

Die Kulturen und Sprachen der Kernländer

16.03.2023

Die folgende Datei soll keine neuen Charakterklassen erschaffen, oder mit einem Zusatzpunkt noch mehr aus dem Charakter rauspumpen.

Vielmehr soll es eine Anregung sein, die eigenen Charaktere mit ein wenig kulturellem Hintergrund auszustatten.

Die Beschreibungen erheben dabei keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Es ist wie gesagt, nur eine Anregung.

Thyatis

Das thyatische Volk ist eine so bunte Mischung unterschiedlicher Kulturen, das sich einzelne gar nicht mehr herausfiltern lassen. Der Thyater als solcher gilt als monarchistisch und ist kaisertreu. Alle Thyater, auch solche, die gegen den Kaiser aufbegehren, sind sehr stolz auf ihre Kultur und wissenschaftliche Errungenschaften. Die Gesellschaft ist zwar nicht matriarchalisch, aber vererbt wird grundsätzlich an der erste Kind, selbst, wenn es ein Mädchen ist. Es waren vor allem die Thyater, die es in Karameikos durchsetzten, das so viele Frauen in hohen Regierungsämtern sind.

Da die Regierungsform ein vom Senat unterstützter Kaiser ist und jedem Bürger eine Karriere beim Staat offen steht, ist das Rittertum im Sinken begriffen und viele Adelstitel nicht sonderlich hoch angesehen, obwohl es sie noch gibt!

Merkmal der Sprache: (Neu-)Thyatisch hat sich inzwischen in den gesamten Kernländern verbreitet. Man kann sich damit eigentlich in jeder zivilisierten Gegend durchschlagen.

Bisweilen wird man aber krumm angesehen, oder verächtlich als *Kaiserlicher* betrachtet, wenn man eine nationalbewusste Gegend bereist.

Charakterklassen: alle

Hauptgötter: alle nicht bösen und Wogar und Halav

Hattier

die Bewohner der Insel Hattias (die durch *Vanyas Gürtel* vom Festland getrennt ist), sind so etwas, wie die Spartaner des Imperiums. Einst waren sie die größten und mächtigsten Feinde des Königreiches Thyatis und wurden auch als letzte von diesem, in einem 30jährigen Krieg unterworfen. Zwischendurch sah es sogar mehr als einmal so aus, als würde Hattias siegen. Die Hattier sind ein sehr strenges, militärisch orientiertes Volk. Es ist das höchste weltliche Ziel eines Bürgers Mitglied der *Sturmsoldaten* zu werden, oder Angehöriger der *Purpurgarde* des Kaisers. Jeder gemeine Bürger steht den Uniformierten in der Rangordnung nach. Ehre und Ansehen gewinnt nur ein Krieger. Zumal die meisten einfachen Bewohner des Herzogtum Hattias eh Schafhirten sind...

Merkmale der Sprache: Das Hattische zeichnet sich durch einen Kasernenhoftönen aus. Selbst Bauern und Handwerker lärmen und kommandieren. Durch die jahrhundert- alte Kriegerhaltung hat sich die Sprache regelrecht abgewetzt und nur noch sehr wenige weiche Klänge und musische Vokabeln. Durch die *Fremdherrschaft* der Thyater aber ist sie zu einem Dialekt der Reichssprache geworden und kann zum größten Teil von jedem verstanden werden, der fließend Thyatisch spricht.

Charaktererschaffung: Bonus: Ein Hattier erhält einen Zuschlag von +1 auf den Gebrauch von Infanteriewaffen (Stangenwaffen) und Kurzschwertern. Wegen ihrer harten Erziehung zur Härte, erhalten sie einen Bonus von +1 auf RW gegen Furcht pro 3 Erfahrungsstufen, bis

zu einem Maximum von +4. **Malus:** Sie können musische Fertigkeiten nur mit einem Extrapunkt erwerben. Betroffen sind z.B. Künstlertalent, Singen, Tanzen, Dichtkunst usw. Sie haben ausgeprägte Vorurteile gegenüber Magiern, Dieben und Nicht-Menschen, die sie allesamt für minderwertig und niederträchtig halten.

Hattier sind meist drahtige, bösartige Kampfmaschinen, werden aber selten größer, als 185 cm. Ihre Gesichter sind oft schmal geschnitten, mit hohen Wangenknochen und kleinen dunklen Augen. Die Haare sind meist schwarz oder dunkelrotbraun. Sie werden ab den Offiziersrängen/Adelstiteln kurz geschnitten. Einfache Leute tragen sie in strengen Zöpfen. Bärte sind allein Alten und Veteranen vorbehalten und müssen gepflegt werden.

Die Kleidung besteht oft aus robustem, unifarbenen Stoff und ist nur mit wenig Schnörkel versehen. In jedem Falle ist sie ordentlich zu pflegen und sauber zu halten.

Als Rüstungen werden Kette und Platte bevorzugt. Bronzeplatten werden bei feierlichen Anlässen getragen. Die Ausrüstung eines Kriegers ist sein größter und wertvollster Besitz. Sie halten viel von drakonischen Strafen, verachten Diebe und akzeptieren in einem Kampf durchaus schmutzige Tricks und Hinterhalte.

Frauen haben in ihrer Gesellschaft selten einen höheren Stellenwert, als Schafe.

Attribute: Stärke *oder* Konstitution+1, Geschicklichkeit -1, Charisma -2 (gegenüber Nicht-Hattiern)

Charakterklassen: erlaubt:

- Krieger (Standard, Scherge)
- Chevalier
- Kampfmagier (nur einige wenige)
- Kleriker
- Nicht erlaubt: nichts außer den genannten

Hauptgötter: Cheboprath, Sarajin

Randgruppe: Nein

Hal'aschin

Auf der Halbinsel von Tel Akbir leben die letzten Clans eines einstmaligen großen Volkes. Die Hal'aschin sind direkte Nachfahren der Nithier und begründeten einst ein Reich, das sich an einem Großteil der Ostküste der Kernländer ausdehnte. Sie herrschten hier als wohlhabende Händler und die Chroniken wissen zu berichten, dass ihre Städte voll sagenhaftem Reichtum waren, ihre Macht sich auf Söldner und Sklaven stützte und die Hal'aschin selbst aus der Distanz betrachtet unsäglich dekadent waren.

Heute ist das Reich untergegangen. Vor über 1100 Jahren hat Thyatis den Zauber, die Pracht und die Herrlichkeit beendet. Geblieben sind eine Reihe von Familien, eine Randgruppe von etwa 500.000 Individuen, die ein Volk im Volk bilden.

Auch wenn die Epochen des Reichtums vergangen sind, haben die Hal'aschin noch immer Geld. Sie verstanden es, ihre Pfründe durch die Jahrhunderte zu retten. Verdingten sich als Händler, Makler und Hehler, heirateten nur innerhalb ihrer Volksgruppe und setzten ein ungeschriebenes Gesetz durch, das keiner von ihnen sein Vermögen an einen Fremden oder auch nur an einen Bastard vererben darf.

Auch wenn es unrealistisch ist, verfolgen die Hal'aschin noch immer das Ziel zu alter Größe zurück zu finden. Ihr Volk ist fast so etwas wie ein Geheimbund. Sie infiltrieren Ämter und Organisationen, holen Verwandte nach und erledigen viele Aufgaben durch ihr Geflecht von Beziehungen. Ein politischer Versuch, die Herrschaft über Tel Akbir durch die Mehrheit im Stadtsenat zu erlangen, scheiterte nur am Eingreifen des Kaisers selbst.

Merkmale der Sprache: Hal'isch ist eine weiche, sehr komplexe Sprache, die zu erlernen entweder eine Intelligenz von 13 voraussetzt (bei der Charaktererschaffung) oder später einen Fertigkeitenspunkt extra. Dies gilt natürlich nicht für Hal'schiten!

Sie klingt sehr melodisch und erfordert große Zungenfertigkeit.

Wegen ihrer Komplexität ist sie fast eine Art Geheimsprache. Viele alte Dokumente aus der Zeit des *Großen Reiches* sind in Hal'isch verfasst. Darunter viele magische Dokumente, Chroniken und Urkunden. Da sich viele Besitzansprüche noch aus jener Zeit ableiten, müssen die thyatischen Scriptenmeister immer wieder zähneknirschend die Hilfe der Hal'aschiten in Anspruch nehmen.

Charaktererschaffung: Bonus: Die Fertigkeiten *Umgangsformen*, *lokale Geschichte* und *Schätzen*. Malus: wegen ihrer wenig kämpferischen Art unterliegen die Hal'aschiten einem permanenten -1 auf ihren ETW0, der durch schlechte Attribute noch geringer ausfallen kann! Egal welchen Beruf sie ergreifen und welche Fertigkeit sie erlernen, diesen Malus werden sie nicht los!

Hal'schiten sind von hohem, schlanken Wuchs. Sie sind selten unter 175cm klein und werden bis zu 200cm groß. Ihre Haut ist leicht rot-braun, bis hin zu einem Hauch von Bronze. Die Augen sind schmal und leicht schräg gestellt.

Ihre Frauen gehören zu den schönsten (und eitelsten) im Reiche.

Die Kleidung besteht aus teurem Tuch und Kopfschmuck. Sie tragen gerne Fächer (Männer wie Frauen), die oft sogar parfümiert sind und lange Handschuhe. Als Farben bevorzugen sind kräftige Grün- und Blautöne mit Silber- und Goldfäden

Von Beginn an haben sie eine Garderobe im Wert von 300 Goldstücken. Sie beginnen das Spiel mit mindestens einem Pferd, auf Wunsch aber auch einer Kutsche (2 Pferde und ein Kutscher inklusive) und 1W4x 500 Goldstücken plus dem, was sie für ihre gewählte Charakterklasse bekommen.

