

KHELEONIDA

DIE WELT - BETA-VERSION



Ein ORKENSALTER TV-BUCH
TEMPLATE VON NATHANAËL ROUX

Vorwort

Hi Patrons und Steadies! Das hier ist die Beta-Version eines Teils unseres Kheleonida-Buches. Wir werden immer noch einiges an Arbeit ins fertige Produkt stecken müssen, aber das Fundament, also die Weltenbeschreibung von Mháires 5E-Homebrew-Welt, gibt es für euch schon einmal vorab. Als PDF für alle (in mehreren Versionen) und dann als gedrucktes Heft für die höheren Ränge. Wir wünschen viel Spaß ... und falls ihr noch Ideen habt, können wir die gern in die nächste Version oder die Kampagne einbauen – das hier ist ja sowieso auch eure Welt, ihr habt sie durch Chat- oder Discord-Beiträge mitgeprägt.

Zu dem Zeitpunkt, wenn die Texte für dieses Buch endlich ausgearbeitet werden, liegt unsere Kampagne bereits drei Jahre zurück. Zwischen Anfang 2018 und Ende 2019 hat uns bei Orkenspalter TV die Geschichte um die Welt Kheleonida durch eine kleine Evolution begleitet. Sie begann als Demorunde mit 5 kurzen Folgen in unserem damaligen Studio. Aus dieser kleinen Geschichte wurde die erste Staffel einer Kampagne, die auf YouTube live gestreamt wurde und dann wechselte das ganze Projekt irgendwann zu Twitch. Gut ein Dutzend Spielende waren daran beteiligt und wir wechselten Perspektiven und Handlungsstränge wie bei einer TV-Serie. Nicht selten wurden neue Plotlinien aus der Not heraus geboren, weil die Akteure für den A-Plot an diesem Abend verhindert waren. Und einige Plottwists ergaben sich aus dem Ausstieg von zwei Mitspielern aus der Kampagne nach der ersten Staffel. Es war ziemlich chaotisch und im Rückblick ist es ein Wunder, dass daraus eine kohärente Geschichte werden konnte. Aber irgendwie hat es geklappt. Vieles, was Kheleonida am Ende ausmacht, ist erst im Lauf der Kampagne organisch gewachsen und auch wenn einige Grundlagen schon recht früh gelegt wurden, hat uns die Entwicklung am Ende teils selbst überrascht. In dieser Aufarbeitung haben wir einiges entschlackt, was uns redundant erschien, Figuren und Schauplätze zusammengelegt und dafür neue Dinge ausgearbeitet, die im Stream nicht vorkamen. Einige der SCs sind auf diesen Seiten zu NSCs geworden, die euren Charakteren bei ihren Abenteuern zur Seite

oder im Weg stehen können. Andere bieten wir als vorgefertigte Charaktere an (oder werden das noch tun).

Seit dem Abschluss der Kampagne im Oktober 2019 planen wir, nach Kheleonida zurückzukehren. Während der Pandemie erschien uns das nicht sinnvoll, denn diese Reihe lebte immer von Mháires handgemachten Dungeons am Spieltisch. Aber immerhin hatten wir Zeit, alles bereits Geschehene in diesem Buch aufzuarbeiten, so dass es die Grundlage für weitere Abenteuer in Mháires Welt sein kann. Dafür wollen wir uns bei allen bedanken, die uns in irgendeiner Form geholfen haben, darunter (aber nicht ausschließlich):

Orkupied Mind, Dungeonfog, Kaonne, Tia Schattenherz, Sargnagel, Kerim Rorschach, Phantagrafie, Tote Ronja - und natürlich bei den Mitspielenden von damals, vor allem bei Michael und Dominik, deren Figuren hier als NSCs zentrale Rollen spielen.

Kheleonida sollte damals, noch knapp bevor der große D&D-Hype in Deutschland angekommen war, ein Showcase für dieses Spiel sein. Und so enthält es auch viele Faktoren, die man als Best of Dungeons and Dragons bezeichnen könnte - auch wenn uns das damals noch gar nicht so bewusst war, weil wir einige der Kampagnenwelten noch gar nicht kannten, wie z.B. Eberon. Aber unsere Welt enthält vieles, was aus den Vergessenen Realms bekannt sein dürfte (z.B. das Unterreich und Lolth), aber auch Ravenloft-artige Elemente wie ein Reich der Vampire - und einen epischen Konflikt der Drachen, ein wenig wie auf Krynn. Dazu noch ein paar absurde Elemente, die aus Planescape stammen könnten, und fertig ist die Mischung. Na ja, nicht ganz. Mháire steht auf progressive Fantasy im Stil von Terry Pratchett. Deswegen ist keine Spezies hier rein gut oder böse, die Drow haben einen gesellschaftlichen Wandel durchgemacht (oder sind mittendrin) und Orks sind zwar in die Gesellschaft integriert, müssen aber nach wie vor mit Rassismus kämpfen. Und werden dadurch vielleicht zu extremen Taten getrieben, was die ganze Welt in Schwierigkeiten bringt. Aber lest selbst ...

DIE WELT KHELEONIDA

KHELEONIDA IN KÜRZE

Kheleonida ist der Name des Hauptkontinentes unserer Welt und der Einfachheit halber nennen wir so auch den ganzen Planeten. Die zentrale Macht auf diesem Kontinent ist ein Staat, der Seebund genannt wird. Ursprünglich war Kheleonida nur von nichtmenschlichen Spezies besiedelt. Dazu gehören Drachenblütige in Hochgebirgen, zahlreiche Elfennationen, nomadische Gnome, seefahrende Orks und natürlich Zwerge, die wie fast überall in erster Linie unterirdisch leben. Menschen hingegen sind Neuankömmlinge. Sie sind vor etwas mehr als fünfhundert Jahren aus ihrer Heimat im Osten, dem mysteriösen Kontinent Upirna, geflohen.

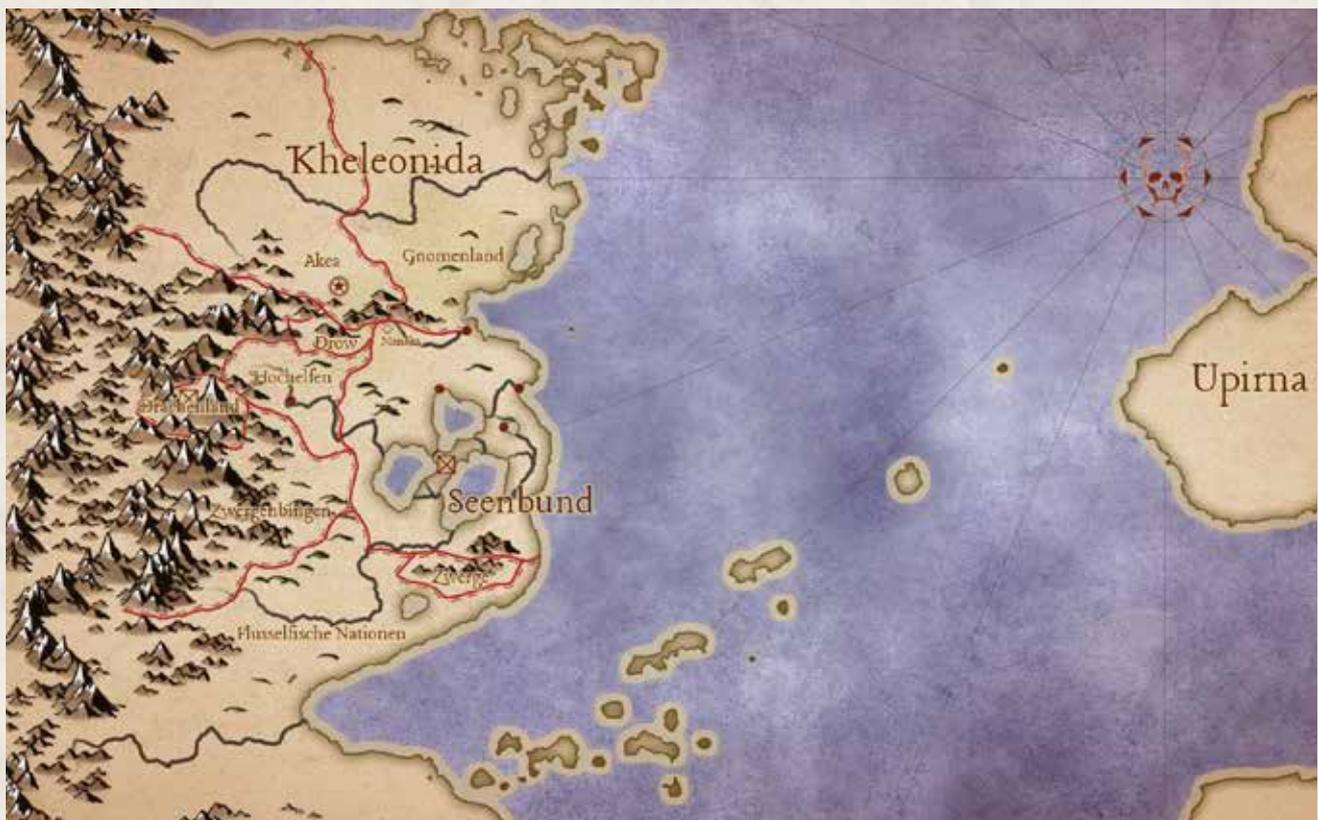
SCHÖPFUNGSMYTHOS UND HISTORIE

Auf die Frage „Woher kommen wir und wie ist die Welt entstanden?“ erhalten die Wesen im Seebund und den angrenzenden Ländern von den Gelehrten und Priestern immer eine recht ähnliche Antwort: Kheleonida wurde von zwei Göttern gemeinsam

geschaffen und diese Götter ruhen nach wie vor in der Welt und wachen über sie. Sie sind für Gemeinsterbliche zu mächtig und gewaltig, um sie verstehen oder erfassen zu können - doch ihre Kinder und Aspekte werden von den verschiedenen Kulturen des Kontinentes unter wechselnden Namen angebetet.

Die weisen Drachengeborenen in den Westgebirgen nennen eine der beiden Gottheiten einfach Kheleonida - wie den Kontinent und die ganze Welt. Sie soll alles Stoffliche geschaffen haben und nach wie vor im Erdreich schlummern, ihre Kinder sind die fünf Gottdrachen, die in ihrem Namen über die Schöpfung wachen. Kheleonida soll jedoch auch einen stofflichen Avatar haben: Khorak Nakal, den Zerstörer. Für die Zwerge sind die Metalle wichtiger, die Kheleonida ihnen hinterlassen hat. Sie sind aus den Körpersäften der Schildkröte entstanden und bilden verschiedene ihrer Aspekte ab.

Der andere Gott soll eine Mondgottheit gewesen sein, die sich nach wie vor in Form eines einzigen, riesigen Mondes am Firmament zeigt. Dieser Gott war für die Erschaffung aller geistigen Aspekte zuständig,



für arkane Magie, Wissen und Gefühle. Er wird von jedem Volk mit einem anderem Namen bedacht, wenn er überhaupt einen trägt.

Kheleonida und ihr Mond erschufen gemeinsam die lebendigen Spezies, alle Tiere und Pflanzen. Den heute sogenannten "alten Völkern" wiesen sie den Kontinent Kheleonida zu. Die Menschen jedoch wurden nach Upirna, den fernen Ostkontinent, geschickt. Warum diese Trennung erfolgte, weiß niemand, aber sie sorgt dafür, dass Menschen im Westen ein Makel des Ungewollten anhaftet, nachdem sie vor über 400 Jahren vor einer Seuche aus Upirna fliehen mussten.

Denn damals kam eine Plage über den Ostkontinent, die in Windeseile ganze Landstriche und Staaten überrollte. Die Überlebenden flohen nach Westen, manche als Bittsteller, manche als Eroberer. Es kam zum Krieg mit den Ureinwohnern von Kheleonida. Nach und nach wurde Frieden geschlossen und das Konzil der Seen (kurz: der Seebund) gegründet. Jede der Nationen Kheleonidas gab einen Teil ihres Gebiets ab, um ein neues Reich zu schaffen, in dem alle Spezies in Frieden unter einer gemeinsamen Zentralregierung koexistieren sollten. Ein Reich für alle, das durch den Orden der Wächter geschützt wird, zu dem jedes Volk durch ausgewählte tüchtige Streiter beiträgt.

Diesem Traum folgend siedelten auch Angehörige der unterschiedlichsten Spezies im Seebund, deren Nationen nicht an ihn angrenzten. Natürlich funktioniert dieses Utopia nicht immer reibungslos und die Ressourcen sind knapp, weswegen sie zentral verwaltet werden. Alle zehn Jahre sind die Menschen daher verpflichtet, eine Expedition nach Upirna zu schicken, um herauszufinden, ob der Kontinent wieder bewohnbar ist. Bisher ist niemand von einer solchen Fahrt zurückgekehrt.



SL-ABSCHNITT:

DIE WAHRE GESCHICHTE ZU DEN

Fünf Ältesten Wesen (die folgenden drei Seiten sind nur für die Spielleitung bestimmt)

In der Folge findet ihr stichwortartig die Geschichte, wie sie sich wirklich zugetragen hat. Dies sind Informationen, die die SCs und die Spielenden erst im Verlauf der Kampagne teuer erkämpfen sollten. Während sie in den Konflikt um Kheleonida zwischen dem Wächterbund, Akea und den Mächten aus Upirna hineingeraten, müssen sie nach und nach verstehen, was diese Welt geformt hat und welche Kräfte sie tatsächlich beherrschen oder vernichten könnten.

Vieles von diesem Wissen ist verloren gegangen, als der Mondgott durch das Gift der Lolth erkrankte. Diese göttliche, metaphysische Krankheit frisst sich auch durch die Erinnerungen aller, die ihn verehren, wenn es sich nicht um mechanische Diener in seiner Bibliothek handelt. Dieser Verlust bleibt meist unbemerkt, wie ein blinder Fleck, wie eine Unstimmigkeit in den Jahreszahlen und Aufzeichnungen, die sich aber irgendwie wegerklären lässt.

Über Upirna und die Seuche

- Kheleonida schuf nicht nur 5 Drachengötter als Wächter, sondern zunächst die Giganten als Helfervolk. Giganten waren bis zu 50 Meter hohe Riesen, die in der Lage waren, Berge aufzutürmen und Flussbetten zu graben.
- Die Giganten hatten somit genau wie die Drachen einen göttlichen Funken in sich.
- Allerdings gerieten die Giganten außer Kontrolle. Sie fraßen alle kleineren Wesen einfach auf und ganze Schöpfungen voller heute vergessener Spezies gingen an sie verloren.
- Kheleonida sah sich gezwungen, die Giganten auf dem Ostkontinent gefangen zu setzen und diesen vom Rest der Landmassen abzuspalten. Die meisten ertränkte sie dabei im Meer.
- Damit verdamnte sie die Menschen, die damals nur auf Upirna lebten, zu einem Leben unter der Knute der überlebenden Giganten -

einem oft kurzen Leben als Schlachtvieh.

- Ob die Götter dies wissentlich in Kaufnahmen, ob die Menschen sich etwas zuschulden hatten kommen lassen, oder ob Kheleonida angenommen hatte, die Menschen seien ohnehin bereits alle verschlungen worden, ist nicht überliefert.
- Die Menschen lehnten sich jedoch eines Tages gegen ihre verfressenen Herren auf.
- Die Giganten fraßen sich zudem in ihrer Not auch gegenseitig, so dass am Ende fast all die göttliche Kraft in einem kolossalen Gigantengott versammelt war.
- Eine Menschenfrau namens Surtimea führte eine Rebellion gegen diesen an und konnte ihn erschlagen. Durch diese Tat wurde sie zur ersten Vampirin und nahm die göttähnliche Macht der Giganten in sich auf.
- In den folgenden Jahrhunderten errichtete sie einen finsternen Vampirstaat, der die Tyrannei der Giganten nahtlos ablöste. Erneut wurden Menschen nur als Futter oder Diener in Form von Ghulen gebraucht. Die "Ghulseeche" nahm ihren Anfang. Durch Bisse übertragen, machte sie willenlose, monströse Sklaven aus den Infizierten.
- Durch schwarze Magie hüllte Surtimea Upirna in ewige Nacht.
- Die Ghulseeche ist die mysteriöse Krankheit, vor der die Menschen nach Westen flohen. Jedoch ging dieses Wissen mit der Zeit verloren, denn jedes Wissen über Upirna ist tabu.
- Die durch den Exodus ausgelösten Kriege hätten fast zu einer Auslöschung durch Khorak Nakal in einer sogenannten „Wägung“ geführt.

DIE FÜNF ÄLTESTEN WESEN

Eshoal Tan Acea

Korak Nakal, die Goldene (Avatar Kheleonidas)

Surtimea

Manassar (Vimanassar) aus der Tiefe - die silberne Spinne

Ma'an Yo'an, der Verlorene - der Mondgott

Die fünf Drachengötter zählen nicht hierzu, da sie sterben und wiedergeboren werden.

Über den Mondgott und seinen Fluch

- Ma'an Yo'an - der Mondgott hat wie Kheleonida einen Avatar: Die Mondlichtbibliothek, auf der der Haupt-Wächterurm erbaut wurde.
- Er ist das mentale Gegenstück zu Kheleonidas/Khorak Nakals Stofflichkeit. Er schenkt den Sterblichen Wissen, Vernunft, Gefühle und arkane Magie.
- Die Drow sind keine Schöpfung Kheleonidas. Sie wurden korrumpiert durch eine dritte Göttin, die dämonische Spinne Lolth. Diese fand die Welt Kheleonida auf ihrem Weg durch das Nichts und drang in sie ein.
- Unter Lolths Einfluss begannen die Drow-Elfen, Krieg gegen die anderen Spezies zu führen, was fast zu ihrer Auslöschung durch Korakh Nakal geführt hätte.
- Als die Drow sich unter der Führung einer Priesterin namens Vimanassar gegen ihre dämonische Spinnengöttin auflehnten, war es der Mondgott, der ihnen beistand.
- Vimanassar war ein männlicher Drow, doch die Lehren seines Volkes sprechen natürlich von einer Frau.
- Der Mondgott schenkte Vimanassar einen Teil seiner Göttlichkeit und erschuf so eine neue Göttin: die Silberne Spinne.
- Diese schuf ein Netz aus Mondlichtstrahlen, um das Loch in der Welt zu verschließen, das Lolth hineingerissen hatte, und die Dämonengöttin so aus Kheleonida auszuschließen. Die Drow wandten sich von Lolth ab und gelten heute als "reformierte Drow", die die Silberne Spinne anbeten.
- Seitdem wacht die Silberne Spinne über diese Wunde in der Welt.
- Ma'an Yo'an wurde von Lolth gebissen und ihr Gift fraß sich durch seinen göttlichen Verstand. Als er Vimanassar einen Teil seiner Macht überließ, gab er ihm/ihr nur reine, unvergiftete Essenz. Dadurch versank er nur noch mehr in der Verwirrung und den Schmerzen, die das Gift der Lolth ihm aufzwangen. Dieser Wahnsinn

übertrug sich auch auf seinen Avatar, die Mondlichtbibliothek. Dieser heilige Ort wird zu einer mörderischen Falle, solange kein Mondlicht direkt auf sie scheint. Die Bibliothek wurde gesperrt und zu einer Legende. Auf ihren Ruinen wurde eine Wachfestung gebaut, in die viel später der Wächterorden einzog, um die Welt und ihre Bewohner vor dem Wahnsinn des Gottes zu schützen. Wie viele der Geheimnisse um Ma'an Yo'an ist auch dieses größtenteils von seinem Wahn zerfressen aus dem Bewusstsein der Bewohner der Welt gewichen und wird nur noch von sehr wenigen Eingeweihten bewahrt.

