

Kaifos

Armin 'RIP' Kohl
armin.kohl@asamnet.de

12. Juni 2004

Inhaltsverzeichnis

1 Überblick	1
1.1 Zeitlinie - Spieler	1
1.1.1 Magie	1
1.1.2 Ryx und Umland	1
1.1.3 Asaton	2
1.1.4 Imperium der Kaas-Zwerge	2
1.1.5 Himmelsschiffe	2
1.1.6 Der Orden des goldnen Drachen	2
1.1.7 Titanen	2
1.1.8 Thwar	2
1.1.9 Zentor	2
1.1.10 Zentauren	3
1.1.11 Karrit-Orcs / Grünorcs	3
1.1.12 Runak	3
1.1.13 Der dunkle Nebel / Die Dunkelzone	3
1.2 Kalender	3
1.2.1 Monate	3
1.2.2 Wochentage	3
1.3 Währung	4
1.4 In Kaifos angebetete Götter	4
1.4.1 Bedeutende Kulte	4
1.4.2 Auswahl kleinerer und vergessener Kulte	4
2 Ryx	5
3 Himmelselben	6
3.1 Kurzinfo	6
3.2 Beschreibung	6
4 Titanen	7
5 Orte im alten Reichsgebiet	8
5.1 Genazal	8
5.2 Nelak	9
5.2.1 Tempel des Totengottes Tabos	9
5.3 Lena	9
6 La'andarin - Die Zuflucht	11
7 Der Orden des Goldnen Drachen	12
8 Rotbannerorcs	13
8.1 Die Heere/Stämme	13

9 Thwar	14
9.1 Kurzinfo	14
9.2 Beschreibung	14
10 Die Beschwörerschule von Piir	15
10.1 Kulturformular	15
10.2 Die Bewohner und Ihre Diener	16
11 Kulturformular	17
11.1 Template	17

Kapitel 1

Überblick

1.1 Zeitlinie - Spieler

„Jetzt“ ist ca. 5 Jahre nach der großen Schlacht.

1.1.1 Magie

Jahr 1 bis 2 n.d.gr.S. : Die Magie verschwindet! Zaubererleichen werden rauchend aufgefunden; verrückte Zauberer und Schamanen laufen Amok. Initiierte scheinen nur selten, Priester nie betroffen zu sein.¹

- Zauberer und Schamanen ziehen sich zurück.
- Magie ist kaum noch käuflich (und wenn dann *sehr* teuer).
- nur noch MAN x 5 % Chance, daß ein Charakter in seiner Jugend überhaupt die Gelegenheit hatte Magie zu lernen!

Jahr 3 bis 4 n.d.gr.S. : Der Rückgang der Magie ist abgeschlossen. Es gibt kaum noch Zauberer oder Schamanen in den zivilisierten Gegenden. Magie ist für Fremde grundsätzlich nicht käuflich (auch nicht das Lernen von Sprüchen). Für Berufe, die Animismus oder Zauberei lernen würden besteht nur noch eine MAN x 5 % Chance in der Jugend überhaupt Magie zu lernen. Da Priester nach wie vor nicht davon betroffen sind, propagieren sie, daß das Zauberer- und Schamanen-Sterben ein Gottesurteil über die „falsche“ Magie sei. Die verschiedensten Glaubensrichtungen erfreuen sich, nicht zuletzt wegen der Möglichkeit Magie zu lernen, immer grösserer Beliebtheit.

Jahr 5 bis 6 n.d.gr.S. : Von den wenigen verbliebenen Zauberern und Schamanen werden nur selten welche Opfer des Ausbrennens oder Wahnsinns. Die ersten Überlebenden fangen an ihren Seltenheitswert zu nutzen um reich und mächtig zu werden, der Rest führt ein sehr verschlossenes und zurückgezogenes Leben.

1.1.2 Ryx und Umland

1. Jahr der Krii / Jahr des Umsturzes (? v.d.gr.S.) : Am 2.3. Ergreifen die Krii die Macht in Ryx. Am 13.5.

gibt es die ersten Gerüchte, daß der Fürst mit ihm treuen Truppen unterwegs ist. Am 19.5. werden die Tore von Ryx geschlossen und die Adelsstadt abgesichert. Am 20.5. kommt die Fürstenarmee in Sichtweite. Die Fürstenarmee überrennt Goho, brennt es nieder und errichtet in den Ruinen ihr Heerlager. Am 21.5. erheben sich die Tempel gegen die Krii und die Tore von Ryx werden von Innen und Außen angegriffen. Am 23.5. kann Ryx gestürmt werden und die Krii werden in die Adelsstadt zurückgedrängt und die Adelsbrücke zerstört. In der Nacht des 24.3. werden zum ersten mal Untote am Fluß gesichtet. Wegen des andauernden Konfliktes kann sich aber keine der Parteien um dieses zusätzliche Problem kümmern. Am 25.5. werden die Tempel der neuen Götter zerstört und die alten wieder aufgebaut. Da keine der beiden Parteien endgültig die Oberhand gewinnen kann einigt man sich am 30.5. auf einen sehr zerbrechlichen Waffenstillstand. Die ehemalige Adelsstadt bleibt in den Händen der Krii (Umbenennung in Krii-Stadt). Der Fürst plant läßt die Slums räumen und plant dort einen neuen Palast. ... Am 16.6. beginnt der Krii-Krieg mit einem Angriff des Fürsten, der nicht das Ende einer Truppenanhäufung von Krii-Söldnern abwarten will. . .

