



Das Handbuch der
Bevölkerung
Aventuriens

Ein Detailregelwerk für

Færa

1. Auflage

DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der UlissesSpiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Alle Originalmaterialien in diesem Werk sind Copyright 2020 von Jannika Lossner.

Alle Rechte daran sind vorbehalten.

VORWORT

Während **Færa** weitestgehend settingneutral konzipiert ist, liegt der Ursprung des Regelwerks dennoch in der Welt von *Das Schwarze Auge* von *Ulisses Spiele*. Um weiterhin als alternatives Regelwerk für *Das Schwarze Auge* verwendbar zu bleiben, ergänzt dieses Detailregelwerk **Færa** um Ausarbeitungen für die Erschaffung profaner aventurischer *Charaktere* und Bevölkerung.

Es wurden bewusst kleinere und größere Satzungsänderungen zu den Sprachen, Schriften, *Kulturen* und *Abstammungen* vorgenommen um die Komplexität zu reduzieren und dabei die Vielfalt des Hintergrundes zu erhalten.

Obwohl die gesellschaftliche Gleichheit und geringe Ausprägung unterschiedlicher angeborener körperlicher Befähigung zwischen den Geschlechtern und *Abstammungen* wichtige (und in großen Teilen der Spielwelt stillschweigend für normal befundene) Aspekte des Spielkonzepts sind, wurden gewisse Abweichungen davon in der regeltechnischen Gestaltung der *Abstammungen* und Darstellung einiger *Kulturen* in Kauf genommen um das Spielgefühl der aus *Das Schwarze Auge* bekannten Welt zu erhalten.

Wie schon seit ihrer Erfindung steht es jedoch dem Spielleiter frei, diese Diskrepanzen für seine Variante der Spielwelt auszublenden.

Dieses Regelwerk setzt die Verwendung des Grundregelwerks **Die Essenz des Spiels** voraus.

INHALTSVERZEICHNIS

Einheiten

Begriffserklärungen	1
Anmerkung zu Berechnungen	3
Die Besonderheiten	4
Vorteile	4
Nachteile	10
Charakterschwächen und Traumata	17
Die Professionen	19
Akademieabgänger	19
Eidgebundene	24
Zunfthandwerker	26
Die Abstammungen	29
Menschliche Abstammungen	29
Echsische Abstammungen	32
Elfische Abstammungen	34
Goblinsche Abstammungen	37
Orkische Abstammungen	39
Zwergische Abstammungen	40
Die Sprachen und Schriften	43
Bornische Sprachfamilie	43
Daimonide Sprachfamilie und Schrift	43
Elfische Sprachfamilie und Schrift	44

Güldenländische Sprachfamilie und Schrift	44
Hjaldingsche Sprachfamilie und Schrift	45
Orkische Sprachfamilie	45
Schratische Sprachfamilie und Schriften	45
Tulamidische Sprachfamilie und Schriften	46
Uthurische Sprachfamilie	47
Die Kulturen	48
Elfensippe	48
Heptarchien	50
Herzlande	52
Hjaldinger	54
Horasreich	56
Meridiana	58
Nomadensippe	60
Nordlande	62
Schwertlande	63
Stammeskultur	64
Südperlenmeer	67
Tulamidenlande	69
Westwindküste	74
Zwergensippe	75
Die Ständegesellschaft	79
Währung und Gegenwerte	80
Ohne Gesellschaftsstand: Abschaum	80
Gesellschaftsstand I: Unterschicht	82
Gesellschaftsstand II: Mittelschicht	83
Gesellschaftsstand III: Obere Mittelschicht	84
Gesellschaftsstand IV: Oberschicht	85
Gesellschaftsstand V: Hochadel	87
Haltungskosten von Tieren und Familie	89
Kosten von Angestellten	89

Dienstleistungen und Auftragsarbeiten	90
Die Ausrüstung	92
Werkzeuge für Talente	93
Schutzwaren und Waffenrecht	95
Kleidung und Schmuck	99
Pflege und Reisebedarf	100
Haustiere und Nutztiere	101
Abkürzungen	105
Glossar	106
Talente	107

EINHEITEN

Flüssigmaße

Fa	Fass
Fl	Flux
Ma	Maß
Sch	Schank
Ur	Urn

Gewichtsmaße

Sa	Sack
Sk	Skrupel
St	Stein
U	Unzen

Längenmaße

F	Finger
f	Halbfinger
M	Meile
m	(menschlicher) Schritt
Sp	Spann

Zeiteinheiten

h	Stunde
KR	Kampfrunde
min	Minute
SR	Spielrunde

BEGRIFFSERKLÄRUNGEN

Ein *Charakter* wird erst mit seinen Spielwerten für Spielmechaniken greifbar. Den Kern seiner Fähigkeiten bilden die acht *Eigenschaften*: Mut (MU), Charisma (CH), Intuition (IN), Klugheit (KL), Gewandtheit (GE), Fingerfertigkeit (FF), Körperkraft (KK), und Konstitution (KO).

Angeborene oder zu Spielbeginn wichtige *Besonderheiten* des *Charakters* sind als *Vorteile*, *Nachteile* und *Charakterschwächen* hinterlegt. Die *Besonderheiten* ändern sich nur in wenigen Ausnahmefällen während des Spielverlaufs, beispielsweise bei dauerhafter Verstümmelung.

Seine Erfahrung und erlerntes Wissen wird als Erweiterung dessen durch seine *Talente* abgebildet, die in *Talentgruppen* organisiert sind und jeweils drei (auch mehrfach) zugeordnete *Eigenschaften* haben. Um besondere Kenntnisse darüber hinaus darzustellen werden SONDERFERTIGKEITEN (SFs) verwendet, welche die Werte einiger Spielmechaniken in geringem Maße ändern können oder neue Möglichkeiten zur Verfügung stellen.

Aus dem Zusammenspiel aus *Eigenschaften*, *Besonderheiten* und SFs werden abgeleitete Werte berechnet, wie die LEBENSPUNKTE (LEP) und WUNDSCHWELLEN (WS) des *Charakters*. Andere Spielwerte hingegen werden durch die Spezies und *Abstammung* festgelegt, wie GESCHWINDIGKEIT (GS) und GRÖßENKLASSE (GK).

Die inneren und innerweltlichen Werte des *Charakters* werden durch seine *Prinzipien*, die sein moralisches Handeln bestimmen, und seinen *Stand* in der Gesellschaft abgebildet, seine Persönlichkeit hingegen durch *Vorlieben* für und *Abneigungen* gegen *Kunstmerkmale*.

Ausrüstung verfügt allgemein über eine *Handwerksgüte*, einen BRUCHFAKTOR (BF) und eine BRUCHSCHWELLE (BS). Kleidung und Rüstung hat zusätzlich RÜSTUNGSSCHUTZ (RS) und eine BEHINDERUNG (BE), welche die Beweglichkeit einschränkt. Waffen haben zudem noch eine DISTANZKLASSE (DK) oder *Reichweite*, WAFFENMODIFIKATOREN (WM) und ihren *Waffenschaden*.

VERWENDETE EINHEITEN

Eine *Kampfrunde* (KR) dauert 5 Sekunden, und wird für Handlungen weiter unterteilt in *Hauptaktionen* und *Nebenaktionen*.

Eine *Minute* (min) dauert 60 Sekunden (12 KR), und wird vorwiegend für den Übergang zwischen KR und normalem Spielfluss verwendet.

Eine *Spielrunde* (SR) dauert 5 min (60 KR), und ist die übliche Länge kurzer Szenenabschnitte.

Eine *Stunde* (h) dauert 60 min (12 SR), und wird vor allem szenenübergreifend verwendet.

Noch längerfristige Zeiten werden in Tagen (ca. 24 h), Wochen (7 Tage), Monaten (30 Tage), Jahren (12 Monate), oder Vielfachen dessen ausgedrückt, und bieten in ihrer Genauigkeit etwas mehr Spielraum um den Spielfluss aufrecht zu erhalten.

LÄNGENEINHEITEN

Ein *Halbfinger* (f) entspricht 1 Zentimeter, und wird nur gelegentlich verwendet, um den Spielern die Umrechnung und Abschätzung von Längen zu erleichtern.

Ein *Finger* (F) entspricht 2 Zentimeter (2 f), und ist das übliche Maß für sehr kleine Dinge.

Ein *Spann* (Sp) entspricht 20 Zentimeter (10 F), und wird vorwiegend für kürzere Distanzen und ungefähre Größen von mittelgroßen Gegenständen verwendet.

Ein (*menschlicher*) *Schritt* (m) entspricht 1 Meter (5 Sp), und ist das übliche Längenmaß für alles im Nahbereich, das als Angabe in Sp zu umständlich wäre.

Eine *Meile* (M) entspricht 1 Kilometer (1000 m), und wird für große Entfernungen verwendet.

GEWICHTSEINHEITEN

Ein *Skrupel* (Sk) entspricht 1 Gramm, und wird für sehr kleine Gewichte verwendet.

Eine *Unze* (U) entspricht 25 Gramm (25 Sk), und ist das übliche Maß für genaue Gewichte.

Ein *Stein* (St) entspricht 1 Kilogramm (40 U), und ist das übliche Maß für mittlere Gewichte.

Ein *Sack* (Sa) entspricht 100 Kilogramm (100 St), und wird nur gelegentlich verwendet.

FLÄCHENMAßE UND RAUMEINHEITEN

In den meisten Fällen werden Flächen und Volumina durch die zugehörige Längeneinheit ausgedrückt, geschrieben als *Rechts*-Einheit mit der Abkürzung² (Rechtsschritt, m²) und *Hohl*-Einheit mit der Abkürzung³ (Hohlschritt, m³). Eine Besonderheit sind die Maße für Flüssigkeiten, die mit eigenen Flüssigmaßen bemessen werden.

Ein *Flux* (Fl) entspricht 8 Milliliter (1 F³), und passt ungefähr in einen Schnapsbecher.

Ein *Schank* (Sch) entspricht 200 Milliliter (25 Fl), und passt ungefähr in einen Trinkbecher.

Ein *Maß* (Ma) entspricht 800 Milliliter (4 Sch), und passt ungefähr in eine Trinkflasche.

Ein *Urn* (Ur) entspricht 8 Liter (10 Ma, 1 Sp³), und passt ungefähr in ein kleines Fässchen.

Ein *Fass* (Fa) entspricht 80 Liter (10 Ur), und passt in ein Fass von üblicher Größe.

ANMERKUNG ZU BERECHNUNGEN

Regeltechnisch relevante gebrochene Zahlen werden fast immer bei Bedarf kaufmännisch gerundet, es sei denn, sie würden dabei auf 0 fallen. Herstellungsdauern und Kaufpreise hingegen werden grundsätzlich aufgerundet. So weit möglich sollte zuerst die Rechnung mit der gebrochenen Zahl fortgeführt werden, bevor die Rundung auf das Gesamtergebnis angewendet wird; die Betrachtung bis zur zweiten Nachkommastelle reicht dabei aus. Solange es sinnvoll möglich ist, sollte vor dem Runden eine kleinere Einheit verwendet werden.

DIE BESONDERHEITEN

Nicht jeder *Charakter* wird mit den gleichen körperlichen, geistigen und sozialen Voraussetzungen in die Spielwelt gesetzt. Diese Unterschiede, die über *Eigenschaften* und TALENTWERTE hinausgehen, werden als *Besonderheiten* bezeichnet und kosten oder geben VORTEILSPUNKTE (VP).

Es kann nur eine Stufe einer *Besonderheit* gewählt werden, und eine *Besonderheit* kann nicht gleichzeitig mit ihrem Gegenteil gewählt werden. Ist eine *Besonderheit* in der gewählten *Abstammung* enthalten, so muss sie mit mindestens der enthaltenen Stufe gewählt werden. Sind durch eine *Abstammung* mit Zusatz gegenteilige *Besonderheiten* gleichzeitig enthalten, heben sie sich gegenseitig stufenweise auf. Auf dieselbe Weise wird die nachträgliche Erlangung von *Besonderheiten* im Spielverlauf behandelt.

Bei der Erschaffung eines *Charakters* stehen ihm 20 VP zur Verfügung, die durch bis zu +30 VP aus *Nachteilen* und bis zu +20 VP aus *Charakterschwächen* und anfänglichen *Traumata* ergänzt werden können. Am Ende der Erschaffung müssen genau 0 VP verbleiben.

VORTEILE

Besonderheiten, die einem *Charakter* zu Spielbeginn oder dauerhaft einen *Vorteil* verschaffen, verbrauchen bei der Auswahl VP. Im späteren Spielverlauf können durch einschneidende Erlebnisse einige *Vorteile* erlangt werden oder verloren gehen, ohne dass dafür VP bezahlt oder erstattet werden; solche schwerwiegenden Veränderungen sind jedoch äußerst selten.

ADLIGES GEBLÜT

Der *Charakter* entstammt (ehelich oder unehelich) einem Adelshaus; gehört er der *Mittelschicht* oder einem höheren *Stand* an, besitzt er einen Nachweis über seine Herkunft.

-5 VP

ALLERWELTSGESICHT

Der *Charakter* hat so weit verbreitete Gesichtszüge, dass er zwar vielen bekannt vorkommt, aber die Einzelheiten seiner Erscheinung schneller und wahrscheinlicher in Vergessenheit geraten.

–10 VP; *Talentproben* auf Gesellschaftliches Wirken, sowie das Verkleiden & Schminken des *Charakters*, sind um +2 erleichtert

BEGABUNG FÜR [TALENTGRUPPE]

GEGENTEIL: Unfähigkeit für [Talentgruppe]

–7 VP; *Talentproben* der *Talentgruppe* sind um +2 erleichtert, Erschwernisse auf *Kampfproben* der *Talentgruppe* sind um 2 reduziert

BESONDERE VERBINDUNGEN [GRUPPIERUNG] I–IV

Der *Charakter* hat sich dauerhafte *Verbindungen* zu der Gruppierung erarbeitet.

Die *Verbindungen* stehen zu Spielbeginn zur Verfügung.

- I. –3 VP; *Verbindungen* [Gruppierung] 3 zu *Abschaum* und *Unterschicht* darin
- II. –7 VP; *Verbindungen* [Gruppierung] 6 zu *Unterschicht* und *Mittelschicht* darin
- III. –12 VP; *Verbindungen* [Gruppierung] 9 zu *Mittelschicht* und *Obere Mittelschicht* darin
- IV. –20 VP; *Verbindungen* [Gruppierung] 12 zu *Oberschicht* und *Hochadel* darin

BESONDERER BESITZ I–IV

Der *Charakter* hat sich Ausrüstung und Handgeld über das Mindeste seines *Standes* hinaus erarbeitet, oder von einem Gönner zur Verfügung gestellt bekommen.

Das Geld steht bereits während der Erstellung für den Kauf von Ausrüstung zur Verfügung, überschüssige Mittel stehen zu Spielbeginn als Vermögen zur Verfügung.

- I. –3 VP; 30 D
- II. –7 VP; 100 D
- III. –12 VP; 200 D
- IV. –20 VP; 500 D

DUNKELSICHT I–II

GEGENTEIL: Nachtblind

- I. –10 VP; effektive Dunkelheit um 1 Stufe reduziert
- II. –20 VP; effektive Dunkelheit um 2 Stufen reduziert

ENTFERNUNGSSINN

–10 VP; Erschwernisse, die aus Entfernungen stammen, sind um 2 reduziert

FLINK

GEGENTEIL: Behäbig

–10 VP; GESCHWINDIGKEIT (GS)+1, *Talentproben* auf Fortbewegung sind um +2 erleichtert

FREUND DER [WESENHEITEN]

Der *Charakter* wirkt auf Elementare, Dämonen, Feenwesen, Geister oder Tiere besonders anziehend und sympathisch.

–5 VP; *Talentproben* im Umgang mit derartigen Wesenheiten sind um +2 erleichtert

GESELLSCHAFTSSTAND I–V

Der *Charakter* ist in einem *Stand* aufgewachsen und verfügt über angemessene Ausstattung.

+0 VP; *Abschaum*

- I. –3 VP; *Unterschicht*
- II. –6 VP; *Mittelschicht*
- III. –9 VP; *Obere Mittelschicht*
- IV. –12 VP; *Oberschicht*
- V. –15 VP; *Hochadel*

GLÜCK IM SPIEL

-3 VP; *Talentproben* für Glücksspiele sind um +2 erleichtert, es darf einmalig je solcher *Talentprobe* ein Würfel neu gewürfelt und das neue Ergebnis gewertet werden

GLÜCKSPILZ

GEGENTEIL: Pechvogel

-20 VP; *Patzer* treten bei *Talentproben* nur auf, wenn alle Würfel 19 oder höher zeigen

GUTE BALANCE I-II

Der *Charakter* hat ein hervorragendes Körpergefühl und ist sehr schwer zu Fall zu bringen.

- I. -10 VP; *Talentproben* auf Athletik, Körperbeherrschung, Tanz & Akrobatik und *Eigenschaftsproben* zum Stehenbleiben sind um +2 erleichtert
- II. -20 VP; *Talentproben* auf Athletik, Körperbeherrschung, Tanz & Akrobatik und *Eigenschaftsproben* zum Stehenbleiben sind um +4 erleichtert

GUTER RUF [GRUPPIERUNG] I-IV

Der *Charakter* hat durch die Umstände seiner Geburt, seine Herkunft oder seine Taten einen guten Ruf bei der Gruppierung.

jede Stufe: -1 VP; *Talentproben* im Umgang mit der Gruppierung sind um +1 erleichtert

GUTES GEDÄCHTNIS I-II

GEGENTEIL: Schlechtes Gedächtnis

- I. -10 VP; *Talentproben* auf Erziehen & Verständigen, Handwerkswissen, Höhere Bildung und Standeswissen sind für den *Charakter* und seine Lehrmeister um +2 erleichtert
- II. -20 VP; *Talentproben* auf Erziehen & Verständigen, Handwerkswissen, Höhere Bildung und Standeswissen sind für den *Charakter* und seine Lehrmeister um +4 erleichtert

HERAUSRAGENDER SINN [WAHRNEHMUNG]

GEGENTEIL: Eingeschränkter Sinn [Wahrnehmung]

Der *Charakter* hat ein feines Gehör, kann besonders gut Riechen & Schmecken, hat eine gestochen scharfe Sicht, oder ein feines Tastempfinden.

-5 VP; *Talentproben* auf Spurensuche sind um +2 erleichtert, *Wachsamkeit* ist in Bezug auf den Sinn um eine Stufe erhöht

LANGSAMER ALTERND I-II

GEGENTEIL: Schneller alternd

Der *Charakter* hat auf übernatürliche Weise eine verlangsamte Alterung im Vergleich zu anderen Vertretern seiner Art.

- I. -3 VP; Länge der Altersstufen ab *Junge Erwachsene* verdoppelt sich
- II. -7 VP; Alterung bleibt ab *Mittlerem Alter* aus

NATÜRLICHER RS I-II

Der *Charakter* hat ungewöhnlich ledrige Haut, dichtes Fell oder Knochenplatten am gesamten Körper.

- I. -10 VP; RÜSTUNGSSCHUTZ (RS)+1 in allen *Trefferzonen*
- II. -20 VP; RS+2 in allen *Trefferzonen*

NATÜRLICHE WAFFE [WAFFE] I-II

Der *Charakter* hat ein Raubtiergebiss, scharfe Krallen, Hörner oder Stacheln.

WAFFE: Kopf, Obere Gliedmaßen, Untere Gliedmaßen

- I. -3 VP; die natürliche Waffe verursacht TREFFERPUNKTE (TP)
- II. -7 VP; die natürliche Waffe verursacht TP+2

RICHTUNGSSINN I–II

Der *Charakter* hat ein intuitives Gespür dafür, wo er sich befindet und wohin er geht.

- I. –3 VP; *Talentproben* auf Höhere Bildung sind um +2 erleichtert
- II. –7 VP; *Talentproben* auf Höhere Bildung sind um +4 erleichtert

SCHLANGENMENSCH

Der *Charakter* ist ungewöhnlich biegsam und gelenkig, sodass ihm Bewegungen und Haltungen möglich sind, die anderen seiner Art nur schwer möglich sind.

–15 VP; *Talentproben* auf Klettern, Körperbeherrschung, Tanz & Akrobatik, Theater & Gaukelei und Verbergen & Anpassen sind um +4 erleichtert

SCHÖNE STIMME I–II

GEGENTEIL: Unangenehme Stimme

Der *Charakter* ist überdurchschnittlich schön anzuhören, sodass seine Stimme und Sprechweise auch länger und wahrscheinlicher in Erinnerung bleibt.

- I. –3 VP; *Talentproben* auf Erzählen & Dichten, Musik & Gesang, Theater & Gaukelei und Beeinflussung sind um +2 erleichtert
- II. –7 VP; *Talentproben* auf Erzählen & Dichten, Musik & Gesang, Theater & Gaukelei und Beeinflussung sind um +4 erleichtert

SCHÖNES AUSSEHEN I–II

GEGENTEIL: Hässliches Aussehen

Der *Charakter* ist überdurchschnittlich schön anzusehen, sodass seine Erscheinung auch länger und wahrscheinlicher in Erinnerung bleibt.

- I. –5 VP; *Talentproben* auf Tanz & Akrobatik, Theater & Gaukelei und Beeinflussung, sowie Verkleiden & Schminken des *Charakters*, sind um +2 erleichtert
- II. –10 VP; *Talentproben* auf Tanz & Akrobatik, Theater & Gaukelei und Beeinflussung, sowie Verkleiden & Schminken des *Charakters*, sind um +4 erleichtert

VERTRÄGLICHKEIT [STOFF] I–II

GEGENTEIL: Unverträglichkeit [Stoff]

Der *Charakter* ist von einer für Humanoide üblichen Unverträglichkeit ausgenommen.

- I. –2 VP; Kontakt mit dem Stoff ist unbedenklich
- II. –5 VP; Einnahme des Stoffs ist unbedenklich

ZÄHER HUND

Der *Charakter* ist hart im Nehmen und lässt sich von bloßen Fleischwunden kaum aufhalten.

–10 VP; *Talentproben* auf Selbstbeherrschung um den *Kampfeswillen* zu behalten ist um +2 erleichtert, Zeiträume für Sterben und Verstümmelung sind verdoppelt, auch bei LEP < 0 ist noch Kriechen mit GS 1 möglich

ZEITGEFÜHL

Der *Charakter* hat ein besonderes Gespür für den richtigen Moment und den Verlauf von Zeit.

–10 VP; *Talentproben* auf Gesellschaftliches Wirken und Standeswissen sind um +2 erleichtert

ZWEISTIMMIGKEIT

Der *Charakter* ist durch eine besondere Ausformung seines Stimmapparats in der Lage, zwei Tonhöhen beim Sprechen oder Singen gleichzeitig anzustimmen.

–5 VP

NACHTEILE

Besonderheiten, die für den *Charakter* ein *Nachteil* sind, stellen bei der Auswahl weitere VP zur Verfügung, wobei höchstens +30 VP auf diese Weise gewonnen werden können. Im späteren Spielverlauf können durch einschneidende Erlebnisse einige *Nachteile* erlangt werden oder verloren gehen, ohne dass dafür VP erstattet oder bezahlt werden; solche schwerwiegenden Veränderungen sind jedoch äußerst selten.

BEHÄBIG

GEGENTEIL: Flink

+10 VP; GS-1, *Talentproben* auf Fortbewegung sind um -2 erschwert

BLUTRAUSCH

Der *Charakter* verfällt in wahnhaften Rausch und nimmt jedes Lebewesen um sich herum als Gegner wahr. Er greift alles und jeden an, in der Reihenfolge der größten Abneigung und wahrnehmbaren Bedrohung, mit dem Ziel alle Gegner zu töten. Er empfindet keinen Schmerz und sein *Kampfeswille* bleibt ungebrochen. Der Spielleiter notiert den Lebenspunktstand verdeckt, beschreibt aber äußerlich die Treffer.

AUSLÖSEN: nach Erleiden einer *Wunde* bei misslungener *Erfolgsprobe* auf Selbstbeherrschung -verlorene LEP oder TLEP, nach ausgelöster *Schwäche Wut* bei misslungener *Erfolgsprobe* auf Selbstbeherrschung - *Wut*. Ein ausgelöster *Blutrausch* löst ebenso einen *Kampfrausch* aus, sofern er dem *Charakter* möglich ist. Es gelten dann die jeweils stärkeren Einschränkungen.

Der *Blutrausch* endet erst mit der Handlungsunfähigkeit des *Charakters* oder dem blutigen Ende aller Umstehenden. Einen Verbündeten kurzzeitig zu verschonen erfordert eine gelungene *Erfolgsprobe* auf Selbstbeherrschung -12 (zuzüglich passender *Prinzipien*).

+15 VP; im ausgelösten *Blutrausch*: TP+4, nur *Manöver Hieb, Tritt* und *Wuchtschlag* und ihre *Aufbaumanöver* möglich, keine *Großmanöver*, keine *Verteidigung*, keine Erschwernisse durch *Wunden*, unbrechbarer *Kampfeswille*

EINGESCHRÄNKTER SINN [WAHRNEHMUNG]

GEGENTEIL: Herausragender Sinn [Wahrnehmung]

Der *Charakter* hat ein schlechtes Gehör, kann kaum Riechen & Schmecken, hat eine eingeschränkte Sicht, oder ein abgestumpftes Tastempfinden.

+5 VP; *Talentproben* auf Spurensuche sind um -2 erschwert, *Wachsamkeit* ist in Bezug auf den Sinn um eine Stufe verringert

FEIND [PERSON, GRUPPIERUNG] I–V

Der *Charakter* hat sich einen Feind gemacht, der durch seine Gruppierung über genügend Reichweite verfügt, um dem *Charakter* das Leben schwer zu machen.

+2 VP je Stufe *Stand* des Feindes über *Abschaum*

FETTLEIBIG

+15 VP; *Talentproben* auf Fortbewegung sind um –2 erschwert, Kleidungsgröße, Gewicht und Nahrungsbedarf wird veranderthalbfacht

GERUCHSEMPFINDLICH

+5 VP; starke Gerüche verursachen *Stress*

GLASKNOCHEN

Der *Charakter* ist gebrechlicher als andere Vertreter seiner Art.

+7 VP; Alle WUNDSCHWELLEN sind um –2 gesenkt

HÄSSLICHES AUSSEHEN I–II

GEGENTEIL: Schönes Aussehen

Der *Charakter* ist überdurchschnittlich unangenehm anzusehen, sodass seine Erscheinung auch länger und wahrscheinlicher in Erinnerung bleibt.

I. +5 VP; *Talentproben* auf Tanz & Akrobatik, Theater & Gaukelei und Überzeugen sind um –2 erschwert, *Talentproben* auf Einschüchtern sind um +1 erleichtert

II. +10 VP; *Talentproben* auf Tanz & Akrobatik, Theater & Gaukelei und Überzeugen sind um –4 erschwert, *Talentproben* auf Einschüchtern sind um +2 erleichtert

HITZEEMPFINDLICH

+7 VP; effektive Temperaturstufe ab *warm* um 1 Stufe erhöht

IMPULSIV

+5 VP; *Talentproben* auf Selbstbeherrschung und *Kampfproben* mit *Großmanövern*, den *Manövern Finte* oder *Riposte*, oder ihren *Aufbaumanövern* sind um -2 erschwert

KÄLTEEMPFINDLICH

+7 VP; effektive Temperaturstufe ab *frisch* um 1 Stufe reduziert

KRANKHEITSANFÄLLIG I–II

- I. +3 VP; *Talentproben* auf Zähigkeit, die das Ausbrechen von Krankheiten verhindern sollen, sind um -2 erschwert
- II. +7 VP; *Talentproben* auf Zähigkeit, die das Ausbrechen von Krankheiten verhindern sollen, sind um -4 erschwert

KURZATMIG

Der *Charakter* gerät schneller außer Atem als andere Vertreter seiner Art.

+7 VP; Alle Schwellen der *Erschöpfung*, bevor *Überanstrengung* erlitten wird, sind um $-\frac{KO}{2}$ gesenkt

LICHTEMPFINDLICH

+5 VP; sehr helle Umgebungen verursachen *Stress*

LÄRMEMPFINDLICH

+5 VP; laute Umgebungen verursachen *Stress*

NACHTBLIND I–II

GEGENTEIL: Dunkelsicht

- I. +10 VP; effektive Dunkelheit ab 1 um 1 Stufe erhöht
- II. +20 VP; effektive Dunkelheit ab 1 um 2 Stufen erhöht

NAHRUNGSRESTRIKTION [NAHRUNGSART]

Der *Charakter* muss sich mindestens zur Hälfte von einer bestimmten Nahrungsmittelgruppe ernähren.

+5 VP; Nichteinhalten führt zu Verdauungsproblemen und anderen Nebenwirkungen

PECHVOGEL

GEGENTEIL: Glückspilz

+20 VP; *Patzer* treten bei *Talentproben* bereits auf, wenn zwei der Würfel 19 oder höher zeigen

RAUBTIERGERUCH

+5 VP; *Talentproben* auf Erziehen & Verständigen, Tierhaltung und Überzeugen im Umgang mit Tieren und Verbergen & Anpassen sind um –2 erschwert, Einschüchtern ist um +1 erleichtert

SCHLECHTES GEDÄCHTNIS I–II

GEGENTEIL: Gutes Gedächtnis

- I. +10 VP; *Talentproben* auf Erziehen & Verständigen, Handwerkswissen, Höhere Bildung und Standeswissen sind für den *Charakter* und seine Lehrmeister um –2 erschwert
- II. +20 VP; *Talentproben* auf Erziehen & Verständigen, Handwerkswissen, Höhere Bildung und Standeswissen sind für den *Charakter* und seine Lehrmeister um –4 erschwert

SCHNELLER ALTERND I–II

GEGENTEIL: Langsamer alternd

Der *Charakter* altert deutlich schneller als andere Vertreter seiner Art.

- I. +3 VP; Länge der Altersstufen ab *Junge Erwachsene* halbiert sich
- II. +7 VP; Nach dem *Mittleren Alter* folgt innerhalb weniger Jahre das *Greisenalter*

STIGMA I–II

Der *Charakter* hat auffällige, abstoßende Male, die mit einem schlechten Ruf verbunden sind und lange in Erinnerung bleiben.