- Der Mond als Erscheinung am Himmel ist die einzige Quelle an Macht und Klarheit, die Ma'an Yo'an verbleibt. Er selbst wirkt kaum noch, um seinen Wahnsinn nicht an andere zu übertragen, aber die Silberne Spinne Vimanassar webt aus seinem Licht ihr Netz und sein Licht kann zuweilen Wahnsinn vertreiben und Geheimnisse enthüllen.

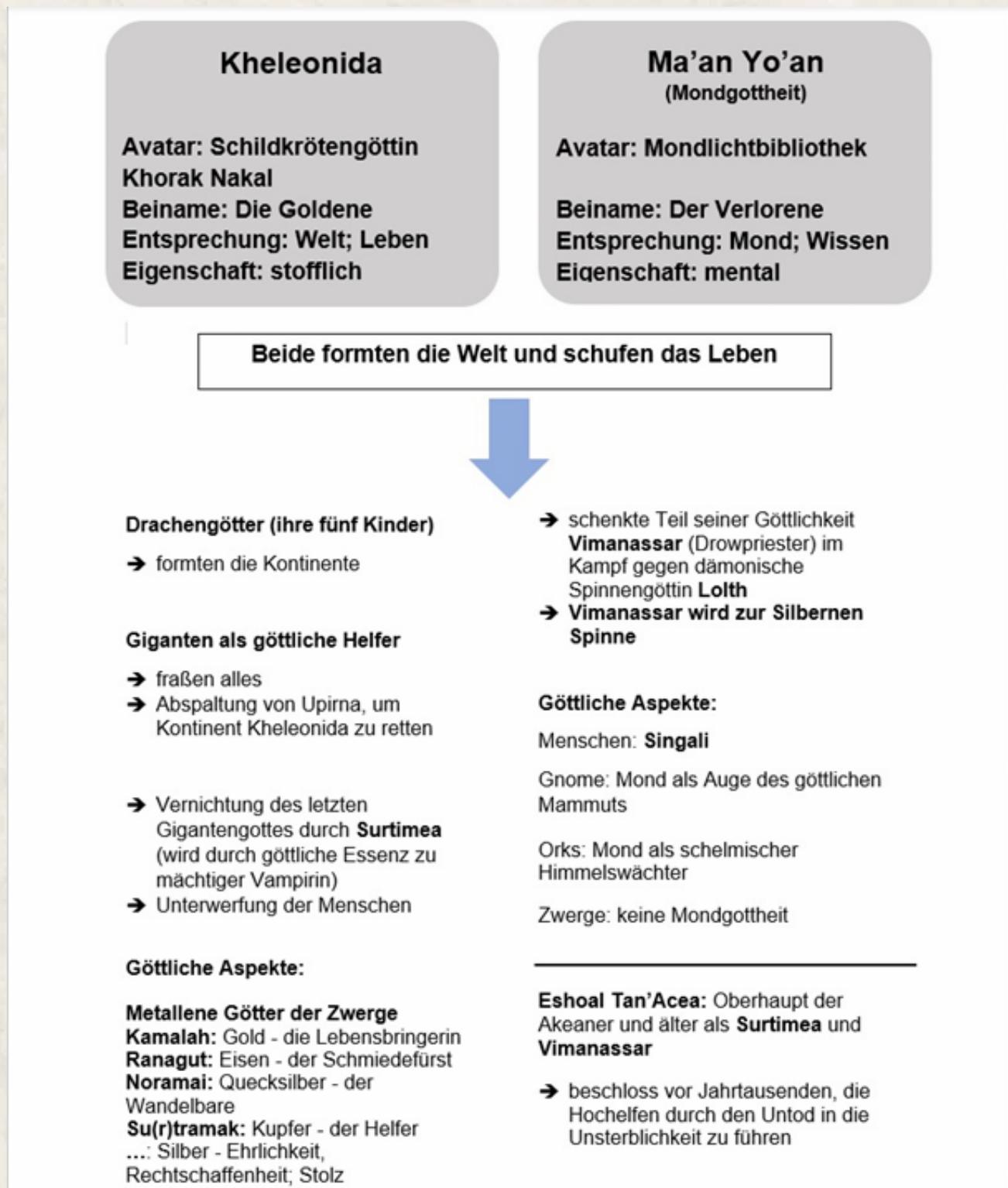
Über das Reich Akea

- Akea ist eine Nation von Hochelfen, die versuchen, durch Nekromantie Unsterblichkeit zu erlangen.
- Schon vor der Erhebung von Surtimea und Vimanassar führt Eshoal Tan Acea sein Volk in den Norden und begann, die Herrscherschicht durch seine Rituale in intelligente Untote zu verwandeln.
- Im Norden sind untote Körper einfacher zu konservieren.
- Damit ist Tan Acea eines der 5 ältesten und mächtigsten Wesen dieser Welt und taucht in diversen Prophezeiungen auf.
- Tan Acea ist ein Freund der beiden Ur-Gottheiten und das Geheimnis seines Untodes ist mit dem weißen Gottdrachen verknüpft, den er selbst "sein Kind" nennt.

Wichtige Ereignisse der Geschichte nach Jahren (SL-Infos)

-10.000 Abspaltung Upirnas
 -3.500 Gründung Akeas
 -2.500 Ankunft Lolths
 -2.000 Drow-Kriege gegen Akea
 -1500 Letzte Wägung der Drachen gegen ein jetzt untergegangenes Elfenreich im heutigen Seebund-Land, Shotami.

-1000 Drow-Kriege gegen Hochelfen
 (-950 Aufstieg der Silbernen Spinne)
 (-950 Stilllegung der Mondlichtbibliothek)
 (-100 Surtimeas Aufstand)
 0 Landung der Flüchtlinge
 5 Gründung des Seebunds, Bau des Wächterturms
 483 aktuelles Jahr



Die Schreibweisen in dieser Grafik sind nicht final

Verbotenes Wissen

Vieles, was "vergessen" wurde, ist nur ein paar Jahrhunderte her – für langlebige Spezies also gar nicht besonders lange. Aufzeichnungen über Dinge wie die Art der Seuche in Upirna oder die wahre Natur der silbernen Spinne oder des Mondgottes wurden meistens vernichtet und die Wahrheit ging in einer Flut von Lügen und Propaganda im kollektiven Gedächtnis unter. Nur in der Mondlichtbibliothek finden sich noch die alten Wahrheiten.

Warum dieses Wissen als tabu eingestuft wurde, hat mehrere, sehr unterschiedliche Gründe. Die einst mächtigen Priester des Mondgottes mögen mit der Entscheidung ihres Herren, den Drow beizustehen, nicht zufrieden gewesen sein - doch wenig später wurden sie als Diener eines nun wahnsinnigen Gottes selbst entmachtet. Die Wahrheit über Upirna mag getilgt worden sein, um die Bevölkerung nicht zu verunsichern oder (weitere) zum Scheitern verurteilte Kreuzzüge zu verhindern. Und hinter alledem steht zusätzlich das schleichende Gift im Geist des Mondgottes, das Wissen infiziert und auslöscht oder manche dazu bringt, es zu vernichten. Eine gewisse Blindheit gegenüber der Vergangenheit ist so zu einem Normalzustand von Kheleonida geworden, den kaum jemand hinterfragt.

DER KONTINENT KHELEONIDA UND SEINE VÖLKER

Dies hier soll kein Erdkundebuch sein. Wir wollen euch nur - möglichst übersichtlich - das liefern, was ihr zum Leiten einer Kampagne in dieser Welt braucht. Im folgenden Kapitel beschreiben wir knapp die wichtigsten Schauplätze im Seebund und den angrenzenden Nationen. Die Völker und ihre jeweiligen Eigenheiten werden in den jeweils passenden Abschnitten zu ihren Nationen behandelt.

DAS LEBEN AUF KHELEONIDA

Geographie und Reisen

- Kheleonida erstreckt sich entlang eines schier unüberwindlichen vulkanischen Gebirges, dem Westgebirge, von Norden nach Süden.
- Die nördlichen Steppen gehen in ein eisiges Meer über.
- Der Seebund befindet sich in einer gemäßigten Zone zwischen dem Westgebirge und dem Ozean.
- Südlich der warmen Flussfennationen beginnt eine kaum erforschte Wüstengegend. Was jenseits dieser im Süden liegt, ist unbekannt.
- Der zentrale Seebund wird von 3 gigantischen Seen dominiert und ist von einem System von Flüssen durchzogen. Nördlich wird er vom gewaltigen Strom Sheo begrenzt.
- Das Westgebirge ist durch geothermale Quellen auch in großen Höhen bewohnbar und von geheimen Höhlen und Tälern durchzogen, in denen vor allem die Drachenblütigen leben.
- Der Seebund ist immer noch recht jung und neben einigen urbanen Ballungszentren gibt es auch viel vernachlässigtes Hinterland.
- Neben den Flüssen dienen im zentralen Seebund gut ausgebaute Straßen als Verkehrswege. Auch an der Meeresküste gibt es regen Handelsverkehr per Schiff.

- Wo Reisen an der Oberwelt zu beschwerlich sind, kann ins von den Drow und Zwergen bewachte Unterreich gewechselt werden. Dort existieren gegen die Schrecken dieser Ebene abgesicherte Tunnel, Wege, Oasenstädte und Zwergenexklaven. Für das Reisen hier braucht man allerdings die Zustimmung von Zwergen oder Drow, die diese auch entziehen können.
- Der Weg zu diesen unterirdischen Routen führt über unscheinbare Häuser in Städten, Dörfern oder mitten im Nirgendwo, die mit Hinweissymbolen markiert sind.

Magieniveau

- Auch wenn Kheleonida eine magische Welt ist, durchdringt Magie kaum den Alltag.
- Magier und Zauberer sind selten und werden in der Regel von einem der Häuser der Hochelfen oder Drow abgeworben, die eine hervorragende Ausbildung anbieten - aber auch weitgehend die einzige formale Ausbildung in klassischer arkaner Magie.
- Hexenmeister sind verpönt und tarnen sich entsprechend. Oft geben sie sich als Zauberer aus, deren Blutlinie unbekannt ist.
- Druiden sind selten und finden sich vor allem unter den Flusselfen und in abgelegenen Regionen, wo Menschen ihre druidische Tradition aus Upirna weitergegeben haben.
- Teleportmagie existiert, das Wissen darum ist jedoch so gut wie vergessen, bzw. wird gut gehütet.
- Es gibt keine großen magotechnischen Kriegsgeräte, Golems, Fahrzeuge. Es gibt keine Zauberschmiede, sondern Alchemisten, die vor allem einfache Artefakte und Wirkstoffe erzeugen.
- Klerikale Magie ist weiter verbreitet und da aktuell nur wohlmeinende Gottheiten bekannt sind, ist sie gern gesehen.
- Magische Artefakte sind oft experimentell. Statt Heiltränken werden z.B. Kristallmäuse genutzt (s. kommender Regelteil).

Kommunikation

- Vieles läuft sehr profan, über Botenreiter. Nicht eilige Post wird fahrenden Händlern mitgegeben.
- In dringenden Fällen werden magische Tauben als Botenvögel genutzt.
- Der Wächterorden verfügt für Notfälle über sprechende Steine, die direkte Fernkommunikation erlauben.

Gesellschaft

- Im Seebund und in den angrenzenden Nationen gibt es keinen Adel mehr, und daher auch keine Leibeigenen.
- Alle Wesen sind freie Bürger, Bauern o.ä.
- Dennoch existiert eine Oberschicht, ein Geldadel in Form von traditionell mächtigen Familien und Häusern.
- Durch Korruption und Vetternwirtschaft sorgen diese Wesen dafür, dass sie in politischen Ämtern bleiben oder ihre große Macht und ihren enormen Reichtum in sich vereint halten.
- Durch die Ankunft der Menschen hat sich eine neue Subspezies gebildet: Die Halbelfen. Sie sind für alle Völker überaus attraktiv und haben sich schnell weit verbreitet.

Kultur und Kunst

- Religion ist eine für unsere Kampagne entscheidende Sache. Siehe Seite 12.
- Kleriker haben im Seebund keine weltliche Macht, wohl aber im Drachenland.
- Spiele: Ein beliebtes Kartenspiel ist Schafkopf - wer gewinnt hat das Recht im Laufe des Jahres ein Schaf zu schlachten, wer Schafe hat, setzt sie.
- Es gibt keine Schokolade und keinen Kaffee, stattdessen werden ähnliche Wirkungen mit den anregenden Chanra-Bohnen erreicht.

- Jedes Volk hat sein eigenes, oft sehr spezielles Kunstverständnis. Zwerge sehen keinen Unterschied zwischen Kunst und Handwerk, erkennen jedoch beides nicht an, wenn es keinen praktischen Nutzen hat. Ausnahmen sind Schmuckstücke aus Gold, die das Leben verlängern sollen. Hochelfen werten nur völlig Nutzloses als Kunst – je unpraktischer – aber auch je protziger (man könnte auch sagen, je geschmackloser), umso mehr wird das Stück geschätzt. Menschen liegen irgendwo dazwischen und werden von beiden Völkern als „kulturlos“ verpönt. Bei den Drow darf Kunst traditionell nur spinnenthematisch sein, auch wenn es moderne Strömungen gibt, die mit Krestieren liebäugeln. Orks und Goblins gelten als Barbarenvölker und ihre Kunst ist im Seebund kaum vertreten. Tatsächlich sind Orks sehr geheimnistuerisch, was ihre Kunst angeht und zeigen sie so gut wie nie Fremden.

Namen der khelonidischen Völker

- Zwergennamen: Die Zwerge benennen ihre Kinder nach Gesteinsarten und Erzen. Das kann von einem würdevollen Basaltrius oder Marmora bis hin zu einem niedlichen Kiesli oder Tuffa reichen. Als elegant, aber auch etwas versnobt, gelten Namen zu Edelsteinen oder Halbedelsteinen wie Malachite, Korundon oder Topazia. Zwerge besitzen keine Nachnamen, sie nennen höchstens noch, zu welcher Mine sie gehören, und damit muss ihre Identität geklärt sein. Alles andere gilt als eine Beleidigung ihrer Individualität. Andere Spezies behelfen sich oft mit „Basaltrius mit dem schwarzen Bart“ und anderen Umschreibungen, hüten sich aber, diese in Hörweite von Zwergen auszusprechen. Zwerge selbst erkennen die gemeinte Person an winzigen Abweichungen in Betonung und Intonation.
- Elfennamen: Elfen erhalten ihre Namen durch eine Orakelzeremonie, bei der nach

komplexen Vorgaben Silben-Runen zu Sternkonstellationen ausgelegt werden, die bei der Geburt an bedeutsamer Stelle stehen. Nur spezielle Fachleute können dies vornehmen und im Gegenzug ableiten, was genau zu einer Benennung wie Kurasela oder Amisura geführt hat. Verbreitete Silben sind A, Si, Nen und Ra. Zu diesem persönlichen Namen wird immer das „Haus“ genannt, zu dem die Person gehört. Diese Häuser sind bedeutsame Gebäude, auf die sich ganze Ketten von Klientel, verschworenen Gemeinschaften und oft ganze Landstriche beziehen. So kommt es oft vor, dass sich reihenweise Elfen mit dem Beinamen „Turm-des-Morgens“ oder „Zitadelle-des-Nordwinds“ vorstellen, die nach den üblichen Definitionen der meisten anderen Kulturen nicht im Geringsten miteinander verwandt sind.

- Drow sind zwar schon lange von den anderen elfischen Kulturen getrennt, aber auch sie verlassen sich auf Orakel, um die Namen von Kindern festzulegen. Dabei werden allerdings Bestandteile der Namen von Ahnen kombiniert, die so geehrt werden. Früher waren das allein weibliche Vorfahren, inzwischen werden auch Silben von männlichen Namen integriert. Entsprechend der Sprache der Drow enthalten die Namen viele Knack- und Zischlaute. Silben mit -o- werden zusehends weniger, da sie von vielen Familien wegen dieses einzigen Vokals im Namen der Lolth gemieden werden. Wer weiterhin Namen mit -o- vergibt, gilt als traditionell, was nicht zwingend eine positive Eigenschaft ist.
- Gnome geben ihren Kindern Namen, deren Klang sie mögen. So kann es Gnome geben, die elfische oder menschliche Namen tragen, oder solche, die nach einem interessanten Geräusch benannt sind. Dazu kommt eine Clan-Bezeichnung, die sich vom Totem der Person ableitet - zum Beispiel Clan des Adlers.
- Orks haben eine sehr komplexe Namensgebung, die auf Blutlinien der

Eltern, Heimatinseln (ursprünglich sind die Orks Inselbewohner) und Taten wichtiger Ahnen verweisen. Diese langen vollständigen Bezeichnungen wie Ubo'dasra Rhonokosh kraph Otoy (Kind der Linien Obo und Esra, gekreuzt in Form eines ersten Sohnes und einer zweiten Tochter, von der Insel Rhono, Westseite, über sieben Generationen entfernt vom legendären Vulkansandfresser) werden im Alltag und vor allem für Nicht-Orks gekürzt - zum Beispiel zu Ubo.

- Drachenblütige, die in gemeinschaftlichen Gruppen aufwachsen und keine Beziehung zu genetischen Eltern haben, haben als Kinder nur Spitznamen nach ihrem Aussehen oder besonderen Eigenschaften und geben sich später selbst Namen, deren Klang sie mögen.
- Die Namen der Menschen sind so vielfältig, da aus zahlreichen vergessenen Kulturen zusammengewürfelt, dass niemand eine Übersicht hat.