Jahr der großen Schlacht : Am 13.11. treffen ca. 50 km nördlich von Ryx zwei große Heere, wie sie Kaifos vielleicht noch nie gesehen hat, aufeinander. Die Rotbannerork-Heere mit Trollen, Riesen, Salamandern und Schatten gegen das Heer von Ryx mit einigen Drachenreiterpaladinen und als außergewöhnlichen Verbündeten auch dem Krii-Heer.

Jahr 1 bis 2 n.d.gr.S. : Der Einfluß von Ryx ist stark gesunken. Viele Regionen haben sich offiziell oder inoffiziell von Ryx gelöst und die ehemalige Hauptstadt kontrolliert nur noch sich selbst und etwas Umland. Einige Städte am großen Fluß und an der Küste zählen sich noch zum Reich, ohne daß das große Auswirkungen im Alltag hätte. Die Krii sind in den Süden ausgewandert und haben sich dort mit den Tuvaak zum sog. Blut-Bund verbündet. Die Krii-Stadt ist seitdem unbewohnt und wird gemieden. Es gibt dort angeblich reichlich Untote und Gerüchte besagen, daß dort der weiße Tod und sein Magier Vyruss regieren. Die Krii-

¹Magiefresserdämonen

Stadt wurde vim Rest von Ryx abgeschottet.

Jahr 3 bis 4 n.d.gr.a.S : Ryx ist zu einer flächenmäßig großen, aber doch unbedeutenden Stadt verkommen. Ihre wichtigste Bedeutung ist der Schutz der „zivilisierten“ Gegenden gegen das wilde Nordland Runak. Die Krii-Stadt ist nach wie vor unbewohnt, obwohl man schon lange keine glaubhaften Berichte über Untote oder andere erschreckende Vorfälle mehr gehört hat. Es traut sich aber auch keiner nachzusehen, was genau los ist ;)

Jahr 5 bis 6 n.d.gr.S. :

1.1.3 Asaton

Jahr 1 bis 2 n.d.gr.S. : Ryx konnte trotz seiner inneren Probleme wieder Kontakt mit den ehemaligen Kolonien jenseits des Ozeans (Asaton) aufnehmen. Es gibt wieder eine (sehr) schwache Handelsbeziehung. In beide Richtungen sind Reislustige, Händler und Abenteurer unterwegs.

Jahr 3 bis 6 n.d.gr.S. : Die schwachen Beziehungen zu Asaton halten an.

1.1.4 Imperium der Kaas-Zwerg

Jahr 1 bis 2 n.d.gr.S. : Es gibt Gerüchte von Donnerwagen² und Donnerstäben³, was den Kaas-Zwergen den Beinamen „Donnerzwerg“ einbringt.

Jahr 3 bis 4 n.d.gr.S. : Die Städte und größeren Stützpunkte der Donnerzwerg sind/werden alle unterirdisch mit Donnerwagen verbunden. Inzwischen sind auch schon Donnerstöcke bei wandernden Abenteurern aufgetaucht⁴.

Jahr 5 bis 6 n.d.gr.S. :

1.1.5 Himmelschiffe

Jahr 1 bis 2 n.d.gr.S. : Immer mehr Himmelschiffe bereisen die Welt. Die Wolkenstadt wurde von Drachen zerstört (vmtl. im Jahr 2 n.d.gr.S.) und die Überlebenden über ganz Kaifos verstreut.

Jahr 3 bis 6 n.d.gr.S. : Die Himmelschiffskapitäne sind als fahrende Händler, Luxuspassagierschiffer und Boten unterwegs. Man nimmt auch gern ihre Dienste als neutrale Vermittler und Schlichter in Anspruch. Ihre Magie scheint von den allgemeinen Problemen⁵ nicht betroffen zu sein, es ist zumindest noch kein Fall bekannt geworden.

²Dampfgetriebenen Fahrzeugen

³Schwarzpulverwaffen

⁴... obwohl die Weitergabe von Dampf- und Schwarzpulvertechnologie an Fremde bei härtesten Strafen verboten ist

⁵Magiefresserdämonen

1.1.6 Der Orden des goldnen Drachen

Jahr 1 bis 2 n.d.gr.S. : Die Paladine des goldnen Drachen beschäftigen sich hauptsächlich mit der Jagd nach bösen Drachen. Einige wandern auch als archetypische Paladine durch das Land.

Jahr 3 bis 5 n.d.gr.S. : Der Orden des goldnen Drachen hat in Ryx wieder einen Außenposten mit zehn Paladinen (davon drei Drachnreiter) errichtet. Ihre Präsenz wird vom Protektor geduldet, da ihre Arbeit seine Wache entlastet und sie sich vorläufig nicht politisch einmischen.

Jahr 5 n.d.gr.S. :

1.1.7 Titanen

Jahr 1 bis 2 n.d.gr.S. : Es werden immer wieder einzelne wandernde Titanenpaladine gesichtet.

Jahr 3 bis 5 n.d.gr.S. : Die wandernden Titanenpaladine sind zu den Helden des einfachen Volkes geworden.

1.1.8 Thwar

Jahr 1 bis 2 n.d.gr.S. : Die Thwar haben sich ein kleines oberirdisches Reich aufgebaut. Anfang des Jahres 2 n.d.gr.S. wurde dieses von den Zentor, die Zugang zu den Warvorkommen haben wollten, überfallen. Die zahlenmäßig unterlegenen Thwar halten dank Ihrer überlegenen Kampfkünste und Ausrüstung stand. Bald besteht der Krieg nur noch aus kleinen Scharmützeln in unregelmäßigen Abständen.

