zum Himmel und noch viel weiter reichen, am besten bis zu den Göttern selber. Die Bauarbeiten für dieses fantastische Unternehmen haben schon auf der höchsten Graphitanhöhe begonnen und werden bestimmt noch einige Jahrzehnte andauern. Für dieses Projekt hat Graph Belegwahn natürlich ein Konsortium mit den besten Bauherren der Doppelseite ge-gründet, das das Bauvorhaben geplant hat und nun bei der Umsetzung mithilft. Momentan werden die Grundsteine für den größten Turm aller Zeiten gelegt. Natürlich sind auch noch ein paar Klagen anhängig, aber wenn man bei jedem Bauvorhaben alle Urteile abwarten würde, wäre in Kleinkari noch kein Gebäude gebaut worden.

Kuzduwüste

In der Kuzduwüste sorgt keine Macht für Recht und Ordnung. Diese Sandwüste liegt östlich der Falzschlucht und gehört keinem Reich an. Da hier die Lebensbedingungen ohnehin alles andere als ideal sind, wozu auch die gefährlichen Echsenmenschen ihren Teil beitragen, leben hier nur relativ wenige Menschen. Allein die Zuckerfelsen ziehen Menschen an, da dieser Rohstoff nur inmitten der Kuzduwüste zu finden ist.

Nomaden

In der Kuzduwüste verteilt leben diverse Nomadenstämme; sie sind ein raues und kriegerisches Volk, das Fremden misstraut. Die Nomaden ziehen mit ihren Herden durch die äußersten Gebiete der Kuzduwüste oder siedeln in den wenigen Oasen. Untereinander gibt es kein sicheres Verhältnis, einige Stämme sind miteinander verfeindet, andere haben Bündnisse miteinander geschmiedet – aber jeder Stamm hat sein angestammtes Gebiet, in dem er umherreist und das er bis aufs Blut verteidigt.

Sie leben größtenteils von der Viehzucht, aber einige Stämme verdienen ihren Lebensunterhalt auch mit dem Handel – sei es, dass sie fremde Karawanen durch die Wüste führen, sei es, dass sie selbst als Händler oder Spediteure agieren. Einige Stämme unterhalten sogar Handelsbeziehungen mit den Echsenmenschen in Kraskia. Andere, kriegerischere, Stämme wiederum überfallen die Handelskarawanen, versklaven die Reisenden und verkaufen sie, zusammen mit den erbeuteten Waren, in Roc da Acucar.

Fremde können sich nie sicher sein, im Einflussbereich welchen Stammes sie sich gerade befinden und wie dieser ihre Anwesenheit aufnehmen wird: Werden sie Willkommen geheißen, geduldet, vertrieben, versklavt oder gar getötet?

Erscheinungsbild

Die Nomaden haben meist kurze, dunkle Haare und eine gebräunte Haut. Sie tragen leichte, weiße Kleidung, die sie gut vor der Sonne schützt. Nachts tragen sie natürlich wesentlich wärmere Kleidung.

Religion

Die wichtigsten Götter der Nomaden sind Gestalter, der Gott der Natur, und Drucker, der Gott des Krieges. In den meisten Stämmen spielt Gestalter die größere Rolle, aber kriegerische Stämme fühlen sich stärker zu Drucker hingezogen.



Nomadenstämme

Hier nun die bekanntesten Nomadenstämme, die fast auf der ganzen Doppelseite bekannt sind.

Darkas

Die Darkas sind der wohl grausamste Stamm der Kuzduwüste. Ihre Haupteinnahmequelle ist der Sklavenhandel, sie schrecken noch nicht einmal davor zurück, Sklaven an die Echsenmenschen zu verkaufen. Ja, ihnen wird sogar nachgesagt, sie seien heimlich mit ihnen verbündet! Im Gegensatz zu den anderen Nomadenstämmen betet dieser Stamm die bösen Götter an und kleidet sich vollkommen schwarz.

Hankas

Die Hankas sind das genaue Gegenteil der Darkas. Sie leben primär vom Handel, verdingen sich aber auch als Führer oder Geleitschutz für Karawanen. Man sollte sich davon aber nicht täuschen lassen, im Kampf sind sie dennoch zähe und mutige Kämpfer. Ihr Hauptsiedlungsgebiet liegt rund um Roc da Acucar.

Kampfkas

Dieser Stamm ist für seine blitzartigen Überfälle auf andere Nomaden bekannt. Sie scheinen überall und nirgends zu sein, so schnell, wie sie auftauchen, so schnell verschwinden sie auch wieder.

Samukas

Die Samukas lassen sich oft als Söldner anheuern, bewahren aber trotzdem ihr Ehrgefühl. Sie sind zwar etwas teurer als andere Söldner, verhalten sich dafür gegenüber ihrem Auftraggeber aber auch loyaler. Dieser Stamm ist überall anzutreffen, wo es zu größeren bewaffneten Konflikten kommen könnte.

Roc da Acucar

Roc Da Acucar liegt in einer großen, natürlichen Oase inmitten der Zuckerfelsen. Diese Stadt erwacht erst mit der Abenddämmerung richtig zum Leben, tagsüber ist wegen der glühenden Sonne sehr wenig los. Innerhalb der Stadt fließt überall Wasser in schmalen Kanälen, um die Palmen und

anderen exotischen Gewächse zu bewässern. Der größte Teil der Stadt ist in einem sehr guten und sauberen Zustand. Dies wird nicht zuletzt durch die straffe Führung der Stadt forciert. Auf dem Marktplatz Roc da Acucars findet der größte Basar der Doppelseite statt, hier ist der größte Umschlagplatz für Zucker und Sklaven. Die Masse der Einwohner besteht aus Arbeitern und Sklaven, die im Zuckerabbau beschäftigt sind. Es leben aber auch viele Händler in dieser Stadt. Roc da Acucar wird von kleinen, flachen und blendend weißen Gebäuden dominiert, die Häuser sind allesamt unterkellert, dort unten herrschen auch zur Mittagshitze noch angenehme Temperaturen.

Bahnhof

Der Bahnhof der Zwergenbahn befindet sich direkt neben dem Marktplatz von Roc da Acucar. Von hier aus werden die Waren entweder auf die Zwergenbahn oder auf die Karawanen der Nomaden umgeladen.

Zuckerabbau

Der Zuckerabbau inmitten der Kuzduwüste ist eine schweißtreibende und unbeliebte Arbeit. Aus diesem Grunde arbeiten hier viele Sklaven und zur Zwangsarbeit Verurteilte. Der Zuckerabbau wird von der Führung Roc da Acucars überwacht, ist aber in privaten Händen. Jedes Jahr können sich Unternehmer um eine Förderlizenz bewerben.

Sklaverei

Viele Sklaven werden an die Besitzer der Kaffeeplantagen im Grenzreich oder in die Minen Chemiens verkauft, teilweise aber auch direkt zur Arbeit an den Zuckerfelsen herangezogen. Bei den Sklaven handelt es sich meist um Sträflinge, Ausgestoßene oder von den Nomaden rekrutierte Gefangene. Die Sklaverei ist nur im Grenzreich, in der Barbarischen Union und eben in der Kuzduwüste erlaubt, wird aber von den zwei großen Menschenreichen gebilligt, da sie von niedrigen Preisen für Zucker und Kaffee profitieren.

Wildlande

Die Wildlande gehen im Süden in die Kuzduwüste über, im Westen werden sie von der Falzschlucht begrenzt, im Osten liegt das Dunkelelfenreich Dar-Cor. Es gibt hier keine zentrale Autorität, die alles zusammenhält oder kontrolliert, weshalb hier das Faustrecht herrscht. Die Wildlande sind recht einsam, denn es gibt kaum Anreize, diese Gegend zu bewohnen: Weder ist das Land sonderlich fruchtbar, noch birgt es Bodenschätze. Zudem schreckt die Nähe Dar-Cors ab, das macht die Wildlande zur idealen Zufluchtsstätte für alle Gesetzlosen und Vogelfreien, die sich sonst nirgends blicken lassen können. Sie haben mit Kreuzstadt sogar eine Art Hauptstadt der Wildlande gegründet. Die einzige ausgebauten Verkehrsanbindung in diesem Gebiet ist die Nutzlose Handelsstraße, welche die Zuckerstraße mit der Zündholzbrücke verbindet.

Im östlichen Zipfel der Wildlande wächst der Fürchtforst, in den sich nur wenige Menschen wagen. Es heißt, tief in seinem Inneren würden die Dunkelelfen lauern und tatsächlich haben nur wenige Wagemutige den Wald je wieder lebend verlassen. Früher lief die Zwergenbahn durch diesen wil- den Wald, heute sind von die- sem Gleisabschnitt aber nur noch Ruinen übrig. Das Ziel, die verlorenen Minen, wird sowieso von jedem Vernunftbe- gabten gemieden.



Kreuzstadt

Kreuzstadt ist eine freie Stadt. Sie ist die größte Stadt an der Nutzlosen Handelsstraße und liegt direkt an der Abzweigung zur Zuckerstraße, wird von der Zwergenbahn aber links liegen gelassen. Durch ihre Unabhängigkeit hat sich diese Stadt zu einem Schmelztiegel aller Kulturen und Rassen entwickelt, in dem Tag und Nacht der Bär steppelt. Hier gibt es keine Sperrstunde, des Weiteren sind auch alle denkbaren Rauschmittel erlaubt.

Regiert wird die Stadt von einem (durch und durch korrupten) dreiköpfigen Rat, der sich in erster Linie für seinen Geldbeutel interessiert. Daher gibt es keine wirkliche Ordnungsmacht in der Stadt, auswärtige Gesetze finden hier schon gar keine Beachtung. Solange Bewohner und Besucher Kreuzstadts sich an die hiesigen Gesetze halten (in erster Linie, dem Rat nicht in die Quere zu kommen), sind sie willkommen. Gesandte anderer Reiche und offizielle Gildenvertreter sind hingegen nicht gern gesehen. Aus diesen Gründen ist Kreuzstadt eine Zuflucht für alle Verbannten und Verurteilten der Doppelseite geworden.

Der Rat

Der Rat besteht aus drei gewählten Mitgliedern. Jeder volljährige Bewohner Kreuzstadts ist wahlberechtigt, auch Frauen und Behinderte. Zur Wahl stellen darf sich jeder, der schon mindestens fünf Jahre in Kreuzstadt wohnt und dort auch seinen Hauptwohnsitz hat. Die Wahlen werden alle sechs Jahre abgehalten.

Elgor Durhaupt

Ein älterer Mann und das nominelle Oberhaupt des Rates. Durch die Einführung der Korruption wurde er sehr schnell sehr reich. Es gibt kaum einen großen Handel, an dem er nicht mitverdient.

Ester Hardin

Die Quotenfrau im Rat, eine unsterbliche und schöne Elfin. Sie zieht ihre Fäden im Geheimen und hat ihre Finger überall im Spiel.

Durgas Bendil

Ein junger Halbling, er ist auch ein führendes Mitglied der SPL. Er ist für seine meisterhaften Intrigen berüchtigt. Es heißt, er bekommt alles mit, was in Kreuzstadt geschieht.

Hauptsitz der SPL

Wegen der Kreuzstädter Toleranz ist hier der Hauptsitz der SPL (Selbsthilfegruppe paranoider Langfinger) beheimatet. Er befindet sich natürlich in einem der etwas zwielichtigeren Viertel der Stadt. Der Hauptsitz darf nur von Mitgliedern der SPL betreten werden. Die Fenster im Erdgeschoss sind vergittert und die solide Eingangstür ist immer fest verriegelt. Das Gebäude besteht aus zwei Etagen und hat natürlich auch einen streng geheimen Fluchtgang, der unterirdisch aus der Stadt hinausführt. Das Gebäude wirkt von außen trist, auch innen ist es nicht viel munterer. Dafür gibt es unzählige Hinweise auf Flucht- und Rettungswege, auch die Notausgänge sind hervorragend ausgeschildert.

Stadtwache

Die Stadtwache untersteht direkt dem dreiköpfigen Rat, der Hauptmann der Wache ist nur diesem verpflichtet. Gemeinhin kümmert sich die Wache kaum um Verbrechen, sie greift erst ein, wenn jemand es übertreibt. Im Gegensatz zu anderen Reichen ist es auch nicht verboten, freundliche Zuwendungen von Bürgern zu akzeptieren.

Handel

Der Handel in Kreuzstadt blüht trotz der Gefahren, die damit für den einzelnen Händler verbunden sind, da man hier auch mit Waren handeln kann, die in anderen Reichen verboten sind. Die Handelsgilde hat in dieser Stadt keinen Einfluss, weder auf den Rat noch die ortsansässigen Händler, was ihr schon seit langem ein Dorn im Auge ist.

Freidorf

Freidorf liegt direkt am rechten Ende der Zündholzbrücke an der Nutzlosen Handelsstraße. Freidorf ist, wie Kreuzstadt, eine freie Stadt und gehört zu keinem Reich. Diese Stadt entstand aus einer kleinen Niederrlassung, die zum Bau der Straße über die Zündholzbrücke gegründet wurde. Mittlerweile ist sie zur Heimat der Freidenker und Individualisten geworden, hier leben viele Magier und Gelehrte aller Rassen, die aus dem einen oder anderen Grund ihre Studien nicht in ihrer Heimat durchführen können. Freidorf wird oft als das elitäre Kreuzstadt bezeichnet, da hier ein überdurchschnittlich großer Teil der Einwohner gebildet ist.

Der Regent

Der Regent von Freidorf wird gewählt. Wie in Kreuzstadt darf jeder Bürger der Stadt wählen und es kann jeder gewählt werden, der des Lesens und Schreibens mächtig ist. Die Amtszeit beträgt zehn Jahre, derzeit füllt Elmor Klatsch, ein ehemaliger Gelehrter der Unistadt, das Amt aus.

Stadtwache

Die Stadtwache setzt sich vornehmlich aus Barbaren und Walküren zusammen, die aus dem ein oder anderen Grund nicht in der Barbarischen Union leben wollen. Die Stadtwache verfügt über eine enorme Kampfkraft, dank des organisatorischen Talents der Walküren ist sie zudem eine der effektivsten der gesamten Doppelseite.

Bibliothek

Die Bibliothek von Freidorf ist zwar wesentlich kleiner als die der Unistadt, dafür findet der Interessierte hier aber auch Bücher, die in der Unistadt unter Verschluss gehalten werden. Die Bibliothek wurde vor langer Zeit von einer handvoll freier Gelehrter und Magier gegründet und wuchs seitdem stetig. Von außen scheint die Bibliothek klein und unscheinbar, da ein Großteil der Bibliothek unterirdisch liegt und damit den Blicken entzogen ist.

Handel

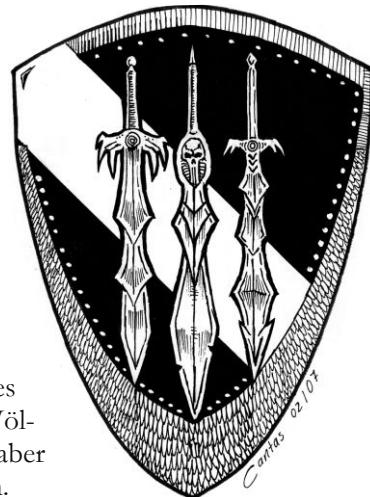
Die beiden freien Städte Freidorf und Kreuzstadt besitzen hervorragende Handelsbeziehungen und es gibt viele Händler, die auf der Nutzlosen Handelsstraße zwischen diesen beiden Städten pendeln. Der Marktplatz von Freidorf befindet sich direkt am Ende der Zündholzbrücke. Durch den Marktplatz verläuft auch die Nutzlose Handelsstraße, die sich hier gabelt und zum einen über die Zündholzbrücke und zum anderen zum Rand der Doppelseite führt.

Durch die Nähe von Freidorf zu Chemien sind hier viele der alchemistischen Grundstoffe, die in den Minen von Chemien gewonnen werden, wesentlich günstiger als in anderen Teilen der Doppelseite, auch wenn der unlizenzierte Handel damit eigentlich verboten ist.

De-Murgon

De-Murgon ist das Reich des bösen Überkriegsherrn De-Murgon XII., der es von der Bösen Festung aus regiert. Es liegt zwischen Dar-Cor und dem Grenzreich am linken Rand des Lesezeichengebirges. In diesem Reich tummeln sich viele Antihelden und sonstigen Personen, die anderswo nicht länger willkommen sind. De-Murgon unterhält sehr gute Beziehungen zu Kreuzstadt, Freidorf und den Nomaden der Kuzdewüste. Es wird auch behauptet, dass dieses Reich sogar Beziehungen zu den bösen Völkern der Doppelseite pflegt, dies konnte aber bis jetzt noch nicht nachgewiesen werden.

De-Murgon ist intern sehr zerstritten und unbeständig. Einzig die Außenpolitik des Reiches ist gleichbleibend aggressiv, und der aktuelle Überkriegsherr ist immer bestrebt, sein Reich zu erweitern. Dadurch sind die angrenzenden Reiche zwar nicht wirklich in Gefahr, aber es verbessert ihre Meinung von De-Murgon auch nicht gerade. Es gibt so gut wie keine diplomatischen Beziehungen zwischen De-Murgon und den anderen Reichen. Es ist allerdings schon vorgekommen, dass das Grenzreich, mit Hilfe der anderen Menschenreiche, einen Kriegsherr gestürzt hat, wenn seine Ambitionen zu gefährlich und offensichtlich waren. Es sind zudem Gerüchte im Umlauf, wonach sich einer der bösen Kriegsherren mit einer bösen Rasse verbündet habe.



Der geheime Pass

Angeblich gibt es einen geheimen Pass durch das Lesezeichen Gebirge in das Schattenreich. Der Pass soll direkt unter der Bösen Festung beginnen und in den Trollbergen enden.

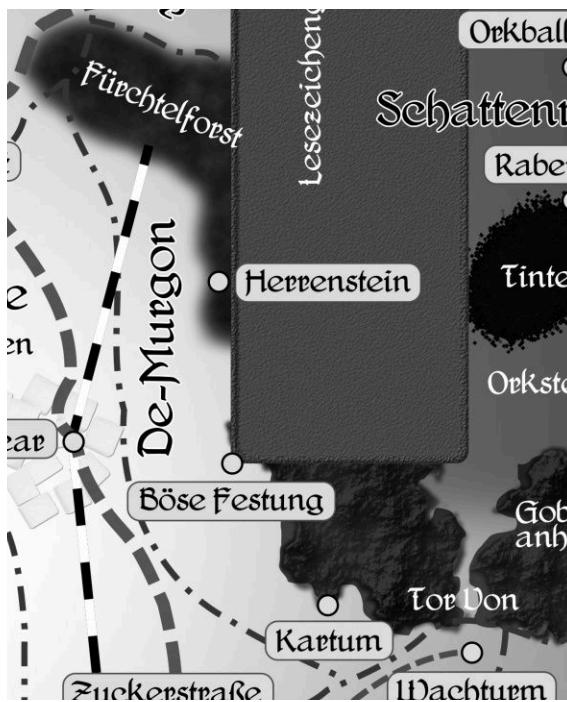
Die bösen Kriegsherren

Im ganzen Reich sind die finsternen Festungen der bösen Kriegsherren verstreut. Zu diesen Festungen gehört auch ein Stück Land, auf dem die Gefolgsleute des Kriegsherren wohnen. Die größte dieser Festungen wird nur als „Die Böse Festung“ bezeichnet, hier residiert auch der momentane Überkriegsherr. Dies ist der Oberbefehlshaber aller Kriegsherren und wird alle vier Jahre neu gewählt, weshalb ein Überkriegsherr auch stets auf seinen bösen Ruf unter den anderen Kriegsherren achtet.

Das wichtigste Ziel der bösen Kriegsherren ist es, Böse zu sein. Das soll möglichst auch die ganze Doppelseite wissen. Sie versuchen deshalb ständig, sich im „Böse sein“ zu überbieten und so neuer Überkriegsherr zu werden.

Die Distrikte De-Murgons

Die drei mächtigsten Kriegsherren haben De-Murgon untereinander aufgeteilt. Die Kriegsherren sind sich nicht wirklich grün, weshalb es ständig zu kleineren Auseinandersetzungen und Machtkämpfen kommt. Auch innerhalb der Distrikte kämpfen die kleineren Kriegsherren um Macht und Einfluss, gelegentlich gelingt es sogar einem von ihnen, sich gegen den großen Kriegsherrn durchsetzen und dessen Distrikt zu übernehmen. Innerhalb De-Murgons gilt das Gesetz des



Stärkeren. Um ihre Kassen zu füllen, knöpfen die Kriegsherren allen Durchreisenden Wegezoll ab. Dazu schicken sie Zöllnertrupps los, die in ihrem Machtgebiet Zoll eintreiben. So ein Trupp besteht aus etwa 10 Söldnern, die den Zoll von ein bis zwei Silbermünzen (abhängig von der Kassenlage des Kriegsherren und ihrem persönlichen Geldbedarf) sehr nachdrücklich einfordern.

Der Distrikt De-Murgon

Dieser Distrikt ist das Zentrum De-Murgons, sein Kriegsherr residiert in der Bösen Festung, die sich in den Ausläufern des Lesezeichengebirges befindet. Schon seit Jahrhunderten ist dies der größte und mächtigste Distrikt De-Murgons, weshalb sein Name auch zum Namen des ganzen Reiches wurde. Die Familie De-Murgon regiert jetzt schon in der zwölften Generation das Reich der bösen Kriegsherren, ihr Wappen zeigt drei Schwerter auf schwarzem Grund mit weißem Band. Zwar erstreckt sich der Distrikt bis in die Kuzduwüste hinein, seine Bewohner siedeln aber größtenteils in der Nähe des Lesezeichengebirges.

Kriegsherr: De-Murgon XII.

Hauptfestung: Die Böse Festung

Der Distrikt Herrenstein

Herrenstein liegt im nördlichen Teil De-Murgons. Dies ist momentan der zweitmächtigste Distrikt, obwohl er das kleinste Herrschaftsgebiet umfasst. Das Wappen zeigt einen ockerfarbenen Festungsturm auf schwarzem Grund. Die Festung Herrenstein liegt in den Ausläufern des Lesezeichengebirges, am Rande des Fürchelforsts, sie ist der ganze Stolz von Kriegsherr Malden. Inzwischen ist sie stärker befestigt als selbst die legendäre Böse Festung. Angeblich hat die Festung schon einem Ansturm der Dunkelzofen standgehalten, die Gerüchte sind aber vage und es gibt keinerlei Belege. Es wird auch gemunkelt, Kriegsherr Malden habe enge Beziehungen zum Bund der Drachenritter oder sei gar ein führendes Mitglied. Sicher ist, dass Herrenstein gute Beziehungen zu den Händlern aus den Wildlanden hat.

Kriegsherr: Malden

Hauptfestung: Herrenstein

Der Distrikt Kartum

Kartum liegt im Süden De-Murgons, seine Grenzen sind mit großen „Betreten Verboten“-Schildern gesäumt. Beherrscht wird der Distrikt von Kriegsherr Kargen, der allgemein als leicht paranoid und übervorsichtig gilt. Sein Wappen entspricht seiner Persönlichkeit, es zeigt einen riesigen, grünen und äußerst stacheligen Kaktus auf schwarzem Grund. Beides ist für einen bösen Kriegsherrn zwar ein übler Stilbruch, Kargen kann sich aber trotzdem halten. Sein Verfolgungswahn hat allerdings auch seine guten Seiten: Kargen beschäftigt in seiner Festung viele Tüftler und Erfinder, mit deren Erfindungen er die Sicherheit seines Reiches verbessern möchte. Seine neueste Errungenschaft ist der Stacheldrahtzaun, mit denen Kargen seit neustem die Grenzen seines Reiches verziert.

Kriegsherr:

Kargen

Hauptfestung:

Kartum



Die Böse Festung

Die Böse Festung steht westlich des Tor Vons, am Rand des Lesezeichengebirges. Sie wurde aus ganz gewöhnlichen Steinen errichtet, aber nach Abschluss der Bauarbeiten schwarz gestrichen – das ist einfach billiger als echtes schwarzes Baumaterial und wirkt trotzdem schön böse. Der Burg-herr hat aber darauf geachtet, dass die Farbe das Licht aufsaugt, um es nie wieder loszulassen, wie es sich für eine böse Festung gehört. Unzählige Türme mit scharfkantig zulaufenden Zinnen ragen bedrohlich in den Himmel, auf der Spitzes eines jeden weht eine Flagge mit dem Wappen der De-Murgons. Die Mauern sind zudem mit außergewöhnlich böse ausschenden Runen und Symbolen in grellweißer Farbe versehen. Leider ist die Farbe nicht wetterbeständig, weshalb eigentlich immer irgendwo ein Gerüst steht, auf dem Maler die Symbole erneuern. Dies ist eine gefährliche Arbeit, da der unbarmherzige Wind einen unvorsichtigen Maler schnell vom Gerüst stürzen kann. Um die Festung zieht sich ein breiter und tiefer Wassergraben, in dem nimmersatte Tentakelmonster wohnen. Für deren Versorgung wurde extra ein Tierpfleger angestellt, der sich auch um kranke Tiere kümmert und sie in einem extra Gehege aufpäppelt, bevor sie zu ihren Artgenossen zurückkehren. Es macht einfach einen schlechten Eindruck, wenn im Burggraben Babytentakelmonster schwimmen. Das Burgtor ist mit einer Zugbrücke und einem massiven Fallgitter gesichert. Tagsüber ist die Zugbrücke zwar zumeist heruntergelassen, wird aber von vier bis acht Kriegern bewacht.

Hauptmann Jargon

Das Militär wird von Hauptmann Jargon befehligt, er ist ein enger Vertrauter De-Murgons XII. und diesem treu ergeben. Vom Aussehen her gleicht er einer Mischung aus Elf und Barbar, niemand weiß, wo er herkommt oder welcher Rasse er angehört. Wie bei allem Mysteriösen und Geheimnisvollem ranken sich unglaubliche Geschichten um seine Herkunft und seine Vergangenheit. Jargon ist ein strenger, aber auch gerechter, Hauptmann und hat normalerweise alles fest im Griff.