Wirtschaft

- Das Geldsystem ist eher unoriginell und besteht aus Gold-, Silber- und Kupfermünzen.
- Geld wird zumindest im Seebund von Zwergen im Auftrag des Konzils geprägt.
- 2-4 Silber verdient eine durchschnittliche Person am Tag.
- Handelshäuser legen die Handelspreise für Güter wie Weizen fest.
- Die Magistrate sind in ihren Regionen für die Erhebung von Steuern zuständig und können diese frei ansetzen.
- Der Staat mischt sich nicht in die Angelegenheiten von Bauern, Handwerkern oder Händlern ein. Diese haben lockere Gildenverbände, denen man nicht zwingend angehören muss, die aber Ausbildungsmöglichkeiten und Zusammenarbeit koordinieren bzw. Großaufträge vergeben.
- Die Magistrate sind außerdem verpflichtet, den Bürgern und Bauern in Notzeiten Hilfe



zukommen zu lassen. Sei es in Form von Bewaffneten oder Gütern. Dafür haben sie einen guten Teil der erhobenen Steuern in das Einlagern von haltbaren Nahrungsmitteln und das Heuern von Bewaffneten zu investieren. Letztere sind im Grunde private kleine Armeen, die aber zum Wohl aller eingesetzt werden sollen. Wie in allen Dingen hängt die Macht der Magistrate hier von der Einschätzung der anderen Magistrate ab und so kann es zu Missbrauch kommen.

Gesetze und Strafen

- Die Gesetzgebung im Seebund wurde von den umliegenden Nationen übernommen, die meisten Gesetze sind daher überall gleich.
- Diebstahl wird gering bestraft, mit Bußzahlungen und Arbeit für den Magistrat oder Gilden, die sich auf das Einkommen und die Möglichkeiten der entsprechenden Person beziehen.
- Betrug wird sehr ernst genommen und führt zu Berufsverboten.
- Körperverletzungen werden mit Geldstrafen und verpflichtendem Dienst gegenüber den Geschädigten geahndet.

- Totschlag und Mord führen zu unterschiedlich langem Zwangsarbeitdienst, meist in der Landwirtschaft. Diese Gefängnisgärten produzieren Getreide und andere gut haltbare Nahrungsmittel für die Magistrats-Vorräte.
- Die Rechtsprechung wird von qualifizierten Dienstleuten unter Weisung der Magistrate ausgeübt. Dafür ist eine mehrjährige Ausbildung nötig, die für vielversprechende Jugendliche kostenlos angeboten wird.

RELIGIONEN

Das Pantheon der Drachenblütigen: Kheleonida und die fünf Drachen

Die großen Drachengötter spielen bis heute eine wichtige Rolle im Glauben der Völker. Eine Gruppierung hat sich hier besonders hervor getan: die Kirche der Drachengötter. Ausgehend von den Drachengeborenen, aber auch aus anderen sterblichen Völkern bestehend, verkünden sie die Gebote ihrer schlafenden Gottheiten in ganz Kheleonida.



„Nachdem die Welt erschaffen war, formten die Drachen die Kontinente. Mit ihren Klauen schufen sie Gräben und Täler, ihr Atem verbreitete Wärme und Leben, doch schuf auch Eis und Tod. Mit einem Flügelschlag entstand eine Wüste und die Erde erzitterte vor dem Gebrüll. Sie gelobten, immer über diese Lande zu wachen.

Die Sterblichen kamen später und die Drachen gestatteten es ihnen, sich auf ihrer Schöpfung niederzulassen, und gönnten es ihnen dort zu leben, solange sie sich an ihre Gesetze hielten und ihre Gebote würdigten.

Doch die Natur der Sterblichen ist oft gewalttätig und heimtückisch. Nicht selten lagen die Völker, entgegen der ihnen auferlegten Gebote, im Krieg miteinander und erzürnten die Erschaffer des Landes. Die Drachen, die verborgen in den Bergen, im Wasser und im Schnee schliefen, erwachten durch das Blutvergießen und die Todesschreie. Die Luft erzitterte, als sie sich erhoben, um die Völker an ihre Pflichten zu erinnern. Fluten rissen ganze Städte ins Meer, Flammen verschlangen ganze Landstriche und Eis bedeckte den Erdboden. Die Götter brachten eine Apokalypse über den Kontinent, die ihn von der Gewalt befreien und einen Neuanfang schaffen sollte.“

Die Lehre der Drachenpriester

- Die 5 Drachen formten den Kontinent im Sinne Kheleonidas und schworen, ihn zu beschützen.
- Die neu angekommenen Menschen stehen ebenfalls unter ihrem Schutz, solange sie sich an ihre Gesetze halten.
- Ihrer Überzeugung nach sind Drachen eine Rache der Welt und Natur an Sterblichen, die über ihre Maßen hinaus leben und Unheil bringen. Die sicherste Methode, einen teilweisen Weltuntergang durch Feuer, Sturm oder Gift zu vermeiden, ist, solche

Auswüchse direkt zu entfernen, bevor sie die Aufmerksamkeit der göttlichen Ahnen auf sich ziehen können.

- Die Drachenblütigen verkünden den Willen der Drachen und warnen vor deren Strafe, sollten die Sterblichen gegen diesen Willen handeln.
- Eine solche Strafe ist in der Vergangenheit bereits mindestens fünf Mal über die Welt gekommen. Fünf Mal kam eine Flut, die ausmerzte, was sich gegen die Drachen gewandt hatte. Jedes Mal erhob sich ein anderer der fünf Drachen.
- Ihre heilige Schrift ist das "Buch der Elemente".
- Sie werden auch von nicht-drachenblütigen Spezies verehrt (fatalistisch im Sinne von: "Sie werden kommen und sie werden uns alle vernichten und wir werden es verdient haben!")
- Die Kleriker beobachten die Völker genau und befürchten, dass diese erneut den Zorn der Götter wecken. Sei es durch Krieg, die scheinbar nie endende Gier der Zwerge, die die Erde durchschürfen, oder die ketzerischen Akeaner, die den Tod austricksen.
- Die Gläubigen haben eine starke Abneigung gegen Kreaturen der Dunkelheit und empfinden Drachengeborene als auserwählte Herrscher.

Eine Prophezeiung aus dem Buch der Elemente:

"Ein sechstes Mal wird Rache ausgerufen und wird Vernichtung über jene kommen, die Vernichtung verdienen und herbeisehnen. Blut wird sie ankündigen, Blut und Krankheit und ein Betrug an der Zeit und dem Tod. Wer falsches Bündnis eingeht, wer über Sklaven herrscht und wessen Sein Fluch ist, wird den Richtspruch der Drachen beschwören."

Drachische "Gesetze":

- Es ist nicht an euch zu entscheiden, wohin der Himmel zieht. Er hat seinen eigenen Willen und ist frei.
- Stört die Ruhe der Erde nicht, denn viele Dinge sind vergraben, die besser verborgen bleiben.
- Grämt euch nicht, wenn ein Leben endet, denn ein Ende gibt dem Leben erst Bedeutung. Der Tod bringt nicht nur Kummer, sondern auch Veränderung und Wachstum. Dennoch ist es nicht an euch, seinen Zeitpunkt zu bestimmen, er wählt ihn selbst.

Die fünf Drachengötter

- Der Weiße: Itranax Tari steht für Zeit, Leben und Tod. Er schlüpft zyklisch aus einem Ei und zerfällt dann erneut zu Staub, aus dem sich das Ei neu bildet.
- Der Blaue: Nakuta Ankarax steht für das Wetter, für Unwetter, aber auch für Launenhaftigkeit, Gefühle und die Dualität von Zuneigung und Abneigung.
- Der Schwarze: Sorak Sharodram steht für Ruhe, Kontemplation, das Meer und den Schlaf.
- Der Grüne: Mishka Lisharun steht für das Leben, Vegetation, Tiere, Neubeginn.
- Der Rote: Yonak Iraskat steht für Feuer, Strebsamkeit, Begeisterung und Kampfkraft.

Die Mondgottheit

Bei fast allen Völkern ist eine mit dem Mond assoziierte Gottheit bekannt, jedoch wird sie nie so stark verehrt wie die Drachenblütigen es bei ihren Gläubigen durchsetzen. Kleriker dieses Mondgottes sind selten, doch es gibt Anzeichen dafür, dass das vor Jahrhunderten noch anders war. Verfallene Tempel zeugen von einer Zeit, in der der Mondgott allgegenwärtig war.

- Die Menschen beten eine weibliche Mondgottheit namens Singali an, die Göttin der Geheimnisse. Man ruft sie auf der Suche nach Glück und Inspiration an und vertraut ihr intime Details an, die sonst für niemanden bestimmt sind.
- Für Gnome ist der Mond das Auge des göttlichen Mammut, das wohlwollend auf alles herabblickt.
- Die Zwerge haben keine Mondgottheit. Sie verehren das Stoffliche, die Säfte Kheleonidas und können das Konzept eines nicht körperlich spürbaren Gottes nicht nachvollziehen.
- Für die Orks ist der Mond ein schelmischer Himmelswächter.
- Die Drow verehren die Silberne Spinne, die auch oft mit dem Mond assoziiert wird und die das Volk von den Fesseln der Lolth befreit haben soll. Die Drow bestehen aber darauf, dass die Silberne Spinne nicht identisch mit dem Mondgott ihrer Vettern ist.



- Flusselfen und Hochelfen kennen Ma'an Yo'an, den Verlorenen. Er wird nicht (mehr) verehrt, sondern ist eher eine mahnende Sagengestalt, die daran erinnern soll, dass auch die Höchsten fallen können. Sein Name wird in der Regel nicht ausgesprochen, außer als ein sehr seltener Fluch, und psychische Krankheiten und Vergesslichkeit werden mit dem "Schatten des Mondes" in Verbindung gebracht.

SL-KASTEN: DER MONDGOTT

DER MONDGOTT HAT IM KAMPF GEGEN LOLTH SEINEN VERSTAND VERLOREN, SEINE ANHÄNGERSCHAFT VERFIEL MIT IHM DEM WAHN UND WURDE NACH BLUTIGEN KONFLIKTEN ZERSCHLAGEN UND VERGESSEN.

Die Metallenen Götter der Zwerge

Zwerge personifizieren ihre Gottheiten durch die Eigenschaften von vier Metallen, die ihnen von allen am wichtigsten sind. Sie beten im Grunde die Materialien an, mit denen sie arbeiten - gleichzeitig sind diese auch Aspekte der Welt, also der Urgöttin Kheleonida, die jedoch von den Zwergen nicht aktiv angebetet wird.

Die vier Metallgottheiten sind:

- Kamala, das lebendige Gold. Aspekte: Edelmut, Güte, Heilung. Kamala ist das Blut, das durch Kheleonidas Adern fließt, wunderschön und segenspendend. Kleriker Kamalas stehen immer für das Gute ein und sind vor allem Heiler. Durch Kamala assoziieren Zwerge Wohlstand direkt mit Gesundheit und goldene Schmuckstücke sollen das Leben verlängern. Kleriker der Kamala segnen mit Goldstaub und geben ihn auch als Medizin ins Essen.
- Ranagut, der Herr der Esse, die eiserne Herausforderung und das Skelett der Welt. Aspekte: Stabilität, Zähigkeit, harte Arbeit. Ranagut ist das Skelett Kheleonidas und hält alles zusammen, zugleich fordert er die Zwerge zu großen Anstrengungen heraus, da



sein Metall nicht in reiner Form zu finden ist. Seine Kleriker sind sehr konservativ und oft kriegerisch veranlagt.

- Sutramak, der Vielseitige, Kheleonidas kupferner Schuppenpanzer. Aspekte: Vielseitigkeit, List, Zusammenarbeit. Sutramak-Kleriker sind selten in Zwergen-bingen anzutreffen, aber häufiger bei Zwergen, die unter Elfen oder Menschen leben. Sie passen sich leicht an - vielleicht zu leicht und gelten bei ihren Geschwistern als moralisch wenig gefestigt. Viele leben als geschickte und gerissene Handwerker in großen Städten.
- Noramai, die Wandelbare, Kheleonidas quecksilberne Magensäfte. Aspekte: Wandel und Reinigung, aber auch Tod und Toxizität. Noramai-Kleriker sind fortschrittliche Forscher, Denker und Alchemisten, was von vielen ihrer Artgenossen als gefährlich angesehen wird.

DER SEENBUND

Nach der Einwanderung der Menschen, die vor einer Seuche vom Ostkontinent Upirna nach Kheleonida geflohen waren, - und nach viel Aufruhr und Streit - wurde vor ungefähr fünfhundert Jahren der Seebund gegründet. Er ist ein Staat, in dem alle intelligenten Wesen des Kontinentes sich an einem gemeinsamen, geordneten Leben versuchen, während ringsum die älteren Reiche von Drow, Hochelfen, Zwergen, Drachenblütigen und Gnomen weiter existieren. Jede dieser Nationen trat dafür einen Teil ihres Territoriums ab und es wurde den dort lebenden Wesen freigestellt, ob sie in der neuen Nation leben wollten oder für eine Umsiedlung entschädigt wurden. Eine andauernde Bedingung ist dabei, dass der Seebund keine expansionistischen Ambitionen hat und dass regelmäßig geprüft wird, ob der Ostkontinent Upirna nicht doch wieder besiedelt werden kann. In diesem Fall wird erwartet, dass die Bevölkerung sich auf diesen ausdehnen wird, die Menschen allen voran.

Die politische Lage in diesem inzwischen doch recht alten Provisorium ist stets etwas angespannt, aber friedlich, und vom Wächterorden gesichert - einer Organisation des Seebunds, die Angehörige aller Spezies rekrutiert.

DIE REGIERUNG DES SEENBUNDS

Das Konzil der Seen

Gemäß seiner Natur ist der Seebund ein wenig ein Flickerwerk. Es regiert ein Konzil, der immer mit einer gleichbleibenden Anzahl an Menschen, Elfen und Zwergen besetzt sein muss und dessen Posten in einem komplexen und oft undurchschaubaren Verfahren vergeben werden.

Dazu müssen neue Anwärter auf Posten genügend Stimmen der aktiven Mitregierenden gewinnen - nämlich drei Viertel - was zu vielen Bündnissen führt. Oft kann niemand die nötige Mehrheit erlangen, weswegen manche Posten auch über Jahre provisorisch besetzt sind, um die Zahl korrekt zu halten. Diese Ratsmitglieder dürfen allerdings nicht über neue Anwärter mit abstimmen, wodurch sich die Menge der Stimmberechtigten reduziert, bis die

Mehrheit leichter zu erreichen ist. Durch das ständige Paktieren und Wechseln der Zahlen von vollen und provisorischen Mitgliedern gilt das Konzil als oft mehr mit internen Streitereien als mit tatsächlichem Regieren beschäftigt.

Bei dem Geschehen haben Mischlinge aus Elfen und Menschen einen immensen Vorteil - sie dürfen für zwei verschiedene Sitze kandidieren. Tatsächlich haben sich ganze Dynastien von Halbelfen entwickelt, die durch geschickte Heiratspolitik den Anteil beider Spezies unter ihren Kindern gleich halten. Die Tatsache, dass das Aussehen von Halbelfen als eine Art universelles Ideal im Seebund gilt, mag davon herrühren oder einfach damit gut Hand in Hand gehen.

Der Rat ist zugleich das oberste Gericht des Seebundes, erlässt Gesetze und ernennt Magistrate, die über einzelne Provinzen gebieten und alle zwei Jahre Rechenschaft über ihre Taten ablegen und ohne großes Verfahren ein- und wieder abgesetzt werden können. Ansonsten regieren sie auf Lebenszeit - falls sie die Gunst des Konzils nicht verlieren. Abgesehen davon können sie recht uneingeschränkt herrschen. Sie kommandieren sowohl die Wache der Stadt mit ihrem Herrschaftssitz als auch in der Regel private Armeen, die sie zum Schutz der Bevölkerung einsetzen sollen. Außerdem sind ihnen Agenten des Wächterordens zugeteilt.

Diese Ämter sind hoch begehrt und die Kriterien, nach denen sie vergeben werden, werden nicht nach außen kommuniziert. Das Konzil der Seen betont jedoch bei jeder Gelegenheit, dass es um Erfahrung, Engagement und persönliche Begabung geht. Es ist jedoch auffällig, dass sie oft an sehr wohlhabende Hochelfen gehen, selbst wenn diese Spezies in der entsprechenden Region nicht oder kaum vertreten ist.

Die Macht der Magistrate

Das System ist ganz offensichtlich anfällig für Korruption, was von den reichen Hochelfen, die es mit etabliert haben, auch billigend in Kauf genommen wurde und wird. Ein Magistrat herrscht so lange, wie das Konzil es duldet - das kann oft heißen, solange ein beständiger Strom von Bestechungsgeldern fließt. Viele Magistrate nutzen ihre Amtszeit, um so viele Reichtümer wie möglich anzuhäufen, ohne dabei zu

sehr über die Stränge zu schlagen - denn das Konzil nimmt Beschwerden der Bevölkerung durchaus ernst. Wohlhabende Magistrate sind wiederum in der Lage, massiven Einfluss auf das Konzil zu nehmen und dadurch dafür zu sorgen, dass ihre Verwandten und Getreuen in anderen Regionen als Magistrate eingesetzt werden - was wiederum ein Missstand ist, der dem gemeinen Volk oft verborgen bleibt. Die wahre Macht hinter dem Seebund sind somit konservative, ultrareiche Hochelfen.

Bewaffnete Kräfte

Tatsächlich hat der Seebund keine stehende Armee an sich – seine ganze Existenz beruht auf der Duldung von und Verträgen mit seinen Nachbarn. Aber die einzelnen wichtigen Häuser (es gibt keinen Adel in dem Sinne, aber Familien, die mit ihren Klienten und entfernten Verwandten große Macht und Reichtum auf sich vereint haben) können private Truppen aufstellen und es wird von ihnen erwartet, dass sie sie in Krisenfällen zum Schutz der Zivilisten einsetzen und ihre Herrschaftsbereiche damit befrieden. Magistrate sind zum Erhalt einer solchen Truppe sogar verpflichtet. Ein komplexes System an Berechnungen legt dabei Grenzen für die Größe dieser Einheiten nach oben und unten fest, aber ihre Undurchschaubarkeit macht es einfach, sich entweder vor zu hohen Ausgaben zu drücken oder beeindruckend viele Soldaten auszuheben.