Jahr 3 bis 6 n.d.gr.S. : Das oberirdische Thwarreich Uthwar wird mit einer massiven Wehrmauer mit Wehrgängen, Türmen und Gräben umgeben um sich gegen die andauernden Übergriffe der Zentor zu schützen.

1.1.9 Zentor

Jahr 1 bis 2 n.d.gr.S. : Die Zentor entwickeln immer mehr Interesse an den Warvorkommen der Thwar. Da diese natürlich den Zugang zu ihren Mienen verweigern entschließen sich die Zentor Anfang des Jahres 2 n.d.gr.S. zum Angriff auf das Thwarreich. Trotz ihrer zahlenmäßigen Überlegenheit und dem Einsatz von Zauberern gegen die magieunkundigen Thwar können die Heere Zentors in mehreren Schlachten keinen entscheidenden Sieg erringen.

Jahr 3 bis 6 n.d.gr.S. : Trotz der inzwischen starken Verteidigungsanlagen der Thwar gegen die Zentor ihre Expansionsgelüste nie ganz auf. Sie versuchen durch Überfälle auf reisende Thwar und kleine Angriffe immer wieder War zu erbeuten oder zumindest den Thwar Schaden zuzufügen.

1.1.10 Zentauren

Jahr 1 bis 2 n.d.gr.S. : Die Zentauren sind den Blut-Bund-Truppen zum Opfer gefallen und fast ausgerottet. Über ihr Land herrschen jetzt die Krii, die mitten im ehemaligen Zentaurenland die neue Stadt Njet-Krii errichtet haben. Einige Zentauren leben noch nach Robin-Hood-Art in den Wäldern.

Jahr 3 bis 4 n.d.gr.S. : Auf die verbleibenden Zentaurenrebelln ist seitens des Blut-Bundes ein Kopfgeld ausgesetzt, und so treibt es immer wieder verschiedene Gesindel auf Zentaurenjagd. Die Zentauren wissen sich immer noch zu wehren, doch ihre Zahlen schwinden nur so dahin.

Jahr 5 bis 6 n.d.gr.S. : Der Widerstand der Zentauren scheint gebrochen. Es finden kaum noch Überfälle statt und man erwischt kaum noch Zentauren. Der Blut-Bund hofft die Zentauren endlich ausgerottet zu haben.

1.1.11 Karrit-Orcs / Grünorcs

Jahr 1 bis 2 n.d.gr.S. : Die Karrit-Orcs führen immer noch Krieg gegen Tuvaak/den Blut-Bund, werde aber immer mehr zurückgedrängt und versklavt.

Jahr 3 bis 6 n.d.gr.S. : Es leben nur noch kleine Banden / Stammesgemeinschaften von Karrit-Orcs in Freiheit.

1.1.12 Runak

Jahr 1 bis 2 n.d.gr.S. : Die Überrest von Runamok's Rot-Banner-Orcs haben sich wieder zu einem Reich in den nördlichen Wäldern strukturiert. Sie nennen dieses Land Runak. Von dor ausgehend starten sie immer wieder Raubzüge ins Umland von Ryx und in die Städte am Fluß.

Jahr 3 bis 4 n.d.gr.S. : Das Reich Runak zeigt eine gefestigte Struktur und die Überfälle sind zurückgegangen. Es wird jedoch gemunkelt, daß sich schon wieder Expansionsgelüste regen. Der Außenwelt ist nicht ganz klar, ob oder von wem Runak regiert wird. („Ist Runamok gar wieder hier?“)

Jahr 5 bis 6 n.d.gr.S. : Die nach wie vor seltenen Überfälle sind inzwischen sehr gut organisiert und schlagen nur selten fehl, was zu einer verbreiteten Angst vor den Orcs führt und jede Form von Handel und Reisen erschwert. Händler beschäftigen oft schwerbewaffnete Wachen auch für die kleinsten Unternehmungen, was natürlich den Preis der gehandelten Waren hoch treibt.

1.1.13 Der dunkle Nebel / Die Dunkelzone

Jahr 1 bis 6 n.d.gr.S. : Im Jahr 1 kam im Süden des Reiches ein dunkler Nebel aus dem Nichts und hat fast

den gesamten großen Wald geschluckt. Über der Schicksal der Waldbewohner ist nichts bekannt. Niemand der es gewagt hat den Wald - oder gar den Nebel - zu betreten wurde je wieder gesehen. Es gehen die schauerlichsten Geschichten um, was sich im Nebel versteckt.

1.2 Kalender

1 Jahr hat 12 Monate, ein Monat hat 30 Tage, eine Woche hat 7 Tage, ein Tag hat 24 Stunden.

1.2.1 Monate

1. 1. Frühlingsmonat - Monat der Wiedergeburt
2. 2. Frühlingsmonat - Fatsen
3. 3. Frühlingsmonat - Lichtmond
4. 1. Sommermonat - Botse
5. 2. Sommermonat - Sonnenmonat
6. 3. Sommermonat - Ratsmonat
7. 1. Herbstmonat - Monat der Winde
8. 2. Herbstmonat - Erntemonat
9. 3. Herbstmonat - Ruhemonat
10. 1. Wintermonat - Wega
11. 2. Wintermonat - Karif
12. 3. Wintermonat - Monat der Toten

1.2.2 Wochentage

1. Morda
2. Kabal
3. Toris
4. Mitha
5. Daa
6. Freyda
7. Gotha: Gotha ist der Tag der Götter - es wird normalerweise nicht gearbeitet und Gottesdienste finden statt. Wichtige Veranstaltungen finden meist am ersten oder zweiten Gotha eines Monats statt. Die meisten Hochheilige Tag der meisten Götter ist auch am ersten Gotha des entsprechenden Monats.