- I. +3 VP; entstellende Male (z.B. Brandmarkungen), *Talentproben* auf Beeinflussung und Gesellschaftliches Wirken sind um –2 erschwert
- II. +7 VP; widernatürliche Male (z.B. Schuppenhaut, fehlender Schatten), *Talentproben* auf Beeinflussung und Gesellschaftliches Wirken sind um –4 erschwert

ÜBLER GERUCH

+5 VP; *Talentproben* auf Verbergen & Anpassen, Beeinflussung und Gesellschaftliches Wirken sind um –2 erschwert

UNANGENEHME STIMME I–II

GEGENTEIL: Schöne Stimme

Der *Charakter* ist überdurchschnittlich irritierend anzuhören, sodass seine Stimme und Sprechweise auch länger und wahrscheinlicher in Erinnerung bleibt.

- I. +3 VP; *Talentproben* auf Erzählen & Dichten, Musik & Gesang, Theater & Gaukelei und Beeinflussung sind um –2 erschwert
- II. +7 VP; *Talentproben* auf Erzählen & Dichten, Musik & Gesang, Theater & Gaukelei und Beeinflussung sind um –4 erschwert

UNFÄHIGKEIT FÜR [TALENTGRUPPE]

GEGENTEIL: Begabung für [Talentgruppe]

+7 VP; *Talentproben* der *Talentgruppe* sind um -2 erschwert

UNVERTRÄGLICHKEIT [STOFF] I-II

GEGENTEIL: Verträglichkeit [Stoff]

Der für die meisten Humanoide unbedenkliche Stoff ist für den *Charakter* unverträglich.

- I. +2 VP; Einnahme führt zu Verdauungsproblemen und anderen Nebenwirkungen
- II. +5 VP; Kontakt führt zu Ausschlag und anderen Nebenwirkungen

VERKÜMMERTER [ARM] I-II

Der *Charakter* hat einen durch Missbildung oder Verstümmelung eingeschränkten Arm.

- I. +7 VP; *Proben*, die den Arm verwenden, sind um -3 erschwert
- II. +15 VP; *Proben*, die den Arm verwenden, sind um -7 erschwert

VERKÜMMERTES [BEIN] I-II

Der *Charakter* hat ein durch Missbildung oder Verstümmelung eingeschränktes Bein.

- I. +10 VP; GS-1, *Proben*, die das Bein verwenden, sind um -3 erschwert
- II. +20 VP; GS-3, *Proben*, die das Bein verwenden, sind um -7 erschwert

VERSCHWENDUNGSSUCHT

+5 VP; verandert halbfacht die Lebenshaltungskosten für die Lebensweise des *Charakters*

VERURTEILUNG I–IV

Der *Charakter* ist für ein Verbrechen verurteilt worden, konnte sich aber bisher der Strafe entziehen.

- I. +3 VP; ausstehende Zeitstrafen (z.B. 10 Jahre Strafarbeit) für niedere Vergehen in einem Ort mit bis zu einer Tagesreise Umkreis
- II. +6 VP; Verbannung oder ausstehende schwere Schandstrafen für höhere Vergehen in einer Region des Kontinents
- III. +9 VP; ausstehende Todesstrafe mit kontinentweiter Verfolgung für besonders schwerwiegende Vergehen
- IV. +12 VP; ausstehende öffentliche abschreckende Todesstrafe mit kontinentweiter Verfolgung durch Institutionen für unverzeihliche Vergehen

CHARAKTERSCHWÄCHEN UND TRAUMATA

Charakterschwächen erschweren die Selbstbeherrschung gegen die Beeinflussung einer *Schwäche* und können zwischen 4 und 12 liegen. Für je 2 Punkte in *Charakterschwächen* erhält der *Charakter* +1 VP. Ein bei der Erstellung gewähltes *Trauma* (*Hass, Obsession, Phobie*) in Bezug auf einen Auslöser hat eine Höhe von 4 und einen Wert von +2 VP. Es können nicht mehr als +20 VP aus *Charakterschwächen* und *Traumata* zusammen gewonnen werden.

CHARAKTERSCHWÄCHE ÄNGSTLICH: Der *Charakter* neigt dazu, sich zu fürchten und sich übermäßig viele Sorgen zu machen. Die Selbstbeherrschung gegen die Beeinflussung von *Furcht* (Einschüchtern) ist erschwert.

CHARAKTERSCHWÄCHE BEEINFLUSSBAR: Der Wille des *Charakters* kann aufgrund seiner Weltanschauung leichter durch andere gelenkt zu lenken, was ihn für Einflüsterungen und Verheißungen anfällig macht. Die Selbstbeherrschung gegen die Beeinflussung von *Verlangen* (Überzeugen) ist erschwert.

CHARAKTERSCHWÄCHE REIZBAR: Der *Charakter* ist leicht aus der Fassung zu bringen, wenn er sich angegriffen fühlt oder seinen Willen nicht bekommt. Die Selbstbeherrschung gegen die Beeinflussung von *Wut* (Aufwiegeln) ist erschwert.

AUSPRÄGUNGEN VON *TRAUMATA*

Tief verankerte Vorurteile gegen Bevölkerungsgruppen können sich als *Hass* auf, *Obsession* nach oder *Phobie* vor der Gruppe manifestieren. Eine persönliche Fehde kann sowohl ein *Hass* sein, als auch ein Teil einer größeren *Obsession* nach Rache. Viele weitere Zwangsstörungen wie Sadismus, Spielsucht oder ein Waschzwang können ebenfalls als *Obsession* dargestellt werden, oder jeweils durch einen tieferliegenden *Hass*, eine *Obsession* nach Gewinnen, oder eine *Phobie* vor Krankheiten. Ausschlaggebend für die Wahl des *Traumata* ist die gewünschte Auswirkung im Spielverlauf.

DIE PROFESSIONEN

Wer das Kindesalter hinter sich gelassen hat bestreitet auf die eine oder andere Weise seinen Lebensunterhalt, entweder durch einen Beitrag zur familiären Arbeit, ehrliches Tagwerk oder zwielfichtige Machenschaften. Während auf dem Land die gemeinschaftliche Arbeit auf dem Hof und die Übernahme der elterlichen Werkstatt eine formelle Bildung überflüssig machen, ergreifen gut gestellte und städtische Heranwachsende oft eine Profession, für die sie nach abgeschlossener Ausbildung einen 'Brief' erhalten. Mit dem Brief bürgt die Ausbildungsstätte für ihre professionelle Arbeitsweise, was ihnen gewisse rechtliche und gesellschaftliche Vorzüge zusichert.

Um eine verbriefte Ausbildung genossen zu haben, muss ein *Charakter* die genannten Voraussetzungen der Profession erfüllen. Nicht jeder *Charakter* hat eine Ausbildung durchlaufen und erfolgreich abgeschlossen; dieselben Fähigkeiten können natürlich ohne offizielles Schriftstück erlernt worden sein.

AKADEMIEABGÄNGER

An einer anerkannten Akademie zu studieren ist ein kostspieliges und langwieriges Unterfangen, das sich nur wohlhabende Familien leisten können, abgesehen von wenigen besonders fähigen Kandidaten, die einen Förderer von sich überzeugen können.

In der Regel beginnt das Studium im Alter von 12 Jahren. Während ihrer Ausbildungszeit leben und lernen die Studenten gemeinschaftlich in den Schlafsälen und Stuben ihrer Akademie.

In den ersten drei Jahren des Studiums wird die allgemeine Bildung gefördert und die fachliche Eignung geprüft, bevor die Studenten sich weitere drei Jahre lang eine respektable Fachkompetenz erarbeiten. Nach dem sechsten Jahr erlangen sie bei bestandener Abschlussprüfung schließlich ihre 'Lizenz', mit der sie sich als Absolventen ihrer Akademie ausweisen können.

AKADEMISCHER GELEHRTER

Die Vielfalt der möglichen Fachbereiche eines akademischen Gelehrten erstreckt sich von dem Rechtsgelehrten und Historiker über den Alchemisten und Medicus bis zum Edelhandwerker und Konstrukteur. Darüber hinaus hat der Gelehrte profunde Kenntnisse in der Rhetorik und Didaktik, sodass er als Hauslehrer oder Auftragsschreiber Anstellung finden kann.

GESELLSCHAFTLICHES:

- * *Mittelschicht* oder höherer *Stand*
- * *Verbindungen* 6 zu der Akademie

SONDERFERTIGKEITEN:

- * *Sprachkenntnis* III in der Lehrsprache der Akademie
- * *Sprachkenntnis* III in einer zweiten gelehrten Sprache
- * *Schriftkenntnis* II in der Schrift der Lehrsprache
- * *Schriftkenntnis* II in der Schrift der zweiten Sprache, falls sie abweicht
- * *Kulturkenntnis* I der *Kultur* der Akademie

FORTBEWEGUNG: 1 *Talent* 4+

BEEINFLUSSUNG: 1 *Talent* 8+

STANDESWISSEN: 1 *Talent* 4+

GESELLSCHAFTLICHES WIRKEN: Erziehen & Verständigen 8+

HÖHERE BILDUNG: 2 *Talente* 8+

HANDWERKSWISSEN: 2 *Talente* 8+

KUNSTHANDWERK: 1 *Talent* 8+

AKADEMISCHER KRIEGER

Der 'Kriegerbrief' ist eine prestigeträchtige Möglichkeit, sich im Kriegshandwerk eine fundierte Ausbildung und einen guten Ruf zu sichern, ohne sich als Offizier dem Heer des Reichs oder als Ritter einem Lehnsherren verpflichten zu müssen; für Sprösslinge wohlhabender Bürger ist er zudem der einzige Weg, adelsähnliche Privilegien im Waffenrecht zu erlangen. Ein verbrieft Krieger verpflichtet sich dem *Prinzip* der **Kodextreue (Ehrenkodex der Akademie)**, da sein Verhalten und seine Leistung stets auch auf die Akademie zurückfallen. Als vertrauenswürdige, gesellschaftsfähige Waffenknechte finden sie bevorzugt als Leibgarde, Ausbilder an der Waffe oder ranghohe Söldner Anstellung.

GESELLSCHAFTLICHES:

- * *Mittelschicht* oder höherer *Stand*
- * *Verbindungen* 6 zu der Akademie

SONDERFERTIGKEITEN:

- * *Sprachkenntnis* III in der Lehrsprache der Akademie
- * *Schriftkenntnis* II in der Schrift der Lehrsprache
- * *Kulturkenntnis* I der *Kultur* der Akademie
- * 2 verschiedene *Basismanöver*
- * 2 verschiedene *Aufbaumanöver*

WIDERSTAND: Körperbeherrschung 4+, Selbstbeherrschung 4+, Zähigkeit 4+

FORTBEWEGUNG: 2 *Talente* 4+

NAHKAMPF: 2 *Talente* 8+

BEEINFLUSSUNG: 2 *Talente* 4+

STANDESWISSEN: Amt & Adel 4+

GESELLSCHAFTLICHES WIRKEN: Taktik & Strategie 4+, 1 weiteres *Talent* 4+

HÖHERE BILDUNG: 2 *Talente* 4+

HOFHANDWERK: Haushaltung 4+, Heilkunde 4+

AKADEMISCHER KÜNSTLER

Es sind nicht die Spielleute und Straßenkünstler, welche in die Festsäle und Amüsierzimmer der hohen *Stände* vorgelassen werden um Unterhaltung, Kunstwerke und Erlebnisse auf hohem *Niveau* zu gestalten. Mit einer verliehenen Lizenz garantieren namhafte Künstlerschulen die moralische Integrität und künstlerische Qualität ihrer Absolventen, sodass anspruchsvolle Kunden weder ihren Ruf noch ihr Vermögen gefährden müssen.

GESELLSCHAFTLICHES:

- * *Mittelschicht* oder höherer *Stand*
- * *Verbindungen* 6 zu der Akademie

SONDERFERTIGKEITEN:

- * *Sprachkenntnis* III in der Lehrsprache der Akademie
- * *Schriftkenntnis* II in der Schrift der Lehrsprache
- * *Kulturkenntnis* II der *Kultur* der Akademie

BEEINFLUSSUNG: 1 *Talent* 8+

STANDESWISSEN: 2 *Talente* 8+

GESELLSCHAFTLICHES WIRKEN: 1 *Talent* 12+, 1 weiteres *Talent* 8+

HÖHERE BILDUNG: 1 *Talent* 8+, 1 weiteres *Talent* 4+

HANDWERKSWISSEN: 1 *Talent* 8+

KUNSTHANDWERK: 1 *Talent* 12+

AKADEMISCHE WEITERBILDUNG

Außerordentlich engagierte und ambitionierte Lizentiaten streben nach einigen Jahren einen höheren Bildungsgrad an, um sich in der privilegierten Gesellschaft zu etablieren und für prominente Ämter zu qualifizieren. Während dieses Doktorats verpflichten sie sich für mindestens drei Jahre der Lehre und Ausbildung der jungen Studenten, und erhalten im Gegenzug neben Kost und Logis Zugang zu den Ressourcen der Akademie, um sich in ihrem Fachgebiet eigenständig und im Austausch mit ihren Kollegen fortzubilden. Um einen stetigen Wissenszufluss zu fördern sind potentielle Doktoranden dazu angehalten, ihren kulturellen Horizont zu erweitern bevor sie an ihre Heimatakademie zurückkehren oder sich einer fremden Lehreinrichtung verpflichten.

GESELLSCHAFTLICHES:

- * *Obere Mittelschicht* oder höherer *Stand*
- * *Verbindungen* 9 zu der Akademie oder einem Leumund
- * akademische Lizenz derselben Art

SONDERFERTIGKEITEN:

- * *Sprachkenntnis* III in der Lehrsprache der Akademie
- * *Schriftkenntnis* II in der Schrift der Lehrsprache
- * *Kulturkenntnis* I der *Kultur* der Akademie
- * 1 weitere *Kulturkenntnis* I

BEEINFLUSSUNG: 1 *Talent* 8+

STANDESWISSEN: Amt & Adel 8+

GESELLSCHAFTLICHES WIRKEN: Erziehen & Verständigen 8+

WEITERE VORAUSSETZUNGEN FÜR GELEHRTE

HÖHERE BILDUNG ODER HANDWERKSWISSEN: 1 *Talent* 16+, 1 weiteres *Talent* 12+

WEITERE VORAUSSETZUNGEN FÜR KÜNSTLER

SONDERFERTIGKEITEN:

- * 2 verschiedene *Kulturkenntnis* II beliebiger *Kulturen*

GESELLSCHAFTLICHES WIRKEN ODER KUNSTHANDWERK: 1 *Talent* 16+

WEITERE VORAUSSETZUNGEN FÜR KRIEGER

FORTBEWEGUNG: 1 *Talent* 12+

NAHKAMPF: 1 *Talent* 16+

GESELLSCHAFTLICHES WIRKEN: Taktik & Strategie 12+

EIDGEBUNDENE

Mit seinem Eidschwur verpflichtet der fortan Eidgebundene sich, sein Leben in den Dienst eines höheren Ideals zu stellen und durch sein Verhalten ein Vorbild für die Gemeinschaft zu sein. Zuvor muss er sich jedoch des Eides würdig erweisen, indem er eine Reihe von weltlichen und seelischen Prüfungen bewältigt. Als Inbegriff der Tugendhaftigkeit genießen Eidgebundene einen guten Ruf in der Gemeinschaft.

KIRCHENDIENER

Die Wege in den Dienst einer Kirche sind so vielfältig wie die Götter selbst. Die jüngsten Schützlinge, die in die Obhut der Kirche gegeben werden, entstammen oft verarmten Familien aus einem der untersten *Stände*. Sie werden im Alter von 8 Jahren der klerikalen Erziehung übergeben, da ihre Familie sich oft ihren Lebensunterhalt kaum leisten kann, geschweige denn ihre Bildung oder einen sozialen Aufstieg. Bis zu ihrer Initiation leben sie mit den anderen Kirchendienern zusammen, von denen sie als Hilfsdiener geschult werden.

Ein Jugendlicher, der sein Leben dem Kirchendienst verschreiben will, wird bei seiner Initiation im Alter von 12 Jahren auf Herz und Willen geprüft. Wer reinen Herzens und festen Glaubens ist, beginnt danach eine drei Jahre andauernde Lehre in einem kirchennahen Handwerk unter der Anleitung eines erfahrenen Kirchendieners, der ihn zugleich in der **Kodextreue (Auslegung der Kirche)** unterweist. Im Anschluss daran beginnt sein einjähriges Noviziat in dem er sich intensiv mit der *Glaubenslehre* befasst und in die Pflichten eines Kirchendieners eingewiesen wird, bevor er die niedere Weihe empfängt. Spätberufene beginnen ihr Noviziat auch Jahre später nach einem prägenden Erlebnis, wenn ihr Lebensweg sie dorthin geführt hat.

GESELLSCHAFTLICHES:

* *Unterschicht* oder höherer *Stand*

- * *Verbindungen* 6 zu der Kirche

SONDERFERTIGKEITEN:

- * *Sprachkenntnis* III in der Liturgiesprache der Kirche
- * *Schriftkenntnis* II in der Schrift der Liturgiesprache
- * *Kulturkenntnis* II der *Kultur* der Kirche
- * *Glaubenslehre* I der Auslegung der Kirche

WIDERSTAND: Selbstbeherrschung 8+

BEEINFLUSSUNG: Überzeugen 8+

STANDESWISSEN: Amt & Adel] 4+, Bürgerschaft] 4+, Gemeinde & Unfreie] 4+

GESELLSCHAFTLICHES WIRKEN: 1 *Talent* 4+

HÖHERE BILDUNG: Geschichte & Politik 4+

HANDWERKSWISSEN: Mystik 8+

GEBRAUCHSHANDWERK ODER HOFHANDWERK: 1 *Talent* 8+

RITTER

Die Ausbildung zum Ritter beginnt bereits im Alter von 8 Jahren, wenn der junge Adlige seine Heimat verlässt um einem anderen Ritter als Page zu dienen. In dieser Zeit lernt er als Zögling und Diener Demut, Fleiß und höflichen Umgang, während er zugleich im Reiten, an der Waffe und in den schönen Künsten geschult wird. Mit 12 Jahren erhebt ihn sein zukünftiger Lehnsadliger zum Knappen und damit zur rechten Hand seines Ritters, dem er in der Schlacht wie auf dem höfischen Parkett treu zur Seite steht. Der Ritter lehrt seinen Knappen die Minne, die Jagd, das Stechen und das Fechten, und erzieht ihn acht Jahre lang zum *Prinzip* der **Kodextreue (Rittertum)**. Wenn der Knappe nach dieser Zeit seine Tugend und seinen Mut bewiesen hat, erhebt ihn der Lehnsadlige mit der Schwertleite in den Ritterstand. Bei seinem Ritterschlag schwört der frisch ernannte Ritter dem Lehnsadligen seine **Treue (Lehnsadliger)** und **Loyalität (Lehnsadelshaus)**, und erhält das Recht ein eigenes Wappen zu führen; Ritter aus namhaften Adelshäusern wählen oft eine Variation ihres Familienwappens, andere bevorzugen vielleicht eine eigene Blasonierung ohne Vorgeschichte.

GESELLSCHAFTLICHES:

- * *Vorteil Adliges Geblüt*
- * *Mittelschicht* oder höherer *Stand*
- * *Verbindungen* 9 zu dem Lehnshof

SONDERFERTIGKEITEN:

- * *Sprachkenntnis* III in der Hauptsprache des Lehnshofs
- * *Schriftkenntnis* II in der Schrift der Hauptsprache
- * *Kulturkenntnis* I der *Kultur* des Lehnshofs
- * *Reiter* I für Pferdeartige
- * 1 *Basismanöver*
- * 1 *Aufbaumanöver*

WIDERSTAND: Körperbeherrschung 4+, Selbstbeherrschung 4+, Zähigkeit 4+

FORTBEWEGUNG: 2 *Talente* 4+

NAHKAMPF: 1 *Talent* 8+, 1 weiteres *Talent* 4+

BEEINFLUSSUNG: 2 *Talente* 4+

STANDESWISSEN: Amt & Adel 8+

GESELLSCHAFTLICHES WIRKEN: 3 *Talente* 4+

HÖHERE BILDUNG: 2 *Talente* 4+

HOFHANDWERK: Haushaltung 4+, Heilkunde 4+

ZUNFTHANDWERKER

Während ein Handwerker in ländlichen Gegenden meist freie Hand in der Führung seines Betriebs genießt, reglementieren die städtischen Zünfte die Qualität der Waren, Dienstleistungen und die Ausbildung der Lehrlinge. Im Gegenzug garantieren sie gerechte Löhne und eine würdige Versorgung der Hinterbliebenen im Todesfall, ebenso wie politischen Einfluss und Unterstützung. Durch den Zunftzwang ist es in den Städten nur Mitgliedern einer Zunft möglich mit ihrer Erlaubnis einen Betrieb zu führen, wodurch die Zahl der Meister stark beschränkt bleibt. Die Zugehörigkeit zu einer Zunft wird nach außen hin durch die strenge Handwerkstracht gezeigt, die je nach Region und Handwerk bestimmte Kleidungsschnitte, Farben, Stoffe und Zier vorschreibt.

ZÜNFTIGER HANDWERKSGESELLE

Die Lehre eines zünftigen Handwerkers beginnt im Alter von 12 Jahren, wenn seine Familie ihn seinem Lehrmeister übergibt und mit dem Lehrgeld seine Lebenskosten bis zur Gesellenprüfung vorstreckt. Der Lehrling gehört von dort an zum Haushalt des Meisters, der für seine Erziehung zur **Kodextreue (Zunftordnung)** und Ausbildung zuständig ist. Vier Jahre lang erlernt er unter der Anleitung seines Meisters und dessen Gesellen sein Handwerk, bevor er sich mit einem besonderen Werkstück der Gesellenprüfung stellt. Die Zunft entscheidet anhand seiner gezeigten Leistung und seines ordentlichen Verhaltens darüber, ob er zum Gesellen erhoben wird oder es im nächsten Jahr erneut versuchen muss. Bei bestandener Prüfung wird dem ausgelernten Lehrling der 'Gesellenbrief' ausgestellt, mit dem er seine Verlässlichkeit und Ausbildung nachweisen kann. Anschließend geht er auf Wanderschaft, um Erfahrungen und neues Wissen in seinem Handwerk zu sammeln, bevor er in seine Heimat zurückkehren darf.

GESELLSCHAFTLICHES:

- * *Unterschicht* oder *höherer Stand*
- * *Verbindungen* 6 zu der Zunft

SONDERFERTIGKEITEN:

- * *Sprachkenntnis* III in der Hauptsprache der Zunft
- * *Schriftkenntnis* I in der Schrift der Hauptsprache
- * *Kulturkenntnis* I der *Kultur* der Zunft
- * 1 *Berufsgeheimnis*

BEEINFLUSSUNG: 2 *Talente* 4+

STANDESWISSEN: Bürgerschaft 4+

GESELLSCHAFTLICHES WIRKEN: Erziehen & Verständigen 4+

HÖHERE BILDUNG: Handel & Wirtschaft 4+

HANDWERKSWISSEN: 1 *Talent* 8+

GEBRAUCHSHANDWERK ODER HOFHANDWERK: Haushaltung 4+, 1 weiteres *Talent* 12+

KUNSTHANDWERK: 1 *Talent* 4+

ZÜNFTIGER HANDWERKSMEISTER

In der Zunft zum Handwerksmeister aufzusteigen ist eine seltene und hart erarbeitete Ehre und Verantwortung zugleich. Um die Meisterprüfung ablegen zu dürfen, muss der Handwerksgeselle acht oder mehr Jahre auf der Walz verbracht und das Bürgerrecht der Stadt erworben haben. Er muss zudem Aussicht auf die Übernahme einer eigenen Werkstatt haben und vier Jahre lang Mitglied der Zunft gewesen sein. Hat er dann auch noch die gewählten Zunftmeister überzeugt und seine Antragsgebühr entrichtet, muss er nur noch sein Können vor einem Prüfungsrat unter Beweis stellen.

GESELLSCHAFTLICHES:

- * *Mittelschicht* oder höherer *Stand*
- * *Verbindungen* 9 zu der Zunft
- * zünftiger Handwerksgeselle (mit Brief)
- * eigene Werkstatt

SONDERFERTIGKEITEN:

- * *Sprachkenntnis* III in der Hauptsprache der Zunft
- * *Schriftkenntnis* II in der Schrift der Hauptsprache
- * *Kulturkenntnis* II der *Kultur* der Zunft
- * 2 *Berufsgeheimnisse*

BEEINFLUSSUNG: 1 *Talent* 8+

STANDESWISSEN: Amt & Adel 8+

GESELLSCHAFTLICHES WIRKEN: Erziehen & Verständigen 8+

HÖHERE BILDUNG: Geschichte & Politik 8+, Handel & Wirtschaft 8+

HANDWERKSWISSEN: 1 *Talent* 12+

GEBRAUCHSHANDWERK ODER HOFHANDWERK: Haushaltung 8+, 1 weiteres *Talent* 16+

KUNSTHANDWERK: 1 *Talent* 8+

DIE ABSTAMMUNGEN

Die überwiegende Mehrheit der aventurischen Bevölkerung besteht aus Humanoiden der GRÖßENKLASSE (GK) *mittel*. Die *Abstammung* eines *Charakters* bestimmt einige seiner angeborenen *Besonderheiten*, den Verlauf der Alterung und die Veranlagung seiner äußeren Erscheinung. Alle Humanoiden der GK *mittel* haben eine GS von 8, sofern sie nicht durch eine *Besonderheit* verändert wird.

Die Körpergröße eines ausgewachsenen *Charakters* der GK *mittel* liegt zwischen 120 f und 240 f, wobei eine Körpergröße unter 150 f als *kleinwüchsig* und eine über 200 f als *großwüchsig* zählt. Während ein *kleinwüchsiger Charakter* nur 75% des Materials für Kleidung und Rüstung im Vergleich zu einem *normwüchsigen* benötigt, muss für ein *großwüchsiger Charakter* dafür 125% des Materials aufwenden.

Das Körpergewicht wird aus den *Eigenschaften* des *Charakters* und seiner Körpergröße in Halbfinger als $(KO + KK) \times \left(\frac{\text{Größe}}{100}\right)^2$ berechnet, wobei einige Spezies durch andere Muskelzusammensetzung einen Korrekturfaktor erhalten und der *Nachteil Fettleibig* das Gewicht veranderthalbfacht. Fettleibigkeit erhöht ebenfalls das benötigte Material der Kleidung und Rüstung auf das Anderthalbfache.

MENSCHLICHE ABSTAMMUNGEN

Die äußerst anpassungsfähigen Menschen sind humanoide Säugetiere ohne Fell mit glattem oder lockigem Kopfhaar. Männliche Exemplare haben einen Bartwuchs, der etwas fester als das Haupthaar ist. Sie kommen meist als Einzelgeburten zur Welt, wobei beide Geschlechter die gleiche Häufigkeit haben, und haben eine natürliche Lebenserwartung von etwa 80 Jahren.

Menschen sind ab einem Alter von 16 Jahren *Junge Erwachsene* und ab 20 Jahren *Reife Erwachsene*. Mit 35 erreichen sie das *Mittlere Alter*, mit 45 das *Fortgeschrittene Alter*.

GÜLDENLÄNDER (+0 VP)

Die hellhäutigen Nachfahren der güldenländischen Siedler sind vorwiegend in den mittleren und nördlichen Regionen zu finden, weswegen sie oft als 'Mittelländer' bezeichnet werden.

HAARFARBEN AUF 1W12: schwarz (1–2), braun (3–5), blond (6–10), rot (11–12)

AUGENFARBEN AUF 1W12: schwarz (1), braun (4–5), grau (6–7), grün (8–9), blau (10–12)

ÜBLICHE STATUR: 155 f–195 f groß

EIGENSCHAFTEN: KL +1, KO +1

BESONDERHEITEN: keine

HJALDINGER (–10 VP)

Im rauhen Nordwesten und vereinzelt entlang der restlichen Küste sind die Nachkommen der hjaldingschen Siedler, die 'Thorwaler', zu finden. Sie zeichnen sich durch sehr helle Haut- und Haarfarben sowie ihre weit gerühmte Kraft und Hartnäckigkeit aus.

HAARFARBEN AUF 1W12: schwarz (1), braun (2–3), blond (4–9), rot (10–12)

AUGENFARBEN AUF 1W12: braun (1–4), grau (5–6), grün (7–8), blau (9–12)

ÜBLICHE STATUR: 170 f–210 f groß

EIGENSCHAFTEN: MU +1, KL –1, KK +1, KO +1

BESONDERHEITEN: *Zäher Hund*

KURGA (–7 VP)

Die hühnenhaften Bewohner der Trollzacken mit hellbrauner Haut und dunklen Haaren sind so sehr an das harte Leben im Gebirge angepasst, dass eine entfernte Verwandtschaft mit Riesen oder Trollen gar nicht abwegig scheint.

HAARFARBEN AUF 1W12: schwarz (1–8), braun (9–11), blond (12)

AUGENFARBEN AUF 1W12: schwarz (1–8), braun (9–10), grau (11), grün (12)

ÜBLICHE STATUR: 195 f–235 f groß

EIGENSCHAFTEN: MU +1, IN +1, KL –1, GE –1, KK +1, KO +1

BESONDERHEITEN: *Natürlicher RSI / Schneller alternd I*

MOHA (-10 VP)

Die mohischen Siedler mit kupferbrauner Haut sind vorwiegend im Regengebirge und den Flussdeltas der südlichen Regionen anzutreffen. Sie sind etwas kleiner und schlanker gebaut als die meisten anderen Menschen und haben ein hervorragendes angeborenes Körpergefühl.

HAARFARBEN AUF 1W12: schwarz (1-9), braun (10-12)

AUGENFARBEN AUF 1W12: schwarz (1-6), braun (7-12)

ÜBLICHE STATUR: 145 f-165 f groß

EIGENSCHAFTEN: CH +1, GE +1, KK -1, KO +1

BESONDERHEITEN: *Gute Balance I*

NIVASEN (-8 VP)

Dem nördlichen Urvolk mit den leicht schräg gestellten Augen wird eine besondere Nähe zur Natur nachgesagt, einige der 'Nivesen' sollen sich sogar selbst in Wölfe verwandeln können.