DER WÄCHTERORDEN

Alle Angelegenheiten, die nicht nur regional wichtig sind, sondern den ganzen Staat betreffen und in die Bereiche Sicherheit und Schutz der Bevölkerung fallen, werden vom zentral organisierten Wächterorden übernommen. Ein Grundstock des Ordens besteht aus Menschen, aber auch nichtmenschlichen Einwohner des Seebundes streben viele der Positionen an. Zudem sind die umgebenden Staaten teils auch im Rahmen von Verträgen dazu verpflichtet, jedes Jahr eine gewisse Anzahl vielversprechender Rekruten zu schicken.

Die meisten Angehörigen des Ordens tragen daher auch individuelle Ausrüstung, ihrer Spezies und Kultur entsprechend, und einheitlich ist vor allem das Wappen: ein von einer Flamme gekrönter Turm. Die Wächter sind Polizisten, Ermittler, Forscher und schnelle Eingreiftruppe und werden zentral verwaltet. Mehr dazu auf Seite 40.

VÖLKER DES SEEBUNDS

Mehr zu den nichtmenschlichen Völkern und ihrer Lebensweise findet ihr in den jeweiligen Abschnitten zu diesen Nationen.

Menschen leben auf Kheleonida in allererster Linie innerhalb des Seebundes, der überhaupt erst aufgrund ihres Erscheinens gegründet wurde. Einige andere der alten Nationen haben menschliche Familien aufgenommen und es gibt Minderheiten von ihnen in Ländern mit größtenteils elfischer Bevölkerung. Aber wer einen Menschen sieht, wird zuerst immer von einem Seebundler ausgehen. Da die Menschen hier von Flüchtlingen aus verschiedensten Regionen im Osten abstammen, zeigt sich eine große Bandbreite an äußeren Merkmalen. Augen-, Haut- und Haarfarben variieren wild und Menschen können von gerade mal anderthalb Metern bis zu einem guten Stück über zwei Meter groß werden.

Die zahlreichen **elfischen Nationen** Kheleonidas haben sich rasch mit den neu angekommenen Menschen vermischt und diese mit ihnen, so dass es mittlerweile zahlreiche Nachkommen mit unterschiedlichsten Anteilen beider Spezies gibt.

Generell gelten sie als das „Beste beider Welten“ und viele hohe Ämter des Seebundes werden von Halbelfen und Hochelfen bekleidet. Grob wird unterschieden zwischen Flusselfen (meist im Süden), die ein naturverbundenes Leben auf Hausbooten und einfachen Pfahlbauten in Flussauen führen - und Hochelfen, die in den letzten Jahrhunderten ein unverschämtes Vermögen angehäuft haben und Wert auf perfekte, edle Kleidung und ein angenehmes Leben in eleganten Villen legen.

Da der Seebund aus Territorien der angrenzenden Nationen zusammengesetzt ist, finden sich hier natürlich auch viele **Zwerge**, die den Großteil des Kontinentes untertunnelt haben und von denen die meisten nicht einsahen, den Platz für die Neuankömmlinge zu räumen. Viele dieser Zwergensiedlungen gehören de facto nicht zum Seebund, sondern sind Exklaven der alten Bingen. Meist werden sie von Reisenden sowieso nicht bemerkt.

Vor allem die nordöstlichen Teile des neuen Staates, in den Ausläufern des großen Westgebirges, gehörten einst zum Reich der Drachen. Die **Drachengeborenen** sind langlebig, oft eher lethargisch in ihrer Lebensweise und nicht besonders zahlreich. Vor allem die Kleriker unter ihnen haben sich aber früh entschieden, im Seebund zu verbleiben. So gibt es vor allem im Norden des Staates fast in jedem Dorf einen oder mehrere Drachenblütige, die es als ihre heilige Pflicht sehen, die anderen Spezies an das Gebot der Harmonie ihrer Drachengötter zu erinnern - und dass die Konsequenz für große Konflikte der Untergang sein könnte.

Gnome leben als Nomaden in den Steppen des Nordens und an der Küste. Sie haben keinen Staat und keine Regierung, aber sie sind wilde Krieger und niemand würde auf die Idee kommen, ihnen ihre kargen Territorien abspenstig zu machen. Und doch haben sie dem Seebund einige Gebiete überlassen, wo nun Gnomenbarbaren auf zivilisierte Elfen und Menschen treffen und ihre Lebensweisen austauschen. Gnome sind oft zäh, stur und vielseitig und als Kämpfer in Stadtwachen und Armeen begehrt. Manche von ihnen blühen aber auch in städtischen

Umgebungen regelrecht auf und werden zu kreativen Bastlern und Erfindern.

Orks sieht man eher selten im Seebund. Sie leben eigentlich auf den Orkinseln im Südwesten, meist vom Fischfang und dem Handel mit Südfrüchten. Sie haben kein Staatsgebiet, das sie dem Seebund hätten hinzufügen können. Doch immer wieder verschlägt es ehrgeizige und von Neugier getriebene junge Orks und Halborks ans Festland.

Auch die **Drow** sind Teil des Bundes, obwohl ihre Reiche rein unterirdisch liegen. Seit der Reformation durch die Silberne Spinne warten sie gemeinsam mit den Zwergen die Straßen des Unterreichs, sorgen für Sicherheit bei unterirdischen Reisen und heißen Nicht-Drow in ihren Hallen willkommen, wobei immer noch Ressentiments gegen männliche Wesen spürbar sind. Die Zugänge zu ihren Tunneln finden sich meist in unscheinbaren Fachwerkhäuschen, die mit Spinnensymbolen gekennzeichnet sind.

Die **untoten Hochelfen aus Akea** sind nicht Teil des Seebunds, sondern verfolgen eine isolationistische Politik. Sie durchqueren die Länder südlich ihrer streng bewachten Grenze nur im Notfall. Es finden sich jedoch vereinzelt Krypten im Gebiet des Seebunds, die einst zu Akea gehörten, bevor im Krieg gegen die Drow Gebiete verloren gingen.

WICHTIGE SIEDLUNGEN

Die Hauptstadt - Seestadt

- Einwohner: 40.000 (komplett durchmischt aus allen Spezies, vor allem Angehörige des Wächterordens und Regierungsbeamte)
- Lage: im Zentrum der drei Seen Wintersee, Kranichsee und Dämmersee
- Stadt ist nur auf Regierung ausgelegt, fast alle Gebäude dienen der Versorgung oder der Unterhaltung des Konzils oder des Wächterturms

Wichtige Merkmale und Orte:

- Wächterturm, zentraler Sitz des Wächterbunds - auf vielen Schichten von Ruinen gebaut und Jahrhunderte alt. Enthält Unterkünfte, Trainingsräume, Waffenkammern, Zellen und Besprechungsräume für die Wächter sowie das Büro des obersten Wächters. Die Eingangstore sind massiv, aber es finden sich kleinere Tore in den passenden Größen für alle Spezies darin eingelassen. Zutritt nur für Wächter und ihre Begleitung.
- Alchemistische Labore - Nebengebäude des Wächterturms. Hier werden neue magische Artefakte für den Feldeinsatz hergestellt und an die Wächter ausgegeben.
- Konzil der Seen - Sitz des regierenden Rates des ganzen Seebunds. Eher unscheinbares Gebäude, kein Platz für Zuschauer vorgesehen.
- Unterkünfte und Villen der Regierungsbeamten, Schreiber, Boten und Diener.
- Gasthäuser für Gesandte, Bittsteller und Diplomaten.
- Rotlichtviertel - zahlreiche Tavernen und Bordelle für die Zerstreung der Beamten.
- Die mysteriöse Mondlichtbibliothek. Es gibt mehrere Zugänge zu dem uralten Bau, der die Fundamente des Wächterturms bildet (über den Turm selbst, über ein verriegeltes, unscheinbares Brunnenhaus einer Taverne im Südostviertel der Stadt, ...). Die Bibliothek enthält verbotenes Wissen und ist für das gemeine Volk tabu. Nur wenige wissen, dass sie noch existiert und noch weniger kennen ihre Geheimnisse.

Wichtige Personen:

Siehe Organisationen, Wächterbund

SL-KASTEN: DIE MONDLICHTBIBLIOTHEK

BEWACHT VON KÜNSTLICHEN WESENHEITEN AUS METALL UND ZAHNRÄDERN LAGERN HIER TAUSENDE UND ABERTAUSENDE BLANKE TAFELN AUS EINER ART WEISSEM GLAS, DIE ERST DANN EINE SCHRIFT ZEIGEN, WENN SIE KORREKT ENTNOMMEN WURDEN. SOLANGE DER MOND ÜBER DER BIBLIOTHEK SICHTBAR IST – WAS IN IHREN HALLEN NUR ÜBER ARTEFAKTE ZU PRÜFEN IST – KANN MAN DIE KÜNSTLICHEN BEWOHNER ZU EINER SOLCHEN ENTNAHME ANLEITEN.

DAS HEISST: WENN MAN IHRE SPRACHE SPRICHT, ODER SIE DAZU BRINGEN KANN, DIE EIGENE ZU ERLERNEN. SOBALD JEDOCH DER MOND VERSINKT ODER EINE ZU DICHTER WOLKE SICH DAVOR BEWEGT, KRIECHT EINE FORMLOSE DUNKELHEIT DURCH DIE WÄNDE UND REGALE UND DIE BEWOHNER WERDEN ZU BLUTRÜNSTIGEN MORDMASCHINEN. DIE BIBLIOTHEK SELBST, VERKÖRPERT DURCH EINIGE WENIGE ELFENÄHNLICHE METALLWESEN, ÄUSSERT SICH DAZU NUR KRYPTISCH.

SIE IST „BESCHÄDIGT“ UND EIGENTLICH AVATAR EINES GOTTES, DER JEDOCH UNTER DIESEM SCHADEN LEIDET UND ZUWEILEN DEM WAHNSINN ANHEIMFÄLLT.

Farsonis - Zentrum des Nordens

- Einwohner: 30.000, bunt durchmischt mit einer leichten Mehrheit an Menschen
- Lage: An der Nordspitze des Wintersees (des nördlichsten der drei großen Seen), halbmondförmig am Ufer
- Farsonis ist die Hauptstadt der Nordprovinz und war einst eine kleine vormenschliche Siedlung und ist dann sehr schnell und chaotisch gewachsen.
- Heute ist sie ein reiches Handelszentrum.

Wichtige Merkmale und Orte

- Die klotzartige, abweisende Festung menschlicher Bauweise ist der Sitz des Magistrats für die Nordprovinz. Sie ist nach Norden ausgerichtet, nach Akea, und wacht über den Fluss.
- Zahlreiche Hafenanlagen, die weit in die tieferen Wasser des Sees hinausragen und auch das Anlegen von Hochseeschiffen ermöglichen, die über Kanäle und Flüsse zum See gelangt sind.

- Der Fluss Gilyaman fließt durch Farsonis vom See ins Meer. Das Flusstal nördlich der Stadt wird von bunten Feldern flankiert. Über Kiesstraßen geht es von der Festung hinaus aufs Land.
- Die Kopfgeldjägergilde hält Monster aus der Stadt fern.
- Im Reichenviertel befinden sich die besten Parks und Cafés.
- Kamala-Tempel im Fels, auf dem die Festung gebaut ist.

Besonderheiten

- Wegen des hohen Menschenanteils ist Farsonis eine der Städte, die zum Aussenden von Expeditionsschiffen nach Upirna verpflichtet ist.
- Nachts gibt es keinen Einlass für Nichtbürger der Stadt.
- Farsonis ist eine reiche Stadt und wenn man Geld hat, kann man hier ein entspanntes Leben führen. Das heißt nicht, dass es kein Verbrechen gibt.
- Die Stadt verfügt über eine moderne Kanalisation, an die v.a. die Häuser im Reichenviertel angeschlossen sind. Sie beherbergt aber auch so manche Monster.

Die Festung von Farsonis

Die trutzige Anlage ist von den ersten Menschen geschaffen, im Inneren aber durch den aktuellen Magistrat im hochelfischen Stil dekoriert worden - zumindest in den Bereichen, die vorzeigbar sein müssen. Der Magistrat der Nordprovinzen empfängt wichtige Besucher in einer schmalen, hohen Halle an einer großen Tafel, die Platz für zwei Dutzend Personen bietet. Wer eingelassen wird, durchschreitet zunächst einen Innenhof mit Brunnen und aufwändigem Garten.

Die Festung ist komplett unterkellert. Der Magistrat hat die menschliche Dekoration hierher verbannt. Der Weg zur unterirdischen Küche ist jetzt mit

Wandbehängen geschmückt, die klassische Jagdszenen zeigen. Die weitläufige unterirdische Anlage, die über die Ausmaße der überirdischen Festung hinaus geht, versammelt auf mehreren Ebenen Lagerräume, Gefängniszellen, eine Art Bunker für Notfälle, unterirdische Brunnen und Zugänge zur Kanalisation. Die Festung ist gleichzeitig Sitz des Magistrats, Kaserne für seine Truppen und Unterkunft für die hier ansässigen Wächter des Ordens.

Das Reichenviertel

- Im Reichenviertel zwischen Hafen und Festung sind keine Wagen und keine Reittiere zugelassen, wohl aber Sänften.
- Die Leute flanieren in ihren teuren Gewändern durch Wandelgärten und wollen gesehen werden. Das Viertel ist generell sehr grün.
- Es wimmelt von Kuchentavernen und Teestuben.

Gasthaus Zur Goldenen Färse. Eine Taverne im Reichenviertel

Ein typisches Gasthaus. Das untere Geschoss ist aus Stein, darüber befinden sich drei Stockwerke aus Fachwerk. Wie üblich in Farsonis ist dieser Laden sehr gut gepflegt und einladend. Es gibt Sitzbereiche für verschiedene Spezies. Bienenwachskerzen brennen des Nachts.

Die Speisekarte

§ Kleine Kuchlein 2 KM

§ Gefüllte Pasteten 4 KM

§ Spießchen mit Fleisch und Gemüse 2 KM

§ Obstschalen mit Eis 4 KM

§ Fettgebackenes 2 KM

§ Chanra, ein süßer und anregender Bohnentrunck 3 KM erhältlich als Chanra-Dama (bitter und leicht scharf) oder Chanra-Ika (süß und milchig)

§ Warmer Gewürzwein 2 KM

§ Chanra-Samowar, in dem mehrere Tassen warm gehalten werden 6 KM

Die Kopfgeldjänergilde

Ihre Niederlassung ist ein protziges Gebäude in der Goldwäergasse. Die Front wird von Erkern voller Darstellungen von Waffen und Schilden geziert. Geschnitzte Säulen im Foyer zeigen Wesen in Käfigen, darüber triumphierende Kopfgeldjäger.

Hinter der Theke steht meistens die Gnomin Nakili (rote, hochgestellte Haare, Kette mit Totenschädeln um den Hals, scharfgefeilte Zähne).

Die Gilde ist dafür zuständig, die Stadt vor Monstern aus dem Umland, dem See und dem Fluss zu beschützen. Oft werden die Jäger auch in die Kanalisation geschickt. Die Gilde verdient damit sehr, sehr viel Geld und nimmt auch ihre Mitglieder aus. Ohne Gildenmitgliedschaft darf in Farsonis kein Monster erschlagen werden.

Kopfgeldjäger müssen einen guten Teil ihrer Prämien an die Gilde abtreten. Wenn sie nicht rechtzeitig Geld und Auskünfte liefern, wird ihr Einkommen geschätzt und dementsprechend Abgaben verlangt - und es wird hoch geschätzt.

Der Hafen

- Wie an jedem Hafen herrscht hier hektische Betriebsamkeit zwischen Docks, Büros und Kontoren von Reedereien und Handelshäusern sowie Lagerhallen.
- Um den eigentlichen Hafen spannt sich ein Ring von Tavernen, Fischrestaurants, Bordellen und Casinos. Dazwischen gibt es Geldverleiher, Bankhäuser und Wechselstuben.

Die Hafenmeisterei

Ein Zwerg in safrangelben Roben, Jaspitron Sternenstimme, ist der Dockmeister. In seinem Büro in diesem massiven Steinhaus direkt an den Docks finden sich Regale, die haufenweise angekettete Bücher beinhalten. In diesen stehen Aufzeichnungen über ein- und ausgehende Schiffe sowie deren Ladung, Ziel, Herkunft und Besatzung. Random Funfact: Jaspitron wird in 2 Monaten zum 3. Mal stolzer Opa. Die Wiege wurde schon geschnitzt und ist im Tempel gesegnet worden.

Speisekarte einer Hafenkaschemme

§ Chanra-Samowar 1KM

§ Fischsuppe mit Fladenbrot 1KM

§ Nudeln, Grießnocken 1 KM

Personen in Farsonis

(weitere, siehe "Ubo" bei Organisationen, Seite 42)

Anenki Turm-des-Morgens, Magistrat v. Farsonis

Ein erhabener Hochelf mit makelloser Etikette herrscht über Farsonis und die Region, zu der auch Orte wie Manaka und Talaris gehören. Er pocht immer darauf, dass er sein Amt durch seine Verdienste erhalten hat.

Als Magistrat wurde er vom Konzil beauftragt und kann Truppen ausheben, Armeen befehligen und sogar in Absprache mit dem Wächterbund auch den Wächtern befehlen.

Anenki ist vermutlich einer der einflussreichsten Sterblichen des Seebundes und herrscht über die größte Provinz. Als Magistrat ist seine Macht in der Region nahezu absolut, aber er ist dem Wächterbund ebenso Rechenschaft schuldig wie alle anderen Bürger des Bunds, da dieser direkt das Konzil vertritt.

Er stammt aus einem der ältesten Häuser der hochelfischen Gebiete und ist ebenso höflich wie durchtrieben. Er ist bereit so ziemlich jeden vor den Karren zu werfen, um sich und seinen Status zu schützen.

Theoderich Mungarsson

Theoderich ist ein weißhaariger, gepflegter Mensch und Hauptmann der Wache in Farsonis. Er steht kurz vor der Pensionierung und freut sich auf mehr Zeit mit seiner Frau Amatheia. Er ist etwas unsicher, aber gewissenhaft. Theoderich ist direkt Anenki unterstellt und hat sein Büro in der Festung.

Khoasall Halle-des-Morgenrots

Ein Flusself in der Tracht der Hochelfen und Stellvertreter des Magistrats von Farsonis. Der schmale, hellhäutige („von Sonne geküsste“) Elf stammt aus einfachen Verhältnissen und hat sich hochgearbeitet. Heute ist er Anenkis Handlanger und Sündenbock. Er empfängt in der Festung ankommende Wächter und erklärt ihnen das Nötigste.

