{{toc,wide

# Inhaltsverzeichnis

- ### [{{ Vorgeschichte}}{{ 2}}](#p2)

- #### [{{ Die beiden Kontinente}}{{ 2}}](#p2)

- ### [{{ Die einzelnen Völker}}{{ 3}}](#p3)

- #### [{{ Kontinent Aros:}}{{ 3}}](#p3)

- [{{ Kaiserreich Wolfsfeld}}{{ 3}}](#p3)

- [{{ Königreich Oranthel}}{{ 4}}](#p4)

- [{{ Königreich Hagas }}{{ 5}}](#p5)

- [{{ Freiheitsstaat Atreas}}{{ 6}}](#p6)

- [{{ Fürstentum Sylerion}}{{ 8}}](#p8)

- [{{ Herzogtum Randustin}}{{ 10}}](#p10)

- #### [{{ Kontinent Gaius:}}{{ 11}}](#p11)

- [{{ Zraga Horde}}{{ 11}}](#p11)

- [{{ Elorianisches Patriarchat}}{{ 13}}](#p13)

- [{{ Ungian Stämme}}{{ 14}}](#p14)

- [{{ Stämme von Vra}}{{ 15}}](#p15)

- [{{ Nagith Shogunat}}{{ 16}}](#p16)

- [{{ Hardis Shogunat}}{{ 17}}](#p17)

- #### [{{ Spielregeln}}{{ 18}}](#p18)

}}

\page

{{pageNumber,auto}}

# Vorgeschichte

In einer fernen Vergangenheit kämpften die beiden gewaltigen Titanen Gaius und Aros im Weltall. Ihr Kampf war so intensiv, dass beide gleichzeitig fielen und starben. Über die Jahrhunderte verschmolzen ihre Körper und formten einen neuen Planeten mit zwei großen Kontinenten, die von Wasser getrennt waren.

Die Welt, die aus dem Tod der beiden gewaltigen Titanen Gaius und Aros entstand, erlebte eine Zeit der Geburt und des Wachstums. Die Energie und Aura der Titanen schufen eine Vielzahl von Lebewesen auf den beiden entstandenen Kontinenten, die getrennt durch Wasser, aber durch einen schmalen engen Pass verbunden waren. Diese Welt wurde von Wesen bewohnt, die die Energie ihrer Vorfahren, entweder des roten Titans Gaius oder des blauen Titans Aros, nutzen konnten.

## Die beiden Kontinente

In den ersten Jahrhunderten nach der Erschaffung der Welt aus den Körpern der gefallenen Titanen lebten die Bewohner der Kontinente Aros und Gaius, die nach den Namen der gefallenen Titanen benannt worden sind, in relativer Harmonie. Die Völker entwickelten ihre Kulturen, pflegten Handelsbeziehungen und teilten Wissen über die Energie ihrer Titanenvorfahren.

##### Ursprung des Konflikts:

Die Unruhe begann, als die Bewohner des Gaius Kontinents begannen, nach den Ursprüngen der Titanenenergie zu forschen. Einige Fraktionen glaubten, dass die Macht des blauen Titans Aros rein und edel sei, während andere der Meinung waren, dass die rote Energie von Gaius überlegen sei. Dies führte zu einem ideologischen Bruch zwischen den Kontinenten.

##### Der Heilige Pass:

Der schmale Engpass zwischen den Gobok Stämmen und dem Herzogtum Randustin wurde zu einem begehrten Gebiet, das sowohl für den Handel als auch für militärische Manöver von entscheidender Bedeutung war. Ebenfalls sagt man, dass diejenigen, die sich auf dem sogenannten "Heiligen Pass" befinden, eine Verstärkung ihrer Titanenkräfte verspüren. Die Nationen auf beiden Seiten des Engpasses begannen, um die Kontrolle über diesen strategischen Punkt zu konkurrieren.

##### Intrigen und politische Manöver:

In Kaiserreich Wolfsfeld auf dem Aros Kontinent herrschte ein machthungriger Herrscher namens Kaiser Tiberius Hohenstein. Er glaubte fest daran, dass die rote Titanenenergie von Gaius die wahre Quelle der Macht sei. Um diese Überzeugung zu verbreiten und die Vormachtstellung über den Engpass zu sichern, schürte er Unruhen und Intrigen gegen die Nationen auf dem Gaius Kontinent. Nachdem die Intrigen von Tiberius von seinem Sohn Baumgart Hohenstein bei einem Putchversuch enttarnt wurden, kam Baumgart an die macht und versucht seit jeher den Stein den Sein Vater ins Rollen gebracht hat aufzuhalten.

##### Spaltung der Shogunate:

Die Dunkelelfen von Sylvain, die einst als Einheit regierten, wurden durch einen Vormachtsstreit in zwei rivalisierende Shogunate zerrissen: Nagith und Hardis. Dieser Streit um die Vorherrschaft schwächte die Dunkelelfen erheblich und schuf eine zusätzliche Spannungsquelle.

##### Die Zuspitzung der Spannungen:

Der Engpass wurde zum Schauplatz zahlreicher Gefechte und politischer Manöver. Nationen schlossen Allianzen oder brachen sie ab, und der Wettlauf um Ressourcen und strategische Vorteile heizte die Spannungen weiter an. Kleine Konflikte eskalierten zu offenen Kriegen zwischen den Nationen.

##### Der Ausbruch des Krieges:

Schließlich führten eine Serie von Zwischenfällen und Missverständnissen zu einem umfassenden Krieg zwischen Aros und Gaius. Der Engpass wurde zum Epizentrum eines verheerenden Konflikts, bei dem Armeen auf beiden Seiten kämpften, um die Kontrolle über das Territorium zu erlangen.

##### Wichtige Persönlichkeiten während des Konflikts:

###### Kaiser Tiberius Baumgart (Aros):

Ein machthungriger Herrscher, der den Konflikt anfachte.

###### Warchief Gerak Blutaxt (Gaius):

Der charismatische Anführer der Zagra Horde, der die Orks in den Krieg führte.

###### Patriarch Seraph Himmelskralle (Gaius):

Der Führer des Elorianischen Patriarchats, der versuchte, Frieden zu bewahren.

##### Der aktuelle Status:

Der Krieg dauert an, und die Kontinente Aros und Gaius sind in einen tödlichen Konflikt verwickelt. Die Menschen, Elfen, Zwerge, Orks und andere Völker kämpfen um ihre Überzeugungen und um die Kontrolle über die Titanenenergie, die ihre Macht und ihr Schicksal beeinflusst. Inmitten von Intrigen, Schlachten und politischen Verschwörungen suchen die Menschen nach einem Weg, um Frieden und Stabilität in dieser zerrissenen Welt wiederherzustellen.

\page

{{pageNumber,auto}}

# Die einzelnen Völker

## Kontinent Aros:

Auf dem Kontinent Aros sind die Nachkommen vom Titan Aros beheimatet. Sie beherrschen die Blaue Energie und sind sehr geschickte und intelligente Wesen.

### Kaiserreich Wolfsfeld

Das Kaiserreich Wolfsfeld, das von der mächtigen Familie Hohenstein regiert wird, hat eine bewegte Geschichte voller Intrigen, politischer Machtspiele und kultureller Blüte erlebt.

Die Wurzeln des Kaiserreichs reichen bis in die ersten Jahrhunderte nach der entstehung der Welt. Die Familie Hohenstein, tief verwurzelt in den kulturellen und künstlerischen Traditionen, stieg zu einer der einflussreichsten Familien auf dem Aros Kontinent auf. Unter der Führung von Kaiser Tiberius Hohenstein erlebte das Reich eine Blütezeit der Künste und Hochkultur.

Tiberius, ein charismatischer und machthungriger Herrscher, glaubte fest daran, dass die rote Titanenenergie von Gaius die wahre Quelle der Macht sei. Seine Überzeugung führte zu politischen Intrigen und Spannungen zwischen den Nationen von Aros und Gaius. Tiberius schürte den Konflikt um den Engpass und versuchte, die anderen Nationen zu beeinflussen, um seine Vorstellungen durchzusetzen.