Sie tragen eigentlich nie Rüstungen.

Die wenigen schwarzen Schafe der Gemeinschaft, die sich entschlossen haben Krieger zu werden, wählen dann immer noch solche aus, die wegen ihrer Verarbeitung und dem Schmuck mindestens das Doppelte kosten. Ebenso halten sie es mit ihren Waffen.

Hal'schiten lieben Luxus und Pomp und werden alles tun, um ihn zu bekommen.

Da Abenteurer aus ihren Reihen meist die Heimat verlassen, ist davon auszugehen (Spielerwissen), dass sie sich dadurch erhoffen Geld und Macht zu erlangen, die den daheim gebliebenen hilft, die Regierung übernehmen zu können!

Einmal alle zwei Jahre reist ein Abenteurer deshalb für mindestens 3 Monate in die Heimat, um Schätze abzuliefern, Bericht zu erstatten und neue Instruktionen einzuholen.

Attribute: Weisheit +1, Stärke -1, Charisma -3 (gegenüber Nicht-Hal'aschiten, wegen der unverhohlenen Arroganz)

Charakterklassen: erlaubt:

- Krieger (nur Standard)
- Dieb (Spion, Agent, Meuchler)
- Kleriker
- Magier (aber nur als Spezialist!)
- Nicht erlaubt: nichts, außer den genannten

Hauptgötter: Halea

Randgruppe: Nein

Traldar

Die Ureinwohner des heutigen Karamaikos sind die Traldarer. Ihre Kultur ist sesshaft und patriarchalisch. Vererbt wird an den ersten Sohn. Die Traldarer haben ein ausgeprägtes Nationalbewusstsein und sprechen ihre eigene Sprache, die in Traldar selbst eine hohe Verbreitung hat, aber keine Amtssprache ist.

Merkmal der Sprache: Sie anzuwenden kann Vor- und Nachteile haben.

Charakterklassen: alle

Hauptgötter: Halav, Avohe, Thymare

Ristani

Eine kleine Volksgruppe von Küstenbewohnern. Halbnomadisch, sie ziehen an den Küsten umher und betrachten ihre Schiffe und Boote als Heimat.

Eine Familie besteht oft aus bis zu 30 Mitgliedern, die auf einem großen Wohnfloß hausen und auf einem Einmaster die Küsten befahren.

Ihre Gesellschaft ist patriarchalisch und nach außen oft verschlossen. Sie betrachten sich selbst als Traldarer. Sie sprechen ihre eigene Sprache.

Merkmale der Sprache: Ristanisch klingt dem Traldar so gar nicht verwandt. Es scheint keine harten Laute und auch keine R's zu enthalten. Die Schrift besteht tatsächlich aus Zeichen, die durch die Umrisse von Meerestieren und maritimen Mustern entlehnt wurde und hat 23 Zeichen. Sie dient allerdings nicht der Kommunikation oder dem Anfertigen von Chroniken, sondern der Beschriftung von Seekarten. Viele alte Seekarten sind in Ristanisch verfasst, was es heute so wichtig macht.

Charaktererschaffung: Bonus: Seemannschaft *oder* Navigation. Malus: -3 auf *Reiten am Boden*, Handwerke, die nur an Land ausgeübt werden können (etwa Schmieden) kosten einen Fertigkeitspunkt mehr

Ristani sind meist klein gewachsen (meist unter 180cm), haben helle Haare, braunen Teint und oftmals himmelsblaue Augen.

Sie kleiden sich in bunte, ärmellose Tuniken und knielange Hose.

Wegen der Nähe zur See bevorzugen sie leichte Waffen und wenn möglich, gar keine Rüstungen.

Attribute: Geschicklichkeit +1, Charisma -2 (gegenüber Nicht-Ristani)

Charakterklassen: erlaubt:

- Krieger (Standard, Gladiator, Seeräuber, Scherge)
- Kampfmagier
- Dieb (Schmuggler, Freibeuter)
- Waldläufer (Seefahrer)
- Kleriker
- Nicht erlaubt: keine Magier, keine Barbaren, keine Druiden

Hauptgötter: Thymare

Randgruppe: Ja

Baliasyr

Zusammen mit den Keltar die größte noch existierende Gruppe aus dem prä-traldarischen Zeitalter.

Die Clans von Baliasyr betrachten sich als eigenständiges Volk, haben sich aber schon vor langer Zeit stillschweigend Traldar angeschlossen.

Der typische Bewohner dieses Landstriches ist ein hoch gewachsener Mensch mit hellen Haaren und blauen oder grünen Augen. Die Menschen hier sind in erster Linie Jäger und Sammler, haben aber den Nutzen der Landwirtschaft erkannt und sich schon vor langer Zeit niedergelassen. Die Jagt hat für sie sowohl religiöse, wie auch eine gesellschaftliche Funktion. Allerdings stehen sie technisch weit hinter den Traldarern zurück und da sie als wild, mißtrauisch und impulsiv gelten, Wogar verehren und einen komplizierten Ehrenkodex befolgen, wagte sich bislang niemand zu ihnen, nur um ihnen die Landwirtschaft näher zu bringen.

Merkmale der Sprache: *Baliar* ist eine *alte Sprache* und wird selbst in Baliasyr nur noch von den Alten und den Hinterwäldlern gesprochen und natürlich bei feierlichen Riten. Aber auch alle Gesetzestexte, die in 31 verschnörkelten *Knotenbuchstaben* geschrieben wurden, sind in Baliar verfasst. Die Sprache selbst klingt kehlig und ungewohnt rau.

Auch wenn man außerhalb Baliasyrs selten ein Schriftstück in dieser Sprache findet, sind sie doch häufig um so wertvoller, denn Schreiben war eine Kunst der Weisen und so sind die Inhalte meist auf wissenschaftliche und arkane Geheimnisse bezogen.

Charaktererschaffung: Bonus: Jagen und Fallenstellen. Malus: Keine
Empfohlene Waffen: Breitschwert, Streitaxt.

Baliasyrer schätzen Kleider in festen Wollstoffen und Fellen, geschlossen mit Fibeln. Sie lieben Bronze und Silber.

Alle Handwerksfertigkeiten sind bei der Erschaffung mit einem Abzug von >1< belegt, da es den Leuten an Kenntnissen fehlt.

Attribute: keine Veränderung

Charakterklassen: erlaubt:

- Krieger (Standard, Berserker, Gladiator, Scherge)
- Chevalier*
- Dieb (Standard, Kundschafter, Kopfgeldjäger, Schläger)
- Barden (Skalde, Herold)
- Waldläufer (Grüner Waldläufer, Kind der Wildnis, Riesentöter, Suchender)
- Kleriker
- Druiden (Dorfdruiden, Hüter, Naturphilosoph, Tierfreund, Wanderer)

Nicht erlaubt: keine Magier, keine Barbaren

Hauptgötter: Wogar

* nur die zivilisierten Clans haben Ritter hervorgebracht, die meist einen Spagat zwischen der Kultur der Traldarer und der Baliasyrer machen müssen.

Randgruppe: Ja

Keltar

die Keltar sind die **Barbaren** Traldars. Sie leben seit den Tagen des Dunklen Zeitalters im Nordwesten des Landes.

Näheres folgt.

Randgruppe: Ja!

Darokin

Die Republik gilt als idealer Schmelztiegel aller Kulturen. So hat sich eine überwältigende Bevölkerungsmasse gebildet, die das ganze Land beherrscht: der klassische Darokiner. Ein, nach irdischen Maßstäben südeuropäischer Menschenschlag von romanischer Prägung (Spanien, Italien und Südfrankreich mögen als Vorbilder dienen).

Daneben gibt es nur noch die Kasmiten.

Kasmiten

eine halbnomadische Volksgruppe von streng patriarchischen Leuten. Die Männer wirken grobschlächtig, haben kantige Gesichter, lange, geflochtene Schnauzbärte und einzelne Zöpfe. Sie bevorzugen grobe Kleidung (Fell und Leder) und wuchtigen Silberschmuck. Die Sesshaften betreiben klassisches Handwerk. Die Reisenden sind Händler und Söldner (und stellen einen beträchtlichen Teil der darokinischen Einsatztruppen fürs Grobe). Die Händler reisen in robusten, schmucklosen Ochsenkarren.

Pferde sind für Kasmiten nur Nahrungsmittel!

Merkmal der Sprache: Gilt als Sprache der Gauner. Eine offene Unterhaltung kann Misstrauen hervorrufen. Kasmiten aber vertrauen erst mal jedem Fremden, der ihre Sprache spricht, denn dies setzt voraus, das einer der ihren ein Freund von ihm ist.

Charaktererschaffung: Bonus: Wagenlenken, sowie Holzarbeit *oder* Lederarbeit *oder* Schätzen. Malus: Keine

Körpergröße bis 210 cm, dunkle Haare, buschige Augenbrauen, tiefliegende dunkle Augen, Schnauzbart, starke Körperbehaarung. Der Haarwuchs der Frauen ist zwar nicht so ausgeprägt, doch sind auch sie etwas... nun robuster gebaut.

Empfohlene Waffen: Keule, Peitsche und Breitschwert. Verachten mittlere und schwere Rüstungen, Schilde und Frauen.