SL-KASTEN: GEHEIMNISSE ANENKIS

FARSONIS IST EINE DER STÄDTE, DIE ZUM AUSSENDEN VON EXPEDITIONSSCHIFFEN NACH UPIRNA VERPFLICHTET IST. DIE LETZTE EXPEDITION KAM ALS ERSTE IN FÜNFHUNDERT JAHREN ZURÜCK – MIT NUR EINER PERSON AN BORD. ANENKI HAT DIES GEHEIM GEHALTEN UND SEITHER VERSUCHT, SEINE EIGENEN VORTEILE AUS DEM PASSAGIER UND DEN AUF DEM SCHIFF GEFUNDENEN DINGEN ZU ZIEHEN. ANENKI IST EINER DER GROSSEN ANTAGONISTEN DER HELDEN IN DER KAMPAGNE.



Manaka - ein Dorf mit Wächterturm

- Einwohner: 100
- Lage: Im Norden, nahe der Grenze zum Reich Akea und fast in den Ausläufern des Westgebirges, in einer dünn besiedelten, bewaldeten und hügeligen Gegend. Etwa 2 Reisetage von Farsonis entfernt.

In dieser Gegend gibt es viele ähnliche Dörfer, aber Manaka ist etwas Besonderes, zumal der Wächterorden hier eine Niederlassung hat. Das Dorf liegt in der Nähe alter akeanischer Ruinen aus einer Zeit, als die Grenze zu diesem Reich noch weiter südlich verlief. Später war Manaka Teil des Drachenlands. Manaka ist ein zentraler Schauplatz der Kampagne und wird in einem eigenen Kapitel beschrieben werden.

Talaris

- Einwohner: 300 (Hochelfen, Zwerge und Menschen)
- Lage: ein paar Stunden südlich von Manaka, anderthalb Tage nördlich von Farsonis, am Fluss

Wichtige Merkmale und Orte:

- Kleiner Hafen
- Taubenschlag für Nachrichten
- Wächterturm etwas außerhalb
- Kamala-Schrein
- "Herrenhaus", in dem die reichsten Bürger gemeinsam leben

Der Schmiedeposten - eine zwergische Exklave

- Einwohner: 50 Zwerge
- Lage: Grob Nordwestlich von Farsonis

Eine unterirdische Handels- und Handwerkssiedlung, die über Tunnel mit anderen Zwergenstädten verbunden ist. In großen Hallen mit vielen Webstühlen werden Metallfäden gesponnen, an den Essen werden Waffen und Haushaltsgegenstände geschmiedet und

an unzähligen kleineren Werkbänken alles verarbeitet und verziert, was für den Alltag und für den Luxus eines Zwergenlebens nötig ist.

Die Essen hier sind noch nicht vollständig eingeseignet - ein vollwertiger Schmiedeposten muss vier Mal seine Essen entzünden, bevor in ihnen die hochwertigsten Artefakte geschmiedet werden können. Einmal mit Feuer aus einem Vulkan, einmal mit Feuer aus einem Blitz, einmal mit Feuer eines Drachen und einmal mit dem Feuer eines Feindes. Die ersten drei Bedingungen sind erfüllt worden, indem teils über lange Strecken Fackeln und Lampen in Ketten transportiert wurden.

Der Schmiedeposten gilt als eine Art Ableger der Mutter-Binge und alle Verträge, die diese geschlossen hat, gelten auch für den Posten. Dazu gehört auch eine Abmachung mit Akea, dass Untote in Notwehr erschlagen werden dürfen, was ansonsten als diplomatischer Fauxpas gelten kann.

Sheolana - die Hafenstadt am Rande der Gnomensteppe

- Einwohner: 15.000 (Menschen, Gnome, Drow, einige Zwerge und Elfen sowie Orks)
- Lage: Ganz im Norden des Seebundes auf beiden Seiten des Flusses Sheo, der die Grenze zum Gnomenland markiert, inmitten von Grasland und Feldern

Wichtige Merkmale und Orte:

- Die Brücken, die den Teil im Seebund im Gnomenland verbinden
- Niederlassungen von sesshaften (also "verweichlichten") Gnomen
- Ausgedehnter Hafen, deutlich zwielichtiger als in Farsonis

Besonderheiten:

- Es gibt keine wirkliche Grenze zum Gnomenland, da die Steppe der Gnome auch kein echter Staat ist. Aber der Fluss gilt allen

als Markierung für das Ende der "Zivilisation". Der nördliche Teil der Stadt liegt also in der Gnomenwildnis.

- Gilt als die verkommenste Hafenstadt des nördlichen Seebundes mit vielen Schmugglern und Piraten.
- Zugänge zum Unterreich der Drow.
- In dieser Grenzstadt herrscht ein wilder Mix aus Völkern und Baustilen vor. Mehrstöckige Gebäude haben unterschiedlich hohe Stockwerke, je nachdem, wer dort wohnt. Es gibt überall seltsame Anbauten, eckige Häuser haben runde Auswölbungen, kein Fenster gleicht dem anderen.
- Hohe Stadtmauern zum Schutz gegen die Gnome, Akea und früher die Drow.

Der Hafen

Die ausgedehnten Kai-Anlagen sind durchsetzt mit schmierigen Kaschemmen. Große Teile des Hafens wurden von Zwergen gebaut, sie sind sehr ordentlich und rechtwinklig. Schiffe aller Bauarten von allen Völkern Kheleonidas liegen hier vor Anker.

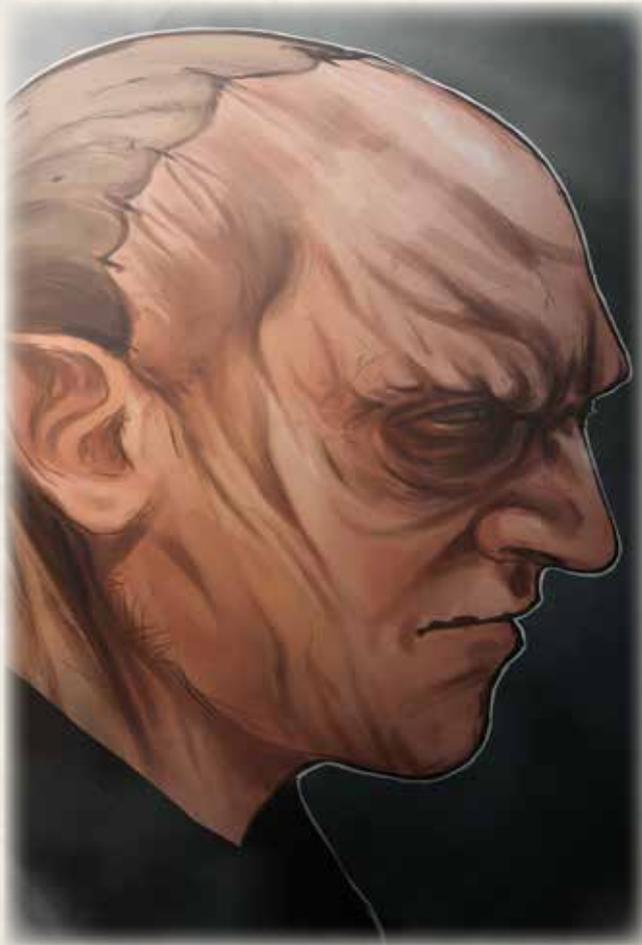
Der Graue Rochen

Eine Spelunke am Hafen auf der Nordseite des Flusses. Hier finden sich zahlreiche fragwürdige Gestalten, die für einen vernünftigen Preis Dinge und Personen auf dem Wasser transportieren können. Von Gnomen, die kleine Mengen an illegalen Substanzen auf Paddelbooten bewegen bis hin zu Eignern von großen Schiffen, die tonnenweise Mammutstoßzähne in den Süden verschiffen, finden sich hier Angebote für nahezu alle Bedürfnisse. Dafür sind Essen und Getränke widerlich.

Personen in Sheolana

Onyi'Kora Nakashka sorphey Dulamin

Onyi ist eine halborkische Kapitänin, die sich selbst maximal als Freibeuterin bezeichnen würde, aber im Grunde nur eine Piratin ist. Sie arbeitet öfter verschwiegen mit dem Reich der Drow zusammen, um bestimmte Waren zu beschaffen oder Agenten an ferne Orte zu bringen. Meistens besitzt sie leider kein Schiff, da sie schlicht keine besonders erfolgreiche Piratin ist. Ihre Triebkräfte sind Abenteuerlust, Wagemut und ein wenig Wahnsinn. Momentan besteht ihre Crew nur aus dem Artefaktmagier Moloan, der in der Lage ist, die Winde zu beschwören. Als Magier hat er eigentlich eine Ausbildung an einer hochelfischen Haus-Akademie hinter sich gebracht, dann aber eine Studienreise genutzt, um sich selbstständig zu machen. Weil er so seine Gönner um die Kosten einer sehr teuren Ausbildung geprellt hat, ist er Hochelfen gegenüber sehr misstrauisch und verschwindet lieber klammheimlich, als mit ihnen auch nur zu reden.



AKEA - REICH DER UNTOTEN HOCHHELFEN

Nordwestlich des Seebundes liegt Akea, laut eigener Aussage die älteste Nation Kheleonidas. Dieses Reich schottet sich nach außen stark ab und seine Angehörigen pflegen, unter sich zu bleiben. Es gibt offiziell kein Verbot für seine Bürger, das Land zu verlassen, aber jene zeigen sowohl extreme Loyalität gegenüber ihrer Heimat und seinem Herrscherhaus als auch eine fast panische Angst, seine Grenzen zu verlassen. Akea hat keine offiziellen Verbindungen zum Seebund und steuerte auch keine Regionen dazu bei. Allerdings lag die Grenze vor den letzten Kriegen gegen die Drow und andere weiter im Süden.

Der Untod

Die Akeaner sehen es als höchste Ehre, nach dem Tod für den Dienst am Reich wiederbelebt zu werden. Ihre gesamte Elite und ein guter Teil der lokalen und überregionalen Herrscher sind untot. Außer dem Adel wird diese Ehre nur sehr verdienten Helden zuteil (90% der Akeaner sind lebendig). Zu diesem Zweck

wurde eine magische Ritual-Technologie entwickelt, die die Seelen der entsprechenden frisch verstorbenen Personen in Phylakterien bindet und zugleich verhindert, dass sie der Finsternis anheimfallen – dem übernatürlichen Drang zu Gewalt und Bösartigkeit, der die meisten anderen Untoten so gefährlich macht. Die untoten Herrscher werden regelrecht als Götter verehrt, verfügen sie doch über immense Erfahrung, die selbst die der meisten lebenden Elfen trotz deren langer Lebensspanne in den Schatten stellt. Das offizielle Staatsoberhaupt ist zwar immer ein lebender Angehöriger (oder eine Angehörige, Akea pflegt eine strikt neutrale Einstellung zu Geschlechtern) des Herrscherhauses Tan'Akea - aber in dessen Rücken stehen Generationen von Ahnen, die immer noch aktiv oder beratend ins Geschehen eingreifen können. Akeaner sehen im Untod nichts Unnatürliches, sondern nur ein Werkzeug, um dem Tod die wertvollen Seelen ihres Volkes zu entreißen. Sie feiern die Möglichkeiten ihrer magischen Technologie und hoffen, sich selbst im Leben so verdient zu machen, dass ihnen auch ein Leben nach dem Tod zuteilwird. Auf ihrer Seite der Grenze zum Seebund stehen tatsächlich Warnschilder, die ausreisende Bürger daran erinnern, dass jenseits des Machtbereichs Akeas der Tod wohl endgültig und unumkehrbar sein wird.

SL-KASTEN: Das Phylakterium

WIRD DAS PHYLAKTERIUM ZERSTÖRT ODER GESTÖRT, VERLIERT DER GEIST DES AKEANERS DIE KONTROLLE ÜBER DEN UNTOTEN LEIB UND DIESER WIRD ZUM MONSTER. WIRD DER LEIB ZERSTÖRT, BILDET ER SICH ABER NEU UM EIN INTAKTES PHYLAKTERIUM.



Isolation

All dies führt zu einer Abschottung und damit zu einem ziemlich einheitlichen Erscheinungsbild der Akeaner, die nur untereinander Bindungen eingehen. Sie sind allesamt recht blass und ungewöhnlich hochgewachsen, alle im Schnitt über zwei Meter groß und oft lichtempfindlich. Ob ein Akeaner untot oder lebendig ist, ist für Auswärtige oft nicht sofort ersichtlich. Ihre somit in jeder Hinsicht erkennbare „Andersartigkeit“ und die höfliche Weigerung, sich am Seebund zu beteiligen, Spezialisten für den Wächterorden bereitzustellen oder die eigene magische Technologie zu teilen, macht sie nicht zu den größten Sympathieträgern der anderen Nationen.

Geschichte Akeas

- Vor 3.500 Jahren gründete Eshoal Tan'Akea, ein einflussreicher Magier und Nekromant, den Staat Akea. Er und seine Anhänger, die den Untod erforschten, waren bei den anderen Nationen des Kontinentes verhasst. Er rief alle Gleichgesinnten Hochelfen zu sich und versprach, den Rest des Kontinentes in Frieden zu lassen.
- Isolation, unterbrochen nur durch Kriege mit Drow und zuweilen einzelnen Gruppen Gnome. Intern intensive Forschung an Untod, Magie-Technologie und Transfer von Lebensenergie.
- Eshoal ist seit Jahrtausenden mit vielen wichtigen Persönlichkeiten und göttlichen Avataren in Verbindung und hat auch das genutzt, um Macht aufzubauen. Viele Gruppen schulden ihm etwas, weil er mit magischer Technologie oder Nekromantie geholfen hat.
- Nicht lange nach der Gründung beging Eshoal rituell Selbstmord und wurde als Leichnam erhoben. Seither werden seine Seele und sein Geist sorgfältig gepflegt. Seine lebenden Nachfahren regieren, aber immer in Absprache mit ihm.
- Vor ca. 2.000 Jahren wurde das Konzept des Daarj eingeführt, des verbotenen Wissens. Dazu gehört viel der Magietechnologie, vor allem aber die Rituale, die auf dem Diebstahl

von Lebensenergie aufbauen. Darunter fallen z.B. Türme der fernen Reise. So soll vor Missbrauch geschützt werden – diese Politik schützt aber auch die Bevölkerung vor dem Wahnsinn des Mondgottes, sich nicht mit solchem Geheimwissen zu befassen. Die Untoten der akeanischen Elite sind durch die Phylakterien und ihre Schutzvorrichtungen besser gegen den schleichenden Wahnsinn und das Vergessen gefeit.

Akeanische Stätten

Kaum jemand aus anderen Staaten darf Akea betreten oder will das überhaupt. Daher ist wenig über deren Kultur und Städte bekannt.

Es liegen allerdings einige verlassene Orte und sogenannte Krypten inzwischen auf Gebiet anderer Staaten, seit sich Grenzen verschoben haben. An ihnen sieht man, dass Akeaner runde, organische Formen bei Bauwerken vorziehen und über hervorragende Bildhauer verfügen, die beeindruckende Bilder von verehrten toten und untoten Ahnen überall als Verzierungen anbringen.

Dort findet sich auch akeanische Magietechnologie, die sich vor allem um das Leben nach dem Tod dreht. Akeaner wollen Körper und Seelen bewahren und nicht an Götter oder ein Jenseits übergeben. Wer es sich leisten kann oder genügend Leistung erbringt, lässt sich in magischen Tanks voller alchemistischer Flüssigkeiten einlegen und wartet auf zukünftige Erhebung. Daher finden sich in den Krypten reihenweise Leichen in Glaszylindern.

Magietechnologie

Die Akeaner forschen mit weniger Tabus als der Rest des Kontinentes, aber immer zugunsten des Staates und zur Förderung des Untodes. Die bekannteste Schöpfung sind die Phylakterien ihrer untoten Adeligen: Aufwändige Konstrukte aus filigranen Metallbändern rings um einen Kristall, in dem die Seele fokussiert und stabilisiert ist.

Stiehlt jemand ein solches Phylakterium, verfällt der Körper des Untoten in Raserei und wird weitere Untote erheben, bis wieder Kontakt mit dem Phylakterium hergestellt oder der Körper vernichtet wird. Wer einen solchen Gegenstand ohne Erlaubnis an sich bringt, wird von Flüchen heimgesucht. Diese sind individuell je nach Schöpfer des Phylakteriums, aber die meisten beinhalten eine Warnung und eine Erklärung: Schrift erscheint auf der Haut des Trägers, auf Wänden, Tiere beginnen zu reden und erklären, dass so bald als möglich das Phylakterium und der Leichnam wieder vereint werden müssen. Geschieht das nicht innerhalb einer vom Fluch vorgegebenen Frist, stirbt der neue Träger und die Seele nistet sich in diesem neuen Körper ein, worauf der alte Körper zerfällt und keine Gefahr mehr darstellt.

Personen Akeas

Eshoal Tan'Akea , Akeanisches Oberhaupt

Das offen-geheime Oberhaupt der Akeaner und die Instanz hinter dem Thron seit Jahrtausenden. Eshoal hat damals beschlossen, sein Volk durch den Untod in die Unsterblichkeit zu führen. Das Wissen, das hinter seiner Stirn verborgen ist, sucht seinesgleichen. Er ist fast 2.50 Meter groß und hat scharfe, elegante Gesichtszüge. Man sieht ihm das Alter zum Zeitpunkt seines Todes nicht an, auch weil sein Körper in-zwischen wieder und wieder neu gestaltet wurde, um der Zeit standzuhalten. Sein Gesicht ist sorgfältig behandelt und gegerbte Haut, die mit feinen Nägeln an seinen sonst blanken Schädel geheftet wurde, überzieht sein Haupt. Anstelle der Augen glühen bläuliche Funken tief unter eingetrockneten Lidern. Er trägt eine Haube aus sehr feinen Kettengliedern, die in eine lange Robe aus schwerem, grauem Stoff übergeht. Sein Phylakterium scheint mit der pergamentartigen Haut über seinem Brustbein verwachsen zu sein und wird von mehreren goldenen Klammern auch in seinen Rippen verankert. Andere seiner Körperteile sind mit Metall verstärkt, um Knochen und Sehnen zusammenzuhalten.

Agenda: Schutz von Akea und seinem Erbe, Vorantreiben der Erforschung des Untodes.

Funktion: Mysteriöse Gestalt unbekannter Gesinnung, später mächtiger Verbündeter, dem jedoch schwer zu vertrauen ist.