#### Aufstieg von Kaiser Baumgart Hohenstein:

Inmitten dieser politischen Turbulenzen kam es zu einem Wendepunkt in der Geschichte Wolfsfelds. Tiberius' Sohn, Kaiser Baumgart Hohenstein, erkannte die Gefahr, die von den intriganten Machenschaften seines Vaters ausging. Entschlossen, das Kaiserreich vor weiterem Schaden zu bewahren, plante Baumgart einen Putsch, um seinen Vater vom Thron zu stürzen.

Baumgart Hohenstein, unterstützt von treuen Anhängern, führte einen geschickt orchestrierten Putsch durch. Die Wahrheit über Tiberius' Pläne wurde enthüllt, als Baumgart Dokumente und Beweise vorlegte, die die Intrigen seines Vaters gegenüber anderen Nationen und innerhalb des Reichs aufdeckten. Dies führte zu einem politischen Erdbeben und zur Verurteilung Tiberius' durch eine Adelsversammlung.

Nach dem erfolgreichen Putsch bestieg Kaiser Baumgart den Thron und setzte sich für den Frieden zwischen Aros und Gaius ein. Er leitete Reformen ein, um die Macht des Adels zu beschränken und die Macht in den Händen des Volkes zu stärken. Unter seiner Herrschaft erlebte das Kaiserreich Wolfsfeld eine Renaissance der Künste und Kultur, während es gleichzeitig den Dialog und die Zusammenarbeit mit den Gaius-Nationen förderte.

#### Kultur in Wolfsfeld:

###### Kunst und Architektur

Die kulturelle Blüte des Kaiserreichs spiegelt sich in seinem Kunsthandwerk und der Architektur wider. Unter der Leitung von Kaiser Baumgart florierten Kunstschulen, Werkstätten und Bauprojekte. Prachtvolle Paläste, beeindruckende Denkmäler und kunstvolle Handwerkskunst zierten das Reich. Wolfsfeld wurde nicht nur für seine politische Stabilität, sondern auch für seine kulturelle Finesse bewundert.

Das Volk von Wolfsfeld ist stolz auf seine Kunst und Hochkultur. Künstler, Musiker und Schriftsteller haben einen hohen Stellenwert in der Gesellschaft. Die Menschen pflegen die Tradition der Theateraufführungen, Festivals und Kunsthandwerksmessen.

###### Das Volk von Wolfsfeld

Die Bevölkerung des Kaiserreichs Wolfsfeld ist so vielfältig wie die kulturellen Schätze, die das Reich hervorbringt. Geprägt von einer reichen Geschichte, einer einzigartigen Mischung von Völkern und einer starken Bindung zur Kunst, trägt das Volk von Wolfsfeld entscheidend zur kulturellen Blüte und politischen Stabilität des Reiches bei.

Die Mehrheit der Bevölkerung besteht aus Menschen, die in den malerischen Städten, Dörfern und Landschaften von Wolfsfeld leben. Die Menschen von Wolfsfeld sind bekannt für ihre Leidenschaft für Kunst, Musik und Theater. Sie haben eine ausgeprägte Kultur der Höflichkeit und der Gastfreundschaft.

Neben den Menschen spielen auch Elfen eine bedeutende Rolle in der Bevölkerung von Wolfsfeld. Elfen haben ihre eigenen Siedlungen, die in harmonischem Einklang mit der Natur stehen. Die Elfen von Wolfsfeld sind berühmt für ihre energischen Fähigkeiten, insbesondere in der Kunst der Illusion.

Die Halblinge, die das Herzogtum Randustin regieren, sind für ihre Geschicklichkeit im Kampf und ihre starke Einheit bekannt. Obwohl sie klein an Statur sind, haben die Halblinge einen großen Einfluss auf die militärischen Traditionen von Wolfsfeld.

Aufgrund der offenen Politik von Kaiser Baumgart Hohenstein gegenüber anderen Völkern gibt es auch Minderheiten von Orks, Goblins und anderen Wesen in Wolfsfeld. Diese Vielfalt trägt zur kulturellen Reichtum und Toleranz des Kaiserreichs bei.

#### Soziale Strukturen

Unter der Herrschaft von Kaiser Baumgart wurden Reformen eingeführt, um die soziale Gerechtigkeit zu fördern. Die Adelsmacht wurde beschränkt, und die Rechte der Bürger wurden gestärkt. Die Gesellschaft strebt nach einer ausgewogenen und inklusiven Gemeinschaft, in der jeder eine Stimme hat.

\page

{{pageNumber,auto}}

### Königreich Oranthel

Das Königreich Oranthel, regiert von der erhabenen Familie Silberblatt, hat eine lange und glorreiche Geschichte, die von der Eleganz der Elfen und ihrer faszinierenden Energiekraft geprägt ist.

Die Wurzeln des Königreichs reichen zurück zu den Zeiten der Titanen, als aus den Körpern von Gaius und Aros der Kontinent entstand. Oranthel entwickelte sich zu einem blühenden Reich, als die ersten Elfen die malerischen Wälder des Südostens besiedelten. Die Familie Silberblatt, eine der ältesten Adelsfamilien, wurde zur führenden Kraft hinter dem Aufstieg Oranthels.

Oranthel wurde schnell bekannt für seine feinen Künste, die Blaue Aura und das zarte Handwerk der Elfen. Die Silberblatts förderten die Künste und Energie, was zu einer einzigartigen Kultur führte, die sich durch Eleganz und Raffinesse auszeichnete. Die Hauptstadt von Oranthel, Silberglanz, wurde zum Zentrum der energischen Künste und des kulturellen Lebens.

#### Das Haus Silberblatt

Die Geschichte von Oranthel nahm eine entscheidende Wendung unter der Herrschaft von König Elarian Silberblatt, einem visionären Herrscher, der das Königreich zu neuen Höhen führte. König Elarian selbst war ein begabter Energiker und förderte die Auralehren im gesamten Reich.

Nach dem Tod von König Elarian bestieg Königin Selene Mondschatten den Thron von Oranthel. Sie führte das Königreich mit Weisheit und Stärke, während sie gleichzeitig versuchte, die Beziehungen zu den benachbarten Nationen zu verbessern. Ihre diplomatischen Bemühungen trugen dazu bei, die Spannungen mit Wolfsfeld zu mildern.

Das Erbgut der Familie Silberblatt ist von großer Bedeutung für Oranthel. Die Mitglieder der Familie haben eine natürliche Affinität zur blauen Titanenenergie, die ihnen eine herausragende Rolle in der Energiekunst des Königreichs verleiht. Dieses Erbe wird sorgfältig bewahrt und an die nächste Generation weitergegeben.

#### Kultur in Oranthel

###### Feines Handwerk und Energiekunst:

Oranthel ist berühmt für sein feines Handwerk, das die Eleganz und Präzision der Elfen widerspiegelt. Die Elfen sind geschickte Kunsthandwerker, die sich auf die Herstellung von kunstvollen Schmuckstücken, Elfenkunst und edlen Geweben spezialisiert haben. Jedes Kunstwerk ist ein Ausdruck von Eleganz und Liebe zum Detail.

Die Energiekraft ist ein zentraler Bestandteil der oranthelischen Kultur. Die Elfen von Oranthel haben eine natürliche Affinität zur blauen Titanenenergie, und sie durchdringt alle Aspekte des täglichen Lebens.

Von wunderschönen Lichtspielen in den Wäldern bis hin zu Aurakunstwerken ist die Energie ein kreativer Ausdruck und eine tägliche Praxis.

###### Kulinarische Künste:

Die kulinarischen Künste von Oranthel sind von frischen, natürlichen Zutaten und raffinierten Geschmacksrichtungen geprägt. Die Elfen haben eine Vorliebe für leichte, aromatische Gerichte, die die Vielfalt der Natur widerspiegeln. Die Gastfreundschaft wird großgeschrieben, und gemeinsame Mahlzeiten sind eine Gelegenheit für Geselligkeit und Austausch.

Die Elfen schätzen die Kunst des Teetrinkens und verwenden heimische Kräuter und Früchte für ihre kulinarischen Kreationen.