Dunkelelfen

Vor langer Zeit beschwore eine kleine Gruppe Elfen den Dämon Gotra, um die neu angekommen Menschen von der Doppelseite zu vertreiben. Es kam zum Elfenkrieg, in dem sich die guten Elfen mit den Menschen verbündeten. Schließlich gewannen die guten Elfen und verbannten die Dämonenbeschwörer aus ihrer Gesellschaft; diese Verbannten sollten zum Volk der Dunkelelfen werden. Zunächst heimatlos, richteten sie sich schließlich in den Minen des Vierten Zwergenstammes ein, nachdem dieser in der Schlacht von Kuzdu ausgelöscht worden war. Heute repräsentieren sie das genaue Gegenteil ihrer lichten Vettern und lieben die Dunkelheit. Sie haben sich ihrer unterirdischen Heimat derart gut angepasst, dass sie auch bei schwächstem Licht noch perfekt sehen. Da für Elfen die Zeit bedeutungslos ist, brennt der Durst nach Rache noch ebenso frisch wie zur Zeit der Verbannung, obwohl sie schon Jahrhunderte zurückliegt.



Erscheinungsbild

Dunkelelfen sind etwa zwei Meter groß, dabei schlank und athletisch und besitzen spitze Ohren. Sie strahlen gleichzeitig Würde und Boshaftigkeit aus, ihre Bewegungen erscheinen wesentlich eleganter und gefährlicher als die anderer Rassen. Im Gegensatz zu ihren lichten Verwandten, den Elfen, haben die Dunkelelfen eine sehr blasse Haut und schwarze Augen.

Religion

Der Glaube der Dunkelzwerge ist fest und strikt. Sie beten den bösen Gott Fehlerteufel an und huldigen ihm durch regelmäßige Blutopfer. Wen oder was sie opfern, ist ihnen recht gleichgültig, nur Tiere sollten es nicht sein. Das Monarchenpaar sind auch die obersten Priester, sie zelebrieren die Opferrituale im Feuertempel. Neben Fehlerteufel verehren die Dunkelzwerge auch Radiergummi, im Tempel findet man zudem Statuen der mächtigsten Dämonen.

Dar-Cor

Das Dunkelzwergerreich Dar-Cor existiert seit 5487, dem Jahr, in dem das Böse den Vierten Zwergenstamm vernichtete. Die Hauptstadt, besser gesagt die einzige Stadt, dieses Reiches liegt innerhalb der Verlorenen Minen und wird Dar-Cid (die dunkle Stadt) genannt. Die Dunkelzwerge werden von ihrem Hochkönigspärchen regiert, den ehemaligen Anführern der verstoßenen Elfen. Die Dunkelzwerge leben in einer strengen Monarchie und bringen dem Monarchenpaar gottgleiche Verehrung entgegen. Sie gehorchen ihren Herrschern absolut, jeder Widerspruch gilt als Verrat und wird mit dem Tod bestraft.

Dar-Cor gleicht einer menschenleeren Wüste, hier gibt es weder Städte noch Dörfer. Jeder, der seine fünf Sinne beisammen hat, macht einen weiten Bogen um dieses Reich. Zwar leben die meisten Dunkelzwerge innerhalb Dar-Cids, aber auf die Begegnung mit ihnen ist wahrlich niemand scharf.

Wichtige Persönlichkeiten

Ulmair und Luci Sebdan

Das absolut herrschende Monarchenpaar der Dunkelzwerge.

Mynes Darcol

Der mächtigste Magier der Dunkelzwerge und der Hüter des legendären Oberonwalds.

Echna Tarot

Die oberste und zugleich beste Kriegerin der Dunkelzwerge.



Dar-Cid, die dunkle Stadt

Dar-Cid ist die Hauptstadt Dar-Cors. Früher war diese Minenstadt die Heimat des vierten Zwergenstammes, dies erkennt man immer noch an den kunstvoll in den Fels geschlagenen Gängen und bombastischen Hallen. Die Dunkelelfen stehen aber den Zwergen in nichts nach, so sind auch die von den Dunkelelfen erbauten Gänge und Räume eine wahre Pracht. Natürlich haben die Dunkelelfen bei ihrem Einzug in die Verlorenen Minen alle religiösen Überbleibsel der Zwerge geschändet. Mittlerweile werden die Minen von dunklen Mosaiken und Gravuren geprägt. Die Dunkelelfen bewohnen aber nur einen Teil der ehemaligen Zwergenminen, viele der Bergbauschächte und kleineren Gängen sind verlassen und bieten andern Gezücht Unterschlupf, das sich in die Nähe der Dunkelelfen wagt.

Eingänge

Es gibt nur zwei bekannte Eingänge zum Minensystem Dar-Cids. Einer davon ist der bekannte Eingang, der schon vom Verlorenen Zwergenstamm erbaut wurde, und der andere führt direkt in das Schattenreich. Es existieren daneben auch noch ein paar geheime Eingänge, aber die wenigsten davon sind den Dunkelelfen bekannt und die Erbauer weilen nicht mehr auf der Doppelseite. Der Haupteingang befindet sich hinter einer alten Befestigungsanlage der Zwerge, die aber heruntergekommen ist und von den Dunkelelfen nicht gewartet wird, an ihre sieht man noch genügend Spuren des letzten Kampfes. Der eigentliche Haupteingang ist durch ein magisches Tor verschlossen, das nur mit einem geheimen Spruch von Elfen oder Dunkelelfen zu öffnen ist.



Feuertempel

Der Feuertempel liegt in der tiefsten Halle Dar-Cids, hier unten ist sogar das Gestein schwarz. In der Mitte dieser natürlichen Höhle liegt ein brodelnder Lavasee, der die Halle in gleißendes orange taucht und tüchtig aufheizt. Direkt am See steht der Opferaltar, an dem alle dunklen Zeremonien der Dunkelelfen abgehalten werden. Die Wohn- und Aufenthaltsräume der Priester, die sich um den Feuertempel kümmern, liegen ebenfalls ganz in der Nähe.

Hochkönigshalle

Die Hochkönigshalle ist die zweitgrößte Halle Dar-Cids, lediglich die Halle des Oberonwalds ist größer. In ihr finden nahezu alle Dunkelelfen gleichzeitig Platz. Die Halle ist vornehmlich in schwarz und rot gehalten, ihrem Status entsprechend ist sie mit kunstvollen Mosaiken der bösen Götter und mächtigen Dämonen geschmückt. Beleuchtet wird die Halle von magischen, flammenförmig geformten Rubinen, die an Kronleuchtern angebracht sind, welche wiederum an kunstvollen Ketten von der Hallendecke hängen. Der Thron des Monarchenpärchens besteht aus Oberonholz, er ist mit kunstvollen Schnitzereien verziert, in die Rubine eingearbeitet wurden.

Oberonwald

Der Oberonwald wächst in einer riesigen Halle, die mit Sicherheit mehrere Hektar Fläche umfasst und etwa fünfzig Meter hoch ist. Als heiliger Ort ist es nur ausgewählten Priestern gestattet, ihn zu betreten. Der Wald ist keines natürlichen Ursprungs, die Dunkelelfen zogen ihn aus Ablegern des legendären Baumes von El-Cicadee. Er ist wohl der einzige Wald der Doppelseite, der ohne Licht gedeiht, allerdings hat der Lichtmangel seine Spuren hinterlassen: Die Bäume sind ausnahmslos schwarz und grau. Je älter ein Baum, desto dunkler ist er auch. Das Holz aus dem Oberonwald verfügt über magische Eigenschaften, deshalb werden aus ihm Artefakte für hochrangige Dunkelelfen geschnitzt.

Echsenmenschen

Die Echsenmenschen leben inmitten der Kuzduwüste und sind äußerst kriegerisch. Glücklicherweise bleiben sie normalerweise innerhalb der Grenzen Kraskias. Echsenmenschen sind Kaltblüter, deshalb leben sie auch in der heißesten Gegend der Doppelseite. Sie bewegen sich normalerweise nur tagsüber unter freiem Himmel. Nur wenn es sich nicht vermeiden lässt, wandern sie auch nachts durch die Wüste. In diesem Fall sind sie aber dick eingepackt und wesentlich vorsichtiger als tagsüber, da sie sich in der Kälte wesentlich schlechter verteidigen können. In Kältestarre fallen sie aber nur bei extrem niedrigen Temperaturen. Ansonsten sind Echsenmenschen äußerst zäh und können tagelang ohne Nahrung und Wasser auskommen; sie werden bis zu 120 Jahre alt.

Die Echsenmenschen leben fast isoliert, sie besitzen kaum Kontakte zu anderen Rassen, nicht mal zu den anderen bösen Rassen der Doppelseite. Sie folgen auch dem Ruf des bösen Herrschers des Schattenreiches nur, wenn Krskan ihn unterstützt.

Erscheinungsbild

Echsenmenschen sind 2 Meter große Humanoide, die anstelle einer Haut grün-bräunliche Schuppen haben. Ihr Gesicht ähnelt dem eines Krokodils, in ihrem Mund befinden sich eine lange, gespaltene Zunge und zwei Reihen kleiner, aber überaus scharfer, Zähne; das untere Ende ihrer Wirbel-



säule läuft in einem 1–1½ Meter langen Schwanz aus. Ihre Kleidung ist spärlich, meist tragen sie nur einen Lendenschurz. Ihre harten Schuppen schützen nicht nur vor der Hitze der Kuzduwüste, sondern auch vor sonstigen Gefahren wie Skorpionen, Giftschlangen oder auch Schwertern.

Religion

Die Echsenmenschen beten Fehlerteufel an, der ebenso hitzig wie ihre Umgebung ist. Ein wichtiger Bestandteil ihrer monatlichen Feste sind Menschenopfer, welche ihre Schamanen an diesem Tag darbringen. Diese Feste haben einen exakt vorgeschriebenen Ablauf, jegliche Störung oder Unterbrechung wird mit einem grausamen Tod bestraft. Die Schamanen der Echsenmenschen treten regelmäßig mit dem Dämon Krskan in Verbindung, um ihn zu ehren und um seine Ratschläge einzuholen.



Brennpunkt

Der Brennpunkt ist der heiligste Ort der Echsenmenschen, hier führen sie ihre monatlichen Zeremonien durch. In seinem Zentrum ist es derart heiß, dass selbst der Wüstensand zu schmelzen anfängt. Von allen Einwohnern der Doppelseite können lediglich die Echsenmenschen diese Hitze ertragen.

Kraskia

Das Reich der Echsenmenschen erstreckt sich rund um den Brennpunkt in der Kuzduwüste, östlich der Falzschlucht. Die meisten anderen Rassen meiden Kraskia; zum einen, weil die Echsenmenschen eher unangenehme Zeitgenossen sind, zum anderen schreckt die unwirtliche Umgebung ab. Lediglich einige skrupellose und gierige Nomadenstämme treiben dennoch Handel mit den Echsenmenschen.

Karak

Karak ist die Hauptstadt Kraskias und liegt am Rand des Brennpunkts. Sie wird von großen, pyramidenförmigen Häusern dominiert, wobei die Pyramiden

größer werden, je tiefer man in die Stadt vordringt. In der Stadtmitte steht die Königspyramide, sie ist die größte von allen. Vor dieser Pyramide befindet sich der Versammlungsplatz, der von einer imposanten Statue Krskans beherrscht wird. Auf der anderen Seite des Palastes sprudelt eine Quelle mit herrlich frischem Wasser, um die herum sich eine grüne Oase



Wichtige Persönlichkeiten

Caras

Der böse Herrscher der Echsenmenschen, er ist sogar unter den Echsenmenschen gefürchtet.

Kazhrader

Der höchste und sadistischste Schamane und Ratgeber des Herrschers.

Choqunder

Der General der gewaltigen Echsenmenschenarmee. Er scheint fast nur aus Muskeln, Schuppen, Zähnen und Klauen zu bestehen.

ausbreitet. Die Stadt ist in keiner Form befestigt, die Eiseskälte der Nacht und die Gluthitze des Tages halten Feinde ab. Der Wüstensand ist in dieser Stadt überall zu finden, da er auch in kleinste Ritzen eindringt und sich überall festsetzt. Aus diesen Grund sind auch die Straßen nicht gepflastert, sondern bestehen nur aus festgestampften Sand.

Königspyramide

Die Königspyramide überragt alle anderen Wohnpyramiden in Karak. Im Gegensatz zu den anderen Pyramiden, allesamt Stufenpyramiden, sind die Seiten der Königspyramide glatt poliert, so dass sich die Sonne darin spiegelt. Den Großteil des Erdgeschosses nimmt der Empfangssaal ein, der öffentlich zugänglich ist. Hier empfängt der Echsenmenschenkönig Bittsteller und Besucher. In den oberen Stockwerken befinden sich die Gemächer des Königs und der ranghöchsten Echsenmenschen, das Dachgeschoss ist den Schamanen vorbehalten.

Krskanstatue

In der Mitte des Versammlungsplatzes befindet sich eine zehn Meter hohe Statue von Krskan. Neben der imposanten und einschüchternden Wirkung hat diese Statue auch einen, für die Echsenmenschen, sehr nützlichen Effekt. Tagsüber speichert die Statue die Wärme der Sonne und in der Nacht wird die gesammelte Wärme wieder langsam abgegeben. So erwärmt sie in der Nacht einen großen Teil der Stadt und macht es den Echsenmenschen möglich, sich ohne Probleme innerhalb ihrer Grenzen zu bewegen.

Brennpunkttempel

Wie der Name schon vermuten lässt, liegt dieser Tempel ganz in der Nähe des Brennpunkts. Die Vorderseite des Bauwerkes ist offen und erlaubt so freie Sicht auf den Brennpunkt, die restlichen Mauern sind massiv. Den Eingang zum Tempel säumen kolossale Säulen, die zudem ein Vordach stützen; auch im Inneren des Tempels stehen reich verzierte Säulen. Im Inneren des Tempels, genau gegenüber dem Eingang, befindet sich der Hochaltar, hier hält der oberste Schamane die Messen. Der Brennpunkt ist zudem der einzige bekannte Ort, an dem Krskan beschworen werden kann.

Schattenreich

Das Schattenreich erhielt seinem Namen vom Schatten des Lesezeichengebirges, unter dem es liegt. Es ist das Reich des absoluten Bösen. Es gibt nur zwei Zugänge: Das Tor Von und die Minen von Dar-Cid. Wer außerhalb dieser beiden gut bewachten Wege ins Schattenreich vordringen will, muss auf halsbrecherischen Wegen durch das Gebirge klettern. Das Tor Von wird von zwei riesigen, schwarzen Festungen gesichert, die links und rechts der Pforte in den Stein gehauen wurden. In ihnen sind Eliteeinheiten der Trolle, Goblins und Orks stationiert, zumindest solange ein böser Herrscher im Rabenturm residiert. Auf der Ebene hinter dem Tor patrouillieren und lagern Orkhorden.

Die weiten Ebenen des Schattenreichs sind von dunklem Gras und dunklen Felsen überzogen, was überaus gespenstisch wirkt. Überhaupt sind die Farben im Schattenreich seltsam blass, eher grau als lebensfrohe Farben. Rund um den Tintensee breiten sich heimtückische Moore aus, die zum Himmel stinken; die Gebirgshänge des Schattenreichs sind scharfkantig und liegen in ewiger Dunkelheit – die Natur des Schattenreichs ist ebenso gefährlich wie seine Bewohner.

Das Schattenreich ist die Heimat der Massen an Orks und Goblins. Die Grenzen im Schattenreich sind zwar nicht ausgeschildert, seinen Bewohnern aber genau bekannt.

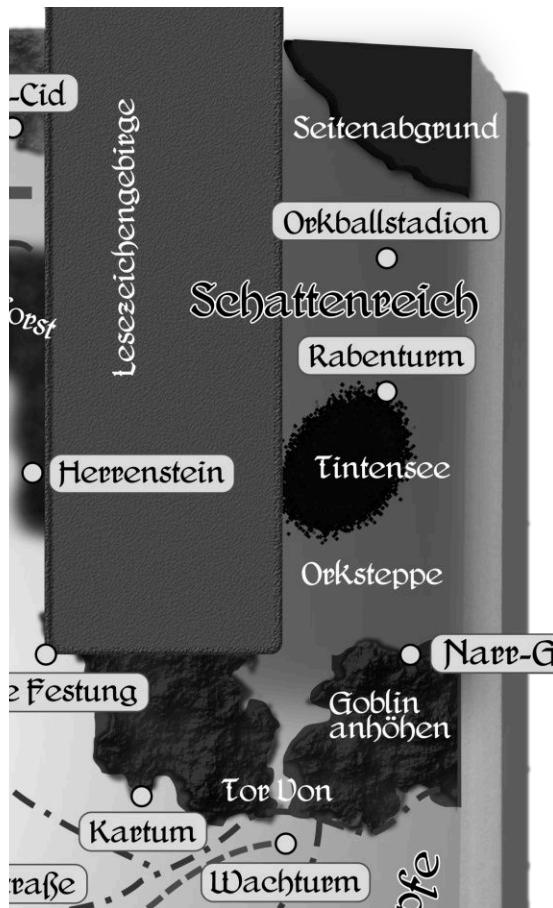




Rabenturm

Der Rabenturm ist das Zentrum der dunklen Macht der Doppelseite und damit der Gegenpol zum Elfenbeinturm im Edental. Oft ist der Turm jahrzehntelang unbewohnt, bis ein böser Herrscher erscheint, um von dort aus seinen Göttern Radiergummi und Fehlerteufel zu dienen, indem er versucht, das Böse zu vereinen und das Gute zu vernichten.

Der Rabenturm wurde vollständig aus schwarzem Stein erbaut und ist fensterlos, es gibt lediglich kleine Schießscharten. Die einzige Ausnahme ist der höchste Raum des Turms, von wo Fenster den Blick in alle vier Himmelsrichtungen erlauben. Wenn Licht aus diesen Fenstern schimmert, so ist dies ein sicheres Zeichen, dass die Heerscharen des Bösen bald wieder aus dem Tor Von strömen werden, um die Welt in einen sinnlosen und grausamen Krieg zu stürzen. Die Gegend um den Turm herum ist ein Ort des Grauens und unheimlich still, hier wächst kein Grashalm, die Erde ist tot, schwarz und blutgetränkt.



Goblins

Die Goblins leben in der Nähe des Gebirges und südlich des Tintensees. Sie sind die kleinen Verwandten der Orks und meist in großen Gruppen unterwegs. Als kleinste und schwächste Rasse stehen sie in der Hierarchie des Bösen sehr weit unten, lediglich ihr handwerkliches Geschick bewahrt sie vor einem weiteren Absturz. Als „Zwerge des Bösen“ beliefern sie Orks und Trolle mit Kriegsmaschinen, und das zu erstaunlich niedrigen Preisen.

Goblins sind gemein, hinterhältig und aggressiv; solange sie sich aber beobachtet fühlen oder in der Minderheit sind, versuchen sie, einen netten und ungefährlichen Eindruck zu vermitteln – was ihnen dank ihres niedlichen Aussehens auch meist gelingt. Angeführt werden sie vom Goblinkönig, den immer ein paar Wappenträger begleiten. Aus Erfahrung haben sie gelernt, dass es schmerhaft endet, wenn man größeren Rassen widerspricht. Aus diesem Grund verkaufen sie ihre Kriegsmaschinen auch spottbillig. Sie sind aber nicht dumm und erzielen, trotz ihrer exorbitanten Rabatte, immer noch einen Gewinn aus ihren Verkäufen. Die Goblins sind, zusammen mit den Dunkelzentauren, die intelligenteste böse Rasse der Doppelseite. Sie können bis zu fünfzig Jahre alt werden, wenn sie nicht gerade von ihren Verbündeten erschlagen oder als Opfer für Radiergummi ausgewählt werden.

Erscheinungsbild

Goblins werden etwa 1 bis 1,20 Meter groß, ihre Haut ist grün und aus ihrem Mund ragen zwei Hauer, die aber nicht so stark ausgeprägt sind wie bei den Orks. Im Großen und Ganzen sind sie drahtig, trotz ihres dicken Bauchs auch gewandt und ihre Finger sind sehr geschickt.

Religion

Die Goblins beten Radiergummi an, wie die anderen bösen Rassen auch. Einmal im Monat opfern sie einen der ihren, indem sie ihn mit einem überdimensionalen Katapult in den Tintensee schleudern. Sollte der Goblin den See verfehlten, glücklicherweise aber in einem Sumpf in der Nähe landen und die Opferung so überleben, gilt er als unwürdig und wird verstoßen. In den Gewölben unter dem Lesezeichen trifft man des Öfteren solche Goblins, sie sind vogelfrei und ernähren sich von jenen Menschen und sonstigen Wesen, die sich in den Gängen verlaufen haben. Goblins glauben zudem, ihre Seele würde beständig wiedergeboren. Dadurch ändere sich zwar der Körper, aber das Wesen des Goblins bleibt dabei erhalten.

Da die Goblins an die Wiedergeburt glauben, werden die sterblichen Überreste der wichtigsten Persönlichkeiten, wie des Königs, sofort nach dem Tod verbrannt, damit die Seele wiedergeboren werden kann. Nach diesem Ritual schwärmen im ganzen Land Sucher aus, um die wiedergeborene Seele zu finden. Sobald der Goblin erwachsen ist, erhält er seinen alten Stand und seine Macht wieder, in der Zwischenzeit nimmt ein Verweser seine Pflichten wahr.

Goblinanhöhen

Die Goblinanhöhen befinden sich im südlichen Teil des Lesezeichengebirges. Dort steigt das Gebirge erst sanft an, bevor es steiler wird. Auf den höchsten Anhöhen befinden sich die weitläufigen Städte der Goblins, die meist in einem rohstoffreichen Gebiet liegen.

Wichtige Persönlichkeiten

Cowal Emair

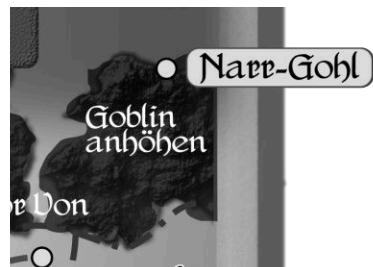
Der König genießt aufgrund seiner List und Schläue großes Ansehen unter den Goblins. Es gelang ihm sogar schon mehrmals, die Trolle auszutricksen.

Aramak Cherri

Der Bannerträger und ein enger Vertrauter des Königs, ja auch Bannerträger sind bei Goblins hoch angesehen.

Culein Darcie

Der Meister der Kriegsmaschinen, ein wahres Genie der Mechanik und der Dampftechnik.



Kriegsmaschinen

Die Fertigung von Kriegsmaschinen ist die Hauptaufgabe der Goblins, wenn sie nicht gerade an der Seite der Orks in die Schlacht geschickt werden. Inmitten ihrer Städte besitzen die Goblins riesige Werkstätten zur Errichtung aller möglichen und unmöglichen Kriegsmaschinen. Die Hauptabnehmer sind die Trolle und Orks. Die Goblins liefern aber auch Kriegsmaschinen an den Bösen Überkriegsherrn.

Kriegsmaschinenagentur

Die Kriegsmaschinenagentur ist ein Zusammenschluss der größten Kriegsmaschinenbauer der Goblins. Diese Agentur baut selber keine Kriegsmaschinen, sondern ist lediglich für den Vertrieb zuständig. Sie vermittelt zwischen den Einkäufern, die nicht nur aus dem Schattenreich kommen, und den Kriegsmaschinenmanufakturen. Die Kriegsmaschinenagentur dient auch als Treuhandservice und erledigt die komplette Kaufabwicklung. Auf Wunsch können sowohl Käufer als auch Verkäufer völlig anonym bleiben. Die Kriegsmaschinenagentur bietet zahlungskräftigen Kunden optional auch Garantieverlängerungen und Vor-Ort-Service. Sie lässt sich diese Zusatzleistungen allerdings teuer bezahlen.

Goblinstädte

Die Goblins leben in weitläufigen Städten auf den Goblinanhöhen. Die Städte sind gut gesichert: Sie besitzen hohe Mauern mit vielen schlanken Türmen und wenigen massiven Toren. Auf und hinter den Mauern stehen viele gefährlich aussehende Kriegsmaschinen, an denen ständig herumgewerkelt wird, um sie ständig in einem Topzustand zu halten.



Narr-Gohl

Narr-Gohl ist die größte Stadt der Goblins und zugleich auch ihre Hauptstadt. Hier lebt der Goblinkönig in seinem Palast. Inmitten dieser Stadt steht auch die größte Fertigungsanlage für Kriegsmaschinen.

Narr-Gohl liegt mitten auf dem Rücken eines ausgedehnten Hügels. Rings um die Stadt verstreut finden sich experimentelle Kriegsmaschinen, teilweise Prototypen, teilweise Überreste von Fehlschlägen. Die zahlreichen Einschusslöcher und sonstigen Risse im Landschaftsbild weisen aber darauf hin, dass die Mehrzahl der Maschinen wohl ihren Zweck erfüllt. Die Stadt wird von einer, auch für Trolle, hohen Mauer umschlossen, die an allen vier Ecken hohe Türme besitzt. Die Mauer ist so breit, dass auf ihren Wehrgängen große Kriegsmaschinen Platz finden. Innerhalb der Mauern sind die meisten Gebäude nur ein- bis zweistöckig und in geraden Linien angeordnet. Die vier großen Straßen, die von den Toren ausgehen, führen alle in die Mitte der Stadt.

Königspalast

Der Königspalast ist komplett ebenerdig und aus schönen schwarzem Marmor erbaut worden. Der Palast selber wird von einer, der Stadtmauer ähnlichen, Mauer umgeben. Der Palast dient als Sitz des Goblinkönigs und zugleich auch als letzte Bastion, falls die Stadt eingenommen wird. Im Palast befindet sich auch die Kaserne der Stadt, in der das Berufsheer der Goblins lebt und ausgebildet wird.

Kriegsmaschinenmanufakturen

Die Kriegsmaschinenmanufakturen breiten sich über ein ganzes Stadtviertel aus, hier werden die Kriegsmaschinen erdacht und gebaut. Die Hallen selbst dienen nur als Lager und zur Herstellung von Einzelteilen, die Endmontage erfolgt unter freiem Himmel. Dabei benutzen die Goblins abenteuerlich anmutende Gerüste und Lastkräne, welche mit Flaschenzügen auch die schwersten Lasten anheben. Getestet werden die fertigen Maschinen dann auf einem speziellen Testgelände außerhalb der Mauern.