HAARFARBEN AUF 1W12: schwarz (1), braun (2-3), blond (4), rot (5-12)

AUGENFARBEN AUF 1W12: braun (1-4), grau (5), grün (6-7), blau (8-9), bernstein (10-12)

ÜBLICHE STATUR: 155 f-195 f groß

EIGENSCHAFTEN: IN +1, KO +1

BESONDERHEITEN: *Freund der Tiere, Richtungssinn I*

SUMURRER (+0 VP)

Die Nachkommen der ersten menschlichen Hochkultur Aventuriens weisen eher bronzefarbene Haut und dunklere Haarfarben auf. Sie sind vermehrt in den mittleren und südlichen Regionen als 'Tulamiden' zu finden, im Norden sind sie hauptsächlich durch die umherziehenden 'Norbarden' vertreten.

HAARFARBEN AUF 1W12: schwarz (1-3), braun (4-9), blond (10-11), rot (12)

AUGENFARBEN AUF 1W12: schwarz (1-3), braun (4-8), grau (9-10), grün (11), blau (12)

ÜBLICHE STATUR: 155 f–195 f groß

EIGENSCHAFTEN: CH +1, IN +1

BESONDERHEITEN: keine

UTHULU (–5 VP)

Die großgewachsenen, dunkelhäutigen Nachfahren der uthurischen Siedler leben meist in den südlichen Inselregionen und haben einen besonders ausgeprägten Sinn für Musik.

HAARFARBEN AUF 1W12: schwarz (1–12)

AUGENFARBEN AUF 1W12: schwarz (1–6), braun (7–12)

ÜBLICHE STATUR: 165 f–205 f groß

EIGENSCHAFTEN: GE +1, KO +1

BESONDERHEITEN: *Herausragender Sinn Gehör*

ECHSISCHE ABSTAMMUNGEN

Die wechselwarmen Achaz sind humanoide Reptilien mit einem stark bemuskelten Schwanz und einem farblich abgesetzten Hautkamm, der von der Stirn bis zur Schwanzspitze verläuft. Das Muster ihres Schuppenkleides variiert je nach Stamm und Herkunft. Achaz schlüpfen aus Gelegen von bis zu 6 Eiern, deren Geschlechtsverteilung von der vorherrschenden Temperatur während der Brutzeit abhängig ist und in vielen echsischen Kulturen bewusst gesteuert wird. In ihrer Wachstumsphase häuten sich Achaz sechsmal, wobei sie nach der fünften und sechsten Häutung jeweils als *Junge Erwachsene* oder *Reife Erwachsene* gelten.

Der echsische Stoffwechsel ist vorwiegend auf die Verwertung von Aas und rohem Fleisch ausgelegt. Achaz verfügen über ein nachwachsendes Raubtiergebiss und eine erweiterte Wahrnehmung, mit der sie auch im Dunkeln gefährliche Jäger sind.

Achaz sind ab einem Alter von 16 Jahren *Junge Erwachsene* und ab 20 Jahren *Reife Erwachsene*. Mit 40 erreichen sie das *Mittlere Alter*, mit 60 das *Fortgeschrittene Alter*.

SCHUPPENMUSTER AUF 1W12: Längsstreifen (1–2), Netz (3–5), Tupfen (6–8), Verlauf (9–10), Querstreifen (11–12)

AUGENFARBEN AUF 1W12: grün (1–3), blau (4–6), rot (7–9), bernsteinfarben (10–12)

INSELACHAZ (–37 VP)

Die Klauen der auf den warmen südöstlichen Inseln beheimateten Achaz haben im Gegensatz zu den meisten anderen humanoiden Echsen nur noch einen Daumen und zwei Großfinger, die jeweils aus einem verwachsenen Fingerpaar bestehen. Ihre Schuppenfarben sind hervorragend an die Farbenvielfalt des Dschungels angepasst und wirken als Warnfarben.

GRUNDSCHUPPENFARBEN AUF 1W12: schwarz (1–2), grün (3–5), blau (6–8), rot (9–10), gelb (11–12)

ZIERSCHUPPENFARBEN AUF 1W12: schwarz (1), grau (2), grün (3), blau (4), weiß (5–6), violett (7–8), rot (9–10), gelb (11–12)

ÜBLICHE STATUR: 210 f–230 f groß

EIGENSCHAFTEN: MU –1, GE +1, FF –1, KK +2, KO +1

BESONDERHEITEN: *Begabung für Widerstand, Dunkelsicht I, Gute Balance I, Herausragender Sinn Geruch & Geschmack, Langsamer alternd I, Natürliche Waffe Kopf I, Natürliche Waffe Untere Gliedmaßen I, Natürlicher RS I, Richtungssinn I, Verträglichkeit Rohfleisch & Verdorbenes II / Eingeschränkter Sinn Gehör, Kälteempfindlich, Nahrungsrestriktion Fisch & Fleisch, Raubtiergeruch, Unverträglichkeit Milchprodukte I*

ORKLANDACHAZ (–32 VP)

Die in den Steppen, Bergen und Sümpfen des Orklands lebenden Achaz sind eher klein und gedrungen mit gedeckten Schuppenfarben. Sie sind außerdem in der Lage, ihre Körpertemperatur besser zu regulieren, wodurch sie weniger anfällig gegen die vorherrschende Kälte sind.

GRUNDSCHUPPENFARBEN AUF 1W12: braun (1–5), grau (6–10), blau (11–12)

ZIERSCHUPPENFARBEN AUF 1W12: schwarz (1), braun (2–3), grau (4–6), grün (7–9), blau (10–11), weiß (12)

ÜBLICHE STATUR: 160 f–180 f groß

EIGENSCHAFTEN: MU –1, KL +1, GE +1, FF +1, KK –1, KO +1

BESONDERHEITEN: *Begabung für Widerstand, Dunkelsicht I, Gute Balance I, Herausragender Sinn Geruch & Geschmack, Natürliche Waffe Kopf I, Natürliche Waffe Untere Gliedmaßen I, Natürlicher RSI, Richtungssinn I, Verträglichkeit Rohfleisch & Verdorbenes II / Eingeschränkter Sinn Gehör, Nahrungsrestriktion Fisch & Fleisch, Raubtiergeruch, Unverträglichkeit Milchprodukte I*

SÜDACHAZ (-27 VP)

Die Achaz der südlichen Sümpfe und Regengebirge leben bisweilen auch mit domestizierten Echtenarten und anderen Humanoiden zusammen. Ihr ausgeprägter Territorialinstinkt führt dazu, dass sie sich nur selten weit von ihrer Brutstätte entfernen.

GRUNDSCHUPPENFARBEN AUF 1W12: braun (1-5), grau (6-10), grün (11-12)

ZIERSCHUPPENFARBEN AUF 1W12: schwarz (1-2), braun (3-4), grau (5-6), grün (7-9), blau (10), rot (11), gelb (12)

ÜBLICHE STATUR: 170 f-190 f groß

EIGENSCHAFTEN: MU -1, KL +1, GE +1, FF +1, KK -1, KO +1

BESONDERHEITEN: *Dunkelsicht I, Gute Balance I, Herausragender Sinn Geruch & Geschmack, Natürliche Waffe Kopf I, Natürliche Waffe Untere Gliedmaßen I, Natürlicher RSI, Richtungssinn I, Verträglichkeit Rohfleisch & Verdorbenes II / Eingeschränkter Sinn Gehör, Kälteempfindlich, Nahrungsrestriktion Fisch & Fleisch, Raubtiergeruch, Unverträglichkeit Milchprodukte I*

ELFISCHE ABSTAMMUNGEN

Die zeitlos wirkenden Elfen sind humanoide Säugetiere, die außer ihrem Kopfhaar keinerlei Körperbehaarung aufweisen. Ihre großen, weiten Augen und zarte Haut geben ihnen eine ewig jugendliche Erscheinung, die zusammen mit ihren katzenhaften Bewegungen überweltlich anmutet. Fast allen Elfen wohnt eine übernatürliche Begabung inne, die sie mit den anderen Mitgliedern ihrer Sippe intuitiv verbindet; fehlen einem Elfen diese besonderen Fähigkeiten, kann er nicht in das gemeinschaftliche Seelenband aufgenommen werden und zieht als *Junger Erwachsener* aus, um einen eigenen Weg aus der Einsamkeit zu suchen. Elfen kommen meist als Einzelgeburten zur Welt und haben eine natürliche Lebenserwartung von über 1000 Jahren,

sie pflanzen sich jedoch nur selten fort, da weibliche Elfen bei der Empfängnis eine tiefe emotionale Verbindung benötigen.

Der elfische Stoffwechsel reagiert sehr empfindlich auf fermentierte oder gegorene Nahrungsmittel, weswegen ihre Kost fast ausschließlich frisch zubereitet oder roh gegessen werden muss. Auch auf starke Würzmittel verzichten Elfen meist, da intensive Gerüche für sie leicht überwältigend werden.

Elfen sind ab einem Alter von 16 Jahren *Junge Erwachsene* und ab 30 Jahren *Reife Erwachsene*. Mit 100 erreichen sie das *Mittlere Alter*, mit 200 das *Fortgeschrittene Alter*. Halbelfen altern nach den gleichen Maßstäben wie ihre zweite Abstammung, allerdings verlangsamt.

HAARFARBEN AUF 1W12: schwarz (1-2), grau (3-4), weiß (5-6), blond (7-12)

AUGENFARBEN AUF 1W12: schwarz (1), braun (2), grau (3-4) grün (5-6), blau (7-8), violett (9), rot (10), bernsteinfarben (11-12)

DHAZAFEYRA (-21 VP)

Die widernatürlich geschaffenen, daimoniden 'Nachtalben' sind fast ausschließlich unter dem ewigen Eis des hohen Nordens zu finden. Mit ihrer blassweißen Haut und den dunklen, pupillenlosen Augen sind sie gegen das Licht an der Oberfläche äußerst empfindlich, werden aber dennoch als unheimlich und schön zugleich empfunden.

HAARFARBEN AUF 1W12: grau (1-2), weiß (3-12)

AUGENFARBEN AUF 1W12: schwarz (1-4), dunkelblau (5-8), violett (9-12)

ÜBLICHE STATUR: 170 f-210 f groß, Gewicht ×0,8

EIGENSCHAFTEN: IN +2, KL -1, GE +2, KK -1

BESONDERHEITEN: *Dunkelsicht II, Freund der Dämonen, Herausragender Sinn Sicht, Schönes Aussehen I, Zweistimmigkeit / Hitzeempfindlich, Lichtempfindlich, Unverträglichkeit Fermentiertes & Vergorenes I, Unverträglichkeit Unedle Metalle II*

FENVARFEYA (-19 VP)

Die Nachkommen der 'Hochelfen' siedeln vorwiegend in den mittelreichischen Feuchtgebieten als 'Auelfen', oder ziehen nomadisch durch die nördlichen Steppen. Sie

betreiben mit kleinstmöglichen Eingriffen in die Natur Pflanzenanbau und Tierhaltung, mit deren Erzeugnisse sie auch Handel treiben. Ihre weichen Gesichtszüge lassen sie anziehend und nahbar erscheinen, weswegen ihnen oft eine gewisse Naivität angedichtet wird.

ÜBLICHE STATUR: 170 f–210 f groß, Gewicht ×0,8

EIGENSCHAFTEN: IN +2, KL –1, GE +2, KK –1

BESONDERHEITEN: *Dunkelsicht I, Herausragender Sinn Geruch & Geschmack, Langsamer alternd I, Schönes Aussehen I, Zweistimmigkeit / Geruchsempfindlich, Unverträglichkeit Fermentiertes & Vergorenes I, Unverträglichkeit Zwiebelpflanzen I*

GRINFEYA (–24 VP)

Die ‘Firnelfen’ der eisigen Wildnis im hohen Norden sind unerbittliche Jäger, die ihre Beute über weite Strecken beobachten und notfalls tagelang verfolgen, bevor sie erlegt, zurückgeschleift und restlos verarbeitet wird. Die Abscheu gegenüber Schwäche und Verschwendung liegt den Firnelfen im Blut, weswegen sie von einigen auch ‘Grimmelfen’ genannt werden.

ÜBLICHE STATUR: 155 f–195 f groß, Gewicht ×0,8

EIGENSCHAFTEN: IN +2, KL –1, GE +1

BESONDERHEITEN: *Dunkelsicht I, Entfernungssinn, Herausragender Sinn Sicht, Richtungssinn I, Zweistimmigkeit / Geruchsempfindlich, Unverträglichkeit Fermentiertes & Vergorenes I, Unverträglichkeit Zwiebelpflanzen I*

LAIRFEYA (–21 VP)

Die klaren, hellen Gesänge der ‘Waldelfen’ schallen wie Vogelklänge durch die nördlichen Urwälder. Sie nutzen ihre wandelbare Stimme häufig um auf der Jagd tierische Lockrufe nachzuahmen, bevor sie sich lautlos und mit traumwandlerischer Sicherheit durch das Unterholz auf ihre Beute zubewegen. Ihre Gesichtszüge sind stärker konturiert als die anderer Elfen, was ihnen eine gefährliche Schönheit verleiht.

ÜBLICHE STATUR: 170 f–210 f groß, Gewicht ×0,8

EIGENSCHAFTEN: IN +2, KL –1, GE +2, KK –1

BESONDERHEITEN: *Dunkelsicht I, Herausragender Sinn Gehör, Schönes Aussehen I, Schöne Stimme I, Zweistimmigkeit / Geruchsempfindlich, Unverträglichkeit Fermentiertes & Vergorenes I, Unverträglichkeit Zwiebelpflanzen I*

HALBELF (ZUSATZ) (-13 VP)

Ein Kind, das aus der Vereinigung einer menschlichen und einer elfischen *Abstammung* entsteht, ist für die Elfen zu unvollkommen und kurzlebig, für die Menschen zu andersartig und fremd. Ein Halbelf gehört zu keiner seiner beiden *Abstammungen* wirklich dazu und bleibt oft sein Leben lang ein Außenseiter.

ÜBLICHE STATUR: Durchschnitt der elterlichen *Abstammungen*

EIGENSCHAFTEN: IN +1, KL -1, GE +1, KK -1

BESONDERHEITEN: *Herausragender Sinn* nach Elfenanteil, *Langsamer alternd I, Zweistimmigkeit*

GOBLINSCHER ABSTAMMUNGEN

Die kleinen, flinken Goblins sind humanoide Säugetiere mit dichtem fingerlangen Fell, das am Kopf in etwas längeres Haupthaar übergeht. Sie kommen meist als Mehrlinge zur Welt und haben eine natürliche Lebenserwartung von etwa 50 Jahren.

Der goblinsche Stoffwechsel ist hauptsächlich auf Fleisch ausgelegt, das sie in zubereiteter Form am Besten vertragen. Ihr kräftiges Gebiss dient vor allem zur Verteidigung, da sie selbst durch ihre geringe Größe von anderen Raubtieren als Beute wahrgenommen werden. Aus dem gleichen Grund leben Goblins vorwiegend in großen Familienverbänden.

Goblins sind ab einem Alter von 13 Jahren *Junge Erwachsene* und ab 18 Jahren *Reife Erwachsene*. Mit 25 erreichen sie das *Mittlere Alter*, mit 35 das *Fortgeschrittene Alter*.

ROTGoblin (-23 VP)

Die anpassungsfähigen, rotpelzigen Goblins stammen ursprünglich aus dem Nordosten, haben sich aber im Laufe der Zeit auch in den restlichen nördlichen und mittleren Regionen ausgebreitet. Ihre kräftige Fellfarbe hat ihnen in vielen Kulturen die Bezeichnung 'Rotpelze' eingebracht.

FELLFARBEN AUF 1W12: rot (1–5), rotbraun (6–9), rotgrau (10–11), rotblond (12)

AUGENFARBEN AUF 1W12: braun (1–2), grün (3), violett (4), rot (5–10), bernsteinfarben (11–12)

ÜBLICHE STATUR: 140 f–160 f groß

EIGENSCHAFTEN: MU –1, GE +2, FF +2, KK –1

BESONDERHEITEN: *Dunkelsicht I, Herausragender Sinn Gehör, Natürliche Waffe Kopf I, Natürlicher RSI / Nahrungsrestriktion Fisch & Fleisch*

SCHNEEGOBLIN (–26 VP)

Das graue bis weiße Fell der Goblins aus den nordöstlichen Hochgebirgen ist besonders dicht und flauschig, sodass es sie hervorragend vor der Kälte schützt. In wärmeren Regionen führt ihr dichtes Fell schnell zum Überhitzen, weswegen sie selten außerhalb des Gebirges anzutreffen sind.

FELLFARBEN AUF 1W12: schwarz getupft (1–2), grau (3–8), weiß (9–12)

AUGENFARBEN AUF 1W12: grau (1–3), grün (4–5), blau (6–8), violett (9–10), bernsteinfarben (11–12)

ÜBLICHE STATUR: 140 f–160 f groß

EIGENSCHAFTEN: MU –1, GE +2, FF +2, KK –1

BESONDERHEITEN: *Dunkelsicht I, Herausragender Sinn Gehör, Natürliche Waffe Kopf I, Natürlicher RS II / Hitzeempfindlich, Nahrungsrestriktion Fisch & Fleisch*

TIEFENGOBLIN (–23 VP)

Die unterirdisch lebenden Tiefengoblins haben über Generationen hinweg nahezu ihre gesamte Behaarung verloren und stattdessen eine blasse, ledrige Haut entwickelt. Sie finden sich dank ihrer hochempfindlichen Augen auch im Dunkeln unter der Erde intuitiv zurecht, werden aber an der Oberfläche vom Tageslicht geblendet.

HAUTFARBEN AUF 1W12: grau (1–3), grün (4–6), blau (7–9), weiß (10–12)

AUGENFARBEN AUF 1W12: schwarz (1–4), violett (5–8), rot (9–12)

ÜBLICHE STATUR: 135 f–150 f groß

EIGENSCHAFTEN: MU –2, KL +1, GE +2, FF +2, KK –1

BESONDERHEITEN: *Dunkelsicht II, Herausragender Sinn Gehör, Natürliche Waffe Kopf I, Richtungssinn I / Lichtempfindlich, Nahrungsrestriktion Fisch & Fleisch*

ORKISCHE ABSTAMMUNGEN

Die zähen, kräftigen Orks sind humanoide Säugetiere mit dichtem, dunklen Fell. Während sie überwiegend kurzhaarig sind, geht ihr Pelz im Kopfbereich in langes Haupthaar über. Orks kommen zwar meist als Mehrlinge zur Welt, die natürliche Aggressivität und das bereits bei der Geburt vorhandene Raubtiergebiss mit hervorstehenden Hauern sorgen aber dafür, dass oft nur das stärkste Neugeborene die ersten Wochen überlebt. Sie werden nur kurz gesäugt, können sich aber auch vom ersten Tag an von rohem Fleisch oder Aas ernähren. Obwohl sie eine natürliche Lebenserwartung von über 50 Jahren haben, werden nur wenige Ork so alt.

Orks sind ab einem Alter von 13 Jahren *Junge Erwachsene* und ab 18 Jahren *Reife Erwachsene*. Mit 25 erreichen sie das *Mittlere Alter*, mit 35 das *Fortgeschrittene Alter*.

FELLFARBEN AUF 1W12: schwarz (1–5), braun (6–9), grau (10–11), weiß (12)

AUGENFARBEN AUF 1W12: schwarz (1–3), grau (4–6), rot (7–9), bernsteinfarben (10–12)

KHURKACH (–25 VP)

Die Kriegerkaste besteht aus den größten und robustesten Orks, die sich mit ihrer Stärke durchsetzen um an die beste Nahrung und Partnerwahl zu gelangen.

ÜBLICHE STATUR: 150 f–175 f groß, Gewicht ×1, 2

EIGENSCHAFTEN: MU +1, CH –1, KL –2, KK +2, KO +2

BESONDERHEITEN: *Dunkelsicht I, Natürliche Waffe Kopf II, Natürlicher RS I, Richtungssinn I, Verträglichkeit Rohfleisch & Verdorbenes II, Zäher Hund / Blutrausch, Raubtiergeruch*

DRASDECH (-11 VP)

Die Orks der Arbeiterkaste sind etwas kleiner und weniger aggressiv, gehen aber überlegter und sorgfältiger vor. Statt sich mit aller Gewalt in den Vordergrund zu drängen, suchen sie lieber nach alternativen Wegen und Mitteln.

ÜBLICHE STATUR: 140 f-165 f groß, Gewicht ×1, 2

EIGENSCHAFTEN: CH -1, KK +1, KO +2

BESONDERHEITEN: *Dunkelsicht I, Natürliche Waffe Kopf I, Natürlicher RS I, Richtungssinn I, Verträglichkeit Rohfleisch & Verdorbenes II / Blutrausch, Raubtiergeruch*

HALBORK (ZUSATZ) (-13 VP)

Ein Kind, das aus der Vereinigung einer menschlichen und einer orkischen *Abstammung* entsteht, ist für die Orks zu schwach und nackt, für die Menschen zu andersartig und fremd. Ein Halbork gehört zu keiner seiner beiden *Abstammungen* wirklich dazu und bleibt oft sein Leben lang ein Außenseiter.

ÜBLICHE STATUR: Durchschnitt der elterlichen *Abstammungen*

EIGENSCHAFTEN: CH -1, KL -1, KK +1, KO +1

BESONDERHEITEN: *Dunkelsicht I, Richtungssinn I*

ZWERGISCHE ABSTAMMUNGEN

Die kurzen, stämmigen Zwerge sind humanoide Säugetiere ohne Fell, aber mit kräftigem Kopfhaar. Männliche Exemplare haben starken, drahtigen Bartwuchs, der sich häufig in der Farbe vom Haupthaar unterscheidet. Während weibliche Zwerge nur als Einzelgeburten bei der Hälfte der Schwangerschaften entstehen, werden männliche Zwerge fast ausschließlich als Mehrlinge geboren, wobei Zwillinge, Drillinge und Vierlinge am häufigsten vorkommen. Zwergische Mehrlinge haben eine besondere intuitive Verbindung, die oft 'Seelenband' genannt und in fast allen zwergischen Kulturen rituell mit der Feuertaufe gelöst wird, wenn sie *Junge Erwachsene* werden. Durch ihr angeborenes Gemeinschaftsgefühl und ihre natürliche Lebenserwartung von über 300 Jahren wachsen Zwerge in Sippenverbänden auf, in denen die Generationen bunt durchmischt sind. Trotz ihrer Wurfgröße wachsen die Sippen

nur langsam, da weibliche Zwerge durch den geringen Fortpflanzungstrieb meist nur 2–4 Schwangerschaften durchlaufen, oft mit ein oder zwei Jahrzehnten Abstand.

Der zwergische Stoffwechsel ist neben dem Verzehr von pflanzlichen und tierischen Nahrungsmitteln auch auf Mineralien ausgelegt, weswegen sie einen wortwörtlich eisernen Magen und einen sehr feinen Geschmackssinn für Salze und Metalle haben. Der Mineralstoffgehalt des zwergischen Körpers führt zu einer höheren Muskel- und Knochendichte, wodurch sie im Wasser sinken wie ein Stein und sich nur mit großer Anstrengung über Wasser halten können.

Zwerge sind ab einem Alter von 35 Jahren *Junge Erwachsene* und ab 55 Jahren *Reife Erwachsene*. Mit 90 erreichen sie das *Mittlere Alter*, mit 130 das *Fortgeschrittene Alter*.

HAARFARBEN ODER BARTFARBEN AUF 1w12: schwarz (1–2), braun (3–4), grau (5–6), weiß (7–8), blond (9–10), rot (11–12)

AUGENFARBEN AUF 1w12: schwarz (1–3), braun (4–6), grau (7–9), grün (10–11), blau (12)

BINGENZWERGE (–17 VP)

In fast jedem Gebirge der mittleren Regionen siedeln Zwerge tief im Gestein in gemeißelten Bingen, die sich unterirdisch über mehrere Ebenen erstrecken. Sie leben von Tierhaltung und Pflanzenanbau, insbesondere Pilzzucht, in eigens dafür angelegten Stollen und umliegenden Tälern. Ihre vorwiegend unterirdische Lebensweise führte dazu, dass Bingenzwerge Heuschnupfen und eine Kontaktunverträglichkeit gegen Wildgräser entwickelt haben, wobei sie von den meisten von ihnen kultivierten Getreidesorten unbetroffen sind.

ÜBLICHE STATUR: 130 f–140 f groß, Gewicht ×1,5

EIGENSCHAFTEN: GE –1, KK +1, KO +2

BESONDERHEITEN: *Begabung für Widerstand, Dunkelsicht I, Verträglichkeit Schwermetalle II / Unverträglichkeit Wildgräser II*

HÜGELZWERGE (–29 VP)

Die an der Oberfläche siedelnden Zwerge der mittleren Regionen leben meist in grasbewachsenen Hügelhäusern. Durch das enge Zusammenleben mit der Natur sind sie

gut an die oberirdische Pflanzenwelt angepasst, und haben ein angeborenes Gespür für die Bedürfnisse ihrer Umwelt entwickelt.

ÜBLICHE STATUR: 130 f–140 f groß, Gewicht ×1, 5

EIGENSCHAFTEN: CH +1, GE –1, KK +1, KO +1

BESONDERHEITEN: *Begabung für Hofhandwerk, Begabung für Widerstand, Dunkelsicht I, Verträglichkeit Schwermetalle II*

WILDZWERGE (–20 VP)

Die fast ausschließlich in Höhlensystemen der nordöstlich und weit nördlich gelegenen Hochgebirgen hausenden ‘Wildzwerge’ leben seit langer Zeit in völliger Abgeschiedenheit von anderen Zwergen. Ihnen bleiben durch ihre urtümliche Lebensweise die besonderen Seelenbande erhalten, wodurch sie untereinander eine intuitive Verständigungsweise haben, und ebenfalls deutlich häufiger Nachkommen zeugen.

ÜBLICHE STATUR: 130 f–140 f groß, Gewicht ×1, 5

EIGENSCHAFTEN: IN +1, GE –1, KK +1, KO +1

BESONDERHEITEN: *Begabung für Widerstand, Dunkelsicht I, Verträglichkeit Schwermetalle II, Zäher Hund / Unfähigkeit für Gebrauchshandwerk, Unverträglichkeit Wildgräser II*

DIE SPRACHEN UND SCHRIFTEN

In der Geschichte Aventuriens haben sich hunderte bis tausende Mundarten entwickelt, die sich aus der Entwicklung und Vermischung der Ursprachen ergeben haben und zusammen mit den *Kulturen*, die sie sprechen, erblühen und vergehen. Dennoch sind sich viele Dialekte ähnlich genug, dass sich ihre Sprecher mit der entsprechenden *Kulturkenntnis* gut verständigen können, und man sie daher zu einer gemeinsamen Sprache zusammenfassen kann. Jede Sprache gehört wiederum einer Sprachfamilie an, die durch ihre Entwicklungsgeschichte zusammenhängt und sich gegenseitig zumindest in Grundzügen versteht. Die Sprachen einer Sprachfamilie verwenden häufig auch dieselbe Schrift.

BORNISCHE SPRACHFAMILIE

Als der Nordwesten noch von Goblins besiedelt war, entstand das **Nujuka** als eng verwandte Schwestersprache des vorherrschenden **Goblinisch**. Während die Laute im Goblinischen vorwiegend durch Lippenrundung unterschieden werden, arbeitet das Nujuka wegen seiner Nähe zum Wölfischen vermehrt mit Zungenstellung und Lautverbindungen. Beiden Sprachen ist eine große Bandbreite an Stimmlauten und die Betonung der ersten Silbe gemein.

DAIMONIDE SPRACHFAMILIE UND SCHRIFT

Die unheimlichen, unnatürlichen Lautfolgen des **Zhayad** (*Ursprache*) und seine unregelmäßigen Wortformen geben der Sprache den Anschein, aus reinem Chaos geschaffen worden zu sein. Das Zhayad ist eine uralte Gelehrtensprache, die nie von einer weltlichen Kultur gesprochen wurde, und deren Ursprünge in den dunkelsten Geheimnissen der Vergangenheit verborgen liegen. Die widernatürlich erschaffenen Shakagra bildeten daraus zusammen mit den Resten der ihnen verbliebenen zweistimmigen Elfensprache und echsischen Lehnwörtern das disharmonisch zischende **Shakagoran**. Ohne den *Vorteil Zweistimmigkeit* können die SFs *Sprachkenntnis Shakagoran II–IV* nicht erlernt werden.

Ebenso unregelmäßig sind die **Zhayad Glyphen**, mit denen sowohl das Zhayad als auch das Shakagoran geschrieben werden. Hunderte von Symbolen stellen verschiedene Laute, Silben oder Wörter dar und können zu neuen Siegeln arrangiert und verschmolzen werden.

ELFISCHE SPRACHFAMILIE UND SCHRIFT

Der gewaltige Umfang an zweistimmigen Tonhöhen und Wortmelodien, die Elfen durch ihre Zweistimmigkeit erzeugen können, schlug sich in dem **Asdharia** (*Ursprache*) ihrer Hochkultur als komplexes Tonalsystem nieder, das einstimmig gar nicht wiedergegeben werden kann. Erst als sie durch ihre geschichtliche Entwicklung nach dem Untergang der Hochelfen vermehrt gleichberechtigten Umgang mit einstimmigen Sprechern pflegten entwickelte sich das heutige **Isdira** als vereinfachte Form, die einen Austausch mit anderen Völkern ermöglicht. Ohne den *Vorteil Zweistimmigkeit* können die SFs *Sprachkenntnis Asdharia II–IV* und *Sprachkenntnis Isdira III–IV* nicht erlernt werden.

Das verschlungene, ausschweifende **Valbharica** dient sowohl dem Asdharia als auch Isdira als Schrift. Die zierenden Verbindungen zwischen den rechtsläufigen Lautzeichen ergeben die zweistimmige Harmonik, welche den geschriebenen Worten ihre differenzierte Bedeutung beschert.

GÜLDENLÄNDISCHE SPRACHFAMILIE UND SCHRIFT

Als die Siedler des güldenländischen Imperiums über die westlichen Meere kamen, brachten sie ihr rhythmisch betontes **Bosparano** (*Ursprache*) mit sich. Bereits bei der Besiedlung war das melodischere ursprüngliche **Aureliani** (*Ursprache*) nur noch als gehobene Lehrsprache in Gebrauch, doch haben seine Einflüsse ihren Weg zurück in das **Zyklopäisch** der Inseln im Südwesten gefunden. Die Nähe zu den Hjaldingern führte im Norden dazu, dass sich nach dem Fall des bosparanischen Reichs die Verkehrssprache **Garethi** aus beiden Sprachen entwickelte und sich dort als Volkssprache durchsetzte.