SL-KASTEN: Geheimnisse Eshoals

ESHOAL GEHÖRT ZU EINER HANDVOLL WESEN, DIE SICH DER GESCHICHTE UND SITUATION DES MONDGOTTES BEWUSST SIND. ER HAT NOCH MIT DER MONDLICHTBIBLIOTHEK GEARBEITET, BEVOR DER WAHNSINN SIE TRAF, UND AUCH SEIN BESTES GETAN, SIE ZU SCHÜTZEN - ERFOLGLOS. ER KENNT AUCH KORAKH NAKAL UND VIMANASSAR PERSÖNLICH, HAT ABER SEIT LANGER ZEIT KEINEN KONTAKT MEHR. ESHOAL GLAUBT ALLERDINGS DARAN, DASS ZU VIEL WISSEN FÜR ANDERE GEFÄHRLICH SEIN KANN UND TEILT SOLCHE INFORMATIONEN NUR, WENN ER SICH EINEN IMMENSEN VORTEIL DAVON ERHOFFT.

Anjula Khalass Marjemma Tan'Akea

Diese untote Akeanerin ist zugleich Ärztin und Botschafterin. Sie stammt aus dem Herrscherhaus Akeas und ist als vielversprechende Heilerin jung gestorben. Seit ihrer Rückkehr als gut gepflegter Leichnam hat sie sich der Erforschung seltener Krankheiten gewidmet und ihren Körper darauf angepasst. Ihr totes Fleisch reagiert ohnehin nicht mehr auf die meisten Erreger und Gifte, wodurch sie furchtlos in Seuchenherde vordringen kann. Um einen Ausbruch einzudämmen, hat sie ihre Hand in ein einmaliges Artefakt verwandelt: Die bloßen Knochen können voneinander gelöst und mit ihnen kann ein Pentagramm markiert werden - und alle Krankheiten darin werden gefangen und in Anjulas Körper für weitere Untersuchung festgehalten. Akeanische Flüche kann sie per Handauflegen entfernen. Anjula ist 2 Meter groß, schlank, extrem blass und ihre Elfenbeinhand auf der linken Seite bewegt sich, als wäre sie lebendig. In ihren toten Augen sind nur noch einzelne Flecken der Iris übrig. Sie ist in der Lage fast jede Krankheit zu erkennen oder zu erspüren. Sie ist nicht fähig zu essen oder zu trinken. Sie ist empfindlich gegen Sonnenlicht und trägt tiefe Kapuzen oder Sonnenschirme, um sich zu schützen.

DIE GNOMENLANDE

Barbarische Gnome

Der größte Teil der gnomischen Einwohner Kheleonidas lebt nomadisch in den kühlen Steppenregionen nordöstlich des Seebundes. Diese Region ist kein Staat mit festen Grenzen, aber die meisten sind sich einig, dass der Seebund am Fluss Sheo beginnt. Für die zivilisierten Wesen des Bundes ist das unwirtliche Gnomeland (bisher) nicht von Interesse.

Gesellschaft

Jedes Individuum ist bei den "Gnomaden" Teil von drei bestimmenden Aspekten: einer Herde, eines Totems und einer Berufung. Als Herde werden Gruppen bezeichnet, die gemeinsam den Büffelherden folgen. Es ist problemlos möglich, die Herde zu wechseln, wenn man dabei die richtige Etikette beachtet, und viele Herden treffen sich regelmäßig an traditionellen Wegkreuzungen oder ziehen gemeinsam an die Grenzen benachbarter Nationen, um Handel zu treiben und ihre Neugierde auszuleben.

Ein Totem wird einem Kind in der Regel im dritten Lebensjahr durch Prophezeiung von Herdenältesten zugeteilt und ist von da an Teil seines Namens. Alle Kinder eines Totems gehören damit zu einem übergeordneten „Clan“ und sind einander immer zu Freundlichkeit verpflichtet. Kommt es einmal zu Auseinandersetzungen zwischen Herden, spalten sich diese oft entlang der Grenzen der Totems und zerfallen in gänzlich neu zusammengesetzte, streitende Gruppen. Manche Herden organisieren sich daher so, dass sie möglichst alle demselben Totem folgen. Die bekanntesten Totems sind Bär, Adler, Elch, Tiger und Wolf. Manche können von diesen Totems sogar magische Kräfte erhalten, aber für die meisten ist es nur eine Wesenheit, mit der sie sich identifizieren.

Die Berufung schließlich beschreibt, welche Aufgabe die Person für eine Herde übernehmen kann, und wird selbst gewählt. Gnome sind extrem stolz auf ihre Berufung, absolut treu gegenüber ihrem Totem und vertrauen ihrer jeweiligen Herde wie andere nur Blutsverwandten.

Als nomadische Jäger halten die Gnomaden oft

Schreckenswölfe oder Höhlenbären. Das Leben in der Steppe ist nicht für jeden etwas - viele junge Gnome versuchen ihr Glück lieber in der Zivilisation des Seebundes. Nicht, weil ihnen die Gnomenlande zu hart oder entbehrungsreich wären - sondern weil sie sich dort langweilen und es sie nach epischen Abenteuern als Kopfgeldjäger, Krieger oder Wächter sehnen.

DIE ORKINSELN

Die Orks sind nicht Teil des Seebundes, da sie zum Zeitpunkt seiner Gründung auch nicht auf dem Festland gesiedelt haben. Die oft so genannte "Orkribik" liegt in tropischen Wassern vor der Ostküste Kheleonidas. Die Inselkette ragt weit ins Kobaliamer hinein und besteht aus flachen, fruchtbaren Eilanden und Korallenriffen. In diesem Paradies wohnen fast ausschließlich Orks und Halborks in Bambushütten. Sie leben vom Fischfang, ertragreichen Obstplantagen - und dem Handel mit diesen Gütern. Dem Klima entsprechend verzichten die meisten Orks auf unnötig viel Kleidung. Nur wenige von ihnen verlassen ihre Heimat, um im Seebund ihr Glück zu suchen, wo sie vor allem von der elfischen Oberschicht als Wilde diskriminiert werden. Einst sollen die Orks, die den Elfen körperlich meist überlegen sind, über weite Teile Kheleonidas geherrscht haben, bis sie von den Elfen und Zwergen besiegt und auf das damals karge Inselreich vertrieben wurden. Sie besannen sich anderer Qualitäten, machten die Orkinseln fruchtbar - und mussten in der Folge mehrere Invasionsversuche der Hochelfen abwehren. Seit der Seebund existiert, herrscht jedoch endlich Frieden.

Religion

Orks halten wenig von Religion, doch sie wissen um die Dualität der Urgötter. Reisende Meeresschildkröten sehen sie als Boten der Kheleonida an, sie sprechen mit ihnen und folgen dem Rat dieser sanften Giganten. Im Mond sehen sie einen listigen Beschützer, einen kosmischen Schelm, der Glück schenkt.

Bräuche und Gesetze

Trotz aller Annehmlichkeiten herrscht auf den Orkinseln immer noch nach alter Tradition das Recht des Stärkeren. Jede Insel hat ihre eigenen Gesetze und Bräuche, die vom aktuellen König einer jeden Insel neu festgelegt werden. Den Orks ist bewusst, dass dies für Besucher verwirrend sein kann, doch sie sind gastfreundlich und erklären die wichtigsten Vorschriften kurz und knapp.

In der Regel sorgen die Gesetze dafür, Gewalt auf ein Minimum zu beschränken. Auf manchen Inseln muss die Person, die als erstes zugeschlagen hat, als Strafe alberne Tänze aufführen oder eine Woche lang die Hütten aller anderen putzen. Wer etwas stiehlt, darf das Gestohlene zwar meistens behalten, muss aber in einer Zeremonie ein selbstgebasteltes Geschenk an die geschädigte Person übergeben.

Schwierig wird es erst, wenn man auf einer Insel erst in sein eigenes Bier spucken soll und auf einer anderen dies strikt untersagt ist und beides mit dem Verbot, Sonnenhüte zu tragen, geahndet wird - das Fehlen eines Sonnenhuts beim Aufenthalt im Freien aber wiederum Bierverbot nach sich zieht. Auf anderen Inseln muss, wer ein Schwein eines anderen verletzt, das Schwein bis zur Genesung auf dem Rücken tragen. Und wer auf einer der Hauptinseln einer älteren Person auf den Fuß tritt, trägt diese Person für den Rest des Tages auf dem Rücken.

Wie das am Ende funktioniert, ist für Nicht-Orks undurchschaubar, aber irgendwie hält sich das System.

DIE IMMERNACHT - Reich der Drow

Die Drow sind ein Teil des Bundes, aber mit einigen Sonder-Regelungen, da ihnen noch immer wenig Vertrauen entgegengebracht wird. Sie schicken vor allem Streitschlichter zum Dienst in den Seebund und bieten ansonsten Passagen durch ihre Tunnel an.

Geschichte: Vergangenheitsbewältigung

Noch vor ca. 1000 Jahren galten die Drow als eine der gefährlichsten Gruppierungen Kheleonidas. Unter Leitung ihrer Göttin Lolth und ihrer Priesterinnen

waren sie eine Plage für alle Nachbarn, plünderten, mordeten und entführten Opfer in die Sklaverei. Dann jedoch kam es zu einer religiösen und kulturellen Revolution. Eine neue Spinnengottheit, deren Name keinem Außenstehenden verraten wird, nahm sich der Drow an und eröffnete ihnen zahlreiche neue Wege. Meist wird diese Gottheit die Silberne oder Graue Spinne genannt. Dass dies kurz vor einem möglicherweise vernichtenden Schlag durch ein Bündnis nahezu aller anderen Nationen Kheleonidas geschah - und unter der Androhung einer möglichen Auslöschung durch die Drachengötter - sorgte für die Durchsetzungskraft der Bewegung. Heute sind die Drow als nützliche und zuverlässige Bündnispartner anerkannt und ihr Königreich beschränkt sich auf mehrere Städte im Westen Kheleonidas - wobei ihre Tunnel und Außenposten nach wie vor weit reichen. Sie nutzen auch alte Zwergenwege, was natürlich vertraglich genau festgelegt ist.



Drow-Gesellschaft

Heute ist die „Lange Reue“ ein fester Teil der Drow-Kultur. Sie gehen mit ihrem Erbe als rücksichtslose Mörderinnen und Kriegstreiberinnen bedachtsam um und sehen sich selbst in der Rolle der Wächter, die andere vor ähnlichen Entwicklungen bewahren und einen steten Frieden zwischen den Nationen und Spezies fördern sollen. An der Spitze ihrer Gesellschaft stehen immer noch Frauen – zuvor war das Matriarchat absolut – und dabei vor allem Priesterinnen des Kultes der Silbernen Spinne. Männer können jedoch inzwischen durchaus hohe Ränge bekleiden, selbst über ihr Liebesleben entscheiden und durchaus auch die Heimat verlassen. Diskriminiert werden sie aber nach wie vor.

“Sagt das nicht den Männern, damit belasten wir sie nicht. Und sie sollten mehr lächeln” Dirzanni

Drow und Menschen

Die Drow sind von Menschen fasziniert und es gibt überraschend viele Matriarchinnen, die Kinder mit Menschen haben und so Einfluss auf den Seebund ausüben, während das unterirdische Reich der Dunkelelfen ansonsten eher gepflegt Abstand zu den Angelegenheiten anderer einnimmt. Das hat unter anderem damit zu tun, dass die Beziehungen zu den Menschen ohne Vorbelastung angegangen werden konnten – sie sind nicht Teil der Langen Reue und kennen die Drow nur in ihrer heutigen Form und nicht als die grausamen Sklaventreiber der Vergangenheit. Halbdrow helfen den Matriarchinnen außerdem, ihre Macht in den Seebund auszudehnen.

Drow-Dienste

Während sie wenig nach draußen gehen (immerhin finden sie Sonnenlicht auch ausgesprochen unangenehm) bieten die Drow allen anderen Spezies einen neutralen Hafen in ihren Hallen. Sie verzichten - abgesehen von religiösen Orden - auf eigene Kämpferinnen, besonders wenn Kontakt mit anderen Reichen zu erwarten ist, und heuern stattdessen

Ausländer in ihrer Fremdenlegion an, zu der mittlerweile vor allem Zwerge gehören. Auch mit den Mykoniden, die sich einen Teil ihrer unterirdischen Heimat mit den Drow teilen, pflegt das Reich einen freundlichen und respektvollen Umgang, seitdem die Intelligenz der Pilzwesen anerkannt wird. Mit diesen Verbündeten wachen die Drow über die tiefen Wege und sorgen für sichere Reisen.

Bräuche

Drow tragen nach wie vor gerne dunkle Farben und nutzen Spinnen als Haustiere oder sogar Schmuck. Lebendige Spinnen mögen als Gewandfibeln dienen. Sie machen exzessiv Gebrauch von Pilzen, trinken Pilzbiere und legen Gärten und Beete aus Pilzen an. Drow, die miteinander vertraut sind, verschränken ihre Hände mit denen des Gegenübers und küssen dann beide Handpaare als Segnung durch die Silberne Spinne.

SL-KASTEN: Die Schwarze Spinne

DIE DÄMONISCHE SPINNE LOLTH KAM VON AUSSERHALB -KHELEONIDAS, EIN ÜBERREST EINES ZERSTÖRTEN UNIVERSUMS, WIE AUCH DIE UR-GÖTTER SELBST. SIE RISS EIN LOCH IN DIE SCHÖPFUNG UND KORRUMPIERTE EINEN TEIL ALS IHR DIENERVOLK, DIE DROW. WIE SCHON IN FRÜHEREN ZEITEN BRACHTE LOLTH IHRE LEHREN MIT: NUR FRAUEN VERDIENEN ES, IHR ZU DIENEN, DAS SCHWACHE MUSSTE GNADENLOS AUSGEMERZT WERDEN. EINE VERZWEIFELTE TAT WAR NÖTIG, UM LOLTH NACH EINEM LANGEN KRIEG ZU BESIEGEN UND IHRE HERRSCHAFT ZU BRECHEN, WIE AUF SEITE 6 BESCHRIEBEN WIRD. LOLTHS LEHREN SIND ABER LÄNGST NICHT VERGESSEN UND DIE NEOLOLTHISTEN VERSUCHEN, DIE ALTEN ZEITEN WIEDER AUFLEBEN ZU LASSEN.

Eine Drow-Stadt: Darrashalla

- Einwohner: 5000 (meist Drow, einige 100 Zwerge, Gnome und Menschen)
- Lage: Zentral im Reich der Drow, Darrashalla ist ein Knotenpunkt für die Handelswege im Unterreich

Wichtige Orte und Merkmale:

- Die Gebäude in dieser riesigen Tropfsteinhöhle sind in gigantische Stalagmiten oder Stalagtiten hineingebaut und mit Brücken aus Spinnenseide und leichtem Holz verbunden.
- Manche Gebäude aus Holz hängen auch von der Decke und schaukeln in einem sachten Wind.
- Tempel der Silbernen Spinne
- Kaserne der Fremdenlegion am Ostende der Stadt
- Tempel der Kamala und des Herrn des Eisens - ein quadratischer Doppeltempel
- Ein Wasserfall am westlichen Ende der Höhle erzeugt Rauschen und Nebel.
- Die Wurzelbibliothek, eine von mehreren Drow-Bibliotheken

Besonderheiten

- In der Stadt herrscht immer eine leichte Aktivität, es gibt keinen Tag-Nacht-Zyklus und die Drow richten ihr Leben nur nach den Gebeten an die Silberne Spinne aus.
- Ein sanftes, durch Nebelschleier fast fliederfarbendes Zwielflicht durchdringt die Stadt. Ein Wispern erfüllt die ganze Höhle.
- Gebäude, die nicht in den Felsen gehauen wurden, sehen aus wie die Drowhäuser an der Oberfläche: Häuser mit tiefen Giebeln, Spinnenschnitzereien und Silberintarsien. Manche Gebäude wurden von fremden Spezies hier errichtet und spiegeln deren Stil wider. Sogar gnomische Zelte findet man hier.

Die Wurzelbibliothek

Die Bibliothek ist nur eine von mehreren in der Stadt, aber sie ist die Einzige, die für Nicht-Drow zugänglich ist. Sie hängt an der Decke und ist im Grunde eine um einen Stalaktiten errichtete Holzkonstruktion. Sie enthält Schriftrollen in Waben, die alle in der Sprache der Drow gehalten sind. Die alten Schriften aus der Zeit der Lolth enthalten Anmerkungen, die darauf hinweisen, dass hier böse Taten beschrieben werden. Männer dürfen die Schriftrollen nur im Beisein einer Frau lesen oder ausleihen.

Der Tempel der Silbernen Spinne

Alle 48 Stunden hallt der Tempelgong durch die Stadt und alle Drow lassen alles stehen und liegen, um sich vor dem Tempelplatz zu versammeln. Nach dem Gottesdienst erschallt ein zweiter Gong, Priesterinnen treten auf den Balkon des Tempels und verlesen die Schriftrollen der Reue. Es werden die Namen aller Opfer der Drow verlesen, sofern sie bekannt sind, ebenso die begangenen Untaten. Nicht-Drow müssen natürlich nicht teilnehmen.

Im Tempel führt eine lange Wendeltreppe in ein Allerheiligstes. Nur die höchsten Priester dürfen diesen Raum betreten. Aus dem Schacht dringen nur Dunkelheit und Stille - ab und an aber ein dunkelviolettes, pulsierendes Glühen. (Mehr hierzu in der Kampagne.)

Die Fremdenlegion

Man sagt, wer sich der Legion anschließt, vergisst sein früheres Leben. Wer von der Oberwelt enttäuscht oder verbittert ist, wer dort keinen Platz findet oder verfemt ist, der kann sich immer der Fremdenlegion der Drow anschließen und im Unterreich für Sicherheit sorgen oder die Interessen der Drow im Seebund vertreten. Viele Zwerge und manche Menschen nehmen diese letzte Chance wahr und leben in der Folge in Kasernen im Unterreich.

DAS HOHELFFENREICH SHESPELI

Die hochelfische Nation im Westen des Seebundes sieht sich selbst als Höhepunkt kheleonidischer Kultur. Sie haben einen Teil ihres Territoriums dem Seebund übertragen.

Gesellschaft

Ihre Angehörigen pflegen alle Tätigkeiten mit großer Achtsamkeit und einem oft befremdlich wirkenden Zeremoniell zu absolvieren, vom Bestellen der Felder über ein gemeinsames Essen bis hin zu politischen Verhandlungen gibt es für alle Angelegenheiten die korrekte Kleidung, Haltung, ein Set von rituellen Gesten und korrekt zu verwendende Formulierungen. Dies soll die Ordnung der Welt aufrechterhalten und jeden Anwender der Denkweise in Harmonie mit dem Universum bringen. Auf Außenstehende wirkt das oftmals befremdlich und unnötig oder gar albern formell.

Die lange Lebensdauer der Hochelfen bei guter Gesundheit und die ihrer Kultur innewohnende Prägung, eine besondere Berufung im Leben zu finden und diese zu perfektionieren, führt dazu, dass aus den sogenannten Häusern der Sonne einige der wichtigsten Spezialisten für die seltsamsten Felder stammen.