1.3 Währung

- 1 Penny (p) (Kupfer). Es gibt auch Halbpennies (Halbkreismünze) und Viertelpennies (kleines Kupferstück).
- 1 Silberling (S) (Silber) = 10p.
- 1 Goldstück (G) (Gold) = 10S = 100p.
- 1 Mithrilstück (M) (Mithril, selten, ungebräuchlich) = 25G = 250S = 2500p.
- 1 Fürstenstück (F) (Große Mithrilmünze mit Edelsteinen besetzt, sehr selten) = 40M = 1.000 G = 10.000 S = 100.000p
- Auch Edelsteine ist ein verbreitetes Zahlungsmittel, das allerdings im Wert nicht exakt festlegbar ist.

1.4 In Kaifos angebetete Götter

1.4.1 Bedeutende Kulte

- Sol: Sonnengott und Herrschender Gott. Der Hochheilige Tag ist der 1. Gotha des Sonnenmonats.
- Star: Gott des Krieges, Bruder von Shorm. HHT: 1. Gotha im Botsen
- Shorm: Gott des Sturmes und des Wetters, Bruder von Star. HHT: 1. Gotha des Monats der Winde
- Zarus: Hüter der Toten und der Unterwelt. HHT: Der letzte Tag des Monats der Toten und damit der letzte Tag eines Jahres.
- Tordan: Gott der Natur, der Wildtiere und der Jagd. HHT: 1. Gotha im Wega.
- Volani: Göttin der Fruchtbarkeit und der Liebe und der Freude. HHT: 1. des Monats der Wiedergeburt und damit der erste Tag eines Jahres.
- Andor: Göttin der Erde und der Bauern. HHT: 1. Gotha im Fatsen.
- Nalin: Göttin der Nacht und der Diebe. HHT: 13. Karif.
- Luna: Mondgöttin, Seherin. HHT: erster Vollmond im Lichtmond.
- Netanis: Gott des Meeres und der Seefahrer. HHT: 1. Gotha des Ruhemonats.

1.4.2 Auswahl kleinerer und vergessener Kulte

- Solar: Alter, fast vergessener Sonnengott. HHT: 15. des Monats des Rates.
- Tabos: kleinerer Gott der Toten, des Todes und der Nekromantie, siehe auch unter Nelak

Kapitel 2

Ryx

- Nalin-Kult in Ryx seit dem Umsturz etwas mit Leja-Kult vermischt. Der Tempel liegt verborgen in der Unterwelt der ehemaligen Slums, das Oberhaupt ist die Halblingsfrau Silnasia (60).

Kapitel 3

Himmelselben

3.1 Kurzinfo

Die Himmelselben sind die Kapitäne der fantastischen Himmelschiffe, die durch die Lüfte über ganz Kaifos und darüber hinaus gleiten.



Abbildung 3.1: Das Symbol der Himmelselben

3.2 Beschreibung

Die Himmelselben sind ein altes aussterbendes Volk. Sie leben in einer Stadt in den Wolken, die über Kai-fos schwebt. Einige von ihnen sind auch in sogenannten „Himmelschiffen“ (Schiffe mit Mithrilboden, der das Schiff magisch schweben läßt) unterwegs. Sie mischen sich nie (oder nur *sehr* selten) in die Angelegenheiten der Menschen und anderen Völker ein. Manche der Himmelschiffskapitäne bieten ihre Dienste (Transport von Gütern und Passagieren) gegen Geld an. Andere schweben über das Land und beschränken sich darauf die Geschehnisse am Boden zu beobachten. Die Himmelselben haben eine blaße, leicht bläuliche Haut und gleichfarbige Haare, ihre Augen glitzern hellblau. Das Symbol der Himmelschiffskapitäne und der Himmelselben im Allgemeinen ist ein vierzackiger dreidimensionaler Stern¹. Die Himmelschiffskapitäne sind alle fähige Magier, was zur Ausübung ihres „Berufes“ auch nötig ist. Sie kleiden sich meist in blaue Roben und sind durch ihr hohes Alter und ihre (magische) Erfahrung sehr weise und ausgeglichen. Sie geben ungern etwas von ihrem Wissen Preis, da sie Angst haben „das Gleichgewicht“ zu beeinflussen. Die meisten von ihnen sind Einzelgänger². Viele von ihnen sammeln außer

Wissen auch verschiedene Gegenstände (religiöse Artefakte, Kunstgegenstände, Waffen). Die Himmelselben verehren keine Götter, obwohl sie an eine Art göttliche Macht – „Das Gleichgewicht“ – glauben. Sie sind, wie die meisten Elben, sehr langlebig. Sie sind sich durchaus bewußt, dass ihr Volk vom Aussterben bedroht ist, doch sie finden sich damit ab, denn es ist „der natürliche Lauf der Dinge“. Die benutzen ihre Magie nicht nur um große Effekte, wie z. B. ihre Himmelschiffe, zu bewirken, sondern auch für ganz alltägliche Dinge (Abfallbeseitigung, Informationsübermittlung, Sauberkeit, Kochen ...).