Wie bereits in ihrer güldenländischen Heimat werden die rechtsläufigen **Imperialen Zeichen** verwendet, um das Aureliani und Bosparano niederzuschreiben. Auch das neuere Zyklopäisch und das Garethi nutzen denselben Zeichensatz mit seinen runden und geraden Strichführungen, die nach Möglichkeit innerhalb eines hohen Rechtecks oder darin auf einem kleinen Kreis die Zeichen formen.

HJALDINGSCHER SPRACHFAMILIE UND SCHRIFT

Das **Althjaldingsch** (*Ursprache*), das sich mit den hjaldingschen Seefahrern im Nordwesten ansiedelte, ist eine stark unregelmäßige Sprache mit vielen Wortbeugungen durch Vokaländerungen, die oft wichtiger sind als die Satzstellung einer Aussage. Der Austausch mit benachbarten Völkern führte schließlich zu dem regelmäßigeren **Hjaldingsch**, welches sich die festeren Satzstrukturen seiner Nachbarsprachen einverleibte. Die abgeschiedenen Gjalskersippen im Norden entwickelten derweil eine eigenes **Gjalskisch**, das stark von dem Alaani der Norbarden und dem Isdira der Firnelven beeinflusst wurde.

Die überlieferten rechtsläufigen **Hjaldingaruni** mit denen bereits das Althjaldingsch geschrieben wurde, finden auch für das Gjaskisch und Hjaldingsch noch Verwendung. Jeder der leicht schnitzbaren Runen sind sowohl ein Laut als auch eine symbolische Bedeutung zugeordnet, sodass sie auch als grundlegende Bildschrift genutzt werden können. In einigen Regionen wird das Hjaldingsch auch mit den güldenländischen Imperialen Zeichen geschrieben.

ORKISCHE SPRACHFAMILIE

Das kehlige **Ologhaijan** (*Ursprache*) mit seinen reibenden, stimmhaften Lauten entstammt den rauhen Steppen des Orklands. Für Unwissende klingt es wild und primitiv, doch die vielfältigen Zeitformen ermöglichen es, hochkomplexe Zusammenhänge auszudrücken, die tatsächliches und mögliches miteinander verweben. Seit dem Untergang der orkischen Hochkultur verloren die prophetisch-zeitlichen Nuancen an Bedeutung, und Wortbildungen wurden im neu entstehenden **Oloarkh** zunehmend vereinfacht. Das **Ogrisch** entstand als Mischsprache aus dem Orkischen und der inzwischen vergessenen Ursprache der Oger, die lange Zeit von den Orks unterjocht waren.

SCHRATISCHE SPRACHFAMILIE UND SCHRIFTEN

Das grollende **Angram** (*Ursprache*) der ersten Zwerge mit seinen langen Klängen ist, wie seine Schwestersprache **Trollisch**, auch im Hall der Berge und Bingen noch über weite Strecken klar verständlich. Da ein großer Teil der Bedeutung über das intuitive Seelenband der ersten Zwerge übermittelt wurde, verfügt das Angram nur über einen geringen, aber

vieldeutigen, Wortschatz. Nachdem die Zwerge dazu übergingen, das Seelenband rituell zu lösen, entwickelte sich das **Rogolan** mit seinen erweiternden Silben um eindeutige Botschaften zu übermitteln.

Eine der ältesten noch bekannten Schriften sind die **Trollischen Raumrunen**, mit denen das Trollisch niedergelegt wurde. Die räumliche Bilderschrift beinhaltet nur einen Teil ihrer Bedeutung in den eigentlichen Formen, sodass sich der Sinn nur durch die Anordnung und Gesamtauswahl der Raumrunen erschließt. Die schier unendliche Vielfalt an Bedeutungen kann kaum erfasst werden, weswegen fast ausschließlich erfahrene Trolle von ihren Lehrmeistern in die Raumrunen eingeweiht werden.

Die alten Zwerge erschufen die **Angramrunim**, angelehnt an die Trollischen Raumrunen, um das Angram schriftlich festhalten zu können. Die Vieldeutigkeit der Sprache schlägt sich in mehrdeutigen Bildrunen nieder, deren Gesamtgestaltung als Kunstwerk Hinweise auf die Auslegung bieten. Wird die Inschrift eines altzwerghischen Artefakts beschädigt, kann in einigen Fällen die Botschaft nicht mehr eindeutig entziffert werden.

Die **Rogolrunim** sind eine rechtsläufige Silbenschrift, die sich aus den Angramrunim entwickelt hat um der Wandlung des Rogolan gerecht zu werden.

TULAMIDISCHE SPRACHFAMILIE UND SCHRIFTEN

Das kehlige **Urtulamidya** (*Ursprache*) der Sumurrer hat einen erstaunlich großen Lautumfang, der ähnlich wie die noch konsonantenreichere echsische Schwestersprache **Rssah** (*Ursprache*) auch summende, rollende und trillernde Laute wie Vokale verwendet. Als die Achaz und die Nachfahren der Sumurrer sich über Generationen im Krieg miteinander befanden, wurde die echsisch anmutende Härte weitestgehend aus dem entstehenden **Tulamidya** getilgt. Im südöstlichen Reich der Achaz entwickelte sich das **Zelemja** der unterworfenen Menschen aus den beiden Ursprachen, und wird immer noch in der Region gesprochen. Als die tulamidischen Stämme der Al'Hani und Beni Nurbad lange Zeit später vor den Magiermoghulen in den Norden flohen, entstand durch den zusätzlichen Einfluss der güldenländischen und hjaldingschen Siedler das **Alaani** der Norbarden.

Die ursprünglich echsischen **Chuchas Glyphen** werden für das Urtulamidya und Alaani linksläufig und für das Rssah und Zelemja zeilenweise abwechselnd linksläufig und

rechtsläufig verwendet. Die geschwungene, schlängelnde Konsonantenschrift kennzeichnet Vokale wahlweise als kleine Variationen der Konsonantenglyphe oder gar nicht, wodurch sich viele Worte nur durch die Begleitumstände entziffern lassen.

Aus den Chuchas Glyphen gingen schließlich die **Tulamidischen Zeichen** hervor, mit denen das Tulamidya und wahlweise auch das Urtulamidya geschrieben werden. Um sich von den echsischen Ursprüngen abzuheben werden die Tulamidischen Zeichen rechtsläufig geschrieben und so gewandelt, dass die Strichführung entlang weicher, runder Formen geschieht. In einigen Regionen werden das Alaani und Tulamidya auch mit den güldenländischen Imperialen Zeichen geschrieben.

UTHURISCHE SPRACHFAMILIE

Das rhythmische **Ta-Haya** der Moha hat wenige, klar unterscheidbare, Vokale und ein strenges System von Silben, die zusammen mit unveränderlichen Wortstämmen beliebig viele Bedeutungen bilden. Die zwischen Stämmen variierende Satzmelodie verändert zwar den Klang der Sprache, nicht jedoch die Bedeutung der Silben und ihrer Stellung. Die von den Utulu mitgebrachte Schwestersprache **Wudu** hingegen besteht aus wenigen Silbenformen, die durch ihren Tonhöhenverlauf völlig unterschiedliche Bedeutungen erhalten.

DIE KULTUREN

Die Vielfalt unterschiedlicher Lebensräume in Aventurien hat eine ebenso große Bandbreite an *Kulturen* hervorgebracht, die aus der Begegnung und Vermischung der verschiedenen ursprünglichen Siedler und Ureinwohner entstanden sind. Ohne die *Kulturkenntnis* der *Kultur* der ein *Charakter* begegnet kann es leicht zu Unverständnis und Missgeschicken kommen, die teils weitreichende Folgen für ganze Familien haben können.

Allgemein gilt, dass bis auf wenige Ausnahmen eine Gleichberechtigung und Gleichbehandlung von Frauen und Männern vorherrscht; so bestimmt in den meisten Fällen nicht das Geschlecht, sondern *Stand* und Herkunft oder Fähigkeit über den ergriffenen Beruf und die gesellschaftliche Rolle.

Regionale oder durch ihre Geschichte bedingte Ähnlichkeiten werden in *Hauptkulturen* mit eng verwandten Gewohnheiten und Eigenheiten zusammengefasst, deren Feinheiten in *Unterkulturen* aufgegliedert sind. Die SF *Kulturkenntnis* I entspricht einer *Hauptkultur*, *Kulturkenntnis* II einer zugehörigen *Unterkultur*. Ein *Charakter* bekommt bei der Erstellung die SFs *Kulturkenntnis* I und *Sprachkenntnis* II entsprechend seiner Herkunft, ohne dafür ABENTEUERPUNKTE bezahlen zu müssen.

ELFENSIPPE

Die nahezu unvergänglichen Elfen haben ein leichtlebigen, aber dennoch geduldigen Verständnis von Zeit und Dringlichkeit. Zentraler Lebensinhalt eines Elfen ist es, seinen Lebenssinn zu entdecken und erfüllen, wobei der Weg dorthin beliebig abschweifen darf und Jahrhunderte andauern kann. Die Elfensippe ist eng verbunden, und tauscht regelmäßig in dem 'Salasandra' genannten geistigen Verbund Erfahrungen und Gefühle aus, um sie gemeinschaftlich zu verarbeiten und bewahren. Dieser Verbund ist durch ihr *Prinzip* der **Loyalität (Sippe)** besonders geschützt.

Elfen betrachten ihren eigenen unversehrten Körper als vollkommen, und lehnen daher jede Art der freiwilligen Verstümmelung wie Haarschnitte, durchstochener Körperschmuck und Tätowierungen ab. Stattdessen tragen sie Schmuck vorwiegend als Teil ihrer kunstvollen Flechtwerke, mit denen sie die natürliche Schönheit ihrer Haarpracht unterstreichen. Die Kleidung der Elfen besteht aus eng an den Körper geschmiegtten Hosen und Hemden, zusammen mit ärmellosen Mänteln und langen Schals. Jedes Kleidungsstück ist mit besonderer Sorgfalt und Kunstfertigkeit aus hochwertigen Materialien hergestellt, sodass es für jahrzehntelanges Tragen bestens geeignet ist. Die Stoffe sind reich verziert mit Stickereien und Schmuckbesatz, die zusammen mehrschichtige Geschichten erzählen.

HOHELFFEN: die 'Hochelfen' (**Fenvarfeya**) siedelten vor mehreren Jahrtausenden in ganz Aventurien, und sind heute nicht mehr in der natürlichen Welt zu finden. Sie sind weit gerühmt für ihre übernatürliche Kunstfertigkeit und wissenschaftlich-philosophische Errungenschaften, mit denen sie die Naturgesetze erforschten und schließlich mit ihrer übernatürlichen Macht unterwarfen. Die Grenze zwischen ihnen selbst und dem hochelfischen Pantheon, das sie verehrten, ist durch ihre annähernde Perfektion fließend und wandelbar.

Als Teil der Zurschaustellung der eigenen Macht werden Gewänder aus kostbaren, filigranen Stoffen getragen, wahlweise auch aus gebändigtem Morgennebel oder Blütenmeeren.

NOMADENELFEN: die 'Firnelfen' (**Grinfeya**) und 'Steppenelfen' (**Fenvarfeya**), die durch karge Ebenen ziehen, errichten in ihren Dauerlagern kuppelförmige Behausungen aus Schnee oder lebenden Gewächsen, und verschmelzen dadurch nahezu perfekt mit ihrer Umgebung. Die nomadische Lebensweise im unwirtlichen Gelände verzeiht weder Verschwendung noch Überfluss, besonders nicht von Brennmaterialien, weswegen viele Speisen roh oder gar lebend verzehrt werden. Die Ungebundenheit und Unabhängigkeit von Göttern und Sterblichen ist ein hart erkämpftes Gut, und das Wissen um seine Kostbarkeit ist im Salasandra als *Prinzip* des **Freiheitsstrebens** allgegenwärtig.

Die Kleidung der Nomadenelfen besteht fast ausschließlich aus kunstvoll gegerbtem Leder und Pelzen, verziert mit weiteren Fransen, Schwänzen und Federn. Die Steppenelfen verwenden auch das Rosshaar ihrer Ponys, um Stoffe, Kordeln und Borten zu weben.

SIEDLUNGSELFFEN: die 'Auelfen' (**Fenvarfeya**) und 'Waldelfen' (**Lairfeya**) siedeln in besonders fruchtbaren Auenlandschaften und Wäldern, wo sie auf erhöhten Plattformen

im aufgeschütteten Erdreich ihre Wohnräume aus heimischen Pflanzen wachsen lassen. Sie versuchen sich möglichst harmonisch in ihre Umwelt einzufügen, und verfolgen dabei das *Prinzip* der **Gewaltvermeidung**. Das hindert sie jedoch keinesfalls an der Jagd oder dem Fischen, sondern bedeutet vor allem, dass sie nur aus der Notwendigkeit heraus töten und dabei möglichst wenig Leid verursachen.

Viele Siedlungselfen fertigen ihre Kleidung aus dem selbst angebauten Elfenbausch an und schmücken sich mit lebenden Rankgewächsen, deren Wurzelwerk in einem Beutel am Gürtel getragen wird.

SHAKAGRA: die 'Nachtalben' (**Dhazafeyra**) sehen sich selbst als vollendetes Schöpfungswerk ihrer Erschafferin Pardona. Durch ihre bedingungslose **Treue (Pardona)** hinterfragen die Shakagra niemals die Herrschaft von Pardonas Priesterschaft, und verlassen auf ihr Geheiß nur selten die gewaltigen Glaskuppeln ihrer Basaltstädte am Meeresboden. Da bereits die Berührung von unedlen Metallen ihre empfindliche Haut reizt, nutzen sie ausschließlich Edelmetalle oder Legierungen mit dem pechschwarzen Endurium, das von ihren Gefangenen in den Tiefseeegräben abgebaut wird.

Außerhalb ihrer Städte sind Shakagra fast ausschließlich in angepassten Plattenrüstungen aus Endurium oder Schwarzstahl zu sehen, in dessen Visier dunkle, geschliffene Gläser eingesetzt sind um ihre empfindlichen Augen vor dem Sonnenlicht zu schützen.

SPRACHEN UND SCHRIFTEN

Die Hauptsprache (und Gelehrtensprache) der **Hochelfen** ist das **Asdharia**, das mit dem **Valbharia** geschrieben wird. Bei den **Nomadenelfen** und **Siedlungselfen** hat sich die Hauptsprache zum **Isdira** gewandelt, wobei Gelehrtensprache und Schrift geblieben sind.

Bei den **Shakagra** hat sich hingegen das **Shakagoran** als Hauptsprache durchgesetzt, das ebenso wie ihre Gelehrtensprache **Zhayad** mit den **Zhayad Glyphen** geschrieben wird.

HEPTARCHIEN

Seit der Rückkehr und dem erneuten Fall Borbarads wurden seine ehemaligen Gefolgsgebiete von den 'Heptarchen' mit eiserner Härte regiert und der Zwölfgötterkult nahezu vollständig getilgt. Obwohl das Leben auch in den besetzten Gebieten weitergeht und sich an den

kulturellen Wandel anpasst, sind die Länder gespalten in Loyalisten und mehr oder weniger verborgen agierende Widerstandskämpfer. Beide Seiten versuchen ihren Anspruch auf die Gebiete durch List und Gewalt durchzusetzen, und folgen dabei dem demselben *Prinzip* des **Rechts durch Stärke**.

ORON: bei den 'Oroniern' (**Sumurrer**) im ehemals aranischen Moghulat Oron ist der Khelevthankult allgegenwärtig, nicht nur als Staatsreligion, sondern auch als *Prinzip* der **Loyalität (Khelevthankult)**. Anhänger des Zwölfgötterkults werden toleriert, denn die Meinung Anderer ist für Oronier im Angesicht der Erfüllung eigener Gelüste nachrangig.

Die Kleidung der Oronier ist durch das warme, milde Klima leicht und freizügig. Oft besteht sie aus wenig mehr als einer offenen, reich bestickten Kurzweste, lockeren Pluderhosen und Sandalen, ergänzt um extravaganten durchstochenen oder angehängten Körperschmuck.

SCHWARZTOBRIEN: durch die bodenständige Art der 'Tobrier' (**Güldenländer**) hat sich für sie durch die borbaradianische und heptarchische Herrschaft nur wenig geändert, nachdem die zahlreichen Scharmützel und Schlachten das ohnehin dünn besiedelte Gebiet noch weiter entvölkert haben. Sie sind je nach Region Anhänger der Jenseitigen Familie oder der Borbaradkirche, verehren jedoch daheim auch zahlreiche Heilige und Schutzpatrone des Zwölfgötterkults. Die Tobrier sind in erster Linie ihrem Land und ihrer Familie verbunden, und wollen größtenteils nur ihre Ruhe haben.

Die Kleidung der Tobrier besteht meist aus einer langen Tunika über Hemd und Hose, für die Frauen wahlweise auch über einem Unterkleid, ergänzt um warme Schultertücher oder Überwürfe aus Wolle oder Pelz.

SPRACHEN UND SCHRIFTEN

Die Hauptsprache in **Schwarzobrien** ist immer noch das **Garethi**, das mit den **Imperialen Zeichen** geschrieben wird, und in **Oron** das **Tulamidya** mit den **Tulamidischen Zeichen**. Die vorgeschriebene Gelehrtensprache der Heptarchien ist hingegen das **Zhayad** mit seinen **Zhayad Glyphen**.

HERZLANDE

Im Herzen des aventurischen Kontinents liegt der Großteil des Raulschen Kaiserreichs, das aus dem untergegangenen bosparanischen Reich entstand. Die fruchtbaren Wiesen, Wälder und Berghänge sind dicht besiedelt, sodass entlang der gepflasterten Reichsstraßen kaum mehr als eine Tagesreise zwischen Ortschaften liegt.

Der Großteil der Bevölkerung lebt als Leibeigene oder Pachtbauern auf dem Land, wo sie ihre Acker bestellen und kleinere Mengen Vieh halten, um die Abgaben an ihre Leibadligen zu erwirtschaften und sich selbst mit dem Rest zu versorgen. Die Unfreien genießen zwar nur wenige Rechte, stehen aber dennoch durch die vom Zwölfgötterkult geprägte Gesellschaftsordnung unter einem gewissen moralischen Schutz. Etwa ein Drittel der Bevölkerung lebt als Freie, die Hälfte davon auf eigenen Höfen und die andere in Städten, wo Gilden und Zünfte Handwerk und Handel regulieren. Neben den aufkommenden Nachrichtenblättern und teuren Botenreitern tragen vor allem reisende Bänkelsänger Neuigkeiten und Gerüchte von der Stadt in die Dörfer und sorgen damit auf zahlreichen Märkten für Unterhaltung.

Die Kleidung der Herzlande besteht meist aus einem langen Hemd mit Tunika, Weste oder Jacke zu langen Hosen, oder Kniehosen mit Strümpfen. Die Frauen der Herzlande tragen wahlweise auch einen langen Rock zu Hemd und Mieder oder Tunika, oder Kleider mit weitem Dekolleté, das von einem Unterkleid oder eingesteckten Halstuch bedeckt wird.

ALMADA: die 'Almadani' (**Güldenländer, Sumurrer**) leben in der milden, warmen Region zwischen Ambossgebirge, Raschtulswall und Goldfelsen. Sie sind für ihren Weinbau und die Pferdezucht bekannt, weswegen Rahja bei den Zwölfgöttergläubigen eine besondere Stellung bezieht. Neben dem Zwölfgötterkult wird auch Rastullah verehrt, und sie stehen anderen Religionen gegenüber meist offen gegenüber. Almadani gelten ebenso wie die hier lebenden Zahori als leidenschaftlich und heißblütig, sodass Zwiste entsprechend ihres *Prinzips* der **Familienehre (Sippe)** die ganze 'Familia' betreffen und bis zur Blutrache gehen können.

DARPATIEN: seit dem 'Jahr des Feuers' leben die 'Darpatier' (**Güldenländer**) zum Teil in relativer Gesetzlosigkeit unter der Willkürherrschaft wechselnder Besetzer, oder versuchen ihr Land unter der Führung der zwölfgöttlichen Traviakirche oder Boronkirche wieder zu

befrieden. Viele Darpatier folgen aufgrund der wechselhaften Machtverhältnisse dem *Prinzip* des **Rechts durch Stärke**, statt sich auf ihren angeborenen *Stand* zu beschränken.

GARETIEN: die 'Garetier' (**Güldenländer**) leben zur Hälfte in der kaiserlichen Hauptstadt Gareth, und zur anderen Hälfte vorwiegend als Kornbauern im Umland um die Metropole zu versorgen. Die reichen Patrizier der Hauptstadt sehen sich mit dem umliegenden Adel auf Augenhöhe, was zwangsläufig zu Auseinandersetzungen führt, in welche die unteren *Stände* hineingezogen werden. Die starke Präsenz der zwölgöttlichen Praioskirche sorgt dennoch dafür, dass die meisten Garetier das *Prinzip* des **Rechts durch Geburt** verinnerlicht haben, obwohl die aufrührerische Tsakirche immer mehr **Freiheitsstreben** aufkommen lässt.

KOSCH: die 'Koscher' (**Güldenländer, Hügelzwerge**) leben östlich des Koschgebirges im Einklang mit den zwergischen Brumborim. Sie schätzen Gemütlichkeit, Beständigkeit, und das einfache Handwerk, weswegen die höheren *Stände* über vergleichsweise wenig Reichtum verfügen, obwohl der Kosch für sein gutes Bier berühmt ist. Die friedlichen Koscher folgen meist dem *Prinzip* der **Gewaltvermeidung**.

NORDMARKEN: die 'Nordmärker' (**Güldenländer**) leben westlich des Koschgebirges bis zum Großen Fluss im Einklang mit den zwergischen Roroxim. Sie schätzen Zusammenhalt, Tradition und das gehobene Handwerk, weswegen sie unter anderem für ihre Feinmechanik und Kunstdrucke bekannt sind. Die starke Präsenz der zwölgöttlichen Praioskirche sorgt dafür, dass die meisten Nordmärker das *Prinzip* des **Rechts durch Geburt** verinnerlicht haben, obwohl in den tiefen Wäldern der Sumukult stille Zuwendung findet.

Anstelle ausladender Dekolletés tragen die Frauen in Nordmarken oft Kleider mit tiefen 'Hexenfenster' genannten Armausschnitten. Die Kleiderordnungen der Zünfte und Gilden schreiben jedem Handwerk bestimmte Farben, Stoffe und Kleidungsstücke vor; Verstöße dagegen werden mit empfindlichen Bußgeldern geahndet.

WEIDEN: die 'Weidener' (**Güldenländer**) leben zwischen den Wäldern südlich des Nebelmoors vorwiegend von Viehzucht, Kartoffeln und Rüben, während sie sich gegen einfallende Orks und Goblins erwehren. Das höfische Leben ist durch Sittsamkeit und Rittertum geprägt, was auch den traditionellen Minnesang mit einschließt und der zwölgöttlichen Rondrakirche beträchtlichen Einfluss verschafft. Das **Recht durch Geburt** ist ein selbstverständliches *Prinzip*, ebenso wie im Adel die **Kodextreue (Rittertum)**.

Anstelle ausladender Dekolletés tragen die Frauen in Weiden oft Kleider mit tiefen ‘Rahjafenster’ genannten Armausschnitten.

SPRACHEN UND SCHRIFTEN

Die Hauptsprache der Herzlande ist das **Garethi**, das mit den **Imperialen Zeichen** geschrieben wird, während das **Bosparano** als Gelehrtensprache weit verbreitet ist. Als weitere Sprachen sind durch Handelspartner und andere angesiedelte Kulturen **Isdira**, **Rogolan** und **Tulamidya** bekannt.

HJALDINGER

Auch viele Generationen, nachdem die ‘Hjaldinger’ (**Hjaldinger**) über das Siebenwindmeer segelten und sich an der rauen Nordwestküste niederließen, haben die daraus entstandenen Kulturen eine besondere Verbindung zum Meer, das im Aesirkult das Reich des Gottwals Swafnir ist. Die Hjaldinger folgen dem *Prinzip* des **Rechts durch Stärke**, das sich in dem spielerischen Kräfteressen als Zeitvertreib niederschlägt, ebenso wie in der langen Tradition, ihre Anführer in einer Vollversammlung zu wählen.

FJARNINGERSIPPE: die ‘Fjarninger’ (**Hjaldinger**) des eisigen Nordens sehen sich selbst als Auserwählte Frunus, der als mitleidsloser Gebieter über die Kälte in ihrem Aesirkult eine besonders große Bedeutung hat. In ihrer Sippengemeinschaft muss jeder von der Kindheit an seinen Nutzen für die Gemeinschaft beweisen, da er ansonsten verstoßen wird, um die Sippe nicht zu belasten. Fjarninger fürchten nicht den Tod, sondern die Hilfslosigkeit; so gibt es nur wenige Greise unter ihnen, aber umso mehr Wagemutige am Ende ihrer Blütezeit, die waghalsige Raubzüge und Abenteuer anführen in der Hoffnung, einen heldenhaften Tod zum Wohle der Gemeinschaft zu erlangen.

Die Kleidung der Fjarninger besteht zum Großteil aus wärmendem Pelz und Leder, verarbeitet zu Fellhosen und Westen oder Überwürfen. Darunter tragen sie Hemden und lange Unterhosen aus Mammutwolle oder ertauschten Stoffen. Ihre Haut ist oft übersät mit Narben, die sie stolz als Trophäen der überstandenen Herausforderungen tragen.

GJALSKERSIPPE: die ‘Gjalsker’ (**Hjaldinger**) entstanden im Hochland des hohen Nordwestens aus der Vermischung der hjaldingschen Siedler und der Norbardensippe

der Gajka. Sie leben in 'Haerad' genannten Sippen, die sich auf eine Fluchtburg und mehrere kleinere Weiler und Höfe verteilen, und deren 'Yalding' (männlich) oder 'Yaldingra' (weiblich) genannten Oberhäupter sich einmal im Jahr mit einer Gesandtschaft auf dem 'Barrach-Dân' versammeln um über die Geschicke der Gjalsker zu beraten. Sie pflegen neben dem vorherrschenden Naturgeisterglauben auch noch den Aesirkult ihrer hjaldingschen Vorfahren, zusammen mit dem *Prinzip* der **Familienehre (Ahnenreihe)**. Das Ehrenwort eines Gjalskers muss um jeden Preis erfüllt werden, und geht mit dem Tod auf seine Nachkommen über. Wird es nicht gehalten, muss der Gjalsker auf Knien vor dem Haus des Geschädigten ausharren, bis dieser ihm vergibt oder ihn ehrlos verbannen lässt.

Ihre Haare tragen erwachsene Gjalsker als zu Filz gerollte Strähnen, die offen getragen oder zum Zopf gebunden werden. Die Kleidung der Gjalsker besteht aus einem grob gewebten, in Falten gelegten und gegürteten Wickelrock im Streifenmuster ihres Haerads. Das Ende der Stoffbahn wird über die Schulter gelegt und mit einer Spange befestigt; dazu werden Gamaschen und Lederschuhe getragen, aber keine Unterwäsche und nur selten ein Hemd. Der Oberkörper der Gjalsker ist mit kunstvollen Hautbildern überzogen, die ihre Lebensgeschichte erzählen; auf der linken Seite die ihres Herzens, auf der rechten die ihrer Taten.

THORWAL: die 'Thorwaler' (**Hjaldinger**) der nordwestlichen Küste sehen sich selbst als Kinder Swafnirs, der als Meeresherr ihres Aesirkults für die seefahrenden Thorwaler eine besonders große Bedeutung hat. Sie leben in 'Ottajasko' genannten Schiffsgemeinschaften oder Dorfgemeinschaften zusammen, die gleichzeitig eine Sippe bilden. Die 'Hetmann' oder 'Hetfrau' genannten Oberhäupter vertreten auf dem jährlich stattfindenden 'Hjalding' die Interessen ihrer Gemeinschaft, und wählen dort auch einen Vertreter ihres 'Jarltums' auf dem halbjährlichen Obersten Hjalding. Durch die thorwalsche Ständegleichheit und ihr *Prinzip* des **Freiheitsstrebens** ist es als Thorwaler dennoch unvorstellbar, ihren Anführern (oder fremdem Adel) besondere Behandlung zukommen zu lassen, die nicht durch Respekt verdient wurde. Ihre Angewohnheit, fremde Städte zuerst überfallen zu wollen und sich nur bei genügend Gegenwehr auf diplomatischen Handel einzulassen, hat den Thorwalern einen Ruf als furchteinflößende, plündernde Piraten eingehandelt.

Die Kleidung der Thorwaler besteht meist aus einer langen Tunika über Hemd und Hose, für die Frauen wahlweise auch über einem Unterkleid, ergänzt um warme einen Umhang aus Wolle oder Pelz. Viele Thorwaler lassen sich Hautbilder als Ornament, Erinnerung oder

Schutzzeichen stechen. Ebenso tragen sie zahlreiche Armreife und Ringe aus Edelmetallen, die im Ganzen oder zerhakt als Zahlmittel eingesetzt werden.

SPRACHEN UND SCHRIFTEN

Die Hauptsprache der Hjaldinger ist das **Hjaldingsch**, das in **Thorwal** mit den **Imperialen Zeichen** und bei den **Fjarningsippen** mit den **Hjaldingaruni** geschrieben wird, während das **Althjaldingsch** als Gelehrtensprache weit verbreitet ist. Als weitere Sprachen sind durch Handelspartner und andere angesiedelte Kulturen **Garethi**, **Oloarkh** und **Isdira** bekannt.

Bei den **Gjalskersippen** hat sich hingegen das **Gjalskisch** als Hauptsprache durchgesetzt, das mit den **Hjaldingaruni** geschrieben wird.

HORASREICH

Das Horasreich erstreckt sich entlang der Westküste bis zu den Goldfelsen und Hohen Eternen dort, wo die güldenländischen Siedler (**Güldenländer**) erstmals an Land gingen und sich niederließen. Die 'Horasier' sehen sich als Wiege der Zivilisation, und schwelgen durch ihre wissenschaftlichen und künstlerischen Errungenschaften in unbescheidenem Wohlstand, den sie mit ihren großen Handelshäusern auch in den Rest Aventuriens hinaustragen. Der hohe Stellenwert der Individualität führt dazu, dass kein *Prinzip* eine gesellschaftliche Mehrheit hat.