Haben überdurchschnittlichen Aberglauben, neigen zur Selbstüberschätzung und Eitelkeit und können Gold und Geld nur schwer widerstehen!

Attribute: Stärke +1, Konstitution +1, Charisma -2 (gegenüber Nicht-Kasmiten)

Charakterklassen: erlaubt:

- Krieger (Standard, Gladiator, Gesetzloser, Scherge)
- Druide (nur Wanderer)
- Kampfmagier
- Waldläufer (Champion, Pfadfinder)
- Dieb (Standard, Kopfgeldjäger, Räuber, Schläger, Schmuggler)
- Barde (Standard)
- Kleriker

Nicht erlaubt: keine Magier, Paladine, Barbaren

Hauptgötter: alle nicht bösen und Wogar

Randgruppe: Ja

Alaysia

Die Nachfahren der frühen Hochkultur Nithians sind die Alaysier, doch leben sie keineswegs allein in ihrem Reich. Auch wenn die meisten Völker Alaysias in einem einzigen aufgegangen sind, gibt es noch immer eine unabhängige Gruppe:

Aman

Die Aman sind eine nomadisierende Gruppe, die außer in Alaysia noch in Darokin und Thyatis öfter angetroffen wird. Ihre Wurzeln, Kultur und Sprache stammt aber aus Alaysia. Sie sind fahrende Händler die in Karawanen reisen. Allerdings reisen nur die Männer und unverheirateten Frauen. Alle anderen hüten die heimischen Zelte.

Man kennt die Aman als poetisches und weltoffenes Volk, das lediglich mit dem Eheversprechen und bei Reit- und Packtieren keinen Spaß versteht.

Damit es dabei aber keinen übermäßigen Ärger gibt, darf jeder Aman bis zu 11 Frauen und unbegrenzt Pferde und Ath-Ras haben.

Familienbünde und –ehre sind enorm wichtig. Beleidigst du einen, beleidigst du alle. Hat einer Schulden, haben alle Schulden.

Religiös sind sie sehr tolerant, solange man nicht versucht, sie zu überzeugen!

Merkmal der Sprache: Die Zunge muß beim Sprechen sehr gelenkig und schnell sein. Die Sprache hat einen schnellen, weichen Fluß und wird oft in spitzen Tönen gesprochen. Die Schrift besteht aus nur 18 Zeichen. Sie wird selbst von den Aman nur noch für interne Angelegenheiten und Markierungen an Waren und Wegen genutzt. Man ist längst dazu übergegangen das blumige Alaysisch zu verwenden.

Die Männer tragen Hosen und Tuniken unter langen, vorne offenen Roben, welche bis zu den Füßen reichen. Eine Schärpe dient als Gürtel und Sandalen als Schuhwerk. Auf Reisen werden weiche Stiefel getragen. Die armen Schlucker gehen natürlich barfuß. Frauen tragen lange, feine Gewänder mit Schärpen und Schals aus dünnen Stoffen. Beide Geschlechter benutzen Kopftücher, die von Stirnbändern gehalten werden. Schleier werden nur benutzt, um das Gesicht vor Staub zu schützen.

Typische Namen sind Farid, Yassier oder Aghun für Männer und Jamila, Farah oder Myriam für Frauen.

Charaktererschaffung: Bonus: Schätzen, Dichtkunst, sowie Reiten am Boden *oder* Tiere führen. Malus: Keine

Körpergröße 160-180cm. Schwarze Haare, dunkle Augen, scharfe Gesichtszüge.

Bevorzugte Waffen sind leichte Schwerter, Säbel und Krummsäbel, ggf. Dolche. Im Fernkampf den Kurzbogen. Rüstungen werden verschmäht.

Sie geben viel Geld für teure und aufwendige Gewänder aus, pflegen ihre Bärte, die Mannessymbole sind. Schmuck wird kaum getragen, wenn überhaupt, dann nur von Frauen. Allerdings werden die Pferde reichhaltiger mit Schmuck beschenkt als die Weiber.

Attribute: Weisheit +1

Charakterklassen: erlaubt:

- Krieger (Standard, Gladiator, Gesetzloser, Scherge)
- Kampfmagier
- Waldläufer (Pfadfinder, Falkner, Suchender)
- Barde (Minne)
- Dieb (Standard, Glücksritter, Kundschafter, Räuber, Schmuggler)
- Magier (alle)
- Kleriker

Nicht erlaubt: Druiden und Barbaren

Hauptgötter: Ahn-Schallah (ein anderer Aspekt von Avohe, stellenweise regierender, und an anderer Stelle wieder toleranter)

Randgruppe: Nein

Jarldom

Die Gesellschaft der Jarldoms ist in drei, mehr oder weniger gleichgroße Gruppen unterteilt. Am mächtigsten sind aber die Jarlen, welche die drei Herzogtümer (Westland, Ostland und Soderfjord) beherrschen, welche die Jarldoms bilden.

Die Gesellschaft ist patriarchalisch. Die alte Sprache *Jalsvar* ist fast völlig dem Thyatisch gewichen und wird kaum noch gesprochen. Dennoch war es gerade diese Sprache, die als einzige der Ursprungssprachen dieses Landes eine Schrift hatte, welche die Jarlen zur dominierenden Gruppe werden ließ. Im Erscheinungsbild sind die Jarlen gemäßigte Nordländer, die dabei sind, sich von ihrer barbarischen Herkunft zu lösen.

Charakterklassen: alle

Nord

dies ist eine der Volksgruppen der Jarldoms. Die Nord sind ein Clanvolk rauer Seefahrer, Piraten und Walfänger und haben, nach dem sich die Jarlen zu den Vasalen der Thyater haben machen lassen, die gesamte Seefahrt der Jarldoms übernommen. Fast jedes Schiff aus diesem Teil der Welt wird von ihnen gesegelt. Sie siedeln hauptsächlich an den Küsten von Ostland, von wo aus sie ihrem Gewerbe nachgehen und die ganze Welt bereisen. Ein Nord, der noch nicht auf großer Fahrt war, einen Wal oder Mann getötet hat, gilt nichts in der Gesellschaft. Obwohl sie selbst auch Seeräuber sind, haben gedungene Diebe in ihren Augen keine Ehre und sind vogelfrei.

Merkmal der Sprache: Das Nord hat keine Schrift, es existieren nur 26 Runen, welche den Priestern zum Orakeln zur Verfügung stehen.

Charaktererschaffung: Bonus: Seemannschaft *oder* Navigation, sowie Fischen *oder* Walfang. Malus: -3 auf *Reiten am Boden*

Körpergröße 180cm+. Helle Haut und Haare, meist grüne Augen. Sie lieben Tätowierungen und tragen sie überall, auch im Gesicht!

Bevorzugte Waffen sind Äxte und Speere, schwere Rüstungen verabscheuen sie.

Sie mögen es lieber rau und kalt, als warm und mild!

Attribute: Stärke +1, Geschicklichkeit -1

Charakterklassen: erlaubt:

- Krieger (Standard, Gladiator, Gesetzloser, Pirat, Scherge)
- Kampfmagier
- Waldläufer (Seefahrer)
- Barde (nur Skalde)
- Dieb (nur Freibeuter)
- Magier (wenn, dann nur Thaumaturgen),
- Kleriker
- Barbar (Plünderer, Raufbold, Seher, Traumwandler)
- Berserker (nur NSC)

Nicht erlaubt: Paladine, Druiden, Diebe und Barbaren

Hauptgötter: Sarajin, Cheboprath, Thymare, Halea

Randgruppe: Ja

Skaal

was die Nord auf dem Meer, das sind die Skaal an Land. Sie leben im Patriarchat, aber respektieren *Weise Frauen*. Sie leben in Clans in den Bergen und betreiben dort Bergbau und Jagd. Viele Skaal verehren Wogar und richten ihre Gesellschaft nach seinen Lehren aus. Sie leben in enger Verbundenheit mit den Tieren und in ihren Dörfern wachsen viele künftige Druiden heran.

Merkmal der Sprache: Auch das Skaal hat keine Schrift, sondern nur Runen und die sind selbst vielen Skaal fremd.

Charaktererschaffung: Bonus: Fallenstellen (Pelzhändler), sowie Braukunst *oder* Bergbau.
Malus: Keine

Körpergröße 180cm+. Helle Haut, helle Haare, oft ins rötliche gehend. Sie tragen kunstvolle Leder- und Fellkleidung, Silberschmuck und Edelsteine. Ihre Kleidung ist oft mit Teilen von Tieren geschmückt (Schädel, Tatzen usw.). Sie tragen niemals Tätowierungen, um sich von den Nord zu unterscheiden!

Bevorzugte Waffen sind Äxte, Speere und stumpfe Hieb Waffen, schwere Rüstungen verabscheuen sie. Sie mögen es lieber rau und kalt, als warm und mild!

Attribute: Konstitution +1, Geschicklichkeit -1

Charakterklassen: erlaubt:

- Krieger (Standard, Gladiator, Gesetzloser, Scherge)
- Kampfmagier
- Waldläufer (Gebirgsfreund, Riesentöter, Tiermeister, Suchender, Wächter)
- Barde (Standard, Rätselmeister, Skalde)
- Druiden (Dorfdruide, Hüter, Totemdruide, Gestaltwandler)
- Barbaren (Plünderer, Raufbold, Seher)
- Kleriker
- Berserker (nur NSC)

Nicht erlaubt: keine Magier, Paladine, Diebe

Hauptgötter: Wogar und Sarajin

Randgruppe: Ja

Norworld

In Norworld gibt es drei große Volksgruppen. Personen, die diesen nicht angehören sind meist Ausländer, Verschleppte oder Nachfahren der Mischlinge aus der thyatischen Besatzungszeit, die noch heute kaum Rechte haben!