Oger

Oger leben in Rotten aus zwanzig bis zweihundert männlichen Ogern, dazu kommen noch ebenso viele Frauen und Kinder. Sie haben keinen festen Wohnsitz, sondern durchziehen ihr Gebiet, das sich über viele Quadratkilometer erstrecken kann. Die Größe des Gebietes hängt lediglich von der Stärke einer Rotte ab, da die Grenzen in keiner Weise festgelegt sind und Ogergruppen häufig versuchen, ihr Gebiet zu erweitern. Überhaupt beruht die Rangordnung bei den Ogern einzig auf der Stärke des Einzelnen, der stärkste Oger führt die Rotte an, unabhängig vom Geschlecht. Wenn in einer Familie die Frau stärker ist, so hütet der Mann die Kinder; dieses Dasein als Hausmann hat unter Ogern eine lange Tradition. Trotz ihrer unsteten Lebensweise wohnen Oger nicht unter freiem Himmel, sondern in stabilen, wenn auch einfachen, Hütten. Die meisten Oger sprechen lediglich ihre eigene Sprache, die sich auf das nötigste beschränkt und aus wilden Gebärdensprachen und einzelnen Rufen zusammensetzt. Nur sehr wenige Oger, allerdings die meisten Schamanen, beherrschen Urgonisch.

Oger sind zwar nicht besonders intelligent, aber dennoch starke Gegner; ihre Waffen sind einfach, aber alleine durch die Größe gefährlich. Aus den Knochen ihrer Opfer stellen Oger Talismane, Trophäen und Schmuck her, mit dem sie ihren Körper, ihre Kleidung und ihre Häuser verzieren. Dabei erweisen sie sich als erstaunlich fingerfertig.

Erscheinungsbild

Ausgewachsene Oger sind etwa zwei bis drei Meter groß, stämmig gebaut und verfügen über enorme Kraft. Ihre Haut ist bleich und wirkt verfault und schwabbelig, allerdings sondern Drüsen ständig ein grünliches Sekret ab, wodurch Oger grünlich aussehen und immerzu feucht und glitschig sind. Dieses Sekret ist zudem leicht ätzend, weshalb niemand einen Oger freiwillig berühren würde. Oger selbst sind aber gegen dieses Sekret im-

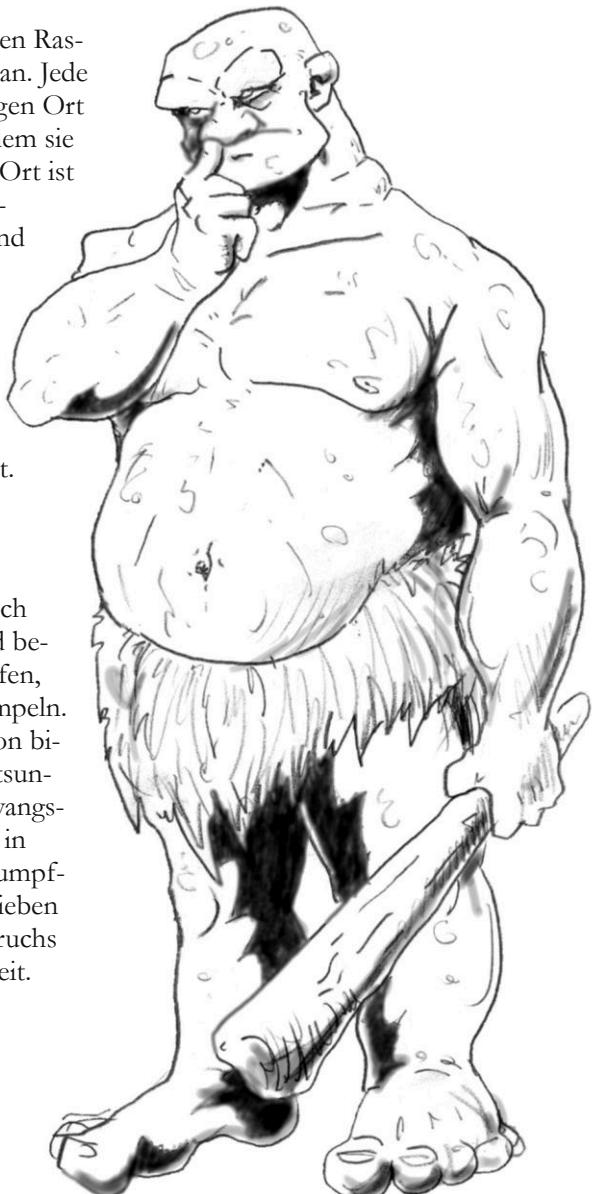
mun. Sie bekleiden sich meist nur mit einem Lendenschurz und einigen Lederriemen, die sie aus der Haut ihrer Opfer fertigen und durch gerben vor ihrem ätzenden Schweiß schützen.

Religion

Die Oger beten, wie alle bösen Rassen, den Gott Radiergummi an. Jede Ogerrotte besitzt einen heiligen Ort innerhalb ihres Gebiets, an dem sie ihren Gott verehren. Dieser Ort ist besonders liebevoll mit Knochentrophäen geschmückt und wird von den Ogern einer Rotte aggressiv gegen alle Eindringlinge verteidigt. Jede Rotte besitzt einen Schamanen, der sich hauptsächlich um die Pflege ihrer heiligen Stätte kümmert.

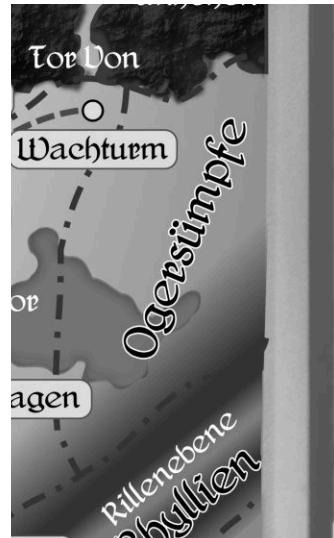
Ogersümpfe

Die Ogersümpfe befinden sich östlich des Kaffeemoors und bestehen aus unzähligen Sümpfen, Mooren und stinkenden Tümpeln. Sie sind riesig und werden von bizarren Pflanzen geprägt. Ortsunkundige verirren sich hier zwangsläufig, wenn sie nicht vorher in einem der heimtückischen Sumpflöcher versinken. Die Oger lieben dieses Gebiet wegen des Geruchs und der ständigen Feuchtigkeit.



Ogerkönigreiche

Die einzelnen großen und damit mächtigen Ogerrotten bildeten nach der ersten Schlacht zwischen Gut und Böse ihre Ogerkönigreiche. Die kleineren Ogerrotten blieb nichts anderes übrig, als sich einer mächtigen Ogerotte anzuschließen, um nicht zwischen den Ogerkönigreichen zerrieben zu werden. Unter diesem Druck vereinten sich aber auch kleinere Ogerrotten und bildeten ihre eigenen Königreiche. Die Königreiche der Oger bestehen, im Gegensatz zu normalen Königreichen, nicht über Jahrhunderte hinweg. Es tauchen des Öfteren neue Königreiche auf und verschwinden dann wieder genauso schnell. Einzig die richtig großen Königreiche überdauern länger. Die Königreiche der Oger sind durch eindeutige Grenzmarkierungen voneinander getrennt, die aus grob behauenen Grenzsteinen bestehen.



Königsthing

Die Könige der Oger werden in einem sogenannten Königsthing bestimmt. Zu einem Königsthing treffen sich die mächtigsten Oger und die Schamanen einer Rotten an ihrem heiligen Ort, an dem sie dann alle Waffen und ihre Bekleidung ablegen. Der Königsthing ist eine heilige Tradition, so dass es hier zu keinen Kämpfen mit Waffen kommt. Jeder Bruch mit der Tradition hat die Verbannung zur Folge. Sobald der Thing beginnt, kann jeder Teilnehmer einen Oger oder auch sich selber als neuen König ausrufen und den versammelten Ogern erklären, warum er der beste König sein wird. Sobald ein Oger die Mehrheit hinter sich hat, ist der neue König bestimmt und die anderen Oger gratulieren ihm zum Sieg und respektieren ihn als König, auch wenn sie davor noch seine Gegner waren. Ein Ogerkönig wird immer auf Lebenszeit gewählt, wobei es natürlich sein kann, dass ein schwacher König nicht ganz so lange lebt, wie es die Natur vorgesehen hat.

DAK!

Das Königreich DAK! ist das älteste, größte und zugleich auch mächtigste Reich der Oger. Dieses Reich nimmt den ganzen südlichen Teil der Ogersümpfe ein. Die größte Siedlung von DAK! befindet sich direkt an der Grenze zum Grenzreich im Kaffeemoor. In dieser Siedlung leben bis zu 500 Oger. Das Königreich DAK! besitzt eine Grenzpatrouille, die die südliche und nördliche Grenze bewacht. Die Oger dieses Reiches sind die größten und stärksten ihrer Rasse und weithin gefürchtet.

Ogerkönig: Hr-Uzg

ZAG!

ZAG! ist im Vergleich mit DAK! ein kleines Ogerkönigreich, besitzt aber eine enorme Macht und einen großen Einfluss auf alle anderen Ogerkönigreiche. ZAG! wird auch das Schamanenreich genannt, da in diesem Königreich mit Abstand am meisten und auch die mächtigsten Schamanen der Oger leben. Dieses Reich befindet sich im nördlichen Teil der Ogersümpfe. Dieses Gebiet verfügt über besonders viele heimtückische Moore und fiese Tümpel.

Ogerkönig: Hr-Shr

ADT!

Das Königreich ADT! ist ein Zusammenschluss aus mehreren kleinen Ogerrotten, um sich gegen die größeren Ogerrotten zu behaupten. Dieses Königreich liegt an der Grenze zu Rhyllien. Praktisch, um ab und an in das Reich der Gnome einzufallen und sich ein paar Snacks zu holen. ADT! wird von den anderen Ogerkönigreichen, wegen seiner geringen Macht und Größe, kaum beachtet und die Oger dieses Reiches sind kaum angesehen.

Ogerkönigin: Fr-Daj

Orks

Die Orks sind das Schwertfutter der sehr bösen Machthaber, die alle paar Jahrhunderte im Schattenreich aufsteigen und den guten Reichen den Krieg erklären. Wenn sie nicht gerade in irgendwelche Kämpfe verwickelt sind, spielen sie gerne eine Runde Orkball. Diese Spiele ziehen sich immer ziemlich lange hin, da Orks äußerst ausdauernd sind.

Orks teilen sich in verschiedene Kohorten auf, deren Anführer jeweils durch einen offenen Massenkampf bestimmt wird – jeder, der Oberhaupt werden will, kann teilnehmen. Jede dieser Kohorten besitzt mehrere militärisch organisierte Lager, in denen ihre Mitglieder leben; ihr Siedlungsgebiet liegt in der Ebene zwischen Tintensee und Seitenabgrund. Ein Familienleben gibt es bei den Orks nicht, obwohl in den Gemeinschaften weibliche und männliche Orks mit ihren Kindern zusammenleben. Ein junger Ork hat einen schweren Stand und muss sich erst beweisen, bevor die Kohorte ihn akzeptiert. Vor Magie fürchten sich Orks, da sie ihnen völlig fremd ist und zudem ihren Horizont übersteigt.

Erscheinungsbild

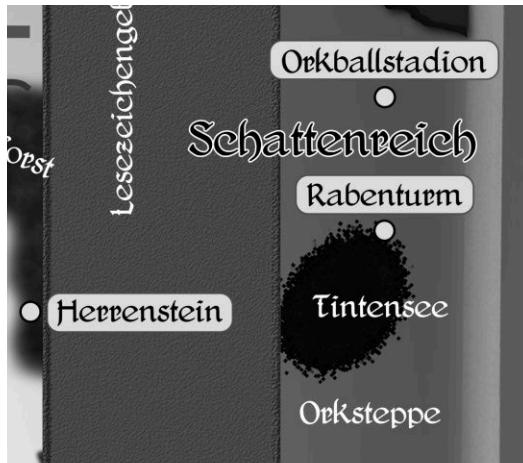
Orks sind etwas kleiner als Menschen, äußerst hässlich und besitzen eine leicht gekrümmte Haltung, wenn auch ihr Körperbau überaus muskulös ist. Viele rituelle Narben bedecken ihren ganzen Körper und ihr Mundgeruch ist bei allen Feinden gefürchtet. Aus ihrem Unterkiefer ragen zwei große Hauer, weshalb sie immer leicht sabbern. Ihr Haut wäre grün, wenn man sie unter all dem Dreck sehen könnte, denn ein Wort für „waschen“ gibt es in der Orksprache nicht.

Religion

Orks haben keinen besonders ausgeprägten Sinn für Religion, aber wenn sie einen Gott wählen müssten, wäre es Radiergummi. Ihr Instinkt sagt ihnen einfach, dass sie vor einem Stärkeren den Schwanz einziehen sollten, egal ob es ein Gott, ein Dämon oder sonst etwas ist. Sie sind zwar wagemutig und scheuen keinen Kampf, aber lebensmüde sind sie auch nicht.

Orksteppe

Die Orksteppe ist eine riesige Steppe zwischen dem Tintensee und dem Seitenabgrund. Sie besteht größtenteils aus Gestein, Felsen, niedrigen Bäumen und Gräsern – alles in allem ein eher trostloser Anblick. Inmitten dieser Steppe befindet sich auch das Orkballstadion und die unzähligen Lagerplätze der Orkkohorten.



Orkball

Orkball ist ein Rugby ähnliches Spiel. Es treten immer zwei Orkmannschaften mit jeweils zehn Mann gegeneinander an. Ziel des Spiels ist es, den Ball mit allen verfügbaren Mitteln über die gegnerische Ziellinie zu befördern. Fünf Schiedsrichter überwachen die Einhaltung der Regeln (grob: Keine Waffen auf dem Spielfeld) und zählen die Punkte. Der Ball besteht bei diesem Spiel aus einem frisch abgeschlagenen Kopf, wenn gerade kein Feind in der Nähe ist, spielen die Orks auch mal mit einem Orkkopf. Verletzungen und Tote sind während eines Orkballspiels keine Seltenheit. Oft erwischt es auch einen Schiedsrichter, wenn eine Orkmannschaft mit einer Entscheidung nicht zufrieden ist. Dies dämpft allerdings weder die Begeisterung der Zuschauer noch das Engagement der Spieler, eher heizt sich die Stimmung im Gegenteil mit jedem Opfer weiter auf. Orkball ist mittlerweile im gesamten Schattenreich eine anerkannte Sportart.

Orkballliga

Die Orkballliga wurde vor einigen hundert Jahren gegründet und sorgt für die Unterhaltung der Orks, wenn es gerade nichts zu kämpfen gibt. In der Liga ist pro Kohorte eine Mannschaft vertreten. Jede Woche findet im Orkballstadion ein Spiel statt, am Ende des Jahres findet dort auch die große Siegesfeier des jeweiligen Meisters statt.

Orkballstadion

Das Orkballstadion befindet sich inmitten der Orksteppe und ist mit Abstand das größte Bauwerk der Orks. Es sieht sehr abenteuerlich aus, scheint aber trotzdem recht stabil zu sein, da es schon seit Jahren tausenden grölenden und kämpfenden Orks standhält.



Orkkohorten

Eine Orkkohorte besteht aus etwa 500 bis 1000 Orks. Jede dieser Kohorten besitzt ein eigenes Lager, das aus chaotisch angeordneten und wild zusammengeschusterten Zelten und Hütten besteht. Innerhalb dieser Kohorten gibt es eine klare militärische Rangstruktur. Jedes Lager besitzt Grund und Boden rings um seinen Standort. Die Größe des Landbesitzes richtet sich nach der Größe und der Macht der Kohorte. Innerhalb einer Orkkohorte gibt es fast täglich Machtkämpfe, um die Rangordnung zu klären, und auch zwischen den Kohorten gibt es gelegentlich Reibereien, wenn eine Kohorte versucht, ihren Einflussbereich auszuweiten.

Dreg-Naks

Die Dreg-Naks haben etwa achthundert Kämpfer und sind damit die größte und gefährlichste Orkkohorte. Ihr angestammtes Wohngebiet befindet sich an den Ufern des Tintensees. Traditionell dienen die Dreg-Naks dem bösen Herrscher als Leibgarde, weshalb sie den neuen bösen Herrscher auch als erste zu Gesicht bekommen. Dabei stellen die Dreg-Naks nicht nur Kämpfer, sondern auch gehorsame Diener für den Haushalt des bösen Herrschers. Ihr General Skab Gut entstammt einer angesehenen Orkfamilie, die dem bösen Herrscher schon oft dienen konnte.

General: Skab Gut

Grosh-Naks

Als amtierende Orkballmeister genießen die Grosh-Naks einiges Ansehen unter den Orks. Sie leben in der Nähe des Seitenabgrunds und sind für ihre Wildheit bekannt und gefürchtet. Vor ihrem General Skar Zog zittern selbst Orks aus anderen Kohorten. Er ist zudem einer der besten Orkballspieler und hält den Rekord für die meisten in einem Spiel erzielten Punkte.

General: Skar Zog

Trolle

Die Trolle leben im nördlichen Teil des Bröselgebirges in riesigen Festungen in den Trollbergen. Sie sind große und schreckliche Kämpfer. Die Lieblingsspeise eines jeden Trolls ist eine frische Elfenprinzessin.

Die Trolle sind nachtaktiv, da sie bei direkter Sonneneinstrahlung zu Stein erstarren. Diese Starre bedeutet aber nicht den Tod, sondern eher einen unfreiwilligen Schlaf, sie erwachen bei Dunkelheit wieder und sind frisch wie eh und je. Durch ihre Nachtaktivität haben sie eine sehr gute Nachtsicht entwickelt, die sich mit der der Elfen und Zwerge vergleichen lässt. Die Trolle werden etwa 250 Jahre alt und sind nach etwa 40 Jahren ausgewachsen.

Trolle leben in einer familienlosen Gesellschaft. Jeder Troll lebt in einem eigenen Teil einer der gewaltigen Trollfestungen, wobei alle Trolle, die etwas auf sich halten, ihr Refugium nach ihrem Geschmack gestalten – wenn sie sich nicht gleich ein neues Zimmer bauen. Der Neid der Trolle untereinander führt des Öfteren zu brutalen Zweikämpfen innerhalb der Festung. Die Frauen sind bei den Trolle sehr rar gesät, auf jede Trollfrau kommen etwa vier Trollmänner. Die Frauen suchen sich ihre Partner selber aus und nehmen natürlich nur die stärksten, so kann es kommen, dass ein Troll sein Leben lang keine Frau abbekommt.

Erscheinungsbild

Trolle sind zwischen zwei und drei Meter groß und mit einem Gewicht zwischen 250 und 350 kg äußerst wuchtig gebaut. Im Verhältnis zum Oberkörper scheinen die Arme zu lang und der Kopf zu klein. Ihre Haut ist schwarz und ähnelt sprödem, schwarzem Stein und ist auch ebenso hart. Sie bekleiden sich meist nur mit einem Lendenschurz, der den einzigen Unterschied zwischen männlichen und weiblichen Trolle verdeckt.

Religion

Die Trolle beten natürlich den Gott des Bösen, Radiergummi, an. Zu Ehren ihres Gottes spießen sie die Köpfe ihrer Gegner auf den Zinnen auf, während sie den Rest ihrer Körper verzehren. Der Kopf bleibt dort hängen, weshalb den Festungen ein Verwesungsgeruch anhaftet und Raben und Geier dauerhafte Gäste sind. Religiöse Führerin ist die Schamanin, die durch das Werfen von ein paar Augen die Zukunft vorhersagen kann. Am besten eignen sich Elfenaugen.

Trollberge

Die Trollberge befinden sich im nördlichen Teil des Bröselgebirges. Das Gelände wird von vielen Schluchten und großen Fels spitzen dominiert. Nicht zu vergessen sind auch die riesigen Trollfestungen, die so gar nicht in die Landschaft passen wollen. Meist befinden sich in der Nähe dieser Festungen Steinbrüche, aus denen das Baumaterial für die Festungen hergeschafft wird.

Trollherzöge

Jede Trollfestung wird von einem Herzog angeführt. Es kann jeder Troll Herzog werden, er muss nur den momentanen Herzog in einem Zweikampf auf Leben und Tod besiegen. So wird eine Trollfestung meist vom kampfkärfigsten oder wagemutigsten



Troll angeführt. Jeder Trollherzog erwählt eine Schamanin, die ihm mit ihren Weissagungen und Ratschlägen zur Seite steht. Der Herzog der Großen Festung ist zugleich auch der Oberherzog, dem alle anderen Trollherzöge untergeordnet sind. Die Herzöge sind aber meist genug damit beschäftigt, ihre Machtposition in ihrer eigenen Festung zu behalten, weshalb dieses Amt kaum wahrgenommen wird und fast nur noch aus Tradition besteht.

Trollfestungen

Die Trollfestungen sind riesige, teilweise in das Gebirge gehauene Steinklötzte, die absolut nicht in die Landschaft passen. Man findet an ihnen keine geometrischen Strukturen, irgendein Konzept oder so etwas wie Symmetrie. Trollfestungen werden nicht geplant und dann gebaut, sie wachsen mit der Zeit zu riesigen Ungetümen aus massivem

Stein, die das Auge jedes Architekten beleidigen. Es sollen sogar schon große Architekten beim Anblick einer Trollfestung vor Schock gestorben sein. Die Trolle selber sind aber auf ihre Festungen stolz und finden diese auch schön. Innerhalb der Festungen setzt sich der äußere Eindruck fort, die Gänge und Räume der Festungen sind verworren. Durch die ständigen Erweiterungen der Trollfestungen und der damit verbundenen Umbauten verändern sich die Trollfestungen fast kontinuierlich.

Große Trollfestung

Die Große Trollfestung ist die größte und bekannteste Festung der Trolle und der große Stolz aller Trollarchitekten. In ihr erkennt man den „perfekten“ Baustil der Trolle, es gibt kaum geometrische Strukturen und die Festung ist herrlich gewachsen. Auf den Mauern dieser Festung sind die größten, gefährlichsten und somit besten Kriegsmaschinen aus der Schmiede der Goblins angebracht. Die Große Trollfestung befindet sich hoch auf dem Bröselgebirge und ist weder vom Amazonendschungel



noch von der anderen Seite ohne wagemutige Kletteraktionen erreichbar. Trollherzog Olokwa herrscht schon eine überdurchschnittlich lange Zeit über die Große Trollfestung, wohl auch wegen der unbekannten Schamanin an seiner Seite.

Trollherzog: Oberherzog Olokwa

Parkfestung

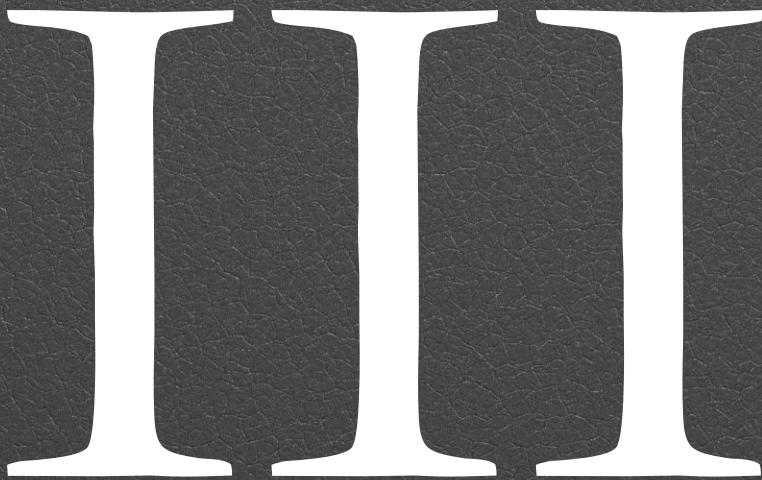
Die Parkfestung liegt in einem etwas ebenerem Teil des Bröselgebirges. Wie die anderen Trollfestungen ist sie aus schwarzem Stein erbaut und ein Monstrum in der Landschaft. Rings um die Festung befindet sich ein weitläufiger Park, der der Festung auch ihren Namen gab. Dieser Park ist einzigartig unter den Trollfestungen. Der Park besitzt einen natürlichen Bergsee mit herrlich klarem Wasser. Das Gelände wird aber von den Trollen nicht gepflegt, vielmehr finden sich viele Kampfspuren und Rillen, die von den Kampfmaschinen verursacht wurden, die überall auf dem Gelände zu finden sind. Der Park wird von einer mächtigen Mauer mit Wehrgang und Zinnen eingefasst und besitzt nur ein komplett eisernes Tor, das nur mit der Kraft von zwei Trollen bewegt werden kann und immer geschlossen ist. Der Trollherzog Uzgor gilt wegen seiner Parkanlage unter den Trollen als nicht ganz zurechnungsfähig und wird oft als verrückt bezeichnet.

Trollherzog: Herzog Uzgor

Turmfestung

Die Turmfestung steht auf einer Felsspitze inmitten einer tiefen Schlucht. Der Zugang zu dieser Festung ist nur über eine Zugbrücke möglich, die den zehn Meter breiten Spalt überspannt. Die Zugbrücke ist aber die meiste Zeit hochgezogen und es werden drei bis vier Trolle benötigt, um die Brücke zu bewegen. Durch den begrenzten Platz in dieser Festung wächst diese von Jahr zu Jahr immer mehr in die Höhe und sieht dadurch wie ein überdimensionaler schwarzer Turm aus. Trotz der Unplanmäßigkeit dieses gigantischen Turms scheint er sehr solide zu stehen, was wieder beweist, dass die Trolle gar keine schlechten Architekten sein können. Trollherzog Rampu herrscht über die Turmfestung, er gilt als einer der besten Trollarchitekten überhaupt.

Trollherzog: Herzog Rampu



Spielregeln

Vor dem Spiel

Vor dem Spiel erschafft jeder Spieler seinen Charakter, dies geschieht gemeinsam, damit alle Charaktere gut zusammenpassen. Jeder Charakter wird dabei auf dem Charakterbogen festgehalten.

Der Spielleiter bereitet das Abenteuer vor. Wenn ein Fortsetzungsabenteuer ansteht, ist natürlich der erste Punkt schon abgehakt und der Spielleiter muss nur noch das Abenteuer vorbereiten, bevor es weitergehen kann.



Die Heldengruppe

Die Charaktere

Die Charaktere sind wagemutige Helden und bestreiten gemeinsam mit ihren Heldenkollegen unmöglich scheinende Abenteuer auf der Doppelseite. Sie kämpfen gegen Drachen, Trolle und Heerscharen von Orks, besteigen die höchsten Gipfel des Lesezeichengebirges und dringen in die tiefsten und dunkelsten Schächte der Verlorenen Minen ein – und das alles nur, um die Doppelseite vor dem großen Zuklappen zu bewahren, aber ab an auch einfach nur für Gold. Sie sind die strahlenden Helden der Doppelseite.

Übersicht

Bei der Charaktererschaffung werden zuerst die Rasse und das Klischee gewählt. Danach wird ein kurzer Hintergrund beschrieben. Erst im letzten Schritt werden die Werte des Charakters und seine Ausrüstung bestimmt.