LIEBLICHES FELD: die Horasier im äußerst fruchtbaren Lieblichen Feld leben fast ausschließlich in kleineren und größeren Städten, oder arbeiten auf dem ausladenden Gut einer Villa. Die Geburtsstätte des ehemaligen Bosparanischen Reichs beheimatet auch einige der größten Universitäten, fortschrittlichsten Akadamien, und wichtigsten Tempel des Zwölfgötterkults. Das öffentliche Leben ist geprägt von Salons und Logen, in deren Hinterzimmer Adelige und reiche Bürger die Geschicke des Landes verhandeln.

Die Kleidung der 'Liebfelder' besteht meist aus einem Wams und an den Oberschenkeln ausgepolsterten Hosen, die durch ein Barett und eine offene lange oder kurze Überrobe als Außenkleidung ergänzt werden. Horasierinnen tragen anstelle der Hosen auch lange Röcke oder Kleider, die zugleich das Wams ersetzen. Horasische Kleidung hat meist einen eckigen Ausschnitt, der die hochgeschlossene Unterkleidung zur Schau stellt, und liegt eng am Oberkörper an; die schmale Silhouette wird durch ein walbeinverstärktes Korsett unterstützt.

Die Ärmel der Überkleidung bestehen aus mehreren gepufften Abschnitten, in denen durch kunstvolle Schlitzmuster der Stoff der Unterkleidung sichtbar ist. Die satten, leuchtenden Farben und extravaganten Muster der Kleidung unterstreichen zugleich die gesellschaftliche Stellung des Trägers. Obwohl die Frisuren höchst individualistisch sind, werden von den Frauen häufig komplizierte Flechtfrisuren oder reich geschmückte Haarnetze getragen, die um künstlich eingedrehte Korkenzieherlocken ergänzt werden. Horasische Männer tragen ihr Haar kinnlang oder lang und gelockt, und drücken ihre Individualität über ihre Barttracht aus.

WILDER SÜDEN: die Horasier im Wilden Süden stehen häufig in Verbindung zu einer der großen Manufakturen, in denen Massenwaren für die breite Bevölkerung von Fabrikanten gefertigt werden. Da die Steppenlandschaft außerhalb der Städte trocken und wenig ertragreich ist, legen Südhorasier besonderen Wert auf einen üppigen, prachtvollen Garten voller exotischer Gewächse. Das öffentliche Leben ist geprägt von Gilden und Bündeln, deren Gesetze und Sonderstellungen zusammen mit den städtischen Regulierungen ein komplexes Gewebe von teils widersprüchlichen Vorschriften aufspannen, durch das sich ein Uneingeweihter nur mit teurem Rechtsbeistand oder etlichen Bußgeldern navigieren kann.

Die Kleidung der Südhorasier besteht meist aus einer offen getragenen Weste aus Leder oder Brokat über einer bodenlangen Robe, oder zusammen mit einer Schärpe über Hemd und Kniebundhosen. Südhorasierinnen tragen stattdessen auch bodenlange Kleider mit freiem Ausschnitt, hoher Taille und kurzen Puffärmeln, die mit einem bestickten Schultertuch geschmückt werden. Die zarten Stoffe und extravaganten Verzierungen der Kleidung unterstreichen zugleich die gesellschaftliche Stellung des Trägers. Die Frauen tragen häufig hochgesteckte Frisuren mit schmuckbesetzten Diademen, die um künstlich eingedrehte Korkenzieherlocken ergänzt werden. Horasische Männer tragen ihr Haar bis zum Ohr gekürzt und gelockt, und drücken ihre Individualität über ihre Barttracht aus.

ZYKLOPENINSELN: die 'Zyklopäer' auf den vulkanischen Zyklopeninseln entlang der Westküste sind trotz ihrer Nähe zu den ebenfalls dort lebenden Feenwesen bodenständig und ehrfürchtig gegenüber anderen Wesen und den Zwölgöttern. Im Gegensatz zu dem restlichen Horasreich legen Zyklopäer großen Wert auf Tradition und Beständigkeit, weswegen sie zum großen Teil dem *Prinzip* des **Rechts durch Geburt** folgen.

Die Kleidung der Zyklopäer außerhalb des Adels und der horasischen Strafkolonien besteht meist aus einer knielangen oder knöchellangen Tunika zu Riemensandalen, über die

Zyklopäerinnen auch ein ärmelloses Überkleid tragen, das an den Schultern mit Spangen befestigt wird. Dazu wird ein rechteckiger Mantel getragen, der entweder unter den rechten Arm geführt und auf der linken Schulter mit einer Fibel befestigt wird, oder über den linken gelegt und an der rechten Schulter befestigt wird. Sowohl Männer als auch Frauen tragen ihre Lockenpracht halb eingeflochten oder mit Bändern hochgebunden.

SPRACHEN UND SCHRIFTEN

Die Hauptsprache des Horasreichs ist das **Garethi**, das mit den **Imperialen Zeichen** geschrieben wird, während das **Bosparano** als Gelehrtensprache weit verbreitet ist. Als weitere Sprachen sind durch Handelspartner und andere angesiedelte Kulturen **Hjaldingsch**, **Rogolan** und **Tulamidya** bekannt.

Auf den **Zyklopeninseln** hat sich hingegen das **Zyklopäisch** als Hauptsprache durchgesetzt, während das **Aureliani** als Gelehrtensprache verwendet wird.

MERIDIANA

Die Bevölkerung der meridianischen Halbinsel definiert sich zu großen Teilen durch Besitz; entweder sie haben welchen, oder sie sind selbst Besitz eines anderen. Die äußerst fruchtbaren Regenwälder werden teils großflächig gerodet und Mangrovensümpfe trockengelegt, um weitläufige Plantagen für Luxusgüter zu betreiben, auf denen sich die reichen Familien weiteren Besitz erwirtschaften lassen. Der allgegenwärtige Enneadenkult wacht über die Rechte an und von Besitz, wobei Korruption und Vetternwirtschaft die Gesetze für die oberen *Stände* relativieren.

AL'ANFANISCHES IMPERIUM: die 'Al'Anfaner' und ihre Verbündeten berufen sich auf jahrhundertealte Reiche und Traditionen, mit denen sie gemäß ihrem *Prinzip* des **Rechts durch Geburt** ihren Anspruch auf den Großteil Südaventuriens begründen. Die einflussreichen alten Familien, die als 'Granden' bezeichnet werden, sind oft zugleich tragende Mitglieder der militärisch-städtischen Verwaltung und Vorsteher der Boronkirche des Enneadenkults, die auch als 'Al'Anfaner Ritus' bezeichnet wird. Die deutlich ärmere freie Bevölkerung wird mit Gladiatorenspielen und ausschweifenden öffentlichen Spektakeln bei Laune gehalten, damit sie die gravierenden Unterschiede in Macht und Vermögen nicht weiter hinterfragt, oder sich freiwillig einem der prestigeträchtigen Söldnerheere anschließt.

Die Kleidung Al'Anfas besteht meist aus einer langen Robe oder einem Hemd mit langen Pumphosen zu Pantoffeln oder gebundenen Sandalen. Al'anfanische Frauen tragen wahlweise auch eine Bluse zu einem langen Rock, der an beiden Seiten bis zur Hüfte geschlitzt ist, oder Kleider mit weitem Dekolleté, das den Schmuck im Bauchnabel zur Schau stellt. Sowohl der üppige Schmuck in Form von Ketten, Armreifen und Ringen, als auch die luxuriösen Stoffe der Gewänder unterstreichen die gesellschaftliche Stellung des Trägers und seiner Familie.

BRABAKER BÜNDNIS: die 'Brabaker' (**Güldenländer**) und 'Kemi' (**Sumurrer**) sind sowohl durch ihre gemeinsame Geschichte verbunden, als auch durch die al'anfanische Bedrohung ihrer *Prinzipien*. Durch ihr **Freiheitsstreben** gilt in Brabak die Freiheit der Forschung und des Geistes als oberstes Gut, während die Kemi damit ringen, nicht länger als Spielball der Geschichte anderer Reiche zu dienen. Das öffentliche Leben ist geprägt von Gilden und Bünden, deren Gesetze und Sonderstellungen zusammen mit den städtischen Regulierungen ein komplexes Gewebe von teils widersprüchlichen Vorschriften aufspannen, durch das sich ein Uneingeweihter nur mit teurem Rechtsbeistand oder etlichen Bußgeldern navigieren kann.

Die Kleidung der Brabaker und Kemi besteht meist aus einer kurzen bis langen Robe aus leichten Stoffen zu Pumphosen, oder einem schmalen Wickelrock mit Schärpe und wahlweise Hemd oder Bluse. Das Schuhwerk besteht aus Pantoffeln und festen Holzsohlen, die außerhalb der Gebäude untergeschnallt werden. Der Schmuck und die reichen Verzierungen haben oft mystische Bedeutung und dienen dazu, allerlei Übel fernzuhalten oder das Wohlwollen verschiedener Mächte auf sich zu ziehen.

SPRACHEN UND SCHRIFTEN

Die Hauptsprache der 'Meridianer' ist das **Garethi**, das mit den **Imperialen Zeichen** geschrieben wird, während das **Bosparano** als Gelehrtensprache weit verbreitet ist. Als weitere Sprachen sind durch Handelspartner und andere angesiedelte Kulturen **Hjaldingsch**, **Rssah**, **Ta-Haya**, **Tulamidya**, **Wudu**, **Zelemja** und **Zyklopäisch** bekannt.

Bei den **Kemi** hat sich hingegen das **Urtulamidya** als Gelehrtensprache durchgesetzt, das mit den **Tulamidischen Zeichen** geschrieben wird.

NOMADENSIPPE

In zahlreichen Regionen Aventuriens gibt es nichtsesshafte Völker, die als Sippengemeinschaft über das Jahr hinweg umherziehen. Viele Sippen haben feste Wanderrouten, denen sie Jahr für Jahr zwischen bekannten Lagerstätten folgen. Da sie nicht lange an einem Ort bleiben, leben sie meist in großen Zelten oder Wohnwagen, und pflegen nur lose Beziehungen zu den Niedergelassenen, weshalb das *Prinzip* der **Familienehre (Sippe)** einen hohen Stellenwert genießt. Das unwägbar Leben als nomadische Gemeinschaft hat die Gastfreundschaft gegenüber Freunden, Fremden und sogar Feinden zu einem unantastbaren Gut gemacht, dessen Verweigerung oder Verletzung bis zur Blutrache zwischen ganzen Sippen führen kann.

NIVASEN: die 'Nivesen' (**Nivesen**) ziehen mit ihren Karenherden durch den gesamten Norden zwischen ihrem Sommerlager und Winterlager umher. Sie sehen sich selbst als Gefährten und Geschwister der Wölfe, und leben als Jäger und Hirten seit Jahrtausenden im Einklang mit der Natur. Ihre wolfsartigen, Finläufer genannten Hunde sind Hütetiere, Schlittenhunde und Vertraute zugleich.

Die Außenkleidung der Nivesen besteht zum Großteil erjagten Pelzen und Karenfell, verziert mit Fransen und Stickereien. Die Unterkleidung wird aus erhandelten Stoffen gefertigt und weist dadurch eine große Vielfalt an Mustern anderer *Kulturen* auf.

NORBARDEN: die 'Norbarden' (**Sumurrer**) leben in streng matriarchalisch organisierten Familienverbänden, die auf Hausbooten oder mit Kastenwagen als Händler von Stadt zu Stadt ziehen. Die geistige Führung übernehmen ihre Zibiljas des Mokoschakults, die über die Geschichte und Geschicke der Sippe wachen.

Die Kleidung der Norbarden besteht meist aus einer langen Tunika und Hose oder Rock, ergänzt um Mantel, Stiefel und Handschuhe aus Pelz. Verheiratete Männer tragen ihren Schädel kahl geschoren, verheiratete Frauen rasieren sich hingegen nur den Scheitel aus.

NOVADI: die 'Novadi' (**Sumurrer**) leben in streng patriarchalisch organisierten Familienverbänden, die mit ihren Karawanen von Oase zu Oase ziehen. Ihr Rastullahkult sieht eine strikte Trennung zwischen den Lebenswelten der Männer und der Frauen vor, selbst die novadische Küche unterscheidet zwischen kräftigenden Fleischspeisen für Männer und lieblichen Fruchtspeisen für Frauen. Nur zwischen Eheleuten oder Mutter und Sohn sind

die Begegnungen weniger streng untersagt. Novadische Männer dürfen bis zu acht Ehefrauen heiraten und ernennen eine Hauptfrau, welche die Verantwortung für das Wohlergehen der Familie übernimmt. Die Shadif genannten Pferde der Novadi sind für ihre Schnelligkeit und ihren Anmut weit gerühmt; haben ein Novadi und sein Shadif zueinander gefunden, sind sie wie ein Herz und eine Seele.

Die Kleidung der Novadi besteht meist aus einem langen, leichten Hemd mit Pluderhose und Weste oder Kaftan, ergänzt um Schärpe und Turban oder Kopftuch. Novadische Frauen hingegen bedecken Kopf und Schultern mit einem schweren Schleier, der oft mit Münzen gesäumt ist um sie vor Armut zu schützen. Während novadische Männer höchstens als Sippenoberhaupt einen Zierstein am Turban tragen, werden novadische Frauen üppig mit filigranen Ringen und Kettchen geschmückt, nachdem sie im fünften Lebensjahr am Tag des Schmucks die ersten Ringe durch ihre Ohrläppchen und ihren linken Nasenflügel gestochen bekommen. Sowohl Männer als auch Frauen betonen gerne ihre Augen mit dunklen Lidstrichen aus Ruß, einige unterstreichen auch die Röte ihrer Wangen und Lippen mit Rosenstaub.

ZAHORI: die 'Zahori' (**Güldenländer, Sumurrer**) ziehen mit ihrer 'Familia' in Kastenwagen als Schausteller und Wahrsager durchs Land, erfüllt von Lebensfreude, Musik und abenteuerlichen Geschichten. Sie sind heißblütig und leidenschaftlich, was bei Auseinandersetzungen bis hin zu Blutfehden zwischen ganzen Sippen führen kann.

Die Kleidung der Zahori besteht meist aus Hemd und Weste zu langen Hosen, für zahorische Frauen auch aus Bluse und Mieder zu weiten, schwingenden Röcken. Viele der bunten Flicker dienen ebenfalls als aufgesetzte Taschen, in denen die Zahori allerlei Kleinigkeiten unterbringen. Sowohl Männer als auch Frauen tragen eine Vielzahl an Schmuckstücken und Glücksbringern am ganzen Körper, von Nasenringen und Haarperlen über Armreife und Nabelschmuck bis hin zu Fußkettchen und Zehenringen.

SPRACHEN UND SCHRIFTEN

Die Hauptsprache der Novadi und Zahori ist das **Tulamidya**, das mit den **Tulamidischen Zeichen** geschrieben wird, während sie das **Urtulamidya** als Gelehrtensprache verwenden. Die Norbarden sprechen hauptsächlich **Alaani**, haben jedoch noch die gleiche Gelehrtensprache. Die Nivesen hingegen verwenden das **Nujuka** als Hauptsprache

und Gelehrtensprache zugleich. Welche Sprachen noch bekannt sind, hängt mit dem Wandergebiet der einzelnen Sippe zusammen.

NORDLANDE

Die Bewohner (**Güldenländer, Hjaldinger, Halborks**) des rauen, halbwilden Landes westlich und nördöstlich des Finterkamms sind geprägt von ständigen Reibereien mit benachbarten Kulturen. Da das Leben in den Nordlanden oft früher endet als einem lieb wäre, zögern Nordländer nicht lange, sondern packen die Gelegenheit (oder den Ork) am Schopf.

Die Kleidung der Nordlande besteht meist aus einer langen Tunika über Hemd und Hose, für die Frauen wahlweise auch über einem Unterkleid, ergänzt um Außenkleidung aus Pelz.

ANDERGAST: die 'Andergaster' liegen zwischen dem Steineichenwald im Norden und der Tommel im Süden in ständigem Krieg mit ihren nostrischen Nachbarn, geeint durch ihr *Prinzip* der **Loyalität (Königreich Andergast)**. Obwohl der Adel sich lose zu dem Zwölfgötterkult bekennt, sind die Lehren des Sumukults zwischen den uralten Eichenwäldern eine unangefochtene Lebenswahrheit. Durch den seit Jahrhunderten schwelenden Konflikt mit dem bevölkerungsreichen Nostria wurden die Andergasterinnen aus den Reihen der Kämpfenden verdrängt um für Nachschub an Kriegshandwerk und Wehrpflichtigen zu sorgen.

GOLF VON RIVA: die 'Rivaer' leben in der Bucht, wo der Kvill in das Nordmeer fließt. An der Mündung liegt die Stadt Riva, die als Mitglied des ehemaligen Sveltschen Städtebundes noch immer Haupthandelspunkt entlang der Nordküste ist. Wer nicht für die Versorgung der Handelswege arbeitet, heuert bei Haifängern oder freischaffenden Kaperfahrern an. Einflüsse zahlreicher *Kulturen* führten dazu, dass kein *Prinzip* eine gesellschaftliche Mehrheit hat.

SVELTLAND: die 'Svelltländer' leben in den Steppen und Sümpfen östlich der Blutzinnen und des Thaschs entlang des Svelts. Seit die orkische Besatzung den Sveltschen Städtebund zerschlug und der Sternenregen Scharen von Goldsuchern anlockte, ist das Svelttal zu einem gesetzlosen Ort geworden, an dem das *Prinzip* des **Rechts durch Stärke** zählt. Dennoch halten sich Svelltländer an ein gegebenes Wort, da die eigene Ehre das kostbarste Handelsgut ist.

SPRACHEN UND SCHRIFTEN

Die Hauptsprache der Nordlande ist das **Garethi**, das mit den **Imperialen Zeichen** geschrieben wird, während das **Bosparano** als Gelehrtensprache weit verbreitet ist. Als weitere Sprachen sind durch Handelspartner und andere angesiedelte Kulturen **Alaani**, **Goblinisch**, **Hjaldingsch**, **Isdira**, **Nujuka** und **Oloarkh** bekannt.

SCHWERTLANDE

Das Land östlich der Sichelgebirge bis zum Ehernen Schwert wurde vor gut einem Jahrtausend durch den Theaterritterorden von den Goblins und den Vorfahren der Norbarden 'befreit'. Seitdem ist es ein immer wieder blutig umkämpftes Gebiet, das mit Unabhängigkeitsstreben und Traditionsbewusstsein hadert. Weite Teile der Region sind nur dünn besiedelt, wobei die große Mehrheit in Leibeigenschaft lebt, sodass Recht und Gesetz abseits der Städte reine Willkür lokaler Machtinhaber sind.

Die Kleidung der Schwertlande besteht meist aus einer langen Tunika über Hemd und Hose, für die Frauen wahlweise auch über einem Unterkleid, ergänzt um warme Schultertücher oder Überwürfe aus Wolle oder Pelz.

BORNLAND: die 'Bornländer' (**Güldenländer**) sind besonders stolz auf ihre Ahnenreihe, die für die 'Bronnjaren' genannten bornischen Adligen bis zu den Theaterrittern zurückverfolgbar sein muss. Damit einher geht ein gewisses Überlegenheitsdenken gegenüber den ebenfalls ansässigen Goblins und Norbarden, deren Vorfahren Anspruch auf das Land erhoben. Da der Wald und Sumpfboden für Ackerwirtschaft relativ ungeeignet sind, leben die Bornländer vorwiegend von Kartoffeln, Viehzucht, und der Jagd auf die üppigen Wildbestände. Der Zwölfgötterkult mit besonderem Augenmerk auf Rondra und Firun ist zwar in den meisten Regionen vorherrschend, tiefer in den Wäldern findet der Satuarienkult jedoch weitaus mehr Zuwendung. Die strenge Ständegesellschaft der Bornländer wird durch ihr *Prinzip* des **Rechts durch Geburt** nur selten hinterfragt.

FESTUMER BUCHT: die 'Festumer' (**Güldenländer**, **Sumurrer**, **Rotgoblins**) und Bornländer entlang der Bucht dulden durch den florierenden Handel auf den Passstraßen der Drachensteine und der tobrischen See eine Vielzahl fremder Kulturen und Bräuche neben ihrem eigenen Zwölfgötterkult. Außerhalb der Städte sind die 'Bronnjaren' genannten

bornischen Adligen rechtmäßige Herrscher über ihr Land und die dazugehörigen Leibeigenen, doch die tatsächliche Macht der städtischen Patrizier erstreckt sich durch ihre Vernetzung und Handelsmacht weit über die Stadtmauern hinaus. Goblins und Norbarden werden als minderwertige, aber wichtige Teile der Gesellschaft akzeptiert. Durch ihren Wohlstand können die Norbarden ein hohes Ansehen erlangen, es bleiben ihnen jedoch durch die strenge Ständegesellschaft der Bornländer und das *Prinzip* des **Rechts durch Geburt** viele Möglichkeiten verwehrt, die sie sich wiederum durch geschicktes Einheiraten in verarmte Bronnjarenfamilien erarbeiten können.

WEIBTOBRIEN: die 'Tobrier' (**Güldenländer**) leben südlich der Drachensteine in den aus den Heptarchien zurückgewonnenen tobrischen Gebieten, oder harren im restlichen Raulschen Kaiserreich noch als Vertriebene aus, geeint in ihrem *Prinzip* der **Loyalität (Herzogtum Tobrien)**. Die grimmige Zusammenhalt der Tobrier führt auch zu Argwohn gegenüber Fremden, selbst in deren eigener Heimat.

SPRACHEN UND SCHRIFTEN

Die Hauptsprache der Schwertlande ist das **Garethi**, das mit den **Imperialen Zeichen** geschrieben wird, während das **Bosparano** als Gelehrtensprache weit verbreitet ist. Als weitere Sprachen sind durch Handelspartner und andere angesiedelte Kulturen **Alaani**, **Goblinisch**, **Nujuka** und **Tulamidya** bekannt.

STAMMESKULTUR

In den entlegenen, unwirtlichen Regionen sind noch immer Stammesgesellschaften zu finden, die nicht von den umliegenden Zivilisationen einverleibt wurden. In einem Stamm leben mehrere Familien oder Sippen an einem Ort zusammen, der für den vorherrschenden Naturgeisterglauben und Ahnenkult von großer Bedeutung ist. Die Stellung innerhalb des Stamms wird fast ausschließlich durch das **Recht der Stärke** bestimmt, weswegen Riten rund um das Erwachsenwerden und Herausforderungen eine zentrale Rolle im Leben eines Stammesangehörigen spielen.

ACHAZ: das Leben der 'Achaz' (alle **echsischen Abstammungen**) in ihren steinernen Siedlungen oder Pfahldörfern im Sumpf ist geprägt von fressen und gefressen werden. In den Tempeln ihrer H'Ranga bringen sie ihren Priestern Geschenke und Opfer dar, damit diese an

ihrer Stelle den Zorn der H'Ranga auf sich ziehen, und versammeln sich nachts um die ewige Glut um zu schlafen. Zwischen den Häusern streifen Schwärme von kleinen zweibeinigen Raubsauriern umher, die sowohl Wachtiere als auch Nahrungsquelle sind. Viele Achazstämme halten zusätzlich noch ausgebildete Reitechsen oder Flugsaurier, auf denen sie ihr Territorium durchstreifen oder Großwild jagen.

Die Achaz verzichten weitestgehend auf Kleidung und tragen lediglich einen Gürtel mit Taschen oder eine Umhängetasche um ihre Habseligkeiten zu transportieren. Ihr Schuppenkleid verzieren sie jedoch aufwendig mit farbenfroher Bemalung und eingesetzten Edelsteinen, die im Sonnenlicht schimmern und funkeln.

BENI RÔSCHDUL: die 'Ferkina' (**Sumurrer**) und 'Trollzacker' (**Kurga**) leben in den mittleren bis südlichen Gebirgen als Jäger und Hirten, die auf Raubzügen auch in die Gebiete anderer *Kulturen* eindringen. Sie pflegen einen ausgeprägten Rôschdulkult und versuchen in rauschhaften Darbietungen den Blick ihres gewaltigen Urvaters auf sich zu lenken. Blut und Herz von erlegten Tieren und Feinden werden als Essenz des 'Blutgeists', der Lebenskraft und Seele, rituell freigelassen oder von den rôschdulgesegneten 'Anach-Nûr' verzehrt, um dem Blutgeist und seinen Kräften für einige Zeit einen neuen Körper zu bieten.

Die Kleidung der Beni Rôschdul besteht meist aus einer ledernen Hose und einer fest gewebten Decke, die um den Oberkörper geschlungen wird. Die Ferkina tragen zusätzlich einen blutroten Schleier, mit dem sie ihren Kopf umwickeln und ihr Gesicht vor Fremden verbergen. Erwachsene Beni Rôschdul sind geradezu übersät mit Schmucknarben, die ihre Herkunft und Taten abbilden. Dazu tragen sie Ketten mit Talismanen und Amuletten, die sie vor dem Einfluss böser Geister bewahren oder ihnen Glück bescheren sollen.

GOBLINS: die 'Suulak' (alle **goblinschen** *Abstammungen*) leben in ihren Siedlungen als große Familie gemeinsam mit ihren Wildschweinen, die sie als Arbeits- und Reittiere halten. Während weibliche Goblins als Handwerker oder Händler meist eine eigene Behausung bewohnen, ziehen männliche Goblins als Jäger und Krieger häufig für längere Streifzüge aus. Die Goblins sehen keinen Sinn in dauerhaften Partnerschaften oder Elternschaft, sodass Goblinder niemandem fest zugeordnet und stattdessen von der Sippe gemeinsam umsorgt und erzogen werden.

Die Kleidung der Goblins besteht meist aus Überwürfen, Schärpen oder Röcken aus Fellen, die von einem einfachen Gürtel gehalten werden. Besondere Beutestücke oder schmückende Federn, Knochen und Steine tragen sie als Kette um den Hals oder an ihren Gürtel gebunden.

MOHA: die Stämme der Waldmenschen (**Moha**) bevölkern die tiefen Dschungel des südlichen Festlandes, wo sie hauptsächlich von Jagd und Fischfang leben. Sie kennen die unzähligen Gefahren ihrer Umwelt und wissen sie ebenso zu vermeiden wie für sich als Gifte und Rauschmittel zu nutzen. Der Kopf gilt als Sitz des 'Tapams', des persönlichen Schutzgeistes und der Seele, weswegen seine Berührung als besonders innig angesehen wird. Aus demselben Grund werden Köpfe mächtiger Feinde abgetrennt und mit zugenähten Öffnungen als Schrumpfkopf präpariert, um ihr Tapam an einer späteren Heimsuchung zu hindern.

Die Waldmenschen tragen aufgrund ihres heißen, schwülen Lebensraums kaum Kleidung. Um ihre Füße und den Unterleib zu schützen werden Lendenschurz oder Rock zusammen mit Weichlederschuh getragen. Der restliche Körper wird stattdessen mit 'Luloo' genannten Malereien und Körperschmuck verziert, ergänzt um prächtige Ketten mit Zähnen, Federn oder Pflanzenteilen.

ORKS: die 'Orks' (alle **orkischen Abstammungen**) der Orklandsteppe leben innerhalb ihrer Sippen nach einem strengen Kastensystem. Die Mannbarkeitsprüfung eines jungen Orks bestimmt, ob er fortan als Bauer ein 'Grishik', als Handwerker ein 'Drasdech' oder als Krieger ein 'Khurkach' wird, und damit auch ob er ein eigenes ledernes Kuppelzelt bewohnen darf oder mit anderen Orks der niederen Kasten gemeinsam hausen muss. Nur die aus Frauen und erbeuteten Arbeitskräften bestehenden 'Ergoch' stehen noch darunter und werden als alleiniger Besitz des Häuptlings angesehen. Besonders verdiente Khurkach können in die Kaste der 'Okwach' aufsteigen, die als geschätzte und treue Krieger des Häuptlings als Belohnung in den Genuss seiner Beute und Weibchen kommen können. Orkische Kinder gehören wie ihre Mütter dem Häuptling, und werden bereits in jungen Jahren sich selbst überlassen und wie ihre Kriegshunde mit harter Hand ausgebildet.

Die Kleidung der Orks besteht meist aus einem Wickelrock und Überwürfen aus Filz, Leder oder Fell, in der kalten Jahreszeit ergänzt um sohlenlose Gamaschen. Das orkische Fell wird stolz gefärbt oder mit Fett in Form gestrichen, sodass es als eindrucksvolle Stacheln und Bürsten emporragt. Die Okwach und einige der Khurkach lassen sich furchteinflößende Hautbilder auf das Gesicht stechen. Ihre Hauer und Glieder schmücken orkische Männer mit

gravierten Kupferringen, während sie Trophäen wie Zähne, Ohren oder skalpierte Kopfhäute gut sichtbar an Ketten oder Schärpen tragen.

UTULU: die 'Utulu' (**Utulu**) bewohnen die Waldinseln im Süden des Perlenmeers, wo sie von Fischfang, Pflanzenanbau und Tierhaltung leben. Botschaften an die Dörfer anderer Inseln verbreiten sie als Rhythmus auf großen Trommeln, da die Klänge weitaus schneller über das Wasser getragen werden als Boote. Die Nähe zur Charyptik lässt ihre Toten oft keine Ruhe finden, weswegen Leichname den Utulu nicht geheuer sind und schnellstmöglich auf eigenen Toteninseln bestattet werden.

Die Utulu tragen aufgrund ihres heißen, schwülen Lebensraums kaum Kleidung. Um ihre Füße und den Unterleib zu schützen werden Lendenschurz oder Rock zusammen mit Weichlederschuhem getragen. Der restliche Körper wird stattdessen mit Tätowierungen, Narben und Körperschmuck verziert, ergänzt um prächtige Ketten mit Zähnen, Korallen oder Muscheln.

SPRACHEN UND SCHRIFTEN

Die Hauptsprache der Achaz ist das **Rssah**, das mit den **Chuchas Glyphen** geschrieben wird.

Die Beni Rôschdul sprechen hauptsächlich **Urtulamidya**, das ebenfalls mit den **Chuchas Glyphen** geschrieben wird. Unter den Ferkina ist außerdem auch das **Tulamidya** bekannt.