Pikten

Ähnlich wie die Nord, sind die Pikten die Seeleute ihrer Nation. Sie betreiben aber nur mäßigen Handel und sind mehr dafür bekannt, als Räuber die Meere zu befahren. Sie suchen vor allem die Nordküste der *Insel der Dämmerung* heim, fallen aber nicht selten auch in die Seefahrtslinien des südlichen Meeres ein (auch bekannt als *Saphir-See*). Grundsätzlich betrachten sie alles auf und im Wasser als Beute. Die Pikten sind für Nordmänner von kleinem Wuchs, aber dafür umso flinker und agiler und keineswegs weniger ausdauernd. Ihre Sprache ist die der Rakja, mit leichten Akzenten.

Merkmal der Sprache: Pikten sprechen häufig laut und vokalbetonend um sich auch im Sturm noch verständlich zu machen. Sie verwenden keine eigene Schrift, sondern Symbole des Rakja

Charaktererschaffung: Bonus: Seemannschaft und Balance, sowie: Fischen *oder* Walfang.
Malus: -3 auf *Reiten am Boden*

Auf einem Schiff oder Boot erhält ein Pikte +1 auf alle Trefferwürfe.

Körpergröße bis max. 190cm. Rotblondes Haar, helle Haut, dunkler Teint

Jeder Pikte trägt ein Zeichen (meist eine Tätowierung, selten ein Brandzeichen), die seine Clanszugehörigkeit ausweist. Bevorzugte Waffen sind Äxte, Kettenwaffen und Schwerter, schwere Rüstungen verabscheuen sie.

Sie mögen es lieber rau und kalt, als warm und mild!

Attribute: keine Veränderungen

Charakterklassen: erlaubt:

- Krieger (Standard, Gladiator, Gesetzloser, Scherge)
- Dieb (nur Freibeuter)
- Kampfmagier
- Waldläufer (Seefahrer)
- Barde (Standard, Skalde)
- Druide (Dorfdruide)
- Kleriker
- Berserker (nur NSC)

Nicht erlaubt: keine Magier, keine Ritter

Hauptgötter: Thymare, Sarajin, Halea

Randgruppe: Nein

Rakja

Die größte Gruppe in Norworld sind die Rakja, die sich gegenüber ihren Landleuten als dominierende Masse durchgesetzt haben. Sie haben die Daufuren in die Taiga verdrängt und den Pikten partnerschaftlich das Meer überlassen.

Die Rakja haben Städte und Straßen gebaut und pflegen ein feudalistisches System, in dem jener aufsteigt, der seinen Namen schwer mit Ruhm belegt.

Das Rittertum wurde von ungefähr 300 Jahren übernommen und bildet eine Säule der Gesellschaft. Es gibt Häuptlinge (und Adelige), Krieger, Gemeine (Freie) und Leibeigene. In den Dörfern herrschen noch finstere Zustände, während die Städte von der Einstellung her, durchaus mit Thyatis mithalten können.

Merkmal der Sprache: Das Rakja ist eine Sprache mit vielen Sonderbetonungen, bei denen sich der gewöhnliche Thyater einen Knoten in die Zunge und ein Geschwür an den Kehlkopf spricht. Die Schrift bestand ursprünglich aus 51 Runen, wird aber immer mehr von einer thyatischen Schreibweise verdrängt, da diese schlicht einfacher ist!

Charaktererschaffung: Bonus: keine. Die Rakja sind die Standardrasse von Norworld

Attribute: keine Veränderungen

Charakterklassen: erlaubt:

Alle, außer Barbaren

Hauptgötter: Sarajin, Halea, Thymare

Bekannter Vertreter: Nickodemus Nequell

Randgruppe: Nein

Daufuren

Mit Abstand das wildeste Volk sind die Daufuren, die durch die Bank weg Barbaren im wahrsten Sinne sind (was nicht heißt, jeder Angehörige des Volkes habe eine Barbarenklasse!!!). Sie wurden in der Folge der Verteilungskämpfe durch die Rakja besiegt und in die unwirtliche Taiga und Steppe verdrängt, wo sie noch immer in großen Stämmen leben.

Merkmal der Sprache: Die Sprache der Daufuren ist ein Krächzen und Grummeln, rau und hart. Schriftzeichen existieren nicht!

Charaktererschaffung: Bonus: Überleben (Steppe), Ausdauer

Malus: Alle klassischen Handwerke mit -2

Körpergröße 180cm+. Helle Haut, grobschlächtige Schädelform, dunkles, langes Haar
Bevorzugte Waffen sind Äxte, Keulen und Speere, schwere und mittlere Rüstungen verabscheuen sie.

Sie mögen es lieber rau und kalt, als warm und mild!

Sie lieben Brandzeichen anstelle von Tätowierungen! Sie tragen die Haare lang und wild und färben sie mit Beerensaft, bis sie verkrusten. Ihre Kleidung ist oft nur Fell und Leder.

Attribute: Stärke +1, Konstitution +1, Intelligenz nicht höher als 14, Weisheit -1, Charisma -4 (gegen alle Nicht-Daufuren)

Charakterklassen: erlaubt:

- Krieger (Gladiator*, Krieger der Wildnis, Wilder, Tierreiter)
- Barbaren (Seher, Magierkiller, Wilder, Mediziner, Plünderer, Raufbold, Flammensprecher)
- Kleriker
- Berserker (nur NSC)

Nicht erlaubt: alle nicht genannten

* nur, wenn der SC lange nicht mehr in seiner Heimat war!

Hauptgötter: Wogar

Randgruppe: Ja

Glantri

Die Masse der Bewohner sind die Glantrianer, eine weitgehend geschlossene Volksgruppe, die sich durch ihre Nachbarschaft zu den *Rauen Landen* weitgehend isoliert entwickelte (die Sprache klingt englisch).

Lediglich die Bretonen spalteten sich ab und erst seit knapp 200 Jahren, als Thyatis an der Grenze stand kamen neue Gruppen hinzu.

Die Bretonen

Sie sind eine kleine geschlossene Gruppe. Sie pflegen eigene Bräuche und Sitten: Viele Ehen werden nur untereinander geschlossen und sie leben in eigenen Stadtvierteln. Die Bretonen haben sich in den letzten 200 Jahren über die gesamten Kernländer verstreut und in allen wichtigen Städten kleine Gemeinden, wo Reisende immer gerne aufgenommen und versorgt werden!!!

Die Bretonen sind bekannt für ihre Geldgeschäfte (Verleiher, Wucherer und Edelsteinhändler) und ihre wissenschaftliche Begeisterung.

Merkmal der Sprache: Bretonisch ist eine Handelssprache in der viele internationale Geschäfte und Verträge abgeschlossen werden. Nach Daro ist sie in diesem Bereich die

wichtigste und wird gegenüber Unwissenden gerne als Geheimsprache genutzt, da Bretonisch i.d.R. nicht Außenstehenden beigebracht wird. Die Schrift enthält eine Reihe von Zeichen, die an Waren angebracht werden und über deren Herkunft und Qualität Auskunft geben.

Charaktererschaffung: Bretonen sind meist von schwächlichem Wuchs, hellhäutig und haben dunkle Augen und Haare. Diese tragen die Männer meist als Tonsur, die Frauen als dicke Pferdeschwänze. **Bonus:** Feilschen *oder* Schätzen. Sollte Alchimie, Edelsteinschleifer oder Baumeister gewählt werden, haben sie zusätzlich +1 darauf. **Malus:** Keine Stärke und Konstitution -1, Intelligenz nicht unter 9, Weisheit +1, Charisma -2 (gegen nicht-Bretonen)

Attribute: keine Veränderungen

Charakterklassen: erlaubt:

- Krieger (Standard, Chevalier, Adelige Krieger, Gladiator, Gesetzloser, Scherge)
- Druide (Dorfdruide, Hüter, Naturphilosoph, Ratgeber, Tierfreund, Verlorener),
- Kampfmagier
- Waldläufer (Falkner, Tiermeister)
- Dieb (Standard, Agent, Akrobat, Einbrecher, Fallenprüfer, Hehler, Schwindler, Spion, Taschendieb)
- Barde (Standard, Minnesänger, Herold)
- Magier (häufig Spezialisten - Illusion, Beschwörung, Veränderung),
- Kleriker

Nicht erlaubt: Barbaren

Hauptgötter: Halea

Randgruppe: Ja

Jerendi

Batrier

Diese relativ kleine Gemeinschaft lebt verstreut auf den Inseln Jerendis. Sie sind bekannt für ihre Sanftmut und ihr künstlerisches Talent.

Außerdem werden sie geschätzt, weil sie ein einnehmendes Wesen haben und jeder Mann wird sie erst einmal freundlich behandeln.

Die Batrier sind wahrscheinlich ein Überbleibsel von Ureinwohnern oder sehr frühen Bewohnern der Inselgruppe.

Merkmal der Sprache: Ihre Sprache klingt abgehackt mit vielen Klick-Lauten. Ihre Schrift ist ein schwer zu durchschauendes Gewirr aus 72 Zeichen, die sich stellenweise nur durch minimale Abweichungen unterscheiden. Sie halten dennoch daran fest und haben für sich die Kunst der Kaligraphie neu entdeckt. Es gehört zu einer beliebten Beschäftigung, Zeichen mit besonderer Bedeutung, in den feinen Sandstrand der Inseln zu malen und zu sehen, wie das Meer sie *fort trägt*.