###### Architektur und Siedlungen:

Die Elfen von Oranthel haben ihre Siedlungen harmonisch in die natürliche Umgebung eingefügt. Baumhäuser, schimmernde Türme und durchwirkte Bauten zieren die Wälder. Die Architektur ist so gestaltet, dass sie im Einklang mit der Natur steht und gleichzeitig die Schönheit des Landes widerspiegelt.

###### Das Volk von Oranthel

Das Volk von Oranthel besteht hauptsächlich aus Elfen, die in den malerischen Wäldern des Königreichs leben. Diese Elfen sind von ihrer natürlichen Umgebung und der blauen Titanenenergie geprägt. Das Volk von Oranthel hat eine einzigartige Kultur, die von Eleganz, Energiekraft und einer tiefen Verbindung zur Natur geprägt ist.

Die Elfen von Oranthel zeichnen sich durch ihre anmutige Erscheinung, spitz zulaufende Ohren und ihre natürliche Begabung für Energie aus. Ihre Gesellschaft ist auf Harmonie mit der Natur ausgerichtet, und sie haben eine tiefe Ehrfurcht vor den Titanen, insbesondere der blauen Energie von Aros.

#### Soziale Strukturen

Die oranthelische Gesellschaft ist hierarchisch organisiert, wobei die königliche Familie Silberblatt an der Spitze steht. Es gibt Adelsfamilien, die verschiedene Bereiche der Energiekraft, Kunst oder Handwerkskunst repräsentieren. Die Elfen sind stolz auf ihre Gemeinschaft und fördern den Zusammenhalt und die Solidarität.

\page

{{pageNumber,auto}}

### Königreich Hagas

Im Zentrum des östlichen Kontinents Aros erhebt sich das imposante Königreich Hagas, das von den geschickten und widerstandsfähigen Zwergen des Clan Eisenberg regiert wird. Diese Region erstreckt sich über eine einzigartige Landschaft aus rauen Bergen und weiten Wüsten, die die Zwerge durch ihre herausragenden Anpassungsfähigkeiten zu meistern gelernt haben. Das Königreich Hagas ist ein Symbol der Zähigkeit und Anpassungsfähigkeit der Zwerge in den rauen Höhen der Berge. Die Bergketten von Hagas bergen reiche Erzvorkommen und kostbare Mineralien. Hier haben die Zwerge ihre beeindruckende Schmiedekunst perfektioniert.

#### Der Eisenberg Clan

König Thrain Eisenberg, das Oberhaupt des Clan Eisenberg, regiert mit Weisheit und Stärke. Der Clan ist nicht nur eine herrschende Familie, sondern eine Gemeinschaft von Bergzwergen, die stolz ihre Traditionen bewahren.

Der Clan Eisenberg hat seine Wurzeln in den frühen Tagen nach der Entstehung des Königreichs Hagas. Die Gründer des Clans, mutige Zwerge, die die Bergregionen erkundeten, entdeckten die reichen Erzvorkommen und beschlossen, ihre Heimat in den Höhen zu errichten.

Die Herrschaft des Clans erstreckt sich über Generationen, und ihre Führer sind respektierte und erfahrene Zwergenführer. König Thrain Eisenberg, das aktuelle Oberhaupt, wird für seine kluge Führung und seinen Einsatz für die kulturellen Traditionen seines Clans geschätzt.

Sie sind mehr als nur eine herrschende Familie; sie sind eine Gemeinschaft von Bergzwergen, die eng miteinander verbunden ist. Solidarität und Zusammenhalt sind Schlüsselwerte des Clans, und sie setzen sich für das Wohl der gesamten Berggemeinschaft ein.

#### Kultur in Hagas

###### Braukunst in den Höhen

In den schroffen Bergregionen von Hagas haben die Zwerge eine besondere Form der Braukunst entwickelt. Sie nutzen das klare Bergwasser, das aus den schmelzenden Schneekappen fließt, um ein einzigartiges Bier von höchster Qualität zu brauen. Die Bergbrauhäuser sind nicht nur Produktionsstätten, sondern auch soziale Zentren, in denen die Zwerge ihre Kunst feiern und Geschichten austauschen.

###### Schmiedekunst aus den Tiefen

In den Bergfestungen der Eisenbergs wird die Kunst der Schmiedekunst in höchster Vollendung praktiziert. Sie beherrschen die Verarbeitung von Erzen und Metallen, um hochwertige Waffen, Rüstungen und kunstvolle Schmiedestücke zu erschaffen.

Die Waffen der Eisenbergs sind nicht nur effektive Werkzeuge des Krieges, sondern auch kunstvolle Meisterwerke.

###### Anpassung an die Berge

Die Kultur von Hagas ist geprägt von der harten Bergwelt, in der die Zwerge leben. Sie schätzen die Kunst der Anpassung und haben ihre Lebensweise perfekt auf die Herausforderungen der Höhenlagen abgestimmt. Bergbau, Metallverarbeitung und Handel mit benachbarten Regionen sind zentrale Elemente ihrer Kultur.

Dafür haben die Zwerge mächtige Bergfestungen errichtet, die nicht nur als Wohnstätten dienen, sondern auch als Schutz vor den widrigen Bedingungen und möglichen Gefahren. Diese Bergfestungen sind wahre Meisterwerke der Ingenieurskunst und dienen als Handelsposten für den Austausch von Waren mit anderen Nationen.

###### Das Volk von Hagas

Das Volk von Hagas besteht hauptsächlich aus Bergzwergen, einer stämmigen und widerstandsfähigen Rasse, die sich in den Höhenlagen der Bergfestungen des östlichen Kontinents Aros angesiedelt hat. Diese Bergzwerge, eng verbunden mit dem Clan Eisenberg, prägen die Kultur, Wirtschaft und den Alltag des Königreichs Hagas.

Die Bergzwerge haben sich perfekt an das raue Bergklima und die herausfordernde Topografie angepasst. Sie sind widerstandsfähig gegenüber den extremen Wetterbedingungen und geschickt im Umgang mit den steilen Bergpfaden.

#### Soziale Strukturen

Die sozialen Strukturen in Hagas sind von einer engen Gemeinschaftsbindung geprägt, die auf Solidarität, Zusammenarbeit und den Werten des Clan Eisenberg beruht. Die Bergzwerge haben im Laufe der Jahrhunderte eine einzigartige soziale Ordnung entwickelt, die ihre Anpassungsfähigkeit an die rauen Bergbedingungen widerspiegelt.

\page

{{pageNumber,auto}}

### Freiheitsstaat Atreas

Vor vielen Jahrhunderten wurde Atreas von einer Gemeinschaft freiheitsliebender Menschen gegründet, die sich entschlossen hatten, unter dem Banner der Selbstbestimmung und Freiheit zu leben. Die Gründungsgeschichte von Atreas hebt sich deutlich von der Zugehörigkeit zu Wolfsfeld ab.

Die geografische Lage von Atreas, mit seiner Hauptstadt auf der gewaltigen Insel und der Ausdehnung über benachbarte Gebiete auf dem Festland, unterstreicht die Bedeutung der Seefahrt für die Nation. Die geschickten Schiffsbauer und Segler tragen nicht nur zur Wirtschaft bei, sondern formen auch die Identität von Atreas als eine Nation, die auf den Wellen der Freiheit und Entdeckung segelt.

Atreas wurde von einer Gemeinschaft von Menschen gegründet, die den Wert der Freiheit über alles schätzten. Diese Pioniere strebten nach einer Gesellschaft, in der die Bürger ihre eigenen Entscheidungen treffen konnten, ohne von einer zentralen Autorität unterdrückt zu werden.

#### Die ältesten

Die Gründerväter und -mütter von Atreas führten einen Weg der Selbstbestimmung und kollektiven Führung ein. Sie träumten von einer Nation, in der die Bürger aktiv am politischen Prozess teilnehmen konnten und in der die Ideale von Gleichheit und Freiheit hochgehalten wurden.

Die Versammlung der Ältesten wurde als demokratisches Organ ins Leben gerufen, um die Interessen der Gemeinschaft zu repräsentieren. Gemeinsam schufen die Menschen von Atreas eine Gesellschaft, in der die Grundsätze der Selbstbestimmung und kollektiven Führung verankert waren.