Die Hauptsprachen der Goblins (**Golbinisch**), Moha (**Ta-Haya**), Orks (**Oloarkh**) und Utulu (**Wudu**) sind schriftlos. Nur die Orks verwenden zusätzlich das **Ologhaijan** als Gelehrtensprache. Viele Goblins beherrschen außerdem das **Garethi** oder **Alaani**, während einige Orks das **Ogrisch** beherrschen.

SÜDPERLENMEER

Die Bewohner der Küsten des Südmeers und südlichen Perlenmeers sind durch die Verschmelzung unzähliger widersprüchlicher Kulturen von großer Offenheit gegenüber verschiedenen Lebenseinstellungen und Glaubenslehren geprägt. Das heiße, schwüle Klima und die ausgesprochen bunte, meist giftige, Vielfalt an Pflanzen und Tiere hat eine kulturelle Vorliebe für scharfe, würzige Speisen hervorgebracht; Gewürze und exotische Hölzer gehören zu den kostbarsten Handelswaren.

Die Kleidung besteht meist aus langen Tuniken mit Hosen oder Gewändern, die aus leichten Stoffen mit farbenfrohen eingewebten oder gedruckten Mustern bestehen.

CHARYPTIK: die Bewohner (**Güldenländer, Moha, Sumurrer, Utulu, Inselachaz**) der Inseln und Schiffe im Charyptischen Meer sind zum Großteil ehemalige Sklaven, Deserteure und Freibeuter, die ihr *Prinzip* des **Freiheitsstrebens** mit aller Gewalt verteidigen. Sie lehnen jede weltliche und geistige Autorität über Kapitäne hinaus ab, und fällen stattdessen bei großen Versammlungen Mehrheitsentscheide, die dann frei nach dem *Prinzip* des **Recht durch Stärke** mit Faust und Säbel durchgesetzt werden. In der Charyptik hat nichts einen Preis, aber alles einen Wert, sodass der Tauschhandel von Waren und Leben floriert.

MARASKAN: die 'Maraskani' (**Sumurrer**) leben auf der Insel Maraskan und maraskanisch geprägten Vierteln in Großstädten auf dem Kontinent. Ihr Zwölfgötterkult wird überlagert von der Rur-und-Gror-Philosophie, die sich in der Suche nach der Schönheit und Vollkommenheit der Schöpfung entfaltet. Die Sinnbilder der Dualität von Gegensätzen oder Gleichartigem und dem Kreislauf aus Leben und Wiedergeburt geben den Maraskani ein inneres Gleichgewicht, durch das sie selbst schwierige Zeiten mit Zuversicht meistern. Maraskani leben oft mit bis zu vier Generationen auf engstem Raum, sodass individuelle Abgrenzung und Privatleben nur einen geringen Stellenwert gegenüber familiärem Zusammenhalt haben.

SELEMER BUCHT: die 'Selemiten' (**Güldenländer, Sumurrer, Südachaz**) harren in den überwucherten Gassen und bröckelnden Villen der einstigen Handelsmetropole Selem oder dem umliegenden Sumpfland aus. Um dem allgegenwärtigen Verfall zu entkommen flüchten sich die Selemiten in den Rausch des Rauchkrauts, des Alkohols oder des Meeres. Die Alten Familien verfolgen ihre Ahnenreihen stolz bis zu den Gründern der Stadt zurück, doch lassen sie sich nur selten außerhalb der Mauern ihrer Anwesen blicken. Die wahre Macht liegt bei den Hafenmeistern, die über das Kommen und Gehen der Fischer und auswärtigen Handelsschiffe bestimmen.

SPRACHEN UND SCHRIFTEN

Die Hauptsprache im Großteil des Südperlenmeers ist das **Zelemja**, das mit den **Chuchas Glyphen** geschrieben wird, während auf **Maraskan** hingegen das **Garethi** als Hauptsprache durchgesetzt wurde. Das **Urtulamidya** ist als Gelehrtensprache weit verbreitet. Als weitere

Sprachen sind durch Handelspartner und andere angesiedelte Kulturen **Hjaldingsch**, **Tulamidya**, **Rssah** und **Wudu** bekannt.

TULAMIDENLANDE

Die Nachfahren der sumurrischen Siedler und der daraus entstandenen urtulamidischen Hochkultur leben noch immer östlich des Raschtulswalls und der Wüste Khôm. In der selbsterklärten Wiege der menschlichen Kultur werden sowohl weltlicher als auch geistiger Reichtum so hoch geschätzt, dass *Stand* und Ansehen fast ausschließlich durch den zur Schau stellbaren Besitz und das **Recht durch Stärke** bestimmt werden. Ein Gespür für lohnende Geschäfte oder Schlagkraft und Skrupellosigkeit können einen einfachen Arbeiter oder Räuber schnell zu einem hoch angesehenen Mitglied der Gesellschaft erheben, ebenso wie unvorsichtiger Umgang mit eigenem oder fremden Vermögen in den völligen Ruin oder Unfreiheit führen kann. Im Angesicht der Vergänglichkeit von Macht und Ansehen sind der gegenseitige Respekt und ausgeprägte, schmeichelnde Höflichkeit selbstverständlich geworden, sodass ihr Ausbleiben als unverzeihliche Beleidigung empfunden werden kann und schlimmstenfalls ihr *Prinzip* der **Familienehre (Sippe)** verletzt.

Sowohl Männer als auch Frauen betonen gerne ihre Augen mit dunklen Lidstrichen aus Ruß, einige unterstreichen auch die Röte ihrer Wangen und Lippen mit Rosenstaub. Reiche Frauen verzieren zudem die Nägel ihrer Finger und Zehen mit Lacken aus pulverisierten Edelsteinen, während die Männer mit Wachsen und Ölen ihre Barttracht hegen und pflegen. Viele Tulamiden tragen zahlreiche Ringe an Fingern, Ohren und Nase sowie prunkvolle Ketten und Armbänder.

ARANIEN: die 'Aranier' (**Sumurrer, Güldenländer**) bauen östlich des Raschtulswalls und Gadangs Weizen, Wein und exotische Früchte im Überfluss an. Im vorherrschenden Zwölfgötterkult kommt Peraine als Göttin der Fruchtbarkeit eine besondere Bedeutung zu, doch auch der Handelsgott Phex erfährt durch den staatlich-kirchlichen Handelsorden der 'Mada Basari' große Verehrung. Viele der bedeutenden Machthaber und Magnaten sind wie die Sultana selbst Teil der Mada Basari, ebenso wie ein weitreichendes Geflecht an Informanten und Agenten. Obwohl die aranische Erbfolge über die männlichen Nachkommen bestimmt wird, liegt die tatsächliche finanzielle und politische Macht bei den Aranierinnen, die ihre Nachfolge über sorgsam ausgewählte Schwiegertöchter sichern. Während die Frauen die

Geschäfte fest in der Hand haben, bleibt den Männern wohlhabender Aranierinnen oft nur der Zeitvertreib mit Kunst und Poesie, oder sie widmen sich dem Tanz oder der Reiterei.

Die Kleidung der Aranier besteht meist aus einem kurzen, leichten Hemd mit Pluderhose und Weste oder Kaftan, ergänzt um Schärpe und Turban oder Kopftuch. Es ist nicht unüblich, auf ein Hemd zu verzichten um Nabelschmuck und kunstvolle Hautbilder zur Schau zu stellen. Sowohl Männer als auch Frauen entfernen sich sämtliche Körperbehaarung, bis auf das Haupthaar und männliche Bärte, mit heißem Wachs oder zur Not durch eine Rasur. Die Metalle, die ein Aranier für seinen Schmuck verwendet, sind abhängig von seinem *Stand*; so ist Gold dem Adel vorbehalten, Silber den Freien und Bronze den Unfreien.

BALASH: die 'Balashiden' (**Sumurrer**) entlang des unteren Mhanadi schwelgen dank der fruchtbaren Flusslandschaft und dem regen Handelsverkehr in ausgesprochenem Wohlstand, selbst die Reisbauern können sich oft ein Leben als Freie leisten. Die blühenden freien Städte Mherwed, Raschdul und Khunchom sind weit gerühmt für ihre Schönheit und namhaften Akademien, und der Zwölfgötterkult und die Verehrung Rastullahs werden friedlich nebeneinanderher ausgeübt. Obwohl die Vielehe mit bis zu acht Ehefrauen verbreitet ist, heiraten die meisten balashidischen Männer trotz ihres Reichtums nur wenige Frauen. Einer Frau ist es außerdem erlaubt, selbst einen Haushalt zu führen, falls kein männliches Familienmitglied darin lebt.

Die Kleidung der balashidischen Männer besteht meist aus einer Jacke mit Stehkragen und einer halblangen Hose oder einem Wickelrock gepaart mit langen Seidenstrümpfen und Pantoffeln. Weniger wohlhabende Männer tragen anstelle der Strümpfe und Pantoffeln lediglich Wadenwickel um sich vor Ungeziefer zu schützen und lassen ihren Oberkörper oft frei. Dazu tragen die Balashiden einen breiten kegelförmigen Hut aus Reisstroh, von dem an zahlreichen Schnüren kleine Perlen aus Holz oder Perlmutter baumeln um die Fliegen fernzuhalten und den Regen abzuleiten.

Die Kleidung der balashidischen Frauen besteht meist aus einer kurzärmeligen Bluse, einem langen Wickelrock oder ärmellosem Wickelkleid, und einem durchscheinenden Schleier, der das Gesicht von den Augen abwärts teilweise verbirgt. Verlässt die Frau das Haus, hüllt sie sich in einen bodenlangen Schleier um sich vor Straßenstaub zu schützen.

Wer es sich leisten kann, lässt seine Kleidung aus golddurchwirktem Damast fertigen oder ziert sie mit Edelsteinen, die in Stickereien eingesetzt werden. Wohlhabende Frauen färben sich außerdem die Handflächen mit Pflanzensaft rot und bemalen sie zu festlichen Gelegenheiten so mit filigranen Mustern, die mit guter Pflege wochenlang zu sehen sind.

FASAR: die 'Fasarer' (**Sumurrer, Güldenländer, Hügelzwerge**) leben im berüchtigt verruchten Fasar, der Hauptstadt Mhanadistans. Während die Wassertunnel und unterirdische Kanalisation die Straßen erträglich sauber halten, bieten sie zugleich einem Großteil des unorganisierten Verbrechens einen Unterschlupf. Nahezu jeder Fasarer, der nicht im Chaos der durch Faustrecht regierten Gassen untergehen will, gehört auf die eine oder andere Art einer der 'Erhabenen Familien', die zwischen ihren Türmen auf streng bewachten Brücken wandeln und auf das städtische Geschehen von weitem herabsehen. In Fasar gilt jeder als unehrlich und entbehrlich, was aber keinesfalls eine Abkehr von den tulamidischen Grundsätzen des Gastrechts bedeutet; man erledigt seine schmutzigen Geschäfte stattdessen vor der Tür oder gibt sie bei einem geneigten Vandalen oder sorgfältigen Meuchler in Auftrag. Die Märkte sind prall gefüllt mit Waren aus aller Welt, florierendem Fälschertum und den allgegenwärtigen Bettlern, denen trotz ihrer Armut gehöriger Respekt entgegengebracht wird.

Die Kleidung der Fasarer besteht meist aus einem langen, leichten Hemd mit Pluderhose und Weste oder Kaftan, ergänzt um Schärpe und Turban oder Kopftuch. Wer es sich leisten kann, lässt seine Kleidung aus golddurchwirktem Damast fertigen oder ziert sie mit Edelsteinen, die in Stickereien eingesetzt werden.

KALIFAT: die sesshaften 'Novadi' (**Sumurrer**) leben in streng patriarchalisch organisierten Familienverbänden, die zusammen ein Dorf oder den Straßenzug einer Stadt bewohnen. Ihr Rastullahkult sieht eine strikte Trennung zwischen den Lebenswelten der Männer und der Frauen vor, selbst die novadische Küche unterscheidet zwischen kräftigenden Fleischspeisen für Männer und lieblichen Fruchtspeisen für Frauen. Nur zwischen Eheleuten oder Mutter und Sohn sind die Begegnungen weniger streng untersagt. Novadische Männer dürfen bis zu acht Ehefrauen heiraten und ernennen eine Hauptfrau, welche die Verantwortung für das Wohlergehen der Familie übernimmt. Als ursprünglich nomadische Gemeinschaft ist die Gastfreundschaft gegenüber Freunden, Fremden und sogar Feinden ein unantastbares Gut, dessen Verweigerung oder Verletzung bis zur Blutrache zwischen ganzen Sippen führen kann.

Die Kleidung der Novadi besteht meist aus einem langen, leichten Hemd mit Pluderhose und Weste oder Kaftan, ergänzt um Schärpe und Turban oder Kopftuch. Novadische Frauen bedecken Kopf und Schultern mit einem schweren Schleier, der oft mit Münzen gesäumt ist um sie vor Armut zu schützen. Während novadische Männer höchstens als Sippenoberhaupt einen Zierstein am Turban tragen, werden novadische Frauen üppig mit filigranen Ringen und Kettchen geschmückt, nachdem sie im fünften Lebensjahr am Tag des Schmucks die ersten Ringe durch ihre Ohrläppchen und ihren linken Nasenflügel gestochen bekommen.

MHANADISTAN: die 'Mhanadistanis' (**Sumurrer**) leben südlich des Raschtulswalls am Gadang und Mhanadi. Obwohl das Land fruchtbar und reich an Schätzen ist, sind die meisten Mhanadistani genügsame Rinderhirten oder Kleinbauern, die unter dem Schutz eines wohlhabenderen Beys stehen. Einige versuchen als Goldwäscher den Reichtum der oberen Flussläufe abzuschöpfen, andere greifen den Wohlstand lieber von ungeschützten Karawanen oder Flussschiffen entlang der Handelswege auf, und zahlreiche mhanadistanische Männer verdingen sich als Söldner um die Waren davor zu schützen. Als Teil ihres vorherrschenden Fezqkults ziehen die Männer als junge Erwachsene ein Jahr lang mit wenig mehr als einer grauen Kutte aus, um als Abenteurer Erfahrungen und Geschichten zu sammeln, bevor sie ihr sesshaftes Leben beginnen. In der mhanadistanischen Vielehe darf ein Mann so viele Ehefrauen heiraten, wie er angemessen unterhalten kann, weswegen Ehen ein beliebtes Mittel zur Verbindung zweier Familien und Darstellung des eigenen Wohlstandes sind.

Die Kleidung der Mhanadistanis besteht meist aus einem langen, leichten Hemd mit Pluderhose und Weste oder Kaftan, ergänzt um Schärpe und Turban oder Kopftuch. Wer es sich leisten kann, lässt seine Kleidung aus golddurchwirktem Damast fertigen oder ziert sie mit Edelsteinen, die in Stickereien eingesetzt werden.

THALUSIEN: die 'Thalusier' (**Sumurrer**) östlich der Unauer Berge sind geteilt in die reichen Händler in ihren ummauerten Gutshöfen und die verarmten Bauern auf den Reisfeldern und Teeplantagen. Einige Thalusier versuchen ihrer Armut mit den Handelswaren anderer zu entkommen, oder als Söldner für einen erträglichen Lohn die Waren vor ihresgleichen zu schützen, anderen ist nur der thalusische Reiswein ein Trost. In der thalusischen Vielehe darf ein Mann so viele Ehefrauen heiraten, wie er angemessen unterhalten kann, weswegen Ehen ein beliebtes Mittel zur Verbindung zweier Familien und Darstellung des eigenen Wohlstandes sind. Vor der Heirat dürfen sich die Verlobten jedoch nicht erblicken, sodass

unter den langen schwarzen Hochzeitsschleiern mitunter ungeheure Überraschungen warten können. Thaluische Frauen verlassen nur selten den Hof ihrer Eltern oder Ehemänner, und übernehmen stattdessen die häuslichen Arbeiten, Kindererziehung und das Ausrichten der rauschenden Feste mit Freunden, Familie und Nachbarn. In ärmeren Bauernfamilien werden die Frauen auch als Hilfskräfte auf dem Feld eingesetzt, da man sich kein untätiges Paar Hände leisten kann.

Die Kleidung der reichen thaluischen Männer besteht meist aus einer Jacke mit Stehkragen und einer halblangen Hose oder einem Wickelrock gepaart mit langen Seidenstrümpfen und Pantoffeln. Weniger wohlhabende Männer tragen anstelle der Strümpfe und Pantoffeln lediglich Wadenwickel um sich vor Ungeziefer zu schützen und lassen ihren Oberkörper oft frei. Dazu tragen die Thaluiser einen breiten kegelförmigen Hut aus Reisstroh, von dem an zahlreichen Schnüren kleine Perlen aus Holz oder Perlmutter baumeln um die Fliegen fernzuhalten und den Regen abzuleiten.

Die Kleidung der thaluischen Frauen besteht meist aus einer kurzärmeligen Bluse, einem langen Wickelrock oder ärmellosen Wickelkleid, und einem Schleier, der das Gesicht von den Augen abwärts verbirgt. Verlässt die Frau das Haus, hüllt sie sich in einen bodenlangen Schleier um sich fremden Blicken zu entziehen.

Da sich die Armen keine kostbaren Farbstoffe leisten können, wird ungefärbte oder weiße Kleidung als Zeichen der Armut gesehen und um jeden Preis vermieden. Wohlhabende Frauen färben sich außerdem die Handflächen mit Pflanzensaft rot und bemalen sie zu festlichen Gelegenheiten so mit filigranen Mustern, die mit guter Pflege wochenlang zu sehen sind.

SPRACHEN UND SCHRIFTEN

Die Hauptsprache der Tulamidenlande ist das **Tulamidya**, das mit den **Tulamidischen Zeichen** geschrieben wird, während das **Urtulamidya** als Gelehrtensprache weit verbreitet ist. Als weitere Sprachen sind durch Handelspartner und andere angesiedelte Kulturen **Alaani** und **Garethi** bekannt.

WESTWINDKÜSTE

An der seenreichen Westküste vom Ingval bis zum Großen Fluss ist die Gegenwart der geheimnisvollen Feenwesen tief im Bewusstsein der dort lebenden Menschen verankert. Die nebligen Sümpfe und verschlungenen Wälder werden soweit möglich gemieden, oder zumindest mit Ehrfurcht und Respekt behandelt. Die wundersamen, unerklärlichen Ereignisse von Irrlichtern bis zu verwunschenen Liebenden bieten den gern gesehenen reisenden Barden eine unerschöpfliche Quelle an Liedern und Geschichten.

Die Kleidung der Westwindküste besteht meist aus einer langen Tunika über Hemd und Hose, für die Frauen wahlweise auch über einem Unterkleid, ergänzt um Außenkleidung aus Pelz.

ALBERNIA: die 'Albernier' (**Güldenländer, Hjaldinger**) leben entlang der Küste von der Tommel bis zu den Windhagbergen. Die Vermischung der frühen Siedler mit den Hjaldingern und die Abgeschlossenheit durch das schwer zu durchquerende Marschland hat die Albernier zu einer stolzen Gemeinschaft gemacht, die ihre *Prinzipien* des **Freiheitsstrebens** und der **Familienehre (Ahnenreihe)** verteidigt. Sowohl der albernische Adel als auch die fast ausschließlich freien Bauern sind große Eigenständigkeit gewohnt, und richten sogar selbst innerhalb ihres eigenen *Standes* über begangene Vergehen. Die Freien sind dem Adel nur den Zehnt und die Gefolgschaft im Kriegsfall schuldig. Obwohl der Zwölfgötterkult in den meisten Gegenden vorherrscht, erfährt der Große Fluss in Form des Flussvaters noch größere Verehrung.

Die Kleidung der Albernier ist zwar oft nur in gedeckten Farben gehalten, sie wird dafür aber umso farbenfroher mit Stickereien und Borten mit ornamentalen Flechtwerken geschmückt.

NOSTRIA: die 'Nostrier' (**Güldenländer**) liegen zwischen dem Ingval im Norden und der Tommel im Süden in ständigem Krieg mit ihren andergaster Nachbarn, geeint durch ihr *Prinzip* der **Loyalität (Königreich Nostria)**. In der Marschlandschaft zwischen dem großen Wald und der Küste versuchen sie störrisch mit Dämmen und Deichen einen Teil der salzigen Böden für sich zu gewinnen, doch am Ende holen sich Sumpf und Meer oft ihr Land zurück. Obwohl der Zwölfgötterkult im Adel und entlang der Küste verbreitet ist, sind die Lehren des Satuarienkults in der Nähe der unwägbar Waldwildnis eine unangefochtene Lebenswahrheit.

WINDHAG: die 'Windhager' (**Güldenländer, Hjaldinger**) harren rund um die Windhagberge in wenigen weit verstreuten Dörfern aus. Mit grimmiger Gelassenheit nehmen sie hin, dass ihr Land von den Kriegen anderer gebeutelt und durch fremde Adelige regiert wird, und halten sich stattdessen an ihre Sippengemeinschaft und das mündlich überlieferte Sippenrecht. Der Zwölfgötterkult ist unter den Windhagern nicht mehr als ein Lippenbekenntnis für die Herrschenden, denn in den kargen Einöde spendet der Satuarienkult Trost und fruchtbare Böden. Um dabei nicht für Unmut zu sorgen, nennen sie die Götter nicht bei ihren Namen, sondern umschreiben sie mit der Rolle, die sie erfüllen. Die geringen Erträge und gebrandschatzten Felder haben zahlreiche Windhager zudem in die Wegelagerei getrieben, wobei sich berühmte und berüchtigte Banden geformt haben, die nach ihren eigenen *Prinzipien* handeln und im Zuge ihrer **Familienehre (Sippe)** oft aus derselben Großfamilie stammen.

Die Kleidung der Windhager wird um das lange und dicht gewebte Windhager Tuch ergänzt, das sie um den Körper geschlungen tragen. Die Farben und Muster des Tuchs sind für Eingeweihte ein sicheres Zeichen um die Sippe des Trägers zu erkennen.

SPRACHEN UND SCHRIFTEN

Die Hauptsprache der Westwindküste ist das **Garethi**, das mit den **Imperialen Zeichen** geschrieben wird, während das **Bosparano** als Gelehrtensprache weit verbreitet ist. Als weitere Sprachen sind durch Handelspartner und andere angesiedelte Kulturen **Hjaldingsch** und **Isdira** bekannt.

ZWERGENSIPPE

Als Angrosch nach Vorstellung der Zwerge vor Jahrtausenden die acht Stammväter und acht Stammmütter der Zwerge schuf, schenkte er ihnen die Gabe der Handwerkskunst und gab ihnen die Aufgabe, die Schätze der Erde zu finden, formen, und vor den Drachen zu bewahren.

Erfindungsreichtum und Stolz auf die eigene Ahnenreihe sind tief in der Kultur der Zwerge verankert, ebenso wie der Gemeinschaftssinn und die Wertschätzung guter Gesellschaft. Das Leben als Zwerg dreht sich in erster Linie um die große, weitläufige Familie, wobei zwergische Kinder großzuziehen als Aufgabe der Gesellschaft und nicht nur der Eltern angesehen wird. Als *Junge Erwachsene* durchlaufen Zwerge ihre von der ganzen Sippe gefeierte Feuertaufe, wenn ihr Bart oder Haupthaar eine gewisse Länge erreicht hat, und

beenden damit rituell ihre Kindheit. Die Ursprünge der Feuertaufe gehen auf die Zeit der Drachenkriege zurück; die seelischen Schmerzen beim Verlust eines Seelenbruders trieben männliche Zwerge reihenweise in den Wahnsinn oder Tod, sodass der Bruderrat beschließen musste, das Band am Ende der Kindheit mit heiligem Feuer zu lösen.

Die ungleiche Geschlechterverteilung führt dazu, dass Zwergenfrauen oft von mehreren Verehrern umworben werden und sich ihren Partner meist frei wählen können. In einigen Unterkulturen ist es möglich, dass eine Zwergin nicht nur mit einem, sondern zwei Brüdern die Ehe eingeht, oder sich bei langer Abwesenheit ihres Mannes einen Galan sucht.

Die zwergische Kochkunst ist deftig und stark gewürzt, und ihr Bier ist für seinen kräftigen Geschmack und hohen Alkoholgehalt berühmt. Auch die zwergische Handwerkskunst ist sprichwörtlich geworden, was vor allem mit der langen Lebensdauer der Handwerker und ihrer damit verbundenen Erfahrung zusammenhängt.

BROBIM: die 'Wilden Zwerge' (**Wildzwerge**) haben sich von Angrosch abgewandt und von den restlichen Zwergenkulturen isoliert, wodurch ihre Handwerkskunst verkümmert ist. Sie fürchten den Großen Drachen, der die restlichen Zwerge unterworfen hat, und halten selbst Arbeitssklaven anderer Kulturen. Brobim führen die Feuertaufe nur in abgeschwächter Form durch; das Seelenband wird dabei nicht getrennt. Zwerginnen der Brobim werden eifersüchtig gehütet und meist mit einem von ihrer Familie ausgesuchten Zwillingsspaar oder Vierlingen verheiratet. Die Brobim werden von einem König regiert, der entsprechend ihrer *Prinzipien* des **Rechts durch Geburt** ein direkter Nachkomme ihres Stammvaters Brogar ist.

Erwachsene Brobim sind geradezu übersät mit kunstvollen Brandmalen, die ihre Herkunft und Taten abbilden, ebenso wie die metallenen Ringe, Haken und Nägel, die sie durch die Haut gestochen tragen. Viele Brobim verzichten weitestgehend auf Oberbekleidung, um ihren Körperschmuck zur Schau zu stellen.

BRUMBORIM: die 'Hügellinge' (**Hügelzwerge**) im fruchtbaren Kosch leben in oberirdischen Siedlungen aus grasbewachsenen Hügelhäusern. Sie gelten als aufgeschlossen und gesellig, und sind für ihre Braukunst durch alle Kulturen hinweg berühmt. Sie werden von einem Ältestenrat geführt, der in Notzeiten auch einen König bestimmen kann. Die meisten Brumborim folgen dem *Prinzip* der **Gewaltvermeidung**.

Sie tragen lockere, bequeme Kleidung, die auch an den Beinen etwas gepolstert sein darf. Hügelszwerginnen tragen gerne weite Röcke und einladende Ausschnitte, die Männer hingegen bevorzugen Hosen und Westen mit vielen Taschen. Brumborim verzichten größtenteils auf Schmuck, und versehen stattdessen ihre Kleidung mit bunten Stickereien.

DOMADIM: die in den Beilunker Bergen, Goldfelsen und im Raschtulswall lebenden 'Brillantzwerg' (**Bingenzwerg, Hügelzwerg**) sehen sich selbst als die kultivierte Elite der Zwerge. Ihre lichtdurchfluteten Wohnräume schlagen sie in Berghänge und Flanken, um sie dann mit Fensterfronten aus Glas oder Kristall zu verschließen und mit filigranen Kunstwerken zu füllen. Sie legen duftende Ziergärten an, züchten edle Kleinpferde und Katzen, oder widmen sich allerlei technischen Spielereien. Bei der Brautwerbung wetteifern männliche Domadim darin, mit opulenten Geschenken das Herz der Zwergin zu erobern, was den weiblichen Domadim oft beträchtlichen Reichtum beschert. Da ihre *Kultur* zum Großteil aus Künstlern besteht, sind die Brillantzwerg für Lebensmittel und Alltagswaren auf den Handel angewiesen. Sie werden von Bergkönigen geführt, die aus einflussreichen Familien gewählt werden. Ihnen ist die **Familienehre (Sippe)** ein wichtiges *Prinzip*.

Sie tragen vorwiegend bunte, leichte Gewänder aus Seide oder weichem Leder und legen schwere Stoffe wie Wolle und Leinen nur ungern an. Eine besondere Stellung nimmt hingegen der selbstgefertigte Goldschmuck mit Edelsteinen ein. Viele männliche Brobim wellen ihre Bärte mit heißen Lockenstäben, und einige schminken sich dezent.

MORTARIM: die 'Ambosszwerg' (**Bingenzwerg**) zogen einst aus, um den Kampf zu den Drachen zu tragen und im Amboss neue Bollwerke zu errichten, anstatt sich untätig in den alten Bingen zu verschanzen. Mortarim sind äußerst kriegerisch und selbst unter Zwergen sowohl für ihren Mut als auch ihre Waffenschmiedekunst bekannt, und ziehen häufig auf Abenteuer aus um sich zu beweisen und Erfahrung zu sammeln, die sie noch an ihre Urenkel weitergeben können. Sie haben keinen Geburtsadel und werden von einem Bergkönig geführt, der von den Sippenältesten des Bergkönigreichs gewählt wird, wobei entsprechend ihrer *Prinzipien* des **Rechts durch Stärke** und des **Freiheitsstrebens** die Unabhängigkeit und Selbstständigkeit zu den höchsten Gütern zählen.

Sie tragen vorwiegend Tuniken, die außerhalb der heimischen Binge um ein Kettenhemd ergänzt werden, das an junge Zwerge der nächsten Generation weiter vererbt wird.

ROROXIM: die 'Erzzwerge' (**Bingenzwerge**) im Eisenwald sind besonders traditionsbewusst und pflegen eine sehr rituelle Lebensweise. Roroxim sind Vorreiter der Rechenkunst und Zahlenmystik, mit deren Hilfe sie nicht nur atemberaubende Bauwerke erschaffen, sondern auch die Welt für sich begreifbar und berechenbar machen. Sie werden von einem Bergkönig geführt, der auch Sippenvorsteher der Gründersippe des Bergkönigreichs ist, entsprechend ihres *Prinzips* der **Familienehre (Sippe)**.

Sie tragen vorwiegend lange Gewänder aus Loden, zu festlichen Anlässen auch aus Brokat.

SPRACHEN UND SCHRIFTEN

Fast alle zwergischen Kulturen sprechen **Rogolan** und verwenden die **Rogolrunim** als Schrift, wobei das **Angram** mit den **Angramrunim** noch als Gelehrtensprache Verwendung finden. Als weitere Sprachen sind ebenfalls **Garethi**, **Trollisch** und **Tulamidya** bekannt.

Die **Brobim** sprechen **Angram**, das sie mit **Angramrunim** schriftlich niederlegen.