Eine Heldengruppe erschaffen

Die Charaktere bilden eine Heldengruppe und sollten dementsprechend auch gemeinsam erschaffen werden. Die Spieler sollte dabei auf eine ausgewogene Gruppe achten, die nicht nur aus Kämpfern besteht, sondern auch Gelehrte, Heilkundige oder Magier umfasst.

Ihr spielt eine Heldengruppe, also eine Gruppe, die zusammenarbeiten muss, wenn sie überleben, Schätze erbeuten und zu legendären Helden aufsteigen will. Menschenscheue Einzelgänger, die nicht auf andere eingehen können, sind fehl am Platze, jeder muss hier seine Aufgabe erfüllen, egal ob als Gelehrter oder Krieger.

Rasse

Die Charaktere müssen nicht unbedingt menschlich sein, denn selbstverständlich gibt es auch Helden anderer Rassen. Nur die bösen Rassen sind als Spielercharaktere nicht möglich.

Zur Auswahl stehen die folgenden Rassen:

Elfen
Feen
Gnome
Halblinge
Kobolde
Wichtel
Yetis
Zwerge

Für Menschen stehen folgende Völker zur Auswahl:

Amazonen
Barbaren
Die Edlen
Die (ewigen) Zweiten
Die Hüter
Die Kleinkarierten
Nomaden
Walküren

Klischee

Das Klischee hängt von der gewählten Rasse ab und dient zur Individualisierung des Charakters, bringt mehr Farbe ins Spiel und bietet die Möglichkeit Heldenpunkte zu erlangen. Das Klischee kann der Spieler frei erfinden oder einfach aus der Klischeelisten auswählen.

Magiebegabung

Durch die Wahl eines Magier-, Hexen- oder Schamanenklischees ist der Charakter automatisch magisch begabt und kann dann im Abschnitt Charakterwerte eine Magiekategorie erlernen.

Gute Klischees

Gute Klischees müssen nicht unbedingt positiv für den Charakter sein. Viel mehr ist es wichtig, dass sie von dir aktiv in das Spiel eingebracht oder von anderen Spielern angespielt werden können, damit du dir Heldenpunkte verdienen kannst. Ein gutes Klischee gibt deinem Charakter ein Profil und einen Wiedererkennungswert. Also nutze die Klischees nicht, um deinen Charakter möglichst stark zu machen, sondern um ihn möglichst interessant für alle Beteiligten zu gestalten. Ein Klischee sollte immer aus einem beschreibenden Adjektiv und einer Berufs- oder Klassenbezeichnung bestehen.

Menschen

Gruseliger Barbarenschamane

Der Schamane der Barbaren ist gleichzeitig Heiler, religiöser Führer und Berater des Stammes. Er wirkt immer sehr mystisch, und sein Kommen kann man durch den Klimperkram schon von weitem hören.

Blutrünstiger Barbar

Ein Muskelberg von einem Mann, der außer kämpfen und trinken weder viel kann noch im Sinn hat. Er hat ein recht einfaches Gemüt, und ist leicht zufriedenzustellen, aber ärgern sollte man ihn besser nicht, außer man ist wesentlich schneller als er.

Explosiver Alchemist

Er ist sehr experimentierfreudig und immer auf der Suche nach neuen Tinkturen. Ab und an verschätzt er sich bei den Mengen, so dass des Öfteren mal eine grüne Wolke über ihm schwebt.

Frivole Amazone

Sie ist von Natur aus mit wunderschönen Rundungen gesegnet, mit denen sie die Blicke aller Männer auf sich zieht. Nichtsdestotrotz ist sie eine begabte Kämpferin und hat einen starken Willen.

Klischees mit Magiebegabung

Gruseliger Barbarenschamane
Fanatischer Priester
Pfuschender Magier
Schwatzende Hexe

Klischees ohne Magiebegabung

Blutrünstiger Barbar
Explosiver Alchemist
Frivole Amazone
Hochrabender Ritter
Liebenswerter Schurke
Lebensfroher Glücksritter
Paranoider Dieb
Übereifriger Paladin
Vergesslicher Barde
Vollschanke Walküre

Fanatischer Priester

Ein Priester, der vor Begeisterung über seinen Gott fast übergeschnappt ist. Ihm sollte man besser aus dem Weg gehen, wenn man nicht in endlose Diskussionen verwickelt oder bekehrt werden will.

Hochrabender Ritter

Mehr edel als sonst etwas. Er hat immer die richtigen, geschwollenen klingenden Worte auf den Lippen. Er hört sich gern reden und seine Ehre ist ihm das Wichtigste.

Liebenswerter Schurke

Er treibt sich gerne in dunklen Gassen und in zwielichtigen Kneipen herum und fühlt sich in einer Stadt am wohlsten. Er kann sich mit seinen kleinen Beträgereien recht gut durchs Leben mogeln.

Paranoider Dieb

Ein eigentlich begabter Langfinger, der aber hinter jeder Ecke einen Verfolger und Beobachter vermutet. Er ist die meiste Zeit etwas hektisch und nervös, auch wenn er gerade mal nichts angestellt hat.

Schwatzende Hexe

Eine typische Hexe mit alter, geflickter Kleidung und einer Warze auf der Nase. Sie ist gleichzeitig gern gesehen und gefürchtet. Die meisten Menschen sind nett zu Hexen, auch, wenn sie gar nicht an Hexen glauben.

Vergesslicher Barde

Ein unterhaltsamer Mensch, der gerne zu Übertreibungen neigt. Eigentlich ist er zu nichts zu gebrauchen, aber doch überall gern gesehen, da er meist gute Stimmung, Neuigkeiten und ein paar Lieder mitbringt.

Lebensfroher Glückstreter

Er schlägt sich mit Auftragsabenteuern durch und hat nichts mit normalen Rittern zu tun. Er besitzt ein fröhliches Gemüt und gibt auch immer die ein oder andere Anekdote zum besten.

Pfuschender Magier

Ein Magier, der die Kunst der Zauberei mehr schlecht als recht beherrscht. In Kneipen hat er deswegen meistens einen Tisch für sich. Man sollte immer einen gewissen Sicherheitsabstand von ihm wahren.

Übereifriger Paladin

Er kämpft für seine Gottheit und versucht, seinen Glauben zu verbreiten, bei besonders sturen Nichtgläubigen geschieht dies auch mit dem Schwert. Er handelt immer ehrenvoll nach dem Kodex seiner Religion.

Vollschlanke Walküre

Eine Kämpferin der Walküren, die sich immer nach schnuckeligen Männern umsieht. Sie ist stolz auf ihre weiblichen Rundungen und stellt diese auch zur Schau, aber wehe es lästert mal jemand zu laut über sie.

Elfen

Klischees mit Magiebegabung

Hochnäsiger Magier
Weiser Heiler

Klischees ohne Magiebegabung

Eleganter Klingentänzer
Faszinierender Barde
Naturverbundener Waldläufer

Eleganter Klingentänzer

Ein Schwertmeister, der seinesgleichen sucht. Ist man auf seiner Seite, ist der Sieg, auch gegen eine Übermacht, meist gewiss. Er ist der eleganteste Kämpfer auf der Doppelseite.

Hochnäsiger Magier

Die Elfen stellen mit Abstand die besten und überheblichsten Magier der Doppelseite. Ein Elfenmagier stellt dies auch immer wieder mit Worten und Taten klar. Er ist ungern unter Menschen.

Weiser Heiler

Einer der besten Heiler auf der Doppelseite, er kennt alle heilenden Kräuter und Essenzen. Durch seine jahrhundertlange Erfahrung hat er schon fast jede mögliche Krankheit gesehen und behandelt.

Faszinierender Barde

Der Barde hat schon viel erlebt und kennt viele Orte der Doppelseite. Er kennt all die alten Legenden und Sagen, die sich um die faszinierende Geschichte des Weltenbuchs ranken.

Naturverbundener Waldläufer

Er kennt sich auf der Doppelseite wie kein anderer aus. Der Naturverbundene Waldläufer ist schon auf der ganzen Doppelseite gewesen und findet sich in der Natur überall zurecht.

Feen

Klischees mit Magiebegabung

(Be-)zaubernder Handwerker
Nerviger Zauberer

Klischees ohne Magiebegabung

Betrunkener Krieger
Fiepsender Barde
Fliegender Händler

(Be-)zaubernder Handwerker

Ein Handwerker der besser mit seinem Zauberstab umgehen kann als mit einem Schraubenschlüssel. Aber ab und an übertreibt er es mit der Magie und verursacht dadurch Chaos.

Fiepsender Barde

Da er gerade den Stimmbruch durchmacht, ist er kein besonders guter Sänger, dafür kann er aber gut auf seiner Flöte spielen und durch seine Niedlichkeit verzeiht man ihm vieles.

Nerviger Zauberer

Er schwirrt gern durch die Gegend, am liebsten um Köpfe herum. Es scheint sein Hobby zu sein, andere zu nerven. Aber wehe er packt seinen Feenstaub aus, dann kann es, durch seine magische Begabung, gefährlich werden.

Betrunkener Krieger

Ein Krieger der Feen. Er ist ebenso nervig wie ein Feenzauberer, kann im Gegensatz zu diesem aber mit Waffen umgehen. Bevor es in dem Kampf geht, trinkt er zudem gerne einen Schluck aus einem Flachmann.

Fliegender Händler

Der fliegende Händler wird natürlich seinem Namen gerecht und fliegt von einer Stadt zur anderen, hinter ihm schwebt immer sein Leiterwagen, auf dem zumeist unwahrscheinlich viele Waren gestapelt sind.

Gnome

Klischees mit Magiebegabung

Bodenständige Hexe

Klischees ohne Magiebegabung

Trickreicher Mechaniker

Tüchtiger Händler

Verbissener Kämpfer

Wandernder Naturbursche

Bodenständige Hexe

Die Hexe ist gern in Gesellschaft und hat sich auf Naturhexerei spezialisiert und kann so dem ein oder anderen verzweifelten Weinbauer aus der Not helfen. Sie ist daher auf jedem Kaffeekränzchen gern gesehen.

Tüchtiger Händler

Ein tüchtiger Weinhändler, der die ganze Doppelseite bereist, um seinen hervorragenden Wein an den Mann zu bringen. Er ist ein gemütlicher Zeitgenosse und gibt ab und an auch was von seinem Wein aus.

Trickreicher Mechaniker

Er ist handwerklich sehr versiert und auch einfallsreich. Er kennt jeden Heimwerkertrick und scheut sich nicht vor körperlicher Arbeit. Er ist dabei auch immer wohlge- launt und pfeift ein Liedchen vor sich hin.

Verbissener Kämpfer

Er ist zwar klein, aber dafür ener- gisch und flink im Kampf. Größere Gegner können ihn nicht beein- drucken, da er seine Größe im Kampf geschickt ausnutzt. Meist begleitet er in jungen Jahren die Händler des Weinhandelskontors.

Wandernder Naturbursche

Er fühlt sich in der Natur sehr wohl und findet sich in der Wildnis bestens zurecht. Er ist Dank seiner Größe ein Meister in der Tarnung und auch in der Kräuterkunde sehr bewandert.

Halblinge

Klischees mit Magiebegabung

Lebensfrohe Hexe

Klischees ohne Magiebegabung

Fröhlicher Koch

Gemütlicher Händler

Neugieriger Abenteurer

Wandernder Musiker

Fröhlicher Koch

Er ist fröhlich und unbekümmert, solange er seine regelmäßigen Mahlzeiten, etwa doppelt soviel wie bei den Menschen, bekommt. Er kocht sehr gerne und gut und ist deshalb in jeder Abenteurergruppe gern gesehen.

Gemütlicher Händler

Er ist ein gemütlicher Typ und für einen Händler schon fast etwas zu angenehm. Aber seine guten Einkaufspreise für Kuppenquell und seine guten Beziehungen zur Kaffeefahrtengesellschaft und den Kuppenbädern machen das wieder gut.

Lebensfrohe Hexe

Eine junge und lebensfrohe Hexe, die sehr hilfsbereit und aufgeschlossen ist. Sie liebt die Gesellschaft und schlägt einem selten einen Wunsch ab. Sie natürlich eine Warze auf der Nase, die bei ihr aber nicht unbedingt schlecht aussieht.

Neugieriger Abenteurer

Von Natur aus ängstlich und oft etwas tollpatschig, übermannt ihn doch oft die Neugier und er mischt sich engagiert in alle Angelegenheiten ein. Sein großes Ziel ist es, ein bekannter Abenteurer auf der Doppelseite zu werden.

Wandernder Musiker

Ein typischer Halbling, der gern Feste feiert. Er wandert er gerne auf der Doppelseite und zieht von Fest zu Fest. Er kennt viele lustige und unterhaltsame Lieder und traurige Balladen, die er gerne seinem Publikum vorträgt.

Kobolde

Klischees mit Magiebegabung

Geheimnisvolle Wetterhexe

Klischees ohne Magiebegabung

Emsiger Geschäftsmann

Fieser Kämpfer

Lustiger Überlebenskünstler

Singender Seemann

Emsiger Geschäftsmann

Er ist ein fleißiger und guter Geschäftsmann, der es immer schafft, seinen Profit zu erlangen und das meist mit ehrlichen Mitteln. Betrügen tut er nur in Maßen und nur, wenn er sich sicher ist, dass es Niemand herausfindet.

Geheimnisvolle Wetterhexe

Die Wetterhexe ist bei den Kobolden angesehen, da sie als Einzige das Wetter einigermaßen verlässlich vorhersagen kann, was besonders für die Seefahrt wichtig ist. Meist ist die Hexe zugleich auch eine Heilerin.

Singender Seemann

Wenn es darum geht, ein Boot zu lenken oder sich anhand der Leselampe und der Gestirne zu orientieren, ist er der richtige Mann. Er lässt keine Gelegenheit aus, ein Lied auf seiner Quetsche zu spielen und alte Seemannslieder zu singen.

Fieser Kämpfer

So klein wie er ist, so heimtückisch ist er im Kampf. Mit seinen vielen Messern stellt er sogar für erfahrene Ritter eine Gefahr dar. Wenn er mal kein Messer zur Hand hat, beißt und kratzt er auch.

Lustiger Überlebenskünstler

Der Spaßvogel und Überlebenskünstler jeder Reisegruppe. Er ist geschickt darin, sich aus den unmöglichsten Situationen elegant zu befreien und kommt in der Stadt wie auch in der Wildnis gut zu recht.

Wichtel

Klischees mit Magiebegabung

Praktischer Zauberer

Klischees ohne Magiebegabung

Bürokratischer Beamter

Fleißiger Bote

Flitzender Krieger

Gewitzter Händler

Strammer Wichtelwächter

Bürokratischer Beamter

Ein typischer Beamter der Wichtel. Bei ihm muss alles in geordnete Bahnen gehen. Planung und Voraussagbarkeit sind ihm bei allen Aktionen wichtig, auch wenn es nur um die pünktliche Mittagspause geht.

Fleißiger Bote

Er ist klein, gelb und fleißig. Ein guter Kamerad, wenn es darum geht, Feuerholz zu sammeln. Er ist pflichtbewusst und hat meist gute Laune. Ein rundum angenehmer Geselle.

Flitzender Krieger

Einer der schnellsten Krieger der Doppelseite, schnell im Angriff, im Kampf und in der Not auch in der Flucht. Er legt beim Kampf keinen Wert auf Ehre, kämpft aber auch nicht unbedingt unfair.

Gewitzter Händler

Ein fleißiger und gewitzter Händler, der es gut versteht, seine Waren an den Mann zu bringen. Mit einem Wichtel zu feilschen ist genauso schwer, wie einem Ork zaubern beizubringen.

Praktischer Zauberer

Der Wichtelzauberer ist im Gegensatz zu anderen Zauberern auch praktisch veranlagt. Zwar erledigt er viele Aufgaben auf magische Art, aber in der Not kann er auch handgreiflich werden.

Strammer Wichtelwächter

Er ist ein pflichtbewusster Wächter, der seinen Posten nie verlässt. So wie er immer überkorrekt gekleidet ist verhält er sich auch, jede Vorschrift und jeden Befehl folgt er auf das Genauste.

Yetis

Klischees mit Magiebegabung

Brummeliger Schamane

Klischees ohne Magiebegabung

Agiler Schneeläufer

Freundlicher Grenzwächter

Kuscheliger Händler

Starker Baumeister

Agiler Schneeläufer

Er ist in der Wildnis der Eiswüste Tippex zu Hause und kann dort so gut wie kein Anderer (über-)leben. Er führt oft Expeditionen an und kann sich extrem gut orientieren, er scheint einen inneren Kompass zu besitzen.

Freundlicher Grenzwächter

Ein Grenzwächter der Yetis, der meist sehr freundlich ist. Er ist aber auch ein grausamer Kämpfer und kennt keine Gnade, wenn es darum geht, sich und seine Freunde zu verteidigen.

Starker Baumeister

Ein Architekt der Yetis, der aber nicht nur vor dem Reißbrett steht, sondern auch zupacken kann. Er ist ein Gelehrter der sich für alle möglichen Bauwerke begeistern kann.

Brummeliger Schamane

Der Schamane der Yetis, der die Elemente der Eiswüste im Griff hält, vor allem Eiselementare, die gerne während eines Schneesturms auftreten. Kälte scheint ihm noch weniger auszumachen als anderen Yetis.

Kuscheliger Händler

Ein Händler der Yetis, der immer etwas Eis zum Verkauf anbietet. Er handelt aber natürlich auch noch mit anderen Waren. Er ist ein gutmütiger Zeitgenosse und lässt mit sich reden.

Zwerge

Klischees mit Magiebegabung

Verwirrter Runenschmied

Klischees ohne Magiebegabung

Gläubiger Priester

Jammernder Händler

Metzelnder Kampfzwerge

McGyvernder Bastler

Schlechtgelaunter Schmied

Gläubiger Priester

Er ist ein gläubiger Priester Druckers und schwingt auch in seinem Namen die Axt. In normalen Zeiten hingegen widmet er seine Zeit all jenen, bei denen der Glaube nicht so stark wie bei ihm ist.

Jammernder Händler

Ein jammernder, reisender Zwerghändler. Er hat immer ein Fass Zwergenbier im Gepäck. Er handelt mit allen erdenklichen Waren, aber bevorzugt mit Waren aus zwergischer Herstellung.

Metzelnder Kampfzwerge

Ein wohlgelaunter Zwergenkämpfer. Er bevorzugt eine große beidhändige Axt. Er stürzt sich wohlgläufig in jeden Kampf und ist immer siegessicher. Einem Krug guten Zwergenbiers ist er auch nie abgeneigt.

McGyvernder Bastler

Er ist aber ein Meister der Improvisation und wesentlich praktischer veranlagt als jene. Mit seiner Improvisationskunst ist er eine Bereicherung für jede Gruppe.

Schlechtgelaunter Schmied

Ein typischer Zwergenschmied. Er besitzt entweder eine Schmiede in einer der großen Städte oder stellt in den Zwergenminen Waffen und Werkzeuge her. Er hat nie gute Laune und stinkt immer nach Rauch.

Verwirrter Runenschmied

Er ist auf Runen- und Artefaktkunde spezialisiert. Er kann auch schon mal seine Umgebung vergessen, wenn er in ein altes Buch vertieft ist oder auch mal die eine oder andere Rune bei alltäglichen Arbeiten vergessen.

Hintergrund

Der Hintergrund verleiht dem Charakter Individualität. Neben Namen, Beschreibung und Verhalten, interessieren auch vergangene, prägende Ereignisse. Ob der Hintergrund ausformuliert oder in Stichpunkten notiert wird, bleibt jedem selber überlassen.

Tipps zum Hintergrund

Erschaffe einen Hintergrund, der den Charakter für die anderen Spieler interessant werden lässt. Charaktere mit Ecken und Kanten bereichern das Spiel. Also spielt keine introvertierten Einzelgänger, sondern Helden mit Stärken und Schwächen, die man lieben und hassen kann.

Ein cooler Hintergrund bringt nichts, wenn er im Spiel untergeht. Also gestalte deinen Charakterhintergrund nützlich. Erstens für dich, um ihn besser auszuspielen, zweitens für die Gruppe und den Spielleiter, damit sie den Hintergrund deines Charakters anspielen können.

Folgende Fragen können helfen, um die wichtigsten Fakten des Charakterhintergrunds festzulegen:

1. Wie sieht der Charakter aus? Wie kleidet er sich? Ist er gepflegt?
2. Wie verhält sich der Charakter? Ist er lebensfroh oder grummelig?
3. Was hat er gemacht, bevor er ein Held wurde?
4. Warum und wie ist er ein Held geworden?

Beispiel zum Charakterhintergrund

Silvia nennt ihren Charakter Toran, er ist ein Barbar und kommt aus dem Stamm Baroc. Er ist 25 Jahre alt. Silvia beantwortet die Hintergrundfragen wie folgt:

1. Lange, blonde Haare die er meist geflochten trägt. Er trägt wettergegerbte Lederkleidung, der man Kampfspuren ansieht.
2. Er hat einen rauen Humor, ist aber zwischendurch auch nachdenklich.
3. Krieger und Langschiffobermaat.
4. Verbannt von seinem Stamm, will wieder glorreich von seinem Stamm aufgenommen werden.

Charakterwerte

Profile

Die Fähigkeiten des Charakters werden durch die vier Profile Glücksritter, Krieger, Handwerker und Waldläufer definiert. Umso höher der Profilwert ist, umso besser ist der Charakter in Fertigkeiten dieses Bereichs. Der Profilwert bestimmt die Anzahl an Würfel, die bei einem Konflikt geworfen werden (siehe Konflikte).

Bei der Charaktererschaffung dürfen 12 Würfel auf die Profile verteilt werden. Jedem Profil muss mindestens ein Würfel zugeordnet werden, kein Profil darf um mehr als zwei Würfel vom nächsthöheren oder nächstniedrigeren Profil abweichen. Die maximal mögliche Spezialisierung bei der Charaktererschaffung ist daher 1, 2, 4, 5.

Falls der Spieler ein Klischee mit Magiebegabung gewählt hat, kann er 1 Punkt in eine Magiekategorie investieren und so einen magisch begabten Charakter erschaffen.

Andere Rassen als Menschen erhalten nach der Verteilung noch einen zusätzlichen Würfel im ihrer Rasse zugeordneten Profil. Dadurch kann der Abstand zum nächstniedrigeren Profil auf 3 Würfel ansteigen.

Mögliche Profilwerte

Normal	Magiebegabt
1, 2, 4, 5	1, 2, 4, 4
1, 3, 3, 5	1, 3, 3, 4
2, 2, 3, 5	2, 2, 3, 4
2, 2, 4, 4	2, 3, 3, 3
3, 3, 3, 3	

Rasse

Rasse	Bonusprofil
Elfen	Waldläufer
Fee	Waldläufer
Gnome	Handwerker
Halblinge	Glücksritter
Kobolde	Glücksritter
Menschen	Heldenpunkte
Wichtel	Handwerker
Yetis	Krieger
Zwerge	Handwerker

Erschaffe keinen Fachidioten!

Erschaffe einen Charakter, der alleine überleben kann! Keinen Fachidioten, der in einem Abenteuer nur in ein oder zwei Szenen etwas beiträgt. Denn du als Spieler musst mit deinem Charakter das Abenteuer voranbringen können und willst sicherlich nicht nur zugucken.

Glücksritter

Unter Glücksritter sind Fertigkeiten wie Verhandeln, Menschenführung, Glücksspiel oder auch Musizieren angesiedelt. Glücksritter sind sozial kompetente Charaktere und fühlen sich in der Stadt und in Kneipen wohl, wissen sich aber auch an Hofe zu benehmen.

Krieger

Unter Krieger fallen alle Nah- und Fernkampffertigkeiten sowie viele körperliche und athletische Fertigkeiten. Bei ihnen gilt auch Alkohol als Waffe, weshalb sie ziemlich gut darin sind, Gegner unter den Tisch zu trinken. Nur die großen Denker sind sie nicht.

Handwerker

Unter Handwerker fallen alle handwerklichen Fertigkeiten, wie schmieden oder Fallen entschärfen. Aber auch mechanische Kenntnisse und Tätigkeiten wie Heilung, Einbruch oder Diebstahl gehören zu diesem Profil.

Waldläufer

Unter Waldläufer fallen alle Fertigkeiten, die benötigt werden, um in der Wildnis zu überleben. Kenntnisse in der Jagd und über die Natur fallen genauso darunter wie auch Reiten, Feuer entzünden oder eine geeignete Furt finden.

Beispiel 1 zur Profilwerteverteilung

Silvia hat sich für einen Barbaren entschieden, er ist einer der Kämpfer der Gruppe. Sie verteilt daher ihre 12 Punkte wie folgt: Glücksritter 3, Krieger 5, Handwerker 1, Waldläufer 3. Da sie als Rasse Mensch gewählt hat, steigt keines der Profile Torans an. Dafür erhält Toran einen sechsten Heldenpunkt.

Beispiel 2 zur Profilwerteverteilung

Manu hat sich für eine nervige Feenzauberin (Fayla) entschieden. Sie verteilt daher ihre 12 Punkte wie folgt: Glücksritter 4, Krieger 2, Handwerker 2, Waldläufer 3. Für den 12. Punkt lernt sie die Magiekategorie Illusion. Da sie als Rasse Fee gewählt hat, steigt Faylas Waldläufer Profil von 3 auf 4 Punkte an.

Magiekategorien

Beim Weltenbuch wird das Wirken von Magie nur durch den gesunden Menschenverstand beschränkt. Welchen Einfluss ein Zauberspruch hat, wird bei einem einfachen Konflikt durch die Schwierigkeit festgelegt. Bei einer Konfliktszene ergibt sich der Einfluss allein durch die Beschreibung aller Beteiligten. Das aber ein Anfängercharakter nicht gerade einen Berg versetzten kann sollte jedem klar sein.

Beschwörung

Diese Kategorie befasst sich mit dem Beschwören, Befragen und Beherrschen von Elementaren, Geistern, Dämonen oder auch Toten. Dies ist eine typische Kategorie für Schamanen.

Natur

Diese Kategorie umfasst die gesamte Flora und auch das Wetter. Vom magischen Wachstum einer Bohnenstange bis hin zur Wettervorhersage oder -beeinflussung ist alles möglich.

Tiere

Diese Kategorie umfasst alles, was mit Tieren zu tun hat. Es fängt bei der Tierpflege oder Heilung an und geht weiter bis zur Tiersprache oder der kurzfristigen Übernahme eines Tieres.