Die Wegbereiter von Atreas waren Freiheitskämpfer, die für ihre Überzeugungen kämpften. An ihrer Spitze standen charismatische Persönlichkeiten wie Ältester Arion Donnerblick und Älteste Talia Sturmwind, die die Ideale von Atreas verkörperten.

Ältester Arion Donnerblick spielt eine zentrale Rolle in der Versammlung. Auch wenn es keinen Oberen Ältesten gibt, wird seine Meinung sehr geschätzt. Seine Weisheit und Erfahrung machen ihn zu einem angesehenen Führer.

Älteste Talia Sturmwind, ebenfalls eine herausragende Persönlichkeit, setzt sich für die Werte der Freiheit und Selbstbestimmung ein. Sie steht an vorderster Front in der Förderung von Gleichheit und Beteiligung.

Neben den prominenten Ältesten können weitere Mitglieder Teil der Versammlung sein. Diese Ältesten repräsentieren verschiedene Gemeinschaften, Regionen oder Interessengruppen innerhalb von Atreas.

###### Die Bestimmung von Ältesten

Die Bestimmung eines Ältesten in Atreas erfolgt in der Regel durch einen Prozess, der auf den Prinzipien der Demokratie, der Gemeinschaftsbeteiligung und der Anerkennung von Verdiensten basiert. Der genaue Ablauf kann variieren.

Die Gemeinschaft von Atreas könnte Personen nominieren, die sie als würdige Kandidaten für die Position des Ältesten betrachten. Dieser Nominierungsprozess kann offen und transparent gestaltet sein, um sicherzustellen, dass verschiedene Perspektiven und Gemeinschaftsgruppen berücksichtigt werden.

Eine Versammlung der Gemeinschaft könnte einberufen werden, um die nominierten Kandidaten zu präsentieren und ihre Qualifikationen zu diskutieren. Dies ermöglicht es den Bürgern, sich aktiv am Auswahlprozess zu beteiligen und ihre Meinungen zu teilen.

Die nominierten Kandidaten könnten sich öffentlich vorstellen und ihre Visionen, Qualifikationen und Pläne für die Zukunft von Atreas präsentieren. Die Gemeinschaft könnte dann in einer offenen Diskussion Fragen stellen und die Kandidaten bewerten.

Bei der Auswahl eines Ältesten könnte auch der Verdienst und Beitrag zur Gemeinschaft eine wichtige Rolle spielen. Personen, die sich bereits durch ihre Taten und ihren Einsatz für die Werte von Atreas ausgezeichnet haben, könnten eine höhere Chance haben, als Älteste gewählt zu werden.

In einigen Fällen kann die Gemeinschaft regelmäßige Neubewertungen oder Wahlen durchführen, um sicherzustellen, dass die Ältesten kontinuierlich das Vertrauen und die Unterstützung der Bürgerschaft genießen.

#### Kultur in Atreas

###### Seefahrtstradition:

Die maritime Lebensweise ist ein wichtiger Bestandteil der Kultur von Atreas. Die Menschen sind geschickte Schiffsbauer, Segler und erfahrene Seefahrer. Die Meere werden nicht nur als Handelsrouten, sondern auch als Symbole der Freiheit und des Abenteuers betrachtet.

Die Menschen von Atreas haben einen tiefen Respekt vor der Natur und den Ozeanen, die ihre Lebensgrundlage bilden. Nachhaltigkeit und Umweltschutz sind integraler Bestandteil der Lebensweise, um die Schönheit und Fülle der Natur für kommende Generationen zu bewahren.

###### Geschichtsbewusstsein:

Die Geschichte des Widerstands gegen Unterdrückung und die Errungenschaft der Freiheit prägen das Geschichtsbewusstsein von Atreas. Diese Widerstandstradition wird als Quelle der Inspiration betrachtet und dient dazu, die Werte der Nation zu festigen.

In Atreas gibt es beeindruckende Bibliotheken,

\page

die eine reiche Sammlung von Wissen und historischen Aufzeichnungen horten. Diese Bibliotheken sind nicht nur Wissensspeicher, sondern auch Orte der Bildung und Forschung.

###### Schiffbau

Der Schiffbau in Atreas ist eine hochentwickelte Kunst, die auf Jahrhunderte alte Traditionen zurückblickt und gleichzeitig modernste Technologien integriert. Die Einwohner von Atreas haben sich zu geschickten Schiffsbauern und Seefahrern entwickelt, die die Meere mit stolzen Handels- und Kriegsschiffen durchqueren.

Da Atreas sowohl Inseln als auch Festland umfasst, müssen die Schiffe vielseitig sein und sich an verschiedene Gewässer anpassen können. Die Schiffsbauer berücksichtigen die Anforderungen der Küstennavigation genauso wie die Langstreckenseefahrt.

Die Schiffe von Atreas sind nicht nur funktionale Transportmittel, sondern auch Kunstwerke. Handwerker verleihen den Schiffen kunstvolle Details, Schnitzereien und Verzierungen, die die kulturelle Identität der Nation widerspiegeln.

###### Das Volk von Atreas

Das Volk von Atreas ist eine vielfältige Gemeinschaft.

Es setzt sich hauptsächlich aus Menschen zusammen, doch auch eine beachtliche Anzahl von Halblingen und einen geringen Anteil von Zwergen prägt die Bevölkerungsstruktur von Atreas.

Der Gemeinschaftsgeist ist stark ausgeprägt in Atreas. Menschen, Halblinge und Zwerge arbeiten zusammen, um Herausforderungen zu meistern, ihre Kultur zu bewahren und die Werte der Nation zu fördern. Gemeinschaftsfeiern, Festivals und Zusammenkünfte stärken diesen Zusammenhalt. Auch Elfen die sich dort sesshaft machen oder auf der Durchreise sind, sind in Atreas herzlich wilkommen.

#### Soziale Strukturen

Die Gesellschaft ist bestrebt, eine gerechte und inklusive Umgebung zu schaffen, in der jeder Bürger die Möglichkeit hat, sich zu entfalten und an den demokratischen Prozessen teilzunehmen.

Atreas ist ein Freistaat, der von einer Versammlung der Ältesten regiert wird. Dieses Gremium repräsentiert die Stimmen und Interessen der Gemeinschaft und ist bestrebt, kollektive Entscheidungen im Einklang mit den Werten der Freiheit zu treffen.

\page

{{pageNumber,auto}}

### Fürstentum Sylerion

Das Fürstentum Sylerion, unter der Leitung von Fürstin Selene Sternenwind, zeichnet sich durch seine tiefe Verbindung zur Natur und die Kunst der Jagd aus.

Sylerion beherrscht das größte Waldgebiet in ganz Arthosia. Die dichten Wälder erstrecken sich über weite Strecken des Fürstentums und bieten eine reiche Vielfalt an Flora und Fauna. Diese Wälder sind nicht nur Heimat für eine breite Palette von Wildtieren, sondern auch der Schauplatz für die traditionelle Kunst der Jagd.

#### Die Fürstenfamilien

Es gibt insgesamt 30 Fürstenfamilien die über die Verschiedenen Provinzen von Sylerion herrschen, von denen die mächstigsten 5 die größte Entscheidungsgewalt haben.

Die verschiedenen Fürsten herrschen über gebiete die sich von großen Grasslandschaften erstrecken, den Sylerianischen Wäldern von Westen nach Osten erstrecken oder selbst in tiefster Taiga.

##### Fürstin Selene Sternenwind

###### Gebietszuständigkeit:

Selene herrscht über die dichten und majestätischen Wälder im Herzen von Sylerion, einschließlich der Region mit dem kulturellen Zentrum des Fürstentums.

###### Einfluss und Verantwortlichkeiten:

Als Oberhaupt der Sternenwind-Familie ist Selene nicht nur politisch und militärisch mächtig, sondern auch die Hüterin der traditionellen Jagdrituale und Bewahrerin der natürlichen Schätze des zentralen Waldgebiets. Ihr Rat wird in allen Angelegenheiten des Fürstentums hochgeschätzt.