Allgemein gelten sie als schlau und einschmeichelnd und zumindest bei den Jerendis haben sie den Ruf charmanter Schurken und liebenswerter Luder! Oft nicht zu unrecht.

Batrier tendieren am ehesten zu den Diebes- und Bardenklassen.

In der Sklaverei erbringen sie Höchstpreise....

Charaktererschaffung: Bonus: Singen und Tanzen, sowie Künstlertalent *oder* Musikinstrument.

Körpergröße 160-180cm. Dunkle Haut, schwarze, lange Haare und dunkle Augen. Fast alle Batrier haben helle Augenbrauen, was ihren Blick noch betont.

Bevorzugte Waffen sind Dolche, Speere und Dreizack. Sie tragen, wenn überhaupt nur leichte Rüstungen.

Sie lieben aufwendigen Schmuck, raffinierte, aufreizende Kleidung und hassen Tätowierungen und Brandzeichen.

Attribute: Charisma und Aussehen +1

Charakterklassen: erlaubt:

- Krieger (Standard, Gladiator, Gesetzloser)
- Dieb (alle, außer Meuchelmörder, Kopfgeldjäger, Schläger und Räuber)
- Barde (Standard, Minnesänger, Akrobat, Harlekin, Scharlatan, Waffenkünstler)
- Magier (häufig nur in Klassenkombination mit Dieb)
- Kleriker

Nicht erlaubt: Barbaren

Hauptgötter: Halea und Thymare

Randgruppe: Ja

Ethengar

Neben den Ethengies gibt es als Gruppe nur noch die Aramiten im *Meer aus Gras*:

Aramiter

Hierbei handelt es sich um ein nomadisches Volk, von großer Wildheit und eigentümlichen Stolz. Obwohl selbst eine Minderheit, halten sich die Aramiter selbst allen anderen Völkern für überlegen! Sie leben davon, den Ethengies das Vieh und die Weiber zu rauben und den Männern das Leben zu nehmen. Sich selbst betrachten sie als die wahren Herren, die den Sinn ihrer Existenz erkannt haben und bewahren. Die Ethengies sind in ihren Augen gezähmt und geschwächt. Ein Aramite zu sein heißt, mit dem Wind über die Steppe zu reiten, den Feind zu bekämpfen und sich am Geschrei der Weiber zu erfreuen.

Sie sind Räuber und Sklavenhändler und paktieren bisweilen sogar mit den Hobgoblins der *Rauen Lande*.

Merkmal der Sprache: Das Aramitische hat eine fast naive Bildsprache, die aber auch nur den Schamanen bei den Ritualen dient. Die Sprache ist – für dieses Volk – von unerwarteter Sanfmut und Wohlklang und klingt beinahe wie Gesang. Es wimmelt vor L- und M-Lauten, die viele Wörter beschließen.

Charaktererschaffung: Die Aramiten sind in erster Linie *Barbaren!*

Bonus: Reiten am Boden, Berittener Bogenschütze, Tierkunde (Pferd), Überleben (Steppe).

Malus: Keine

Körpergröße nicht über 185 cm, sie haben scharfe Gesichtszüge, schmalen Augen und rotbraune Haut. Die meisten haben jadegrüne Augen, einige braune und nur ganz wenige blaue (diese gelten als Günstlinge der Geister und Medien).

Sie kleiden sich in bunte aber schlicht geschnittene Gewänder, die von einfacher Farbe sind und auf Zweckmäßigkeit ausgerichtet wurden. Als Kopfbedeckung dienen Tücher, Kappen oder Hüte mit spitzer Krempe.

Typische Namen sind Akov, Dasadas, Gokti, Huaji und Temujin für Männer und Arika, Erikai, Juch-Jin und Situ für Frauen.

Attribute: Stärke +1, Geschicklichkeit +1, Charisma -4 (gegenüber Nicht-Aramiten)

Charakterklassen: erlaubt:

- Krieger (Standard)
- Magier (niemals Spezialisten)
- Barbaren (Steppenreiter*, Plünderer, Geisterbeschwörer, Medizinmann, Traumwandler)

*die bei weitem häufigsten

Hauptgötter: Allgemein glauben die Aramiter an die Existenz von Dämonen, die den Wind, den Himmel, die Erde, das Feuer usw. beherrschen und mal wohlgesonnen sind, und manchmal nicht. Alle diese Dämonen wohnen angeblich im *Weltenberg*, wo sie den Schlaf des mächtigsten Dämonen bewachen - Yamun, dem Herren des Todes.

Randgruppe: Ja

Harcha

Die *Harcha* leben in den östlichen Ausläufern der Kolossus-Berge, welche die Grenze zwischen Glantri und Erthengar markieren, sowie in den Hügeln des nordwestlichen Felsenheims.

Dort hausen sie in gut ausgebauten Festungen und kleinen Dörfern.

Die Harcha sind ein Matriarchat der härtesten Sorte. Ihre Frauen sind hoch gewachsen und stolz und regieren ihr Land mit harter Hand. Männer haben nichts zu sagen und Fremde werden höchstens geduldet.

Ursprünglich entstammen die Harcha den Ethengies, haben sich aber schon vor Jahrhunderten losgesagt und die Steppen verlassen. Sie lehnten sich damit offen gegen das damalige Patriarchat auf und lieferten den Steppenclans einen jahrelangen Krieg.

Es entwickelten sich die beiden Kleinstreiche mit ihrer engen Kultur und der Regentschaft durch zwei Königinnen, die immer Schwestern sein müssen.

Mehr, als durch die eigene Fortpflanzung vergrößert sich das Volk durch Zulauf entfloherer Frauen aus dem Khanat und den umliegenden Ländern, sowie durch aktiven Männerraub.

Die durchaus kriegerischen und wilden Frauen haben sich in ihrer Entwicklung den rauen Lebensumständen angepasst. Sie sind technologisch nicht so weit, wie die Nationen um sie herum, doch sie sind stolz und kampfstark.

Sie verehren Halea und Cheboprath und sind allesamt sehr religiös.

Merkmal der Sprache: die Harcha sprechen einen Mischmasch aus Daro, Traldar und Thyatisch und einer Prise Hinsch. Sie haben die Schrift der Thyater übernommen, schreiben aber nur das Nötigste auf.

Charaktererschaffung: Bonus: Bergsteigen, Reiten am Boden

Körpergröße selten mehr als 175cm, schlank bis drahtig, Haut, Haare und Augenfarbe unterliegen starken Variationen.

Sie lieben Schmuck (Piercings) und neckische Accessoires, aufreizende, bunte und bequeme Kleidung und benutzen, wenn überhaupt, nur leichte Waffen.

Charakterklassen: ausschließlich erlaubt:

- Dieb (alle, außer Meuchelmörder, Räuber, Schläger)
- Krieger (alle außer Chevalier und Barbar)
- Barde (Standard, Artist, Scharlatan und Waffenkünstler)
- Kleriker (siehe unten)

Hauptgötter: Cheboprath und Halea

Perleninseln

Auf den Perleninseln, südlich von Thyatis, leben dunkelhäutige Menschen, die einst eine große Kultur hatten, dann aber von Tyhatis unterworfen wurden.

Die bis dahin herrschende Gruppe ging unter. Für die anderen, wurde es fast sogar besser, als vorher. Die Nuarias und die Mandalesen erleben die Härte der thyatischen Besatzung als angenehmer, als die Willkür und Brutalität der Rothwardon!

Auf den Perleninseln kennt man keine Pferde, weshalb *Reiten* ein seltenes Talent ist!

Rothwardon

lange Zeit leisteten die Rothwardon den Thyatern erbitterten Widerstand, als diese die Perleninseln betraten. Das hatte zur Folge, das sie gezielt angegriffen und durch Händel von ihren Verbündeten getrennt wurden. Das Volk, das einstmals die herrschende Kaste auf den Perleninseln war, wurde niedergeworfen und so stark dezimiert, das sie wahrscheinlich nie mehr zu altem Glanz kommen werden.

Sie sind noch immer kriegerisch und stolz und halten vor allem die Mandalaner für Bauern (Sklaven) und sich selbst für deren natürliche Herren.

Doch wie gesagt, ihre Blüte ist vorbei. Ihre bunten Städte sind in der Hand des Feindes, ihre Festungen besetzt oder geschliffen, ihre alte Hierarchie gilt nur noch ihnen etwas.

Als sie die Insel beherrschten, waren sie so überlegen, das andere Kasten nicht mal ihren Schatten berühren durften. Sie waren Herren über Leben und Tot. Ihre Städte waren prunkvoll und gigantisch, ihre Kultur reichhaltig und sie genossen schier sagenhaften Reichtum.

Nun, da ihr Stern versunken ist, sind die Rothwardon in den Reichen als Söldner, Gladiatoren und verlorene Wanderer unterwegs, auf der Suche nach einer neuen Heimat, einem neuen Sinn oder einem ruhmreichen Ende.

Fast alle Rothwardon verabscheuen Magie-Anwender als Gegner und dulden sie nur als notwendiges Übel, wenn sie Gefährten sind. Magie ist in ihren Augen unehrenhaft.

Merkmal der Sprache: Die Sprache klingt hart wie Schläge und wird nur von gelegentlichen Schnalzlauten unterbrochen. Die Schrift ist ein System aus 29 Zeichen und wird noch auf den ganzen Perleninseln verwendet und auch in vielen Häfen über Minrothad, Jerendi bis rauf nach Karameikos.