DIE STÄNDEGESELLSCHAFT

Der *Stand* eines *Charakters* bestimmt maßgeblich über sein Wohlbefinden und die Gesellschaft, in der er sich wiederfindet. Während die unteren *Stände* damit zu tun haben, für sich und ihre Angehörigen zu sorgen, genießen die mittleren *Stände* bürgerliche Freiheiten, um welche sie von den oberen beneidet werden. Bis auf wenige Abenteurer und Freigeister ist das Leben geprägt von Abhängigkeiten, da die niederen *Stände* bei den höheren in Lohn und Brot stehen, die wiederum ohne ihr Personal den anspruchsvollen Alltag kaum bewältigen können, weswegen ein Unterschied der *Stände* nicht zwangsläufig mit Geringschätzung einhergeht. Trotzdem herrschen oft Vorurteile über die Mitglieder anderer *Stände*, da sich ihre Lebenswelten gravierend unterscheiden und sie nur wenige Berührungspunkte haben.

Obwohl die Lebenskosten im Folgenden als Geldwerte angegeben sind, werden in vielen Regionen nur wenige Kosten durch Münzgeld gedeckt. Vielmehr ist es üblich, durch Tauschgeschäfte und Entlohnung in Naturalien den meisten Bedarf zu decken, sodass nur ein Teil der Löhne als Handgeld ausgezahlt wird. Neben dem anteiligen Entfallen der Kosten für Lebensweise, Unterkunft oder Reisen durch Kost und Logis ist auch das Verteilen von Geschenken und kleineren Wertgegenständen eine verbreitete Zahlungsmethode.

Bei den nachfolgend aufgeführten Lebenskosten der *Stände* handelt es sich nur um die laufenden Ausgaben, die für das Aufrechterhalten des Lebensstils anfallen. Anschaffungen von neuer Ausrüstung, Grundstücken und Tieren sind nicht darin enthalten.

Während die Kosten der Lebensweise in allen Lebenslagen anfallen, zahlen nur solche *Charaktere* für Unterkunft und Angestellte, die auch welche haben. Dafür bleiben die Kosten für eine feste Bleibe und Personal bestehen, selbst wenn der *Charakter* unterwegs ist. Die erhöhten Lebenskosten auf der Reise sind immer dann anzurechnen, wenn der *Charakter* den überwiegenden Teil des Monats unterwegs ist, oder sie können anteilig angerechnet werden. Durch die Nutzung eines mitnehmbaren Nachtlagers entfällt der Zuschlag für das Reisen, es muss jedoch auch transportiert und aufgebaut werden können. Der Preis und die

Zusammenstellung des angegebenen beispielhaften Proviantes soll nur als Anreiz dienen, und ist bereits in den Kosten der Lebensweise enthalten.

Bei der Erschaffung steht einem *Charakter* ohne weitere Kosten eine angemessene Ausstattung seines *Standes* zu, nicht jedoch Werkzeug, Nachtlager oder Tiere.

WÄHRUNG UND GEGENWERTE

Obwohl in den unterschiedlichen Regionen Aventuriens eine Vielzahl von Währungen und Münzwerten verwendet wird, reicht eine vereinfachte Betrachtung der Geldmittel im Spiel aus. Die häufigste und am vielseitigsten einsetzbare Einheit ist der Silber (S), eine 5 Sk schwere Silbermünze. Für kleinere Beträge werden ebenfalls der Heller (H, $\frac{1}{10}$ S), eine 3 Sk schwere Bronzemünze, und der Kreuzer (K, $\frac{1}{100}$ S), eine 1 Sk schwere Eisenmünze, verwendet. Für große Geldwerte werden entweder Dukaten (D, 10 S), 25 Sk schwere Goldmünzen, oder Wechselscheine einer angesehenen Bank verwendet.

Im aventurischen Alltag spielt außerdem die *Gunst*, welche sich durch gute und respektvolle Zusammenarbeit gewinnen lässt, eine große Rolle. Über die Zeit angesammelte *Gunst* kann ebenfalls zu langfristigen *Verbindungen* führen, die einem gesellschaftlich Gehör verschaffen und Türen öffnen, die vorher nicht einmal bekannt waren.

Neben dem Einsatz als Überzeugungsmittel kann *Gunst* auch ein Ersatz für finanzielle Gegenleistung sein. Ein Punkt *Gunst* entspricht etwa einem Tag Arbeit oder ein bis zwei Übernachtungen entsprechend des eigenen *Standes*, sofern es dem Gegenüber ohne große Schwierigkeiten möglich ist. Kost und Logis oder Arbeit für eine Woche wird mit etwa 3 Punkten *Gunst* aufgewogen, ein Monat entspricht wiederum 10 Punkten *Gunst*. Reisende Tagelöhner, Spielleute und Händler können auf diese Weise entlang ihrer Wanderrouen mit guten *Verbindungen* einen erheblichen Anteil ihrer monatlichen Lebenskosten einsparen.

OHNE GESELLSCHAFTSSTAND: ABSCHAUM

Als *Abschaum* werden die ärmsten der Armen betrachtet, zu denen etwa ein Drittel der Bevölkerung als Unfreie, Knechte und Mägde, Strauchdiebe und Schläger oder als Lehrlinge in einfachen Berufen mit geringem Ansehen gehören.

MONATLICHE KOSTEN: 10 S

ANGEMESSENE AUSSTATTUNG

- * einfacher Werkzeugsatz (Kleinstausstattung) für ein *Talent*,
- * minderwertige wetterfeste Kleidung, minderwertige Nachtwäsche,
- * minderwertige Schuhe,
- * Holzgeschirr (Napf, Becher), Holzlöffel, Essmesser,
- * Tiegel (5U) Schmierseife, Holzkamm,
- * Tuchbeutel, Decke, Trinkschlauch

LEBENSWEISE (4 S IM MONAT)

Das elende Dasein als *Abschaum* wird unterstrichen durch den eintönig verkochten Fraß, den man sich mit dem Sauerbier nicht einmal guttrinken kann. Die Körperpflege besteht vorwiegend aus Baden in natürlichen Gewässern, da einem niemand dafür Geld abverlangt, und für Unterhaltung sorgen vorwiegend die eigenen Leidensgenossen.

UNTERKUNFT (6 S IM MONAT)

Ein Strohsack unter einem halbwegs dichten Dach, die Flöhe gibt es frei Haus.

AUF REISEN

Unterwegs unterscheiden sich Lebensweise und Unterkunft vor allem darin, dass meist das Dach und das Stroh fehlen. Mit einer einfachen Decke lässt sich bestenfalls der freie Himmel bewundern, solange das örtliche Ungeziefer einen in Ruhe lässt und das Wetter stabil bleibt.

MITNEHMBARES NACHTLAGER (20 S EINMALIG, 1, 5 St): eine große Wolldecke

BEISPIELHAFTER TAGESPROVIANT (1 H AM TAG): 10 U Unzen Hafer, Dinkel oder Emmer, 5 U Eicheln und Haselnüsse, 5 U getrocknete Bohnen, 5 U Ziegenweichkäse, 5 U Rinderschmalz, 1 Ma Sauerbier, 3 Ma Wasser, Salz und Wildkräuter wie Beifuß, Kresse und Löwenzahn für Suppe und Tee. *Gesamtmenge:* ca. 0,75 St, zzgl. 4 Ma

GESELLSCHAFTSSTAND I: UNTERSCHICHT

Die *Unterschicht* macht mit den Hausdienern und Gesellen der einfachen Berufe ein weiteres Drittel der Bevölkerung aus, zu dem auch Lehrlinge angesehender Berufe und ein Großteil der unerfahrenen Söldner gehören.

MONATLICHE KOSTEN: 50 S

ANGEMESSENE AUSSTATTUNG

- * einfacher Werkzeugsatz (Kleinstausstattung) für ein *Talent*,
- * minderwertige wetterfeste Kleidung, einfache Kleidung, einfache Nachtwäsche,
- * einfache Stiefel oder Schuhe,
- * Satz minderwertiger Schmuck (Holz, Leder),
- * Holzgeschirr (Napf, Becher), Holzlöffel, Essmesser,
- * 3 Tiegel (5U) Schmierseife, Holzkamm, Flohpulver,
- * Tuchbeutel, Decke, Feuerstein und Stahl, Trinkschlauch

LEBENSWEISE (20 S IM MONAT)

Obwohl das Leben in der *Unterschicht* keine großen Sprünge erlaubt, ist für das Nötige gesorgt. Man ist und lebt sauber und weitestgehend ungezierfrei, hat ausreichend günstiges Essen und kann sich ab und zu einen Schnaps mit seinen Freunden teilen.

UNTERKUNFT (30 S IM MONAT)

Eine Kammer oder kleine Hütte, in der ein bis zwei Betten und einige Habseligkeiten und vielleicht eine Feuerstelle ihren Platz finden.

AUF REISEN (+6 S IM MONAT)

Gegen ein paar Heller oder Hofarbeit findet sich ein Bett im Schlafsaal oder ein Lager im Stall, wo es immerhin wärmer und trockener bleibt als unter freiem Himmel.

MITNEHMBARES NACHTLAGER (105 S EINMALIG, 12 St): Zweimannzelt und wasserfeste Bodenplane, darin ein Schlafsack aus einfachem Pelz

BEISPIELHAFTER TAGESPROVIANT (5 H AM TAG): 20 U Laib Brot aus Hafer, Dinkel oder Emmer, 5 U getrocknete Bohnen, 5 U Ziegenweickäse, 5 U Eselswurst, 1 U Entenschmalz, 3 Ma Dünnbier, 1 Ma Wasser, Salz und Wildkräuter wie Beifuß, Kresse und Löwenzahn für Suppe und Tee. *Gesamtmenge:* ca. 1 St, zzgl. 4 Ma

GESELLSCHAFTSSTAND II: MITTELSCHICHT

In der *Mittelschicht* finden sich vor allem das Fünftel der Bevölkerung wieder, das als Meister eines einfachen oder Geselle eines angesehenen Handwerks ein sicheres Auskommen haben, ebenso wie lizenzierte Akademiker, Veteranen, Leibwachen und Söldnerführer.

MONATLICHE KOSTEN: 130 S und 20 S für Angestellte

ANGEMESSENE AUSSTATTUNG

- * einfacher Werkzeugsatz (Kleinstausstattung) für ein *Talent*,
- * einfache wetterfeste Kleidung, hochwertige Kleidung, einfache Nachtwäsche,
- * einfache Stiefel, hochwertige Schuhe,
- * Satz einfacher Schmuck (Edelmetalle),
- * Zinngeschirr (Schale, Teller, Becher), Metallbesteck (Löffel, Gabel, Messer),
- * 3 Tiegel (5U) Schmierseife, Haarbürste, Duftöl oder Duftsäckchen, Rasiermesser,
- * Tuchbeutel, Ledertasche oder Lederrucksack, Schlafsack, Decke, Feuerstein und Stahl, Zunderdose, Trinkflasche

LEBENSWEISE (60 S IM MONAT)

In der *Mittelschicht* lässt sich ein bequemes Leben führen. Das alltägliche Essen ist deftig und gut, und die Woche darf auch mal mit einem besonderen Mahl in guter Runde ausklingen. Die Kleidung und das eigene Erscheinungsbild sind gepflegt, unterstützt durch wöchentliche Besuche in der Badestube. Eine gesellige Runde im Gasthaus gehört zum guten Ton.

UNTERKUNFT (70 S IM MONAT)

Eine gemietete Wohnung mit zwei bis drei Kammern und einem eigenen Arbeitsbereich, sei es eine Schreibstube oder kleine Werkstatt.

AUF REISEN (+30 S IM MONAT)

Im Mehrbettzimmer ist man sicher vor neugierigen Blicken und Langfingern, was aber auch seinen Preis hat. Auf Höfen findet sich gegen eine kleine Entschädigung auch ein Platz in der warmen, trockenen Stube.

MITNEHMBARES NACHTLAGER (285 S EINMALIG, 34 St): Gemeinschaftzelt und wasserfeste Bodenplane, darin ein Steckbett mit Schlafsack aus einfachem Pelz

BEISPIELHAFTER PROVIANT (10 H AM TAG): 20 U Laib Brot aus Roggen, Gerste oder Hirse, 5 U getrocknete Erbsen und Linsen, 5 U Hartkäse, 5 U Schinken, 5 U Räucherfisch, 1 U Schafsbutter, 3 Ma Dünnbier, 1 Ma Wasser, Salz und Küchenkräuter wie Minze, Petersilie und Salbei für Suppe und Tee, getrocknete Würzpilze wie Pfefferröhrling und Knoblauchschwinding. *Gesamtmenge:* ca. 1 St, zzgl. 4 Ma

ANGESTELLTE UND ANHANG (20 S)

Um sich das Leben und das Handwerk zu erleichtern ist es üblich, in der *Mittelschicht* einen Knecht oder Lehrling aus der *Unterschicht* zu beschäftigen, der im selben Wohnraum haust.

GESELLSCHAFTSSTAND III: OBERE MITTELSCHICHT

Zu der *Oberen Mittelschicht* gehört das Zehntel der Bevölkerung, das als Großunternehmer, Meister eines angesehenen Berufs oder städtischer Würdenträger ein repräsentatives Leben führt, wie auch weitergebildete Akademiker mit Doktorat und die meisten Höflinge.

MONATLICHE KOSTEN: 230 S, 220 S für Angestellte und 50 S für Tiere

ANGEMESSENE AUSSTATTUNG

- * einfacher Werkzeugsatz (Reiseausstattung) für ein *Talent*,
- * hochwertige wetterfeste Kleidung, hochwertige Kleidung, außergewöhnliche Kleidung, hochwertige Nachtwäsche,
- * hochwertige Stiefel, hochwertige Schuhe, außergewöhnliche Schuhe,
- * Satz hochwertiger Schmuck (Edelmetalle, Halbedelsteine),
- * versilbertes Geschirr (Schale, Teller, Becher), Metallbesteck (Löffel, Gabel, Messer),
- * Stück (5U) Kernseife, Haarbürste, Duftöl oder Duftsäckchen, Rasiermesser, Rasierpinsel,

- * Tuchbeutel, Ledertasche oder Lederrucksack, Schlafsack, Decke, Feuerstein und Stahl, Zunderdose, Trinkflasche, Flachmann

LEBENSWEISE (150 S IM MONAT)

Besondere Gerichte sind für die *Obere Mittelschicht* nicht nur als Wochenausklang, sondern nach Belieben auch unter der Woche zu haben. Das rege Sozialleben wird gekonnt in die Selbstpflege eingearbeitet mit gemeinsamen Besuchen in gehobenen Vergnügungsstätten, Badehäusern und bei kunstvollen Barbieren. Kleine Geschenke zwischen Freunden des gleichen *Standes* sind nicht mehr eine schöne Anerkennung, sondern gesellschaftliche Pflicht.

UNTERKUNFT (80 S IM MONAT)

Das eigene Haus bietet ausreichend Platz für einen größeren Haushalt und einige Gäste, ebenso wie eine große Werkstatt.

AUF REISEN (+90 S IM MONAT)

Das eigene Wohl ist ein wichtiges Gut, das mit einem Doppelzimmer geschützt wird. Gegen einige Silber schläft man auch bei Bauern nicht nur in dem Haus, sondern im richtigen Bett.

MITNEHMBARES NACHTLAGER (460 S EINMALIG, 53 St): Gemeinschaftszelt mit Teppichläufern und wasserfester Bodenplane, darin ein Steckdoppelbett mit Daunenbett

BEISPIELHAFTER PROVIANT: wie in der *Mittelschicht*

ANGESTELLTE UND ANHANG (220 + 50 S IM MONAT)

Um sich ein standesgemäß zeitintensives Leben zu leisten, ist es üblich, zwei Gesellen oder Hausdiener aus der *Mittelschicht* und etwa fünf Lehrlinge oder Knechte aus der *Unterschicht* zu beschäftigen. Die Hälfte der Angestellten verbleibt meist daheim um Haus und Werkstatt am Laufen zu halten. Hinzu kommt ein mittleres ausgebildetes Reit- oder Lasttier.

GESELLSCHAFTSSTAND IV: OBERSCHICHT

In der *Oberschicht* verkehren die angesehensten Teile der Bevölkerung, die als zentrale Würdenträger, Adelige, Magnate oder Generäle die Geschicke der Reiche und Bünde lenken.

MONATLICHE KOSTEN: 720 S, 720 S für Angestellte und 60 S für Tiere

ANGEMESSENE AUSSTATTUNG

- * außergewöhnliche wetterfeste Kleidung, außergewöhnliche Kleidung, vollendete Kleidung, außergewöhnliche Nachtwäsche,
- * außergewöhnliche Stiefel, außergewöhnliche Schuhe, vollendete Schuhe,
- * Satz außergewöhnlicher Schmuck (Edelmetalle, Edelsteine),
- * Silbergeschirr (Schale, Teller, Pokal), Metallbesteck (Löffel, Gabel, Messer),
- * Stück (5U) Duftseife, Haarbürste, Schminkzeug, Parfum, Rasiermesser, Rasierpinsel, Heißwachs,
- * 2 Ledertaschen, Dokumentenrolle, gefütterter Schlafsack, Kissen, Feuerstein und Stahl, Zunderdose, Trinkflasche, Flachmann

LEBENSWEISE (540 S IM MONAT)

Die *Oberschicht* geht täglich in den besten Etablissements ein und aus, um sich dort mit Gleichrangigen zu treffen und ihren Verpflichtungen nachzukommen. Zu Hause wartet dann ein Bad mit duftenden Ölen und ein mehrgängiges Essen mit exquisiten Spezialitäten, oft mit weiteren hochrangigen Gästen, mit denen man selbstverständlich Geschenke und Gefälligkeiten austauscht.

UNTERKUNFT (180 S IM MONAT)

Das Stadthaus oder die kleine Villa in der man lebt bietet Platz für ausschweifende Feste und Dauergäste aus der erweiterten Bekannt- und Verwandtschaft.

AUF REISEN (+600 S IM MONAT)

Ein einzelnes Zimmer reicht bei weitem nicht mehr aus, um den verkleinerten Hausstand zu beherbergen. Eine eigene Zimmerflucht, Suite in zivilisierten Gebieten, oder nötigenfalls das Schlafgemach des ausquartierten Hausbesitzers, sind eine kostspielige Notwendigkeit. Das Essen wird von den eigenen Angestellten frisch und in gewohnter Weise zubereitet, und für die Bekanntschaften daheim und unterwegs werden allerlei regionale Spezialitäten als Reise- und Gastgeschenke acquiriert.

MITNEHMBARES NACHTLAGER (1000 S EINMALIG, 99 St): doppelwandiges Gemeinschaftszelt mit Teppich und wasserfester Bodenplane, darin ein Steckhimmelbett mit Federbett

ANGESTELLTE UND ANHANG (720 + 60 S IM MONAT)

Um die körperliche und geistige Unversehrtheit zu erhalten umgibt sich die *Oberschicht* üblicherweise mit einem Galan, einer Mätresse oder einem erfahrenen Akademieabgänger aus der *Oberen Mittelschicht*, einem Majordomus und zwei Leibwachen aus der *Mittelschicht*, einem Dutzend Gesellen oder Hausdienern aus der *Unterschicht* und zwei Dutzend Lehrlingen oder Knechten aus dem *Abschaum*. Der Majordomus und zwei Drittel der Angestellten aus *Unterschicht* und *Abschaum* sind für die Verwaltung des heimischen Domizils verantwortlich. Hinzu kommt ein edles Reittier.

GESELLSCHAFTSSTAND V: HOCHADEL

Die wichtigsten Angehörigen der bedeutendsten Adelsfamilien bilden mit dem *Hochadel* einen eigenen *Stand*, der kaum noch mit den anderen zu vergleichen ist. Als Herzöge, Könige und Sultane sind sie lebende Symbole deren jede Handlung als Staatsakt gedeutet werden kann.

MONATLICHE KOSTEN: 1350 S, 3590 S für Angestellte und 60 S für Tiere

ANGEMESSENE AUSSTATTUNG

- * vollendete wetterfeste Kleidung, 2 Sätze vollendete Kleidung, vollendete Nachtwäsche,
- * 2 Paar vollendete Stiefel, 2 Paar vollendete Schuhe,
- * Satz vollendeter Schmuck (Edelmetalle, Edelsteine),
- * Goldgeschirr (Schale, Teller, Pokal), Silberbesteck (Löffel, Gabel, Messer),
- * Stück (5U) Duftseife, Haarbürste, Schminkzeug, Haarteile, Parfume, Rasiermesser, Rasierpinsel, Heißwachs, Öle,
- * 2 Ledertaschen, Dokumentenrolle, Reisebett, Reisekommode, Feuerzeug, Brandöl, Trinkflasche, Flachmann

LEBENSWEISE (850 S IM MONAT)

Der Tagesablauf des *Hochadels* ist von früh bis spät von ihren gesellschaftlichen Verpflichtungen erfüllt, wobei sie selten mehr als ein paar Minuten am Tag für sich allein sind. Vom Speisesaal bis ins Schlafgemach ist ihre Lebensweise von Perfektion und Überfluss fremdbestimmt. Man umgibt sich vor allem deswegen mit Gleichgestellten, weil niedrigere *Stände* den Zwang zum Exzess nur schwer verstehen können.

UNTERKUNFT (500 S IM MONAT)

Neben der Stadtvilla darf auch ein standesgemäßer Landsitz nicht fehlen, um den sich meist ein kleines Dorf oder Städtchen gebildet hat, um ihn zu versorgen.

AUF REISEN

Da kein Gasthaus den notwendigen Luxus und Platz bieten kann, bleibt einem abseits der Schlösser und Burgen anderer Adliger nur noch ein eigenes Zeltlager für sich und den mitgeführten Tross.

MITNEHMBARES NACHTLAGER (1000+ S EINMALIG, 99+ St): doppelwandiges Gemeinschaftszelt mit Teppich und wasserfester Bodenplane, darin ein Stekhimmelbett mit Federbett, persönliche Kunstgegenstände

ANGESTELLTE UND ANHANG (3590 + 60 S IM MONAT)

Um die Familienehre und den persönlichen Ruf zu erhalten umgibt sich der Hochadel üblicherweise mit einem adligen Galan, einer adligen Mätresse oder einem Berater aus der *Oberschicht*, zwei Hofmeistern und drei erfahrenen Akademieabgängern aus der *Oberen Mittelschicht*, drei Meistern und einem Dutzend Leibwachen aus der *Mittelschicht*, fünfzig Gesellen, Hausdienern oder Wachen aus der *Unterschicht*, und einer Hundertschaft an Lehrlingen und Knechten aus dem *Abschaum*. Die Hofmeister und zwei Drittel der Angestellten aus *Mittelschicht*, *Unterschicht* und *Abschaum* sind für die Verwaltung der beiden Domizile verantwortlich. Hinzu kommt ein edles Reittier.

HALTUNGSKOSTEN VON TIEREN UND FAMILIE

Eine Verpflichtung gegenüber Verwandten und anderem Anhang geht oft mit zusätzlichen Kosten einher, selbst wenn sie bis zu einem Grad auf Unterkunft und Angestellte des *Charakters* zurückgreifen können. Zumindest die Kosten der Lebensweise kommen für jeden weiteren Angehörigen hinzu, wobei Heranwachsende nur die halben Kosten verursachen, bis sie *Junge Erwachsene* sind.

Haustiere, Arbeitstiere und andere Nutztiere haben ebenfalls einen Bedarf an Futter, Platz und Pflege, wodurch die monatlichen Ausgaben erhöht werden. Wie auch bei Humanoiden verursachen Jungtiere nur halbe Kosten, jedoch über einen deutlich kürzeren Zeitraum.

Die monatlichen Kosten der Tierhaltung reichen von 2 S für Katzen und kleine Hunde über 5 S für mittlere Vögel und Hunde sowie die meisten Nutztiere wie Schafe, Ziegen und Schweine, 10 S für große Hunde und Raubkatzen, 30 S für Esel und Karene, 40 S für kleine Pferde und Kamele, bis hin zu 50 S für mittlere Pferde und 60 S für große Pferde und Rinder.

KOSTEN VON ANGESTELLTEN

Ein dauerhaft Festangestellter wird hauptsächlich durch Unterkunft, Verpflegung und Werkzeugnutzung bezahlt. Für den Arbeitgeber bedeutet eine solche Vereinbarung meist nur zusätzliche Kosten in Höhe der Lebensweise und des Unterhalts für ein angemessenes Arbeitstier, wobei ein Fünftel dessen dem Angestellten als Handgeld ausgezahlt wird und für eigene Anschaffungen, Familie oder Ersparnisse zur Verfügung steht. Eine Unterbringung außerhalb des eigenen Haushalts und die Anschaffung einer angemessenen Arbeitsausrüstung sind in den angegebenen Kosten nicht enthalten, und fallen üblicherweise ebenfalls dem Arbeitgeber zu.

ABSCHAUM: kostet monatlich 4 S, wovon 8 H als Handgeld verbleiben

UNTERSCHICHT: kostet monatlich 20 S, wovon 40 H als Handgeld verbleiben

MITTELSCHICHT: kostet monatlich 60 S, wovon 120 H als Handgeld verbleiben

OBERE MITTELSCHICHT: kostet monatlich 200 S, wovon 400 H als Handgeld verbleiben

OBERSCHICHT: kostet monatlich 600 S, wovon 1200 H als Handgeld verbleiben

DIENSTLEISTUNGEN UND AUFTRAGSARBEITEN

Für einen Auftragsnehmer wird ein Zwanzigstel seiner monatlichen angemessenen Lebenskosten als Mindestlohn für einen Arbeitstag veranschlagt. Freiwillig würden wohl nur äußerst verzweifelte für weniger arbeiten, und im Zweifel liegen geforderte Löhne auch deutlich darüber. Ein entlohnter Arbeitstag umfasst 8 h, eine Arbeitswoche wiederum 6 Tage.

Während die Lohnkosten für Auftragsarbeiten und im Handwerk an die zu erwartende Arbeitszeit eines Gesellen oder Meisters angelehnt sind, veranschlagen die meisten Dienstleister wie Bader und Schreiber auch für kurzzeitige Dienste den Lohn eines halben bis ganzen Arbeitstages, um trotz der Auftragslage und zusätzlich anfallender Vorbereitungszeit über die Runden zu kommen. Artisten und andere Künstler veranschlagen oft sogar den Lohn einer ganzen Woche oder mehr, abhängig von ihrem Aufwand für das Ausarbeiten und Einstudieren der Stücke. Gibt es noch einen Zwischenhändler oder Schutzgeldnehmer steigen die Kosten ebenfalls, da ein Teil des Lohns einbehalten wird.

Ausschlaggebend für Bezahlung ist zudem der *Stand* des Auftrags, und nicht immer der des Auftragnehmers; weicht der *Stand* des *Charakters* erheblich von der Aufgabe ab, wird er womöglich gar nicht erst in Betracht gezogen.

ABSCHAUM: mindestens 5 H für einen Tag oder 3 S für eine Woche

UNTERSCHICHT: mindestens 25 H für einen Tag oder 15 S für eine Woche

MITTELSCHICHT: mindestens 75 H für einen Tag oder 45 S für eine Woche

OBERE MITTELSCHICHT: mindestens 250 H für einen Tag oder 150 S für eine Woche

OBERSCHICHT: mindestens 750 H für einen Tag oder 450 S für eine Woche

KÄMPFER UND TROSSVOLK

Söldner und Vertreter kämpferischer Professionen erhalten aufgrund der erhöhten Gefahr doppelten Lohn, wovon der einfache Lohn als Unterkunft und Verpflegung gestellt werden kann und die zweite Hälfte als Handgeld ausgezahlt wird. Sind sie hingegen fest angestellt, werden sie in Ruhezeiten ebenso entlohnt wie andere Festangestellte und erhalten nur in Gefahrenzeiten wie dem aktiven Dienst ein Handgeld in Höhe ihrer Lebenskosten anstelle der Fünftelregel, und kosten ihren Arbeitgeber dadurch das Doppelte. In den erhöhten

Unterhaltskosten ist auch eine angemessene Wundversorgung enthalten, nicht aber größere Eingriffe oder übernatürliches Wirken.

Die Versorgung von Kämpfern übernimmt meist der sogenannte Tross, sowohl in Kasernen als auch Bannern und Heerlagern. Als Faustregel gilt, dass die zusätzlichen Kosten des Trosses für den Arbeitgeber ein Viertel so hoch sind wie die Lebenskosten der Truppen. Die Zusammensetzung der Arbeiter im Tross und ihrer Qualität obliegt dem Zeugwart; typische Zuständigkeiten des Trosses sind Nahrungsversorgung, Handwerk, Unterhaltung, Medizin und Seelsorge, sowie die Geländekunde. Oft befindet sich darunter auch Familie der Kämpfer, die so auch ihren entlohnten Beitrag leisten. Gelegentlich schließen sich auch freischaffende Spielleute, Unterhalter und Handwerker oder Händler zeitweise dem Tross an und leben vom Handgeld der Truppe für ihre Dienstleistungen.

DIE AUSRÜSTUNG

Bei der Erstellung stehen jedem *Charakter* 100 S als Handgeld zur Verfügung um zusätzlich zur angemessenen Ausstattung seines *Standes* weitere Ausrüstung zu beschaffen. An dieser Stelle wird eine Auswahl von Waren aus verschiedenen Anwendungsbereichen vorgestellt, die in den meisten Regionen auffindbar ist, auch wenn die Bezeichnungen der Handwerksstücke von den hier verwendeten Namen abweichen können.

Die Preise bestehen aus Materialkosten und dem Lohn, der einem zünftigen Handwerker mindestens zustünde. Sie sind vorwiegend als Richtlinie für einen Mindestpreis zu verstehen, sodass die tatsächlich anfallenden Kosten durch bekannte Handwerksmeister, weite Transportwege und Zölle auch um ein Vielfaches darüber liegen können.

Während die nachfolgende Ausrüstung ausschließlich unverziert und in *einfacher Handwerksgüte* angegeben ist, lassen sich die Preise anderer *Handwerksgütern* leicht überschlagen; für *minderwertiges* Handwerk fallen die 0.5-fachen, für *hochwertiges* die 2-fachen, für *außergewöhnliches* die 5-fachen, und für *vollendetes* Handwerk aufgrund des notwendigen *Berufsgeheimniss* die 25-fachen Löhne an. Jeder weitere Fertigungsschritt wie besondere ästhetische Formgebung oder Oberflächenverzierung, Einbau von Mechanismen, Schmuckfassungen oder Geheimfächern bringt weitere Lohnkosten mit sich, die ausgehend von demselben Grundlohn durch die *Handwerksgüte* des Zusatzes verändert werden.