Elemente

Die Kategorie Elemente beinhaltet die Manipulation und die Erschaffung eines der vier Elemente Erde, Wasser, Luft oder Feuer. Dazu gehört zum Beispiel, Feuerbälle zu werfen.

Menschen

Die Kategorie Menschen befasst sich mit der Heilung oder Beeinflussung von Menschen. Dazu gehört zum Beispiel, Wunden zu heilen und Flüche zu brechen. Dies ist eine typische Kategorie von Hexen.

Lebloses

In dieser Kategorie geht es um die Manipulation und Erschaffung von leblosen Gegenständen, Pflanzen gehören explizit nicht dazu. Darunter fällt z. B. einen Felsen zu bewegen oder die Reparatur einer Rüstung.

Zähigkeit

Jedes Profil besitzt neben seinem Profilwert auch eine Zähigkeit von sechs Punkten. Während eines Konflikts kann die Zähigkeit sinken, aber nicht unter null. Beträgt die Zähigkeit eines Profils null, erleidet der Charakter eine Konsequenz. Die Zähigkeit regeneriert nur durch die Ausgabe eines Heldenpunkts oder beim Start in ein neues Abenteuer.

Konsequenzen

Konsequenzen sind Nachteile des Charakters, die ausgespielt werden müssen, aber keinen regeltechnischen Einfluss besitzen. Direkt nach der Erschaffung hat der Charakter keine Konsequenzen. Konsequenzen erleidet der Charakter innerhalb eines Abenteuers, wenn die Zähigkeit eines Profils auf null sinkt. Sie sind solange gültig, bis sie durch einen Stufenaufstieg gestrichen werden.

Erfahrungspunkte

Jeder Charakter beginnt als Mächtigernheld mit 0 Erfahrungspunkten (EP). EP sammelt man, indem man Abenteuer durchlebt. Sie dienen dazu, den Charakter mit der Zeit besser werden zu lassen. Mehr Informationen zu EP findest du im Abschnitt „Nach dem Abenteuer“.

Heldenpunkte

Heldenpunkt sind Ressourcen, die der Spieler jederzeit ausgeben kann. Mit Heldenpunkten kann man:

- Die Würfelzahl in einem Konflikt um zwei Würfel erhöhen
- Die Zähigkeit eines Profils um drei Punkte auffrischen
- Wichtige Fakten kaufen

Bei der Charaktererschaffung erhält jeder Charakter fünf Heldenpunkte, Menschen bekommen noch einen Bonuswürfel obendrauf. Diese werden zu Beginn jedes Abenteuers vollständig aufgefrischt. Während des Abenteuers vergibt der Spielleiter für gelungene Charakterszenen frische Heldenpunkte.

Ausrüstung

Ausrüstung ist derjenige Besitz des Charakters, der relevant für Abenteuer ist oder die Persönlichkeit des Charakters unterstützt. Alltägliche Dinge spielen beim Weltenbuch keine große Rolle. Alles, was ein typischer Held dabei haben könnte, ist automatisch verfügbar. Daher ist es nicht nötig, bei der Charaktererschaffung jede Kleinigkeit zu kaufen und im Abenteuer Stunden beim Einkauf zu vertrödeln.

Kommt bei einem Konflikt ein Ausrüstungsgegenstand zum Einsatz, erhöht dessen Bonus temporär den Profilwert oder die Zähigkeit.

Notation der Boni

Die Boni werden direkt hinter dem Gegenstand notiert.

P steht dabei für den Profilbonus.

Z für den Zähigkeitsbonus.

Standardheldenpaket

Das Standardheldenpaket bringen alles mit damit der Charakter ein paar Tage in der Wildnis überleben kann. Jeder Charakter verfügt automatisch über:

- Schlafsack
- Feuerstein und Stahl
- Fackeln
- kleiner Rucksack
- Wasserschlauch
- Angelhaken und Seil

Startgeld

Jeder Charakter startet mit 2 Goldmünzen, von denen er sich Ausrüstung und Waffen kaufen kann. Es müssen nur Dinge bezahlt werden, die einen Bonus geben oder Grundlage für eine Tätigkeit sind; alles andere ist kostenlos, also sucht keine Kleinigkeiten in den Ausrüstungslisten.

- Startgeld: 2 GM

Währung

1 GM (Goldmünze)

= 10 SM (Silbermünzen)

= 100 BM (Bronzemünzen)

= 1000 KM (Kupfermünzen)

Beispielcharaktere

Toran der Barbar

Toran kommt aus dem Stamm der Baroc und ist mit seinem Langschiff in einen Sturm geraten. Als er wieder zu sich kam, lag er am Strand eines Urwaldes, wo er dann von den Dschungelemanzen aufgenommen wurde.

Nach langen Jahren bei den Amazonen, halb als Sklave, halb als Freier, machte er sich eines Nachts davon, um Ruhm, ein Langschiff und Schätze zu erringen und wieder von seinem Stamm aufgenommen zu werden.

Rasse	Mensch – Barbar	Glücksritter	2
Klischee	Blutrüstiger Barbar	Krieger	5
Stufe	Möchtegernheld	Handwerker	2
Heldenpunkte	6	Waldläufer	3
Ausrüstung	Standardheldenpaket, Bihänder: P+1 (800 KM), Dolch: P+0 (200 KM), Pferd (1.000 KM), Bargeld: 800 KM		

Fayla

Fayla ist eine junge, lebensfrohe Fee. Sie hat ihre Ausbildung zur Zauberin erst kürzlich abgeschlossen und will nun die Doppelseite erkunden, der Elfenwald ist ihr einfach zu klein geworden. Ihr großes Ziel ist es, die beste Feenzauberin zu werden, um von der Magierakademie in der Unistadt aufgenommen zu werden. Auf ihrer Reise wurde sie von Räubern überfallen und Tora hat sie gerettet. Seitdem weicht sie nicht mehr von seiner Seite.

Rasse	Fee	Glücksritter	4
Klischee	Nerviger Feenzauberer	Krieger	2
Stufe	Möchtegernheld	Handwerker	2
Heldenpunkte	5	Waldläufer	4
Magiekategorien	Lebloses: 1		
Ausrüstung	Standardheldenpaket, Dolch: P+0 (200 KM), Feenstaub: P+1 (600 KM), Zauberstab: P+1 (600 KM), Bargeld: 600 KM		

Ausrüstungslisten

Waffen und Rüstungen

Nahkampfwaffen

Waffe	Bonus	Kosten
Dolch		20 BM
Keule		20 BM
Speer		20 BM
Axt		40 BM
Kurzschwert		40 BM
Krummsäbel	P+1	80 BM
Langschwert	P+1	80 BM
Bihänder	P+1	80 BM
Zweihandaxt	P+1	80 BM

Rüstungen

Rüstung	Bonus	Kosten
Lederrüstung	Z+1	80 BM
Kettenhemd	Z+2	160 BM
Metallpanzer	Z+3	320 BM

Besondere Waffen

Waffe	Bonus	Kosten
Elfenbogen	P+2	400 BM
Graphitschwert	P+2	400 BM
Yetischwert	P+3	400 BM

Fernkampfwaffen

Waffe	Bonus	Kosten
Wurfdolch		25 BM
Kurzbogen		45 BM
Wurfspeer		45 BM
Langbogen	P+1	85 BM
Wurfaxt	P+1	85 BM

Elfenbögen werden aus dem Holz eines Baumes gefertigt, der nur im Elfenwald wächst.

Graphit ist das härteste und leichteste Metall. Nur die Bleistiftzwerge können es schmieden.

Yetischwerter sind aus einem Metall gefertigt, das die Optik von glasklarem Eis besitzt und auch genauso kalt ist.

Alles für den Helden von heute

Diverses

Gegenstand	Kosten
Campingpaket	10 BM
Dietrich-Set	20 BM
Erste-Hilfe-Set	20 BM
Kletterausrüstung	15 BM
Schreibzeug	10 BM

Für Magiewirkende

Gegenstand	Bonus	Kosten
Feenstaub	P+1	60 BM
Hexenbesen	P+1	60 BM
Klimperzeug	P+1	60 BM
Zauberstab	P+1	60 BM
Zauberhut	P+1	60 BM

Reittiere

Reittier	Kosten
Alter Klepper (Pferd)	40 BM
Pony	60 BM
Pferd	100 BM

Reisekosten

Reiseart	Kosten
Zwergenbahnticket	50 BM
Zoll Bleistiftberg	10 BM
Zoll Zündholzbrücke	6 BM

Besondere Ausrüstungsgegenstände

Amors Duft

Ein besonders betörendes Parfüm der Walküren, manche behaupten auch, dass es besonders aufdringlich riecht. Es ist in einer herzförmigen Phiole abgefüllt und gibt einen Bonus von 1 auf Betören.

Brotzeitbox

Eine Brotzeitbox, in der pro Tag eine komplette Brotzeit erscheint. Sie besteht meist aus Brot, etwas Wurst und einem Apfel. Die Brotzeitbox gibt einen Bonus von 1 auf alle Ausdauer-Proben.

Gegenstand	Kosten
Amors Duft	100 BM
Brotzeitbox	100 BM
Endlosbier	100 BM
Glückswürfel	100 BM
Klappamboss	100 BM
Koboldquetsche	100 BM
Pack-Dich-Rucksack	100 BM
Promillestop	100 BM
Tragbare Kräutermike	100 BM
TürÖffneDich	100 BM

Endlosbier

Ein Zweiliterfäßchen Bier, das immer voll ist. Nur ein Oger kann schnell genug trinken, um das Fass leer zu bekommen. Das Endlosbier gibt einen Bonus von 1 auf Zechen.

Glückswürfel

Diese Würfel eignen sich besonders gut zum Glücksspiel. Sie sind fast immer ihrem Eigentümer wohl geneigt, wenn sie nicht verärgert werden. Sie geben einen Bonus von 1 auf Falschspiel.

Klappamboss

Ein ausgewachsener Amboss, der sich zusammenklappen lässt und danach nur noch ein Viertel seiner Größe und seines Gewichts besitzt, ideal für jeden reisenden Schmied. Er gibt einen Bonus von 1 auf Handwerk.

Kneipenführer

Ein kleines Notizbuch, in dem alle Kneipen der momentan Region oder Stadt verzeichnet sind, inklusive Bewertungen und Anmerkungen zu der Kneipe. Der Kneipenführer gibt einen Bonus von 1 auf Gassenwissen-Proben.

Koboldquetsche

Die Zieharmonika hat einen besonders guten Klang und gibt dem Musikanten einen Bonus von 1 auf Unterhaltung. Selbst die vielen Verzierungen stören den Spieler nicht.

Pack-Dich-Rucksack

Ein kleiner Rucksack, in den enorm viel hineinpasst, und der auch nicht schwerer wird, solange ihn ein Wichtel trägt. Er scheint innen wesentlich größer als außen zu sein.

Tragbare Kräutermixe

Ein Beutel mit acht gebräuchlichen Kräutern. Innerhalb des Beutels erneuern sich die Kräuter binnen einer Woche, solange sie nicht ganz aufgebraucht werden. Sie gibt einen Bonus von 1 auf alle Heilen-Proben.

TüröffneDich

Ein Dietrichset, das einen Bonus von 1 auf Schlosser öffnen gibt und dazu noch höchst professionell aussieht. Ein Muss für jeden Profieinbrecher.

Kräuter und Tränke

Blobsaft

Wer es übers Herz bringt diese ach so süßen, kleinen Blobs zu verarbeiten, kann aus ihnen einen Trank mit aufputschender Wirkung, gewinnen. Das schwierigste an der Gewinnung ist das Einfangen von grünen Blobs, diese werden dann so lange in einem geschlossenem Gefäß in die Kälte gestellt, bis sie nicht mehr springen und porös werden. Mit dem Hammer werden sie dann in kleine Stücke zerteilt und über dem Feuer gekocht, bis eine zähflüssige Masse entsteht. Diese wird mit Wasser verdünnt und mit Gewürzen abgeschmeckt.

Wirkung: Der Trank bewirkt eine kurzzeitige Steigerung der Sprungkraft, bringt aber auch eine Erhöhung der Stimme mit sich.

Varianten

Roter Blobsaft: Hergestellt aus roten Blob.

Frauen bekommen eine unerträglich hohe Stimme. Männer wirken „soooo (unwiderstehlich) süüß“ auf Frauen.

Blauer Blobsaft: Hergestellt aus blauen Blobs.

Männer klingen wie im Stimmbruch. Frauen sind für kurze Zeit zu unglaublichen Verrenkungen im Stande, als wären ihre Knochen aus Gummi.

Kraut / Trank	Kosten
Blobsaft	1 SM
Drachenblut	4 GM
Heldenmut	2 SM
Nekromantenkaffee	1 SM
Oberonextrakt	3 GM
Zigeunergras	2 KM
Zuckertrank	2 SM

Drachenblut

Das Blut eines mächtigen Drachen hat eine sehr stark heilende und vitalisierende Wirkung. Das Drachenblut darf nicht gerinnen, deshalb wird es in einem geheimen Ritual speziell aufbereitet. Danach hat der Trank eine hellrote Farbe und ist fast so flüssig wie Wasser.

Wirkung: Regeneriert die Zähigkeit eines Profils vollständig

Heldenmut

Heldenmut ist ein lebenspendender Trank, der aus der gleichnamigen Pflanze hergestellt wird. Komischerweise findet sich diese Pflanze nur auf dem Heldenfriedhof in der Wichtigsten Stadt und sonst so gut wie nirgends. Meist wächst sie zwischen Brennnesseln und hat auch etwa dasselbe Aussehen.

Wirkung: Regeneriert 3 Punkte der Zähigkeit des Krieger Profils

Nekromantenkaffee

Nekromantenkaffee wird aus dem abgebautem Kaffee des Kaffemoors in einem speziellen Verfahren destilliert. Das Extrakt ist für normale Lebewesen nicht genießbar und führt zu extremen Herzrasen und Ohnmachtsanfällen.

Schleust man es aber einem kürzlich Verstorbenen ein, steigen die Chancen, dass man ihn wieder zum Leben erwecken kann.

Wirkung: Weckt Tote auf, +2 auf Wiederbelebenproben

Oberonextrakt

Der Oberonextrakt wird aus dem Harz der Oberonbäume in den „Verlorenen Minen“ gewonnen, dementsprechend teuer und selten ist dieses Gift. Es wird hauptsächlich von den Dunkelelfen benutzt. Es ist das stärkste Gift der Doppelseite und ist innerhalb von zwei Minuten sofort tödlich, wenn es durch eine Wunde in den Blutkreislauf gelangt. Wenn es normal auf die Haut aufgetragen wird kann es je nach Menge mehrere Stunden dauern bis der Tod eintritt. Das Gift ist schwarz und zähflüssig.

Wirkung: innerhalb von 20 Minuten tödlich

Zigeunergras

Das Zigeunergras wächst meistens in schattigen Südhänglagen zwischen kleinen Hainen. Das Gras wird gewaschen und getrocknet und anschließend zu Tabak weiterverarbeitet. Wenn es verbrannt wird erzeugt das Einatmen des Rauches einen euphorischen und glücklichen Zustand. In geringen Mengen verwenden es ab und an Händler, um die Kunden kaufwilliger zu machen. Aber auch viele Helden benutzen es in einer Pause, um etwas abzuspannen.

Wirkung: erzeugt euphorischen Zustand, Widerstehen Proben –2

Zuckertrank

Zuckertrank wird aus den Blättern und dem Stiel des Zuckergebüschs hergestellt, das nur im Gebiet der Zuckerfelsen wächst. Es ist eine kleinwüchsige und widerstandsfähige Pflanze. Aus den Blättern und dem Stiel wird der Saft heraus gepresst. Heraus kommt eine grüne sehr zähe Flüssigkeit. Diese Flüssigkeit wird anschließend noch mit Wasser verdünnt und in kleinen Mengen verkauft. Der Zuckertrank hat eine aufputschende Wirkung und macht den Konsumenten eine kurze Zeit körperlich und geistig sehr leistungsfähig.

Wirkung: +2 für 10 Minuten auf alle Proben

Abenteuer

Nachdem jeder Spieler einen Charakter erschaffen und der Spielleiter ein Abenteuer vorbereitet hat, beginnt das eigentliche Spiel. Ein Abenteuer besteht aus Schauplätzen, Spielleitercharakteren und (möglicherweise) eintretenden Ereignissen, die stark miteinander verknüpft sind. Im Endeffekt ist ein Abenteuer ein grober Rahmen, in dem die Charaktere handeln, wie er auch in Büchern und Filmen vorkommt, nur mit offenem Ausgang.

Die Charaktere werden in einem Abenteuer mit einem Problem konfrontiert, das es zu lösen gilt, oder sie erhalten einen Auftrag, den sie erfüllen sollen. Das Abenteuer selbst kennt dabei nur der Spielleiter, die Spieler erfahren durch die Handlungen ihrer Charaktere innerhalb des Abenteuers immer mehr Details und müssen versuchen es erfolgreich zu bestehen.

Aufgabe des Spielleiters ist es ...

- das Abenteuer gut vorzubereiten und auf die Charaktere zuzuschneiden.
- das Abenteuer anziehend und spannend für die Spieler zu gestalten.
- die Spielleitercharaktere selbstständig und intelligent, im Rahmen ihrer Möglichkeiten, agieren und auf die Handlungen der Charaktere reagieren zu lassen.
- die Umgebung zu beschreiben und die Ideen der Spieler aufzugreifen.
- die Regeln des Spiels zu kennen und auch umzusetzen und dabei als Schiedsrichter zu agieren, falls etwas unklar ist.
- das Abenteuer voranzutreiben und den Spielern aus Sackgassen zu helfen, wenn sie sich verzettelt haben.

Aufgabe der Spieler ist es ...

- ihren Charakter zu spielen, also ihn aktiv handeln zu lassen und mit den anderen Charakteren und Spielleitercharakteren zu interagieren.
- den Hintergrund des Charakters und seine Merkmale in das Abenteuer einzubringen.
- zu versuchen das Abenteuer voranzubringen, anstatt nur auf das Geschehen im Abenteuer zu reagieren.
- die Regeln des Spiels zu kennen und seine Erzählrechte zu nutzen, um das Abenteuer mitzugestalten.

Vor dem Abenteuer

Direkt vor Beginn des Abenteuers sollte jeder Spieler seinen Charakter kurz und vor allem plastisch beschreiben. Er soll nicht nur die Ausrüstung des Charakters aufzählen, sondern auch seine Charakterzüge und äußerlichen Merkmale schildern, damit sich die Mitspieler den Charakter vorstellen können. Normalerweise sollte hierbei auch angeschnitten werden, woher sich die Charaktere kennen, um langwierige (und oft gekünstelt wirkende) Zusammenführungsszenen zu vermeiden.

Falls ein Abenteuer fortgesetzt wird, entfällt die Vorstellung der Charaktere, stattdessen werden gemeinsam die Geschehnisse des letzten Abends zusammengefasst. Wenn die Spieler dabei grobe Fehler machen, sollte der Spielleiter eingreifen und Missverständnisse klarstellen. So kommen alle auf dem gleichen Stand und das Abenteuer kann beginnen.

Heldenpunkte und Zähigkeiten

Zum Start des Abenteuers regenerieren vollständig:

- Die Zähigkeit aller Profile
- Die Zähigkeit adie Zähigkeit der Ausrüstung
- Die Zähigkeit adie Heldenpunkte

Wenn das Abenteuer deutlich länger als 4–5 Stunden dauert, ist es ratsam, die Heldenpunkte und Zähigkeiten zwischendurch zu regenerieren. Entweder zu einem passenden Zeitpunkt nach 4–5 Stunden oder zum Beginn der Fortsetzung des Abenteuers. Auch der Spielleiter erhält dann frische Heldenpunkte.

Heldenpunkte für den Spielleiter

Der Spielleiter erhält ebenfalls Heldenpunkte, und zwar pro Abenteuer „Anzahl Spieler“ + „durchschnittliche Stufe der Charaktere“.

Spielleiter-Heldenpunkte

Die Spielleiter-Heldenpunkte dienen dazu, um in spannenden Momenten noch mehr Dramatik in das Geschehen zu bringen, etwa wichtigen Gegen Spielern der Charaktere kurzzeitig höheres Können zu verleihen oder Hindernisse schwieriger zu gestalten. Aber Vorsicht, durch den Einsatz der Heldenpunkte sollten die Charakterleistungen nicht geschmälert werden!

Gliederung des Abenteuers

Ein Abenteuer untergliedert sich in Szenen. Eine Szene umfasst dabei alle Handlungen und Ereignisse an einem bestimmten Schauplatz. Wechselt der Schauplatz, beginnt eine neue Szene. Im Mittelpunkt einer Szene stehen oft auch ein großer Konflikt oder mehrere kleinere Konflikte.

für das Abenteuer unwichtige Szenen

Unwichtige Szenen, in denen nichts Abenteuerrelevantes geschieht und in denen kein Spieler etwas mit seinem Charakter unternehmen will, sollten mit ein paar Sätzen zusammengefasst werden. Eine lange Reise oder ein umfangreicher Einkauf sollte nur ausgespielt werden, wenn dabei etwas Besonderes geschieht oder alle Spieler daran Spaß haben.

Einstieg

Das Abenteuer beginnt am Besten mit einer Szene, in der die Spielercharaktere sofort ins Abenteuer stürzen. Die Spieler sollten das Abenteuer nicht erst suchen müssen. Dabei ist es egal, ob es eine Szene mit viel Aktion ist oder ob ein Charakterhintergrund angespielt wird, um das Abenteuer in Gang zu bekommen. Hauptsache es passiert etwas, auf das die Spieler reagieren können und das ihre Charaktere zum Handeln ermutigt.

Verlauf

Der Verlauf des Abenteuers ist nicht in Stein gemeißelt, er ergibt sich zum größten Teil aus den Aktionen der Spieler. Der Spielleiter sollte den Spielern und ihren Charakteren weiträumige Freiheiten lassen und darauf vertrauen, dass die Spieler das Abenteuer erfolgreich bestehen wollen. Der Spielleiter sollte die Ideen der Spieler aufgreifen und sie mit dem vorbereiteten Abenteuer vermischen. So entsteht etwas Spannenderes, als wenn nur stur dem vorbereiteten Abenteuerverlauf gefolgt wird. Ein Abenteuer ist keine fertige Geschichte, diese entsteht erst durch die Aktionen und Reaktionen aller Akteure im Spiel. So kann es durchaus sein, dass nicht alle Schauplätze oder Spielleitercharaktere, die im Abenteuer beschrieben sind, vorkommen. Ebenso können spontan neue Szenen und Spielleitercharaktere improvisiert werden müssen.

Finale Szene

Die letzte Szene im Abenteuer sollte der Höhepunkt des Abenteuers sein, es sollte mit einem Wow- oder Oha-Effekt enden, wie in Abenteuerromänen und -filmen. Ereignisse, wie das Zusammentreffen mit dem ärgsten Widersacher oder das Lösen eines großen Rätsels können ein solcher Höhepunkt sein.

Ablauf einer Szene

Szenenstart

Zum Start der Szene beschreibt der Spielleiter den Ort, die anwesenden Personen, hervorstechende Objekte und was sich gerade ereignet. Eben alles, was für die Szene von Bedeutung ist. Dabei sollte er darauf achten, dass es offensichtliche Einstiegsmöglichkeiten für die Spielercharaktere gibt.

Beispiel eines Szenenstarts

Toran und seine Gruppe sind in einem unheimlichen Wald unterwegs, als sie ein Unwetter überrascht. Der Spielleiter beschreibt die unheimlichen Geräusche, die durch den aufkommenden Sturm verschluckt werden und wie ein starker Regen einsetzt, der die Sicht stark einschränkt und die Gruppe binnen Minuten durchnässt.

Die Szene

Jeder Spieler kann seinen Charakter innerhalb einer Szene frei handeln lassen, die Szenenelemente aufgreifen und mit den anderen Charakteren und Spielleitercharakteren interagieren. Jetzt ist es auch der richtige Zeitpunkt, ein zur Szene passendes Merkmal des Charakters auszuspielen.

Der Spielleiter kann dasselbe natürlich für seine Spielleitercharaktere machen und Ereignisse in der Szene in Gang bringen.

Neben diesem freien Spiel greifen in einer Szene auch die im Folgenden vorgestellten Regelelemente. Im Spiel entscheidet der Spielleiter, wann welche Regel angewandt wird. Die Spieler beschreiben immer nur die Aktionen ihrer Charaktere.

Sag Ja

Sage „Ja“ zu den Ideen und Aktionen deiner Mitspieler und bau darauf auf. Dadurch entwickelt sich die Geschichte im Abenteuer weiter, wenn du „Nein“ sagst, gerät sie ins Stocken. Als Spielleiter kannst du auch „Ja, aber ...“ sagen, um die Szene spannender zu gestalten oder etwas Hintergrund des Abenteuers einzubauen.

Beispiel einer Szene

Silvia beschreibt, wie ihr Charakter Toran versucht, sich gegen den Sturm zu wappnen und einen geeigneten Unterschlupf zu finden. Fayla verkriecht sich in den Rucksack Torans, da sie bei dem Wetter unmöglich fliegen kann und schaut sich natürlich auch um. Der Spielleiter entscheidet, das dafür ein einfacher Konflikt ausgeführt werden muss (siehe Konfliktsystem).

Heldenpunkte verdienen

Heldenpunkte verdient sich ein Spieler, wenn ...

- er mit seinem Charakter coole Szenen und Aktionen initiiert.
- sein Charakterkonzept und die Merkmale des Charakters zum eigenen Nachteil ausspielt.
- der Gruppe oder dem Fortschritt des Abenteuers unterhaltsam weiterhilft.

Grundsätzlich sollte der Spielleiter die Heldenpunkte freigiebig verteilen. Das ermutigt im Gegenzug auch die Spieler, ihre Heldenpunkte einzusetzen.

Beispiel zu Heldenpunkte verdienen

Da Fayla Angst vor Donner hat, beschreibt Manu, wie sich Fayla ganz in den Rucksack zurückzieht und Toran dadurch nicht helfen kann einen Unterschlupf zu finden. Durch den Regen wird auch ihr Feenstaub durchnässt und sie kann auch nicht Zaubern. Für das Einbringen dieser Nachteile von Fayla, vergibt der Spielleiter einen Heldenpunkt, schließlich macht Faylas Verhalten es der Gruppe nicht einfacher, ist aber charaktergerecht und bringt die Gruppe in keine Zwangslage.

Ausrüstung kaufen

Wenn die Charaktere Ausrüstung benötigen, muss diese ganz normal gekauft werden. Normalerweise reicht es aber, den Einkauf in ein, zwei Sätzen abzuhandeln. Lediglich, wenn alle Beteiligten ihn ausspielen wollen und der Einkauf plotwichtigen Materials dient, sollte er eine eigene Szene erhalten.