Charaktererschaffung: Bonus: Umgangsformen, Einschüchtern, Lesen & Schreiben,
Malus: -3 auf *Reiten am Boden*

Körpergröße 185cm+ (sie werden groß), negroider Typ, kurzes, schwarzes Haar (aber oft Glatze rasiert), kein Bart, dunkle Augen

Bevorzugte Waffen sind Keulen, Streitkolben und Flegel. Mit Schwertern haben sie es nicht. Sie bevorzugen mittlere und schwere Rüstungen und haben bei natürlicher Hitze keine Abzüge in diesen.

Als Schmuck tragen sie nur Gold. Silberschmuck, selbst Platin betrachten sie als zweitklassig. Im Zweikampf sind sie von verbissener Ritterlichkeit und können durchaus akzeptieren, sich einem stärkeren Feind zu unterwerfen, wenn er ein Rothwardon ist!

Attribute: keine Veränderung

Charakterklassen: ausschließlich erlaubt:

- Krieger (Standard, Gladiator, Gesetzloser, Pirat, Scherge, Chevalier)
- Dieb (nur Freibeuter)
- Kleriker
- Druiden (Gesetzloser – gegen Thyatis, Verlorener, Wanderer, Rächer)

Hauptgötter: Sarajin, Cheboprath, Thymare und Halea

Randgruppe: Nein

Mandalaner

ein dunkelhäutiges Bauernvolk, das von den Rothwardon unterdrückt wurde. Sie haben ihre eigene Sprache zu Gunsten des rothwardisch aufgeben müssen.

Die kämpferischen Traditionen der Mandalaner sind unter der jahrhundertelangen Herrschaft der Rothwardon nahezu erloschen und ihr Volk, das irgendwann den Widerstand aufgab, fand seine Stärke in innerer Ruhe und Spiritualität.

So zeichnet die Mandalaner heute eine ausgeprägte Ruhe und Gelassenheit aus.

Andererseits gibt es genug von denen, die es haben lernen müssen, sich ihren Teil vom Reichtum zu nehmen, da die Rothwardon ihnen nichts freiwillig gaben.

Schon unter deren Herrschaft haben sich weit verzweigte Diebesgilden und -banden gebildet. Nun, unter den neuen Herren, genießen diese einen ungeahnten Aufschwung, denn sie leiden nicht mehr so sehr unter der Knute.

Viele Diebe aber haben sich losgesagt, von den Gildenstrukturen und versuchen ihr Glück jenseits des Meeres, in den Kernländern zu machen.

So haben sich die Mandalaner, was die Abenteurer-Klassen angeht, auf die Kleriker und Diebe spezialisiert!

Charaktererschaffung: Bonus: 1 Musikinstrument, Landwirtschaft und Tierkunde *oder* Fischen,

Malus: -3 auf *Reiten am Boden*

Körpergröße 175cm+ (sie werden groß), negroider Typ, kurzes, schwarzes Haar, kein Bart, dunkle schräg gestellte Augen (fast afro-asiatisch)

Bevorzugte Waffen sind Keulen und Stecken.

Ihr ETW0 bleibt bis einschließlich der dritten Stufe bei >20<. Ab der vierten kämpfen sie wie ein Charakter ihrer Klasse.

Attribute: Weisheit +2, Stärke -1

Charakterklassen: erlaubt:

- Kleriker (nur Peoni, Thymare und Halea)
- Diebe (Standard, Einbrecher, Fallenprüfer, Hehler, Schläger, Schwindler, Taschendieb, Schmuggler, Räuber, Freibeuter)
- Druide (Wilder)

Hauptgötter: Peoni, Thymare und Halea

Randgruppe: Nein

Nuarias

dunkelhäutiges Volk, das von den Rothwardon unterdrückt wurde. Die Nuaria leben landeinwärts und betreiben Holzwirtschaft und Bergbau für die Rothwardon. Sie haben ihre eigene Sprache retten können, verfügen aber über keine Schrift.

Die Nuarias sahen ein, dass es keinen Sinn machte, gegen die Rothwardon zu kämpfen, behielten aber dennoch, ohne aufzubegehren, ihre Fertigkeiten bei!

Im Landesinneren leisteten sie die harte Arbeit in den Wäldern und Minen, die notwendig war, um das Imperium der Rothwardon aufrechtzuerhalten. Sie durften keine Waffen führen, weshalb sie keinerlei Kämpfertraditionen mehr haben, doch sie übten heimlich den unbewaffneten Nahkampf und verbargen ihn erfolgreich hinter einer Fassade von Tänzen.

Die Nuarias lebten und leben in Stammeskulturen (und ließen sich so auch leichter beherrschen) und haben keinerlei Religion im Sinne der Kernländer entwickelt. Ihre Weisen sind Schamanen, die mit Geistern und Dämonen kommunizieren.

Charaktererschaffung: Bonus: geübter Nahkampf, Tanzen und Holzbearbeitung oder Bergbau

Malus: -3 auf *Reiten am Boden*

Körpergröße 175cm+, negroider Typ, langes, schwarzes Haar, schwacher Bartwuchs, dunkle schräg gestellte Augen (fast afro-asiatisch). Die Haare werden zu Zöpfen geflochten. Es ist üblich Arme und Beine zu tätowieren und Nase, Ohren und Lippen mit Knochen- und Holzschnitzwerk zu durchstechen.

Bevorzugte Waffen sind Speere und Schleudern. Sie tragen nur leichte Rüstungen, meistens nur einfache Schilde.

Attribute: Geschicklichkeit +1, Stärke -1

Charakterklassen: erlaubt:

- Barbaren (Waldfürst, Geisterbeschwörer, Hexer, Mediziner, Traumwandler)
- Krieger (Krieger der Wildnis)
- Waldläufer (Grüner waldläufer)
- Druide (Wilder)

Hauptgötter: Geister und Dämonen

Randgruppe: Ja

Kao Ta's

Ein Volk von dunkelhäutigen Kopfgeldjägern, welche die Perleninseln und einzelne Archipele im *Saphir-See* bewohnen. Es heißt, sie machen niemals Gefangene und nur wenigen sei es vergönnt mit ihnen zu handeln!

Merkmal der Sprache: Es gibt keine Schrift, die Sprache klingt melodisch mit vielen gerollten Rs.

Charaktererschaffung: Bonus: Schwimmen, Spuren lesen, Jagen, Kräuterkunde

Malus: Keine

Körpergröße selten mehr als 170cm, negroider Typ mit zottigem Haar. Frauen haben schwarzes Haar, Männer rasieren sich Glatzen, kein Bart, dunkle Augen
Archaische Tätowierungen, auch und vor allem im Gesicht. Sie tragen Leichenteile und Fingerknöchel ihrer Opfer als Talismane und verzehren deren Organe.

Sie kennen keine Geldwirtschaft!

Bevorzugte Waffen sind Keulen, Steinbeile, Knochendolche, Schleuder und Pfeil und Kurzbogen.

Als Schmuck tragen sie Knochen-Amulette und -ketten und schmieren ihre Körper mit Talkum und anderen Substanzen ein.

Sie kennen keine Ehre im Kampf, nur Sieg oder Niederlage. Sie lieben es Gift anzuwenden.

Charakterklassen: ausschließlich erlaubt:

- Krieger (Wilder, Tierreiter und Krieger der Wildnis)
- Barbaren (Inselbewohner, Seher, Flammensprecher)
- Druide (nur Totemdruide und Gestaltwandler)

Hauptgötter: Cheboprath

Randgruppe: Ja!

In allen Ländern:

Faradi

ein nomadisierendes Volk, das mit seinen bunten Wagen durch die Kernländer zieht, wie es will.

Inzwischen haben sich die Faradi so oft mit anderen Rassen vermischt, das man meint, sie müssten bequem in großen Gruppen untertauchen können. Die Faradi aber sind dennoch überwiegend an ihrem braunen Teint, den rotblonden Haaren und den kräftigen grünen oder blauen Augen zu erkennen.

Sie verdingen sich als Händler, Tagelöhner und Artisten und genießen ihre Freiheit, die sie aber oft mit dem Erdulden von Schikanen erkaufen müssen, denn sie werden nicht einmal von anderen Randgruppen aufrichtig anerkannt.

Gewöhnlich verlässt ein Faradi seine Sippe nicht. Es muß schon etwas Außerordentliches passieren, damit aus ihm ein Abenteurer wird. Faradi, deren Sippe ausgelöscht wurde, verfallen meist in tiefe Depression und sterben binnen Jahresfrist an Kummer und Einsamkeit.

Merkmal der Sprache: *Fara* ist ein Kauderwelsch ganz absonderlicher Art. Es enthält einen wirren Mischmasch vieler anderer Sprachen und keinerlei erkennbare verbindliche Grammatik. Die Schrift hingegen hat sich eigenständig entwickelt und entstammt aus einer alten Form des *Zahedan*.

Sie verwenden die Zeichen häufig als gut getarnte Hinweise für ihre Landleute, mit denen sie vor Patrouillen oder hohen Torzöllen warnen und kund tun, wo gute Rastplätze sind.

Ohne Magie hätte man keine Chance *Fara* besser als erträglich zu sprechen. Man müsste schon damit aufgewachsen sein.

Charaktererschaffung: Bonus: zwei beliebige aus der Diebesspalte (außer *Blind kämpfen*, *Massenbeeinflussung*, *Sammeln*, *Tarnung* und *Tierstimmen*), Malus: keine Körpergröße selten mehr als 185cm, schlank bis drahtig, brauner Teint, rotblonde Haare, grüne oder blaue Augen.