¹ähnlich dem Natosymbol

²Sie brauchen für ihre Schiffe keine Mannschaft, denn die Segel werden nur im Notfall benutzt, normalerweise werden die Schiffe magisch bewegt

Kapitel 4

Titanen

siehe Rassenbeschreibung „Titanen“.

Kapitel 5

Orte im alten Reichsgebiet

Es gibt auch in den Jahren nach der Schlacht (Stand dieser Aufstellung: 6 n.d.gr.S.) noch viele Orte, die sich zum Reich Kaifos gehörig fühlen. Nachdem Ryx aber zu sehr mit sich selbst beschäftigt ist, ist es vmtl. nur eine Frage der Zeit, bis auch diese Siedlungen und Landstriche unabhängig werden oder dem einen oder anderen Eroberer zum Opfer fallen.

5.1 Genazal

Genazal ist eine mittelgroße Stadt mit ca. 5000 Einwohnern (ca. 700 Gebäude). In Genazal ist der Sitz der Diebesgilde „Schwarze Hand“.

Name: Genazal (Mittelgroße Stadt)

Rasse: überwiegend Menschen, Minderheiten anderer Rassen

Kulturstufe: Zivilisiert

Soziale Strukturen/Regierung: ???

Architektur/Wohnungen: Überwiegend ein- bis zweistöckige Fachwerk- und Holzhäuser. Befestigte Stadt ist dicht bebaut. Seit den Unruhen in Ryx gibt es mehrere Armenviertel ausserhalb der Stadtmauern, die aus Flüchtlingslagern entstanden sind.

Handel/Währung: Viele niedergelassene Händler und zweimal pro Woche (Mitha und Gotha) Markt im Stadtzentrum.

Gesetze: ???

Sprache: Kaifos

Abstammung/Verwandte Kulturen: Seit hunderterten (?) von Jahren zum Reich gehörend.

Beziehungen zu anderen Kulturen: auch 5 n.d.gr.S. noch zum Reich gehörend

Wappen/Symbole: Einfaches schwarz-gelbes Wappen (übereinander).

Wissenschaft: ???

Religion: Je ein mittelgroßer Tordan und Zarus Tempel. Je ein kleiner Sol und Star Tempel und Schreine von Andor und dem Trickster.

Magie: Nur zwei der drei überlebenden Zauberer verkaufen ihre Dienste noch (Details s.u.). Keine niedergelassenen Schamanen in der Stadt, aber drei in der Umgebung (im Dorf Gen, in der Wildnis und einer im Flüchtlingslager). Tempel. siehe Religion.

Diebesgilde „Schwarze Hand“ : ...

Joran, Zauberer: mHalbling, fINT11, MA17; lebt seit den Magiekatastrophen zurückgezogen und bietet seine Dienste nur noch ungern und zum doppelten Preis an. Angebot: Schadensresistenz, Aura sehen, Telepathie, Beleben von Holz, Wunden Behandeln, Regenerieren, Ersticken, Beschleunigen, Erhöhen von GR, Erhöhen von AU. Verkauft keine magischen Gegenstände, Schriftrollen und Bücher. Hat vmtl. auch Zugriff auf folgende Sprüche, die aber aber auf keinen Fall verkauft: Paralisieren, Zaubermatrix, Fliegen, Unsterblichkeit, Stehlen von MA, Phantom(Sicht), Verzögern.

Owen, Zauberer: mMensch, fINT12, MA15; Verzaubern 92%; Verkaufte früher Panzern, lebt seit dem Magiersterben aber völlig zurückgezogen und läßt niemanden an sich heran. Wurde schon lange nicht mehr in der Öffentlichkeit gesehen.

+Brenda Vit, Zauberin: wHalbling. Im Magiersterben ums Leben gekommen (mit ihrem Haus verbrannt).

Zymugry, Zauberer: mMensch, fINT18, MA19; Verkauft auch nach dem Magiersterben noch immer Zauber zu horrenden Preisen (x4, aufgerundet auf hunderter). Lebt dadurch sehr wohlhabend und leistet sich eine große Villa, 10 Diener und Dienerinnen und vier Leibwächter (2 Menschensöldner und 2 Zentorsöldner).

Nimmt nur Schüler, die sehr gut zahlen und keine Lehrlinge um sich keinen Konkurrenten heranzuziehen. Verkauft: Aura sehen, Behandeln von Wunden, Beschleunigen, Erhöhen von Stärke, Schadensresistenz, Schadensverstärkung, Zauberlicht.

Badehaus „Teich des Q’aak“ : von Enten betrieben. Gemeinschaftsbad (nach Geschlechtern getrennt) 2p, Duftwasser für 5, 10 oder 50p, Seife 1p, Kleidung säubern 2p (flicken +1p).

Der goldene Löffel: Mittelklasse Herberge und Gasthaus. Chef und (guter) Koch mHalbling. DZ 10p, EZ 5p, Frühstück 1p/Person, Pferd 1p/Tag, Abendessen 3p, Bier 1p, Wein 1p

Tom’s Inn: Große Unterklasse Herberge und Gasthaus. Tom, mMensch. DZ 5p, EZ 3p, Schlafsaal 1p, Frühstück (o. Fleisch) 1p, warmes Essen (m. Fleisch) 3p, kaltes Essen (m. Fleisch) 2p, Getreidebrei 1p (große Portion - reicht auch f. zwei), Bier (2l) 1p, Wasser kostenlos inkl. Hohn, Milch nur zum Frühstück, Pferd 1p/Tag, Proviant zum Mitnehmen 2p/Tagesration

Juwelier: älterer Mensch.