##### Fürst Aric Falkenhain:

###### Gebietszuständigkeit:

Aric hat seine Machtbasis in den ausgedehnten Grasslandschaften, die sich im nördlichen Teil von Sylerion erstrecken.

###### Einfluss und Verantwortlichkeiten:

Als erfahrener Reiter und erfahrener Jäger ist Fürst Aric Falkenhain nicht nur für die Verwaltung der Grasslandschaften verantwortlich, sondern auch ein Schlüsselspieler in den diplomatischen Beziehungen zu den nomadischen Gemeinschaften, die in seiner Region leben.

##### Fürst Lyras Sternenhain:

###### Gebietszuständigkeit:

Lyras herrscht über südliche Regionen von Sylerion, die von dichten Taigawäldern geprägt sind. Diese Bereiche Sylerions haben besonders Hohe qualität an Bäumen für den Bogen und Speerbau.

###### Einfluss und Verantwortlichkeiten:

Lyra ist ein geschickter Handelsmann und Diplomat. Sein Einfluss reicht über die Grenzen von Sylerion hinaus, und er spielt eine entscheidende Rolle bei der Sicherung von Handelsabkommen und Allianzen mit benachbarten Nationen.

##### Fürst Thorian Eichenherz:

###### Gebietszuständigkeit:

Thorian regiert über die westlichen Regionen, die von uralten Eichenwäldern dominiert werden.

###### Einfluss und Verantwortlichkeiten:

Als spiritueller Führer ist Thorian nicht nur für die nachhaltige Nutzung der Wälder verantwortlich, sondern auch für die Pflege der Zeremonien, die in den Eichenwäldern stattfinden.

##### Fürstin Morwyna Schattensang:

###### Gebietszuständigkeit:

Morwyna herrscht über die östlichen Laubwaldregionen, die die größte Bevölkerungszahl von Sylerion beherbergen.

###### Einfluss und Verantwortlichkeiten:

Morwyna ist nicht nur für die Landwirtschaft und die Versorgung des Fürstentums verantwortlich, sondern auch eine geschätzte Diplomatin. Sie spielt eine wichtige Rolle bei der Aufrechterhaltung von Beziehungen zu den östlichen Nachbarländern und sichert die Ernährungssicherheit von Sylerion.

#### Kultur Sylerions

###### Jagdtraditionen:

Die Bewohner von Sylerion sind leidenschaftliche Jäger und haben eine lange Tradition in der Kunst der Jagd. Die Wälder und Ebenen des Fürstentums bieten eine reiche Vielfalt an Wildtieren, von majestätischen Hirschen bis hin zu gefährlichen Raubtieren. Die Jagd ist nicht nur eine Notwendigkeit für Nahrung, sondern auch eine hochgeschätzte Freizeitaktivität und ein Symbol für die Geschicklichkeit der Sylerianer.

###### Naturnähe und Umweltschutz:

Sylerion legt großen Wert auf Naturnähe und Umweltschutz. Die Bewohner respektieren die Wildnis und setzen sich aktiv für den Erhalt der Tierwelt und der Ökosysteme ein. Jagdpraktiken werden sorgfältig reguliert, um die Balance zwischen Mensch und Natur zu bewahren.

###### Kulturelle Rituale:

Das Fürstentum ist reich an kulturellen Ritualen, die mit der Jagd und der Naturverbundenheit verbunden sind. Festlichkeiten nach erfolgreichen Jagden und Zeremonien zur Ehrung der Natur sind wichtige Elemente, die die Gemeinschaftsbindung stärken.

\page

{{pageNumber,auto}}

#### Soziale Strukturen

Die sozialen Strukturen in Sylerion sind vielschichtig und werden stark von den geografischen Gegebenheiten, den kulturellen Traditionen und den individuellen Fähigkeiten der Einwohner beeinflusst.

Sylerion ist geprägt von engen familiären Bindungen. Die Menschen leben oft in kleinen Gemeinschaften, die von einer oder mehreren Familien dominiert werden. Innerhalb dieser Gemeinschaften werden Ressourcen geteilt.

Die Gesellschaft Sylerions ist hierarchisch strukturiert, wobei die Fürstenfamilien an der Spitze stehen. Die mächtigsten fünf Fürstenfamilien haben eine herausragende Rolle in der politischen, wirtschaftlichen und kulturellen Führung des Fürstentums.

\page

{{pageNumber,auto}}

### Herzogtum Randustin

Das Herzogtum Randustin ist eine Region von strategischer Bedeutung im westlichen Teil des östlichen Aros Kontinents. Hier regiert die kampferprobte und geschickte Herrscherfamilie Grünschild, angeführt vom furchtlosen Herzog Frodo Grünschild. Das Herzogtum hat im Laufe der Zeit nicht nur seine Verteidigungsstrategien perfektioniert, sondern auch eine einzigartige Verbindung zur blauen Titanenenergie entwickelt.

Ein ausgeprägter Ehrenkodex und Respekt bilden die Grundlage der sozialen Interaktion. Ehre im Kampf, Respekt vor den Älteren und Wahrung der Traditionen sind grundlegende Prinzipien, die von den Bewohnern Randustins hochgehalten werden.

#### Herzogfamilie Grünschild

Die Herrscherfamilie Grünschild, mit Herzog Frodo an der Spitze, ist bekannt für ihre Fähigkeiten im Kampf und ihre enge Einheit unter den Halblingen. Die Grünschilde haben ihre Macht und ihre Position im Herzogtum durch geschickte Taktiken und einen ausgeprägten Gemeinschaftsgeist gefestigt.

Die Mitglieder der Familie Grünschild sind von Kindheit an auf das Kämpfen vorbereitet. In den Kampfschulen von Randustin durchlaufen sie intensive Ausbildungen, um ihre Geschicklichkeit im Nahkampf, ihre Verteidigungstechniken und ihre Führungsfähigkeiten zu entwickeln.

Die Grünschilde haben im Laufe der Geschichte Randustins zahlreiche Herausforderungen gemeistert, sei es durch Konflikte an den Grenzen oder durch interne Unruhen. Die Familie hat sich stets den Veränderungen angepasst und dabei ihre grundlegenden Prinzipien bewahrt.

#### Kultur in Randustin

###### Kultur der Geschickten Kämpfer:

Die Kultur im Herzogtum Randustin ist von der Notwendigkeit des Überlebens in einem umkämpften Grenzgebiet geprägt. Die Bewohner sind geschickte Kämpfer, die nicht nur die Kunst des Nahkampfs, sondern auch ausgefeilte Verteidigungsstrategien beherrschen. Die Kultur betont die Bedeutung von Einheit und Gemeinschaft, insbesondere in Zeiten des Krieges.

###### Besonderheit der Blauen Titanenenergie:

Durch die Einwirkung der blauen Titanenenergie, die vom Aros Kontinent stammt, haben die Bewohner von Randustin eine einzigartige Verbindung zu dieser Energiequelle entwickelt. Die Titanenenergie manifestiert sich in ihren Kampfkünsten, verleiht den Kämpfern zusätzliche Fähigkeiten und verstärkt ihre strategischen Vorteile auf dem Schlachtfeld.

###### Geschichtliche Bedeutung:

Das Herzogtum Randustin hat eine lange Geschichte von Auseinandersetzungen an der Grenze zum Gaius Kontinent. Die Bewohner haben im Laufe der Zeit nicht nur ihre Heimat verteidigt, sondern auch eine reiche Tradition von Geschichten und Legenden geschaffen, die von Heldentaten und dem Überwinden großer Herausforderungen erzählen.

###### Die Kampfschulen von Randustin:

Das Herzogtum Randustin ist berühmt für seine hoch entwickelten Kampfkünste, die durch eine Vielzahl von Kampfschulen und Ausbildungsprogrammen gefördert werden. Diese Schulen spielen eine entscheidende Rolle bei der Vorbereitung aller Bewohner von Aros, die in den Kampf ziehen, sei es im Dienst der Armee, als Verteidiger der Gemeinschaft oder als individuelle Kämpfer.

#### Soziale Strukturen

Die sozialen Strukturen im Herzogtum Randustin sind geprägt von einer starken Gemeinschaftsorientierung, Geschicklichkeit im Kampf und einer tiefen Verbindung zu den traditionellen Werten des Herzogtums.