Fakten hinzufügen

Die Spieler können und sollen einer Szene einzelne Fakten hinzufügen, solange sie folgende drei Regeln beachten:

- Fakten dürfen der Beschreibung des Spielleiters nicht widersprechen.
- Sie müssen sich stimmig in die Szene einfügen.
- Sie müssen die vom Setting festgelegten Genrekonventionen einhalten.
- Der Fakt darf weder die Szene noch das Abenteuer auflösen.

So erhält die Szene mehr Details, ohne dass die Spieler wegen jeder Kleinigkeit nachfragen müssen. Ein Fakt kann dabei ein beliebiges Szenenele-

Kleinigkeiten

Kleinigkeiten müssen beim Weltenbuch nicht bezahlt werden, also weder das Bier an der Gaststätte noch der Reiseproviant.

Wichtige Fakten

Wichtige Fakten beeinflussen eine Szene maßgeblich. Während eines Kampfes gegen ein Eismonster wäre z.B. ein ausbrechender Geysir ein wichtiger Fakt, weil das warme Wasser eine hervorragende Waffe gegen das Eismonster darstellt. Ein ausbrechender Geysir als Hintergrund einer Verhandlung wäre hingegen nebensächlich.

ment sein, wie z.B. ein Gegenstand oder ein Ereignis. Wenn also in der Kneipe die großbusige Schankmagd fehlt oder auf dem Marktplatz die Stadtwache, dann sollen die Spieler solche Details ergänzen. Erzählt einfach davon und es ist Fakt!

Wichtige Fakten kosten einen Heldenpunkt pro Fakt. Der Spielleiter entscheidet, was ein wichtiger Fakt ist.

Beispiel zu Fakt hinzufügen

Da das Unwetter nicht nachlässt und Toran auch keinen passenden Unterschlupf ausmachen kann, will Silvia einen Heldenpunkt ausgeben, um in einiger Entfernung einen kleinen Gasthof zu platzieren. Der Spielleiter hält das für stimmig und stimmt zu.

Manu beschreibt einen alten, zugewachsenen Pfad, der zu diesem Gasthof führt, diesen Fakt ordnet der Spielleiter als nebensächlich ein und ist daher kostenlos.

Konflikte auflösen

Konflikte treten immer ein, wenn mindestens zwei Parteien versuchen, ihre Ziele auf Kosten der anderen durchzusetzen, oder wenn die Charaktere eine Hindernis überwinden müssen.

Konflikte besitzen auch immer eine gewisse Relevanz für die Charaktere oder das Abenteuer, dabei ist es egal, ob es sich um eine Kampfsituation oder ein Wortgefecht handelt.

Kommt es zu einem Konflikt, endet das freie Spiel und die Gruppe verwendet die Konfliktregeln, um den Konflikt aufzulösen. Nach dem Ende des Konflikts wechselt die Spielweise wieder zum freien Spiel, bis entweder ein weiterer Konflikt aufkommt oder die Szene endet.

Magie wirken

Falls der Charaktere eine Magiekategorie gelernt hat, kann er auch zu jeder Zeit Magie wirken. Dies funktioniert genauso wie jede andere Charakteraktion. Lediglich abenteuerrelevante Magie erfordert einen Konflikt, der sonstige Einsatz gelingt einfach so.

Verlorene Konflikte

Eine Niederlage darf nicht in eine Sackgasse führen. Auch ein verlorenen Konflikt muss interessante Folgen haben, damit das Abenteuer nicht durch einen schlechten Würfelwurf ins Stocken gerät.

Beispiel zu Magie wirken

Fayla ist es gerade langweilig und beschließt daher Toran etwas zu ärgern. Sie schwingt ihren Zauberstab um Torans Rucksack glitzern zu lassen. Da diese Aktion keine Abenteuerrelevanz besitzt, gelingt es Fayla automatisch.

In einer anderen Szene will Fayla eine Wache ablenken. Sie wirft etwas Feenstaub in die Luft und murmelt „Du musst mal ganz dringend pinkeln“. Der Spieler entscheidet, dass diese Aktion wichtig für das Abenteuer ist, daher kommt es zu einem Konflikt.

Beispiele für Zauber

Hier ein paar typische Zauber und ihre Schwierigkeiten, die zur Orientierung bei der Festlegung von Schwierigkeiten dienen können.

Zauber – Beschreibung	Schwierigkeit
Plopp (Menschen) – erschafft ein kurzes Geräusch, das alle in Hörweite zu vernehmen glauben	1 – Einfach
Ich muss mal... (Menschen) – das Ziel verspürt einen starken Blasendruck und kann sich nicht mehr konzentrieren	2 – Durchschnitt
Wucher (Natur) – lässt schwer zu passierendes Unkraut und verletzende Dornen aus dem Boden sprießen	3 – Schwer
Erdbeben (Elemente) – erschüttert die Erde, lässt Gebäude wackeln und wirft alle Betroffenen zu Boden	5 – Sehr schwer
Kuhtulus Ruf (Beschwörung) – beschwört einen großen, alten Erzdämon (mit Tentakeln)	7 – Unmöglich

Zähigkeit regenerieren

Es kann zu jeder Zeit ein Heldenpunkt ausgegeben werden, um die Zähigkeit eines Profils oder eines Ausrüstungsgegenstandes um drei Punkte zu regenerieren.

Alternativ kann auch zu passender Zeit versucht werden das Profil zu heilen oder den Gegenstand zu re-

Passende Ausrüstung

Ein passender Ausrüstungsgegenstand um das Krieger-Profil zu regenerieren ist z.B. ein Heiltrank. Für eine Rüstung wären es ein Werkzeugkasten oder ähnliches.

parieren. Dies funktioniert selbstverständlich nur mit passender Ausrüstung, genügend Zeit und wenn es logisch im Setting ist. Dazu wird ein einfacher Konflikt ausgeführt, es werden soviel Erfolge benötigt, wie Zähigkeit verloren wurde. Ist der Konflikt gewonnen, werden drei Punkte Zähigkeit regeneriert. Natürlich kann die Zähigkeit nicht über ihren ursprünglichen Wert hinaus regeneriert werden.

Beispiel zu Zähigkeiten regenerieren

Toran wurde in einem Kampf verletzt und hat 2 Punkte Zähigkeit auf seinem Krieger-Profil verloren, für einen Barbaren natürlich nur ein Kratzer. Aber Fayla will in trotzdem heilen. Sie hat ein Erste-Hilfe-Set und muss einen einfachen Konflikt mit 2 Erfolgen schaffen, um die Wunde zu reinigen und zu verbinden, damit Torans Krieger-Zähigkeit um 3 Punkte regeneriert.

Szenenende

Eine Szene endet, wenn der Schauplatz wechselt oder nichts mehr interessantes geschieht und die Spieler keine Motivation zeigen noch etwas zu unternehmen.

Nach dem Abenteuer

Durch das Erleben des Abenteuers sammeln die Charaktere in jedem Fall Erfahrung an. Das wird durch Erfahrungspunkte (EP) symbolisiert. Pro bestandenem Abenteuer erhält jeder teilnehmende Charakter 2 EP.

Erfahrungspunkte

Erfahrungspunkte dienen nicht dazu, Spieler zu erziehen oder zu belohnen. Daher erhalten alle beteiligten Charaktere am Ende des Abenteuers gleich viele EP.

Steigerung

Hat der Charakter genug Erfahrungspunkte angesammelt, steigt er eine Stufe auf. Durch den Stufenaufstieg erhält der Spieler die Möglichkeit, die Werte seines Charakters zu steigern. Er darf zwei Punkte auf die Heldenpunkte und die vier Profile verteilen.

Für die Punkteverteilung gelten die gleichen Regeln wie bei der Charaktererschaffung, ein Profil darf also höchstens zwei Punkte über dem nächstniedrigeren Profil liegen (dies gilt auch für das Profil, auf das es einen Rassenbonus gab).

Zusätzlich darf beim Stufenaufstieg eine beliebige Konsequenz gestrichen werden.

Stufe	Stufename	Benötigte EP
10	Halbgöttlicher Held	56
9	Legendärer Held	48
8	Erfahrener Heldenanführer	40
7	Heldenanführer	32
6	Profiheld	24
5	Erfahrener Held	16
4	Standardheld	8
3	Heldenanfänger	4
2	Heldenlehrling	2
1	Möchtegernheld	0

Beispiel zum Stufenaufstieg

Toran hat das erste Abenteuer bestanden und erhält 2 EP, dadurch steigt er eine Stufe auf.

Silvia vergibt jeweils einen Punkt auf Krieger und Waldläufer. Somit hat er jetzt Krieger auf 6 und Waldläufer auf 4.

Durch den Aufstieg darf sie auch eine Konsequenz von Toran streichen und streicht „humpelt dauerhaft“.

Konflikte

Es gibt zwei Möglichkeiten Konflikte zu lösen. Der Spielleiter entscheidet, welche der beiden Regeln zum Einsatz kommt.

Konfliktszenen

dienen dazu, Konflikte detailreich und erzählerisch aufzulösen.

Konfliktszenen sollten für dramatische und wichtige Szenen im Abenteuer genutzt werden und einfache Konflikte für sonstige Situationen mit unklarem Ausgang.

Konfliktszenen

Eine Konfliktszene umfasst alle Handlungen aller Parteien innerhalb eines Konflikts. Eine Partei kann dabei aus mehreren Beteiligten bestehen und auch passive Hindernisse umfassen. Die Konfliktszene dreht sich immer um die Ziele der Parteien, nicht um einzelne Handlungen.

Sobald in einer Szene klar ist, wer die einzelnen Parteien sind und was das jeweilige Ziel ist, wird die siegreiche Partei bestimmt. Danach wird gemeinsam beschrieben, wie es genau dazu gekommen ist und dabei auch der Schaden verteilt. Im letzten Schritt werden eventuelle Konsequenzen abgehandelt.

Einfache Konflikte

liefern ein schnelles Ergebnis und bieten keine Details.

Teilnehmer

An einem Konflikt können nur Charaktere teilnehmen, deren Zähigkeit des eingesetzten Profils mindestens 1 beträgt.

Typische Konfliktszenen

- Kampf
- Wichtiger Handel
- Einbruch
- Sturm auf einem Schiff

Beispiel einer Konfliktszene

Toran und Fayla haben in der Wildnis ein Lager aufgeschlagen. Es ist mitten in der Nacht und Toran hält Wache, als drei Orks ihr Lager überfallen.

Parteien und Ziele

Sobald es zu einem Konflikt kommt, müssen die Parteien und deren Ziele definiert werden. Eine Partei gruppert dabei alle Charaktere und passiven Hindernisse, die das gleiche Ziel erreichen wollen bzw. einem Ziel entgegenstehen.

Zuerst legt jeder Spieler das Ziel seines Charakters fest. Legt ein Spieler kein Ziel für seinen Charakter fest, nimmt er nicht am Konflikt teil. Danach definiert der Spielleiter die Ziele der Spielleitercharaktere und eventuelle passive Hindernisse, die einem Ziel entgegenstehen.

Sind alle Ziele klar formuliert, fasst der Spielleiter die einzelnen Charaktere und passiven Hindernisse zu Parteien zusammen. In diesem ersten Schritt spielt es keine Rolle, wie ein Ziel erreicht werden soll.

Beispiel zu Parteien und Ziele

Die Ziele sind klar, die drei Orks wollen das Lager ausrauben und die Charaktere töten. Fayla und Toran wollen das natürlich verhindern.

Es gibt also zwei Parteien: Die beiden Charaktere und die drei Orks.

Passive Hindernisse

Passive Hindernisse besitzen wie Spielleitercharaktere einen Profilwert und eine Zähigkeit. Typische passive Hindernisse sind: eine Felsklippe, die erklimmen werden muss, oder ein reißender Fluss. Also alles, was dem Erfolg der Spielercharaktere entgegensteht.

Siegreiche Partei ermitteln

1. Profil

Für jeden Beteiligten wird das passende Profil für den Konflikt gewählt. Wenn das Profil unklar ist, wird es vom Spielleiter festgelegt. Die Summe aus Profilwert und eventuellen Boni ergibt die Anzahl an Würfeln, die geworfen werden dürfen.

2. Heldenpunkte

Jeder Spieler kann Heldenpunkte ausgeben, um die Anzahl der Würfel zu erhöhen. Pro investierten Heldenpunkt erhält man 2 Würfel.

3. Probe

Jeder Spieler würfelt, lässt die Würfel vor sich liegen und zählt die Erfolge. Die Anzahl der Erfolge einer Partei werden addiert. Der Spielleiter macht dasselbe für seine Charaktere und passive Hindernisse.

4. Sieger ermitteln

Die Partei mit mehr Erfolgen kann die Szene für sich entscheiden. Bei einem Patt gewinnt niemand und jede Partei erreicht nur einen Teil ihres Ziels.

Boni

Boni werden durch Ausrüstung oder eine Magiekategorie gewährt, diese sollten die Spieler selber berücksichtigen. Wenn mehrere Ausrüstungsgegenstände eingesetzt werden, wird immer nur der Ausrüstungsgegenstand berücksichtigt, der den größten Bonus gibt.

Andere Boni, z.B. durch günstige Umstände, vergibt der Spielleiter. Mehr als +2 sollte nur in extremen Situation vergeben werden. Würde ein Umstand alle Parteien einen Bonus gewähren, kann er einfach ignoriert werden.

Mali gibt es nicht. Statt einer Partei Mali zu geben, erhält die gegnerische Partei einen Bonus. Ausrüstungsgegenstände können durchaus negative Boni besitzen

Würfel

Es können beliebige Würfel mit einer geraden Seitenzahl verwendet werden.

Zeigt der Würfel eine ungerade Zahl, so handelt es sich um einen Misserfolg, zeigt er eine gerade Zahl, dann ist dieser Würfel ein Erfolg.

Beispiel zu siegreiche Partei ermitteln

Die Spieler würfeln:

- Silvia würfelt für Toran mit seinem Krieger-Profil (5) und gibt noch einen Heldenpunkt (+2 Würfel) aus, um sicherzugehen: (1 2 5 6 8 9 0) = 4 Erfolge
- Manu würfelt für Fayla mit ihrem Krieger-Profil (2) und ihrer Magiekategorie Lebloses (1): (1 6 0) = 2 Erfolge

Der Spielleiter würfelt für die 3 Orks (Krieger 3, Zähigkeit 2):

- Ork 1: (3 4 0) = 2 Erfolge
- Ork 2: (2 3 9) = 1 Erfolg
- Ork 3: (2 6 7) = 2 Erfolge

Toran und Fayla erreichen zusammen 6 Erfolge, die Orks nur 5, somit gewinnen die Spielercharaktere die Konfliktszene.

Was genau ist geschehen?

Der Spieler, nie der Spielleiter, mit den meisten geworfenen Würfeln beginnt. Bei Gleichstand beginnt der Spieler, der näher beim Spielleiter sitzt (entgegen dem Uhrzeigersinn). Er wählt einen oder mehrere seiner Würfel aus und schiebt sie in die Tischmitte:

- **Würfel zeigt einen Erfolg**

Die Aktion gelingt oder der Umstand ist positiv für seinen Charakter oder Partei. Betrifft die Beschreibung direkt einen Gegner, erleidet dieser einen Abzug von eins auf seine Zähigkeit. Falls ein eingesetzter Ausrüstungsgegenstand des Gegners eine Zähigkeit besitzt, wird zuerst diese gesenkt.

- **Würfel zeigt einen Misserfolg**

Die Aktion scheitert oder der Umstand ist negativ für seine Partei.

Der Spieler beschreibt nun, pro ausgegebenen Würfel, eine Aktion seines Charakters oder einen Umstand bzw. Ereignis in der Szene, die je nach gewähltem Würfel positive oder negative Folgen hat. Ziel jeder Beschreibung soll dabei sein, die Szene möglichst farbig, dramatisch und actionsreich zu beschreiben und dem vorher bestimmten Ausgang zuzusteuern.

Dies geht solange im Uhrzeigersinn reihum, bis alle Würfel in der Tischmitte liegen. Es müssen also auch die Misserfolgswürfel verwendet werden. Spieler, die keine Würfel mehr vor sich liegen haben, werden dabei einfach ausgelassen. Ein Spieler kann sich auch entscheiden eine Runde auszusetzen, um in der nächsten wieder zu handeln. Dies kann z.B. sinnvoll sein, wenn er nur noch wenig Würfel vor sich hat und zum Ende der Szene nochmals eingreifen will.

Der Spielleiter handelt für jeden seiner Charaktere genauso, als wäre er ein Spieler. Er handelt mit all seinen Charakteren zugleich, sobald er an der Reihe ist.

Aufteilung der Würfel

Falls die Anzahl der Würfel unter den Spielern stark variiert, sollten die Spieler mit vielen Würfeln, immer zwei Würfel ausgeben, damit die anderen Spieler nicht untätig herumsitzen müssen.

Mit mehr eingesetzten Würfeln kann man entweder mehrere Aktionen oder Umstände beschreiben oder eben auch etwas mit größeren Einfluss auf die Szene.

Bei einer Niederlage ist es sinnvoll, die Misserfolgswürfel am Ende auszugeben, bei einem Sieg gibt man sie besser früh aus. Jeder Spieler sollte versuchen, einen Spannungsbogen aufzubauen.

Beispiel zur Konfliktzenenbeschreibung

Toran darf beginnen, da Silvia die meisten Würfel geworfen hat.

Runde 1:

- **Toran – 2 Erfolge:** Er zieht seinen Bihänder, schwingt ihn in einem weiten Bogen und erwisch so gleich zwei Orks. Die Zähigkeit der Orks sinkt jeweils um einen Punkt.
- **Fayla – 1 Misserfolg:** Noch schlaftrunken schwingt sie ihren Zauberstab und wirft einen großen Stein nach dem dritten Ork, trifft aber nur den Baum hinter ihm.
- **Spieleiter – 1 Erfolg:** Der erste Ork schaut nur kurz auf seine Wunde, stößt mit seinem alten Schwert nach Toran und streift ihn. Torans Krieger-Zähigkeit sinkt um einen Punkt.
- **Spieleiter – 1 Erfolg:** Der zweite Ork packt Fayla und schleudert sie gegen den nächsten Baum. Faylas Krieger-Zähigkeit sinkt um einen Punkt.
- **Spieleiter – 1 Misserfolg:** Der dritte Ork macht vorsichtig einen Schritt zurück und rutscht dabei im Matsch aus und fällt fast in das Feuer.

Nun ist Silvia wieder an der Reihe und so geht es weiter, bis alle geworfenen Würfel verbraucht sind.



Konsequenzen

Beträgt die Zähigkeit eines Profils nach einem Konflikt null, erleidet der Charakter eine Konsequenz. Was dies für eine Konsequenz ist, hängt direkt mit der Art des Konflikts zusammen. Eine Konsequenz sollte den Charakter in passender Weise benachteiligen oder behindern. Die Konsequenz wird vom Spieler des Charakters festgelegt. Konsequenzen werden dauerhaft auf dem Charakterbogen notiert und können nur durch den Stufenaufstieg getilgt werden. Durch das Erleiden einer Konsequenz wird die Zähigkeit des Profils komplett regeneriert.

Konsequenz vermeiden

Natürlich kann der Spieler immer einen Heldenpunkt ausgeben, um die Zähigkeit um drei Punkte zu regenerieren und dadurch eine Konsequenz vermeiden.

Konsequenzbeispiel

Die Zähigkeit des Krieger-Profiles von Toran beträgt am Ende der Konflikt Szene null, daher erhält er eine Konsequenz. Silvia wählt, passend zur Szene, eine ernsthafte Beinverletzung und notiert „humpelt dauerhaft“. Dadurch regeneriert die Zähigkeit ihres Krieger-Profiles auf die vollen sechs Punkte.

Tod eines Charakters

Es gibt beim Weltenbuch keine Regel, die den Tod eines Charakters herbeiführt. Charaktere sterben nur, wenn sich dies durch die Spielweltlogik ergibt oder der Spieler einen Heldentod für seinen Charakter inszeniert. Er könnte sich für die Gruppe aufopfern und alleine einem Dämonen entgegentreten, um die Gruppe zur Flucht zu verhelfen.

Wiederauferstehung

Falls es zum Abenteuer passt, kann ein Charakter auch von den Toten zurückkehren. In diesem Fall hat einer der acht Götter in das Schicksal des Charakters eingegriffen. Welcher Gott es war, kann einfach mit einem achtseitigen Würfel bestimmt werden. Der Charakter sollte danach dem Gott gewogen sein und ihm regelmäßig seine Ehrerbietung erbringen, will er sein gottgeschenktes Leben nicht aufs Spiel setzen.

Einfache Konflikte

Wenn die obige Vorgehensweise für einen Konflikt zu aufwendig erscheint und die Details keine Rolle spielen, kann auch ein einfacher Konflikt ausgeführt werden.

Ein einfacher Konflikt wird wie eine Konfliktzene behandelt, nur der Punkt „Was genau ist geschehen?“ wird übersprungen. Die siegreiche Partei fügt die Differenz der Erfolge der Gegenpartei zu.

Bei einem einfachen Konflikt, der gegen ein passives Hindernis ausgeführt wird, kann der Spielleiter auch eine Mindestzahl an Erfolgen festlegen, die die Partei erreichen muss. Erreicht sie die nötigen Erfolge, gewinnt sie den Konflikt. Erreicht sie sie nicht, sinkt die Zähigkeit des verwendeten Profils um die Punkte, die zu einem Erfolg fehlen.

Typische einfache Konflikte

- Tür aufbrechen
- Recherchen
- Herausfinden, ob der Charakter etwas bestimmtes weiß.
- ein Handel

Schwierigkeit	Benötigte Erfolge
Einfach	1
Durchschnitt	2
Schwer	3
Sehr schwer	5
Unmöglich	7

Der Zähigkeitsverlust bei einem verlorenen Konflikt wird dabei gleichmäßig auf die Mitglieder der Partei verteilt.

Beispiel eines einfachen Konflikts

Toran steht in einem Dungeon vor einer verschlossenen Tür und will sie aufbrechen. Er nutzt dazu sein Krieger-Profil (5).

Der Spielleiter legt fest, dass dies schwer ist und Toran 3 Erfolge benötigt. Torans Spielerin würfelt (2 7 4 6 8)=4 Erfolge. Toran hat den Konflikt gewonnen und somit die Tür aufgebrochen.

IV

Spielleiter

Abenteuer vorbereiten

Für den Spielleiter beginnt das Spiel mit der Vorbereitung des Abenteuers. Dabei geht es nicht darum, es auswendig zu lernen, damit die Gruppe es Wort für Wort nachspielen kann. Das Abenteuer liefert vielmehr Schauplätze, Spielleitercharaktere und deren Motive sowie Ereignisse und einen Einstieg in das Abenteuer. Je besser du das Abenteuer vorbereitest, desto einfacher fällt es dir, das Abenteuer zu leiten und in seinem Rahmen zu improvisieren.

Wenn du ein Abenteuer vorbereitest, frage dich immer, ob es zu den Spielercharakteren passt und ob sie einen Grund haben das Abenteuer zu erleben. Vielleicht musst du ein paar Details des Abenteuers anpassen, um es interessant für die Spielercharaktere zu machen. Am besten ist es, wenn einer der Spielercharaktere einen persönlichen Grund hat, um in das Abenteuer einzusteigen, aber ein passender Auftrag für die Gruppe ist auch stimmig.

Spielleitercharaktere

Spielleitercharaktere sind eines der wichtigsten Mittel des Spielleiters um den Verlauf des Abenteuers zu beeinflussen. Also präge dir die wichtigsten ein oder mache dir kurze Notizen, vor allem zu ihrem Aussehen und ihren Eigenheiten und Verhaltensweisen. So kannst du im Spiel mit ihnen agieren und auf die Aktionen der Spielercharaktere konsistent und logisch reagieren, damit sie für die Spieler glaubhaft und berechenbar werden.

Schauplätze und Szenen

Schauplätze sind nicht nur die Kulissen, in denen das Abenteuer spielt. Ein Schauplatz bietet auch einiges. Verschaffe dir einen Überblick über die wichtigsten Schauplätze, was sich dort ereignen kann, welche Informationen dort zu finden sind und auf welche Spielleitercharaktere die Charaktere treffen können. Jedes letzte Detail zu den Schauplätzen braucht sich niemand merken, viele Kleinigkeiten werden sowieso im Spiel von den Spielern definiert oder improvisiert.

Wenn es nicht das erste Abenteuer der Charaktere ist, solltest du auch berücksichtigen, ob die Charaktere den Schauplatz bereits kennen. Vielleicht treffen sie ja auf Bekannte, alte Freunde oder Widersacher, die du ins Abenteuer einflechten kannst.

Ereignisse

Wenn im Abenteuer große Ereignisse vorkommen, notiere dir, wann sie eintreten und welche Voraussetzungen erfüllt sein müssen. Ein Ereignis kann unabhängig von allen Aktionen nach einer bestimmten Zeit eintreten, wie z.B. ein Vulkanaustrbruch, oder es wird von einer Aktion der Spielercharaktere oder Spielleitercharaktere ausgelöst. Falls ein Ereignis durch den Spielverlauf nicht mehr logisch erscheint, ändere es entweder passend ab oder verzichte einfach darauf. Die Konsistenz der Spielwelt ist wichtiger als vordefinierte Ereignisse eines Abenteuers.

Verlauf

Verlasse dich nie darauf, dass das Abenteuer so abläuft wie geplant. Die Spielercharaktere werden nicht immer den roten Faden des Abenteuers folgen. Sie werden sehr wahrscheinlich einen anderen Weg gehen, als es sich der Abenteuerautor ausgedacht hat und genau das ist eines der interessanten Elemente eines Rollenspiels. Versuche daher nicht die Spielercharaktere mit der Brechstange auf Kurs zu halten, sondern improvisiere und vertraue darauf, dass die Spieler das Abenteuer lösen wollen.

Abenteuer erstellen

In diesem Kapitel geht es darum, wie man als Spielleiter am besten ein Abenteuer für das Weltenbuch erstellt und es niederschreibt. Wichtig dabei ist, dass man die Ergebnisse von Szenen offen lässt und mehrere Richtungen berücksichtigt, die das Abenteuer durch die Spielerideen und den Ausgang von Szenen nehmen kann. Natürlich wirst du beim Schreiben des Abenteuers nie alle Optionen berücksichtigen können, daher ist es wichtig eine Basis aufzubauen, auf der du im Spiel improvisieren kannst, und keine komplette Geschichte zu schreiben.