Heiler: mMensch.

Waffenschmied: mMensch, Standardware zu normalen Preisen.

Waffenschmied: mZwerg, Preis + 10%. SCH+1 f. Preisx3 möglich.

5.2 Nelak

5.2.1 Tempel des Totengottes Tabos

- Tabos: Gott der Toten, des Todes und der Nekromantie
- Sprüche: Erschaffen von Gespenstern, Wiedererwecken, Befehlen von (Gattung: div. Geister, Rabe), Heilen des Körpers
- Hintergrund des Charakters Enschin (Wolfgang)

5.3 Lena

Die kleine Stadt Lena liegt im gleichnamigen Lenawald. Ihre etwa 2000 Einwohner leben von Landwirtschaft, Holzabbau und -verarbeitung und etwas Handel, nachdem die einzige direkte Nord-Südhandelsstraße von Kaifos direkt durch sie hindurch führt. Der Lenawald ist ein Laubwald mit meist dichtem Unterholz, in dem mehrere (?) Grünelbensiedlungen bestehen und

den auch Waldläufer durchstreifen. Im Wald gibt es, vor allem in Stadtnähe, auch viele Köhler, Jäger und Holzfäller und einige Mahr (s.u.) und Getreidebauern als Einsiedler oder in kleineren Dörfern.

Name: Lena (Kleinstadt)

Rasse: überwiegend Menschen, wenige Grünelben, Elfen, Halbelfen und andere Rassen

Fertigkeiten: Grundfertigkeit Scout/Überleben (Wald) 20%. Kulturelle Waffenfertigkeiten (statt der üblichen in barbarischen Kulturen): 1H Speer oder 2H Speer AT und PA 25%, 1H Axt AT und PA 25%, 2H Axt AT und PA 15%, Kurzbogen AT 25%, Rundschild oder Wikingerschild PA 25%

Kulturstufe: Barbarisch

Kleidung/Rüstung: viel Leder (Walddiere)

Waffen/Taktik: 50 Mann starke SStadtwache um die Ordnung aufrecht zu erhalten und in Notfällen die Stadt zu verteidigen (natürlich unterstützt von jedem Einwohner, der wehrfähig ist. Die Stadtwache ist überwiegend mit Speeren, Knüppeln und Schilden ausgerüstet. Als Ferkampfwaffen dienen Wurfspere und einfache Bögen. Äxte und Steitkolben sind verbreiteter als Schwerter. Als Rüstung wird Hartleder und doppeltes Hartleder (zwei Schichten Hartleder) getragen.

Soziale Strukturen/Regierung: Bürgermeister Tirius herrscht schon seit Jahren zur weitestgehenden Zufriedenheit der Bevölkerung. Der Bürgermeister wurde traditionell von Ryx (auf Lebenszeit) eingesetzt.

Architektur/Wohnungen: Überwiegend einfache Holzhäuser/Blockhäuser. Lena ist von einem grobkreisförmigen Palisadenwall von 3m Höhe mit 5m hohen Wachtürmen umgeben. Die Handelsstraße betritt die Stadt im Nordwesten durch das Nordtor und verlässt sie im Südosten wieder durch das Südtor.

Ernährung: etwas Landwirtschaft, v.a. Getreideanbau in gerodetem Gebiet und Anbau einer sehr süßen Kürbisfrucht namens Mahr, die an kleinen Bäumen mit breitem Stamm und braunorangenen Blättern wächst. Jagd.

Handel/Währung: Wöchentlicher Markt jeden Gotha auf einem großen Marktplatz vor dem Nordtor der eigentlichen Stadt.

Gesetze: Der Bürgermeister ist der oberste Gerichtsherr. Kleinere Fälle werden in Schnelljustiz von Stadtwachensoffizieren abgehandelt.

Sprache: Kaifos

Abstammung/Verwandte Kulturen: vor ca. 100 Jahren von Ryx ausgehend künstlich Besiedelt um einen Posten an der Handelsstraße zu haben.

Beziehungen zu anderen Kulturen: auch 5 n.d.gr.S. noch zum Reich gehörend

Wappen/Symbole: stilisierter schwarzer Laubbaum auf grünem Grund

Wissenschaft: keine nennenswerte

Religion: Animismus, Mittelgroßer Tordantempel, kleiner Andortempel. Kleine Animistische Gemeinde ohne Schamane (s. Magie) (z.T. mit einem Hauch elbischer Ideen).

Magie: siehe Religion. Die Stadt hat keinen Zauberer. Der letzte Schame ist 2 n.d.gr.S. mit seinem einzigen Schüler ausgebrannt. Zwei Tempel (s. Religion)

Rüstungsbauer: Johann Gerber (Mensch, m, 43) ist der Rüstungsbauer der Stadt. Er fertigt Lederkleidung und -rüstung, Hartleder und Doppelledderrüstungen. Nachfahre einer Gerberfamilie aus Ryx. Er beschäftigt einen Gesellen - seinen Sohn Hans und zwei bis drei Lehrlinge und Gehilfen.

Kapitel 6

La'andarin - Die Zuflucht

Rasse: Elben(v.a. grün), Elfen, Halbelfen

Kultur: Barbarisch; Herkunft aber verschieden (v.a. barbarisch und zivilisiert)

Kleidung/Rüstung: durch die gemischte Herkunft sehr verschieden ; Die Bewahrer und ihre Helfer kleiden sich meist in Grün- oder Brauntönen. Alle Wächter bevorzugen gut tarnende grünbraungefleckte Kleidung. Die gebräuchlichsten Rüstungen sind Leder, Hartleder (*nicht* Wachleder) und Nieten- oder Ringleder.