Die nachfolgenden Materialkosten beziehen sich ebenfalls auf *einfaches* Material. Für die meisten Werkstoffe lassen sich die Preise anderer *Handwerksgütern* auf ähnliche Weise abschätzen; für *minderwertige* Materialien fallen die 0.5-fachen, für *hochwertige* die 2-fachen, für *außergewöhnliche* die 5-fachen, und für *vollendete* Materialien die 10-fachen Materialkosten an. Handwerksstücke bestehen fast immer aus Materialien derselben *Handwerksgüte*.

WERKZEUGE FÜR TALENTE

Handwerk ohne Werkzeug zu betreiben ist in vielen Fällen schwierig oder schlicht unmöglich. Für *Talente* des Gebrauchshandwerks, Hofhandwerks oder des Kunsthandwerks ist meist geeignetes Werkzeug notwendig oder hilfreich, für Gesellschaftliches Wirken und Naturhandwerk kommt es nur für wenige *Talentproben* in Frage. Auch für Höhere Bildung und Handwerkswissen kann ein Satz Messwerkzeug oder Nachschlagewerke hilfreich sein, auch wenn er nur selten zwingend erforderlich ist.

Ein Werkzeugsatz kann abhängig vom Umfang seiner Ausstattung von mehreren Personen gleichzeitig für ein bestimmtes *Talent* genutzt werden, und erleichtert oder erschwert die Arbeit entsprechend seiner *Handwerksgüte*. Einige komplexere Aufgaben erfordern zudem eine Mindestausstattung, um sie bearbeiten zu können.

BEZEICHNUNG	GEWICHT	PREIS (MATERIAL)
Kleinstausstattung für [<i>Talent</i>] (2 Personen)	100 U	85 S (66 S)
Reiseausstattung für [<i>Talent</i>] (4 Personen)	300 U	275 S (200 S)
Heimausstattung für [<i>Talent</i>] (8 Personen)	700 U	775 S (475 S)
Gewerbeausstattung für [<i>Talent</i>] (16 Personen)	1200 U	2000 S (800 S)

MUSIKALISCHE INSTRUMENTE

Eine besondere Art des Werkzeugs sind Musikinstrumente, die in der Regel nur von einem Musiker bespielt werden können. Da sich die Instrumentenarten stark in ihrer Spielweise voneinander unterscheiden, sind *Talentproben* auf Musik & Gesang ohne die SF *Musiker* (Instrumentenart) um -7 erschwert. Es ist durchaus üblich, Instrumente höherer *Handwerksgüte* ebenfalls reich zu verzieren.

BEZEICHNUNG	GEWICHT	PREIS (MATERIAL)
Blasinstrument, klein	3 U	9 S (1 S)
Blasinstrument, mittel	30 U	30 S (10 S)
Blasinstrument, groß	120 U	92 S (60 S)
Blasinstrument, sehr groß	300 U	340 S (300 S)
Schlaginstrument, klein	40 U	30 S (20 S)
Schlaginstrument, mittel	200 U	124 S (100 S)
Schlaginstrument, groß	400 U	240 S (200 S)
Schlaginstrument, sehr groß	4000 U	2100 S (2000 S)
Streichinstrument, klein	15 U	58 S (38 S)
Streichinstrument, mittel	30 U	103 S (75 S)
Streichinstrument, groß	120 U	340 S (300 S)
Streichinstrument, sehr groß	400 U	1050 S (1000 S)
Tasteninstrument, klein	150 U	100 S (75 S)
Tasteninstrument, mittel	300 U	220 S (150 S)
Tasteninstrument, groß	4000 U	2100 S (2000 S)
Tasteninstrument, sehr groß	8000 U	4165 S (4000 S)
Zupfinstrument, klein	40 U	124 S (100 S)
Zupfinstrument, mittel	120 U	342 S (300 S)
Zupfinstrument, groß	400 U	1056 S (1000 S)
Zupfinstrument, sehr groß	1200 U	3095 S (3000 S)

SCHUTZWAREN UND WAFFENRECHT

Leichte Waffen und Dolche dürfen nahezu ohne Einschränkung getragen werden. *Mittlere Waffen* mit Ausnahme der Klingenwaffen gelten als einfache Waffen, deren Besitz und Führung den Freien grundsätzlich erlaubt ist, sofern an ihrem Aufenthaltsort keine weiteren Einschränkungen bestehen. Einige Waffentypen sind als Standeswaffen (†) definiert, und sie zu führen ist ein besonderes Privileg. So ist das Tragen von Klingenwaffen in einigen Regionen dem Adel, verbrieften Krieger und bestimmten Kirchendienern vorbehalten.

In den meisten Orten ist das offene Tragen von Waffen nicht gerne gesehen oder bis auf Standeswaffen untersagt; abseits der befestigten, bewachten Städte kann das Waffenrecht jedoch nicht immer mit voller Härte durchgesetzt werden.

BEZEICHNUNG	DK INI	AT PA	SCHADEN	KK _{MIN.} SCHRITT	BS BF	GEWICHT	PREIS (MATERIAL)
Axt, einhändig (mittel, Hiebaffen)	HN +0	+0 -2	2w6+1 TP	12 3	17 3	60 U	83 S (41 S)
Axt, zweihändig (mittel, Hiebaffen)	N -1	+0 -3	3w6+1 TP	13 3	16 4	160 U	169 S (108 S)
Dolch (mittel, Raufen)	H +1	+1 -2	1w6+1 TP	11 4	17 3	30 U	37 S (30 S)
Dolch (schwer, Raufen)	HN +0	+1 -3	1w6+3 TP	12 3	15 5	40 U	50 S (40 S)
Fechtwaaffe (mittel, Klingenwaffen)	N +1	+0 +1	1w6+1 TP	12 4	17 3	40 U	124 S (40 S)
Hammer, einhändig (mittel, Hiebaffen)	N -1	+0 -1	1w6+5 TP	13 2	19 1	100 U	110 S (68 S)
Hammer, zweihändig (mittel, Hiebaffen)	N -2	+0 -2	2w6+5 TP	14 2	18 2	180 U	183 S (122 S)
Kampfstab, zweihändig (leicht, Stangenwaffen)	NS +0	+0 -1	2w6+1 τTP	11 5	13 7	80 U	41 S (28 S)
Knüppel, einhändig (leicht, Hiebaffen)	N -1	+0 -1	1w6+4 τTP	12 3	17 3	100 U	52 S (41 S)
Parierwaaffe (mittel, Parierwaffen)	H +1	-1 +2	1w6+1 TP	12 4	17 3	40 U	73 S (40 S)
Speer, zweihändig (mittel, Stangenwaffen)	NS +0	+0 -1	2w6+2 TP	12 4	15 5	80 U	75 S (28 S)
Säbel†, einhändig (mittel, Klingenwaffen)	N -1	+2 -1	1w6+3 TP	13 3	17 3	80 U	178 S (80 S)

BEZEICHNUNG	DK INI	AT PA	SCHADEN	KK _{MIN.} SCHRITT	BS BF	GEWICHT	PREIS (MATERIAL)
Säbel†, zweihändig (mittel, Klingenwaffen)	NS -1	+2 -3	2w6+3 TP	14 3	18 2	140 U	295 S (140 S)
Schild, klein (mittel, Parierwaffen)	H +0	-1 +4	1w6+1 TP	12 3	16 4	140 U	91 S (49 S)
Schild, groß (mittel, Parierwaffen)	H -1	-2 +6	1w6+0 TP	12 3	17 3	180 U	110 S (63 S)
Schwert†, einhändig (mittel, Klingenwaffen)	HN +0	+1 +0	1w6+2 TP	12 4	17 3	60 U	144 S (60 S)
Schwert†, zweihändig (mittel, Klingenwaffen)	NS -1	+1 -2	2w6+2 TP	13 4	18 2	120 U	261 S (120 S)

FERNKAMPFWAFFEN

Obwohl eine Fernkampfwaffe sich nur selten als einzige Bewaffnung eignet, ist ihre höhere *Reichweite* als Vorteil nicht zu unterschätzen. Die meisten Fernkampfwaffen dienen vornehmlich der Jagd und sind daher vor allem in ländlichen Regionen verbreitet, doch Faustwurfaffen wie Wurfdolche und Wurfäxte sind auch in Städten keine Seltenheit.

BEZEICHNUNG	REICHWEITE KRAFTAUFBAU	SCHADEN	KK _{MIN.} SCHRITT	BS BF	GEWICHT	PREIS (MATERIAL)
Faustwurfaffe (leicht, Wurfaffen)	2/4/6/10/16 m 0 Aktionen	1w6-2 TP	8 4	15 5	20 U	29 S (20 S)
Faustwurfaffe (mittel, Wurfaffen)	2/4/6/10/16 m 0 Aktionen	1w6+0 TP	10 3	17 3	40 U	59 S (40 S)
Faustwurfaffe (schwer, Wurfaffen)	2/4/6/10/16 m 0 Aktionen	1w6+2 TP	12 2	19 1	60 U	88 S (60 S)
Wurfspeer (leicht, Wurfaffen)	4/8/12/20/32 m 0 Aktionen	1w6+0 TP	10 4	13 7	60 U	40 S (21 S)
Wurfspeer (mittel, Wurfaffen)	4/8/12/20/32 m 0 Aktionen	1w6+2 TP	12 3	15 5	80 U	56 S (28 S)
Steinschleuder (mittel, Schleuderwaffen)	4/8/12/20/32 m 1 Aktion	1w6+1 TP	10 3	15 5	20 U	26 S (3 S)
12 Tonkugeln	Reichweite ×1	+0 TP		17 3	12 U	2 S (1 S)
Bogen (leicht, Schusswaffen)	5/10/15/25/40 m 2 Aktionen	1w6+3 TP	12	13 7	20 U	58 S (25 S)

BEZEICHNUNG	REICHWEITE KRAFTAUFBAU	SCHADEN	KK _{MIN.} SCHRITT	BS BF	GEWICHT	PREIS (MATERIAL)
<i>12 leichte Jagdpfeile</i>	<i>Reichweite</i> ×1	+0 TP		13 7	24 U	9 S (8 S)
Bogen (mittel, Schusswaffen)	10/20/30/50/80 m 5 <i>Aktionen</i>	1w6+5 TP	14	13 7	40 U	92 S (50 S)
<i>12 mittlere Jagdpfeile</i>	<i>Reichweite</i> ×1	+0 TP		13 7	36 U	14 S (13 S)
Armbrust (leicht, Schusswaffen)	5/10/15/25/40 m 15 <i>Aktionen</i>	1w6+4 TP	10	16 4	120 U	136 S (42 S)
<i>12 leichte Jagdbolzen</i>	<i>Reichweite</i> ×1	+0 TP		16 4	12 U	5 S (4 S)
Armbrust (mittel, Schusswaffen)	10/20/30/50/80 m 25 <i>Aktionen</i>	2w6+2 TP	12	16 4	160 U	173 S (56 S)
<i>12 mittlere Jagdbolzen</i>	<i>Reichweite</i> ×1	+0 TP		16 4	24 U	9 S (8 S)

RÜSTUNGSTEILE

Auch wenn sich nur wenige eine vollständige Rüstung aus Kettengeflecht oder Plattenteilen leisten, ist Schutzkleidung wie sie Tierführer oder Handwerker tragen in allen *Ständen* zu finden. Und wer sich auf gefahrvolle Reisen oder Abenteuer begibt ist gut damit beraten, einen Teil seines Vermögens in den Schutz von Leib und Leben zu investieren.

BEZEICHNUNG	KOPF RÜCKEN	BRUST BAUCH	ARME BEINE	BE	BS BF	GEWICHT	PREIS (MATERIAL)
Dreispeitz (Schwerleder)	1 0	0 0	0 0	0.12	14 10	27 U	5 S (3 S)
Helm mit Visier (Plattenteile)	6 0	0 0	0 0	0.66	18 6	149 U	160 S (149 S)
Helm ohne Visier (Plattenteile)	4 0	0 0	0 0	0.44	18 6	99 U	107 S (99 S)
Kettenhaube (Kettengeflecht)	3 0	0 0	0 0	0.33	17 7	96 U	102 S (96 S)
Turban, gepolstert (Wattierter Stoff)	1 0	0 0	0 0	0.13	14 10	25 U	4 S (2 S)
Fuhrmannsmantel (Schwerleder)	0 2	2 2	2 1	1.44	14 10	245 U	53 S (31 S)

BEZEICHNUNG	KOPF RÜCKEN	BRUST BAUCH	ARME BEINE	BE	BS BF	GEWICHT	PREIS (MATERIAL)
Gambeson (Wattierter Stoff)	0 2	2 2	1 1	1.30	14 10	174 U	32 S (13 S)
Kaftan, gepolstert (Wattierter Stoff)	0 2	2 2	1 2	1.56	14 10	223 U	39 S (17 S)
Kettenhemd (Kettengeflecht)	0 5	5 5	2 2	2.53	17 7	496 U	539 S (496 S)
Kettenmantel (Kettengeflecht)	0 5	5 5	3 3	2.97	17 7	624 U	675 S (624 S)
Lederharnisch (Hartleder)	0 3	3 3	1 1	1.56	15 9	231 U	82 S (58 S)
Lederjacke (Schwerleder)	0 2	2 2	1 1	1.20	15 9	190 U	43 S (24 S)
Plattenharnisch (Plattenteile)	0 6	6 6	2 2	2.86	18 6	422 U	471 S (422 S)
Kettenhandschuhe (Kettengeflecht)	0 0	0 0	2 0	0.44	17 7	128 U	136 S (128 S)
Lederarmschienen (Hartleder)	0 0	0 0	1 0	0.24	15 9	54 U	18 S (14 S)
Plattenarmschienen (Plattenteile)	0 0	0 0	2 0	0.44	18 6	99 U	107 S (99 S)
Plattenhandschuhe (Plattenteile)	0 0	0 0	2 0	0.44	18 6	99 U	107 S (99 S)
Tierführerhandschuhe (Schwerleder)	0 0	0 0	1 0	0.24	14 10	54 U	11 S (7 S)
Lederbeinschienen (Hartleder)	0 0	0 0	0 1	0.24	15 9	54 U	18 S (14 S)
Lederhose (Schwerleder)	0 0	0 1	0 1	0.36	14 10	68 U	14 S (8 S)
Lederstiefel, schwer (Schwerleder)	0 0	0 0	0 1	0.24	14 10	54 U	11 S (7 S)
Plattenbeinschienen (Plattenteile)	0 0	0 0	0 2	0.44	18 6	99 U	107 S (99 S)
Plattenstiefel (Plattenteile)	0 0	0 0	0 2	0.44	18 6	99 U	107 S (99 S)

KLEIDUNG UND SCHMUCK

Schmuck und Bekleidung hinterlassen einen prägenden ersten Eindruck, mit dem die Zugehörigkeit zu einer *Kultur*, einem *Stand* und einer gesellschaftlichen Gruppierung erfasst werden kann. Bei den meisten Begegnungen entstehen so auf den ersten Blick Annahmen und Erwartungen, um was für eine Person es sich handelt; die Kleidungswahl und Verzierung ist oft Ausdruck der eigenen Persönlichkeit und *Vorlieben*.

Der hohe Verarbeitungsgrad der Materialien für die Herstellung von Kleidung, Schmuck und Schuhwerk lässt die Materialkosten höherer *Handwerksgütern* steiler ansteigen als bei den üblichen Werkstoffen; so fallen für für *minderwertige* Materialien die 0.5-fachen, für *hochwertige* die 5-fachen, für *außergewöhnliche* die 50-fachen, und für *vollendete* Materialien die 250-fachen Materialkosten an.

BEZEICHNUNG	BE	BS BF	GEWICHT	PREIS (MATERIAL)
Nachtwäsche oder Unterkleidung (1-lagig)	0.21	12 12	33 U	22 S (7 S)
Kleidung ohne Unterkleidung (2-lagig)	0.42	12 12	66 U	44 S (14 S)
Mantel (wetterfest) (2-lagig mit Kapuze)	0.22	12 12	75 U	48 S (15 S)
Kopfbedeckung	0.02	12 12	4 U	3 S (1 S)
Schuhe	0.02	12 12	4 U	3 S (2 S)
Halbstiefel	0.02	12 12	8 U	7 S (4 S)
Kniestiefel	0.04	12 12	12 U	13 S (6 S)
Ring oder Kleinod (schmal)		12 12	4 Sk	3 S (2 H)
Armband und Fesselreif (schmal, 1 Wicklung)		12 12	8 Sk	5 S (3 H)
Halskette oder Stirnreif (schmal, 1 Wicklung)		12 12	12 Sk	7 S (5 H)
Schmuckstein			bis 1 Sk	3 S (1 S)

PFLEGE UND REISEBEDARF

Ein gepflegtes Auftreten und saubere, trockene Ausrüstung kann unterwegs sowohl das Wohlbefinden als auch das persönliche Ansehen erhalten. Doch nicht nur das Gepäck muss vernünftig verstaut werden können, auch Pulver, Pasten und Tinkturen müssen sicher verpackt sein.

BEZEICHNUNG		GEWICHT	PREIS (MATERIAL)
Gefäß, klein (Tiegel, Flakon)	bis 5 U oder 0.5 Sch	5 U	2 S (1 S)
Gefäß, mittel (Töpfchen, Flachmann)	bis 10 U oder 1 Sch	10 U	3 S (2 S)
Gefäß, groß (Topf, Flasche)	bis 40 U oder 5 Sch	25 U	7 S (5 S)
Duftwaren (Tiegelfüllung)	1 Jahr Anwendung	5 U	6 S (1 S)
Essbesteck (Messer, Löffel, Gabel)	1 Person	10 U	6 S (5 S)
Essgeschirr (Schale, Teller, Becher)	1 Person	20 U	14 S (10 S)
Ledertasche oder Rolle, klein (Schwerleder)	bis 3 St Packgewicht	20 U	18 S (10 S)
Ledertasche oder Rucksack, mittel (Schwerleder)	bis 10 St Packgewicht	40 U	33 S (20 S)
Ledertasche oder Kiepe, groß (Schwerleder)	bis 20 St Packgewicht	80 U	57 S (40 S)
Schminkzeug (Pinsel, Puder und Pasten)	1 Person	20 U	12 S (10 S)
Waschzeug (Kamm oder Bürste, Rasierzeug, Pflegemittel)	1 Person	30 U	17 S (15 S)

MITNEHMBARE NACHTLAGER

Längere Reisen zehren nicht nur an den Nerven, sondern auch am Vermögen, wenn sich der Reisende auf die Unterbringung in Gasthäusern und Wohnstuben verlässt. Wer fern der Zivilisation unterwegs ist, muss ohnehin auf die Bequemlichkeiten einer festen Bleibe verzichten; mit einem eigenen Lager führt man ein Stück Vertrautheit und Gemütlichkeit mit sich und tauscht die Kosten einer Unterkunft gegen den Aufwand des Lagerbaus ein.

BEZEICHNUNG		GEWICHT	PREIS (MATERIAL)
Bodenplane (Wachstuch)	2 Personen, <i>Guter Untergrund (trocken)</i>	200 U	30 S (14 S)
Bodenplane (Wachstuch)	6 Personen, <i>Guter Untergrund (trocken)</i>	600 U	110 S (76 S)
Bettzeug (Daunenfüllung)	2 Personen, <i>sehr warm</i>	200 U	100 S (81 S)
Bettzeug (Federfüllung)	2 Personen, <i>sehr warm</i>	160 U	180 S (161 S)
Decke (Wolle)	1 Person, <i>warm</i>	60 U	20 S (4 S)
Schlafsack (Pelz)	1 Person, <i>sehr warm</i>	80 U	40 S (18 S)
Steckfeldbett	1 Person	80 U	15 S (6 S)
Steckdoppelbett	2 Personen	600 U	100 S (84 S)
Steckhimmelbett	3 Personen	1200 U	200 S (144 S)
Teppich für Gemeinschaftszelt	feine Wolle oder Pelz, <i>Guter Untergrund (eben)</i>	800 U	270 S (236 S)
Teppichläufer für Zelt	feine Wolle oder Pelz, <i>Guter Untergrund (eben)</i>	120 U	30 S (14 S)
Zelt ohne Bodenplane (behandeltes Leinen)	2 Personen, <i>Schutz vor Hitze, Kälte, Wetter I</i>	200 U	35 S (16 S)
Zelt ohne Bodenplane (behandeltes Leinen)	6 Personen, <i>Schutz vor Hitze, Kälte, Wetter I</i>	600 U	120 S (92 S)
Zelt ohne Bodenplane (behandeltes Leinen, doppelwandig)	6 Personen, <i>Schutz vor Hitze, Kälte, Wetter II</i>	1200 U	240 S (184 S)

HAUSTIERE UND NUTZTIERE

Auf fast jedem Hof und in den meisten Stuben finden sich zweibeinige und vierbeinige Gefährten, die Gesellschaft, Schutz oder Arbeitskraft bieten. Sobald ein Tier ausgewachsen und grundlegend erzogen ist, kann mit seiner Ausbildung begonnen werden. Während die unteren *Stände* meist ihre Arbeitstiere selbst einarbeiten, um eine sichere Bindung aufzubauen,

greifen die höheren *Stände* oft auf spezialisierte Tierführer oder Zureiter für die Ausbildung und Versorgung ihrer Tiere zurück.

BEZEICHNUNG	ALTER	GK	GEWICHT	PREIS (MATERIAL)
Hund, klein (Haustier)	6 Monate	<i>sehr klein</i>	200 U	6 S (6 S)
Hund, klein (Arbeitstier)	18 Monate	<i>sehr klein</i>	200 U	102 S (30 S)
Hund, mittel (Haustier)	6 Monate	<i>klein</i>	600 U	15 S (15 S)
Hund, mittel (Arbeitstier)	18 Monate	<i>klein</i>	600 U	147 S (75 S)
Hund, groß (Haustier)	6 Monate	<i>mittel</i>	2000 U	30 S (30 S)
Hund, groß (Arbeitstier)	18 Monate	<i>mittel</i>	2000 U	222 S (150 S)
Katze (Haustier)	6 Monate	<i>sehr klein</i>	200 U	6 S (6 S)
Vogel, mittel (Haustier)	12 Monate	<i>klein</i>	10 U	30 S (30 S)
Vogel, mittel (Arbeitstier)	24 Monate	<i>klein</i>	10 U	162 S (90 S)
Esel (Arbeitstier)	48 Monate	<i>mittel</i>	250 St	972 S (900 S)
Kamel, zweihöckrig (Herdentier)	36 Monate	<i>groß</i>	500 St	720 S (720 S)
Kamel, zweihöckrig (Arbeitstier)	48 Monate	<i>groß</i>	500 St	1272 S (1200 S)
Kamel, zweihöckrig (Kriegstier)	72 Monate	<i>groß</i>	500 St	2376 S (2160 S)
Karen (Herdentier)	24 Monate	<i>mittel</i>	150 St	360 S (360 S)
Karen (Arbeitstier)	36 Monate	<i>mittel</i>	150 St	792 S (720 S)
Pferd, klein (Arbeitstier)	48 Monate	<i>mittel</i>	350 St	1272 S (1200 S)
Pferd, klein (Kriegstier)	72 Monate	<i>mittel</i>	350 St	2376 S (2160 S)
Pferd, mittel (Arbeitstier)	48 Monate	<i>groß</i>	500 St	1572 S (1500 S)
Pferd, mittel (Kriegstier)	72 Monate	<i>groß</i>	500 St	2916 S (2700 S)

BEZEICHNUNG	ALTER	GK	GEWICHT	PREIS (MATERIAL)
Pferd, groß (Arbeitstier)	48 Monate	<i>groß</i>	800 St	1872 S (1800 S)
Pferd, groß (Kriegstier)	72 Monate	<i>groß</i>	800 St	3456 S (3240 S)
Rind (Herdentier)	18 Monate	<i>groß</i>	800 St	540 S (540 S)
Rind (Arbeitstier)	30 Monate	<i>groß</i>	800 St	1332 S (1260 S)
Schaf oder Ziege (Herdentier)	12 Monate	<i>mittel</i>	40 St	30 S (30 S)
Schaf oder Ziege (Arbeitstier)	24 Monate	<i>mittel</i>	40 St	162 S (90 S)

TIERBEDARF

Die meisten tierischen Gefährten brauchen nur wenig mehr als Futter und Zuwendung, für den Einsatz einiger Arbeitstiere ist jedoch zusätzliche Ausrüstung notwendig oder hilfreich; für Reittiere sind Reitsattel und Zaumzeug zugleich ein Werkzeug für das Reiten.

BEZEICHNUNG	GEWICHT	PREIS (MATERIAL)
Bürste (Holz und Borsten)	4 U	3 S (1 S)
Hufeisen (Stahl)	15 U	16 S (15 S)
Halfter mit Strick (Riemenleder, GK <i>mittel</i> oder <i>groß</i>)	40 U	7 S (5 S)
Halsband (Riemenleder, 2 Sp)	2 U	2 S (1 S)
Kette mit Pflock (Stahl, 12 Sp)	40 U	48 S (40 S)
Leine (Riemenleder, 12 Sp)	10 U	9 S (1 S)
Maulkorb (Riemenleder)	10 U	3 S (1 S)
Packsattel (Holz und Stahl, GK <i>mittel</i> oder <i>groß</i>)	200 U	130 S (100 S)
Reitsattel und Zaumzeug (Schwerleder und Holzstahlbaum, GK <i>mittel</i> oder <i>groß</i>)	400 U	330 S (300 S)

BEZEICHNUNG		GEWICHT	PREIS (MATERIAL)
Reitsattel und Zaumzeug (Schwerleder ohne Baum, GK <i>mittel</i> oder <i>groß</i>)		140 U	100 S (70 S)
Satteldecke (Wolle, GK <i>mittel</i> oder <i>groß</i>)		50 U	21 S (10 S)
Satteltaschenpaar, klein (Schwerleder, GK <i>mittel</i> oder <i>groß</i>)	je bis 1.5 St Packgewicht	20 U	22 S (10 S)
Satteltaschenpaar, groß (Schwerleder, GK <i>mittel</i> oder <i>groß</i>)	je bis 5 St Packgewicht	50 U	52 S (25 S)

ABKÜRZUNGEN

LEP	1, 10, 11	GS Geschwindigkeit	1, 6, 10, 11, 16
BS Schadensgrenze, ab der ein Bruchtest abgelegt wird	1, 95–99	INI Initiative	95, 96
TLEP	11	KK-TP TP durch KK	
AP Abenteuerpunkt	48	KK_{MIN.} KK Voraussetzung der Waffe	95–97
AT Attackewert	95, 96	PA Paradowert	95, 96
BE Behinderung	1	RS Rüstungsschutz	1, 8, 31, 33, 34, 38–40
BF Bruchfaktor	1, 95–99	SF Sonderfertigkeit	1, 43, 44, 48, 93
DK Distanzklasse	1, 95, 96	TP Trefferpunkt	8, 11
H Handgemenge	95, 96	VP Vorteilspunkt	4–17, 30–42
N Nahkampf	95, 96	wM Waffenmodifikator	1
S Stangenwaffen	95, 96	WS	1, 12
GK Größenklasse	1, 29, 102, 103		

GLOSSAR

- Abneigung* 1
Abstammung 1, 4, 29, 37, 40
Aktion 74–78
 Hauptaktion 2
 Nebenaktion 2
Berufsgeheimnis 27, 28, 92
Besonderheit 1, 4, 29
 Charakterschwäche 1, 17
 Nachteil 1, 10, 29
 Vorteil 1, 4, 26, 43, 44
Charakter 1, 4, 10, 17, 48, 80, 92
Eigenschaft 1, 29
Erschöpfung 13
Gunst 80
Handwerksgüte 1, 92
Kampfeswille 10, 11
Kultur 20–23, 25–28, 43, 48
Kunstmerkmal 1
Manöver 11, 13
 Aufbaumanöver 11, 13, 21, 26
 Basismanöver 21, 26
 Großmanöver 11, 13
Niveau 22
Patzer 7, 14
Prinzip .. 1, 11, 21, 25, 48–60, 62–64, 68, 69,
74–78
Probe 16
 Eigenschaftsprobe 7
 Erfolgsprobe 11
 Kampfprobe 5, 13
 Talentprobe 5–16, 93
Reichweite 1
Schwäche 11, 17
Stand 1, 4, 6, 12, 20–24, 26–28, 48, 53, 58, 69,
70, 74, 79, 80, 90, 92
Talent 1, 93
Talentgruppe 1, 5, 16
Trauma 17
Trefferzone 8
Verbindung 5, 20–23, 25–28, 80
Verteidigung 11
Vorliebe 1
Wachsamkeit 8, 11
Wunde 11
Überanstrengung 13

TALENTE

Beeinflussung	9, 15, 17	Haushaltung	21, 26–28
Aufwiegeln	17	Heilkunde	21, 26
Einschüchtern	12, 14, 17	Pflanzenanbau	36, 41
Überzeugen	12, 14, 17, 25	Tierhaltung	14, 36, 41
Fernkampf		Höhere Bildung	7, 9, 14, 93
Schleuderwaffen	96	Geschichte & Politik	25, 28
Schusswaffen	96, 97	Handel & Wirtschaft	27, 28
Wurfwaffen	96	Kunsth Handwerk	93
Fortbewegung	6, 11, 12	Verkleiden & Schminken	5, 9
Athletik	7	Nahkampf	
Klettern	9	Hieb waffen	95
Reiten	103	Klingen waffen	95, 96
Gebrauchshandwerk	42, 93	Parier waffen	95, 96
Gesellschaftliches Wirken ...	5, 10, 15, 93	Raufen	95
Erziehen & Verständigen ..	7, 14, 20, 23,	Stangen waffen	95
27, 28		Naturhandwerk	93
Erzählen & Dichten	9, 15	Spurensuche	8, 11
Musik & Gesang	9, 15, 93	Verbergen & Anpassen	9, 14, 15
Taktik & Strategie	21, 24	Standeswissen	7, 10, 14
Tanz & Akrobatik	7, 9, 12	Amt & Adel	21, 23, 25, 26, 28
Theater & Gaukelei	9, 12, 15	Bürgerschaft	25, 27
Handwerkswissen	7, 14, 93	Gemeine & Unfreie	25
Mystik	25	Widerstand	33, 34, 41, 42
Hofhandwerk	42, 93	Körperbeherrschung	7, 9, 21, 26

Selbstbeherrschung 10, 11, 13, 17, 21, 25, **Zähigkeit** 13, 21, 26

26