Als aller erstes brauchst du eine Idee, um was es grob im Abenteuer gehen soll. Lass dich ruhig von Filmen und Büchern inspirieren, verabschiede dich aber von dem Gedanken, diese eins zu eins umzusetzen. Falls es schon Spielercharaktere gibt, überlege dir auch, ob und wie die Grundidee des Abenteuers zu ihnen passt. Notfalls wandele sie so ab, dass sie passt. Du kannst dir natürlich auch Abenteuer aus jedem anderen klassischen Fantasyrollenspiels schnappen und es an die Gegebenheiten des Weltenbuchs anpassen.

Wie das weitere Vorgehen ist, hängt stark von deiner Arbeitsweise ab. Für ein spielbares Abenteuer brauchst du auf jeden Fall aber:

- Einen Einstieg, also eine Idee, wie die Spielercharaktere in das Abenteuer verwickelt werden.
- Interessante Schauplätze, an denen die Szenen des Abenteuers spielen.
- Verschiedene Parteien und entsprechende Spielleitercharaktere mit Motiven als Gegner oder Unterstützer der Spielercharaktere.

Klischees

Klischees sind nichts Böses. Das Weltenbuch strotzt nur so von Klischees. Nutze sie, um der Gruppe die Doppelseite und dein Abenteuer näher zu bringen. Wenn ein Händler auftaucht, lass es einen Jammernden Händler sein, Amazonen sind immer leicht bekleidet und Ritter reden stets schwülstig. So können die Spieler schneller in die Welt eintauchen und das ist wichtig, da das Weltenbuch nicht unbedingt für lange Kampagnen gedacht ist. Ab und an kannst du auch bewusst mit Klischees brechen. Genauso klischehaft dürfen auch die Abenteuer sein, Drachen mit großen Goldschätzen und randalierende Orks passen zum Weltenbuch. Lass dir nichts anderes erzählen.

Verlauf

Wie das Abenteuer genau verläuft, kann und soll vorab nicht geplant werden. Es ist nur eines sicher, es gibt einen Einstieg und ein Ende. Dazwischen liegen Szenen, die von den verschiedenen Parteien bestimmt werden und einige der vorbereiteten Schauplätze nutzen. Beim Schreiben eines Abenteuers ist es wichtig, keine genaue Reihenfolge der Szenen vorauszusetzen, das bringt dich im Abenteuer nur in die Bedrängnis, die Spielercharaktere in die richtige Richtung zu treiben. Stattdessen ist es viel einfacher auf die Aktionen der Spieler mit den richtigen Ereignissen und Aktionen der Spielleitercharaktere zu reagieren. Also plane den Verlauf und die Szenen des Abenteuers nicht zu genau, denn es wird eh anders verlaufen als du dir ausgemalt hast.

Einstieg

Der Einstieg in ein Abenteuer sollte möglichst stringent sein, nichts ist langweiliger, als wenn die Spielercharaktere herumeiern und das Abenteuer erst einmal suchen müssen. Also stoße die Gruppe einfach direkt ins Abenteuer. Sei es durch den Auftraggeber, der auf die Charaktere zugeht, einen Konflikt, in den sie direkt hineingeraten, oder ein seltsames Ereignis, das die Aufmerksamkeit auf sich zieht und ein sofortiges Handeln erfordert. Persönliche Motivationen der Spielercharaktere und offene Fäden von vorangegangenen Abenteuern eignen sich besonders gut als Einstieg.

Szenen

Szenen umfassen immer einen bestimmten Schauplatz und Spielleitercharaktere, die darin auftauchen. Sie ergeben sich dynamisch aus den Aktionen der Spielercharaktere oder aber auch durch Aktionen der Spielleitercharaktere, wenn die Spielercharaktere nicht handeln. Neben actionsreichen Szenen kann es in einem Abenteuer auch ruhige Szenen geben. Dort erholen sich die Spielercharaktere von den Strapazen des bisherigen Abenteuers und erfahren mehr über das Setting oder das Abenteuer. Welche Art von Szenen und somit welche Art von Herausforderungen es im Abenteuer gibt, muss auf die Spielercharaktere abgestimmt sein.

Zeitleiste

Wenn Ereignisse unabhängig von bestimmten Aktionen eintreten, ist es sinnvoll, diese in einer kleinen Zeitleiste festzuhalten. In die Zeitleiste können auch geplante Aktionen der gegnerischen Parteien eingetragen werden. Wichtig ist nur, dass man während des Abenteuers bedenkt, dass sich manche Geschehnisse durch Aktionen der Spielercharaktere verschieben können.

Wendung

Wendungen können überall im Abenteuer auftauchen, seien es Auftraggeber mit anderen Absichten wie dargestellt oder der gesuchte Schatz entpuppt sich als etwas völlig Anderes. Wendungen sollten die Gruppe aber nicht völlig unerwartet treffen. Es sollten auch Hinweise darauf eingebaut werden, so dass die Spieler eine realistische Chance haben, auch mal eine Wendung vorauszusehen und vielleicht noch rechtzeitig darauf reagieren zu können.

Ende

Ein Abenteuer sollte immer mit einem Erfolgserlebnis der Spielercharaktere enden können, denn alles andere ist auf die Dauer deprimierend für die Spieler. Eine Niederlage der Spieler führt auch keinen Sieg des Spielleiters herbei. Neben der Belohnung durch Erfahrungspunkte sollten die Spielercharaktere daher auch innerhalb des Settings belohnt werden, wenn sie das Abenteuer erfolgreich meistern. Ob das ein materielles Gut, Ansehen in der Spielwelt oder interessante Informationen sind, ist zweitrangig. Ein Abenteuer sollte auch immer so enden, dass man daran mit einem neuen Abenteuer anknüpfen kann.

Schauplätze

Durch die Schauplätze des Abenteuers lernen die Spielercharaktere die Doppelseite kennen. Also versuche Schauplätze zu erschaffen, die das typisch klischeehafte Flair der Doppelseite und seine Besonderheiten widerspiegeln. Ein Schauplatz muss nicht komplett ausgestaltet werden, lasse immer Platz für Spielerideen. Aber erschaffe immer einen interessanten Schauplatz, der zum Erkunden einlädt. In welcher Reihenfolge und ob ein Schauplatz im Abenteuer überhaupt auftaucht, hängt primär von den Aktionen der Spielercharaktere ab.

Karten

Da das Weltenbuch vor allem ein erzählerisches Spiel ist, sind keine exakten Bodenpläne für einen Schauplatz notwendig. Eine Übersichtskarte mit den verschiedenen Schauplätzen des Abenteuers kann aber durchaus nützlich sein, um z.B. Entfernungen abschätzen zu können. Grobe Karten für die wichtigsten Schauplätze, an denen taktische Entscheidungen getroffen werden müssen, können auch zur Übersichtlichkeit beitragen.

Spieleitercharaktere

Im Normalfall ist ein Schauplatz nicht un bevölkert. Also notiere, auf welche Spieleitercharaktere die Spielercharaktere an diesem Schauplatz treffen können. Interessante Statisten können sehr zum Flair eines Schauplatzes beitragen.

Informationen

Notiere dir, was den Schauplatz interessant macht und was die Spielercharaktere hier entdecken können, damit das Abenteuer voranschreitet. Können sie hier von einem Spieleitercharakter einen Hinweis erlangen, gibt es hier einen nützlichen Gegenstand oder findet hier ein wichtiges Ereignis statt?

Parteien

In einem Abenteuer gibt es immer verschiedene Parteien mit unterschiedlichen Zielen. Die Parteien sind das wichtigste in deinem Abenteuer, denn sie lassen es erst lebendig werden. Durch die Ziele der Parteien und ihre Handlungen ergeben sich im Abenteuer die Konflikte, die es erst spannend und aktionsreich werden lassen. Die wichtigste Partei ist natürlich immer die Gruppe der Spielercharaktere, um sie dreht sich das Abenteuer.

Parteien bestehen aus einem oder mehreren Spielleitercharakteren. Dabei hat jede Partei einen Anführer (Hauptcharakter), ein oder zwei wichtige Charaktere und einige Handlanger. Jede Partei bzw. Anführer sollte mit Motivationen und Zielen ausgestattet werden, damit du im Abenteuer anhand dieser auf die Aktionen der Spielercharaktere konsistent reagieren kannst. Aus den Motivationen und Zielen muss sich natürlich ein Konfliktpotenzial ableiten lassen, damit die Spielleitercharaktere und Spielercharaktere auch aufeinanderprallen. Wie unter Spielleitercharaktere beschrieben, solltest du die Werte und Ausrüstung der wichtigen Protagonisten niederschreiben.

Beziehungs- und Konfliktnetz

Ein Beziehungs- und Konfliktnetz visualisiert die Beziehungen der einzelnen Charaktere zueinander. Ein solches Netz braucht zumindest drei unterschiedliche Seiten, damit auch Interessenskonflikte auftreten können. Weitere Seiten verkomplizieren das Abenteuer merklich. Jeder wichtige Spielleitercharakter und die Charaktergruppe wird dabei in Form eines Rechtecks auf einem Blatt Papier notiert. Für ein kurzes Abenteuer reichen fünf Spielleitercharaktere, damit es nicht zu komplex wird.

Fragen um Parteien zu bestimmen

- Welche anderen Parteien sind am Misslingen des Auftrags interessiert?
- Welche Gegenspieler hat der Auftraggeber oder die Charaktere?
- Welche andere Gruppe könnte genau derselbe Gegenstand interessieren?

Typische Parteien

- eine böse Rasse
- ein Geheimbund, Gilde oder Sekte
- ein böser Magier

Charaktere, die miteinander in Beziehung stehen, werden mit Linien verbunden. Die Beziehungsart der beiden Charaktere wird mit jeweils einem Symbol an den Enden der Linie notiert. Das dem Charakter zugeordnete Symbol steht dafür, wie er zum anderen Charakter steht. Man kann natürlich auch noch ein oder zwei Stichwörter auf der Linie platzieren, um mehr Informationen unterzubekommen.

- Dreieck: Verfeindet
- Kreis: Befreundet
- Quadrat: Verpflichtung

Am besten beginnt man mit den wichtigsten Charakteren und fügt nach und nach die unwichtigeren Charaktere hinzu. Jeder Charakter, der die Speerspitze einer Partei darstellt, sollten zwei Helfer zur Seite stehen, die verschiedene Facetten dieser Seite verkörpern. Helfer können eine extreme Einstellung besitzen oder auch von der Haltung des Anführers abweichen.

Als letzter Schritt wird noch das große Ding eingetragen, um das sich das Abenteuer dreht. Dieses wird in einen Kreis geschrieben und wieder mit Linien mit den wichtigsten Charakteren verknüpft. Auf der Linie wird mit einem Stichwort notiert, wie dies erreicht werden soll. Damit bekommt man noch die Motivationen der wichtigsten Charaktere unter.

Spieleitercharaktere

Spieleitercharaktere lassen sich in vier Kategorien aufteilen: Hauptcharaktere, wichtige Charaktere, Handlanger und Statisten. Nur die ersten drei besitzen Werte. Hauptcharaktere müssen am genauesten definiert sein, Statisten kaum.

Darstellung

Um Spieleanleitercharaktere glaubhaft darstellen zu können und um sie unterscheidbar zu machen, ist es sinnvoll, ihnen typische Klischees und auffällige Merkmale zuzuweisen.

Hauptcharaktere

Hauptcharaktere sind die Auftraggeber, der Anführer einer gegnerischen Partei oder auch die Zielperson eines Auftrags. Hauptcharaktere verfügen über vier Profile, Ausrüstung besitzen sie nach Bedarf. Sie sollten während des Abenteuers intelligent handeln und auf die Aktionen der Charaktere reagieren. Sie sollten auch agieren, falls die Charaktere zu passiv sind, wie so sollten sie auch auf die Charaktere warten?

In einem Abenteuer sollten nicht mehr als ein oder zwei Hauptcharaktere vorkommen. Der Spielleiter verwaltet und erschafft sie nach den Regeln für Spielercharaktere. Hauptcharaktere sind zwei Stufen höher als der höchste Spielercharakter und besitzen eine Zähigkeit von 6. Sie sind somit mächtiger als ein einzelner Spielercharakter.

Wichtige Charaktere

Wichtige Charaktere sind die Vertrauten der Hauptcharaktere, aber auch Kontakte und Feinde der Spielercharaktere. Sie handeln nach ihren Motiven oder ihrem Auftrag. Sie besitzen, wie die Hauptcharaktere, vier Profile, aber keinen nennenswerten Zugriff auf großartige Ausrüstung. Hinter den wichtigen Charakteren steht immer ein Hauptcharakter, den die Spielercharaktere nicht unbedingt kennen müssen. Wichtige Charaktere sind auf der gleichen Stufe wie der niedrigste Spielercharakter und besitzen eine Zähigkeit von 4. Von wichtigen Charakteren werden nur die Profile und ihre Zähigkeit verwaltet.

Handlanger

Handlanger sind z.B. einfache Wachen am Stadttor oder der Bote, der nur kurz ein Pergament mit Informationen übergibt. Kurz gesagt: unwichtige Charaktere, die keine eigenen Motive besitzen und auch über keine ausgestaltete Persönlichkeit verfügen. Sie besitzen nur die nötigsten Werte und eine grobe Beschreibung. Handlanger besitzen nur ein allgemeines Profil mit einer Zähigkeit von eins.

- Profilwert: 1+, „Mittelwert der Stufe der Charaktere“
- Zähigkeit: 1

Sollen die Handlanger etwas anspruchsvoller sein, können Zähigkeit und Profilwert um 1 erhöht werden.

Statisten

Statisten füllen die Kneipen, Städte und Dörfer der Doppelseite. Sie haben keine relevante Bedeutung im Setting und besitzen daher auch keine Werte, aber vermissen würde man sie trotzdem. Nur leere Kneipen und Städte würden die Charaktere wohl etwas komisch finden. Statisten können einfach spontan improvisiert werden, natürlich auch von Spielern.

Klischeehafte Abenteuerelemente

Hier werden klischeehafte Abenteuerelemente vorgestellt, die typisch für jede Fantasywelt und insbesondere für das Weltenbuch sind. Sie können direkt in bestehende oder eigene Abenteuer eingebaut werden oder einfach auch nur als Inspiration dienen.

Spielleitercharaktere

Hier ein paar typische Charaktere die in einem Abenteuer vorkommen können, egal ob als Auftraggeber, wichtiger Charakter oder nur als Statist.

Böser Auftraggeber

Der Auftraggeber, der vordergründig etwas Gutes im Sinn hat, ist in Wirklichkeit böse oder er meint es eigentlich gut und bewirkt aber aus irgendeinem Grund das genaue Gegenteil. Er hintergeht die Helden und nutzt sie für seine böse Sache aus. Meist stellen die Helden dies früher oder später fest und können sich, wenn sie wollen, auf die andere Seite stellen, wobei dann der Lohn für den Auftrag weg ist, aber das sollte die gute Sache doch wert sein.

Hexe im Moor

Die typische Hexe wohnt in einer kleinen Hütte in einem Wald oder am Rande eines Moores. Meist ist auch eine kleine Stadt oder zumindest ein Dorf in der Nähe. Über sie gibt es meist irgendwelche Tratschgeschichten zu erfahren. Man sollte nett zu ihr sein, sonst besteht die Gefahr, dass sie einem mit einem Fluch belegt. Bei ihr wohnen oft Haustiere wie Katzen oder intelligente Raben.

Geheimnisvoller Typ

Dieser Spielleitercharakter ist meist dunkel gekleidet und man kann nicht wirklich viel von ihm erkennen. Er sitzt oft einsam in einer Ecke des typischen Gasthofes oder er begegnet den Helden auf der Straße in der Stadt oder auf einer Reise. Manchmal hat er sogar wirklich was mit dem Plot des Abenteuers zu tun. Ob er jetzt ein wirklicher fähiger Held oder nur abgefrackter Typ ist, lässt sich auf den ersten Blick nicht sagen.

Korrupter Bürgermeister

Ein Bürgermeister einer kleinen Stadt oder der Vorsteher eines kleinen Dorfes, der nichts Gutes im Schilde führt. Er arbeitet vielleicht mit einer Räuberbande zusammen oder sogar mit den Dunkelzofen. Er könnte es freiwillig tun, weil er so geldgierig ist, oder er wird erpresst oder ist durch Magie beeinflusst.

Reisender Händler

Er ist ein Händler, der nicht reich genug sein kann. In trifft man entweder in einer Stadt auf dem Marktplatz oder auf Reisen mit seinen Handelswagen. Je nach Reichtum hat er mehr oder weniger Angestellte und will sich seine Hände auch nicht mehr schmutzig machen. Er könnte als Auftraggeber fungieren oder eine Möglichkeit für eine Reisebegegnung sein.

Seltsamer Einsiedler

Ein zurückgezogen lebender Bewohner der Doppelseite mit einem (dunklen) Geheimnis. Vielleicht ist es ein alter, sehr mächtiger Magier, ein in die Jahre gekommener großer Held der Doppelseite oder er ist von einem Dämon besessen und äußerst gefährlich. Es könnte auch sein, dass seine Hütte auf einem sehr mächtigen Ort erbaut ist und er gar nichts davon ahnt.

Verwöhnter Adeliger

Er ist der verwöhrte Sohn eines reichen Adeligen und er denkt, ihm gehört die Welt (oder zumindest die Gegend, in der er sich rumtreibt). Er ist ein unangenehmer Typ, der seine Freunde nur durch Geld an sich bindet. Er erlaubt sich Scherze und Verfehlungen, die jeden anderen in den Kerker bringen würden, aber der Status seines Vaters schützt ihn davor.

Wanderpriester

Er ist ein introvertierter Typ und bereist die Doppelseite alleine und nur mit wenig Gepäck, da er von jedem Tempel seines Gottes aufgenommen und versorgt wird. Er mischt sich nicht ein, ist aber hilfsbereit und eine angenehme Reisebegleitung. Er redet natürlich gern über seinen Gott, zwingt seinen Glauben aber niemanden auf.

Zauberer im Turm

Zauberer bewohnen natürlich einen Magierturm. Der typische Zauberer ist alt und stützt sich auf seinen alten Zauberstab. Bei ihm wohnt oft auch ein Jüngling, der zum Zauberer ausgebildet werden will, aber vor allem Hausarbeiten und ähnliches für den Zauberer erledigen muss. Zauberer leben meist recht einsam, da sie doch etwas verschroben und eigenwillig sind.

Dungeons

Dungeons sind ein typisches Element für Fantasyabenteuer. Damit aber ein Dungeon auch richtig klischeehaft ist und alle Erwartungen erfüllt, braucht er Fallen, Monster und Schätze. Es sollten aber nicht einzelne verteilte Monster im Dungeon sein, nein lieber eine ganze Horde, die im Rücken der Charaktere auftaucht oder ein riesiger Schatz, den die Charaktere nicht ohne Weiteres durch die engen Gänge transportieren können. In einem Dungeon müssen Action und Spannung herrschen, aber bei besonders großen Dungeons darf und sollte den Charakteren zwischendurch eine kurze Atempause gegönnt werden. Es sollten ungewöhnliche Dinge zu den unmöglichsten Zeiten geschehen, die Charaktere sollten sich nie ganz in Sicherheit wägen und wenn sie trotzdem gemütlich um ein Feuer sitzen, kann genau dieses unheimliche Monster oder Krabbeltiere anlocken.

Dungeons können überall vorkommen, sei es als ein natürliches Höhlensystem oder auch als künstlich angelegtes Labyrinth. Dungeons müssen nicht unbedingt einen komfortablen Eingang besitzen. Der Eingang kann durch ein starkes Tor mit magischen Runen verschlossen sein, geschickt versteckt sein oder auch nur schwierig zu betreten, da der Eingang verschüttet wurde, und nur ein kleines Loch übrig geblieben ist. Künstliche Dungeons sollten Hinweise auf ihre ursprüngliche Verwendung aufweisen, Statuen, Malereien oder Überreste der ehemaligen Bewohner.

Typische Fallen

In jedem Dungeon sollte es ein paar typische Fallen geben. Fallen, die die Charaktere einfach entdecken können, aber auch Fallen, in die die Charaktere ahnungslos hineintappen, machen einen Dungeon erst richtig spannend. Nett ist auch, wenn ein Schalter zum Deaktivieren einer typischen Falle erst die richtig gefährliche Falle auslöst. Jede Falle sollte aber im Kontext des Dungeons einen Sinn ergeben und auch nicht unbedingt gleich die komplette Charaktergruppe auslöschen, nur weil ein Konflikt verloren wird.

Automatische Geschütze

Pfeile, Speere oder Felsbrocken, die durch einen Mechanismus in Richtung des Auslösers geschleudert werden. Solche Auslöser können Trittplatten oder irgendwelche Schalter sein. Meist sind die Trittplatten in einem besonderen Muster angeordnet, so dass sie die normalen Bewohner des Dungeons leicht umgehen können.

Einflussreiche Artefakte

Meist ist es ein Gegenstand, den die Charaktere all zu gern an sich nehmen, wie z.B. ein toll verziertes Schwert, das eventuell sogar einen kleinen Bonus gibt. Der Gegenstand hat aber einen gravierenden Nachteil, er beeinflusst den Träger und zwingt ihm seinen Willen auf und macht ihn mit der Zeit abhängig.

Fallgruben

Eine gut versteckte Grube, die mitten auf dem Weg liegt. Sie stellt meist ein nahezu unüberwindliches Hindernis dar, weil sie sehr breit und tief ist. Am Boden der Grube befinden sich oftmals Giftschlangen, spitze Pfähle oder andere todbringende Dinge.

Wandernde Wände

Wenn die Tür hinter den Charakteren zufällt oder sie in einer Grube landen, wird es erst richtig spannend, wenn sich die Wände langsam, aber unaufhaltsam aufeinanderzu bewegen und drohen die Charaktere zu zerquetschen. Natürlich gibt es eine Fluchtmöglichkeit oder einen versteckten Mechanismus, um die Bewegung der Wände zu stoppen.

Bewohner des Dungeons

Ein Dungeon darf nicht nur Fallen enthalten, sondern sollte auch bewohnt sein, ein ganz leerer Dungeon ist langweilig. Eine der wichtigsten Fragen ist natürlich, warum in solchen ungemütlichen Orten jemand leben sollte. Die typischsten Bewohner eines Dungeons sind wohl Untote und Geister, aber auch Orks oder andere Kreaturen und Monster leben gern in Dungeons, um neugierige Abenteurer anzugreifen. Der Hintergrund eines Dungeons ist auch immer sehr hilfreich um passende Gegner einzubauen.

Geheimer Bund

Für einen geheimen Bund ist ein verborgener weitläufiger Dungeon, der sich zudem noch in Stadt Nähe befindet, ein idealer Wohnsitz. Hier können sie ihre geheimen Pläne schmieden und ihre verbotenen Rituale ausführen, ohne Angst zu haben, entdeckt zu werden.

Die typische Stadt

Das auffälligste Merkmal einer typischen Fantasystadt der Menschen ist sicherlich die Stadtmauer. Oft sind schon entlang der Straßen zu den Toren irgendwelche Stände von Händlern aufgebaut, die sich keinen Platz auf dem zentralen Markt leisten können und auch nicht in der Händlergilde sind. Innerhalb der Mauern zwängen sich die aus Stein und Holz erbauten Häuser dicht aneinander und erzeugen so viele kleine Gassen. Es gibt meist nur wenige wirklich große und saubere Straßen. Inmitten der Stadt oder am Hafen ist der große Markt, auf dem alle möglichen und unmöglichen Waren verkauft werden. Natürlich finden sich auch viele Handwerksbetriebe und mehr oder weniger gute Kneipen und Unterkünfte. Der Herrscher der Stadt lebt inmitten des guten Viertels in seinem Schloss, das gut bewacht wird. Die Stadtwache versucht, das Verbrechen innerhalb der Stadt in Grenzen zu halten, ist aber meist nicht in der Lage die Verbrechen aufzuklären und oft auf die Hilfe von Helden angewiesen.

Typische Gegebenheiten

- Gasthof zum fröhlichen Helden
- Herrscherschloss
- der große Markt
- eine überforderte Stadtwache
- Tempel der 6 guten Götter
- mächtige Gildehäuser

Ereignisse in einer Stadt

Typische oder auch etwas andere Ereignisse, die die Charaktere in einer Stadt zustoßen könnten.

Dieb

Die Charaktere haben sich gerade neu ausgerüstet oder sind auf dem Weg zu Markt. Ein flinker Taschendieb stiehlt den Charakteren einen Gegenstand oder ihr Geld. Wenn sie es bemerken, ergibt sich eine nette Verfolgungsjagd,ansonsten eine peinliche Szene, wenn die Charaktere zahlen wollen und kein Geld bei sich tragen.

Was kann in einer Stadt alles los sein?

- aufdringliche Bettler oder Prostituierte
- Straßenhändler mit oder auch ohne Stände
- Schlägereien, Pöbeleien und Streitereien
- öffentlicher Prozess oder Hinrichtung
- Herold der etwas Bedeutendes verkündet
- Sekten oder Kulte, die den Weltuntergang prophezeien

Kneipenschlägerei

Es bricht eine Schlägerei in einer gemütlichen Kneipe aus, warum, kann sowieso niemand nachvollziehen. Es sieht nach einer harmlosen Schlägerei aus, bis jemand ein Dolch zieht und den Wirt ermordet. Es bricht eine Panik aus und die Stadtwache lässt nicht lange auf sich warten. Da die Helden neu in der Stadt sind, niemand sie kennt und sie wohl auch Waffen bei sich tragen, sind sie natürlich die ersten Verdächtigen.

Kräuterhändler

Es ist ein typischer Kräuterhändler, der natürlich auch alle möglichen Heilkräuter und lebenspendende Tränke zu Schnäppchenpreise verkauft. Entweder er ist etwas zerstreut oder einfach nur hinterhältig und verkauft den Helden irgendwelche Drogen als Heiltränke oder Kräuter. Interessant wird es dann, wenn die Helden den Trank einnehmen oder einen heilenden Verband mit den Kräutern bei einem Verletzten anlegen.

Überfall eines Händlers

Als die Helden gerade an einem etwas abseits gelegenen Stand etwas kaufen oder mit dem Händler verhandeln, wird dieser überfallen und ein teures Stück seiner Ware gestohlen. Der Händler bittet die Helden, die Diebe

ausfindig zu machen und die gestohlene Ware zurückbringen, da sich die Stadtwache um sowas so gut wie nie kümmert. Als Gegenleistung bietet er den Helden etwas Verlockendes an.

Verwechslung

Einer der Helden wird mit einem stadtbekannten Dieb verwechselt. Sie können mit etwas Glück auch schon selber darauf aufmerksam werden, wenn sie die Plakate mit dem Untertitel „Gesucht“ bemerken. Wenn nicht, werden sie von der aufmerksamen Stadtwache entdeckt und der Held wird prompt festgenommen. Es kann auch passieren, dass seine Begleiter vorsorglich ebenfalls festgenommen werden, es könnten ja Komplizen sein.

Reisen

Längere Reisen sind bei einem Abenteuer oft ein typisches Element und auf Reisen kann viel passieren, passiert nichts, kann man eine Reise auch einfach überspringen. Ereignisse auf Reisen können entweder direkt zum Plot des Abenteuers gehören oder auch nur eine Auflockerung oder sogar ein kleines Nebenabenteuer sein. Hier folgen ein paar Ideen, was auf Reisen alles geschehen kann.

Reisegeschwindigkeiten

Hier die durchschnittlichen Reisegeschwindigkeiten für die verschiedenen Reisearten. Meistens werden Reisen aber etwas länger dauern, da Reisen selten ereignislos verlaufen.

Reiseart	km pro Tag
zu Fuß	30 – 50
zu Pferd	40 – 70
Kutsche	30 – 60
Zwergebahnen	400

Lager an einem ungewöhnlichen Ort

Der Platz eignet sich ideal als Lager oder der Gasthof wirkt ruhig und gemütlich. Aber irgendetwas stimmt an dem Ort ganz und gar nicht, dies fällt aber natürlich erst mitten in der Nacht auf. Der Ort könnte ein alter Friedhof sein, auf dem es jetzt spukt oder er bietet einen Zugang zur Unterseite. Vielleicht ist der Platz des Nachts auch der Treffpunkt eines Kultes des Fehlerteufels und die Charaktere geraten inmitten eines Beschwörungsrituals inklusive Opferung einer Jungfrau.

Räuberüberfall

Wenn die Charaktere mal wieder gemütlich am Lagerfeuer sitzen und gewohnheitsmäßig Nachtwachen eingeteilt haben, obwohl das Gebiet sicher ist, ist ein Überfall durch ein paar übermüdige Räuber genau das Richtige. Besonders, wenn die Charaktere auch etwas Wertvolles bei sich tragen, das ihnen nicht gehört, kann eine solch einfach Szene zu vielen interessanten Vermutungen und, wenn die Räuber erfolgreich sind, zu netten Subplots führen. Alternativ könnten die Charaktere auch auf eine Räuberhöhle stoßen oder auf eine Handelskarawane treffen, die gerade überfallen wird.

Reisebegleitung

Vielleicht reisen die Charaktere nicht alleine, sie könnten sich einer Reisegruppe angeschlossen haben, die zufällig in die gleiche Gegend unterwegs ist, oder vielleicht auch eigene Pläne verfolgt, die konträr zu denen der Charaktere sind. So könnte sich auch ein Feind der Charaktere unauffällig an ihre Fersen heften, es muss ja nicht gleich ein gefährlicher Gestaltwandler sein. Eine andere Möglichkeit wäre, dass sich die Charaktere durch einen Geleitschutzauftrag etwas dazu verdienen und so auch in die Konflikte des Auftraggebers hineingezogen werden. Aber es kann einfach auch ein lustiger Typ sein der sich den Charakteren auf einen Teil ihres Weges anschließt und dann geheimnisvoll verschwindet um plötzlich wieder aufzutauchen.

Zufällige Entdeckung eines Dungeons

Die Charaktere reisen durch eine unwirtliche Gegend, das Wetter wird immer schlechter und sie können sich gerade noch in eine kleine Höhle zurückziehen, bevor der heftige Schneesturm ausbricht. Angekommen in der Höhle werden sie diese aus reiner Neugier und Langeweile erkunden. Die kleine natürliche Höhle stellt sich dann als Eingang zu einem großen Höhlensystem heraus, ob jetzt nun natürlichen Ursprungs oder von Menschenhand geschaffen ist eigentlich egal. Ein verschlossenes Tor vor dem eigentlichen Höhlensystem kann die Wartezeit der Helden in eine interessante und kniffligen Episode verwandeln.

Monster

Monster besitzen einen starken Instinkt, der oft auch mit Intelligenz verwechselt wird. Es gibt harmlose Monster, aber auch welche die extrem gefährlich sind und viel einstecken können. Wenn man kein Profiheld ist, sollte man im Zweifelsfall lieber die Beine in die Hand nehmen.

Monsterwerte

Monster besitzen ein Kampfprofil und eine Zähigkeit. Die Monsterstufe gibt an, wie hoch die geworfenen Würfel gewertet werden. Bei einer Monsterstufe von 2 wird jeder Würfel doppelt gewertet, bei einer 3 dreifach.

Bücherwürmer

Bücherwürmer sind riesige sandfarbene Würmer, mit einer äußerst dicken und zähen Haut. Sie können bis zu 3 km lang werden und dabei einen Durchmesser von 250 m erreichen. Besonders eindrucksvoll ist allerdings ihr Maul, in dem in mehreren Lagen hintereinander spitze Zähne angeordnet sind, mit dem sie ihre Nahrungsmittel (so ziemlich alles) problemlos schmirmeln können.

Ihre Heimat ist die Kuzduwüste, wo sie normalerweise tief, tief verborgen im Sand leben. Nur dann und wann besuchen sie die Oberfläche – entweder, weil sie Hunger haben, oder, weil sie sich von irgendwas gestört fühlen. Da ein Bücherwurm durchaus eine ganze Karawane oder ein Dorf mit einem Happs verschlingen kann, versetzt ihr Auftauchen die Anwesenden zumeist in Panik. Glücklicherweise lassen sich Bücherwürmer sehr leicht ablenken, denn sie lieben Bücher. Wer also die Ruhe bewahrt und ein paar Bücher zur Hand hat, kann ihnen leicht entkommen.

	klein	groß
Kampfprofil	9	9
Zähigkeit	12	24
Monsterstufe	2	3

Eiswürmer

Die Eiswürmer sind eine Unterart der Bücherwürmer, aber wesentlich kleiner – sie werden lediglich bis zu 200 m lang und 14 m dick. Sie sind blind und verfügen noch nicht einmal über Ansätze für Augen, aber dafür sind ihre anderen Sinne wesentlich schärfer. Ihr Hautfarbe ist ihrer Umgebung angepasst grau- bis grellweiß.

Heimat der Eiswürmer sind die tiefen Eisschichten der Tippex, von wo aus sie sich nur selten an die Oberfläche verirren. Ab und an kann man von den Eiswürmern verursachte Verwerfungen entdecken. Wenn man so etwas entdeckt, ist große Vorsicht geboten, denn sie brechen heimtückisch aus den Tiefen des Eises hervor und können problemlos einen Menschen (oder auch einen Yeti) verschlingen.

	klein	groß
Kampfprofil	8	8
Zähigkeit	10	20
Monsterstufe	1	2

Drachen

Drachen sind riesige, fliegende Echsen mit gigantischen Flügeln. Ihr Körper ist von widerstandsfähigen Schuppen umhüllt, ihre Gliedmaßen enden in scharfen Krallen. Einige Drachen verfügen zudem über Hörner oder einen Feueratem.

	klein	groß
Kampfprofil	12	12
Zähigkeit	18	36
Monsterstufe	2	3

Drachen sind intelligente Wesen, die ab und an auch eine Jungfrau rauben oder eine Jungfrau für einen Gefallen verlangen (Der Gefallen kann auch sein, ein Dorf nicht in Asche zu verwandeln). Einem weit verbreiteten Gerücht zufolge sind Jungfrauen die Leibspeise von Drachen. Dieses Gerücht ist, wie so viele Gerüchte, allerdings falsch. In Wirklichkeit sind die Jungfrauen nur der Köder für den wirklichen Lieblingsschmaus der Drachen: Ritter. Dieser Mischung aus knackiger Hülle und saftigem Kern können sie einfach nicht widerstehen. Aus diesem Grund findet der Ritter die Jungfrau auch immer noch lebend beim Drachen vor, schließlich ist nur ein lebender Köder ein guter Köder.

Den größten Teil seiner Zeit verbringen Drachen aber damit, ihren Hort zu hüten. Dieser befindet sich stets in der Wildnis, oft auf dem Gipfel eines Bergs. Ein anderes Gerücht über Drachen ist übrigens wahr: In ihrem Hort häufen sie Gold, Edelsteine und andere Schätze an. Denn neben gerösteten Ritter mögen Drachen nichts so sehr wie funkelnende Schätze.

Hausdrachen

Hausdrachen sind eine kleine Drachenart, sie werden ohne Schwanz in etwa so groß wie Terrier. Hausdrachen können, wie ihre großen Verwandten, fliegen und auch Feuer spucken, sind aber lange nicht so intelligent. Sie besitzen widerstandsfähige Schuppen in den schillerndsten Farben.

Hausdrachen nisten sich gerne in den Giebeln von Häusern ein und sind sehr schwer zu vertreiben, sodass sich die meisten Hausbesitzer mit ihren Mitbewohnern arrangieren. Solange man den Giebel in Ruhe lässt sind die neuen Mitbewohner auch friedlich. Hausdrachen ernähren sich vor allem von Kleingetier und halten somit in ihrer Umgebung die Rattenpopulation niedrig.

	klein	groß
Kampfprofil	6	6
Zähigkeit	8	16
Monsterstufe	1	2



Lethargische Drachen

Diese spezielle Drachenart ist, wie ihr Name schon ahnen lässt, äußerst gelangweilt und antriebslos. Wie die lethargischen Drachen überleben konnten, ist sehr rätselhaft, Gerüchten zufolge sind sie einfach zu faul zum Sterben. Im

	klein	groß
Kampfprofil	10	10
Zähigkeit	18	36
Monsterstufe	2	3

Gegensatz zu normalen Drachen haben die lethargischen Drachen auch keine Lust, Schätze zu sammeln oder Jungfrauen als Köder zu entführen. Sie warten antriebslos in ihren Höhlen auf den nächstbesten Wanderer und begnügen sich damit, ihnen etwas Angst zu machen, damit mal wieder ein Ritter vorbeigeschickt wird.

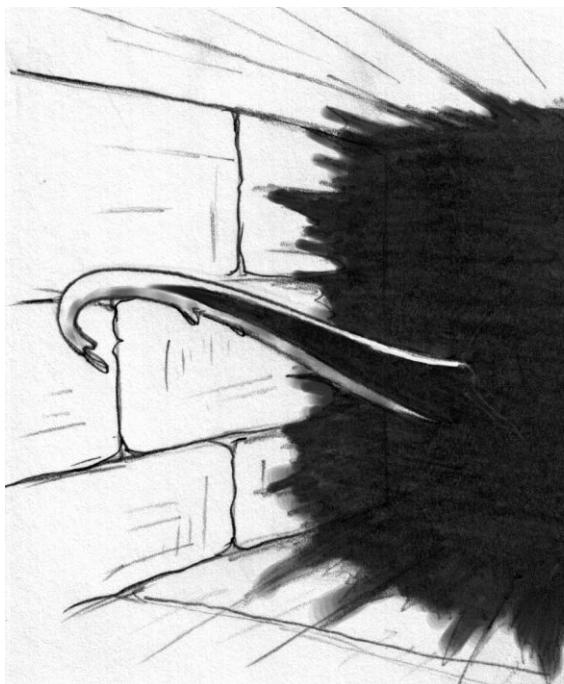
Überraschenderweise sind lethargische Drachen nicht sehr aggressiv, wenn sie auf Gruppen treffen. Sie haben nicht die Lust sich gleich mit mehreren Gegnern anzulegen. Bei Gruppen fangen die lethargischen Drachen an, von ihren Problemen zu erzählen und über ihr deprimierendes (jahrhundertelanges) Leben zu berichten.

Ding im Dunklen

In den dunkelsten und unheimlichsten Winkeln eines Dungeons findet man es: Das Ding im Dunkeln. Es scheint dabei nicht nur die Dunkelheit zu lieben, sondern jegliches Licht förmlich zu verschlingen, denn selbst mit den besten Laternen lassen sich die es umhüllenden Schatten nicht durchdringen. Das einzige (und oftmals auch das letzte) was Helden von ihm sehen, sind seine schleimigen Tentakel, die aus dem Nichts hervorschießen, um sie zu umschlingen und ins ewige Dunkel zu ziehen, aus dem es keine Wiederkehr gibt ...

Angriffe auf das Dunkel zeigen keine Wirkung, es ist, als ob die Finsternis die Attacken einfach verschluckt und ins Leere leitet. Einzig Angriffe gegen die Tentakel zeigen Wirkung: Ein gezielter Angriff kann sie zerstören und nach dem Verlust mehrerer Tentakel gibt das Ding im Dunkeln meist Ruhe und zieht sich zurück.

	klein	groß
Kampfprofil	9	9
Zähigkeit	15	30
Monsterstufe	1	2



Dunkelwölfe

Dunkelwölfe sind eine besonders große, gefährliche und böse Wolfsart, die ihrem Namen nicht nur ihrem grau-schwarzen Fell verdanken, sondern auch der Tatsache, dass sie von den Dunkelelfen gezüchtet wurden.

Ausgewachsene Exemplare erreichen teilweise die Größe eines Ponys, ohne dadurch aber an Geschick einzubüßen. Ihre Zähne und Klauen sind scharf und spitz. Dunkelwölfe können nachts zwar bestens sehen, verlassen sich aber dennoch vorrangig auf ihren Geruch und sind dadurch geborene Jäger, die sich sowohl im Wald als auch in Dungeons sehr gut zurechtfinden.

Dunkelwölfe sind in erster Linie in Begleitung von Dunkelelfen anzutreffen, gegenüber denen sie ebenso gehorsam sind wie guterzogene Hunde gegenüber ihrem Herrn. Es gibt aber auch wildlebende Dunkelwölfe, die vor allem im Fürchteleforst und im Lesezeichengebirge ihr Unwesen treiben, aber auch in anderen düsteren Gebieten wurden schon Dunkelwölfe gesehen.

Dunkelwölfe sind sehr aggressiv und greifen auch grundlos Menschen an, wenn sie sich überlegen fühlen. Sie streifen in Rudeln aus bis zu 12 Wölfen durch ihr Revier, wobei jedes Rudel von einer Leitwölfin angeführt wird.

	klein	groß
Kampfprofil	8	8
Zähigkeit	6	12
Monsterstufe	1	2

Gargoyls

Gargoyls – im Volksmund auch Wasserspeier genannt –, sind architektonische Elemente. Sie verzieren normalerweise die Vorsprünge und Dachränder großer Bauten und sollen böse Geister abschrecken. Aus diesem

Grund ähneln sie oft dämonischen Gestalten oder bestehen aus einer wilde Mischung aller möglicher Lebewesen und sehen allgemein ziemlich furchteinflößend aus. Unter den vielen Gargoyls, welche die Bauten des Weltenbuchs schmücken, gibt es auch diverse magisch belebte Gargoyls, welche von Magiern als dauerhafte Wächter erschaffen wurden.

	klein	groß
Kampfprofil	10	10
Zähigkeit	15	30
Monsterstufe	1	2

Die magisch belebten Gargoyls kann man auf den ersten Blick nicht von ihren unbelebten Ebenbildern unterscheiden. Bei genauerer Betrachtung fallen vielleicht ein paar Runen und die Detailtiefe der Statue auf. Erst, wenn jemand in ihren Schutzbereich eindringt, erwachen sie zum Leben, und greifen jeden Eindringling an. Sie werden ihn allerdings nicht verfolgen, wenn er den Schutzbereich verlässt. Und obwohl sie aus Stein bestehen, können Gargoyls, die Flügel besitzen, natürlich auch fliegen.



Grünes Glubschdings

Das Grüne Glubschdings besteht eigentlich nur aus grellgrünem, sehr elastischem Schleim, der die Angewohnheit hat, im dunklen zu leuchten und genauso giftig ist, wie es aussieht. In der Mitte des kegelförmigen Schleimbatzens liegt ein Mund, über dem zwei verschleimte Augen sitzen. Das Grüne Glubschdings kann seinen Schleim als Waffe einsetzen und ihn treffsicher verschießen. Sobald es in die Nähe seines verschossenen Schleims kommt, fließt dieser wieder zurück in seinen Körper.

Das Grüne Glubschdings bewohnt unheimliche, feuchte und dunkle Dungeons. Es ernährt sich von allem, was in den Dungeons umherkriecht oder läuft. Es hat immer Hunger und versucht alles Lebendige, das es erblickt, zu fressen. Auch eine Rüstung oder ein Schwert halten es nicht davon ab.

	klein	groß
Kampfprofil	9	9
Zähigkeit	8	16
Monsterstufe	1	2

Killerkarnickel

Die Killerkarnickel sind eine Mutation des normalen Feldhasen. Diese Mutation wurde vermutlich von einem übermütigen Magier hervorgerufen, der mit einer neuen Zauberkategorie, der Genmanipulation, experimentierte. Von weitem sehen die Killerkarnickel genauso wie ihre harmlosen Verwandten aus, schaut man aber genauer hin, erkennt man Reißzähne und scharfe Krallen, die sie wie Katzen einfahren können.

Sie leben bevorzugt in kleinen Wäldchen in Erdlöchern, die an Fuchsbauten erinnern, nur dass diese Erdlöcher ein unterirdisches Labyrinth bilden. In solchen unterirdischen Bauten können bis zu 30 Killerkarnickel leben.

Im Gegensatz zum normalen Hasen sind Killerkarnickel sehr aggressiv, fast tollwütig und Fleischfresser. Sie greifen jeden an, der sich ihrem Bau unvorsichtigerweise nähert, und verfolgen die Eindringlinge auch. Sobald sie einmal Blut gerochen hat, bekommt man sie kaum mehr von seinen Beinen los.

	klein	groß
Kampfprofil	2	4
Zähigkeit	2	4
Monsterstufe	1	1

Monsterspinnen

Monsterspinnen sind, wie der Name schon andeutet, monströse Spinnen. Ihr Körper allein ist so umfangreich wie der eines Pferdes, doch aufgrund ihrer langen Beine sind sie wesentlich höher – Pferd nebst Reiter können bequem unter ihnen hindurchtraben. Farblich unterscheiden sie sich stark, es gibt fast jede bekannte Spinnenart in Monstergröße.

	klein	groß
Kampfprofil	12	12
Zähigkeit	18	36
Monsterstufe	1	2

Monsterspinnen leben in tiefen dunklen Wäldern, abgelegenen Gebirgspfaden oder in Dungeons. Wie ihre kleinen Vettern spinnen sie ein Netz, in dem sich jeder verfängt, der unvorsichtig genug ist. Monsterspinnen machen zwischen Mensch und Tier keinen Unterschied, sie fressen beides mit Genuss.

Stachelbären

Stachelbären sind eine kleine, untergesetzte Bärenrasse. Im Gegensatz zu anderen Bären sind sie nicht mit Pelz bedeckt, sondern mit igelähnlichen Stacheln. Ihre Haut ist braun und ihre Stacheln braun-grau. Sie können ihre, normalerweise angelegten Stacheln, aufstellen, wodurch sie wesentlich größer und gefährlicher wirken.

Stachelbären leben vor allem an Waldrändern und weniger dicht bewaldeten Gegenden. Sie sind Allesfresser und lieben Äpfel. Sie sollen sogar schon Apfeltransporte geplündert haben.

	klein	groß
Kampfprofil	8	8
Zähigkeit	6	12
Monsterstufe	1	2



Warteschlangen

Die große Warteschlange ist eine Schlangenart, die bis zu drei Meter lang werden kann. Sie besitzt harte, braungrüne Schuppen mit einem unauffälligen Muster. Warteschlangen leben vor allem in Bodennähe in großen, feuchten Waldgebieten.

Die Warteschlange wird zuerst immer versuchen, ihr Opfer zu beißen. Der Biss selbst ist nicht gefährlich, sondern das Gift, das dabei abgesondert wird. Die Warteschlange wartet nach dem Biss gemütlich ab, bis das Opfer gelähmt ist und erwürgt es dann in aller Ruhe. Warteschlangen sind nicht sonderlich intelligent, daher werden sie auch bei mehreren Gegnern ein gelähmtes Opfer umschlingen.

	klein	groß
Kampfprofil	7	7
Zähigkeit	8	14
Monsterstufe	1	2

Dämonen

Dämonen sind wesentlich gefährlicher als Monster. Sie kommen direkt aus einer der Ebenen der Unterseite und sind nie gut gelaunt. Dämonen sind intelligent, unheimlich verschlagen und natürlich auch extrem gefährlich. Nur die verücktesten Hexen, Schamanen und Zauberer beschwören freiwillig einen Dämon.

Dämonenwerte

Dämonen besitzen ein allgemeines Profil und eine Zähigkeit. Die Dämonenstufe gibt an, wie hoch die geworfenen Würfel gewertet werden. Bei einer Dämonenstufe von 2 wird jeder Würfel doppelt gewertet, bei einer 3 dreifach.

Höllenhunde

Höllenhunde wirken durchwegs gefährlicher als die Hunde der Doppelseite, denn sie sind nicht nur größer, sondern kombinieren die Wildheit der übelsten Wadenbeißer mit der dunklen Aura, die allen Dämonen zu eigen ist. Zudem besitzen sie extrem scharfe Zähne und mächtige Pranken.

Höllenhunde existieren auf allen drei Ebenen der Unterseite. Sie leben meist an der Seite von mächtigen Dämonen, die mächtigsten Höllenhunde sind aber selbstständig und führen ihrerseits Höllenhundrudel an.

Höllenhunde sind sehr aggressiv und zerstören alles Leben, was zwischen ihre scharfen Zähne und unter ihre mächtigen Pranken gerät. Aufträge führen sie erbarmungslos aus und dank ihrer übernatürlichen Sinne verlieren sie keine Fährte.

	klein	groß
Profil	10	10
Zähigkeit	10	20
Dämonenstufe	2	3

Nervbolde

Nervbolde sind kleine nervige Dämonen, die sogar von den anderen Dämonen gemieden werden und deshalb auch nicht auf der Dämonenseite, sondern nur in der Hölle anzutreffen sind. Sie sind meist kleiner als Zwerge und hässlicher als alles, was man kennt. Meist besitzen sie eine tiefrote Farbe, Hörner und Körperteile von unterschiedlichen Tieren und sind genauso breit wie groß.

Sie tendieren dazu in kleineren Gruppen aufzutreten und die Bewohner der Doppelseite zu gängeln. Sie lieben derbe Späße und spielen den Bewohnern gerne gemeine Streiche. Nervbolde besitzen kleine Bögen oder Speere als Waffen.

	klein	groß
Profil	8	8
Zähigkeit	8	16
Dämonenstufe	2	3

Putzteufel

Putzteufel sind die natürlichen Feinde der Staubteufel, diese beiden Geisterarten bekämpfen sich aufs äußerste, wenn sie sich begegnen. Putzteufel besitzen die Form einer tüchtigen Hausfrau mit Schürze und Kopftuch und tragen einen Besen als Waffe. Sie bestehen aber nicht aus Fleisch und Blut, sondern aus heißem Wasser und Putzmitteln, allen voran Seife, wodurch sie immer leicht schäumen.

	klein	groß
Profil	9	9
Zähigkeit	10	20
Dämonenstufe	2	3

Putzteufel haben den Schmutz den Kampf angesagt und sind durch die allgegenwärtige Verschmutzung immer angeworfen, da sie nie mit dem Putzen fertig werden. Wehe dem Helden, der seine Fußspuren in einem Bereich hinterlässt, den ein Putzteufel gerade gereinigt hatte.

Satyre

Satyre sind Dämonen in Menschengestalt mit einem kleinen Ziegen Schwanz und Ziegenbeinen und geschwungenen Hörnern. Sie sind kräftig und ungeschlachtet, mit struppigen Haar und spitzen Ohren. Sie tragen meist nur wenig, schlampige Kleidung.

Satyre sind wollüstige Dämonen, laufen jedem Rock nach und trinken viel zu viel Wein (weshalb man sie eigentlich immer nur berauscht antrifft). Meist treten sie zu Festen oder in Kneipen auf, trinken den kompletten Weinvorrat leer und versuchen, bei so vielen Frauen wie möglich zu landen. Sie sind unangenehmen Zeitgenossen und hassen Männer.

	klein	groß
Profil	8	8
Zähigkeit	8	16
Dämonenstufe	2	3

Teufelseichhörnchen

Die Teufelseichhörnchen sind Eichhörnchen, in deren Adern Dämonenblut fließt. Sie sehen aus wie normale Eichhörnchen, besitzen aber zwei Teufelshörner auf der Stirn. Sie leben wie ihre harmlosen Verwandten auf Bäumen.

Eine Abart von ihnen, die Teufelshörnchen, besitzt weißes dichtes Fell und besitzen kein Horn, haben aber dafür sehr spitze Zähne. Die Teufelseichhörnchen leben oberhalb der Schneegrenze. Wieder eine Abart, die Teufelseinhörnchen, besitzen nur ein großes Horn.

Teufelseichhörnchen haben eine natürliche Abneigung gegenüber Menschen und stoßen heimtückisch von Bäumen herab mit ihrem spitzen Horn zu. Sie lassen sich meist aber recht schnell verjagen. Teufelseichhörnchen werden vom Feuer angezogen.

	klein	groß
Profil	5	5
Zähigkeit	8	16
Dämonenstufe	2	3

Name

Rasse

Klischee

Stufe

EP

Glücksritter

Krieger

Handwerker

Waldläufer

Heldenpunkte

6

6

6

6

6

Beschreibung

Konsequenzen

Ausrüstung

Magiekategorien



Das Weltenbuch ist ein freies und klischeehaftes Fantasy-Rollenspiel, in dem die Spieler ihre Helden durch epische Abenteuer führen. Die Spieler stellen wagemutige Helden dar, sie streiten für das Gute und erleben spannende Abenteuer auf der gesamten Doppelseite. Die Welt wird von allseits bekannten Fantasyrassen bevölkert, allen voran natürlich Elfen und Zwerge. Geologische Formationen wie das Lesezeichengebirge und das Tropfenmeer prägen das etwas andere Weltbild.

Spiele einen strahlenden Helden, der die Unschuldigen beschützt, sich für die Gerechtigkeit einsetzt und der bösen Seite der Doppelseite entgegentritt. Kämpfe in düsteren Katakomben gegen eine Übermacht von Orks, finde mächtige Artefakte vor dem Bösen und bewahre die Doppelseite vor ihrem Untergang.