Sie lieben Schmuck (Piercings) und neckische Accessoires, aufreizende, bunte und bequeme Kleidung und benutzen, wenn überhaupt, nur leichte Waffen.

Attribute: Stärke -1, Geschicklichkeit +1, Weisheit +1, Charisma -4 (gegen Nicht-Faradi) und Aussehen +1

Charakterklassen: ausschließlich erlaubt:

- Dieb (alle, außer Meuchelmörder, Räuber, Schläger)
- Barde (Standard, Artist, Scharlatan und Waffenkünstler)

Hauptgötter: Halea

Randgruppe: Ja!

Altaner

hierbei handelt es sich um ein wildes Volk aus den tiefen Schluchten und Hochebenen der Altan-Tepe-Berge, welche die Grenze zwischen Thyatis und Alaysia markieren. Dieses Volk lebt schon seit ewigen Zeiten dort und scheint seine Entwicklung rückwärts zu vollziehen, denn wenn man den Gelehrten glauben darf, hatten sie einst eine blühende Zivilisation, noch vor der Nithians (also vor ca. 5000 Jahren) und verfielen dann mehr und mehr in Barbarei. Sie scheinen sowohl mit den Nithiern (Alaysiern) und den heutigen Tyhatern verwandt zu sein und sind vielleicht sogar die Vorfahren beider Rassen.

Aber in der Zeit um 1500 v.K. berichten Quellen schon von einer sinkenden Kultur.

Heute hausen die Atlaner in Höhlen und Ruinen und haben viele Kulturwerte scheinbar vergessen!

Merkmal der Sprache: *Altan* war einst eine wohlklingende Sprache, wenn man den Quellen glauben darf. Es ist aber heute eine alte Sprache, denn was die Altaner heute sprechen ist eine raue, gutturale Sprache, hart und kratzig und hat nur noch wenige (9) runengleiche Schriftzeichen.

Ur-Altan ist eine sagenhafte Sprache in der nur noch wenige überlieferte Dokumente verfasst sind. Sie verfügt über 56 Zeichen.

Man nimmt an, dass die alten Ruinen Obelisken und Steintafeln mit beträchtlichem Wissen enthalten und vielleicht sogar die Antwort auf die Frage, warum die Altaner sich so nachteilig veränderten. Und ob dies auch anderen Völkern widerfahren könnte.

Charaktererschaffung: Bonus: Jagen und Fallenstellen, Malus: Alle Handwerke werden mit -3 belegt, Fertigkeiten aus der Magier- und Klerikersparte kosten einen Punkt mehr.

Kein Altaner darf *alte Sprachen* als Fähigkeit lernen, also auch nicht Ur-Altan.

Körpergröße meist um 185cm, sehr kräftig, fast kantig und grobschlächting. Die Haare werden geschoren oder mit Kalkwasser gewaschen, bis eine einzige Masse entstanden ist. Die Haut wird bemalt. Es wird grobe Fell- und Lederkleidung getragen. Der Schmuck besteht aus Gebein.

Die Waffen sind meist schwere Äxte und stumpfe Hieb Waffen.

Die Altaner sind ein Volk, das sich einer zweiten Daseinsebene zugewandt hat. Sie verehren Totems und halten sich selbst nur als eine halbe Existenz, deren andere Hälfte zeitgleich in einem Tier lebt.

Auch wenn sich nicht alle Altaner in ihr Totemtier verwandeln können, spüren sie eine starke Affinität dazu. Diese ist so stark, dass sie ihre Partner nach einem passenden Totem auswählen.

Attribute: Stärke +2, Weisheit -1, Charisma -4 (gegen Nicht-Altaner)

Charakterklassen: ausschließlich erlaubt:

- Krieger (Standard, Gladiator*, Berserker)
- Druide (nur Totemdruide)

*nur wenn er sich zuvor fern der Heimat aufhielt

Hauptgötter: keine

Randgruppe: Ja!

Alte Sprachen und Kulturen

(welche in Karameikos in Erscheinung treten)

Nithian

Die wohl bekannteste und größte Hochkultur, die vor Thyatis existiert hat, war die der Nithier. Diese waren ein Volk, welches aus den Weiten des heutigen Alaysia stammte und sich über einen Großteil der Kernlande ausbreitete.

Die Kultur der Nithier ähnelt im Wesentlichen der ägyptischen:

- Ihre Könige galten als Götter.
- Sie pflegten einen ausgesprochenen Totenkult, waren großartige Baumeister, die über- und unterirdische Mamutprojekte umsetzten.
- Sie waren Pioniere auf wissenschaftlichen Gebieten und in einer ganzen Reihe von Dingen ihrer Zeit voraus.
- Die Nithier hatten ein strenges Gesellschaftssystem und verehrten einen großen Pantheon, dem bis zu 90 Götter und Halbgötter und gottähnliche Wesenheiten zugeordnet werden. Diese wurden zwar nicht immer alle zur selben Zeit verehrt und ihre Bedeutung änderte sich mit den Dynastien, doch sie alle hatten eine eigene Stadt als Zentrum und waren auf komplizierte Art und Weise miteinander verwandt.
- Die Priesterschaft der Nithier war eine der einflussreichsten Gruppen, wobei es sich nicht nur um Kleriker gehandelt zu haben schien, sondern auch um Magier.

Vielleicht durch ihren Totenkult bestärkt, waren die Nithier davon überzeugt als Kultur unterzugehen und sich mehr um das Leben nach dem Tode zu sorgen! Sie sahen und deuteten die Sterne und als sie eines Tages ihren nahen Untergang darin lasen, da zerbrach das gewaltige Reich innerhalb weniger Monate und verging. Eine sich selbst erfüllende Prophezeiung?

Die wenigen überlebenden Städte gingen in anderen Kulturen auf, oder löschten sich in Bürgerkriegen aus.

Eine andere Legende meint, nicht die Götter haben die Nithier vernichtet sondern eine Bestie, die aus den Tiefen der Erde gekommen sei, während ihre Blicke in den Himmel gerichtet waren.

Damit war das Ende der Dynastien erreicht, die von 4.500 bis 1.200 v.K. geherrscht haben sollen.

Merkmal der Sprache: Die genaue Aussprache ist nahezu unbekannt, soll aber schmeichelnd und weich klingen. Die Schrift besteht aus Bildern und Hieroglyphen. Die wenigsten können etwas damit anfangen, doch enthalten nithische Schriften zu fast allen Belangen des täglichen Lebens, der Alchimie, dem Tot, der Astrologie und der Magie oft wichtige Informationen.

Alt-Thyatisch (*Tylan*)

Mit der Zeit wandelte sich das Kaiserreich. Neue Völker kamen hinzu, neue Einflüsse und neue Sprachen. Der Wandel vollzog sich schleichend und fand in der Zeit um 400 n.K. statt, als das Reich eine seiner größten Ausdehnungen fand.

Erst im Nachhinein nahm man die Trennung von Alt- und Neu-Thyatisch vor.

Für Studien ist Alt-Thyatisch oft unerlässlich, da es sich fast um eine andere Sprache handelt, die damals gesprochen wurde.

Alt-Daro

Ähnlich wie Thyatisch hat sich auch das Daro mit der Ausdehnung und der Gesichte gewandelt. Neue Einflüsse durch sich ausdehnenden Handel und der Wechsel von Feudalismus zur Republik haben auch die Sprache nicht unberührt gelassen. Interessant ist, das sich im neuen Daro einzelne Elfen- und Orkwörter finden lassen!

Achmaida

Lange bevor die Nithier ins heutige Traldar eindringen, gab es im Westen des Landes eine Hochkultur, die als Achmaida bekannt wurde.

Von ihrer Hauptstadt Kurapolis (im Gebiet des heutigen Lulns haben sie ein Land beherrscht, das sich bis weit in die fünf Auen ausdehnte.

Die Schriften dieser Kultur sind legendär und vereinen nicht nur beträchtliches Geschichtswissen (wie den Kometen von Luln) in sich, sondern auch zahlreiche Lebensweisheiten und Philosophien.

Das Reich überlebte sich aber, nach dem es alle äußeren Feinde besiegt hatte. Innerlich zerstritten wurde es von den Nithiern unterworfen und dann im *Dunklen Zeitalter* endgültig zerstört.

Die meisten Städte sind längst verschwunden und nur die Sammlung heiliger Schriften, *Zahe Adan* genannt, überlebte den Untergang.

Merkmale der Sprache: Die im *Zahe Adan* festgehaltenen Weisheiten wurden stellenweise ins Nithische übersetzt, so das es möglich war, die Sprache der Achmeida zu rekonstruieren und von ihren Wissen zu profitieren.

Der Einfachheit halber nannte man die Sprache Zahedan, in Anlehnung an den Ursprung. Wegen ihrer großen Komplexität und einfachen Grammatik ist Zahedan nicht tot zu kriegen und wird sich zukünftig noch einer wichtigen Rolle erfreuen!!!

Poltemen

Im Osten des Landes Traldar lebten einst die Poltemen.

Sie glaubten an Dämonen, Geister und vergöttlichte Natur. Sie brachten Menschenopfer dar und galten als enorm kriegerisch.

Es gelang ihnen zwar nie ein Reich zu gründen, aber dafür eine gemeinsame Kultur, aus der Meisterwerke der Dichtkunst erhalten sind. Sie schufen Oden an die Gewalt, den Kampf und den Wettstreit und dürfen als Erfinder der Propaganda gelten.

Noch vor ihrem Untergang im *Dunklen Zeitalter* fand ihre Kunst weite Verbreitung im ganzen heutigen Traldar bis weit nach Thyatis.