Waffen: verschieden; am verbreitetsten sind verschiedene Bogen, (Kurz-)Schwerter, Dolche und Speere.

Behausung: Zelte, Baumhäuser, z.T. auch ganz „normale“ Hütten.

Ernährung: überwiegend vegetarisch, es gibt aber auch Jäger. Es wird kein Ackerbau betrieben – die natürlich im ganzen Wald vorkommenden essbaren Pflanzen werden aber gehegt und gepflegt.

Schmuck: nicht sehr verbreitet; Silber bevorzugt.

Haustiere: keine; in sehr seltenen Fällen kleine Nagetiere als eine Art Schoßhündchen.

Handel/Währung: Außenhandel so gut wie nicht vorhanden. Innerhalb der Zuflucht kaum, da meist mit den Bedürftigen geteilt wird. Die Kaifos weite Währung wird jedoch anerkannt.

Organisation: Die sogenannten „Bewahrer“ leiten und führen die Gemeinschaft. Sie setzen sich aus Priestern und Gelehrten zusammen. Ihre Helfer sind Initiierte, Jäger, Sammler. . .

Kapitel 7

Der Orden des Goldnen Drachen

Ein Orden von Paladinen, der „dem Guten“ dient.

Stammburg: Die Festung Glad, jenseits der Todeswüste.

Kultur: Barbarisch

Religion: Solar, jeder Ordensritter ist initiiert. Der Orden hat auch einige wenige Priester.

Organisation: Der Orden wird vom „Lord“ geführt. Da der Lord meist selbst kein Priester ist, steht ihm beratend ein Priester zur Seite. Direkt unter dem Lord stehen einige Generäle, unter ihnen wiederum Hauptmänner, die Ranggleich mit den wenigen Priestern sind. Die unterste Stufe der Ordenshierarchie sind die Paladine, da der formelle Beitritt zum Orden erst mit der Weihe zum Paladin erfolgt.

Ordenstracht / Standardausrüstung: Es gibt eine Kriegstracht für den kriegerischen Teil des Alltags und eine Paraderüstung für feierliche Anlässe.

Kriegstracht: Wattierte Unterkleidung, Plattenvollrüstung, Vollhelm mit T-Visier und goldenem Drachen, Lanze, Rund- oder Wappenschild mit goldenem Drachen oder ganz schmucklos, Bastardschwert, Dolch, Armbrust und Bolzen.

Paraderüstung: Langes Kettenhemd, darüber weißer Waffenrock mit einem goldenen Drachen auf der Brust, Vollhelm (wie Kriegstracht), weißer Umhang mit Goldrand (evtl. mit goldenem Drachen), Bastardschwert und Dolch, *kein* Schild.

Rangabzeichen: Oft nur zur Paraderüstung getragen. Paladin: Weiße Schärpe — Hauptmann: dito mit Goldstreifen — General: Goldene Schärpe — Lord: dito und goldener Umhang.

Ausbildung (Werte): Reiten(Pferd) x1, Reiten(Drache) x2, Sprache: Kaifos x1, Sprache:

Ordenssprache (geheime Kommandosprache) x1, Erste Hilfe x2, Menschenkunde x1, Waffenloser Kampf x1, Tier-, Pflanzen- oder Weltkunde x1, Beobachten x2, Zeremonie x1, Faust oder Dolch Angriff und Parade x1, 1H Schwert Angriff x4, 1H Schwert Parade x1, 2H Schwert Angriff und Parade x3, Schild Parade x3, Armbrust x1, Lanze(beritten) Angriff x2

Kulturelle Startwerte: Faust, 1H Schwert und 2H Schwert Angriff und Parade 25%, Dolch Angriff und Parade 15%, Schild Parade 25%, Armbrust Angriff 25%, Lanze(beritten) Angriff 20%

Kapitel 8

Rotbannerorks

Ein Rasse von dunklen bis schwarzen, meist stark behaarten Orks. Sie sind unter der Führung des Dämonenlords Runamok in Kaifos eingefallen. Auch nach seiner Niederlage treiben noch viele von ihnen v.a. im Norden des Landes Ihr Unwesen.

8.1 Die Heere/Stämme

T’Kai: gute, disziplinierte Soldaten, Jäger, Späher und Assasinen. Keine Magie. Durchschnittswerte: ST+1 GE+2 IN+1. Infanterie. Ringleder, Krumschwert, gr. Messer, Rundschild, Kurzspeer

Chrott: Barbarische Krieger, Jäger und Räuber. Keine Magie. Undiszipliniert. Durchschnittswerte: ST+3 KO+2 IN-1 GE+1 GR+1. Reitwölfe

Kass: Krieger, die auch etwas Magie beherrschen, auch Späher und Assasinen. Diszipliniert. Durchschnittswerte: GE+1 IN+2 MA+2. Reitwölfe.

Brigk: Hervorragende Langbogenschützen, Späher, selten mit Magie. Durchschnittswerte: GE+2, Infanterie.

Zejka: Magie-Assasinen, Offiziere, Kämpfer. Besondere Waffe, v.a. der Assasinen: Flammendolch, ein Dolch mit glühender geflammter Klinge (in ihn ist ein 3m³ Salamander gebunden). Wenn der Schaden die Rüstung durchdringt, dann brennt der Dolch ein Loch und senkt den RS um 1. SCH: 1W4+2 +3W6 (Sal.), RS: 10 + TP d. Sal.