Innerhalb der Herzogtumsstrukturen gibt es eine ritterliche Hierarchie, die von der Herrscherfamilie Grünschild angeführt wird. Diese Hierarchie erstreckt sich über Militär, Verwaltung und Adel. Ritterliche Tugenden wie Tapferkeit, Ehre und Loyalität sind in dieser Struktur von großer Bedeutung.

\page

{{pageNumber,auto}}

## Kontinent Gaius:

Auf dem Kontinent Gaius sind die Nachkommen vom Titan Gaius beheimatet. Sie beherrschen die Rote Energie und sind mächtige und starke Wesen.

### Zraga Horde

Die Zraga Horde hat ihre Wurzeln in den endlosen Weiten der Grasslands und Savannen im fernen Westen des Gaius Kontinents. Diese Region, von weitläufigen Grasflächen und Savannen geprägt, bildet den perfekten Lebensraum für die grünen Orks der Zraga Horde. Ihre Vorgeschichte ist eine Geschichte von Anpassung, Krieg und dem Streben nach Stärke.

Als damals die Herrscher von Aros aufgrund der Ideologien und der Bestrebungen von Tiberius Hohenstein einfielen und große Teile von Ungian zerstörten, baten die Ungian Goblins Gerak Blutaxt und die Zraga Horde um Unterstützung. Die Horde spielte eine große Role in der rückeroberung von Ungian, so wie im Kampf um den Heiligen Engpass.

#### Klan Blutaxt

Vor vielen Jahrhunderten wanderten die ersten Mitglieder des Klans der Blutaxt in die unerforschten Gebiete des Westens. Geleitet von ihrem Wunsch nach Freiheit und einem Bedürfnis nach einem rauen, aber fruchtbaren Lebensraum, begannen sie, ihre Gemeinschaft inmitten der Grasslands und Savannen aufzubauen. Die Natur war unbarmherzig, aber die Orks entwickelten sich zu kraftvollen Jägern und Kriegern, die die Herausforderungen ihrer Umgebung meisterten.

Der Klan der Blutaxt entstand aus verschiedenen Stämmen, die sich in der Region ansiedelten. Die Orks dieses Klans zeichneten sich durch ihre kriegerische Mentalität und ihre Entschlossenheit aus. Unter der Führung von Gerak Blutaxt, dem späteren Warchief, schmiedeten die Stämme eine mächtige Allianz und vereinten ihre Kräfte, um die Zraga Horde zu gründen.

Gerak Blutaxt, ein furchtloser Krieger und charismatischer Anführer, stieg durch seine Heldentaten und seine Stärke in den Reihen des Klans auf. Seine Blutaxt wurde zum Symbol der Einheit und Macht des Klans. Unter seiner Führung entwickelte sich die Zraga Horde zu einer furchterregenden Streitmacht, die die umliegenden Gebiete eroberte und ihre Dominanz in der Region festigte.

#### Kultur in Zraga

###### Ehre und Stärke:

Ehre und Stärke sind zentrale Werte in der Kultur der Zraga Horde. Orks, die durch Heldentaten im Kampf oder herausragende Leistungen aufgefallen sind, werden hoch geschätzt. Das Streben nach persönlicher Ehre und die Demonstration von körperlicher Stärke sind grundlegende Aspekte des täglichen Lebens.

"Je mehr Narben du Trägst umso besser du lebst" ist ein Sprichwort welches die Orks gerne benutzen.

###### Kriegerische Traditionen:

Die Kultur der Zraga Horde ist stark von kriegerischen Traditionen geprägt. Schon in jungen Jahren werden die Orks in den Künsten des Kampfes ausgebildet. Der Umgang mit Waffen, taktische Fertigkeiten und die Beherrschung von Reittieren sind essentielle Bestandteile der Erziehung.

###### Tierische Verbundenheit:

Die Orks der Zraga Horde haben eine tiefe Verbundenheit zu den Tieren der Grasslands und Savannen. Pferde und andere domestizierte Tiere sind nicht nur treue Begleiter im Alltag, sondern auch wichtige Bestandteile der Kriegsführung. Die Horde pflegt einen respektvollen Umgang mit der Tierwelt.

###### Nomadische Lebensweise:

Aufgrund der Weitläufigkeit ihrer Heimat leben die Orks der Zraga Horde eine nomadische Lebensweise. Sie ziehen mit ihren Herden durch die Grasslands und Savannen und folgen den natürlichen Wanderungen der Tiere. Diese Lebensweise fördert Flexibilität und Anpassungsfähigkeit.

#### Soziale Strukturen

Die sozialen Strukturen in der Zraga Horde sind geprägt von einer starken Hierarchie, einem ausgeprägten Gemeinschaftssinn und klaren Verhaltenskodizes. Die grünen Orks haben im Laufe der Zeit eine effiziente Organisationsstruktur entwickelt, die ihre nomadische Lebensweise und kriegerischen Traditionen unterstützt.

###### Warchief und Kriegerkaste:

An der Spitze der Hierarchie steht das Warchief, der Anführer der Zraga Horde. Dieser hoch geachtete Anführer, in diesem Fall Gerak Blutaxt, ist nicht nur ein militärischer Führer, sondern auch ein spirituelles Symbol. Unter dem Warchief steht die Kriegerkaste, bestehend aus erfahrenen und tapferen Orks, die im Kampf herausragende Leistungen erbracht haben.

###### Stämme und Clans:

Die Zraga Horde ist in verschiedene Stämme und Clans unterteilt, die jeweils ihre eigenen Traditionen und Bräuche pflegen. Jeder Stamm hat einen Anführer, der die Belange seines Volkes vertritt und gleichzeitig dem Warchief loyal dient. Diese Struktur ermöglicht eine flexible Organisation und fördert den Zusammenhalt.

\page

{{pageNumber,auto}}

###### Familien und Gemeinschaften:

Innerhalb der Stämme existieren kleinere Familien und Gemeinschaften. Diese bilden die Basis der sozialen Strukturen und gewährleisten eine enge Bindung zwischen den einzelnen Mitgliedern. Die Familie ist nicht nur eine soziale Einheit, sondern auch eine wertvolle Ressource für das Überleben in den Grasländern.

###### Ältestenrat:

In den Clans gibt es oft einen Ältestenrat, bestehend aus weisen und erfahrenen Orks. Diese Ältesten spielen eine beratende Rolle und tragen zur Lösung von Konflikten, Entscheidungsfindung und dem Erhalt der kulturellen Traditionen bei. Der Ältestenrat repräsentiert die Stimmen der älteren Generation und sorgt für Kontinuität in der Horde.

###### Tribale Versammlungen:

In regelmäßigen Abständen finden tribale Versammlungen statt, bei denen Vertreter der einzelnen Stämme und Clans zusammenkommen, um über wichtige Angelegenheiten zu beraten. Diese Versammlungen dienen auch dazu, Bündnisse zu schmieden, Konflikte beizulegen und die gemeinsamen Ziele der Zraga Horde zu besprechen.

###### Initiationsriten:

Die sozialen Strukturen der Zraga Horde beinhalten Initiationsriten, die den Übergang von der Jugend zum Erwachsenenalter markieren. Diese Rituale sind nicht nur körperliche Herausforderungen, sondern auch Tests der Entschlossenheit und Loyalität gegenüber der Horde.

###### Verhaltenskodizes und Ehrenregeln:

Die Zraga Horde legt großen Wert auf Verhaltenskodizes und Ehrenregeln. Ehre im Kampf, Respekt vor den Ältesten und Loyalität gegenüber dem Warchief sind grundlegende Prinzipien, die in der Erziehung der Orks verankert sind. Verstöße gegen diese Regeln können zu schweren Konsequenzen führen.

\page

{{pageNumber,auto}}

### Elorianisches Patriarchat

Das Elorianische Patriarchat, eine Zivilisation im Herzen des Gaius Kontinents, wird von den majestätischen Drachenmenschen bewohnt. Auch wenn die Drachenmenschen die Physisch stärkste und in der Roten Aura Bewandertste Rasse ist, sind sie doch viel mehr auf Frieden bedacht. Die Herrschende Familie, das Haus Himmelskralle, spielt eine entscheidende Rolle bei der Führung des Patriarchats, wobei der einflussreiche Patriarch Seraph Himmelskralle die Geschicke der Nation lenkt.