Jeder Angehörige dieser Nation gehört zu einem Haus, was sowohl als Gebäude, als auch als eine große Gruppierung miteinander verbündeter Familien zu verstehen ist. Ihre Nachnamen sind jeweils die des Hauses oder Gebäudes, das als Zentrum der Gemeinschaft gilt, und so treten sehr viele Hochelfen mit dem „Nachnamen“ Turm-des-Morgens auf, die keineswegs tatsächlich nach Definition der meisten anderen Kulturen miteinander verwandt sein müssen. Hochelfen bevorzugen einen dekadenten Lebensstil und wohnen in kleinen Siedlungen prunkvoller Anwesen in gut gepflegten Gärten. Sie unterhalten Privatarmeen, um ihren Wohlstand zu wahren und bedürfen daher immer der Mehrung ihres Reichtums. Entsprechend versuchen sie, möglichst viel Einfluss und Wohlstand anzuhäufen, weswegen sie oft in hohen Ämtern im Seebund anzutreffen sind.

Auf ihre „primitiven Verwandten“, die Flusselfen,

schauen sie mit Belustigung herab.

Auswärtige werden in Shespeli nicht besonders gern gesehen. Das Land ist von einem hohen Zaun umgeben, in den wenige goldene Tore eingelassen sind. Wer durchreisen will, muss sich an der Grenze in ein Gästebuch eintragen und erwirbt damit das Recht, sich für fünf Tage in diesem Land aufzuhalten. Jedoch wird der Zugang generell nur aus für die Hochelfen nachvollziehbaren Gründen gewährt.

Religion

Die Hochelfen haben sich weitgehend von der Anbetung der Götter abgewandt, auch wenn sie ihre Existenz nicht anzweifeln. Die Mondgottheit war einst ihr wichtigster Schutzpatron, doch die Zeiten sind lange vergangen. Kheleonida und ihre Kinder anzubeten, mag vielen Hochelfen zu profan erscheinen.

Magie und Einfluss

Ihre natürliche Affinität für Magie hat dafür gesorgt, dass Elfen das Monopol für Zauberschulen haben. Wer Magier erlernen oder in anerkannten Formen wirken will, muss einer der Akademien von Shespeli besuchen. Das ist teuer und aufwändig, weswegen die Hochelfen zum einen so unverschämt reich und damit einflussreich sind – und zum anderen ist es der Grund für die Seltenheit menschlicher oder anderer nichtelfischer Magier im Seebund.

DIE ZWERGENBINGEN

Die Reiche der Zwerge liegen im Südwesten und im Süden des Seebundes. Sie haben Gebiete an den Seebund abgetreten, doch diese liegen größtenteils unterirdisch. Außerdem befinden sich auf dem Grund des Seebundes immer noch Bingen und Tunnel, die nicht an den Bund übertragen wurden, da die Zwerge fast den ganzen Kontinent untertunnelt hatten.

Gesellschaft

Zwerge sind in Bingen und Minen zusammengeschlossen, was sich jedoch nur auf die jeweilige Ursprungsmine oder Höhle bezieht, in der ihre „Siedlung“ den Anfang genommen hat. Ursprünglich sollen viele dieser Minen miteinander im Krieg gelegen haben, als Zwerge noch Königshäuser kannten, aber mittlerweile sorgt ein dichtes Netz von Verträgen für Ordnung und rechtmäßige Verteilung von möglichem Siedlungsgrund.

Angeführt wird jede Binge von einem Bergmeister oder einer Bergmeisterin. Sie sind für die Einhaltung aller Verträge und die korrekte Nutzung aller Ressourcen zuständig und erscheinen den anderen Nationen oftmals eher wie Notare und weniger wie Herrscher. Die Zwergengesellschaft ist heute im Grunde demokratisch, doch in Ämter gewählt werden darf nur, wer das Recht geerbt hat oder es sich erarbeitet hat.

Recht und Gesetz

Generell legt die zwergische Kultur großen Wert auf Recht, Ordnung, Wahrheit, Ehrlichkeit und das Einhalten von getroffenen Versprechen und Verträgen. Nahezu alles im Leben eines Zwerges ist irgendwo niedergeschrieben und in ein Netzwerk von Verpflichtungen eingebunden. Die Unterschiede in der Methode für Aufzeichnungen – oder wie Fußnoten geführt werden – sind Kennzeichen der verschiedenen Minen und Subkulturen, auch wenn dies Außenstehenden kaum auffällt. Für einen Zwerg hingegen ist die Art, wie eine Liste aufgestellt oder eine Chronik geführt wird, ein überdeutlicher Hinweis auf die Herkunft einer Person. Zwergenverträge können nur von gewissen hochrangigen Zwergen geändert werden.

Religion

Die Zwerge beten ein kleines Pantheon von vergöttlichten Metallen an. So ist eine der höchsten Gottheiten das „Lebende Gold“ Kamalah, eine gütige Entität, die Gesundheit und Genuss fördert und es mit Wohlwollen sieht, wenn es allen Zwergen an nichts mangelt. Das Waschen von Gold oder das Behandeln



von Kupfer gelten als religiöse Zeremonien. Junge Zwergenkleriker müssen 5 Jahre Gemeinschaftsdienst leisten. Zwerge haben keine Mondgottheit.

Bräuche

Zwerge halten Dachse in Eisenkäfigen. Das soll Glück beim Handel bringen und aus der Beobachtung ihres Verhaltens heraus soll man erahnen können, wie sich Preise entwickeln.

Jeder Zwerg weiß, dass man Tote mindestens 1,5 Zwergengrößen tief begräbt. Ein richtiges Begräbnis ist es aber erst, wenn ein mehrere Tonnen schwerer Stein obenauf gelegt werden kann. Zwerge hassen die Vorstellung einer Erhebung als Untote und ein guter Stein über dem Grab gilt auch als Vorsichtsmaßnahme gegen Zwergen-Wiedergänger.

Zwerge bauen Gedenkstätten für einstmals angepflanzte Urpilze - die Pilzkolonien, von denen sich die Bingen zu guten Teilen ernähren, sind oft über Jahrhunderte gepflegt und der Ort, an dem das Myzel das erste Mal in Boden gegeben wurde, ist so etwas wie der Gründungsort einer neuen Binge.

DAS DRACHENLAND

Die Drachenblütigen Kheleonidas leben recht abgeschieden von den meisten anderen Nationen im Westgebirge und haben ihr kulturelles und religiöses Zentrum in einer Region eingerichtet, die hohe vulkanische Aktivität aufweist. Sie haben einen Teil ihres Territoriums dem Seebund übertragen. Da ihre Weltanschauung zumindest in Grundzügen von den anderen Völkern übernommen wurde und weil in allen Ländern reisende Paladine und Kleriker der Drachen anzutreffen sind, die die Welt genau im Auge behalten, sind die Drachenlande trotzdem mit die wichtigste Fraktion, deren Wirken im Hintergrund und deren stetes Mahnen allgegenwärtig sind.

Religion

Die Drachenblütigen verehren ihre göttlichen Drachenaahnen, auch wenn diese teils zerstörerisch und bösartig scheinen und Drachenblütige hingegen Neutralität und Ausgeglichenheit predigen. Ihrer Überzeugung nach sind Drachen eine Rache der Welt und der Natur an Sterblichen, die über ihre Maßen hinaus leben und Unheil bringen. Die sicherste Methode, einen teilweisen Weltuntergang durch Feuer, Sturm oder Gift zu vermeiden, ist solche Auswüchse direkt zu entfernen, bevor sie die Aufmerksamkeit der göttlichen Ahnen auf sich ziehen können. Zu diesem Zweck überwachen sie das Treiben der anderen Völker so gut es in ihrer Macht steht. Dass das nicht einfach eine Überzeugung ohne wahres Fundament ist, haben die Drachenblütigen in der Vergangenheit mehrfach beweisen können, auch wenn die letzte sogenannte „Wägung“ schon an die zweitausend Jahre her ist. Wenn der Kontinent zu sehr aus dem Gleichgewicht gerät und es zusehends zu Krieg und Unruhen kommt, kann dies die fünf Drachenaahnen – gottgleiche Wesen – erwecken. Ihre Kräfte, die direkt die Elemente wie Stürme oder Waldbrände beeinflussen oder besser mit ihnen identisch sind, können zu Verheerung und Vernichtung führen und die Besiedlung des Kontinentes auf ein Minimum zurücksetzen. Die Androhung einer solchen Wägung war mit einer der Gründe dafür, dass der Seebund entstanden ist – ein andauernder Krieg zwischen den Ureinwohnern und den Flüchtlingen

hätte das Ende aller bedeuten können. Auch wenn die Drachengeborenen also nicht zahlreich sind, nehmen nur die allerwenigsten ihre Warnungen leichtfertig hin. Gleichsam sehen sich die Drachepriester oft als die wahren Herren über Kheleonida, denn sie haben das Schicksal der Welt in der Hand. Andere Völker betrachten sie daher oft als arrogant.

Gesellschaft

Ähnlich wie sie über die vernichtende Macht ihrer göttlichen Ahnen wachen, ist auch die Beherrschung der eigenen zerstörerischen Instinkte eine Grundlage der drachenblütigen Kultur und damit einher geht eine Ablehnung zu starker Bindungen und Frivolitäten. Drachenblütige zeugen leidenschaftlos Nachkommen, legen ihre Eier, übergeben die Jungen an gemeinsam gepflegte und ausgebildete Gelegetruppen und kennen keine Bindung zu biologischen Eltern, sondern zu Lehrmeistern und Pflegern.

Jeder Drachenblütige wird nach Schuppenfarbe einem der Orden der Drachengötter zugeordnet. Selbst wer nur einfacher Koch oder Steinmetz ist, wird somit Laienmitglied in einer der geschwisterlich geführten Kirchen. Alle Krieger der Drachenblütigen sind geweihte Paladine und die gesamte Spezies wird von Klerikern angeleitet, die ihre Pläne und Entscheidungen aus Orakeln ableiten. Als höchste Vertreter des Willens der Drachengötter gelten dabei Kleriker der goldenen Drachenschildkröte Khorak Nakal, die an der Spitze des Pantheons steht.

Geographie

Die Heimat der Drachenblütigen an sich fördert die Religiosität und Abgeschiedenheit dieser Gruppe – das karge Bergland ist vulkanisch höchst aktiv, eine stete Erinnerung an den Zorn der Drachen, der nur knapp unter der Erdoberfläche schlummert. Heiße Quellen mit verschiedensten Beimengungen werden als Kultplätze, Badeorte und Orakel genutzt und die an die Oberfläche gebrachten Mineralien sind die Grundlage für alchemistische Künste und ungewöhnliche Erfahrungen, die den Geist erweitern. Ein Großteil des Landes ist untertunnelt. Die Gegend eignet sich nicht für Ackerbau und Steinböcke und Nager sind

die einzigen Tiere. Die Vegetation beschränkt sich auf widerstandsfähige Moose und Flechten. Nachts kann es trotz der heißen Quellen hier sehr kalt werden. In der Nähe herrscht aber eine fast tropische Schwüle, die Luft stinkt nach Schwefel.

In den tieferen Lagen gibt es einige karge Kiefernwälder, die nahtlos in schroffe Steinwände übergehen.

Physiologische Besonderheiten

Die Drachenblütigen Kheleonidas haben ein Merkmal, das sie von ihren Verwandten auf anderen Welten unterscheidet. In ihrem Kopf sitzt eine Perle, ein Karfunkelstein, der zeit ihres Lebens anwächst. In diesem Stein wird alles gespeichert, was der Drachenblütige in seinem Leben sieht und hört. Nach seinem Tod kann der Stein entfernt und mittels geheimer Rituale "ausgelesen" werden. Diese Eigenart hat das Volk von den Drachengöttern verliehen bekommen, um die Wägung objektiver vornehmen zu können. Weibliche Drachenblütige haben Brüste, aber niemand weiß, wozu. Während der Reifephase bekommen junge Drachenblütige genau wie Menschen Pickel, beginnen zu stinken und sich danebenzubenehmen.

Die Drachenblütigen kommen in fünf Farben vor (schwarz, weiß, blau, grün und rot), die den fünf Drachenahnen entsprechen. Die Färbung gibt daher die Zugehörigkeit eines Individuums in der Kirche vor. Ein rotes Kind wird den Roten Ahnen zugeordnet werden und schon früh als strebsamer Krieger behandelt werden, während ein Blauer von seinem Umfeld mit dem Aspekt der Launenhaftigkeit und Wildheit bedacht wird.

Drachenblütige im Ausland

Die meisten Drachenblütigen, die ihre Heimat verlassen und zum Beispiel als „Leihgabe“ im Wächterorden dienen, oder als Mahner und Aufseher durch die Lande ziehen, wirken auf andere Spezies und

Kulturen sehr religiös, etwas simpel und geradlinig im Denken. Zudem überrascht sie die reiche und diverse Natur voller unbekannter Pflanzen und Tiere sie oftmals, da sie an karge Wiesen, dünne Wälder und schroffe Felswände mit wenigen, scheuen Bewohnern gewöhnt sind. Manchmal sind sie nicht in der Lage, Tiere und Pflanzen zu unterscheiden. Kleine Haustiere sind bei den Drachenblütigen sowieso nicht besonders beliebt, da sie die Eigenart haben, im Weg herum zu stehen oder zu liegen, wenn ein Jungdrache das erste Mal noch unkontrolliert Feuer speit.

Bräuche

Die traditionelle Begrüßungsgeste ist der Büchsengruß, bei dem je eine Faust kurz gegen die Knöchel der Faust des anderen gedrückt wird.

Drachengeborene zitieren oft aus dem Buch der Elemente und haben die meisten Gesetze ihrer Religion verinnerlicht. Diese richten sich meist eher gegen Vergehen, die die Welt als Ganzes in Gefahr bringen, können hin und wieder aber auch sehr kleinlich sein.

Das Tal der Kinder von Khorak Nakal

In die Steinwände sind steile Stiegen geschlagen worden, der so entstandene Weg im porösen Vulkangestein führt tiefer in die Berge zu den Tempeln der Drachen. Wer diesem Weg folgt, gelangt an ein vergoldetes Tor in einem Berg. Es ist Teil einer Festungsanlage, die durch den Berg in das heilige Tal der Drachen führt, das Tal der Kinder von Khorak Nakal. Der Talkessel wird von steilen Berggipfeln in allen Richtungen begrenzt und ist mit mehreren Schwefelseen durchsetzt. Der Boden vibriert gelegentlich wie ein siedender Kessel, die Seen glänzen in verschiedenen Farben wie Juwelen, immer wieder steigen Dampf oder Fontäne auf. Die fünf Tempelanlagen thronen über dem Tal und sind mit glänzenden Metallen und Drachenschuppen besetzt, die das Licht in den Farben blau, weiß, rot, schwarz und grün widerspiegeln. Dies ist der heiligste Ort des Kontinentes.

Die fünf Tempel

- Der Tempel des blauen Wassers liegt im Nordosten des Tals und ist der Sitz des Ordens des blauen Drachen Nakuta Ankarax, der über das Wetter gebietet. Der Tempel liegt am Hang und mehrere Maueranlagen schützen ihn oder dienen rituellen Zwecken. Vor dem Betreten wird eine rituelle Reinigung in Wasserbecken verlangt. Das Wasser wird mit Kristallen erhitzt und beleuchtet und riecht nach Ozon. Im Inneren geht ein gemauerter Raum fließend in eine von Lampen erhellte Felshöhle über. Über dem Tor zum Allerheiligsten findet sich ein riesiges Mosaik aus blauen Drachenschuppen, das einen zur Kreisform gebogenen Drachen zeigt. Um diesen türmen sich Wolken auf und Blitze zucken. Im Allerheiligsten tropft Wasser von Tropfsteinen, es bildet Pfützen auf dem moosbewachsenen Boden, aus Wasserlöchern steigt brodelnd Dampf auf und erfüllt den Raum. Ein sanfter blaugrüner Schimmer durchdringt die Halle, in deren Mitte ein Altar mit Lesepult steht. Im Nebel ist eine Erscheinung auszumachen, vage wie eine Aurora Borealis zwischen den Felsstrukturen. Sie wirkt darin wie eine Lichtprojektion von Sternen und Gewitter in einer Wolkendecke. Der Blaue Drache schläft, er träumt das Wetter und wacht nur auf, wenn Schlimmes bevorsteht.
- Der Tempel der weißen Unendlichkeit von Itranax Tai liegt im Westen des Tals und ist gänzlich mit weißen Drachenschuppen besetzt; dazwischen mit weißen Federn, Eierschalen, getrockneten Blüten und anderen vergänglichen Materialien verziert. Im eher kleinen, aber streng bewachten Tempel liegt ein durchscheinendes, gläsern wirkendes Ei mit einem regungslosem Drachenembryo darin.
- Der Tempel der schwarzen Tiefe von Sorak Sharodram ist über einen tiefen Schacht erreichbar, in dem eine schmale Wendeltreppe nach unten führt. Es ist nicht erlaubt, Licht mitzubringen, so dass das jähe Ende der

Treppe in dunklem und kaltem Wasser für alle, die nicht im Dunkeln sehen können, überraschend kommt. Um den eigentlichen Tempel zu erreichen, muss man von hier aus eine Passage hinter sich bringen, die gänzlich unter Wasser steht und mit rauen, schwarzen Drachenschuppen verkleidet ist. Die Halle auf der anderen Seite ist unbeleuchtet und so gebaut, dass jedes noch so kleine Geräusch Echos nach sich zieht. Alle Gebete sind in Stille zu verrichten.



- Der Tempel des grünen Gartens von Mishka Lisharum ist genau das - ein Garten. Dornige Hecken und von Ranken überwucherte Baumreihen bilden einen Irrgarten rings um eine warme Quelle, in der leuchtend bunte Blumen aus ganz Kheleonida schwimmen und blühen.
- Der Tempel des roten Infernos von Yonak Iraskat ist eine steinerne Plattform über einem Schacht, in dem kochendes Wasser steht. Durch das klare Wasser kann man

sehen, wie sich in der Tiefe immer wieder Risse im Grund auftun, wo kurz rote Lava sichtbar wird, bevor das Wasser sie abkühlt. Das brodelnde Wasser kann man nur mit schmalen Booten queren, die mit roten Drachenschuppen besetzt sind.

SL-KASTEN: Das Geheimnis des Tals

UNTER DEM TAL SCHLÄFT DIE GEWALTIGE FLIEGENDE DRACHENSCHILDKRÖTE KHORAK NAKAL - DIE MUTTER DER FÜNF DRACHENGÖTTER. SIE WIRD SICH ERHEBEN, WENN EINE WEITERE WÄGUNG BESCHLOSSEN IST ODER IHRE KINDER IN GEFAHR SIND. DIESE RESIDIEREN IN DEN FÜNF TEMPELN.

DIE FLUSSELFENNATION

Hier leben Flusselfen und Halbelfen in Siedlungen, die oftmals den Ort wechseln - sehr zur Verwirrung der anderen Nationen. Typisch sind Ansammlungen von Hausbooten, die alle paar Wochen ihre Lage auf den Flüssen verändern. Die Kulturen hier bringen nur wenige dauerhafte Gebäude hervor, einige wenige und oft verborgene Tempel für den Mondgott zum Beispiel - alles andere kann innerhalb kürzester Zeit errichtet oder abgerissen werden. Die wichtigsten Baumaterialien sind Bambus und Schilf.

Für Außenstehende ist es schwierig, bei den Riten, Reisen und wechselnden Rängen der Flusselfen auch nur annähernd zu verstehen, wie diese Leute denken und wie man mit ihnen in ihrer Heimat umgeht.

Flusselfen, die im Seebund leben, sind oft für ihre Heilkünste und ihr Wissen über die Natur bekannt. Oder sie treten als Unterhaltungskünstler mit bemerkenswert gut abgerichteten Haustieren auf. Dazu gehören Affen, Otter, Schlangen, Großkatzen und zuweilen auch Krokodile und Waldelefanten.



ANDERE KONTINENTE UND DIE WEGE DORTHIN

UPIRNA und das KOBALIAMEER

Das Meer ist für die Wesen Kheleonidas vor allem als Verkehrsweg an der Küste relevant. Die Erfahrung hat gezeigt, dass Expeditionen, die weiter als zu östlichsten Orkinsel in den Ozean führen, keine gute Idee sind. Je näher man sich dem Ostkontinent Upirna kommt, umso mehr Ungeheuer tummeln sich im Wasser und falls man trotzdem die ferne Küste erreicht, findet man keinen Platz zum Anlegen. Die ganze Landmasse ist angeblich in komplette, magische Dunkelheit gehüllt, die meisten Schiffe laufen in deren Schatten auf messerscharfen Riffs auf. Keine der regelmäßig ausgeschickten Expeditionen nach Upirna hat es bisher zurückgeschafft und die Teilnehmer müssen mit einer "Lotterie" unter den Verzweifeltsten ausgewählt werden.

Die Menschen, die ja noch vor 500 Jahren in Upirna lebten, kennen noch Gruselgeschichten von damals, aber sie widersprechen sich und zuverlässige Aufzeichnungen scheinen nicht zu existieren. Fast alle sind sich einig, dass man vor einer Seuche geflohen ist, doch welcher Natur diese war, das variiert in den

Erzählungen. Angeblich machte sie die Betroffenen zu Untoten oder fraß ihnen einfach das faulende Fleisch von den Knochen. Manche sagen auch, es wären menschenfressende Ungeheuer umgegangen und das Land selbst habe sich gegen die lebendigen Wesen dort verschworen, um sie zu verschlingen. Wenn Ungeheuer beschrieben werden, haben sie meist absurde Dimensionen, sind schwebende Augäpfel oder verwachsene Chimären. Nichts davon baut auf einer nachvollziehbaren Grundlage auf und das meiste kann als Ammenmärchen abgetan werden.

Es gibt allerdings auch Erzählungen, die davon berichten, dass es dort drüben fortschrittliche Magotechnik, gewaltige Städte und andere Spezies als Menschen gegeben haben soll. Von Zwergen und einem ganz anderen Volk ist die Rede, größer als Gnome, kleiner als Zwerge, flinker als Elfen sollen diese Leute sein.

Legenden der Zwerge sprechen außerdem von einem verlorenen Stamm weit im Osten und unterseeischen Verbindungstunneln, mit deren Hilfe ein weltumspannendes Zwergengroßreich hätte gegründet werden sollen.



KHELEONIDA: DIE WELT

SL-KASTEN:

DER KONTINENT UPIRNA WIRD IN DER KAMPAGNE VON DEN SCs ERFORSCHT UND IN KOMMENDEN SESSIONS UND HOFFENTLICH AUCH BÜCHERN BELEUCHTET.

Dementsprechend sind die meisten Schiffe des Seebundes und seiner Nachbarn höchstens für die Küstenschiffahrt geeignet oder vor allem für Seen, Flüsse und Kanäle gedachte Transportbarken. Nur die Expeditionen, die verpflichtend gen Osten ausgesandt werden, verwenden Hochseeschiffe einer ansonsten fast vergessenen Bauweise.

Daher werden in der Regel für gefährlichere und längere Fahrten schlicht orkische Crews mitsamt ihrer Schiffe angeheuert.

VRYKALA - DER SÜDKONTINENT

Südlich von Upirna - eventuell auch als ein Teil dieses Kontinents - liegt Vrykala. Einige der heutigen Menschen des Seebundes sollen auch von dort stammen, aber niemand kann das mehr wirklich nachvollziehen. Vrykala soll nicht direkt von der Seuche betroffen gewesen sein, die Upirna heimgesucht hat, sondern von einem "übernatürlichen Zorn". Menschen sollen sich gegenseitig umgebracht haben, ohne Sinn und Verstand. Viele Nicht-Menschen machen diese Geschichten nervös - wer weiß, ob die Menschen nicht jederzeit wieder zu solchen Ausbrüchen von Gewalt neigen könnten?

JENSEITS DES WESTGEBIRGES

Nur die Drachen wissen, was sich jenseits ihrer Berge befindet. Mysterien sprechen vom Rand der Welt oder dem äußersten Ende des Kontinents Upirna. Auch ein weiterer Ozean könnte sich dort befinden - oder alles davon. Hellseher sprechen von einer endlosen, weißen Ebene aus gleichförmigen Platten oder einem Schutzwall um die Schöpfung Kheleonidas. Um die Wahrheit zu erforschen, müsste ein Weg gefunden werden, das bis über die Wolken ragende Gebirge zu überqueren - bisher ist dies noch keinem Sterblichen gelungen.

SÜDLICH DES WÜSTENGÜRTELS

Seefahrer bringen unzuverlässige Kunde, dass südlich der großen Wüste wieder bewohnbares Land mit Siedlungen fremder Kulturen liegen soll. Das unbekannte Land mit Binnenmeeren und Halbinseln soll sich so weit in den Süden erstrecken wie das bekannte Kheleonida nach Norden. Katzen- und Hundemenschen sollen dort im Einklang leben. Große Vögel wohnen in Wolkentürmen und Magie ist angeblich viel alltäglicher als im Seebund. Die meisten tun diese Geschichten als Unsinn oder die Halluzinationen halb verdursteter Seeleute ab.

ORGANISATIONEN

DER WÄCHTERORDEN

Funktion:

Die Bundespolizei des Seebundes

Anzahl der Agenten:

500

Gegründet:

vor 500 Jahren gemeinsam mit dem Seebund

Symbol:

Turm mit Flamme darüber

Hauptsitz:

Der Wächerturm in Seestadt

Anführer:

Theoderich Schildwacht, männlicher Mensch

Dogma:

Erhelle die Nacht, vertreibe das Verderben

Aufgabe der Wächter

Den Frieden im Bund zu wahren, der Bevölkerung in Not zu helfen, Verbrechen aufzuklären und Bericht zu erstatten. Das ist absichtlich vage gefasst. Die Wächter können je nach Situation lokale Büttel ersetzen, wenn keine vorhanden sind - oder sich um Probleme von politischer oder militärischer Tragweite kümmern.

Hierarchien

Zentral organisiert für gesamten Seebund. Der Oberste Wächter in Seestadt und sein Stellvertreter verteilen Order an die Lokalvorsteher. Jeder Lokalvorsteher befehligt einen Turm und die dort stationierten Wächter. Die Lokalvorsteher sind außerdem dem Regionsmagistrat unterstellt, sind aber gleichzeitig verpflichtet, diesen für den Obersten Wächter und das Konzil im Auge zu behalten.

Befugnisse, Privilegien und Sold:

Lizenz zu Töten, 2 bis 6 SM Sold pro Tag für niedrigere Ränge, Wohnrecht in allen Türmen, Rekrutierung von Hilfswächtern, gründliche Ausbildung, Verpflegung auf gutem Niveau

Verbündete:

Konzil der Seen (dessen Exekutive sie sind),
Magistrate, Drachenpaladine

Feinde:

Organisiertes Verbrechen, Spione anderer Nationen
(auch wenn es die angeblich nicht gibt)

Ränge:

Anwärter, Wächter (die SCs), Schild (lokale
Vorsteher), Bastion, Turm (oberster Wächter)

Stärken:

Anpassungsfähigkeit, Vielseitigkeit, große Freiheit
einzelner Einsatzgrüppchen, Ansehen und breite
Unterstützung

Schwächen:

unklar umrissene Aufgaben, schnelle Reaktionen
nötig, aber oft hinterfragt; unterbesetzt, Mangel an
guten Fachkräften, Papierkram

SL-KASTEN: GEHEIMNISSE DES ORDENS

DIE ORDENSBURG WURDE ÜBER DER VERGESSENEN MONDLICHTBIBLIOTHEK ERBAUT UND EINE HANDVOLL EINGEWIEHTER IM ORDEN WEISS NOCH DARÜBER BESCHIED. DER ORDEN IST SICH AUCH DER TATSACHE BEWUSST, DASS MANCHES WISSEN VERLOREN GEHT ODER EINFACH VERGESSEN WIRD UND PFLEGT KLEINE BIBLIOTHEKEN AN VERSTREUTEN ORTEN, UM DEM ENTGEGENZUWIRKEN. DIE ORDENSLEITUNG WAR SCHON IMMER DAVON ÜBERZEUGT, DASS AKEA UND SEINE UNTOTEN EINE GEFAHR FÜR DIE SEEBUND DARSTELLEN WERDEN UND HAT PLÄNE AUSGEARBEITET, DIE EINEN KRIEG GEGEN DEN NACHBARN IM NORDEN IN GANG SETZEN KÖNNTEN.



Kontaktpersonen im Wächterorden

Rhogut Sora

Rang: Schild

Blauer Drachenblütiger Paladin, der somit zwei großen Organisationen dieser Welt dient.

Trägt gern einen bequemen Morgenmantel, wenn er nicht im Dienst ist.

Raucht Pfeife, kann Tiere nicht voneinander unterscheiden.

Verschließt nach dem Besuch des Aborts gern die Tür (Geruchsbelästigung).

Im Kampf leuchten seine Schuppen bläulich, heilt durch reinigenden Blitz.

Funktion: Sympathisch-Heldenhafter und leicht verschrobener Vorgesetzter der Helden in der Kampagne und Lokalvorsteher von Manaka.

Agenda: Treu gegenüber dem Orden, pragmatisch in seinen Aufgaben - aber auch den Lehren der Drachen ergeben.

Kuni vom Stamm des Brillenbären

Rang: Wächterin

Halbgnomalchemistin und Quartiermeisterin im Wächterturm in Seestadt.

Steht meistens in ihren schweren Lederklamotten hinter dem Ausgabebetresen und fragt sich, wo all ihre Lehrlinge wieder abgeblieben sind, die gerade an neuen Artefakten arbeiten.

Funktion: Versorgt SCs mit Artefakten - 2 pro Quest/Nase im Wert von je. maximal 50 GM

Lorean Mozenrath

Rang: Wächter

Halbdrow-Hexenmeister, violetter Teint mit einer Fluchklinge als Waffe.

Als Abkömmling des Drow-Hauses Mozenrath adlig, was aber im Seebund niemanden kümmert. Frauenheld, Langschläfer, schläft gern bei offenem Fenster.

Im Kampf beschwört er eine Gleve mit schwarzlila Klinge, die mit ihm spricht.

Funktion: Kollege der Helden in der Kampagne, der für viele Verwicklungen sorgen wird.

Geheimnis: Er gibt vor, Magier zu sein, ist aber Hexenmeister mit einem dunklen Patron aus dem dämonischen Hofstaat der Lolth, der über seine Fluchklinge mit ihm spricht.

Suthram Alack

Rang: Bastion

Menschlicher Kämpfer mit bleicher Haut und dunklen Augen.

Streng, militärisch und diskriminierend gegenüber allen Nichtmenschen und Nichtelfen.

Funktion: Vorgesetzter der Helden bei wichtigen Missionen, der nicht immer mit ihren Methoden einverstanden ist.

Agenda: Siehe Kampagne

Theoderich Schildträger - der oberste Wächter

Rang: Turm (als einziger im ganzen Orden).

Menschlicher Mann. Theoderich sitzt in Hauptstadt des Seebundes im Wächterturm und ist selten

persönlich zu sprechen, er koordiniert die Einsätze und schickt Truppen aus und hat lange schon nicht mehr persönlich an einem Einsatz teilgenommen.

Die meiste Zeit verbringt er in Diskussionen mit dem Konzil der Seen.

Ubo'dasra Rhonokosh kraph Otoy

Rang: Schild

Halborkischer Waldläufer, Leiter der Niederlassung des Ordens in Farsonis.

Hat einen Tierbegleiter namens Nishni, ein Zuckergleiter von den Orkinseln.

Trägt Lederrüstung und ist selbst für einen Ork extrem gutaussehend.

Diszipliniert und immer fokussiert bis hin zu Verbohrtheit, einer der ganz wenigen Orks im Orden. Wenn er sich an etwas festgebissen hat, lässt er nicht mehr los.

Agenda: Die Vorurteile gegen seine Spezies überwinden und Karriere machen. Absolut treu dem Wächterorden gegenüber und ausführende Hand von Suthram Alack.

Funktion: Unsicherer Verbündeter der Helden in der Kampagne

Geheimnisse: Nishni kann in die Seelen von Leuten blicken und ihre Motive erkennen. Ubo ist telepathisch mit dem Gleiter verbunden, auch über lange Strecken. Das Tier kann lautlos Gegner von hinten anfallen und ihnen in den Nacken beißen.



DIE DRACHENKLERIKER

Funktion:

Mahnen, wachen und im Zweifel die Welt zerstören, um sie neu aufzubauen

Anzahl der Agenten:

200

Gegründet:

vor Jahrtausenden

Symbol:

Goldene Schildkröte in Drachenswimpel

Hauptsitz:

Das Tal der Kinder Khorak Nakals im Drachenland

Anführer:

Der goldene Hohepriester Khorak Nakals

Dogma:

Erbe der Zerstörung zu sein, Pflicht und Verantwortung dahinter zu kennen und es in Bahnen zu lenken die die Welt braucht.

Aufgaben:

Die Schöpfung zu schützen, auch wenn das heißt, dass Leben vernichtet werden muss. Absolute Neutralität wahren. Den Willen der Drachen verkünden, vor Strafe warnen, Abschätzen, ob Strafe nötig ist, beobachten.

Hierarchien:

Korak Nakal, die fünf Drachen, deren Hohepriester, die Paladine und Kleriker sowie Laienpriester

Befugnisse, Privilegien und Sold:

Die Kleriker sind asketisch und in der Struktur der Kirche ist kein Platz für mehr als das Mindestmaß an Versorgung.

Verbündete:

Wächterorden (Austauschprogramme)

Feinde:

Niemand. Sie sind komplett neutral.

Ränge:

Nestling der Flamme/des Blitzes/Wassers ..usw.,
Knappe der Flamme, Ritter der Flamme

Stärken:

Sie haben buchstäblich die Götter auf ihrer Seite.

Schwächen:

Die Götter stehen ihnen nur im Extremfall bei und dann ist auch direkt alles verloren, ansonsten verfügt die Kirche über wenig Druckmittel.

SL-KASTEN: GEHEIMNISSE DES ORDENS

DIE KLERIKER RINGEN IMMER AUCH MIT DER ZERSTÖRERISCHEN NATUR IHRER GOTTHEITEN. ES GIBT IMMER WIEDER FÄLLE, IN DENEN SIE DEM "DRACHENZORN" ERLIEGEN UND GROSSEN SCHADEN ANRICHTEN. DESWEGEN MÜSSEN ALLE KLERIKER SICH REGELMÄSSIG RITEN UNTERZIEHEN, DIE IHRE SELBSTBEHERRSCHUNG AUSTESTEN. EIN WEITERES GEHEIMNIS IST, DASS DIE DRACHENGÖTTER IM TAL DER KINDER KORAKH NAKALS PHYSISCH ANWESEND SIND. IN IHREN TEMPELN LIEGEN SIE IN SO TIEFEM SCHLAF, DASS SIE TEILS NICHT VON DER UMGEBUNG ZU UNTERSCHIEDEN SIND, ODER UNTER WASSER LIEGEN UND NICHT ATMEN MÜSSEN.

Kontaktpersonen bei den Drachepriestern**Paleus vom Wind**

Einfacher menschlicher Priester des Drachenpantheons in Manaka, beobachtet dort schmale Nase, missbilligt die Untote in Manaka.

Orchon Phiraor

Rang: Ritter der Flamme
Roter Paladin, Sohn des 1. Drachen, reist durch die Lande und führt die Prüfungen der Aufrichtigkeit des Zweifels bei anderen Paladinen durch.

Atarn Khosal

Rang: Knappe der Flamme
Roter Paladin, Sohn des 1. Drachen, ist in allem etwas besser als Roghut und hat eine größere Pfeife und schönere Schuppen. Roghut kennt ihn von früher und er war immer schon ein Streber.

Rhogut Sora: Siehe Wächterorden

Die Prüfungen

Unter Drachenblütigen Paladinen ist es üblich, spontane Prüfungen abzulegen, während man auf Reisen ist, um im Rang aufzusteigen, vom Knappen zum Ritter des jeweiligen Drachengottes. Wer den Rang des Ritters erreicht hat, von dem wird erwartet, dass er andere Paladine den Prüfungen unterzieht - und beim Scheitern ihre Leichen nach Hause überführt.

Prüfung der Aufrichtigkeit / Prüfung des Zweifels

Darin werden die Anwärter mit ihrer drachischen und gefährlichen Natur konfrontiert und kämpfen gegen illusionäre Gegner, die für Zorn, Gier, Dummheit oder Faulheit stehen.

Mehr zum Glauben der Drachen auf Seite 12 unter Religion und zu den Tempeln auf Seite 34.

Basierend auf einer Live-Streaming-Kampagne von Mháire Stritter.

Illustrationen: Kerim Rorschach, Tote Ronja, Mháire Stritter, Melanie Phantografie, Dungeonfog

Lektorat: Orkupied Mind, Eevie Demirtel

Texte: Nico Mendrek, Mháire Stritter, Orkupied Mind, Kaonne, Tia Schattenherz, Mirko Boll