Merkmale der Sprache: Die Sprache ist vokallastig, aber enorm blumig um nicht zu sagen kompliziert! Im poltemischen sind viele alte Sagen und klassischen Stücke verfasst. Es ist sozusagen der Quell traldarischer Dichtkunst und enthält viele Archetypen zeitgenössischer Werke.

Meniter

An der Südküste des heutigen Traldars lebte in der Zeit von 200 n.K. bis 600 n.K. das Volk der Meniter.

Man nimmt an, das sie von Süden über das Meer kamen und zunächst nur Handelsposten errichteten.

Die Meniter sind augenscheinlich nie tief ins Landesinnere vorgedrungen und haben sich wohl mit den Traldarern überwiegend gut verstanden. Ihre Städte trieben sie zumeist tief in die Felsen an der Küste und es geht das Gerücht nach einer verlorenen Stadt mit einer riesigen Kaverne, in der noch eine ganze Flotte vor Anker liegen soll.

Die Meniter vermischten sich kaum mit den Ureinwohnern und verschwanden in den Wirren des *Dunklen Zeitalters*.

Merkmale der Sprache: Den Klang ihrer Sprache kann heute niemand mehr nachempfinden. Ihre Schrift war eine runde und geschwungene Zeichenfolge, die 42 Lautsilben kannte. Mit anderen Worten, die Meniter hatten eine Lautschrift. Da man nur wenige Zeichen vertonen konnte, ist als auch nur wenig über die Eigenheiten bekannt.

Der Legende nach sollen die Meniter dem Wind befohlen haben und viele Gelehrte meinen, sie seien Meister der Elementarbeschwörung gewesen. Viele Magier versuchen deshalb den Klang der Sprache herauszufinden.

Arukeja

Im Gebiet der Mondsichelberge lebten einst die Arukeja, ein Volk das der Natur und den Geistern verbunden war. Sie haben auf den Felsen und in den Höhlen zahlreiche Zeichnungen und Gravuren hinterlassen, die von einer reichhaltigen spirituellen Welt erzählen.

Die Arukeja wusste enorm viel Heil- und Kräuterkunde und galten als Meister der Töpferei. Da sie nur wenig kriegerisch waren, wurden sie im Dunklen Zeitalter fast völlig ausgelöscht.

Mit den Jahrhunderten gingen sie im Volk der Traldarer auf und nur dem thyatischen Gelehrten Artabanos ist es zu verdanken, das ihre Sprache und ihre Kultur erhalten blieb. Artabanos und viele seiner Nachfolger haben umfangreiche Kataloge der Felszeichen angefertigt und es so ermöglicht, das ihr Wissen erhalten blieb.

Merkmale der Sprache: Die Sprache klingt sehr melodisch, die Zeichen sind hieroglyphenartig.

Kirchensprachen

Die Priester der bekannten Götter und Kirchen haben alle ihre eigene Sprache, die sie als grenzübergreifende Amtssprache nutzen.

Diese Sprachen sind teilweise alte Dialekte bekannter Sprachen teilweise Neuschöpfungen oder Geheimsprachen.

Sie alle haben auch ein Alphabet, in dem die Kleriker heilige und geheime Schriften verfassen.

Dies ist unbedingt notwendig, da die Kirchen bei aller Toleranz auch miteinander im Wettstreit stehen.

Das Gros der Kleriker wirkt seine Zauber im Singsang jener Kirchensprachen, was aber nicht zwingender Weise nötig ist.

Die Beherrschung der Kirchensprache steht jedem Kleriker gut zu Gesicht und auch die Beherrschung der Sprache des erklärten Feindes kann sehr nützlich sein.

Da es sich bei Aufzeichnungen und Gespräche sehr wohl um spezifische Angelegenheiten handelnd kann, ist bei der Anwendung der Fertigkeit für eine Kirchensprache jedes Mal ein Fertigkeitwurf notwendig.

Kleriker können die eigene Sprache sehr wohl ohne Proben anwenden, es sei denn, sie versuchen einen sehr alten und mysteriösen Text zu entziffern.

Das Erlernen einer Kirchensprache kostet einen Fertigkeitpunkt, bzw. eine frei zu wählende Sprache bei der Charaktererschaffung (aufgrund hoher Intelligenz).

Nicht-Kleriker, die eine der Sprachen erlernen wollen zahlen das Doppelte!
Ebenso Kleriker die Sprachen anderer Kirchen erlernen wollen!

Die bekannten Kirchensprachen sind

Avohe

Tylan, was de facto nichts anderes als Alt-Thyatisch ist

Agrik

Kalthar, ein vergessener Dialekt aus Hattias. Letzte bekannte Fragmente stammen von Schrifttafeln von der Insel *Skytos*. Das wenige Wissen über Kalthar wurde gefangenen Agrikanern buchstäblich entrissen. Alle Fertigkeitswürfe sind wegen dem unvollständigen Wissen der Gemeinschaften um -6 erschwert.

Cheboparth

Chem'bron, ein Gemisch aus Alt-Elfisch, Drow und einer bislang unbekanntem Sprache. Je älter die Aufzeichnungen sind, desto mehr Anteile der unbekanntem Sprache enthält sie. Das macht es schwierig wahrhaft alte Schriften vollständig und eindeutig zu entziffern. Je 1000 Jahre -4 auf den Wurf

Thymare

Yas'var, Die Thyamrepriesterinnen haben zwar eine eigene Schrift entwickelt, doch basiert diese auf Bildern und Icons und wird auch nur sehr selten benutzt. Dafür findet die Sprache als solche eine rege Anwendung und wird in Form von Gesängen auch oft den Gemeinden zugänglich gemacht.

Peoni

Sanskrit - eben das. Seit geraumer Zeit bemühen sich die Peonisten den umgekehrten Weg zu gehen und ihre Schriften in die Alltagssprachen zurück zu übersetzen um sie allen zugänglich zu machen. Ein Vorhaben, das nur deshalb so schrecklich schleichend vorankommt, weil die Peonisten bei allem Eifer immer noch die Priorität auf die Unterstützung der Bedürftigen legen. Mit anderen Worten: Sie haben keine Zeit!

Sarajin

Vultar, eine raue und tiefe Sprache, die auf die Wurzel der Kirche im hohen Norden hinweist. Von allen Sprachen kommt Vultar mit den wenigsten Schriftzeichen aus – 10!

Lolth

Menok, ebenso wie Kalthar eine Sprache über die wenig bekannt ist. Ihre Entzifferung unterliegt denselben Erschwernissen

Karaasch

Schaar, ein Ork-Dialekt, der aber auch Anteile anderer Humanoidensprachen enthält und sogar, bei genauer Betrachtung Anteile jener geheimnisvollen Sprache, welche im Chem'bron vertreten ist. Da weder das Orkische noch die anderen Humanoidensprachen sonderlich komplex sind, ist Schaar relativ leicht zu erlernen.

Wogar

Dunvai, eine reine Kunstsprache. Sie ist kaum 200 Jahre alt, hat sich aber unter den Wogaris rasch verbreitet. Da sie aber kaum Anleihen aus bekannten Sprachstämmen enthält, ist sie noch weitgehend ein echtes Geheimnis.

Halea

Lysan, die Wurzel ist ein altalaysischer Dialekt. Vielleicht sogar nithisch. Lysan ist eine der ältesten, aber auch am häufigsten gebrauchten Kirchensprachen. Aufzeichnungen, die in die

Frühzeit des nithischen Imperiums ragen, enthalten Anteile der geheimnisvollen Sprache, die noch im Chem'bron vertreten ist und sind selbst für Spezialistinnen der Kirche ein unlösbares Geheimnis.

Halav

Keine. Der Kult hat noch keine eigene Sprache entwickelt und scheint auch keine Veranlassung dazu zu sehen. Zumal er als harter Kern nur in Karameikos existiert.

Larani

Tylan. Die Laraniker teilen sich bekannter Weise einiges mit den Avohisten. Auch die Sprache.

Thari

Die Sprache der Druiden. Ein eigenwilliges Konstrukt, mit dem sich die Druiden zwar trefflich über allerlei Themen der Natur, Jagd und Gesundheit unterhalten können, die aber keine Begriffe für komplexe technische Angelegenheiten, Gefühle oder auch Krieg hat. Erstaunlicherweise ist Thari bis dato selbst mit magischen Mitteln unentschlüsselbar geblieben.

Diebesjargon

Rotwelsch kann von Diebes- und Bardencharakteren für den Preis einer Sprache/eines Fertigkeitspunktes übernommen werden.

Alle anderen kostet es das Doppelte!

Mit regionalen Eigenheiten sprechen Diebe eine gemeinsame Sprache: das **Rotwelsch**.

Rotwelsch ist ein unentwirrbares Gemisch aus allen bekannten Sprachen und Dialekten, von denen immer die örtlichen die vorherrschenden sind.

Rotwelsch hört sich nicht nur komisch an – ein paar bekannte Fetzen sind immer dabei – es dreht sich auch fast ausschließlich um Diebesthemen.

Selbst wenn Rotwelsch übersetzt würde, dann ergäbe der Text, der die wahren Zusammenhänge mit abstrusen Worten umschreibt, für den gewöhnlichen Menschen keinen Sinn:

„Laß uns auf 'nen Fischzug gehen: Beim Schmied kann man ein großes Ding drehen. Der Harras steht Schmiere, falls die Puhler kommen. Das lohnt sich: da Können wir jede Menge Eier abgreifen!“