#### Familie Himmelskralle

Die Familie Himmelskralle ist eine hoch geachtete und ehrwürdige Drachenmenschen-Familie im Elorianischen Patriarchat. Ihr Einfluss erstreckt sich über Generationen, und sie hat eine entscheidende Rolle bei der Führung des Patriarchats gespielt.

Die Mitglieder der Familie Himmelskralle haben sich immer wieder für den Frieden eingesetzt. In Zeiten von Konflikten waren sie Vermittler, Diplomaten und Friedensstifter. Ihr Einsatz für zwischenmenschliche Harmonie hat dazu beigetragen, dass das Elorianische Patriarchat als eine Oase des Friedens bekannt ist.

Patriarch Seraph Himmelskralle, das herausragende Oberhaupt des Elorianischen Patriarchats, wird von seinen Mitbürgern als weiser und diplomatischer Führer verehrt. Sein Lebenswerk ist von unermüdlichen Anstrengungen geprägt, den Frieden zwischen den beiden Kontinenten, Aros und Gaius, zu bewahren und auch nach dem Ausbruch von Kriegen seine Bemühungen um die Wiederherstellung des Friedens zu intensivieren.

Schon vor dem offiziellen Ausbruch von Feindseligkeiten zwischen Aros und Gaius setzte sich Patriarch Seraph Himmelskralle für diplomatische Lösungen ein. Seine Reisen zu den Führern der anderen Nationen, verbunden mit friedlichen Verhandlungen, dienten dem Ziel, Missverständnisse aus dem Weg zu räumen und gemeinsame Grundlagen für Koexistenz zu schaffen.

Als die Spannungen zwischen den Kontinenten zunahmen, erhob Patriarch Himmelskralle seine Stimme als ein Mahner des Friedens. In offenen Briefen und während internationaler Versammlungen warnte er vor den verheerenden Konsequenzen eines Krieges und appellierte an die Führer der Nationen, auf den Pfad der Diplomatie und Zusammenarbeit zurückzukehren.

Während des Krieges bot das Elorianische Patriarchat humanitäre Hilfe und Unterstützung für diejenigen an, die unter den Folgen des Konflikts litten. Patriarch Himmelskralle setzte sich für Flüchtlinge, Vertriebene und Verletzte ein und rief zu internationalem Mitgefühl und Zusammenarbeit auf.

Nach dem Ausbruch des Krieges verstärkte Seraph seine Bemühungen um die Wiederherstellung des Friedens. Er nimmt an Verhandlungen teil, organisiert Friedenskonferenzen und arbeitet hart daran, einen Weg zu finden, wie die Nationen nach den Verwüstungen des Krieges wieder zusammenfinden können.

Die Elorianier setzen auf Dialog und Verhandlungen, um gemeinsame Lösungen für Herausforderungen zu finden. Sie engagieren sich aktiv für den Austausch von Wissen und kultureller Zusammenarbeit.

#### Kultur in Elorian

Die Kultur in Elorian ist geprägt von einer einzigartigen Verschmelzung von Friedfertigkeit und Weisheit. Die Drachenmenschen haben im Laufe der Jahrhunderte eine reiche kulturelle Tradition entwickelt, die ihr tägliches Leben, ihre Kunst und ihre zwischenmenschlichen Beziehungen beeinflusst.

###### Friedfertigkeit und Harmonie:

Die Kultur des Elorianischen Patriarchats zeichnet sich durch Friedfertigkeit und den Wunsch nach Harmonie aus. Die Drachenmenschen sind bekannt für ihre sanfte Natur und ihre Bereitschaft, Konflikte durch Diplomatie zu lösen. Der Fokus auf Frieden und Zusammenarbeit prägt das tägliche Leben im Patriarchat.

###### Wissen und Weisheit:

Eine herausragende Eigenschaft des Elorianischen Patriarchats ist die Liebe zum Wissen und zur Weisheit. Bibliotheken und akademische Einrichtungen florieren im Patriarchat, und die Drachenmenschen streben danach, ihre geistigen Fähigkeiten durch Lernen und Erforschen zu erweitern. Die Hüter des Wissens spielen eine bedeutende Rolle in der Gesellschaft.

###### Feier der Vielfalt:

Die elorianische Kultur erkennt und schätzt die Vielfalt der Lebensformen und Traditionen an. Offenheit gegenüber unterschiedlichen Ansichten und Lebensweisen prägt die zwischenmenschlichen Beziehungen. Kultureller Austausch wird als Bereicherung betrachtet, und die Drachenmenschen sind offen für die Annahme neuer Ideen.

#### Soziale Strukturen

Die familiäre Hierarchie spielt eine bedeutende Rolle in der sozialen Struktur des Patriarchats. Patriarch Seraph Himmelskralle, ist eine Schlüsselfigur, die von den Drachenmenschen verehrt wird. Unter ihm stehen Lehrer, Gemeindevorsteher und Familienoberhäupter, die die spirituelle Führung auf lokaler Ebene ausüben.

\page

{{pageNumber,auto}}

### Ungian Stämme

Die Ungian Stämme, einst getrennte Goblin-Stämme Ung und Ian, wurden durch die harte Realität des Krieges auf dem Gaius Kontinent zu einer vereinten Kraft.

Die nördlichen Goblin-Stämme, bekannt als Ung, und die südlichen Goblin-Stämme, bekannt als Ian, waren einst getrennte Gemeinschaften. Der Einfall der Armeen aus dem Aros Kontinent führte zu erheblichen Verlusten, insbesondere in den Stämmen von Ian. Um der Bedrohung standzuhalten, vereinigten sich die Goblins und bildeten die Ungian Stämme unter der Führung von Grom Grollhauer.

#### Stamm der Grollhauer

Grom Grollhauer, ein erfahrener Krieger und einstiger Anführer der Ung-Goblins, übernahm die Rolle des Häuptlings über die vereinten Ungian Stämme. Seine Führung war entscheidend für die Konsolidierung der Stämme und die erfolgreiche Verteidigung gegen die einfallenden Armeen. Grom Grollhauer ist bekannt für seine Geschicklichkeit, Schnelligkeit und taktische Klugheit.

Grom Grollhauer verbreitete die Botschaft im gesamten Gaius Kontinent über die Notwendigkeit der vereinten Verteidigung gegen die Arosischen Krieger. Die Ungian Stämme spielten eine bedeutende Rolle bei der Abwehr der feindlichen Truppen, indem sie ihre Geschicklichkeit und Schnelligkeit nutzten, um überraschende Angriffe durchzuführen und taktisch klug zu agieren.

#### Kultur in Ungian

Die Fusion der Ung- und Ian-Stämme führte zu einer kulturellen Anpassung und einer starken solidarischen Bindung. Die Stammesmitglieder teilen nun nicht nur die gleichen Kampftechniken, sondern auch Rituale, Bräuche und Geschichten. Diese kulturelle Verschmelzung stärkte die Einheit der Ungian Stämme.

###### Geschichtenerzählung und Legenden:

Die Vereinigung der Stämme wird oft in den Geschichten und Legenden der Ungian-Stämme verewigt. Durch mündliche Überlieferungen und Geschichtenerzählungen werden die Ereignisse und Helden der Vereinigung gefeiert und an die nächsten Generationen weitergegeben.

###### Fokus auf Geschicklichkeit und Schnelligkeit:

Die Ungian Stämme legen einen besonderen Fokus auf Geschicklichkeit und Schnelligkeit in ihren Kampftechniken. Diese Merkmale werden als wesentlich für die Überlebensfähigkeit in den oft rauen und feindlichen Gebieten des Gaius Kontinents betrachtet. Grom Grollhauer setzt auf diese Eigenschaften, um die Stämme erfolgreich zu führen.

\column

###### Das Volk von Ungian

Die Ungian leben oft in einfachen Siedlungen oder nomadischen Lagern, die aus Zelten, Hütten oder einfachen Strukturen bestehen. Diese Siedlungen sind oft mobil und können je nach den Bedürfnissen der Gemeinschaft leicht verlegt werden.

#### Soziale Strukturen

Die sozialen Strukturen in den Ungian Stämmen sind durch eine klare Stammeshierarchie geprägt. An der Spitze steht der Häuptling, der die Gemeinschaft repräsentiert und Entscheidungen trifft. Der Ältestenrat Unterstützt den Häuptling und bietet Beratung in wichtigen Angelegenheiten.

Die Kriegerkaste Besteht aus den erfahrensten Kämpfern, die die Gemeinschaft verteidigen. Die Handwerker und Arbeiter Übernehmen verschiedene Aufgaben wie Schmieden, Jagen oder Landwirtschaft. Starke Familien- und Clanbindungen prägen das soziale Gefüge der Stämme.

\page

{{pageNumber,auto}}

### Stämme von Vra

Die Stämme von Vra sind eine vielfältige Gemeinschaft von tapferen Orks, die in den Grasslandschaften und Savannen des Gaius-Kontinents leben. Geprägt von einer starken Stammesstruktur und einer gerechtigkeitsliebenden Tradition, führen sie eine nomadische Lebensweise und leben von der Jagd und dem Sammeln in ihrer natürlichen Umgebung. Die Stämme von Vra pflegen einen starken Gemeinschaftssinn und ehren ihre kulturellen Traditionen sowie die macht des Titanen Gaius.

#### Klan Vragas

Die Stammesführer der Stämme von Vra haben ihre Wurzeln in der Legende von Vragas, einem einst grünen Ork aus dem Gebiet Zraga welches heute die Zraga Horde ist.

Laut der Überlieferung wurde Vragas und seine Familie unrechtmäßig aus dem Gebiet der Zraga verbannt und flohen in das Land, das heute von den Stämmen von Vra bewohnt wird. Durch intensive Meditation und die bewusste Exposition seines Körpers gegenüber seiner eigenen Titanenenergie wurde die Haut von Vragas gefärbt, und so hart gemacht wie eine Panzerung. Allerdings ist seine Fähigkeit die Titanenenergie zu benutzen stark eingeschrenkt worden. Diese Veränderung wurde auch von seinen Nachkommen geerbt, und die Stammesführer der Stämme von Vra tragen stolz die lila Haut als Erbe ihres legendären Vorfahren.

Ihre Führung beruht auf einem tiefen Verständnis der Natur, einer starken Verbundenheit zu ihren Vorfahren und einer eisernen Entschlossenheit, ihre Stämme durch die Herausforderungen der Savannen zu führen.

In Anbetracht dessen gibt es keine zentralisierte Leitung der Stämme von Vra, sondern sie leben unabhängig voneinander und führen ein eigenständiges Leben unter ihren jeweiligen Stammesführern. Jeder Stamm operiert autonom und verfolgt seine eigenen Interessen und Traditionen, während sie dennoch Teil einer größeren gemeinsamen Kultur und Identität sind.

#### Kultur in Vra

Die Kultur der Stämme von Vra zeichnet sich durch eine ausgeprägte Gemeinschaftsmentalität und einen starken Gerechtigkeitssinn aus. Die Vra-Orks betrachten ihre Artgenossen in anderen Stämmen als Brüder, während sie die Zraga-Orks als minderwertig, zurückentwickelt und unkultiviert betrachten.

###### Mündliche Überlieferung:

Die Geschichte und Traditionen der Stämme von Vra werden mündlich überliefert, von Generation zu Generation weitergegeben. Geschichten von Helden und Legenden werden am Lagerfeuer erzählt, um die kulturelle Identität der Stämme zu bewahren und zu stärken.

\column

###### Ehre und Tapferkeit:

Ehre und Tapferkeit sind grundlegende Werte in der Kultur der Stämme von Vra. Die Mitglieder der Stämme streben danach, in allen Aspekten ihres Lebens Ehre zu erlangen und mutig den Herausforderungen zu begegnen, sei es im Kampf, bei der Jagd oder in ihrem täglichen Leben.

###### Stammesgemeinschaft:

Die Stammesgemeinschaft steht im Zentrum der Kultur der Stämme von Vra. Die Mitglieder eines Stammes halten zusammen und unterstützen sich gegenseitig in allen Belangen des Lebens. Familie, Clan und Stamm spielen eine wichtige Rolle in ihrem sozialen Gefüge.

###### Meditation:

Die Vra-Orks hegen eine tiefe Verbindung zur Selbstreflexion und Meditation, die sie als wesentliche Bestandteile ihrer Kultur betrachten. Diese Praktiken dienen dazu, das Vermächtnis ihres legendären Vorfahren Vragas zu ehren und seine Weisheit und Stärke fortzuführen.

#### Soziale Strukturen

Die sozialen Strukturen der Vra-Orks variieren stark von Stamm zu Stamm, wobei jede Gruppe ihre eigenen Hierarchien und Traditionen pflegt. Dennoch ist die Brüderlichkeit zwischen den Stämmen ein zentrales Element ihrer Gesellschaft.

\page

{{pageNumber,auto}}

### Nagith Shogunat

Das Nagith Shogunat ist ein Land der Disziplin und Ehre, geprägt von einer reichen kulturellen Tradition und einer starken kriegerischen Vergangenheit.

Das Nagith Shogunat wurde aus den Überresten eines alten Königreichs namens Sylvain gegründet. Sylvain war ein einheitliches Shogunat, das von mächtigen Dunkelelfen geführt wurde. Jedoch führte ein Machtkampf innerhalb der herrschenden Familie zu einer Spaltung des Reiches. Zwei rivalisierende Geschwister stritten um die Vormachtstellung, was letztendlich zur Teilung des Landes in das Nagith Shogunat und das benachbarte Hardis Shogunat führte.

#### Haus Kurotsume

Shogunin Akemi Kurotsume, die aktuelle Herrscherin, ist die rechtmäßige Thronfolgerin und eine Vorfahrin ihres jüngeren Bruders Kenji Kurotsume. Jedoch focht ihr jüngerer Bruder, der sich selbst als kompetenter und aufgrund seines Geschlechts als rechtmäßiger Herrscher betrachtete, einen Krieg gegen seine Schwester. Akemi gelang es jedoch, ihre Position zu behaupten und das Shogunat unter ihrer Führung zu stabilisieren.

Das herrschende Haus Kurotsume ist seit Generationen für seine Führungsqualitäten und seine unerschütterliche Entschlossenheit bekannt. Shogunin Akemi Kurotsume ist eine strenge, aber gerechte Herrscherin, die von ihrem Volk sowohl gefürchtet als auch respektiert wird. Sie hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Traditionen ihrer Vorfahren zu bewahren und gleichzeitig die notwendigen Veränderungen vorzunehmen, um das Shogunat in einer sich wandelnden Welt stark zu halten.

#### Kultur in Nagith

Die Kultur im Nagith Shogunat ist geprägt von Disziplin, Ehre und einer tiefen Verbundenheit zur Natur. Dunkelelfen sind für ihre meisterhafte Kunstfertigkeit bekannt, sei es in der Kampfkunst, der Schwertschmiedekunst oder der Kalligraphie. Sie halten strenge Kodexe ein, die das Verhalten und die Pflichten eines jeden Bürgers regeln. Diese Kodexe betonen Ehre, Loyalität und Selbstaufopferung für das Wohl des Shogunats.

#### Soziale Strukturen

Die Gesellschaft im Nagith Shogunat ist streng hierarchisch aufgebaut. An der Spitze steht der Shogun, gefolgt von den Daimyo, die über die verschiedenen Regionen herrschen. Die Daimyo haben wiederum Samurai unter sich, die als Kriegeraristokratie dienen und die lokale Ordnung aufrechterhalten. Darunter stehen die Handwerker, Bauern und Händler, die für das tägliche Leben und die Wirtschaft des Shogunats verantwortlich sind.

\page

{{pageNumber,auto}}

### Hardis Shogunat

#### Haus Finsterblut

#### Kultur in Hardis

#### Soziale Strukturen

\page

{{pageNumber,auto}}

## Spielregeln

### Kampfsystem