Jarki: Gefürchtete Axtberserker

Ts’ki: Späher, Pioniere. Immer die Ersten im Feindesland, die größere Angriffe vorbereiten.

Kapitel 9

Thwar

9.1 Kurzinfo

- Blasse Erscheinung. Weisse Haare. Männer tragen gepflegte, aber mächtige Bärte.
- Im Moment (Krieg gegen die Zentor) herrscht ein Kriegsrat, der aus den hohen Offizieren des Stehenden Heeres, den Oberhäuptern der großen Familien und Gilden und Zünften besteht.
- Bauen das weiße Metall War ab und verarbeiten es zu Werkzeugen, Waffen und Rüstungen übertragender Qualität

9.2 Beschreibung

Kapitel 10

Die Beschwörerschule von Piir

10.1 Kulturformular

Name: Beschwörerschule von Pir

Rasse: Keine Beschränkungen. Überwiegend Menschen.

Fertigkeiten: **Lehrling:** Rhetorik x1, Singen x2, Sprache:Kaifos x1, L/S:Kaifos x3, Tier- oder Pflanzenkunde x2, Weltkunde x2, Mineralkunde oder Bogen oder Armbrust oder Fallenstellen x2, Intensität x2, Reichweite/Dauer/Vielfalt x4 (verteilen, wie gewünscht), Sprüche x9 (verteilen wie gewünscht), Dolch oder Faust AT x1, Dolch oder Faust PA oder Ausweichen x1

Adept/Magus: ...

Kulturstufe: Zivilisiert

Kleidung/Rüstung: Üblicherweise Roben, in kräftigen Farben, oft reich verziert und mit Panzerverzauberungen versehen.

Waffen/Taktik: Magie, Einsatz von gebundenen / kontrollierten Kreaturen der Anderswelt.

Soziale Strukturen/Regierung: Der Magus trifft die Entscheidungen. Alle Adepten haben ein Rederecht.

Architektur/Stammsitz: Die Beschwörerschule von Piir liegt ziemlich abgelegen und versteckt im südlichen Teil des großen östlichen Gebirges in der Nähe der Todeswüste. Sie ist ein festungsähnlicher Bau mit mehreren hohen Türmen auf einem kleinen Berg umgeben von größeren Bergen.

Ernährung: Selbstversorger.

Schmuck: v.a. magischer bzw. ritueller Natur.

Haustiere: Nutztiere (Schafe, Ziegen, Hühner). Vertraute.

Handel/Währung: Kein offizieller Kontakt zu Außenstehenden

Gesetze: ...

Sprache: Kaifos

Abstammung/Verwandte Kulturen: ...

Beziehungen zu anderen Kulturen: Keine offenen.

Wappen/Symbole: ...

Wissenschaft: Zauberei v.a. Beschwörungen und verwandte Themen.

Religion: Keine / Zauberei.

Magie: Die Beschwörer gelten als eine Sonderform des zivilisierten Zauberers, d.h. alle Regeln für Zauberschüler, Adepten und Magus gelten. Sie haben sich, wie ihr Name schon sagt, auf das Beschwören, Kontrollieren und Binden von Kreaturen der Anderswelt spezialisiert.

Alle ihre Beschwörungen werden von hohen, kreischenden Gesängen begleitet (eine Beschwörungswurf muß unter dem Beschwören und dem Singen Fertigkeitswert liegen.)

Gelehrte und praktizierte Sprüche und Rituale: Aura sehen, Behandeln von Wunden, Beherrschen von (alle Geister, Schreckgespenster, Nymphe, Höllenkugel, Chonchon, div. Tierarten), Beschwören und Binden von (alle Geister, Schreckgespenst, Nymphe, Höllenkugel, Chochon), Erschaffen eines Vertrauten (alle Eigenschaften), Geisterresistenz, Magiepunktematrix, Neutralisieren von Magie, Panzern, Schutzkreis, Stehlen von (alle Eigenschaften), Zauberlehrling, Zauberlicht, Zaubermatrix, Zauberesistenz

Aufnahmebedingungen: Es gelten die Bedingungen für Zauberer mit folgender Verschärfung: In die Schule aufgenommen werden nur Nachkommen der ehemaligen Schüler und Bewerber die trotz der Wächter lebendig bis zur Schule vordringen und eine großzügige Spende hinterlegen.

10.2 Die Bewohner und Ihre Diener

- 1 Meister inkl. div. Vertrauter
- 8 Adepten inkl. div. Vertrauter
- 30 Lehrlinge, die als Diener herhalten und die Gärten bewirtschaften, jagen, Schafe und Ziegen hüten müssen.
- 1 Nymphe
- Reichlich Chonchons, Krankheitgeister, Schreckgespenster als Wächter
- Elementargeister aller Elemente als Wächter und Diener
- Heilgeister, Höllenkugeln, Intelligenz- und Mana-geister

Kapitel 11

Kulturformular

11.1 Template

Name:

Rasse:

Attribute:

Natürliche Fähigkeiten:

Fertigkeiten:

Kulturstufe: (P/N/B/Z)

Kleidung/Rüstung:

Waffen/Taktik:

Soziale Strukturen/Regierung:

Architektur/Wohnungen:

Ernährung:

Schmuck:

Haustiere:

Handel/Währung:

Gesetze:

Sprache:

Abstammung/Verwandte Kulturen:

Beziehungen zu anderen Kulturen:

Wappen/Symbole:

Wissenschaft:

Religion:

Magie: