

*Pro*jekt Canirn

-

Die ersten Jahre

Ein utopisches Rollenspiel mit realhistorischem Hintergrund

von
Oliver H. Herde

Mit Beiträgen von

Julia Richling, Oliver Hohlstein, Jan Richling, Matthias A.W. Ott

Zeichnungen

Oliver H. Herde, Bettina Tietz und Thea Assmann

Karten

Oliver H. Herde

Besonderen Dank an

alle weiteren Ratgeber und Probespieler
speziell André Komenda †
sowie an das Projekt Odyssee

Manuskriptversion vom 16.02.21

© 1993-2021 Oliver H. Herde
Elf und Adler Verlag
Berlin
Herold@ohher.de
ohher.de/Verlag.htm

Alle Rechte vorbehalten.
voraussichtliche ISBN 978-3-929500-05-9



Prolog

Begeistert jubelte das Volk dem Sieger des Wagenrennens der dreiundfünfzigsten Olympie zu. Blütenblätter wurden geworfen, während der Wagenlenker eine Ehrenrunde drehte.

Der Metallhändler Myron aber sackte in sich zusammen. Neben ihm saß Nehry Cymoc, sein Gast und Verhandlungspartner im Auftrage Asgards. Um Myron vor dem Vornüberfallen zu bewahren, griff er mit beiden Händen nach dem erschlafften Körper, als er auf dessen Rücken etwas Feuchtes spürte. Blut! Jemand hatte Myron erstochen!

Der Platz hinter dem Händler war leer, die Nachbarn krakeelten noch, als hätten sie selbst einen Sieg errungen. Ohne Zweifel hatten sie nichts bemerkt.

Suchend schaute sich Nehry um. Überall wimmelten Leute umher, oft Verkäufer mit Bauchläden, Leute, die ausgerechnet jetzt austreten mussten oder gingen, weil sie sich einen anderen Gewinner erhofft hatten.

Nervös winkte der Ortanaci nach Turk Gerwan, einem sorgsam überschminkten und mit einem breiten Stirnband getarnten Algoria-Halbelfen, welcher einige Ränge weiter oben stand und von der Veranstaltung eher gelangweilt lieber nach jungen Helleninnen Ausschau hielt. Endlich bemerkte jener ihn und kam eilig herunter gelaufen.

»Was ist los; ist ihm...? Oh!« Turks Blick fiel auf die rote Stelle im hellen Gewand des Toten.

»Schnell, hole Norla und gib Meldung nach Asgard! Wir müssen herausfinden, was hier los ist!«

Was ist Rollenspiel?

Im Grunde ist das Rollenspiel älter als die Menschheit. Wenn ein Kind einen Erwachsenen nachahmt, wenn es Bäcker oder Feuerwehrmann spielt, so hat es bereits eine Rolle ausgesucht, die es mit schauspielerischen Mitteln darstellt.

Im Tischrollenspiel bewegt sich eine Gruppe von fiktiven Personen durch die Phantasie der Teilnehmenden. Dies sind die Hauptpersonen von Abenteuern wie aus Filmen oder Büchern. Doch jede von ihnen wird von einem Spieler übernommen.

Der Erzähler dieser Geschichte - der Spielleiter - berichtet, wo man sich gerade aufhält und was umher geschieht. Nun können die Spieler der Hauptfiguren selbst bestimmen, was diese tun - wie im richtigen Leben. Allerdings müssen die Figuren nicht so sein wie die Spieler. Man überlegt, was die Figur tun würde, nicht was man selbst täte. Schon spielt man seine Rolle. Es ist wie ein Schauspiel am Tisch.

Jeder Spieler sollte eine möglichst klare Vorstellung vom Charakter seiner Figur haben, von den besonderen Eigenheiten, Marotten und Angewohnheiten ebenso wie von den Fähigkeiten.

Der Spielleiter indes muss die Welt kennen und stellt alles darin dar. Er lässt die Nebenpersonen auftreten und handeln, ebenso alle Tiere und sonstigen Wesen. Er beschreibt die Umgebung, die Dinge, das Wetter - alles. Er ist Bühnenbildner und Drehbuchautor. Nur dass die Figuren in seinem Film einen eigenen Willen haben. Das macht es spannender auch für ihn.

In allen gängigen Rollenspielen gibt es immer irgendeine Aufgabe, welche die Hauptfiguren zu erledigen haben. Geheimnisse klären, Leuten helfen... Die Möglichkeiten sind so vielfältig wie die Themen in den Medien, ja, dem Leben selbst. Es kann ein Krimi sein, ein Abenteuer, eine Piratengeschichte, Fantasy, ein Western und ebenso gut auch alles andere.

Das wirklich spannende allerdings kann die Interaktion zwischen den Spielerfiguren werden. Da kann es zu Reibungen kommen. So lange man die Figur und ihre Erlebnisse von sich und der Realität zu trennen weiß, kann auch ein Zank zwischen den Figuren für die Spieler sehr lustig oder mindestens interessant werden.

Da der Kreativität keine Grenzen gesetzt sind, lernt man nebenbei auch eine Menge über sich selbst und die Mitspieler, über die Psyche allgemein, über die behandelten Welten und vieles mehr. Dafür ist ein Spiel da!

Zubehör

Grundausstattung dieses Spieles sind das Regelbuch und ein Prozentwürfel. Letzterer besteht in aller Regel aus zwei zehnteiligen Würfeln, von denen einer die Zehnerzahl, der andere die Einer darstellt. Im Text und in Tabellen wird der zehnteilige Würfel mit W10 abgekürzt.

Es gibt allerdings auch annähernd kugelförmige Würfel, auf denen alle Zahlen von 1 bis 100 vorkommen. In diesem Fall wäre ein zusätzlicher Zehnteiler für bestimmte Würfe brauchbar, dieser kann aber auch durch die Einer des W100 oder eines W20 simuliert werden.

Hinzu kommen Papier, Stifte und viel Phantasie.

Willkommen in Asgard...

Die Insel Asgard liegt am Ausläufer eines großen Kontinentes auf dem Planeten Caniron. Dieser wiederum befindet sich zur Zeit der Handlung - vor gut 2.500 Jahren - auf einer Umlaufbahn um dieselbe Sonne, um welche auch die Erde kreist.

In Asgard haben sich Überlebende dreier zerstörter Planeten angesiedelt. Dementsprechend bunt ist die Bevölkerung der Asen. Da man jedoch wirtschaftlich noch zu schwach ist, werden viele Produkte und Rohstoffe von Midgard - der Erde - eingeführt. Dabei muss man vorsichtig vorgehen, um nicht erkannt zu werden. Die Kulturen der Erdenmenschen sind in den meisten Fällen noch nicht so weit, Fremdwesen zu akzeptieren. Außerdem bringt diese Heimlichkeit große Handelsvorteile mit sich.

Die Spielerfiguren, also die Hauptpersonen unserer Rollenspielgeschichten, sind Angehörige einer privaten Detektei, der WPN-Agentur, die nahezu alle Aufträge annimmt, die irgendwie mit Wachdienst, Personenschutz und Nachforschungen zu tun haben. Es können militärische Kleinsätze sein, Forschungsaufgaben überall im Sonnensystem, aber auch profane oder zunächst unspektakulär erscheinende Beschattungen oder Bewachungen.

Als Kulissen stehen also solche dreierlei Art zur Verfügung:

- die zahlreichen irdischen historischen Kulturen der behandelten Zeit (etwa 569 bis 564 vor unserer Zeitrechnung);
- alle Planeten und sonstigen Himmelskörper des Sonnensystems;
- Asgard selbst, eine kleine, junge und multikulturelle Zivilisation, deren technischer Stand dem unseren auf den meisten Gebieten nur einige wenige Jahrzehnte voraus ist.

Übrigens sind zum Projekt Caniron auch schon Taschenbücher beim Elf und Adler Verlag erschienen, sowie E-Bücher für den Tolino.

...und Midgard

Möglicherweise bildet der irdisch-historische Teil den viel interessanteren des Rollenspielhintergrundes. Manchem Spieler mag an vielen Stellen so manches Aha-Erlebnis widerfahren, wenn er mit halbvergessenen Dingen aus dem Schulunterricht plötzlich etwas anfangen kann. Es kann unglaublich spannend werden, sich durch Bücher zu graben, um zu ergründen, wie es wirklich war. Und um zu erkennen, dass sich die Menschen in den letzten 3000 Jahren in vielen Belangen gar nicht einmal so sehr verändert haben.

Dennoch sollten Spielleiter wie Mitspieler vor allem immer eines bedenken: Die Welt zeigte vor knapp 2600 Jahren ein vielfach auch ganz anderes Gesicht als die uns vertraute gegenwärtige.

ge Erde. Bis zu den grundlegendsten Anfängen des Christentums oder gar Islams werden noch viele Jahrhunderte vergehen. Das kleine Örtlein Ruma am Rande des etruskischen Städtebundes erinnert noch in keiner Weise an das Zentrum des späteren römischen Weltreiches. Selbst Buddha und Kungfudse lassen ebenso wie das Perserreich noch einige Jahrzehnte auf sich warten. Schließlich haben sich über die Jahrtausende sogar Fluss- und Küstenlinien verändert.

Zugleich aber können zum Zeitpunkt der Handlung viele Kulturen bereits auf uralte Traditionen und eine lange Geschichte zurückblicken. Zudem bauen sie alle auf noch viel älteren, oft vor Jahrhunderten oder gar Jahrtausenden untergegangenen auf.

Es ist eine Zeit der Um- und der Aufbrüche, in der es für die Spieler ebensoviel zu entdecken gibt, wie für ihre Figuren.

Irdische Zeitangaben sind grundsätzlich als 'vor unserer Zeitrechnung' (**v.u.Z.**) zu verstehen, da die zur in diesem Band behandelten damaligen Zeit gebräuchlichen irdischen Jahresrechnungen extrem uneinheitlich sowie räumlich stark begrenzt und somit nur wenig hilfreich sind. Meist wird nach den jeweiligen Herrschern datiert. Selbst die Olympiadenrechnung der Griechen existiert noch nicht, wenn auch jene Spiele schon eine alte Tradition haben.



Hintergrundmaterial

Die Welt basiert auf den Romanen der Reihe Projekt Caniron.
ohher.de/PC.htm

Bereits erschienen:

Taschenbücher bei Elf und Adler

FREMDE WELTEN

GEFAHR FÜR ASGARD

E-Bücher bei Tolino Media

FREMDE WELTEN

GEFAHR FÜR ASGARD

DES FORSCHERS GEHEIMNISSE



Zum Inhalt

<u>Asgard</u>	5
Allgemeine Geographie.....	5
Politik und Wirtschaft.....	5
Bevölkerung und Kulturelles.....	10
Asgard-Mitte.....	11
Der Asische Wissenschaftsrat.....	11
Die OBERST-Sondereinsatzgruppe.....	12
Die SGSA.....	12
Die WPN-Agentur.....	12
Albenuria.....	12
Ortanac.....	14
Venuria.....	14
Wakoria.....	14
Ferranga.....	14
Algoria.....	14
Außenbezirke.....	14
Náris.....	14
Ontaar.....	14
Nergal-Station.....	14
Midgard-Siedler.....	14
Wer ist wer in Asgard.....	15
Zeittafel der Welten.....	17
<u>Spezies in Asgard</u>	18
Menschen.....	18
Ortanaci.....	18
Ferranganer.....	18
Algorianer.....	18
Venurier.....	20
Aroschin.....	21
Elfen.....	22
Halbelfen.....	28
Leporen.....	28
Andere Spezies.....	29
<u>Das Sonnensystem</u>	31
Die Sonne.....	31
Nabu.....	31
Venuria.....	31
Midgard.....	32
Caniron.....	32
Nergal.....	32
Innengürtel.....	32
Marduk.....	33
Ninurta.....	33
Planet 3.....	33
Planet 4.....	33
Außengürtel.....	34
<u>Midgard</u>	35
Westeurasien.....	36
Europäische Stammesvölker.....	36
Turtas.....	38
Rasna.....	39
Hellas.....	39
Lydia.....	41
Madaia.....	42
Akkad.....	42

Sonstige.....	44
Osteurasien.....	45
Sibirischer Raum.....	45
Südasiatischer Raum.....	45
Dschung Guo.....	45
Östliche Inselvölkerschaften.....	46
Libye.....	47
Kart Chadašt.....	47
Kemet.....	47
Kes.....	48
Sonstige.....	48
Okeanien.....	48
West-Kontinente.....	48
Ahau-Kultur.....	48
Ahau-Satellitenvölker.....	49
Südwest-Kontinent.....	49

Charaktererschaffung **50**

Die Erschaffung in Stichpunkten.....	50
Spezies.....	50
Name.....	50
Herkunft, Alter und Geschlecht.....	50
Eigenschaften.....	50
Grundwerte.....	51
Sinne.....	51
Körpermaße.....	51
Fähigkeiten.....	51
Fähigkeitenbeispiele.....	52
Sprachen.....	53
Schriften.....	54
Aufwertung.....	54
Hintergrund.....	55
Schwächen.....	55
Beispielerschaffung.....	56

Spielmechanismen **58**

Proben.....	58
Kämpfe.....	58
Fernkampf.....	58
Kampf unter besonderen Bedingungen.....	59
Waffen.....	59
Waffentabelle.....	62
Rüstungen.....	62
Fahr- und Fluggerät.....	63
Fahrzeugtypen.....	63
Fluggeräte und Raumschiffe.....	63
Künstliche Schwerkraft.....	64

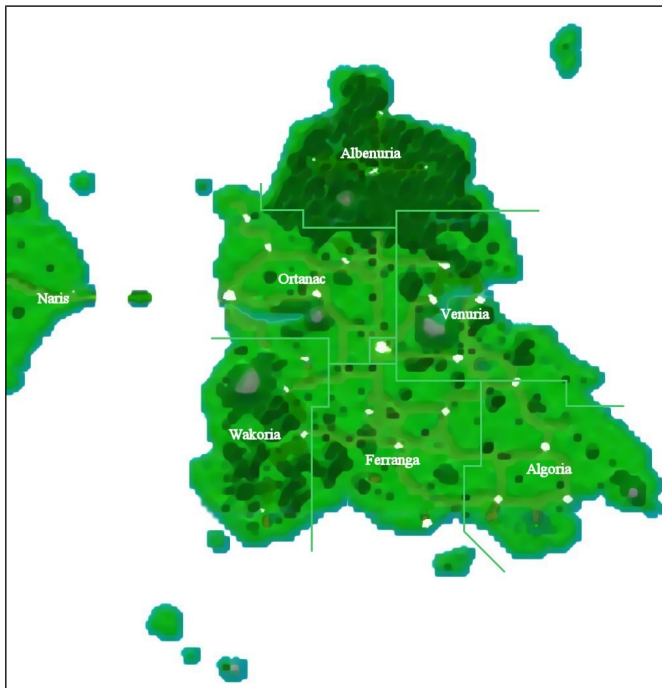
Asgard

Während des Dritten Skorpkrieges wurden die Planeten Virgom und Turon unbewohnbar gemacht. Die Flüchtlingsflotte gelangte nach vier Monaten Bordzeit in unser Sonnensystem. Man musste feststellen, dass die Skorps und zudem noch eine raumfahrende Fangschrecken-Spezies auch hier ihr Unwesen trieben. Und auch der hier entdeckte und bewohnte Planet Venuria war bereits nicht mehr vor der Verwüstung zu retten.

Auf dem Planeten Caniron fand man eine Insel, die sich zum Ansiedeln ebenso wie als Versteck eignete. Da die Besatzung des Spähschiffes OBERST in einem tiudischen Dorf für eine Abordnung der Götter gehalten wurde, benannte man die Insel nach dem betreffenden Götterland Asgard.

Nun ist der Krieg am Ausklingen; die Flotten der Skorps und Schrecken ziehen sich - soweit sie nicht zerstört wurden - langsam aus dem System zurück. Midgard wurde von ihnen aus unbekannten Gründen nicht entdeckt oder hat sie nicht interessiert.

Zu diesem Zeitpunkt setzt das Rollenspiel Projekt Caniron ein.



Allgemeine Geographie

Die Insel Asgard liegt am östlichsten Ausläufer des Kontinentes Rhagûn auf dem Planeten Caniron. Im Norden ist sie dicht, im mittleren Osten und im Südwesten etwas lichter bewaldet, den Rest bilden kaum hügelige Ebenen. Halbwegs hohe Berge finden sich nur wenige über die Insel verteilt.

Da Caniron keinen Mond hat, fehlen auch Ebbe und Flut beinahe gänzlich. Dies gilt für Jahreszeiten fast ebenso, da die Achse des Planeten senkrecht zur Ekliptik steht und der Planet sich nahezu kreisförmig um die Sonne bewegt.

Klima

Obwohl der Planet Caniron fast genau senkrecht auf der Ekliptik steht, gibt es doch so etwas wie Jahreszeiten. Diese entstehen aus den sich periodisch ändernden Meeresströmungen, für welche die Geologen Asgards noch keine abschließende Erklärung gefunden haben.

Da am östlichen Ende des Kontinentes Rhagûn zwei dieser Strömungen von Nord und Süd zusammenlaufen, schwanken die

Höchsttemperaturen der Tage etwa zwischen 10 und 30 Grad, die tiefsten der Nacht liegen um jeweils 5 bis 10 Grad darunter. Im Norden der Insel ist es nur geringfügig kühler. Zu Beginn der kühlen Jahreszeit dagegen speichert der dortige dichte Wald die Wärme sogar etwas länger als es andernorts der Fall ist.

Verkehr

Naturgemäß befinden sich alle Straßen und Brücken ab kurz nach der Landung erst einmal im Anfangsstadium. Zunächst handelt es sich um einfache Verbindungen innerhalb der einzelnen Siedlungskerne.

Die wenigen Fahrten zu anderen Orten bestreitet man zumeist auf dem Luftwege mit Hilfe der kleinen dafür abgestellten Patrollenbooten. Diese verkehren zwischen den sieben Zentren tagsüber alle paar Stunden, zu den kleineren Ballungsräumen hingegen fliegen sie lediglich alle ein bis zwei Tage. Dies genügt allerdings auch, denn man hat überreichlich mit dem Aufbau zu tun, als dass für Ausflüge Zeit wäre.

Ob des geringen Verkehrsaufkommens am Boden werden nur langsam an besonderen Knotenpunkten Schilder oder gar Lichtanlagen angebracht. Die meisten von ihnen dienen überdies lediglich der Orientierung.

Natürlich gibt es einen kleinen Grundstock an einfachen Verkehrsregeln, deren Einhaltung jedoch nicht kontrolliert wird. Sie geben lediglich vor, wer in welchen Situationen besonders aufpassen hat, da er bei einem Unfall der Schuldige wäre.

Die „Alte Welt“

Diese gehört zwar nicht körperlich zu Asgard, wohl aber zu den bedeutendsten Erinnerungen der Asen, auf denen sich alle Kultur und Politik und jegliches Selbstverständnis der Asen begründet. Daher bedarf sie bereits an dieser Stelle einer kurzen Erklärung.

Der Begriff wird recht uneinheitlich verwendet. Eigentlich sind es ja drei Welten, die im Laufe des Dritten Skorpkrieges verlassen werden mussten. Viele fassen unter „Alte Welt“ aber auch nur die Planeten Virgom und Turon zusammen, da Venuria zwar immer unbewohnbarer wird, jedoch noch in prinzipiell erreichbarer Nähe verbleibt und zu demselben Sonnensystem gehört wie der Planet Caniron.

Politik und Wirtschaft

Wo andernorts diese beiden Gebiete möglicherweise gemeinsam genannt würden, weil die Politik einen so umfangreichen Einfluss auf die Wirtschaft nimmt, ist es in den ersten Jahren des asischen Aufbaus eher umgekehrt: Beide können nur deswegen so effektiv miteinander zusammenarbeiten, weil sie so strikt getrennt sind, was ihre Zuständigkeit angeht. Bereits im sogenannten »Projekt Caniron«, dem Vermächtnis Admiral Caniron Odyns, wird der Politik dringend dazu geraten, die Wirtschaft sich selbst zu überlassen.

In diesem eher als gesellschaftswissenschaftliche Arbeit anzusehenden Werk, das ausformuliert »Projektvorschläge zur Gründung und Aufrechterhaltung einer neuen Nation« heißt, unterbreitet der Autor der künftigen Regierung allerlei Vorschläge und Hinweise. Der darin enthaltene schmale Gesetzesapparat ist während der ersten Jahre in Asgard wörtlich und unergänzt gültig.

Der junge Staat Asgard

Anfänge

Die Flottenführung bestand aus dem Militär unter der Leitung Admiral Caniron Odyns. Da auch nach der Landung noch Gefahr besteht, von den Skorps oder den Fangschrecken aufgespürt und angegriffen zu werden, bildet der Militärische Führungsstab Asgards (MFA) eine Art provisorische Regierung, wobei er sich zunehmend vom Wissenschaftsrat beraten lässt. Die Aufgaben dieser beiden Gremien sind allerdings ausschließlich auf den Schutz der Insel und ihrer neuen Bevölkerung beschränkt. Dies bedeutet auch Schlichtung innerer Streitigkeiten, sowie Koordination und Hilfe beim Aufbau einer Infrastruktur.

Der Aufbauplan sieht vor, dass sich zunächst selbstverantwortliche, unabhängige Gemeinden nach dem Muster der alten Welten bilden. Dazu wird die Fläche der Insel schon am 3.1.0 n.L. in sechs Bezirke gleicher Größe gegliedert, benannt nach den fünf Kontinenten der Planeten Virgom und Turon, sowie dem Planeten Venuria. Hinzu kommt die zentral gelegene Hauptstadt Asgard-Mitte, die keinem der Verwaltungsbezirke zugegliedert ist.

Tatsächlich bilden sich fast wie von allein im Laufe der ersten Wochen allerlei kleine Ballungsräume sowie die jeweiligen Zentren der Bezirke. Jedes Volk weiß sich selbst auf seine Weise zu organisieren, und bald entstehen erste Bezirksvertretungen. Diese arbeiten eng mit MFA und Wissenschaftsrat zusammen.

Am 7.10.0 wird der erste Große Rat von Asgard gewählt. Gemäß dem ›Projekt Caniron‹ lässt man alle Parteien ohne Beachtung ihres Programms kandidieren. Ratsmitglieder bekommen künftig als Entschädigung ihrer Mühen lediglich eine kleine Summe für jene Ratssitzungen, an denen sie tatsächlich teilgenommen haben. Gelder für Parteien aus öffentlichen Mitteln sind grundsätzlich nicht vorgesehen. Ansehen und Einflussmöglichkeiten locken noch genügend Kandidaten an.

Der Große Rat

Politisch geleitet wird Asgard durch den Großen Rat, ein dreibis vierhundertköpfiges Gremium, welches sich aus gewählten Volksvertretern, Vertretern der einzelnen Bezirke und Kolonien, sowie für eine Übergangszeit aus den höchstrangigsten Militärs und Wissenschaftlern zusammensetzt. Alle diese wählen den Präsidenten und die neun Minister aus ihren Reihen.

Ebenfalls bis zum Ende der Aufbauregierung, welche im Projekt Caniron auf maximal zwei Jahre nach Kriegsende festgesetzt wird, verfügen hochrangige Abgeordnete über mehr Stimmen. Nur bei Präsidenten- und Ministerwahlen hat jede Person genau eine Stimme.

Diese Regelung wird allerdings bereits mit Amtsantritt des zweiten Großen Rates am 15.10.1 n.L. beseitigt; ab diesem Zeitpunkt zählen alle Stimmen nur noch einfach.

Die genauere Sitzverteilung ergibt sich aus der nachstehenden Tabelle.

Präsident	im ersten Rat 15 Stimmen	Prof. Abukatnamul (-/LPA)
Minister im ersten Großen Rat je 8 Stimmen	Justiz	
	Verteidigung	1.: Luhon Hagado (-) 2.:
	Wissenschaft	Prof. Ron Prolax (LPA)
	Finanzen	Trob Cirion (LU)
	Wirtschaft	1.: Nichall Tolcus (SLP) 2.:
	Bildung	
	Umwelt/Gesundheit	Frawohl Rautadain (GV)
	Bau/Wohnungswesen Kommunikation/Verkehr	Rako Denurio (KD)

Bezirksvertreter im ersten Großen Rat je 5 Stimmen	Asgard-Mitte Albenuria Algoria Ferranga Ortanac Venuria Wakoria	Lelia Aeron (LPA)
Kolonienvertreter je 1 Stimme	Nergal Náris Ontaar 6 Midgard-Kontinente	Dipl. Hono Tubleb (KD)
Wissenschaftler (nur im ersten Rat)	alle Professoren alle Doktoren	je 2 Stimmen je 1 Stimme
Militärs (nur im ersten Rat)	die 4 Meister-Generäle alle Schlachten-Generäle	je 2 Stimmen je 1 Stimme
Parteien	Liberale Partei Asgard 59 Konservative Demokratie 52 Gerechte Volkspartei 48 Basisdemokraten 21 Logische Union 20 Nie Wieder Krieg 16 Sozialliberale Partei 12 Radikalliberale 11 Wirtschaftspartei 10 Traditionspartei 10 Liste für die Anarchie 7 Frauenpartei 2 Raucherpartei 2 Wir Alle Sind Gleich 1 Anti-Elfen-Partei 0	64 51 49 19 20 8 19 9 13 14 3 1 - 1 -

Wahlrecht

Das Eintrittsalter zum allgemeinen Wahlrecht richtet sich nach der jeweiligen Spezies und dem Verständnis von Mündigkeit in den einzelnen alten Völkern. Demnach dürfen an allen Wahlen zum Großen Rat sowie den Räten der Bezirke und Kolonien folgende Personen teilnehmen: Menschen, Elfen und ihre Mischlinge, sowie Leporen ab vollendeten 20 Lebensjahren, Aroschine bereits ab 18 und Venurier ab einer Körperhöhe von ›einem venurischen Wuchs‹ (etwa 148 Zentimetern).

Einzige Ausnahme bildet der Bezirksrat zu Albenuria. Hier muss unabhängig der Spezies eine simple Prüfung in Sprachverständnis, sozialer Kompetenz und logischem Denkvermögen ablegen, wer an der Wahl teilnehmen möchte. Es gibt nicht wenige zehnjährige Elfen, die sie schon meistern. Zugleich werden mit diesem Verfahren besonders senile oder debile Personen von der Wahl - und zugleich der Kandidatur - ausgeschlossen.

Politische Parteien

Liberale Partei Asgard (LPA)

Für einen Vielvölkerstaat wie Asgard sind Toleranz und ungewundene Individualität auf Dauer lebensnotwendig. Entsprechend gibt es gleich mehrere Parteien, welche sich beides auf die Fahnen schreiben. Die gemäßigtste und somit schon in ihrer politischen Aussage liberalste hat es zugleich zur stärksten Gruppierung überhaupt in Asgard geschafft.

Prominentestes Mitglied ab dem zweiten Jahr ist der Algorianer Professor Ron Prolax, der im ersten Großen Rat noch in seiner Eigenschaft als Wissenschaftler sitzt und nebenher Teil der berühmten OBERST-Mannschaft ist.

Kurz vor den Neuwahlen entscheidet sich dann auch Professor Abukatnamul auf drängen weiter Teile des Großen Rates und des Wissenschaftsrates, für eine Wiederwahl zu kandidieren, wobei er seinem Freund Prolax in die LPA folgt.

Konservative Demokratie (KD)

In dieser Partei erhofft man sich ein Wiedererstehen der Gesellschaft der alten Welt, womit insbesondere die der Menschen des Planeten Virgom gemeint ist. Jene fußte auf den Kulturverschmelzungen vor allem der größeren Völkern Alt-Ortanacs und Alt-Ferrangas. Dies spiegelt sich in der Zusammensetzung der Wählerschaft wieder, welchletzte zugleich ein ver-

gleichsweise hohes Durchschnittsalter erreicht.

Gerechte Volkspartei (GVP)

Bei den »Gerechten« glaubt man an die Notwendigkeit eines Wohlfahrtsstaates, der sich um alle seine Bürger und ihre belange kümmert und ihnen bei all ihrem Tun unter die Arme greift. Zugleich muss der Einzelne zurückstehen, wenn es um das Wohl der Allgemeinheit geht. Dementsprechend vertraut man hier nicht auf Eigeninitiative bei den Aufbauarbeiten, sondern setzt auf staatliche Programme.

Die Wählerschaft rekrutiert sich vor allem aus einfachen Menschen, sowie aus Venuriern jeglicher Bevölkerungsschicht.

Basisdemokraten (BD)

Die Mitglieder der Basisdemokraten haben das erklärte Ziel, den Großen Rat von Asgard auf lange Sicht durch regelmäßige Volksabstimmungen zu ersetzen. In der Praxis jedoch müssen sie sich zunächst auf das Parteienspiel einlassen und arrangieren sich vor allem mit liberalen Strömungen.

Logische Union (LU)

Der Volksmund stempelt die Logische Union schnell als Elfenpartei ab. Dies trifft den Kern nur bedingt. Zweifellos sind die meisten Mitglieder und Wähler Elfen, andersherum stehen auch die meisten Elfen zur Logischen Union, doch sind beide eben keineswegs deckungsgleich oder auch nur die einen Teilmenge der anderen.

Politisch definiert sich die Partei nicht über ihre Ziele, sondern ihre Methoden: Der Kurs ergibt sich aus ständiger Beratschlagung und Abwägung aller Informationen. Entsprechend träge ist der Eindruck nach außen hin. Bei einer grundlegenden Änderung der - bekannten - Bedingungen einer Angelegenheit kann allerdings innerhalb kürzester Zeit die Meinung aller Beteiligten umschlagen und die Entschlusskraft der Partei überraschend schnell unter Beweis gestellt werden. Trotzdem werden schnelle Maßnahmen oder gar blinder Aktionismus im Grundsatz abgelehnt. Auch legt man äußersten Wert auf Selbstbestimmung.

Nie Wieder Krieg (NWK)

Diese Friedenspartei baut vor allem auf der Kriegsmüdigkeit der Bevölkerung auf. Man meint, wer nicht bewaffnet ist, würde auch nicht angegriffen. Das Argument, dass die Skorpis drei Angriffskriege ohne vorherige Verhandlungen führten, wird gewöhnlich lapidar damit abgewunken, man wisse ja nicht, wie alles ohne bewaffneten Widerstand abgelaufen wäre.

Doch da nicht nur das Gedächtnis der Menschen noch kürzer ist als die Angst, wird auch der Dritte Skorpiskrieg bereitwillig verdrängt. Bald schon laufen die Anhänger scharenweise zu anderen Gruppierungen über. So ist es nicht zuletzt den Maßnahmen gegen Terrorismus und andere Gewaltverbrechen zu verdanken, wenn sich die Zahl der Sitze bei der zweiten Wahl »nur« halbiert. Dennoch bleibt die Partei dabei der größte Verlierer.

Sozialliberale Partei (SLP)

Hier versucht man besonders betont, zwischen der Freiheit des Einzelnen und gemeingesellschaftlichen Ansprüchen zu vermitteln und beides in der Waage zu halten. Der Schwerpunkt bei der Einbringung von Steuer- und Gesetzesvorschlägen wird - zumindest dem Anspruch nach - auf die Einsicht der Allgemeinheit gelegt.

Im ersten Großen Rat ist die SLP die kleinste Partei, welche noch einen Minister stellt. Spitzenkandidat in der zweiten Wahlperiode ist der ehemalige Leporen-Schamane Hono Sudi.

Radikalliberale (RL)

Der freiheitliche Anspruch wird bei den Radikalliberalen besonders wörtlich genommen. Man strebt eine Verringerung gesetzlicher Vorschriften an. Selbst die vom Großen Rat aus dem Projekt Caniron übernommenen Regelungen sollen abgespeckt werden.

Die meisten Wähler sind idealistische junge Leute sowie Aro-

schin.

Wirtschaftspartei (WP)

Die Argumentation der Wirtschaftspartei ist im Grunde recht einfach: Ohne eine funktionierende Wirtschaft kann kein Staatswesen und keine Gesellschaft bestehen und erst recht nicht entstehen. Für eine gute Infrastruktur muss Arbeit geleistet werden, die mit Geld bezahlt wird. Dieses aber können wiederum nur gesunde Unternehmen erwirtschaften.

Schlussfolgerung der Wirtschaftspartei ist das Bestreben, die freie Wirtschaft anzukurbeln und zu unterstützen. Denn wer für sich selbst arbeitet, tut dies engagierter und erfolgreicher.

Konkret geforderte Maßnahmen sind gering gehaltene Steuerlasten und hohe Subventionen. Denn wo Betriebe eingehen, sinken auch die Steuereinnahmen, wo erstere erblühen, gewinnt auch der Staat.

Traditionspartei (TP)

Den Ordnungen in der Alten Welt weitaus stärker verschrieben als in der KD ist man in der Traditionspartei. Allerdings will man hier den verschiedenen Kulturen gerechter werden, indem man auf eine klare Unterscheidung der einzelnen asischen Bezirke und der darin lebenden Völkerschaften setzt. Die Intoleranz gegenüber den anderen soll also in eine Kraft der Toleranz verwandelt werden, indem man sich im Alltag aus dem Wege geht und nur bei gemeinsamen Interessen zusammenarbeitet.

Wer Durchmischung möchte oder einfach neugierig auf Multi-Kulti ist, kann sich nach Meinung der Traditionalisten ja in Asgard-Mitte ansiedeln. Auf diese Weise glaubt man, Konflikte zwischen den Spezies und Kulturen ausschließen zu können.

Liste für die Anarchie (LA)

Wem die Radikalliberalen nicht weit genug gehen, der sucht sein Heil bei den Anarchisten. Diese stehen ausdrücklich nicht für Gewalt, sondern lediglich allumfassende Selbstbestimmung des Einzelnen. Dies zu erreichen, hofft man hier auf Beseitigung nahezu aller Steuern und Gesetze, sowie der entsprechenden Behörden. Verboten soll nur sein, was die Freiheit des Einzelnen einschränkt, also auch die Kapitalverbrechen.

Die Anhängerschaft besteht vornehmlich aus jungen Personen, besonders Erstwählern. Auch der Anteil der Aroschin ist recht hoch. Für Elfen ist sie weniger interessant, da die Logische Union vom Grunde her ähnliche Grundsätze verfolgt.

Frauenpartei (FP)

Auf dem Virgom war die Gleichberechtigung der Frau gegenüber dem Manne in den meisten Kulturen erst seit ein- oder zweihundert Jahren rechtlich verwirklicht. Bei den Aroschin hingegen ist die Stellung der Frau in alter Tradition die stärkere gewesen. In manchen Gesellschaftsschichten schwingen beide Ursprünge noch immer unschwellig mit.

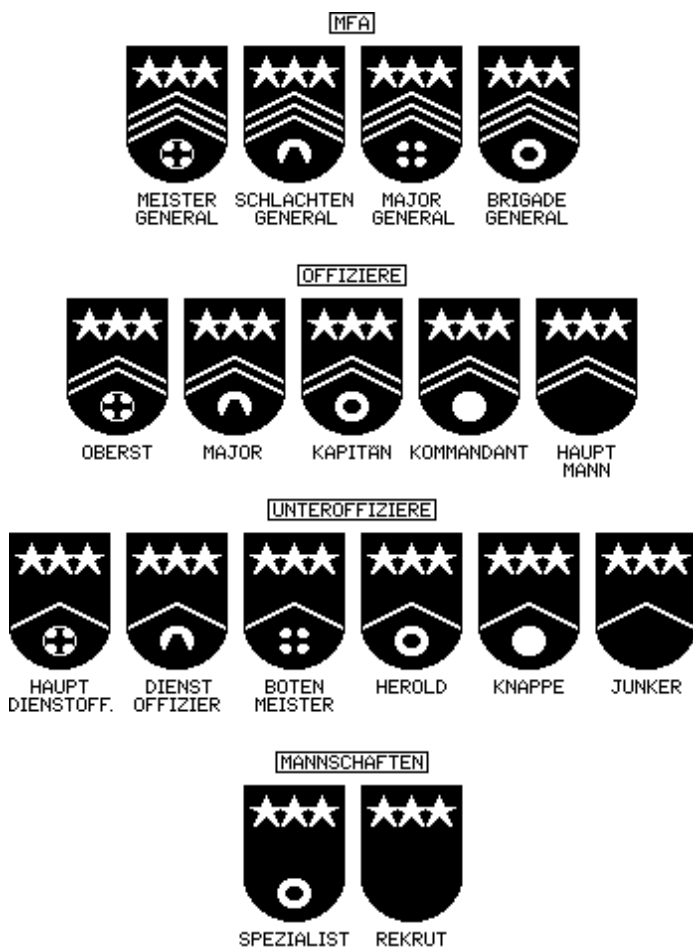
So haben Aroschin-Frauen diese Partei ins Leben gerufen, die sich vor allem aus ihnen und kampflustigen Menschinnen zusammensetzt. Elfinnen und Elfen sowie natürlich Venurier sucht man vergebens in ihren Reihen, doch mag es einzelne unter den Wählern geben. Männer der Menschen und Aroschin sind hingegen sichtbar, wenn auch in bescheidenem Umfang vertreten.

Raucherpartei (RP)

Auch in der Alten Welt gab es Drogen verschiedenster Art. Während in der neuen aber zur Herstellung der Synthetischen noch weitgehend die notwendige Infrastruktur fehlt, sind pflanzliche Rohstoffe kaum herübergerettet worden. So lassen sich manche Menschen und Aroschin - kaum über ihre Sucht hinweggekommen - schnell auf die auf Midgard gefundene Tabakpflanze ein. Dies wird wiederum eilends von jungen Eltern und den geruchsempfindlichen Elfen bekämpft, woraufhin sich diese Partei bildet.

Mit dem allgemeinen Rauchverbot vom 12.7.1 n.L. endet jedoch bereits die rechtliche Grundlage dieser Bewegung. Zur

Entsprechend den vier Truppenteilen wurde eine unterschiedliche **Farbgebung** eingeführt: Beim Landheer sind Sterne, Streifen und Figuren grün, bei der Marine naheliegender blau, gelb steht für die Raumstreitkräfte, und allein die Luftwaffe behält das ursprüngliche Weiß.



Truppenmoral

Bei alledem muss man bedenken, wie schwierig sich ein so buntes Völkergemisch dirigieren lässt. Unterschiedliche Vorstellungen und Weltbilder, dazu die Nichtexistenz einer allgemeinen, geregelten Wehrpflicht führen zu der Notwendigkeit, umfassende Freiheiten zu gewähren, wenn man nicht ständige Unruhen innerhalb der Truppe in Kauf nehmen will. Um so mehr gilt dies in Sondereinheiten wie der OBERST-Mannschaft und der SGSA, deren Besatzungen man - noch - bei der Stange halten will.

Aufbau einer Wirtschaft

Grundversorgung

Schon bei der Evakuierung der Planeten Virgom und Turon wurde von der Flottenleitung um Admiral Odin darauf geachtet, möglichst viel Gerät mitführen zu lassen, welches zum Aufbau einer funktionierenden Industrie und Infrastruktur benötigt wird. Dieses kommt naturgemäß dort zuerst zum Einsatz, wo sich die meisten Asen ansiedeln, was wiederum Anreiz für die Siedler bietet, sich nicht allzu sehr auf der Insel zu verstreuen.

Die anfängliche **Energieknappheit** ist dank Entdeckung des Kernfusionskraftwerks in Náris etwas leichter als befürchtet in den Griff zu bekommen. Dieses deckt sehr bald die Bedürfnisse des gegenüberliegenden Zentrums von Ortanac. Die Energieübertragung wird im Laufe der Zeit auch in die entlegeneren Winkel der jungen Zivilisation ausgeweitet und ergänzt die dortige Energiegewinnung durch Sonneneinstrahlung, Wind, Verbrennung, Gezeiten und anderes.

Hauptproblem ist und bleibt die Versorgung mit **Nahrungs-**

mitteln und Kleidung. Zwar hat man auch einige Nutztiere und -pflanzen sowie deren Samen in den Schiffen mitgebracht, aber die Bestände sind während des Fluges arg geschrumpft. Bis wieder genügend große Populationen herangezüchtet sind, dürfte es doch eine Weile dauern. Kleider oder zumindest Stoffe lassen sich vergleichsweise leicht von Midgard importieren.

Dass die zahlreichen Venurier sich quasi überall selbst ernähren können, erleichtert die Situation wesentlich. Des Weiteren werden auch auf der Insel vorkommende Pflanzen und Tiere eilig auf ihre Genießbarkeit überprüft und genutzt.

Mit sonstigen Rohstoffen verhält es sich ähnlich: Ein Teil wird aus dem direkten Umfeld der Asen gewonnen, schwerer zugängliche Materialien aber in den ersten Jahren hauptsächlich von Midgard eingeflogen.

Wichtigste Art von **Behausungen** bleiben einige Monate lang die größeren Raumschiffe. Sie sind nach der Landung teils kaum noch flugfähig oder werden doch zu anderem als Unterkünften nicht mehr benötigt. So bilden sie die Kerne der Besiedelung und werden mit dem fortschreitenden Auszug der Bevölkerung zunehmend zu öffentlichen Gebäuden oder Firmensitzen.

Zwar wurden auch zwei für den Gebäudebau vorgesehene 3D-Drucker aus den alten Welten mitgeführt, doch vermögen sie allein nicht, dem großen Bedarf an Unterkünften schnell genug nachzukommen.

Man baut sich zunächst Wohnungen vor allem aus Holz, Stein und Raumschiffstrümmern, also weitgehend mit natürlichen Rohstoffen und traditionellen Methoden. Fast vergessene Handwerke kommen zu hohen Ehren und können zu Vermögen führen.

In bergigerem Gelände kommt man ergänzend auch in Höhlen unter, so vor allem die Aroschin im Bezirk Wakoria.

Die unterschiedlichen Ansichten über Bauweisen, über infrastrukturelle Notwendigkeiten und wohnliche Schönheit stellen übrigens eine Nebenursache für die rasche und recht gründliche Aufteilung der Völker auf die einzelnen Bezirke der Insel dar.

Geldmittel

Die Währung

Schon in der Alten Welt und auf den Schiffen der Flotte waren Datenkarten als Ausweise, als Zahlungsmittelträger sowie als Schlüssel für elektronische Schlösser weit verbreitet. Diese Systeme sind während des Fluges im Hinblick auf einen baldigen Neuanfang durchdacht und zusammengefasst worden.

Jeder Ase bekommt schon in den ersten Tagen nach der Landung eine Datenkarte ausgehändigt, welche die verschiedenen Funktionen in sich vereinigt. Als Startkapital sind auf jeder Karte 1000 Asgardi verbucht, die Verrechnungseinheit der neuen Währung.

Der Wert des Asgardi orientiert sich dabei zunächst an dem der Leitwährung in der Alten Welt. Für einen Asgardi bekommt man zum Beispiel ungefähr zwei Liter Milch. Dabei bleiben die Preise für Konsumgüter und alltägliche Gebrauchsgegenstände über die ersten Jahre von kurzfristigen und räumlich begrenzten Schwankungen abgesehen erstaunlich stabil. Dies liegt wohl vor allem daran, dass anfangs nahezu alles ungefähr gleich knapp ist und mit vergleichbarer Geschwindigkeit zugänglicher und verbreiteter wird. Ferner sind durch ein hohes Preisbewusstsein weitere Teile der Verbraucher Teuerungen grundsätzlich schwer durchführbar, zumal es keine übermächtigen Konzerne oder gar irgendwelche Monopole gibt.

Bodenverteilung

Jedem am Tage der Landung lebenden Asen steht im Rahmen der großen Landverteilung eine Fläche von einem Hektar zu. Neugeborene des ersten Jahres erhalten als Starthilfe für die junge Familie immerhin noch einen halben Hektar.

In diesem Zusammenhang gibt es einen längeren Rechtsstreit

um die Landrechte der Leporen auf der Insel. Diese seien ja am Tage der Landung noch keine Asen gewesen, ja nicht einmal bekannt. Auch könne man für die wenigsten behaupten, dass sie während des ersten Jahres geboren sind. Da auch nur wenige Leporen auf die Insel umsiedeln, bleibt das Verwaltungsverfahren jahrelang in der Schwebe.

Auch die anderen Asen stecken ihr Land natürlich nicht gleich am ersten Tage ab. Die meisten ziehen erst einmal in die Ballungsräume und belassen es lange bei ihrem Guthaben. Dieses Abwarten ist eine zweischneidige Sache: Je länger man abwartet, desto klarer ist die Übersicht, welche Gebiete wertvoller als andere sind. Aber zugleich schrumpft die Auswahl von Tag zu Tag.

Besagte Ballungsräume und militärisch-strategisch interessante Stellen bleiben zudem von Beginn an dem Staat und seinen Einrichtungen vorbehalten.

So schwenken die Bodenpreise trotz eigentlich tragem Handel und mangelnden Barmitteln schnell weit auseinander und schwanken noch monatelang unter dem Eindruck der zahlreichen privaten Bodenspekulanten. Die Preise für Landguthaben hingegen sinken recht gleichmäßig, wenn auch nur langsam.

Bevölkerung und Kulturelles

Die Einwohner Asgards

Zum politischen Gebilde Asgard zählen in den ersten Jahren gut 70.000 Personen. Durch Aufnahme eines Großteils der Leporen in Ontaar sowie die - abnehmende - Rettung von Venuriern von ihrem Heimatplaneten gibt es willkommenen Zuwachs. Natürlich finden auch innerhalb Asgards Umsiedelungen statt. Daher kann und soll die nachfolgende Tabelle lediglich eine ungefähre Vorstellung zu den Bevölkerungszahlen vermitteln.

Spezies	Bevölkerungszahlen	
41500 Menschen	14300 Venuria	5900 Wakoria
19800 Venurier	12400 Ortanac	3800 Albenuria
5100 Aroschin	11300 Asgard-Mitte	400 Ontaar
3000 Elfen	11200 Ferranga	400 Náris
900 Halbelfen	10300 Algoria	400 Nergal
400 Leporen		300 Midgard

Zeitrechnung

Der Planet Caniron benötigt aus noch ungeklärten Gründen für einen Umlauf um die Sonne genauso lange wie Midgard. Diese Zeit entspricht präzise 300 Eigenumdrehungen Canirons. Daher wird das Asische Jahr aufgeteilt in 10 Monate zu jeweils 30 Tagen mit je 30 Stunden.

Dies bedeutet, eine asische Stunde ist fast ebenso lang wie eine irdische (genau 58,44 Midgard-Minuten), während ein Tag oder Monat der asischen Zeitrechnung jeweils etwa um ein Fünftel länger dauern als die irdische Entsprechung.

Das erste Jahr ist mathematisch korrekt das Jahr 0 n.L. (nach der Landung). Im sprachlichen Gebrauch wird es oft abgekürzt zu ‚Jahr der Landung‘ oder seltener Jahr 0, schriftlich auch noch schlichter zu L., zum Beispiel zu 1.1.L., dem Tag der Landung.

Asische Schriftzeichen

Der in Asgard verwendete Schriftsatz wurde wenige Jahre vor dem Dritten Skorpkrieg in Anlehnung an verschiedene Altschriftsysteme zusammengestellt und auf seine sechs Grundelemente standardisiert, nämlich die Seiten eines Quadrates und die darin befindlichen Querstriche. Zu den Vorteilen zählt der Umstand, dass die Schrift nur geprägt werden muss, um auch für Blinde zugänglich zu sein - es ist also kein völlig neues System nötig, das durch Sehende extra gelernt werden müsste.

Wenn auch viele Sprachen und Schriften durch die damalige

Gruppe von Sprachwissenschaftlern berücksichtigt wurden - darunter sogar Elfisch - folgen die inneren Regeln doch den vorherrschenden Überlegungen in den Virgomschriften. Es gibt Buchstaben, die verschiedene Lautwerte haben, und einige Laute können durch verschiedene Zeichen dargestellt werden. Es gibt sogar Kombinationen von bis zu drei Zeichen, die nur einem einzigen Laut entsprechen. Je nach Vorliebe und Gewöhnung des einzelnen durch die ihm zuvor bekannte Schrift konnte dasselbe Wort unterschiedlich geschrieben werden, doch hat man sich inzwischen bei den meisten Begriffen auf eine Variante geeinigt. Die Schrift verfügt über die in der Darstellung möglichen 10 Zahlen, 38 Buchstaben und 6 Satzzeichen. Von den Buchstabenzeichen werden heute aber nur etwa drei Viertel allgemein angewendet - der Rest nur von bestimmten Völkern oder in bestimmten Sprachen.

Gelesen wird gewöhnlich zeilenweise abwärts von links nach rechts. Wegen der absoluten Symmetrie der Zeichen wird zur Erleichterung oftmals ein Pfeilzeichen dem Text vorangestellt, um den Beginn und die Leserichtung anzuzeigen.

Das Medien-Netz

Kurz nach der Landung existieren noch nicht wieder Druckmedien, da die herstellende Industrie zunächst dringlichere Aufgaben zu bewältigen hat.

Dem entgegen gibt es von Beginn an das Datennetz, über welches die Kommunikation verläuft, und das auch dem Austausch jeglicher anderer Information dient. Mit ihm ist alles möglich: die rein akustische Unterhaltung, Video-Konferenzen, aber auch virtuelle Plattformen für jeglichen Austausch.

Jeder kann hier Informationen anbieten, ob textbasiert, bebildert oder als Filmdokument. Die Finanzierung regelt jeder individuell für sich selbst. Den größten Anteil nehmen die privaten Leute ein, die ihre Leistungen frei hergeben, seltener sind entgeltliche Dienste, wohingegen die Schaltung von Werbung nur vereinzelt vorkommt.

‚Öffentlich-rechtliche‘, also staatliche Medien gibt es nicht. Einzig die Aufzeichnungen der Sitzungen des Großen Rates und niederer Gremien, sowie statistische Angaben werden - allerdings ausschließlich ungekürzt und unkommentiert - zum Herunterladen bereitgestellt.

Feiertage

Allgemeingültige gesetzliche Feiertage gibt es in Asgard nicht. Kein politisches oder historisches Ereignis ist für eine Mehrheit der gemischten Bevölkerung Asgards verbindend, mit Ausnahme des Trauertages anlässlich Admiral Odyns Tod am letzten Tag des Jahres und dem Tag der Landung als dem ersten. Religiös motivierte Anlässe sind noch weniger verbreitet, da es keine einzige Glaubensgemeinschaft über eine dreistellige Zahl von Anhängern hinaus schafft.

Es herrscht breiter Konsens, selbst den Tag der Landung und Odyns Todestag nicht als arbeitsfreie Feiertage staatlich vorzuschreiben. Dies hat zum einen wirtschaftliche Gründe. Wenn sich auch eine sehr bescheidene Industrie herausbildet, diese beiden Feiern mit irgendwelchen Konsumgütern oder Dekorationsgegenständen zu belegen, will man den Wiederaufbau selbst durch zwei Tage im Jahr nicht unterbrechen.

Zudem verstoßen gesetzlich arbeitsfreie Tage ebenso wie in irgendeiner Weise vorgeschriebene Riten der Feierlichkeit gegen die Prinzipien von Freiheit und Individualität. Somit kann kein gesetzlicher Feiertag auf die Stimmen eines irgendwie Liberalen oder gar Anarchisten rechnen. Elfen und Aroschin halten von staatlichen Vorschriften ohnehin wenig bis gar nichts, und den Leporen bedeuten die vor ihrem Beitritt erfolgten Geschehnisse naturgemäß ebensoviel.

Auf der anderen Seite wird an den beiden genannten Feiertagen

gen häufiger Urlaub genommen als an jedem anderen - am Tag der Landung können es über 50 % der Erwerbstätigen sein, auch wenn hierzu keine statistischen Erhebungen getroffen werden. Der Tag danach ist auch noch halbwegs beliebter Urlaubstag, weil mancher sich dann vom Feiern erst einmal wieder erholen muss.

Übrigens ist man sich interessanterweise bei Feiertagsgegnern gewöhnlich der verschiedenen Gedenktage und insbesondere der jeweiligen Hintergründe weit bewusster als bei den Feiern.

Bildungsanstalten

Hervorgegangen aus den sehr verschiedenen Schulsystemen der untergegangenen Welten, existieren in Asgard mehrere Möglichkeiten nebeneinander, Kinder zu unterrichten.

Bei den **Menschen** herrschen noch immer solche Lehranstalten vor, die sich nach Altersstufen mit jeweils bis zu 20 Schülern aufgliedern. Nur bei den Grundkursen in Lesen/Schreiben und Rechnen kann man jedoch von so etwas wie Schulklassen sprechen, da die Kinder nach deren erfolgreichem Abschluss stetig anwachsende Auswahlmöglichkeiten nach ihren Interessen und Fähigkeiten erhalten. Dieses System aus Lehrgängen und Kursen ist so aufgebaut, dass keine allgemeine Ferienregelung nötig wird, sondern Familien vergleichsweise frei ihr Jahr einteilen können. Zudem können sie auch Einfluss auf das individuelle Lerntempo des Kindes nehmen.

Unter **Venuriern** ist die Lehre zwischen nur einem Lehrenden und einem einzigen Schüler üblich. Dank der telepathischen Verständigung lässt sich fast jedes Thema sehr viel leichter erfassen. Zugleich ist stets offenkundig, wenn eine Pause gebraucht wird. Da beide gemeinsam leben, sind auch Reisen jederzeit möglich, doch sind diese nie von einem Bedürfnis nach Erholung motiviert. Ein solches kennt der Venurier bei gutem Licht kaum. Erst in höherem Wuchs sucht man sich zur Vertiefung spezieller Themen entsprechende Fachleute zur Unterweisung.

Bei den **Aroschin** sind klassenartige Verbände von 10 bis 12, in Ausnahmefällen maximal 15 Schülern Tradition, doch werden auch hier die Strukturen nicht so konsequent aufrechterhalten wie in der Alten Welt. Der Nachwuchs lernt gemeinsam und löst seine Aufgaben in der Gruppe. Nur gelegentlich finden spielerische Wettbewerbe der Gruppen oder noch seltener der Einzelnen statt.

Den **Elfen** ist auch auf diesem Gebiet jegliche gesellschaftliche oder gar staatliche Vorgabe fremd. Im Vordergrund steht die Förderung des natürlichen Wissensdurstes der Kinder. Wo die Kenntnisse der Eltern und weiteren Bezugspersonen nicht ausreichen, suchen sie gemeinsam mit dem Kinde nach Kundigen oder Literatur oder unternehmen in geeigneten Fällen auch eigene Experimente oder Feldforschungen.

Bis zur Ankunft der Asen gab es bei den **Leporen** ob ihrer geringen Zahl nur einige wenige Weise, die als Autoritäten ihres jeweiligen Wissensgebietes ihre Fertigkeiten an den gesamten Stamm weitervermittelten. Diese Praxis weitet sich nun zunehmend auf Kundige anderer Spezies aus. Zugleich gelten immer mehr Leporen unter ihresgleichen als Wissende.

Insgesamt sind all diese Systeme miteinander verwoben. Es finden Austauschs in den Lehrmethoden statt, immer häufiger auch der Schüler. Dies gilt um so mehr in der **Erwachsenenbildung**. Am deutlichsten wird dies im wissenschaftlichen Erkenntnisaustausch, wo letztendlich das Wissen und die Fähigkeiten des Einzelnen zählen, weniger seine Herkunft.

Asgard-Mitte

Mitten auf der Insel Asgard hat sich schon in den ersten Tagen nach der Landung die Vorform einer Stadt entwickelt, welche von Beginn an nicht nur das geographische Zentrum bildet, sondern auch das politische. Sie wird bald von den Metropolen der Bezirke Venuria und Ortanac an Einwohnerzahl überflügelt, bleibt aber als unabhängiges Areal Sitz der wichtigsten übergreifenden Regierungseinrichtungen.

Walhalla

Dieses ehemalige und seit der Landung nicht mehr flugtaugliche Kommandoraumschiff der einstigen Flotte ist nunmehr zentrales Verwaltungsgebäude insbesondere militärischer Einrichtungen. Hier sitzen der Militärische Führungsstab Asgards (MFA), die Sondergruppe Sicherheit Asgard (SGSA) und das OBERST-Sonderkommando.

Der anfangs ebenfalls hier tagende Große Rat zieht anlässlich seiner neuen Zusammensetzung am 15.10.1 feierlich in sein eigenes Gebäude um - wo sich die abschließenden Malerarbeiten noch ein paar Tage hinziehen.

Vergleichbares gilt auch für die WPN-Agentur, welche ihr eigenes Gebäude bereits ein halbes Jahr zuvor bezieht.

Asgard-Klinik

Das alte kleine Lazarettschiff der Flotte hatte schon während des langen Fluges fast ausschließlich Krankheitsfälle an Bord und bot spätestens seit Wiederaufnahme der Kampfhandlungen bei der Schlacht um den Planeten Venuria nicht mehr genügend Raum. So bildet es nach der Landung nur den Kern eines sich immer mehr ausweitenden Gebäudekomplexes recht unkoordiniert wirkenden Baustils, in dem sich für den Besucher nicht leicht zurechtzufinden ist.

Der Asische Wissenschaftsrat

Hier ist jeder Mitglied, der einen wissenschaftlichen Titel vorweisen kann. Diese sind hierarchisch gegliedert. Je nach Umfang und Gehalt der wissenschaftlichen Aufsätze und Vorträge kann man über die Jahre zunächst zum Bakkalaureus, dann Diplomierten, Magister, Doktor und schließlich Professor aufsteigen. In welchen Fächern man sich hervortut, ist dabei zweitrangig. Es zählt die allgemeine Anerkennung durch den Rat, welche aber durchaus auch durch die öffentliche Meinung mit beeinflusst werden kann.

Allgemeinpolitische Bedeutung besitzt der Rat nur bis zum Ende der Aufbauregierung, und dies nur in Gestalt seiner hohen Vertreter im Großen Rat.

Unikon

Diese unterirdische Anlage von noch unbekannter Tiefe, von welcher bislang nur die oberen gut 30 Stockwerke zumindest oberflächlich untersucht worden sind, diente vor der Landung Abukatnamul als Heim und Arbeitsstätte. Natürlich konnte er nur wenige Räume nutzen. Daher lud er den Wissenschaftsrat zu sich ein, welcher mit ihm gemeinsam nun immerhin die obersten 8 Geschosse für Tagungen, als Labors, Bibliotheken oder Lagerräume verwendet.

Im zehnten Untergeschoss sind alle Abgänge zum elften vom Militär vorsorglich versiegelt worden, um böse Überraschungen auszuschließen. Lediglich für gezielte Forschungsexpeditionen werden sie gelegentlich kurzzeitig geöffnet.

Die OBERST-Sondereinsatzgruppe

Als die Flüchtlingsflotte in das Sonnensystem eintrat, stellte Admiral Odyn eine Expedition zusammen, welche die Himmelskörper des Systems aus der Nähe auf ihre Siedlungseignung untersuchen sollten. In dem kleinen provisorischen Forschungsschiff OBERST wurde eine siebenköpfige Mannschaft, bestehend aus Vertretern aller drei Spezies der Flotte ausgesandt. Ihnen zur Seite standen drei intelligenten Robotern als Unterstützung. Dass drei vorgeblich organische Mitglieder täuschend menschliche Androiden mit ebenfalls künstlichen Intelligenzen waren, ist der Öffentlichkeit verborgen geblieben.

Die Sondereinsatzgruppe bleibt auch nach dem Kriege bestehen und kümmert sich um spezielle heikle Aufgaben insbesondere auf Midgard. Sie ist nur nominell Teil der Raumwaffe und direkt dem Großen Rat unterstellt. Alle Mitglieder genießen asgardweit besondere Bekanntheit und Autorität. Ohne umgekehrt an die Befehle höherrangiger Militärs gebunden zu sein, können sie selbst Weisungen an Soldaten bis hin zum jeweiligen eigenen Dienstgrad erteilen.

Über die Jahre verändert sich die Zusammensetzung der Gruppe geringfügig. Anführer bleibt jedoch der Ortanaci Arrog Feink.

Sitz der Gruppe ist die WALHALLA.

Die SGSA

Die Sondergruppe für die Sicherheit Asgards, kurz SGSA, wird ebenfalls schon während der ersten Tage im Sonnensystem von Admiral Odyn persönlich vorbereitet, allerdings erst kurz nach der Landung tatsächlich ins Leben gerufen. Die Aufgaben und Befugnisse der Truppe unter Linaria Jamplin (siehe S. 16) ähneln jenen der OBERST-Mannschaft, doch ist ihre Tätigkeit mehr auf die Insel Asgard sowie die drei Außenbezirke konzentriert.

Wichtigstes Hilfsmittel der Gruppe ist sicherlich das Raumschiff WÄCHTERIN, welches mit seinem Namen den Zweck der Mannschaft wiedergibt. Wohl eher zufälligerweise sind zudem von Anfang an die meisten Mannschaftsmitglieder weiblich.

Sitz der Gruppe ist die WALHALLA.

Die WPN-Agentur

Während der Evakuierung des Planeten Venuria ruft der Venurier Scherla Veixar eine private Initiative zur Unterstützung der Rettungsmaßnahmen ins Leben.

Später gründet er die „Agentur für Wachdienst, Personenschutz und Nachforschungen“, kurz WPNA. Durch seine Kontakte und vorherigen Leistungen erhält er sogleich Aufträge vom Großen Rat, dem Militär und dem Wissenschaftsrat.

Die Agentur mausert sich innerhalb kürzester Zeit zur größten Detektei Asgards. Neben privaten Ermittlungen übernimmt sie Forschungsaufträge im gesamten Sonnensystem ebenso wie kleinere militärische Einsätze oder deren Unterstützung. Entsprechend gibt es verschiedene Abteilungen, deren Aufgaben jedoch ineinander übergehen und meist eng miteinander zusammenarbeiten.

Von einem festangestellten Führungsstab abgesehen werden alle Mitarbeiter nur auf Honorarbasis beschäftigt, also jeweils für die Dauer eines Auftrages. Sie alle sind in einer Kartei zusammengefasst und werden bei Bedarf ihrer Fähigkeiten kontaktiert. Für Ermittlungen auf Midgard sind oft exotische Fremdsprachkenntnisse hilfreich, während der Einsatz im

Vakuum wiederum ganz andere Spezialausbildung benötigt.

In den ersten zwei Jahren sitzt die Verwaltung der WPN-Agentur noch in der Walhalla, danach zieht sie in ein eigenes kleines Gebäude um.

Albenuria

Der nördlichste Bezirk Asgards wurde benannt nach dem Heimatkontinent der Elfen auf dem Planeten Turon.

Landschaft

Das Gebiet ist vorwiegend dicht bewaldet. Im Süden grenzen die Verwaltungsbezirke Ortanac und Venuria an. So wird es bei auswärtigen Menschen wie einheimischen Elfen oftmals als beruhigender Umstand angesehen, dass im Südwesten Albenurias ein kleiner Gebirgszug eine zusätzliche natürliche Trennwand zieht. Hier und da gibt es kleinere Sümpfe, Flösschen und Seen, größere Gewässer findet man jedoch nicht.

Bebauung und Verkehr

Wie von ihrem Heimatkontinent gewohnt, passen die Elfen ihre Bauten der Umgebung harmonisch an, und Siedler anderer Spezies in Albenuria sind meist nicht zuletzt deswegen ebenfalls gern hierhergekommen. Praktischerweise sind die technischen Möglichkeiten heute weit umfangreicher als zu vergangenen Tagen in der alten Welt, um dieses Ziel zu verwirklichen. Man sieht die Technik also eher als eine Art Vermittler zwischen Ase und Natur, statt als deren Gegner oder Verbündeten.

Um die Natur möglichst wenig zu beeinträchtigen, planen gerade die Elfen zudem überraschend kühl und geradlinig. Ein einziger Zugang von Land her direkt ins Zentrum soll genügen, den Bezirk mit dem Rest Asgards zu verbinden. Im Laufe der Monate wird hier eine pfeilgerade Schneise durch den Wald gezogen.

Bereits einen Monat nach der Landung ist ein gut zwei Meter breiter Pfad in den Wald geschlagen, bei dem die Siedler naturgemäß keine größere Rodungsmaschinerie einsetzen können. Wer Bauholz oder Heizmaterial benötigt, beschafft es sich meist genau auf diesem Streifen, da er das eigene Grundstück ja schonen will. Als Gegenleistung für diese freiwillige Mitarbeit am gemeinsamen Projekt bringen Flugkräne die Stämme unentgeltlich an ihren jeweiligen Bestimmungsort.

Während der weiteren Monate werden ebensolche Verbindungen zu den gleichzeitig entstehenden drei kleineren Ballungsräumen geschaffen. Dies gilt insbesondere für den Nordhafen, dem das asische Militär einen großzügigen Zuschuss in Form von Infrastruktur für einen kleinen Ort gewährt. Die Siedlungszentren Bormoor und Waldheim hingegen sind aus der Luft auch nach mehreren Monaten kaum auszumachen.

Erst ein Vierteljahr nach der Landung, als die albenurischen Siedlungen klar umrissen sind, lässt sich das Land die Maschinerie zuteilen, die für den modernen Straßenbau notwendig ist. Bis dato hat man darauf verzichtet - gegen eine entsprechende Entschädigung für die Landeskasse. Mit ein Grund, warum in Albenuria spezielle Landessteuern ungebräuchlich bleiben.

Da es fast keine privaten Kraftfahrzeuge in Albenuria gibt, begnügt man sich zunächst mit etwa dreieinhalb Metern Breite für die Bundesstraße von Albenuria-Mitte Richtung Asgard-Mitte. Die Hauptverkehrsadern zu den kleineren Orten bekommen immerhin noch drei Meter.

Direkt neben diesen entstehen zugleich Schienenverbindungen. Auch hier setzt man auf Minimalität zu optimalen Bedingungen, indem man erst einmal die Ausnutzung eines einzelnen Gleises prüft, das für beide Richtungen genutzt werden muss. Schließlich lassen sich auch Züge und Waggons sowieso nicht aus dem Nichts zaubern. So kommt es, dass Albenuria bereits

am Ende des ersten Jahres nach der Landung über ein in sich geschlossenes Schienen- und Straßennetz verfügt. Dinge wie Ampeln oder Verkehrsschilder sucht man allerdings auch noch nach Jahren im gesamten Bezirk vergeblich. Mit den muskelkraftbetriebenen Fahrzeugen kann man auch schwerlich größere Schäden anrichten.

Hupen und klingeln ist übrigens bezirksweit verpönt, weil es vor allem Aggressionen begünstigt, ohne dabei sonderlich informativ zu sein. Daher werden die entsprechenden Vorrichtungen in den Fahrzeugen auch gewöhnlich schnell ausgebaut und nach auswärts verkauft.

Als **Baumaterial** für Gebäude werden vor allem das anfallende Holz sowie Lehm bevorzugt, sehr viel seltener Stein. Schon in der Alten Welt brachte das Bestreben, die Wälder zu schonen, den Fortschritt des einfachen Lehmbaus und sogar der Fachwerktechnik. Dennoch erreichen die Bauten im neuen Albenuria bei näherem Hinsehen eine erstaunliche Vielfalt in ihren Formen.

Was andernorts als Notzustand angesehen wird, gilt hier als Tugend: Die Wohnhäuser werden auch für das öffentliche Leben mitverwendet. Hier erledigt man die spärliche Verwaltung, hier versorgt man Kranke, hier wird gelehrt und gelernt, sofern man nicht lieber einen Exkurs direkt zum Lehrinhalt unternimmt - also zum Beispiel in die freie Natur.

Das **Rathaus** - das einzige öffentliche Gebäude des jeweiligen Ortes überhaupt - wird zugleich für größere Lehrvorträge, politische wie private Versammlungen oder kulturelle Veranstaltungen genutzt; für alles also, das man nicht daheim oder auf der nächsten Lichtung abhalten kann.

Überhaupt gibt es keine Bürobauten. Das bisschen Verwaltungsarbeit erledigt man meist zuhause am eigenen Schreibtisch, oft auch einfach über das Datennetz. Letzteres ist schon im zweiten Monat per Gemeinschaftsnutzung an zentralen Stellen jedem Albenurier prinzipiell zugänglich.

Die Dächer von Gebäuden geben einen wesentlichen Beitrag zur Energiegewinnung, da sie meist sehr schnell mit Solarplatten abgedeckt werden. Hin und wieder ragt auch ein Windrad an diesen Stellen über die Wipfel des albenurischen Waldes. Hauptlieferant für Energie werden schon nach einigen Monaten die Gezeitenkraftanlagen im Norden. Die teure Kernfusionsenergie von außerhalb macht hingegen kaum ein Zehntel der Stromerzeugung aus, während Brennstoffe lediglich ganz zu Beginn zum Beheizen der Häuser verwendet werden.

Strukturen der Gesellschaft

Bildungswesen

Die Frage, wo die Albenuria-Universität denn eigentlich genau liege, beantwortet ein Albenurier zunächst entweder mit Verwunderung oder mit einem stillen Schmunzeln. Zwar hat sie nominell ihren Sitz im Bezirksrathaus im Zentrum Albenurias, doch ihre Veranstaltungen finden quasi überall im Bundesbezirk und nahezu jederzeit statt, unterstützend auch im Datennetz.

Baut sich die asische Laufbahn durch die Wissenschaftsränge hindurch ohnehin allgemein schon nach einem recht flexiblen Leistungssystem auf, so erfreuen sich Forschung und Lehre in Albenuria einer fast anarchistischen Produktivität. Vereinzelt sieht man gar Kinder, kaum des Schreibens mächtig, die sich einen spannenden Vortrag über die Planeten oder die Kulturen auf Midgard anhören oder einer Entbindung beiwohnen und sich diese erklären lassen. Denn über aller Lehre steht der Grundsatz: „Du lernst am besten, was dich am meisten interessiert.“ Kein Kind würde jemals von einem Elfen gehört haben, es sei noch nicht alt genug, etwas zu erfahren.

Eine allgemein festgelegte Schulausbildungslaufbahn existiert ebensowenig wie einzelne Lehrpläne. Wohl aber gibt es ein Kur-

sangebot für Grundfertigkeiten wie Lesen, Schreiben und Rechnen. Wie in der Alten Welt wird es gemeinsam von benachbarten Eltern getragen.

Das Bildungswesen bekommt nach dem noch grundlegend lebensnotwendigen Bauwesen die meisten Gelder im Albenurischen Haushalt.

Wirtschaft

Vor dem Erscheinen der ersten Aroschin-Schiffe in Alt-Albenuria kannten die Elfen keine Zahlungsmittel. Selbst direkter Tauschhandel war selten. Jedermann hatte notfalls hinreichend Überblick, wenn er jemandem einen Gefallen schuldete, den er nicht zur Familie oder Freundeskreis zählte. Eine Wirtschaft im modernen Sinne existierte überhaupt nicht.

Dennoch wurde die Bedeutung des Geldes außerordentlich schnell erkannt: Es kann einen von besonders unangenehmen Dingen freikaufen. Kein Elf käme also auf die umgekehrte Idee, zu seiner Erlangung selbst unangenehme Dinge zu verrichten wie arbeiten im konventionellen Wortsinn. Natürlich lässt man sich von Aroschin wie Menschen bereitwillig dafür bezahlen, was man auf nettes Bitten hin ohnehin getan hätte oder was einem gar Freude bereitet. Und dann hortet man und verleiht an Geschäftsleute, denn man hat von den Nichtelfen gelernt, dass Geld arbeiten kann. So entstand das Gerücht, Elfen seien geizig oder gar geldgierig - und reich. Tatsächlich hatte kaum jemals ein Elf oder eine Elfensippe genügend Kontakt zu Nichtelfen, um größere Vermögen anzuhäufen.

Auch nach dem Neuanfang zeigt sich dieselbe Strategie: Elfen bauen gemeinsam und unentgeltlich an notwendigen Projekten für eigene Interessen - nicht mehr. Entsprechend kann man außerhalb Albenurias lebende Elfen schnell als wohlhabend bezeichnen, da sie für ihre Hilfe am aufzurichtenden Gemeinwesen oder gar ihre Liebhabereien bezahlt werden, aber kaum etwas ausgeben. In Albenuria selbst kaum denkbar.

Die gleichen Prinzipien gelten übrigens bei der albenurischen Bezirksregierung: Durch die asgardweite Steuergesetzgebung nimmt sie unangefragte Gelder ein, die sie entweder in importierte Infrastruktur steckt oder einfach gewinnbringend anlegt. Die Bevölkerung verlangt außer der Nutzung von Straßen und Leitungen ja nichts dafür, dass sie sie selbst mit einrichtet. So ist Albenuria der einzige Bezirk, in dem keine zusätzlichen Abgaben über die allgemeinen Steuern hinweg zu erwarten sind. Und der einzige ohne Schulden.

Verwaltung

Niemand vertut gerne seine Zeit mit Behördengängen. Bürokratie verwaltet hauptsächlich sich selbst. Die Freiheit und das Glück jedes Einzelnen sind erstes Interesse der Gemeinschaft.

Aus diesen drei simplen Erkenntnissen heraus zieht man in Albenuria den einzig logischen Schluss und verzichtet nahezu gänzlich auf jede Art von Verwaltung und allgemeinen einengenden Regelungen. Verwaltung wird nebenher erledigt; es gibt niemanden, der sich beruflich damit befassen würde. Gibt es ein Projekt zu entscheiden wie zum Beispiel den Bau einer Straße oder die Errichtung einer öffentlichen Einrichtung, so wird von allen Beteiligten darüber beraten und ein Entschluss gefasst. Lässt man sich damit auch immer sparsam Rede-, aber reichlich Bedenkzeit, so kann sich die Geschwindigkeit doch leicht mit den Amtsmühlen andernorts messen.

Politiker in Albenuria zu sein bedeutet, viel Zeit für andere Dinge als Politik zu haben. Sie werden ausschließlich nach außen hin für gesamtasische Angelegenheiten gebraucht.

Ortanac

Gelegen im mittleren Westen der Insel Asgard. Ortanac-Zentrum ist eine Hafenstadt.

Weitere Orte: Westkap, Augental, Mittelrode, Kegelberg

Venuria

Gelegen im mittleren Osten der Insel.

Orte: Venuria-Zentrum, Farnried, Ambach, Fenndorf, (an der Grenze zu Algoria: Algoventuria)

Wakoria

Gelegen im Südwesten der Insel.

Orte: Wakoria-Zentrum, Adlershorst, Aeora

Ferranga

Gelegen im mittleren Süden der Insel.

Orte: Ferranga-Zentrum, Mittelfels, Südlingen

Algoria

Gelegen im Südosten der Insel.

Orte: Algoria-Zentrum, Amsumpf, Niederung, (an der Grenze zu Venuria: Algoventuria)

Außenbezirke

Náris

Auf dem rhagûnischen Festland gegenüber von Asgard wird schon bald nach der Landung ein größeres Gebäude entdeckt. Dieses stellt sich nach eingehender Untersuchung als uraltes Kernfusionskraftwerk heraus. Nach und nach gelingt es Wissenschaftlern und Technikern, es wieder instand zu setzen und seine Funktionsweise zumindest in weiten Teilen zu entschlüsseln.

Mit dem 20.4.0 n.L. wird das nähere Gebiet um das Kraftwerk mitsamt seinen neu entstandenen Wohnbauten zum asischen Außenbezirk Náris erklärt.

Das kleine Kraftwerk wird rasch Hauptlieferant von Energie nach Ortanac und Asgard-Mitte.

Magnetschwebbahn

Vom Kraftwerk fort führt eine mit ihm zugleich aufgefundene Magnetbahnstrecke, für deren Untersuchung sich zunächst nur wenige begeistern können. Mit der Eingliederung Ontaars wird die Strecke jedoch wichtige Verkehrsverbindung zwischen Ontaarint im Nordwesten und Náris, und somit Asgard im Osten Rhagûns. Dazu müssen vielerorts die Schienen freigeräumt und auch die drei vorhandenen Wagen nach und nach restauriert werden.

Náris und Ontaarint liegen gut 12.000 Kilometer voneinander entfernt. Für eine Fahrt werden bei gewöhnlicher Reisegeschwindigkeit im Schnitt knapp 30 Stunden benötigt.

Entsprechend fährt für gewöhnlich nur alle fünf bis zehn Tage eine Bahn. Je nach Bedarf wird meist nur ein einzelner Wagen verwendet. Jene haben alle drei einen eigenen Antrieb inklusive

Führungskanzel, dazu kleine Laderäume und Personenabteile.

Etwa nach zwei Dritteln der Strecke von Náris aus gibt es eine südwärts führende Abzweigung. Jene verliert sich allerdings im Zentralgebirge von Rhagûn. Da die Weltraumaufklärung im Südwesten des Kontinentes keine Anzeichen von Technik oder intelligenten Lebens feststellen kann, wird einstweilen darauf verzichtet, diesen Bereich zu erkunden.

Ontaar

Schneewüste im Norden des Kontinents Rhagûn. Seit dem 1.10.0 n.L. sind weite Teile formell Kolonie Asgards mit gleichberechtigten Vollbürgern, während sich einige Dörfer lieber noch die politische und kulturelle Unabhängigkeit vorbehalten. Hauptort der Kolonie ist Ontaarint mit seinem dem Forscher zugeschriebenen Radioteleskop und der im Bau befindlichen Wetterstation.



Nergal-Station

Am 13.2.0. wird ein militärischer Beobachtungsstützpunkt auf dem Planeten Nergal gegründet. Allerdings wird bald darauf ein reichhaltiges Eisenvorkommen entdeckt. Eine Mine wird eingerichtet, und mit der Zeit ziehen auch Versorgungsunternehmen und Wissenschaftler, sowie die Familien all derer hinzu. So ist die Station ab dem 24.1.1. eine im Großen Rat von Asgard vertretene Siedlung.

Sie liegt vor den heftigen hiesigen Wirbelstürmen und feindlichen Blicken geschützt in einer der vielen Schluchten in Äquatornähe. Ein Großteil der Behausungen und Labors wird in den Fels getrieben. Zudem überspannt eine durchsichtige Kuppel den kleinen Ort zwischen den Felswänden, dass man sich in dieser kleinen Biosphäre auch „draußen“ im Tageslicht bewegen kann, ohne einen Raumanzug zu benötigen.

Midgard-Siedler

Die Siedler auf diesem Planeten leben allzu verstreut, als dass man von einer einheitlichen Bevölkerung oder gar einem Au-

Benbezirk sprechen könnte. Dennoch werden auch sie im Großen Rat von Asgard politisch vertreten.

Für jeden Kontinent existiert ein Sitz, was immer wieder zu Missstimmigkeiten führt. Immerhin zählt jede der drei anderen außerasischen Gemeinden schon für sich allein mehr Asen als ganz Midgard. Die Gegenseite argumentiert damit, die Abgeordneten für Midgard würden auch die Völker jenes Planeten symbolisch vertreten. Zudem bestünde auch zwischen den Kern- und Außenbezirken ein Missverhältnis, das aber letztlich durch die Direktwahlsitze ausgeglichen würde. Unnötig zu sagen, dass spätestens an diesem Punkt im Großen Rat immer wieder die Fetzen fliegen...

Midgard wird von den Asen in folgende sechs Kontinente untergliedert: Westurasien, Osteurasien, Libye, Ozeanien, Nordwest-Kontinent und Südwest-Kontinent. Die genaueren Beschreibungen finden sich ab Seite 36 in den entsprechenden Abschnitten.

Wer ist wer in Asgard

In diesem Kapitel werden herausragende, prominente Persönlichkeiten Asgards vorgestellt. Dabei wird auf Werte verzichtet, wenn eine Auseinandersetzung mit den Spielerfiguren nicht wahrscheinlich ist. Oftmals ist es ohnehin stimmungsvoller, als Spielleiter den Erfolg einer wichtigen Nebenfigur zur Geschichte passend selbst zu bestimmen, statt ihn auszuwürfeln. Zudem dienen diese Figuren vor allem einer plastischen Spielatmosphäre.

Scherla Veixar

Aus dem Kreise der Ältesten des altvenurischen Regierungsbezirkes Weitland der Großstadt Amtafelberg stammend, übernahm Scherla während des Krieges eine besondere Verantwortung für die Evakuierungsvorbereitungen der Stadt. Später überträgt man ihm gar die Koordination aller Rettungsaktionen vom verwüsteten Planeten Venuria. Diese Erfahrungen und seine Verbindungen zu den zahlreichen Freiwilligen ebenso wie zu staatlichen Gremien nutzt er schließlich, die WPN-Agentur ins Leben zu rufen.

Nebenher betreibt er wieder seine Forschungen, die sich vor allem um Kommunikationstechniken drehen.

Er ist ein ruhiger Zeitgenosse, doch unnachgiebig, wenn es um ihm wichtige Dinge geht. Das linke Bein wurde im Krieg abgetrennt und wächst nicht mehr nach.

Spezies:	Venurier
Geschlecht:	neutral
Titel:	Professor
Geboren:	286 v.L. Amtafelberg, Planet Venuria
Größe:	177 cm
Gewicht:	86 kg
Spezialgebiet:	Kommunikationstechnologien
Wohnort:	Walhalla, Asgard-Mitte

Abukatnamul

Vor zwei Jahrhunderten landete ein kleines Forschungsraumschiff auf der Insel, welche heute Asgard genannt wird. Pilot und Techniker, sowie zwei Wissenschaftler fielen einem fremden Virus zum Opfer. Abukatnamul konnte länger widerstehen, da sein Körper sich als resistenter erwies, und entwickelte schließlich eine erfolgreiche Behandlungsmethode. Technisch unversiert, gelang es ihm jedoch nicht, das Raumschiff wieder zu starten oder sonstwie Kontakt zu seinem Herkunftsplaneten aufzunehmen.

So verbrachte er die Zeit, seine neue Heimat zu erkunden. Er

entdeckte und bezog den unterirdischen Gebäudekomplex Unikon. Nach einigen Jahren nahm der Forscher indirekten Kontakt über Equastuel Ganed zu ihm auf. Mit ihrer Hilfe erhielt er nun auch manche Information über die Zivilisationen Midgards. Besonders über sprachliche Entwicklungen arbeitete Abukatnamul dem Forscher zu, ohne ihm jemals zu begegnen oder auch nur die Insel zu verlassen.

Der lose Kontakt fror allerdings nach wenigen Jahren wieder ein, als sich Equastuel entschloss, bei Abukatnamul zu bleiben.

Schon wenige Tage nach der Landung in seinem Labor im Unikon entdeckt, sah man in Abukatnamul jene Person, die Admiral Odyn in seinen letzten Worten erwähnte: jemand Hilfreiches, der zu suchen sei. Es bedurfte daher keiner allzu umfangreichen Diskussionen, diesen sprachgewandten Wissenschaftler als Angehörigen keiner der asischen Spezies zum sie alle vertretenden Präsidenten ab dem ersten Großen Rat zu wählen.

Dieses Amt ist ihm zwar eine hohe Ehre, der er sehr gewissenhaft nachzukommen versucht, doch widmet er sich in Wahrheit viel lieber seinen Forschungen.

Aufgrund seines Wissens in den Asen fremden Fachgebieten wird er auch bald darauf vom Wissenschaftsrat in den Rang eines Professors erhoben. Dort fühlt er sich auch sehr viel heimischer als in der Politik, weswegen er sich auch lieber als Professor denn als Präsident anreden lässt.

Seine Fortbewegung auf einem Rollbrett erklärt er gerne mit seinem würdigen Alter von bald 450 Jahren. In Wirklichkeit ist er aber vor allem einfach nur unsportlich und fett...

Spezies:	Us-Má
Geschlecht:	neutral
Titel:	Präsident, Professor
Geboren:	447 v.L. auf Planet Tugannanan
Größe:	134 cm
Gewicht:	91 kg
Spezialgebiete:	Biologie, Sprachen, Midgardkunde
Wohnort:	Unikon, Asgard-Mitte

Equastuel Ganed

Es liegt tief im Dunkel der Geschichte vergraben, wann genau Equastuel vom Forscher als wandelndes Knochengerüst erweckt wurde. An ein Vorleben kann er sich nicht erinnern.

Jedenfalls kann es zwei Jahrtausende zurückliegen, als er zuerst in dessen Dienst stand und bei Experimenten half. Darauf weisen Equastuels rudimentäre šumerische Sprachkenntnisse hin, sowie sein 'Bericht', irgendwann mal irgendwas für den Forscher in Ken-gir (*akk. Šumeru*) erledigt zu haben.

Dummerweise ist Equastuel nicht nur vollkommen farbenblind, sondern darüber hinaus mit einem eher schlechten Gedächtnis ausgestattet. So ist sein Wert für asische Sprachforscher trotz seiner phänomenalen Sprachbegabung eher gering, da er fast so schnell verlernt, wie er lernt.

Zudem zeichnete er sich in seiner Zeit bei dem Forscher als solcher Lügner aus, dass jener seine lebenserhaltende Halskrause irgendwann abstellte.

Die Erweckung geschah offenbar nur, damit Equastuel als Vermittler zu Abukatnamul auftreten konnte. Dafür hatte der Forscher allerdings die Halskrause so umprogrammiert, dass er nicht mehr lügen konnte, ohne sich abzustellen. Um diese 'Notlage' auszuhebeln, hat er gelernt, geschickt zu formulieren und andere mit verwirrenden Erklärungen oder Gegenfragen auf falsche Fährten zu locken.

Obleich er äußerlich nur ein Gerippe scheint, führen durch seine durch Knorpel verbundenen Gebeine Nervenstränge, die in seinen Fingerknochenkuppen sogar einen - wenn auch nicht sonderlich empfindlichen - Tastsinn ermöglichen.

Spezies:	Skelett unbekannter Spezies
Geschlecht:	theoretisch männlich
Titel:	Fähnrich, Diplomierter
Geboren:	ungeklärt
Größe:	172 cm
Gewicht:	9 kg
Sprachen:	Asisch, Akkadisch, Kemetisch, Hellenisch u.a.
Fähigkeiten:	Überreden / Überzeugen, Darstellung
Wohnort:	Unikon, Asgard-Mitte

Linaria Jamplin

Als das erste Raumschiff der Virgom-Menschen auf Turon landete, war die Linaria mit sieben Jahren gerade in dem rechten neugierigen Alter, auf die ulkigen Fremden zuzugehen. Ihre selbstsichere und auch etwas ehrgeizige Art half ihr, schnell von den Menschen akzeptiert zu werden.

Bei jeweils hinreichendem Alter erwarb sie bald Führerscheine für allerlei Fahr- und Fluggerät - was nicht heißt, dass sie nicht das eine oder andere schon vorher heimlich gesteuert hat.

Dank ihrer strategischen Begabungen tat Linaria sich im letzten Skorpkrieg sehr hervor und stieg schnell in der militärischen Hierarchie auf, ohne es darauf angelegt zu haben. Auch auf den Posten als Kapitän der WÄCHTERIN, dem Schiff der speziellen Eingreif- und Schutzgruppe SGSA, hat sie sich nie beworben. Er wurde ihr schon einige Dekaden vor der Landung von Admiral Odyn zugetragen, dem sie durch ihre Fähigkeiten aufgefallen war.

Spezies:	Elfin
Titel:	Kapitän
Geboren:	38 v.L. in Alt-Albenuria, Planet Turon
Größe:	181 cm
Gewicht:	63 kg
Wohnort:	Asgard-Mitte

Ron Prolax

Der Algorianer war engster Vertrauter des Admirals Caniron Odyn. Als solcher genießt er noch immer allgemeines Vertrauen. Diesem wird er auch durch politisches Verantwortungsbewusstsein gerecht. Da er zudem in die spätere stärkste Partei, die LPA eintritt, verläuft seine Wahl zum Wissenschaftsminister gänzlich reibungslos.

Schon zuvor ersetzt er den im Kriege umgekommenen Professor Tork in der berühmten Mannschaft des OBERST. Die Frage, wie er bei alledem noch Zeit für seine Studien findet, stellt er hin und wieder gern ebenso rhetorisch wie dramatisch den Hörern seiner seltenen Vorlesungen.

Einzig überlebende Verwandte ist seine Großnichte Dyria Prolax. Trotz ihres guten Verhältnisses zueinander hausen die beiden nur während der ersten Monate aufgrund der akuten Wohnungsnot zusammen, haben später aber noch regen Kontakt. Leider studiert die junge Frau Physik, so dass es manchmal an gemeinsamem Gesprächsstoff fehlt.

Spezies:	Virgom-Mensch (Algorianer)
Titel:	Professor, Wissenschaftsminister
Geboren:	69 v.L. in Alt-Algoria, Planet Virgom
Größe:	171 cm
Gewicht:	94 kg
Spezialgebiete:	Schriftlehre, Sprachen, Kartographie
Wohnort:	Asgard-Mitte

Olf Babakar

Dem Halbelfen sieht man nicht nur die väterliche Abkunft anhand der spitzen Ohren und der Pigmentverfärbungen auf dem Rücken an. Auch das mütterliche Erbe ist unverkennbar, verfügt er doch über eine typisch ferranganisch dunkle Haut, sowie über die charakteristische Haartracht der Eru, den Haarstreifen entlang der Schädelmitte. Auch ist sein Körperbau eher der kräftige eines Menschen, denn der eines Elfen.

Olf zeichnet sich als erfolgreicher Anwalt vor allem in zivilrechtlichen Fragen aus. Nach der Evakuierung versuchte er, die Verfahren der rund 60 Häftlinge der Flotte voranzutreiben, um diesen hemmenden Faktor auszuschalten. Leider kamen so schnell neue hinzu, wie er alte freibekam.

Zuvor in der alten Welt verteidigte er am liebsten Privatleute gegen Staaten oder Verwaltungen. Dies ist im gesunden Durcheinander des sich aufbauenden Asgard noch vergleichsweise selten nötig, doch um so mehr behält Olf ein Auge auf Erweiterungen der im Projekt Caniron enthaltenen Gesetzesgrundlagen. Eben dieses Interesse hat ihn auch bewogen, nebenher im Namen der Logischen Union für den Großen Rat von Asgard zu kandidieren.

In der Freizeit spielt er gern das Ferranganische Handball, sowie die elfischen Karten- und Strategiespiele.

Spezies:	Ferranganer-Halbelf
Titel:	Großratsabgeordneter, Magister
Geboren:	34 v.L. in Alt-Albenuria, Turon
Größe:	189 cm
Gewicht:	78 kg
Fähigkeiten:	Recht, Leichtathletik, Einschätzungsvermögen, Überreden / Überzeugen
Wohnort:	Asgard-Mitte

Caniron Odyn (+)

Die Herkunft dieses uralten menschenähnlichen Wesens ist bis heute nicht endgültig geklärt. Caniron Odyn tauchte bereits seit der Frühgeschichte immer wieder auf Virgom auf, möglicherweise auch auf Turon. Seine Ziele widersprachen jedoch nie jenen der Menschen, folglich ließ man ihn gewähren und achtete meist seinen Rat. Zuletzt kehrte er vor einigen Jahrzehnten wieder und brachte unter anderem die Raumfahrt voran.

Als Admiral führte er die Flotte der untergegangenen Planeten während des Dritten Skorpkrieges in das Sonnensystem. Am 30.10.1 v.L., dem letzten Tage vor der Flottenlandung auf dem nach ihm benannten Planeten Caniron erlitt er während der großen Schlacht um die venurische Metropole eine tödliche Verletzung, welcher er nach wenigen Stunden erlag.

Caniron war ein hochgewachsener, grünhäutiger Mann mit schwarzgrünen Haaren, die an den Schläfen ob seines Alters allerdings bereits vor Jahrhunderten schwefelgelb geworden waren. Ein rundes dunkles Pflaster verdeckte sein rechtes Auge.

Der Forscher

Dieses geheimnisvolle Wesen ist bislang lediglich von einer einzigen halbwegs vernehmbaren Person gesehen worden: Equastuel Ganed beschreibt den Forscher sehr ungenau als etwas größeren dunkelhäutigen Humanoiden und Wissenschaftler. Er soll im Südwesten den Kontinentes Rhagün leben und Konstrukteur des Unikon, der kontinentalen Magnetschwebbahn, des Kernfusionwerk in Nâris und des Radarteleskops in Ontaarrint sein. Allerdings ist all dies definitiv älter als Equastuel; Beweise lassen also noch auf sich warten.

Zeittafel der Welten

Ereignisse auf den alten Welten sowie in Asgard	nach der Landung	vor unserer Zeitrechnung	Ereignisse auf Midgard
Entdeckung Albenurias durch die Aroschin	256 v.L.	825	Tod Sardurs von Urartu; Aufstand in Aššur
Erster Skorpkrieg	45-43 v.L.	614-612	Madaia und Akkad erobern Aššur und teilen es auf
Virgomsches Raumschiff landet auf Turon	31 v.L.	600	Gründung Massalias durch Ionier aus Phokaia
Zweiter Skorpkrieg	18/17 v.L.	587/586	Akkad unter Nabu Kudurri Ušur erobert Kanaan
Dritter Skorpkrieg	2-1 v.L.	570-569	Jachmose wird neben Wachibré Per'o von Kemet
Flotte im Mardukorbit	10.1 v.L.	Nov. 569	
Caniron Odyns Tod	30.10.1 v.L.	8.11.569	
Tag der Landung	1.1.0	9.11.569	
Gründung des Nergalstützpunktes	13.2.0	30.12.569	
Militärreform tritt in Kraft	6.4.0	4.3.568	
Náris wird Außenbezirk Asgards	20.4.0	21.3.568	
Erster Kontakt mit den Leporen in Ontaar	12.7.0	29.6.568	
Ontaar wird Kolonie	1.10.0	3.10.568	
Erste Wahl zum Großen Rat	7.10.0	11.10.568	
Nergalstützpunkt wird Außenbezirk Asgards	24.1.1	7.12.568	
Entdeckung der GJALLAHORN	19.4.1	20.3.567	Tod des Wachibré von Kemet
Asgardweites Rauchverbot	12.7.1	30.6.567	
	Ende 1	Sommer 567	Vorstoß des Nabu Kudurri Ušur gegen Kemet
Antritt des zweiten Großen Rates	15.10.1	21.10.567	
Empfang einer Radiosendung aus dem All	13.3.4	4.2.564	
Start der 'Forscher-Expedition'	20.3.4	13.2.564	
Tag X	10.4.4	9.3.564	König Baal von Sur liegt im Sterben

Grau hinterlegt sind Geschehnisse der drei Romane: Fremde Welten / Gefahr für Asgard / Des Forschers Geheimnisse

Friedrich Karl Ginzel gibt in seinem dreibändigen Handbuch der mathematischen und technischen Chronologie einen bis heute unübertroffen umfassenden und sehr detaillierten Überblick über Aufbau und Herkunft zahlreicher Kalendersysteme der Weltgeschichte (Leipzig 1906-1914).

Spezies in Asgard

(Nach der Häufigkeit ihres Auftretens)

Menschen

Andere Spezies werfen ihm vor, er nehme vieles zu ernst, sei verschwenderisch, könne nicht sehen, nicht riechen, nicht fliegen, denke nicht gerne nach, überschätze sich selbst, er äße zu viel und entwickle sich in der Gruppe zur Heuschreckenplage. Außerdem kann er nicht mal fliegen!

Die Menschen Asgards stammen - sofern sie nicht allerjüngsten Datums sind - vom Planeten Virgom. Daher verwundert es, dass sie sich vom Midgard-Menschen genetisch nur so geringfügig unterscheiden. Ob diese beiden Menschenspezies tatsächlich miteinander verwandt sind - also einen gemeinsamen Ursprung haben und dieser vielleicht sogar die Ähnlichkeit mit den Elfen erklärt - wird noch eifrig diskutiert. Es erscheint allerdings naheliegend, da niemand so recht für einen reinen Zufall sprechen möchte und es an anderen Theorien mangelt. Der endgültige Beweis steht allerdings noch aus.

Man kann die Virgom-Menschen im wesentlichen in drei Völkergruppen aufgliedern, die nach ihrem jeweiligen Herkunftskontinent in der alten Welt benannt wurden.

Ortanaci

Außerlich den Europiden Midgards vergleichbare Menschen, in der Mehrzahl umgangssprachlich gelegentlich auch Ortanacis genannt.

Ferranganer

Den Negriden ähnliche Menschen. Vereinzelt kann man sie noch an Haarwuchs oder Namensgebung nach den uralten Volksstämmen, die später zu Nationalstaaten wurden, unterscheiden. Allerdings sind beide Kriterien nicht mehr zielsicher wie einst, da kulturelle Vermischungen und persönliche Vorlieben starken Einfluss gewonnen haben.

Einige Völker Ferrangas haben von Natur aus keinen oder spärlichen Haarwuchs. Bei den **Eru** hat sich schon in grauer Vorzeit ein Haarstreifen längs der Mitte der Schädeldecke gebildet.

Nachkommen der **Dron Dron** erkennt man häufig noch an der Verdoppelung ihres meist einsilbigen Vornamens. Dies fußt auf dem Umstand, dass auf diese Weise in der Sprache der stolzen Dron Dron die Steigerung eines Adjektives oder die Mehrzahl ausgedrückt wird.

Bei den **Pala-Aq** dagegen wird der Sippenname grundsätzlich immer mit genannt, und zwar vorangesetzt. Er ist also auch fester Bestandteil des Rufnamens, was manchmal im Schriftlichen zur Verdeutlichung auch mit einem Bindestrich ausgedrückt wird.

Algorianer

Das Volk der praxisfernen Denker. Sie gelten als Arbeitstiere, die stundenlange Vorträge über Spaß halten könnten, ohne ihn jemals erlebt zu haben.

Durch besondere Pigmentierung blauhäutige Menschen. Diese

Färbung ist natürlichen Ursprungs; auf dem Heimatkontinent der Algorianer ist die Farbe Blau in Flora und Fauna vorherrschend. Bei gemeinsamen Nachkommen mit anderen menschlichen Völkern ist diese blaue Färbung dominant, auch wenn sie bei Ferranganer-Mischlingskindern in dunkleren und bei Kindern mit einem Ortanaci-Elternteil häufig in helleren Schattierungen auftritt. Die Haarfarbe variiert zwischen verschiedenen Blautönen; von Blauschwarz bis zu zarten Pastellblautönen ist dort alles vertreten. Auch das Blut ist blau. Die möglichen Farben der Iris sind identisch mit denen der Ortanaci - Algorianer mit leuchtend grünen oder dunkelbraunen Augen sind kaum seltener als jene, deren Regenbogenhaut blau oder blaugrau gefärbt ist.

Im Vergleich zu den anderen Hominiden, die auf Virgom lebten, sind die Algorianer unterdurchschnittlich kräftig und eher klein gewachsen. Man wird lange suchen müssen, bis man auf einen zwei Meter großen, muskulösen Blauhäuter trifft.

Gesellschaftsstrukturen

Kein Konzept liegt den Algorianern so fern wie das einer Hierarchie. Ihrer Philosophie nach ist die Gesellschaft keine Pyramide, sondern vergleichbar mit einem Pussel - ein tatsächlich existierendes pusselartiges Spiel namens Naftrox erfreut sich bei ihnen großer Beliebtheit. Entsprechend seiner Talente und Ausbildung sucht und findet jedes Mitglied der algorianischen Gesellschaft seinen Platz, an dem es sich am besten eingliedern kann und an dem er am nützlichsten ist. Natürlich gibt es - um bei dem Bild zu bleiben - verschiedene Naftrox-Teilchen: solche, die so speziell sind, dass sie nur in eine bestimmte Umgebung passen, solche, die nahezu universell einsetzbar sind und sich überall wohlfühlen, manche zeigen etwas, das sehr charakteristisch ist und manche nur ein Stück Himmel oder Wiese. Dennoch ist jedes Stück gleich wichtig und jemand, der gut organisieren kann, ist nicht mehr oder weniger wert als jemand, der Tücher webt oder Texte formuliert.

Die Führung, so man von einer solchen sprechen kann, ist immer ein aus Experten bestehender Rat, der jedoch keine Befehle, sondern Empfehlungen nach unten gibt. Geht es um weitreichendere Entscheidungen, wie die Einführung eines neuen Gesetzes, gibt es Abstimmungen unter der gesamten Bevölkerung - beziehungsweise jenem Teil davon, der von der Auswirkung betroffen ist. (Dieses Vorgehen mag aus der Ferne an das der Elfen erinnern, im Gegensatz zu diesem ist es jedoch nicht intuitiv, sondern setzt sich aus sehr komplizierten Prozessen zusammen.)

Algorianer und das Militär

Mit diesem Hintergrund ist es nicht schwer zu verstehen, dass sich Algorianer mit dem Einfügen in eine militärische Rangordnung schwer tun. Stattdessen sind sie weit häufiger als zivile Berater anzutreffen.

Bei kriegerischen Auseinandersetzungen in der Vergangenheit kann man deshalb auch in seltenen Fällen von algorianischen Armeen sprechen. Da nur es wenige algorianische Kämpfer gab, die kräftig und geschickt genug waren, um im Zweikampf siegen zu können, waren die Kampfeinheiten selten große Armeen, sondern kleine Elite-Gruppen, die taktisch gezielt eingesetzt wurden. Hinterhalte, Überraschungsangriffe in der Nacht, perfekte Ausnutzung der Umwelt, geschickt gestellte Fallen waren zum größten Teil die Elemente, die die algorianische Taktik be-

stimmten.

Doch im Allgemeinen sind die Algorianer überzeugte Pazifisten. Dass Leben eines Individuums gilt ihnen sehr viel, denn wenn ein Naftrox-Teilchen verloren geht, hinterlässt es eine Lücke, die kein anderes mehr schließen kann. Die meisten von ihnen lehnen Gewalt kategorisch ab, so dass es weder verwunderlich, dass ein großer Anteil von ihnen rein vegetarisch lebt, noch, dass der Gründer der "Nie Wieder Krieg"-Partei (kurz: NWK) ein Algorianer ist. Im Widerspruch dazu mag stehen, dass eine Reihe moderner Waffentechniken ebenfalls von Algorianern stammt.

Kultur

Auch wenn die algorianische Kultur in sich homogen ist und es kaum regionale Unterschiede bezüglich der Traditionen gibt, ist noch einmal zu betonen, dass Algorianer sehr viel Wert auf Individualität legen. Es ist niemandem vorgeschrieben, sich der Tradition anzuschließen und jedem einzelnen ist es überlassen, wie er sein Leben führt und was genau er für sich übernimmt und was nicht.

Die algorianische Kultur baut auf drei gleichwertige Prinzipien auf: Jinc, Sonc und Aunc. Jinc ist die Herkunft, die Familie, das Samenkorn, Sonc ist, wörtlich genommen, die Entwicklung und das, was zur Entwicklung beiträgt, gewissermaßen die Sonne, das Wasser und der Dünger. In letzter Zeit wird Sonc jedoch hauptsächlich mit 'Wissen' gleichgesetzt. Aunc ist noch schwerer zu übersetzen. Es ist die Tatsache, dass man nicht alleine ist, die Wechselwirkung, das Miteinander und die Kommunikation. In der Tier- und Pflanzenwelt tritt das Prinzip des Aunc beispielsweise in Gestalt von Symbiose auf, aber auch in Jäger-Beute-Verhältnissen oder Parasitismus. In vielen Schriften werden diese drei Prinzipien als von einem Kreis umgebenes gleichschenkeliges Dreieck dargestellt.

Jinc

Es gibt bei den Algorianern keine Beschränkung, aus wie vielen Personen eine Pflegegemeinschaft zu bestehen hat, jedoch soll das nicht so zu verstehen sein, dass ein Mann oder eine Frau eine Art Harem um sich schart. Algorianische Familien bestehen in der Regel aus vier gleichberechtigten Personen - häufig handelt es sich dabei um zwei Männer und zwei Frauen, aber auch jede andere Kombination ist möglich. Diese Gemeinschaft lebt zusammen in einer Wohnung (früher in einer Hütte, woher her auch das gebräuchliche Wort für Familie, "Jincar", etwa: die Hütte meiner Herkunft, stammt).

Gleichberechtigung ist für Algorianer nicht nur wichtig, es ist eine Selbstverständlichkeit. Jedes Mitglied der Familie übt eine berufliche Tätigkeit aus. Meistens bleibt mindestens ein Familienmitglied daheim, so dass immer jemand da ist, der sich um den Haushalt und die Kinder kümmert. Dabei bleibt nicht immer die gleiche Person zuhause; man wechselt sich täglich ab. Jede Familie hat einen Tag in der Woche, an der alle zuhause sind. Welcher Tag das ist, ist von Familie zu Familie unterschiedlich - von den wenigen Feiertagen einmal abgesehen.

Die Familie ist den Algorianern sehr wichtig. Sie ist die Umgebung, in der er sich am wohlsten fühlt, in der er sich vollkommen öffnen und entspannen kann. Freunde - die es natürlich auch gibt - sind erst der zweite Anlaufpunkt und selten gleichwertig.

Oft kommt es vor, dass in einer Familie Personen mit gleichen Interessen- und Arbeitsgebieten zusammenkommen und man noch beim Abendessen über ein ungelöstes Problem diskutiert.

Sonc

Neugier ist unter Algorianern kulturbedingt ein weitverbreiteter Wesenszug und ihr Durst nach Wissen unstillbar. Jedoch sollte man sich einen Algorianer weniger als Entdecker und Pionier vorstellen, sondern eher als verrückten Erfinder, Theoreti-

ker und Bücherwurm. Das gilt nicht nur für die Wissenschaft, sondern für nahezu alle Bereiche. Wer Bäcker werden möchte, kennt nicht nur die Standardwerke über das Backen von Broten, sondern hat auch während seiner Ausbildung bereits Formeln über Geschmaksmaximierung aufgestellt. Selten wird irgendetwas dem Gefühl, der Intuition oder gar dem Zufall überlassen.

Auch rein Körperliches wird als 'Körperwissen' bezeichnet und die ersten Schwimmversuche werden nicht selten von einem theoretischen Unterricht begleitet, in dem die richtigen Atemtechniken oder die optimalen Bewegungsabläufe gelehrt werden. Wo der menschliche Körper an seine Grenzen stößt, werden gerne Apparate und Maschinen erfunden, die die Arbeit erleichtern und unterstützen.

Aunc

Algorianer lieben es, zu diskutieren und sie tun es, wann immer sie können. Ihrer Meinung nach gäbe es keine Konflikte, wenn man nur anfangen würde, mit den anderen zu reden, im Versuch sie zu verstehen. Jeder Algorianer lernt von klein auf mindestens zwei Fremdsprachen und jeder dritte kennt fünf und mehr. Es gab sogar Gruppen, die versuchten, die Sprache der Skorps zu lernen, um mit ihnen zu verhandeln. Viele Diplomaten und Vermittler sind Algorianer.

Eine algorianische Theorie besagt, dass man vollständige Kontrolle oder Verständnis nur über jene Dinge erlangt, die man im Detail benennen kann. Dementsprechend ist der Umfang der algorianischen Sprachen gewaltig. Es gibt einen festen Stammsatz an Silben, die miteinander kombiniert und zu immer komplexeren Worten zusammengebaut werden.

Die kürzesten Worte sind dabei die wichtigsten und gebräuchlichsten. Das macht es für Außenstehende einfacher, die algorianische Sprache (die im Algorianischen ebenfalls Aunc heißt) zu erlernen und sich über alltägliche Dinge zu verständigen. Doch bereits das Konzept der richtigen Anrede (die nicht nur von dem Status des Gegenübers und dem eigenen abhängt, sondern auch davon, ob weitere Personen anwesend und welcher Herkunft jene sind) überfordert bereits die meisten Nicht-Muttersprachler.

Bei all der Komplexität und scheinbaren Umständlichkeit mag es überraschen, dass es sich bei Aunc um eine Kunstsprache handelt. Sie wurde von Algorianischen Sprach- und anderen Wissenschaftlern in jahrzehntelanger Arbeit entwickelt. Die Einführung bereitete nur wenigen Algorianern Schwierigkeiten und bereits in der dritten Generation gab es nur noch wenige Kinder, die Aunc nicht als Muttersprache ansahen. Die 'alten Sprachen' dienen nur noch Forschungszwecken oder werden in künstlerischen Zusammenhängen - in Liedtexten oder Gedichten - verwendet.

Feste

Entsprechend den drei Prinzipien gibt es auch drei wichtige Feiertage, die jeweils mit einem großen Fest begangen werden.

Während des Fests der Familie lädt jedes Familienmitglied seine Geschwister, Kinder und Eltern ein, was häufig zu einer Menschenmenge führt, die oft ein gesamtes Dorf oder Zeltlager als Unterkunft benötigt (das Recht der ersten Einladung besitzen dabei jene, die zu alt oder zu krank sind, um zu verreisen). Dieses Fest - das Lieblingsfest der jungen Leute - wird sehr ausgelassen begangen. All die Theorieverliebtheit und Reserviertheit fällt an diesem Tag von den Algorianern ab, man singt fröhliche Lieder und tanzt ausgelassen zu rhythmischen Trommelklängen. Wenn die Kinder ins Bett gebracht wurden, wird die Feier noch wilder. Oft werden alkoholische Getränke und Rauschkräuter konsumiert und schließlich zieht man sich in Gruppen zurück, um sich leidenschaftlich zu lieben.

Wer als junger Erwachsener noch alleine ist, erhofft sich, bei dieser Gelegenheit zukünftige Mitglieder seiner Jincar kennenzulernen und die Gruppen, die sich bereits gefunden haben, wer-

den bei diese Gelegenheit in einem Hochzeitsritual vereinigt (wobei dieses mehr an eine Orgie denn an eine gediegene Zere- monie erinnert). Bei diesem Fest bleiben Algorianer gerne unter sich, und es werden selten Außenstehende eingeladen. Wer je- doch als Fremder dazustößt, wird dieses Erlebnis nie vergessen.

Das Fest des Wissens ist dagegen kaum als Fest zu bezeich- nen, vielmehr es gleicht es einiger riesigen Podiumsdiskussion. Im gemeinsamen Teil werden besondere Leistungen geehrt und Preise verliehen. Es ist auch die Gelegenheit, zu der junge Algo- rianer verkünden, welchen Beruf sie ergreifen werden.

Beim Fest der Verständigung ist die Beteiligung Außenstehen- der nicht nur erlaubt, sondern ausdrücklich erwünscht. Während dieses Festes werden Stände und Bühnen aufgebaut. Man schlendert durch die Gegend, probiert die typischen Gerichte der teilnehmenden Spezies und Kulturen, sieht ihre Tänze, hört ihre Musik, spielt die verschiedenen Spiele und lauscht ihren be- deutendsten Erzählungen und Märchen.

Das Fest der Familie findet im Frühling unter blühenden Bäu- men statt, das Fest der Verständigung ist ein Sommerfest und das Fest des Wissens bildet den Abschluss der Erntezeit im Her- bst.

Kunst und Kleidung

Algorianer lieben das Abstrakte. Ihre Bilder sind in den sel- testen Fällen eine Kopie der Wirklichkeit, ihre Musik - von den auf Familienfesten gespielten Stücken einmal abgesehen - ent- hält keine Melodien, die man als Fremder nachsummen könnte und sind nur für Meister spielbar. Ihre Gedichte enthalten keine Reime und die Muster und Rhythmen sind so kompliziert und verschlungen, dass man sie erst nach stundenlangem Nachgrü- beln ausmachen kann. Die Werke in anderen Bereichen sind ver- gleichbar anspruchsvoll, so dass man auf dem ersten Blick kaum etwas mit ihnen anfangen kann.

Auch die algorianische Freizeitbekleidung ist nicht gerade praktisch. Algorianer haben eine Vorliebe für weite, wallende Gewänder mit aufwendigen Verzierungen und Mustern. Die Ar- beitsbekleidung dagegen ist zweckmäßig und unterscheidet sich nicht von jener der anderen menschlichen Völker.

Namensgebung

Beim Zusammenfügen einer Jincar wird unter den Mitgliedern über den Nachnamen abgestimmt. Oft ist er eine Kombination aus den bestehenden Namen, aber manchmal wird auch ein ein- zelner Name übernommen oder ein völlig neuer erfunden. Auch über den Vornamen eines Kindes wird abgestimmt. Da es, wie bereits erwähnt, in der Sprache Aunc einen festen Silbensatz gibt und jede Silbe eine Bedeutung hat, haben auch die meisten Namen eine Bedeutung.

Der Algorianer im Spiel

Wer Freude am Aufstellen verrückter Theorien und dem Hal- ten abgehobener Vorträge hat, ist bei den Algorianern genau richtig.

Was auch immer ansteht, es wird sorgsam vorbereitet. Kaum ein Algorianer würde einen fremden Ort betreten, ohne vorher darüber gründliche recherchiert zu haben. Ebenso wichtig ist die Dokumentation auf Einsätzen. Was immer wichtig erscheint wird in Notizen, Skizzen oder anderen Formen festgehalten.

In einer hierarchisch aufgebauten Gruppe hat er so lange keine Probleme damit, Befehle auszuführen - sofern er den Vorgesetz- ten für kompetent hält und ihm vertraut. Kommen jedoch Zwei- fel an dieser Kompetenz auf, können Algorianer sehr unbequem werden, Befehle verweigern, Diskussionen anzetteln oder vor- schlagen, dass ein anderes Gruppenmitglied, das er als geeigne- ter betrachtet, die Führung übernimmt.

Im Allgemeinen jedoch sind Algorianer keinesfalls zurückge- zogene Einzelkämpfer, sondern arbeiten am liebsten in einer

Gruppe. Wenn er die Wahl hat, eine Aufgabe, die ihn möglicher- weise überfordert, alleine zu lösen und dafür den gesamten Ruhm einzustreichen oder Aufwand und Gewinn zu teilen, wird er sich meistens für die zweite Variante entscheiden.

Handelt es sich um einen Charakter, der verheiratet ist, wird er bei jeder günstigen Gelegenheit versuchen, Kontakt mit seiner Jincar aufzunehmen, sich nach Mitbringsel für sie umsehen und - sollte er mit anderen Charakteren Freundschaft geschlossen ha- ben - häufig von seinen Gefährten und den gemeinsamen Kin- dern erzählen. Ist der Charakter dagegen Junggeselle, kann es bei längerem Kontakt und Abgeschiedenheit von seiner Heimat vorkommen, dass er anfängt, in seiner Gruppe - bzw. jenen Gruppenmitgliedern, die ledig und ihm besonders sympathisch sind - eine Ersatz-Jincar zu sehen. Dies kann in extremen Fällen dazu führen, dass er sie zu dem Fest der Familie einlädt und ih- nen dort einen Heiratsantrag macht, weil er möchte, dass sie auch in Zukunft zusammenbleiben.

Steht ein Kampf an, wird der Algorianer zunächst versuchen, ihn zu vermeiden und eine friedliche Lösung zu finden. Die zweite Wahl wäre, dem Gegner eine Falle. Gelingt auch dies nicht, ziehen die Algorianer Fernkampfwaffen vor.

Spieltechnische Besonderheiten

Menschen bekommen bei der Erschaffung

+1/4/40 auf die Muttersprache

je +1/2/25 auf Sprache und Schrift Asisch

Venurier

Venurier gelten als langweilig, unheimlich, zu menschlich oder zu elfisch, schwer durchschaubar, langsam, und fliegen können sie auch nicht.

Die Venurier sind humanoide Pflanzenwesen, die ursprünglich auf dem Planeten Venuria leben, diesen aber gegen Ende des Dritten Skorpkrieges verlassen müssen.

Sie verständigen sich durch Telepathie. Ein hochentwickelter Tastsinn erlaubt ihnen, laute Geräusche anhand der Vibrationen zu spüren. Eine besonders markante Fähigkeit ist die zur Farb- veränderung der Haut, welche sie zur Tarnung nutzen können.

Da sie ihre Energie aus der Photosynthese beziehen, ist es bei den Venuriern üblich, wenig Kleidung zu tragen. Diese dient dann vor allem der Anzeige des eigenen Status oder der berufli- chen Funktion. Es gibt aber auch allerlei Varianten von Schutz- anzügen, die den gesamten Körper oder zumindest weite Teile verhüllen.

Biologische und Kulturelle Besonderheiten

Venurische Verständigung

Bekanntlich besitzen Venurier weder Mund noch Ohren. Sie unterhalten sich per Telepathie. Sie vermögen jederzeit frei zu entscheiden, wann ihre Gedanken den Anwesenden zugänglich sein sollen. Dabei können sie zwischen einer öffentlichen und einer an eine bestimmte Person gerichtete Botschaft unterschei- den. Sollen mehrere bestimmte Empfänger aus einer Menge an potentiellen Zuhörern herausgepickt werden, wird eine Probe der Geisteskraft fällig.

Die Horcher

Die Venurier halten sich Vögel, welche das fehlende Gehör er- setzten, indem beide in gedankliche Verbindung miteinander tre- ten.

Die Horcher sind gut faustgroß und tragen graues Gefieder mit Ausnahme des kurzen, gelben Schwanzes. Ihre akustischen Fä- higkeiten und ihre Intelligenz entsprechen etwa denen großer Hunde.

Nach der Landung ist die fast symbiotische Lebensweise zwischen Venuriern und Horchern ein wenig aufgelockert, denn erstere können nun meist auch an den akustischen Erlebnissen von Asen teilhaben. Dennoch kommt noch immer auf knapp zwei Venurier ein Horcher, der oftmals dem Erzieher wie dem Zögling hilft.

Venurische Namensgebung

Wie andere Völker auch, so haben die Venurier ursprünglich sinntragende Namen verwendet. Die Frage, warum dies trotz ihrer rein telepathischen Verständigung überhaupt jemals anders werden konnte, ist im Dunkel der Geschichte verlorengegangen. Erst mit Auftauchen der Flüchtlingsflotte und insbesondere unter den ewig bohrenden Hinterfragungen der Elfen ist dieses Problem wieder ins Blickfeld gerückt. Man vermutet, dass die Einführung einer Schrift ein Klangverständnis mit sich brachte, doch wird dies vielfach noch angezweifelt.

So existieren bei den Venuriern sowohl Namen, deren Bedeutung nicht mehr erkennbar oder nur mühsam rückzuerschließen ist, als auch selbsterklärende Personenbezeichnungen wie ›Der Alte‹ oder ›Tausend Ringe‹. Letzteres kommt übrigens wieder zunehmend in Mode, da mancher sich von „den Tierischen“ abheben und zu den eigenen halbvergessenen Wurzeln zurückkehren möchte.

Ein venurisches Märchen

In alter Zeit lebte der Venurier Vier Arme, der hatte an zweien seiner Finger je einen kleinen blauen Fleck, welche er nicht farblich verändern konnte. Als er daran dachte, Ableger zu bekommen, pflanzte er diese beiden Finger nebeneinander in den Boden. Die Flecke aber vergrößerten sich ebenso wie der Rest dieser beiden, und so benannte der Venurier seine Ableger nach ihren Merkmalen Blauer Kopf und Blaue Hand.

Diese beiden waren sehr stolz auf ihre Besonderheit und nahmen sich allen gegenüber hochmütig. Am liebsten gingen sie gänzlich blau einher.

Zugleich aber lagen sie ständig miteinander im Streit. Nie konnten sie sich einigen, wem was gehörte. Oftmals raufte sie miteinander, anstatt zu lernen. Vieles ging dabei zu Bruch. Und überall dort, wo sie den anderen mit ihren Schlägen trafen, bekam jener gelbe und braune Stellen.

Als der Stamm (*gemeint ist Vier Arme*) dies eine Weile mitangesehen hatte, packte er sie und warf sie zum Himmel empor. Er bestimmte, dass sie niemals wieder aufeinandertreffen sollten. Seitdem erscheinen sie zeitweilig als blaue Wandelsterne mit ihren verschiedenfarbigen Wunden am Nachthimmel, doch nie gemeinsam.

Spieltechnische Besonderheiten

Als Pflanzen benötigen die Venurier stets Sonnenlicht. Sie werden stärker durch sein Fehlen beeinträchtigt als andere asiatische Spezies. Über mehrere Stunden hinweg kann ihnen die Nacht oder Vollkostümierung für Aufträge auf Midgard schwer zu schaffen machen, ebenso der Aufenthalt in künstlich oder sogar überhaupt nicht beleuchteten Räumen.

Der Spielleiter kann bis zu 3 Punkte pro Stunde von der Körperkraft eines Venuriers abziehen, wenn dieser erheblich zu wenig Licht bekommt. Gelangt der Venurier wieder ans Tageslicht, regeneriert er je nach Bestrahlung so verlorene Punkte alle 1-10 Minuten.

Venurier bekommen bei der Erschaffung

- +1 auf Altweltschriften
- +5 auf Venurische Schriften
- +50 auf Venurische Kursive
- +5 auf Altvenurisch
- +1 auf Virgom-Buchstabenschriften

+10 auf Asische Schrift

+10 auf Kondition

+10 auf Schleichen

Stimmvortäuschung

Dies meint zunächst nicht ein Verstellen der geistigen Stimme, sondern das Glaubhaftmachen, man spreche überhaupt akustisch. Der Empfänger glaubt, eine Stimme in jener Sprache und jenem Dialekt zu hören, in welchen er zu denken pflegt.

Erschwerend wirken gewünschte Effekte wie zum Beispiel die Anrede in einer anderen Sprache oder einem Dialekt. Beim Wechseln von Stimme oder Sprache wird eine neue Probe fällig.

Als eingegrenzte Fähigkeit sind zum Beispiel Stimmverstellung, Akzent- oder Dialektvortäuschung denkbar.

Stimmvortäuschung hat den Startwert 0.

Farbveränderung

Jeder Venurier kann schon als kleiner Ableger seine Oberflächenfarbe verändern. Zunächst sind dies nur Schattierungen von Grün, in der Jugendphase kommen Gelb- und Brauntöne hinzu, bis nahezu das gesamte Farbspektrum zur Verfügung steht. Der Venurier hat dann die Möglichkeit die Farbzellen einem Chamäleon ähnlich relativ rasch zu verändern und dem jeweiligen Umfeld anzupassen. Die Fähigkeit dient also vor allem der Tarnung.

Eine Probe dieser Fähigkeit wird erst notwendig, wenn der Venurier mit seinem Hintergrund verschmelzen oder komplizierte Muster annehmen möchte. Je nach Komplexität der Struktur dieses Hintergrundes kann der Spielleiter die Probe auch erschweren.

Die Sichtflächen der Venurier nehmen nicht an den Veränderungen Teil und behalten in jedem Falle ihr weißliches Äußeres, müssen also gegebenenfalls abgedeckt oder anders verborgen werden.

Aroschin

Die Aroschin sind seit jeher als albern, verrückt, als faul und als rastlos verschrien und können angeblich nicht mit Geld umgehen.

Diese Adlerwesen stammen ursprünglich vom Kontinent Wakoria auf dem Planeten Turon. Mit humanoidem Körperbau und zusätzlichen Rückenflügeln ausgestattet, sind sie doch die kleinstwüchsigste der asiatischen Spezies. Neben Vogelkopf und Schwingen unterscheidet sie auch die Zahl der Finger von den Menschen: Es sind drei an jeder Hand, ebenso wie Krallen an den Füßen, von welchen jeweils eine nach rückwärts gerichtet ist.

Männchen und Weibchen sind für andere Spezies nicht besonders leicht zu unterscheiden, denn sie erreichen die gleiche Körpergröße, und die kleinen Geschlechtsmerkmale liegen unter dem Gefieder verborgen. Die Frauen haben im Durchschnitt ein geringfügig helleres Federkleid, doch gibt es auch unter den Aroschin leichte rassische Uneinheitlichkeiten, die diesen Unterschied überbieten. Auch die Gesichtszüge oder Stimmlagen sind nur für den Kenner ohne weiteres auseinanderzuhalten.

Die Federfarbe schwankt am Körper zwischen mittleren und sehr dunklen Brauntönen, nur in Einzelfällen auch bis hin zu schwarz. Kopf, Arme und Flügel sind meist nahezu weiß, seltener auch hellbraun oder sandfarben. An den in sich beweglichen Schnäbeln erkennt man die Fragmente zweier einstiger Rassen am besten, denn sie sind entweder glatt gelb oder grau. Hierbei ist das gelbe Gen dominant, und Mischungen scheinen nicht vorzukommen, wohl aber natürlich wiederum unterschiedliche Helligkeiten.



Nach Tragezeiten von gut zwei Monaten legen Aroschinweibchen zwei bis drei Eier, von denen gewöhnlich ein oder zwei taub sind. Die Brutzeit beträgt noch einmal ein bis zwei Wochen. Traditionell wechseln sich die Eltern beim Brüten ab, während in „modernen Familien“ auch sonstige Verwandte oder gar bezahlte Brüter herangezogen werden. Natürlich gibt es noch die Möglichkeit künstlicher Wärme, die jedoch aufgrund der Gefahren und ethischer Überlegungen recht selten in Anspruch genommen wird.

Sprache

Das Aroschine mit seinen zahlreichen Klack-, Pfeif- und Kreischlauten ist für Hominiden und Leporen kaum auszusprechen. Auch gibt es eine Vielzahl von Dialekten, die den Aroschinnen untereinander die Verständigung erschweren. So ist die Sprache auch bei den Aroschin selbst ein wenig aus der Mode gekommen.

Aroschine Namensgebung

Bei den Aroschin hat sich im Laufe der Jahrhunderte ein gemeinsamer Namensgebrauch durchgesetzt. Sie kennen die Verwendung von Familiennamen ebenso wie der Personennamen. Beide sind in aller Regel besonders klangvoll.

Frauenamen bestehen meist aus drei Silben, ältere bisweilen auch nur aus zweien, zum Beispiel Dyria, Lelia, Peia.

Männernamen haben in der Regel drei bis vier Silben. Bei ihnen hat es sich mit dem Auftauchen der Menschen vielfach eingebürgert, sie im allgemeinen Sprachgebrauch auf die erste Silbe abzukürzen. Beispiele sind: Dondokan, Drulerion, Gildoran, Libarion, Segurian, Segärian, Tedurion.

Familiennamen gehen noch meistens von der Mutter auf die Kinder über.

Aroschine Geschichte

Die Gesellschaftsformen sind in Alt-Wakoria überwiegend matriarchalisch geblieben, wie es bei den meisten sprechenden Spezies aufgrund der biologischen Gegebenheiten im Zusammenhang mit Problemen des Erbrechtes natürlich ist. Erst mit Entdeckung Alt-Albenurias vor gut 250 Jahren hat sich nach elfischem Vorbild die vollständige Gleichberechtigung zunehmend durchgesetzt.

Spieltechnische Besonderheiten

Es mag im ersten Moment überraschen, dass der Aroschin **keine besondere Fähigkeit Fliegen** benötigt. Aber es ist für ihn ja eine ganz normale Art der Fortbewegung, wie für alle anderen asischen Spezies das Laufen. Für besondere Flugkunststücke wird er daher einfach auf entsprechenden allgemeinen Gebieten wie Akrobatik oder Leichtathletik geprüft, die er natürlich aufs Fliegen spezialisieren kann.

Aroschin bekommen bei der Erschaffung

+2/10/25 auf die Muttersprache

+1/2/20 auf aroschine Schrift

je +1/1/10 auf asische Sprache und Schrift

-10 auf Schwimmen

Schnellflug / Kunstflug

Diese stellen nur durch den Aroschin wählbare eingegrenzte Fähigkeiten der Leichtathletik beziehungsweise der Akrobatik dar. Beide haben den normalen Startwert 0.

Elfen

In den Augen anderer Asen stellen sich die Elfen als Knauserer dar, ja als Geizhalse, Spielverderber, Kindsköpfe, Penetranten, übergeschnappte Weltverbesserer, nervtötende Perfektionisten und als Phantasten - und fliegen können sie auch nicht.

Die Elfen (weibliche Einzahl: Elfin) sind biologisch gesehen nahe Verwandte des Menschen, jedoch im Durchschnitt etwas größer und schlanker. Letzteres liegt an der Unfähigkeit des elfischen Körpers, größere Mengen an Fettreserven anzulegen. Eine Gewichtszunahme merklichen Ausmaßes gelingt einzig über Muskelaufbau.

Markant sind die nach oben hin spitz zulaufenden Ohren. Meist unter der Kleidung verborgen liegen dagegen die bräunlichen Pigmentierungen auf dem Rücken entlang der gesamten Wirbelsäule und den Schulterblättern, die durch Licht oder Wärme meist noch verstärkt werden.

Geruchssinn und Gehör nehmen bei der Wahrnehmung des Elfen einen ähnlich hohen Rang ein wie der Gesichtssinn. Aufgrund ihrer hohen intuitiven Aufmerksamkeit werden die Sinne der Elfen noch immer vielfach maßlos überschätzt. Zudem vermutet man einen zusätzlichen Geföhrensinn. Inzwischen hat aber auch die Verhaltensforschung für das Geheimnis dieses angeblichen Sinnes eine Erklärung gefunden: Er soll auf der intuitiven Zusammenarbeit aller fünf herkömmlichen Sinne basieren und sich auf die Früherkennung von Gefahren spezialisiert haben.

Der große Unterschied

Um zu verstehen, was eigentlich die Besonderheit dieser Spezies ausmacht, muss man sich vor allem diese eine Frage stellen: Was unterscheidet den Menschen vom Elfen? Die biologischen Verschiedenheiten erscheinen minimal. Dennoch kommen beide Spezies miteinander tendenziell schlechter aus als zum Beispiel mit den Aroschin.

Die Ursache hierfür liegt in dem sehr speziellen Weltbild und dem daraus hervorgehenden Verhalten der Elfen, welche im Folgenden noch näher beschrieben werden sollen. Die äußerliche

Ähnlichkeit von Mensch und Elf spielt dabei beiden einen Streich. Sie lässt beide voneinander erwarten, der andere sei wie man selbst, während man den sonstigen Spezies gegenüber nachsichtiger ist.

Archaische Eigenheiten

Dies meint Eigenschaften, welche bereits beim Urvolk der Elfen existiert haben dürften, da sie die Grundsteine für das allgemeine Verhalten legen. Sie sind letztendlich vor allem körperlich, also genetisch bedingt, denn sie markieren die Strategien, mit denen die Arterhaltung gesichert wurde und auch durchaus noch wird.

Der natürliche **Jagdinstinkt** des Elfen ist bei weitem nicht so ausgeprägt wie zum Beispiel bei seinem rundohrigen Vetter. Vor dem Auftauchen der Aroschin in Alt-Albenuria haben die Albei im Wesentlichen von Pflanzen und Aas gelebt. Der Elf ist eher ein Flucht- denn ein Jagdtier, da er aggressionsfördernde Hormone nur in höchster Bedrängnis zu produzieren vermag. Entsprechend greifen Elfen so gut wie nie von sich aus an, arbeiten aber zur Verteidigung oder zur Abwendung natürlicher Bedrohungen wie zum Beispiel Naturkatastrophen sehr reibungslos zusammen.

Das mangelnde Jagdverhalten zeigt sich auch beim Einkauf: Ein Albe weiß meist schon vor Betreten eines Ladens recht genau, was er kaufen - beziehungsweise sammeln - und wieviel er bezahlen wird.

Sogar die **Wahl des Lebensgefährten** wirkt eher zweckmäßig denn jagdlustig: Erwidert das Gegenüber das eigene Interesse nicht, verliert man es selbst recht schnell. Auf diese Weise kommt es kaum zu Eifersüchteleien - im schlimmsten Fall trennt man sich statt dessen einvernehmlich. Letztlich gehört man nicht einander, sondern bestenfalls zueinander.

Umgekehrt genügt bereits offenkundiges Interesse einer anderen Person an einem selbst, sich diese ebenfalls einmal genauer zu betrachten und sie kennenlernen zu wollen. Schließlich muss es ja einen Grund, eine Gemeinsamkeit geben, die den anderen so anzieht.

Eng damit zusammen hängt das **fehlende Konkurrenzverhalten**. Die Albei haben in den alten Zeiten nur durch ein Miteinander überleben können. Ihre natürliche Bequemlichkeit erfordert einerseits ein Grundmaß an Arbeitsteilung, verhindert zugleich aber auch, dass sie sich auf Dauer bereitwillig übervorteilen lassen. Reichtum wird nicht relativ zu den anderen gesucht, sondern absolut für alle. Allerdings meint dies natürlich nichts Finanzielles - die Elfen kannten vor der Landung der Aroschin nie etwas wie **Geld** oder Schätze, mit denen sie gar nichts anzufangen gewusst hätten. Vielmehr bezieht sich Reichtum auf Sorglosigkeit, Zufriedenheit und Glück im Alltag.

Entsprechend ist auch das Konzept der bezahlten Tätigkeit nie wirklich bei den Elfen angekommen. Aufgrund ihres extrem zurückhaltenden Konsumverhaltens und ihrer hochentwickelten Umsonstkultur wird Geld nach dem Erwerb kaum wieder in Umlauf gebracht und für Notfälle - oft in Gestalt von Menschen - aufgehoben.

Auch die **Körperchemie** weist Eigenheiten auf. Positive Erfahrungen erzeugen wie bei anderen Spezies Glückshormone im Gehirn. Allerdings sind dies vergleichsweise wenige, dass den Elfen mehr Freiraum bleibt, jede Situation genauer und bewusster abzuschätzen. Leider kostet dies natürlich mehr Zeit, wodurch sie auf andere oft langsam oder gar leidenschaftslos wirken.

Gewöhnlich suchterregende Substanzen haben kaum eine Chance, sich bei ihnen durchzusetzen, da ihr Gehirn sie meist als Fremdkörper abstößt. Das Belohnungssystem wird durch sie folgerichtig gar nicht erst in Gang gesetzt.

Dem gegenüber ist jedoch die Spielsucht ein weitverbreitetes Phänomen, denn diese hat stets psychische Ursachen. Meist tritt sie vor allem bei Elfen zutage, welche längeren oder engeren Kontakt mit anderen Kulturen haben.

Ein weiterer Schutzmechanismus ist die Spezialisierung der **elfischen Sinne** auf die Entdeckung schädlicher Stoffe. Insbesondere Geruchs- und Geschmackssinn erkennen diese schneller und zuverlässiger als bei den meisten bekannten Spezies. Um welches Gift es sich jeweils handelt, können die Sinne kaum unterscheiden, wohl aber den Grad der Gefährlichkeit. Zugleich sind die Abwehrkräfte dagegen geringer ausgeprägt - die Elfen werden ja gewöhnlich früh genug gewarnt. Sie könnten schon deshalb nie nach Rauchdrogen süchtig werden, weil die im Qualm freiwerdenden Giftstoffe sie so abstoßen, dass sie diese nicht lange ertragen. Eine Gewöhnung findet nahezu gar nicht statt.

Dies und eine gesteigerte Aufmerksamkeit gegenüber möglichen Unfallquellen aller Art hat die Legende vom elfischen **Gefahrensinn** entstehen lassen.

Ein ganz anderes Gebiet ist die sehr geringe gesellschaftliche **Unterscheidung der Geschlechter**. Zwar trägt auch bei den Elfen das Weibchen die Kinder aus, doch die Betreuung und Pflege obliegt beiden Gefährten vollkommen gleichwertig, ja sogar der gesamten Sippe. Umgekehrt werden alle Kinder geschlechtsunabhängig behandelt: Die einen auf ihre Größe und Stärke, die anderen auf ihre Schönheit zu loben und nicht beiden die identisch hoch bemessene Zärtlichkeit zukommen zu lassen, ist bei Elfen undenkbar. Dadurch erhalten die Säuglinge von Anbeginn dieselben prägenden Erfahrungen.

Eine allgemeine geschlechterspezifische Rollenverteilung bei der Brautwerbung gibt es ebenfalls nicht, entsprechend ist auch schon der Begriff dafür im Elfischen geschlechtsneutral.

Selbst die optische Unterscheidung der Geschlechter ist im Schnitt geringer ausgeprägt als beim Menschen oder vielen Tierarten. Diese biologische Ähnlichkeit der Geschlechter greift auch auf die soziale über: Man kennt keine Kleidungsstücke oder Verhaltensweisen, die man als speziell weiblich oder männlich einordnen würde.

Erst jüngst von der virgomschen Wissenschaft zur Kenntnis genommen wurde ein Umstand, der jedem Elfen eigentlich als selbstverständlich gilt: Der Geschlechtsakt führt nur dann zur **Zeugung**, wenn beide Partner sich dies in jenem Moment ehrlich wünschen und Einigkeit über das Geschlecht des Kindes herrscht. Eine Absprache darüber ist allerdings unüblich. Das tief empfundene Gefühl genügt und bedeutet den Elfen alles. Zudem kennt man ja schließlich die Wunschträume des Gefährten. Die Zeugung wird also vom Unterbewusstsein gesteuert.

Intuitive Logik

Für andere Spezies oftmals kaum nachvollziehbar ist die Entscheidungsfindung der Elfen. Selbst ein mit einem Elfen in telepathischer Verbindung stehender Venurier wird seine Zeit brauchen, sie sich erklären zu können. Der Elf weiß den Grund oft selbst nicht auf Anhieb so genau. Im Folgenden wird der Versuch unternommen, dieses Phänomen zu erläutern:

Zu einer Problemlösung bedarf es grundsätzlich einer Argumentationskette aufbauend auf einer Abwägung der verschiedenen vermuteten und tatsächlichen Möglichkeiten. Elfen sind es gewohnt „aus dem Bauch heraus“ weite Teile dieser dialektischen Denkleistung zu überspringen und zielsicher in kürzester Zeit zum (für sie) besten Ergebnis zu gelangen. Hierbei ist es das Unterbewusstsein - die Intuition - welches alle verfügbaren Daten und zahllose Erfahrungswerte in unnachvollziehbar kurzer Zeit miteinander verbindet, gegeneinander abwägt und dem Elfen ein sicheres Gefühl unbestimmter Herkunft bietet.

Dabei ist zu beachten, dass die Elfen in Emotionen keinen zwingenden Widerspruch zur Logik sehen. Wie könnte eine Entscheidung logisch sein, die mit der Gefühlswelt einen der wichtigsten Eckpfeiler jeden intelligenten Wesens aus der Betrachtung ausschließt! Gefühle haben ferner auch immer einen biologischen Sinn.

Natürlich hat die ganze Sache einen kleinen Haken: Der Elf muss seiner Intuition und damit sich selbst vertrauen. Es bedarf einer gewissen Reife, weder die sachliche, nüchterne Überlegung, noch die Triebe die Oberhand gewinnen zu lassen, sondern beides in Einklang innerhalb der intuitiven Logik zu bringen. Zudem kann das Unterbewusstsein eines jungen Elfen auf nur wenig Lebenserfahrung zurückgreifen und ist dadurch im Schnitt noch nicht so zielsicher wie das eines ausgewachsenen oder gar alten.

Übrigens sei zur Ehrenrettung der anderen Spezies erwähnt, dass es sich bei der intuitiven Logik keineswegs um eine Superfähigkeit der ach so überlegenen Elfenheit handelt. Zwar baut auch diese Leistung wieder auf genetischer Veranlagung auf, doch ist sie von allen sprachbegabten Lebewesen erlernbar. So ist die intuitive Logik auch bei Elfen, die nicht im Umfeld ihres eigenen Volkes aufgewachsen sind, oft wegen verringerter Anwendung etwas verkümmert, in jedem Falle aber im Ungleichgewicht und somit in direkter Konkurrenz mit der rationellen, bewussten Logik. Die häufigste Folge ist umfassende Selbstunsicherheit.

Verhaltensmerkmale

Lernmechanismen

Auch Elfenkinder kopieren wie die anderer Spezies in gewissem Umfang das Gebaren, das ihnen von den Erwachsenen vorgelebt wird. Allerdings läuft bereits die Handlungsweise letzterer nach gewissen Grundschemata ab, da die intuitive Logik allgegenwärtig verinnerlicht ist. Das Kind lernt diese also schon von Geburt an durch Beobachtung. So kommt es, dass Elfeneltern nur in Einzelfällen auf Befehle oder Verbote zurückgreifen müssen. Sie führen den Kindern nichts vor, das sie an sich selbst nicht mögen.

Auch Elfenkinder stellen ihren Eltern Fragen über Fragen. Doch jene sind sich nicht zu schade, auf wirklich alles zu antworten, und das nicht etwa mit ›Das war schon immer so‹ und ›Das war noch nie so‹. Alles wird so genau erklärt, wie das Kind es wissen möchte. Mehr würde den Lerneifer ebenso bremsen, wie weniger. Und dieser wird höher geschätzt als jede alltägliche Wichtigkeit.

Der Lehrende hat dadurch selbst oftmals einen Lernerfolg. Er kann sich davon vergewissern, ob er sich auskennt oder warum er etwas tut, ebenso ob seine Gründe in sich stimmig sind und auch noch gültig. Im Gespräch mit dem rückfragenden Kind lernt er andere, gewöhnlich unvorbelastete Blickwinkel kennen. Und wenn er etwas nicht sicher weiß, versucht er es für sich wie für den Fragenden herauszufinden. Auf diese Weise wird Wissen selten einfach kopiert, sondern immer wieder frisch aufgearbeitet und hinterfragt.

Die ständige Frage nach dem Warum von allem begleitet den Elfen bis zu seinem Tode. Ein Herdenverhalten entwickelt sich allenfalls in Notsituationen, wo der Unsichere dem Sicherem in dessen Strategie vertraut. Dies funktioniert natürlich nur mit der nötigen umfassenden Selbstehrlichkeit, ohne die im schlimmsten Falle die gesamte Gruppe unter Führung eines Selbstüberschätzers zugrundegehen könnte.

All dies bedeutet natürlich, dass sich Traditionen nur schwer herausbilden und nur in Einzelfällen lange halten können. Ihre Gründe müssen der Allgemeinheit eingängig und gegenwärtig sein, denn ein jeder hat sie hinterfragt, bevor er sie annahm -

und selbstverständlich hinterfragt er sie weiter. Anpassung findet nur statt, wo nicht individuelle Vorlieben eine Rolle spielen, sondern die Logik aufgrund der vorhandenen Informationen nur einen richtigen Weg zulässt.

Kommunikation

Nicht nur beim Lehren üben die Albei eine nahezu unbedingte Offenheit und Ehrlichkeit aus. In der festen Gewissheit, dass Erkenntnisse dem Einzelnen nicht weniger dienlich werden, wenn sie der Allgemeinheit bekannt sind, haben sich bei den Albei nie Fachwörter oder gar ganze Wissenschaftssprachen herausgebildet.

Auch sonst duldet man bei den Elfen keine Geheimnisse. Sie führen nur zu Missverständnissen oder zur Verdrängung von Problemen, die dann doch irgendwann hervorbrechen. Offenheit erspart Zeit und Schmerzen. Eine unschöne Wahrheit, die verschwiegen wird, führt auf lange Sicht zu um so mehr Kummer. Natürlich bedeutet dies nicht, dass die Albei deswegen auf ihr Feingefühl verzichten.

Zur Beilegung einer größeren Meinungsverschiedenheit benötigt man bei den Albei gewöhnlich deutlich länger als bei anderen Spezies. Man trägt seine Argumente vor, versucht die gegnerischen zu widerlegen; dann aber trennt man sich und denkt nicht selten Tage über das Gespräch nach, um jedes Detail noch einmal selbst zu prüfen. Bei Gelegenheit wird das Gespräch offenerherzig mit den Ergebnissen dieser Überlegungen fortgesetzt. Gegebenenfalls wird dieser Prozess mehrfach wiederholt, bis man eine Frage geklärt, sich geeinigt oder eine Lösung gefunden hat. Ein gutes Gedächtnis und die Übung in diesem Diskussionsverhalten leisten bei alledem unverzichtbare Hilfen.

Trotz intuitiver Logik sind Elfen selten Freunde schneller Antworten oder Entscheidungen. Sie wollen erst viel über etwas wissen und darüber nachdenken, bevor sie sich eine Stellungnahme anmaßen.

Dem entspricht die übliche Kontaktpflege. Eine Redewendung im Albesch besagt sinngemäß: „Willst du wer sein, schau öfter rein.“ Dies soll bedeuten, dass man jenen höher schätzt, der erreichbar ist und nicht ständig andere Dinge - oder sich selbst - für wichtiger hält. Insbesondere bei der Suche nach Lebensgefährten spielt diese Sicht eine besonders große Rolle.

Auch beim Feiern gilt den Elfen Beständigkeit mehr als Hefigkeit: Man beginnt beizeiten und kann je nach Anlass mehrere Tage miteinander verbringen. Auf keinen Fall aber darf ein Fest ermüden! Es muss genügend geschlafen und darf nicht zuviel gegessen werden, sonst könnte man weniger bewusst erleben. Aus demselben Grund wird auch gänzlich auf berauschende oder gar vernebelnde Substanzen verzichtet. Anlass und Mitfeiernde stehen im Mittelpunkt. Man spielt, singt, musiziert und tanzt miteinander - all dies mit viel Gefühl, doch ohne jede Hysterie.

Essensgewohnheiten

Grundsätzlich wird der Vorgang der Nahrungsaufnahme bei den Elfen nicht als gesellschaftlicher Vorgang angesehen. In einer Wohn- oder Lebensgemeinschaft miteinander zu essen, hat vorwiegend praktische Gründe. Denn ein voller Mund schränkt die Verständigung ein, und man verschluckt oder beißt sich nur allzu leicht, wenn man sich zu wenig auf den eigenen Teller konzentriert. So etwas wie ein ›Arbeitsessen‹ wäre also undenkbar.

Entsprechend gibt es auch für keine Gelegenheit irgendwelche Vorschriften, wie man sich beim Essen zu verhalten hätte. Dennoch haben sich ein paar wenige Verhaltensweisen eingebürgert, die der allgemeinen Gesundheit oder Bequemlichkeit dienen.

Gekochte Speisen werden manchmal erst lauwarm aufgetragen, üblicherweise aber am Tisch so lange verrührt und umher-

geschoben, bis sie auf eine genießbare und bekömmliche Temperatur herabgesunken sind. Mit Eis verhält es sich entsprechend: Man bevorzugt es halb geschmolzen. Gemäßigte Nahrungstemperaturen schonen nun einmal die Verdauungsorgane.

Aufgrund ihres empfindlichen Geruchssinns lassen sich Elfen schnell den Appetit verderben, wenn ein anderer als der Duft der Speisen dominiert. Besonders gilt dies natürlich wieder für chemische Gerüche wie sie bei Reinigungsmitteln vorkommen oder andere Gifte.

Auch starke Gefühle, Stress, seelisches oder körperliches Unwohlsein und sogar besondere Begeisterung beseitigen den elfischen Appetit oder lenken davon zumindest ab.

Das Ende eines Mahles besteht üblicherweise im sorgfältigen Ablecken von Teller und Besteck. Nicht allein zeigt man damit, dass es geschmeckt hat und man gesund ist. Es wird dadurch auch nichts vergeudet, da nichts im Müll oder Abfluss landet. Dies verhindert wiederum zugleich Fäulnisbildung und Insektenbefall. Zu alledem ist das Geschirr auf diese Weise auch noch viel leichter zu reinigen. Kein Elf würde seinem Gastgeber einen völlig verdreckten Teller zumuten!

Spiele

Die Albei wissen die hohe Bedeutsamkeit von Spielen, die letztlich immer dem Lernen und sich Üben und Ausprobieren dient. Entsprechend wichtig nehmen sie alles, womit sich Kinder beschäftigen, und behalten vieles davon auch als Erwachsene bei. Natürlich werden Spiele mit zunehmendem Alter - oder besser gesagt: steigender Meisterschaft - komplexer und körperlich oder geistig anspruchsvoller.

Auch bei anderen Spezies bekannt geworden sind folgende Spiele:

Skorps im Wald

Ein Strategiespiel, bei dem es thematisch um den Ersten Skorpkrieg geht. Es wurde ursprünglich mit Elfen, Aroschin und Skorps symbolisierenden Figuren auf beliebig großen Spielfeldern ausgetragen.

Dabei blieb die von Menschen oft bevorzugte Variante, bei welcher ein Spieler die Elfen und Aroschin, der andere die Skorps führt, im Original eine Seltenheit. Vielmehr traten üblicherweise ein bis beliebig viele Spieler gegen die teils vom Zufall, teils nach bestimmten festgelegten Schemata geführten Skorps an. Üblicherweise wird gemeinsam gespielt und taktiert, doch kann man auch einen Wettstreit durch Zählung erlegter Skorps abwickeln. Bei dieser Spielvariante zählt ein verlorener Elf oder Aroschin allerdings bereits als schwereres Minus als alle besiegten Skorps zusammen.

Skorpkrieg II

Die Computeradaption des alten Strategiespieles handelt vom zweiten Skorpkrieg, bei dem historisch korrekt auch bereits die Menschen mit ihrer Raumfahrttechnologie gegen die Skorp-Invasion mithelfen. Schon in der Alten Welt wurde sie auch über die Datennetze ausgetragen.

Sogar Turniere wurden und werden veranstaltet, bei denen das Leben der eigenen Einheiten allerdings nicht mehr ganz so teuer ist: Mit zehn besiegten Skorps kann man einen Todesfall auf der eigenen Seite bereits ausgleichen. Trotz ethischer Bedenken der Elfen gegen diese verharmlosende Rechenmethode nehmen doch viele immer wieder gerne an solchen Wettkämpfen teil. Letztlich ist es ja eben doch ›bloß ein Spiel‹.

Runo - Elfische Spielkarten

Das Kartenspielen hat eine alte Tradition bei den Elfen. Angeblich sollen sie bereits Jahrhunderte vor der Landung der Aroschin im alten Albenuria mit runden Blättern oder Steinen, in selteneren Fällen Holzscheiben gespielt haben, auf welche verschiedene Symbole aufgemalt wurden. Schon damals konnte man mit denselben ›Karten‹ verschiedene Spiele veranstalten.

Mit dem Papier und der Druckkunst der Aroschin aber erfuhr das Spielsystem einen gewaltigen Zuwachs an Möglichkeiten.

Heutige Kartensätze von ›Runo‹ (*von alb. unbekannt*) bestehen mindestens aus den 25 üblichen kreisrunden Grundkarten, welche zumeist jedoch doppelt vorhanden sind, dazu variiert eine Handvoll von Einzelkarten mit besonderen Funktionen für einzelne Spiele. Dazu existiert eine schier unüberschaubare Zahl von Spielkonzepten, zu denen sich Familien oder Freundeskreise oftmals noch eigene Varianten hinzuerdacht haben. Einige dieser Spiele sind sogar unter Aroschinnen recht weit verbreitet und bei anderen Spezies immerhin bekannt.

Rechtsprechung

Auch nach Übernahme der Aroschin-Schrift legten die Elfen nie ein Gesetzeswerk an. Vielmehr wurde bei Streitigkeiten immer ein von beiden Parteien anerkanntes Gremium bestellt, das zu schlichten hatte. Natürlich wandte man sich dabei nur an Personen, zu deren Weisheit und Neutralität man besonderes Vertrauen fasste. Dies darf jedoch nicht als ein quasi berufliches Richteramt missverstanden werden, da es ein solches es in Alt-Albenuria nie gab. Oftmals vertraute man sich in schwierigen Fällen auch der Allgemeinheit - gewöhnlich der Sippe oder den Dorfbewohnern - an, welche gemeinsam eine Lösung zu finden hatte.

Für solche Ratsversammlungen gab es keine Regelungen über ein Mindestalter der Teilnehmer, da es auch keine altersbedingte Geschäfts- oder Politikfähigkeit gab.

Nur vereinzelt erlernten Albei die Rechtssysteme der Aroschin oder menschlicher Kulturen oder nahmen dort gar in seltenen Fällen die Berufe von Richtern oder Anwälten an.

Diese Vorgehensweise erklärt sich wiederum aus der Intuitiven Logik heraus. Man war und ist der Ansicht, dass sich das Leben und somit Unstimmigkeiten unter den Individuen nicht in einen Komplex von Formeln und Paragraphen zwingen lassen. Um so wichtiger waren immer die Begründungen der Entscheidungsfindung, da die Rechtskraft eines gefällten Urteiles von allen Beteiligten anerkannt werden musste, dass es dabei nie zu jahrelangen Prozessen kam, erklärt sich einzig aus der Mentalität der Albei.

Die strafrechtlichen Ansichten der Albei sind sehr eindeutig und klar: Jeder hat immer und überall volle Verantwortung für sein Handeln. Ausnahme wäre ein unverschuldetes Abhandkommen der Urteilsfähigkeit oder der Motorik. Drogenmissbrauch gehört natürlich nicht dazu. Diesen sieht der Elf als absolut freiwillige Angelegenheit an, wodurch zum Beispiel ein Betrunkener voll schulfähig wird, als hätte er die Tat in nüchternem Zustand begangen. Denn er war nüchtern, als er begann, sich volllaufen zu lassen. Für die Abhängigkeit von Suchtstoffen fehlt Elfen jegliches Verständnis.

Durch das Auftauchen der Aroschin und um so mehr später der Menschen im alten Albenuria kamen erstmals **Kapitalverbrechen** in größerer Zahl auf. Nicht durch die Elfen freilich, sondern ihre Besucher. Dennoch stellte dies die Albei vor völlig neue Probleme der Strafverfolgung. Wie sollte man mit gefährlichen Personen verfahren, welche sich über die Gemeinschaft stellten?

Bislang haben die Aroschin und Menschen Mörder, Körperverletzer und Diebe aus ihren Reihen meist selbst auf ihre Weise gerichtet, da man ihnen im alten Albenuria vor allem mit hilfloser Fassungslosigkeit gegenüberstand und insbesondere die Menschen oft auf eigene Gerichtsbarkeit nach virgomschen Rechtssystemen pochten. Doch mit der Entstehung eines den anderen gleichberechtigt gegenüberstehenden Verwaltungsbezirkes Albenuria innerhalb des Asenverbundes dürfen und müssen sich die Albei irgendwie selbst behelfen - natürlich in einer Weise, welche auch die auswärtigen Partner anerkennen können.

Gegebenenfalls holt man sich noch Amtshilfe aus den Nachbarbezirken. Auf Gaunereien erfolgen Zahlungen an die Geschädigten und für die Gerichtskosten, dazu oft eine Ausweisung und je nach Schwere der Tat befristetes Einreiseverbot.

Über die Behandlung des künftigen ersten Schwerverbrechers im Bezirk Albenuria wird bereits eifrig disputiert. Die leichteste Variante wäre, ihn an das Staatsgefängnis in Asgard-Mitte zu verweisen. Allerdings gewiss nicht die billigste, da Albenuria dies natürlich mitzufinanzieren hat. Ein anderes Modell erwägt die Aussiedelung auf eine einsame Insel - was sonst soll man mit einem wilden Tier anstellen! Gemäßigtere Stimmen sprechen sich dafür aus, Gewalttäter zu kastrieren. Selbst über die Todesstrafe für unheilbare Serientäter und vor allem Kindsmörder wird offen diskutiert. Allerdings möchte das niemand gern selbst ausführen müssen, und bei den nichtelfischen Spezies werden derlei Überlegungen sehr unterschiedlich aufgenommen.

Albesch Obere, Sprache der Albei

Albesch Obere oder kurz Albesch ist mehr als jede andere bekannte Sprache ein Baukastensystem. Es existiert eine vergleichsweise geringe Anzahl von Vokabeln. An die Grundform eines Wortes wird je nach Fall eine für alle Wörter gleiche Endung angehängt. Die Grundform entspricht der Einzahl des unbestimmten Geschlechtes.

Es gibt 9 Fälle (wer, wessen, wem, wen, womit, wann, wo, woher, wohin) jeweils in Ein- und Mehrzahl für männlich, weiblich, neutral oder unbestimmt. Die Verben bekommen je nach ihrer Zeitform eine zusätzliche Endung.

Sprachphilosophie

Wenn ein Elf sagen will „Ich gehe zu Oma“, so verwendet er eine Redewendung, die wörtlich übersetzt je nachdem, wie er mit der alten Dame verwandt ist, „Ich beinle vatersmutterwärts“ oder „Ich beinle muttersmutterwärts“ lautet. Die Tätigkeit wird also gewöhnlich nach dem Werkzeug bezeichnet, das man benutzt.

Für Verwandtschaftsbeziehungen gibt es lediglich drei Grundwörter: Elternteil (*Ater*), Geschwister (*Brug*) und Kind (*Gend*). Ihnen werden das Geschlecht angegebende Endungen angehängt. Der Vater heißt demgemäß Atero, die Mutter Atera, der Bruder Brugo, die Schwester Bruga und so weiter. Alle weiteren Verwandten werden über ihre Beziehung zum Sprecher eindeutig gekennzeichnet. Der Sohn der Schwester wäre folglich der Brugagendo, eine Urgroßtante zum Beispiel die Ateraateroaterobru-ga - die Muttersvatersvatersschwester.

Schwiegerbeziehungen lassen sich nur umschreiben, wenn es über Kinder eine tatsächliche Verwandtschaft gibt, da die Albei keine eheähnlichen Institutionen anerkennen. Alles andere ist eine Lebensgefährtschaft, die deswegen aber gesellschaftlich und rechtlich nicht weniger wert ist.

Wir als die Mehrzahl von ich (*iki*) ist gewissermaßen ichs (*iki*), da man einfach die Mehrzahlendung anhängt. Für verschiedene Ichs kann man bei Bedarf wiederum eine eigene geschlechtsspezifische Endung verwenden. Für du, er, sie und es gelten in ihren Erweiterungen dieselben Regelungen.

Neben der Steigerung (*Endung -schi*) und der Maximierung (*-schii*) gibt es auch noch die Übersteigerungsform (*-schöi*). „Ihr seid zu schwer“ drückt der Elf in seiner Sprache folglich wörtlich übersetzt in dieser Weise aus: „Dus schwerzu.“ Formen von sein werden also nur im Zusammenhang von ‚Sein oder Nichtsein‘ verwendet, ansonsten genügt die jeweilige Eigenschaft.

Übrigens bietet die Baukastengrammatik natürlich auch die Möglichkeit, die Personalpronomen geschlechtlich fest zuzuordnen. Gewöhnlich wird dies nicht praktiziert. Bei Unterhaltungen, bei denen man sich weder sieht noch hört - zum Beispiel beim Schriftwechsel oder bei an Wahrnehmungsbehinderte ge-

richtete Informationen - kann es wünschenswert sein, sich schon durch ein iko oder ika eindeutig als männlich oder weiblich erkennen zu geben. Bei den seltenen Hermaphroditen ist auch die ausdrücklich unbestimmte Geschlechtsform mit der Ü-Endung - in diesem Beispiel also ikü - sehr beliebt und praktikabel. Die vierte, völlig geschlechtslose Form ike könnte ein belebter Gegenstand in einer phantastischen Geschichte verwenden.

Schriftzeichen in Albenuria

Die Elfen besaßen in früherer Zeit keine Schrift. Zwar wurde immer wieder nach Möglichkeiten gesucht, nicht anwesenden eine Botschaft zukommen zu lassen, doch reichten für elfische Zwecke zumeist richtungsweisende Pfeile oder hinweisgebende Symbole aus. Nur in seltenen Einzelfällen ersann jemand ein Alphabet, um seine Gedanken - oder was immer er oder sie für wichtig hielt - auf Dauer festzuhalten. Keines davon konnte sich auf Dauer durchsetzen und verbreiten, da es immer an haltbarem Beschreibstoff mangelte. Erst mit den Aroschinen erreichten Pergament und das noch seltene Papier den Albenurischen Kontinent. Erstaufliegenderweise ist jenen Alphabeten dennoch etwas gemein: Sie besitzen die gleiche Anzahl Lautzeichen (8 Selbst- und 20 Mitlaute) und - von winzigsten Abweichungen abgesehen - eine nahezu identische Rechtschreibung!

Einige spezielle Symbole und ihre Bedeutungen erfuhren hingegen allgemeine Anwendung bis in unsere heutige Zeit. Sie bezeichnen vor allem Zeitangaben, die für Verabredungen benutzt wurden, sowie die 10 Gewalten aus der Mythologie. Fast jedes Elfenkind kennt sie:

Morgen
Mittag
Abend
¼ Tag
½ Nacht
¾ Zeitangabe in Tagen und Nächten
Weisheit, Logik, Vernunft
Leben, Heilung
Ordnung, System
Wahrheit, Beweisbares
Ewigkeit
Wahnsinn, fehlerhafte Tat
Tod, Leblosigkeit
Dureheinander, Chaos
Lüge, Widerlegbares
Vergänglichkeit, Augenblick

Ansonsten wurden Informationen an andere einfach gezeichnet. Die Zeichner legten dabei allergrößte Sorgfalt an den Tag, damit es keine Missverständnisse geben konnte. Alles wurde der Natur treu nachempfunden. Ging es beispielsweise um einen bestimmten Baum, so konnte man ihn auch bei einem ungeübten Zeichner doch genau an seinem Wuchs und seinen Hauptästen errahnen. Für künstlerische Entstellung fehlt auch heute noch jedem Elfen das Verständnis.

Elfische Geschichte

Da es keine Schrift in Albenuria gab, fehlte auch die Geschichtsschreibung. Wichtige Ereignisse wurden mündlich weitergegeben. Der elfischen Philosophie gemäß achtete man dabei genau darauf, dass man nichts ausließ oder sonst veränderte. So kam es - zumindest nach Ansicht des ferranganischen Historikers Bar-Dain - selten zu Fehlern in der Überlieferung. Dennoch muss man bekennen, dass die Entstehung der Elfen im Dunkeln liegt.

In den wenigen Jahren der Koexistenz von Aroschin, Menschen und Elfen in Alt-Albenuria konnten leider keine Funde von Frühelfen verzeichnet werden. Bar-Dain schließt daraus, dass die Elfen ursprünglich nicht von diesem Kontinent stamm-

ten. Manche Ethnologen vermuten, die Elfen seien von den Inseln im Osten Albenurias herübergekommen, doch gibt es hierfür ebenfalls keinerlei archäologische Belege.

Die frühesten Berichte der Elfen sind jedenfalls höchstens neunhundert Jahre alt. Genauere Datierungen lassen sich allerdings in Ermangelung einer elfischen Zeitrechnung in Jahren nicht erstellen. Im Entstehungsmythos ist von zehn Schiffen die Rede, die über ein Meer von Sternen gekommen seien. Er weist ferner darauf hin, dass alle älteren Elfen verstarben und die Kinder allein zurückließen. Auch hier gibt es zahllose Deutungsversuche. Beliebte ist die Annahme, die Elfen seien des Nachts in Albenuria angelandet.

Von späteren Einzelereignissen erhalten wir durch die mündliche Überlieferung genauere Kunde. Meist handelt es sich um Anekdoten um lehrreiche, doch alltägliche Geschehnisse, die immer wieder zur Weitererzählung wert erschienen. Ob alle auf tatsächlichen Begebenheiten basieren, bezweifeln die Elfen nicht.

Erst mit der Ankunft der beiden aroschinen Handelsschiffe LELIA II und KRIBENI an der Westküste Alt-Albenurias im Jahre 256 v.L. begann eine Niederschrift der Ereignisse auf diesem kleinen Kontinent. Die Schiffe gehörten der Reederin Lelia Sellit, die nach eigener Aussage »etwas gegen weiße Flächen auf Landkarten« hatte. Das große Geschäft, das sie sich insgeheim erhoffte, blieb jedoch für sie und alle Nachfolgenden aus. Die Albei zeigten zwar durchaus eine gewisse Begeisterung für die Errungenschaften der Aroschin, besaßen selbst jedoch wenig, was sie zum Tausch hätten anbieten können - soweit es materielle Dinge betraf.

So mag allein die Sympathie der beiden Völker füreinander Ursache gewesen sein, dass ein gewisser kultureller Austausch stattfand, der für die meisten aroschinen Wissenschaften einen unvermuteten Antrieb bedeutete - und für die ohnehin ins Wanken geratene alte Religion der Aroschin den Todesstoß.

31 v.L. landete ein Forschungs-Raumschiff vom Virgom im Osten Wakorias. Der Nachweis von Leben auf Turon wenige Jahrzehnte zuvor hatte einen ungeheuren Schub für die virgomische Raumfahrtstechnologie dargestellt. Die Elfen hingegen gaben den Ereignissen bald jene inoffizielle Bezeichnung, die sich am ehesten mit »kampflöse Invasion« übersetzen lässt.

Elfische Namensgebung

Die Elfen benennen ihre Kinder nicht aus einem mehr oder weniger großen Fundus an geläufigen Namen. Vielmehr suchen sie anhand ihres Gefühlseindrucks beim Anblick des Neugeborenen einen in seinem Klang passenden Phantasienamen aus, der nichts weiter bedeutet. Daher kommt es selten vor, dass zwei Elfen den gleichen Namen tragen.

Die Möglichkeit von Familiennamen war zwar schon durch die Aroschin bekannt geworden, aber nicht übernommen. Erst die Menschen forderten vielfach Nachnamen von den Elfen, ohne welche Verwaltungen und Institutionen nicht bereit waren, Vorgänge zu bearbeiten. Aus dieser Zwangslage heraus entstanden elfische Familiennamen, die meist ebensowenig Bedeutungsinhalt bieten wie die Personennamen. In manchen aber erkennt man den einstigen altalbenurischen Wohnort oder einen dort gelegenen Fluss oder Berg wieder. Auch Bezeichnungen für Tier- oder Pflanzenarten kommen vor.

Kleidergewohnheiten

Elfen kennen in keinem Bereich des Lebens Kleidervorschriften, so auch keine geschlechtsspezifischen Gewänder oder Kleiderkodierung wie Uniformen oder Arbeitskleidung eines Berufsstandes.

Röcke oder Hosen werden nach ihrer Praktikabilität in der jeweiligen Situation ausgewählt. Die Oberteile sind meist lang bis

zum Schritt oder gar den Knien.

Grundsätzlich wird übertriebene Buntheit als Ausdruck des Chaos überwiegend abgelehnt. Die meisten Kleidungsstücke haben nur eine, seltener immerhin zwei Grundfarben, doch kommen Schattierungen oder zurückhaltende Musterungen vor. Dasselbe gilt für die Gesamtzusammenstellung der jeweiligen Garderobe, die in aller Regel die Lieblingsfarbe des Trägers deutlich erkennen und überwiegen lässt. Beschriftungen sind unbeliebt, Motive oder Bilder eine lediglich gelegentlich von den Menschen übernommene Idee.

Spieltechnische Besonderheiten

Elfen bekommen bei der Erschaffung

- +1/7/70 auf Albesch
- +1/1/10 auf aroschine Schrift
- +1/1/5 auf asische Schrift
- +5 auf Entfesseln
- +5 auf Schleichen
- +25 auf Intuitive Logik, +30 auf Gefahrensinn
- +10 Gedächtnis

Intuitive Logik

Die Grundlagen des Begriffs sind oben im Kapitel Philosophie - Intuitive Logik näher erläutert.

Im Spiel kann der Spielleiter dem Elfen kleine Hinweise in Gestalt von Gefühlseindrücken zukommen lassen. Sie sollten immer vage gehalten und niemals erklärt werden und in keinem Fall spielentscheidend sein. Es liegt an dem Elfen selbst, ob er über die Gründe seines Gefühls nachgrübelt oder ihnen lieber erst einmal folgt. Geeignete Situationen sind vielfältig; beispielsweise Verfolgungsjagden, bei denen der Gejagte aus den Augen verloren wurde und sich die Frage nach der Richtung stellt. Eine andere Möglichkeit ist das gefühlsmäßige Entlasten einer Einzelperson aus einem Kreis mehrerer Verdächtiger. Wenn der Elf jemanden beobachtet, ist es ihm auch eine Vorhersage möglich, wenn der Beobachtete gleich etwas besonders Einfältiges tut. Die letztere Situation wird noch erleichtert, wenn dadurch eine Gefahrensituation entsteht.

Um zu ermitteln, ob ein Elf auf seine Intuitive Logik erfolgreich lauscht, würfelt der Spielleiter **verdeckt** für den Elfen auf den Fähigkeitswert. Bei Misslingen der Probe kann er entscheiden, ob er den Elfen auf eine falsche Fährte lockt oder ganz auf einen Kommentar verzichtet. Gelingt die Probe, deutet er etwas an wie: »Du hast den Eindruck, dass...«

Der Startwert für Elfen in Intuitiver Logik beträgt 20.

Gefahrensinn

Von den asischen Wissenschaftlern noch vielfach als eigener Sinn missverstanden, ist diese Fähigkeit doch nicht viel mehr als das Gespür für gefährliche Situationen, hervorgerufen durch eine besondere Aufmerksamkeit für dieses Gebiet. Niemand in einer schwatzenden Gesellschaft sieht so schnell das wackelnde volle Glas am Tisrand wie ein Elf - ob er nun gerade selbst redet oder nicht. Das Beispiel zeigt bereits, dass es hier nicht allein um lebensbedrohliche Angelegenheiten geht. Um aber auch für kleine Missgeschicke oder drohende Verletzungen offene Sinne zu haben, bedarf man eines Wertes von wenigstens 20, um die Probe überhaupt ablegen zu können. Für tödliche Gefahren kann der Spielleiter aber jedem Charakter eine Probe gewähren. Die Probe wird meistens von ihm verdeckt gewürfelt, um nicht die Spieler selbst mit einer misslungenen Probe darauf hinzuweisen, dass es eine Gefahr gibt.

Halbelfen

Für manche mögen die Halbelfen bereits aufgrund ihrer Herkunft zwischen den Stühlen sitzen. Oft bekommen sie alle Vorurteile gegen Menschen wie Elfen gleichermaßen zu spüren.

Sehr bald nach der ersten Begegnung zwischen Menschen und Elfen hat sich gezeigt, dass beide Spezies nicht nur eine biologische, sondern auch eine gewisse genetische Kompatibilität aufweisen. Die Fruchtbarkeit zwischen den beiden Arten ist deutlich vermindert, zugleich treten allerlei Nebenwirkungen auf, wenn eine Befruchtung doch zustandekommt:

Unter den Halbelfen sind Allergien besonders verbreitet. Aber auch andere körperliche oder psychische Schwächen treten oft auf, weil sie unter der komplizierten Genvermischung und dem ebenso wirkungsschwächeren Kulturmischmasch zu leiden haben. Außerdem gibt es eine erhöhte Säuglingssterblichkeit.

Auf der anderen Seite wissen sich Halbelfen in aller Regel in beiden Geisteswelten ihrer Eltern zurechtzufinden. Die meisten sind besonders kommunikativ, sprachbegabt und vielseitig interessiert. Allerdings überdecken sie damit oft eine gewisse Orientierungslosigkeit und innere Unruhe und verlieren zudem den elfischen Sprachperfektionismus.

Die Elfen nennen sie **Menschelfen**, was durchaus zu ihren Gunsten ausgelegt gemeint ist. Die noch recht wenigen Mischlinge zweiter Generation, die zu drei Viertel menschlicher Herkunft sind, hingegen werden sprachlogisch umgekehrt als **Elf-menschen** bezeichnet, ebenso jene Halbelfen, die sich durch ihre Handlungsweise als aus elfischer Sicht hinreichend verrückt - also vorwiegend menschlich - erwiesen haben.

Spieltechnische Besonderheiten

Halbelfen bekommen bei der Erschaffung

- +1/5/45 auf eine der beiden elterlichen Sprachen,
 - +1/3/15 auf die andere
 - je +1/2/20 auf Sprache und Schrift Asisch
 - +5 auf Einschätzungsvermögen
 - +10 auf Einschätzungsvermögen Elfen
 - +10 auf Einschätzungsvermögen Menschen
- eine Schwäche ohne Punkteprämie

Leporen

Leporen sind so rar und erst seit so kurzem überhaupt bekannt, dass sie von Vorurteilen noch weitgehend verschont geblieben sind. Lediglich aufgrund ihrer geringen technischen Entwicklung werden sie von manchem für einfältig und leichtgläubig gehalten. Vom Fliegen träumen die noch nicht mal.

Die Leporen ähneln in ihrem Aussehen humanoiden Schneehasen. Sie sind um zwei Meter groß, wobei in dieser Angabe die Ohren nicht mitgerechnet werden.

Die Farbe des Fells ist weiß, geht im Alter oft in ein helles Grau über. Die Beine sind groß und kräftig, die Arme entsprechen proportional zur Körpergröße denen der Menschen.

Geburt und Tod

Wie auch im Kapitel über Religion erwähnt, ist das Leben der Leporen von Leidenschaft geprägt. Die vergleichsweise kurze Lebensspanne führt dazu, dass es die meisten Leporen besonders eilig haben, Nachwuchs zu erzeugen.

Gleichzeitig stellt sich das Problem, dass sie zwar häufig und auch mit verschiedenen Partnern verkehren, aber es nur in ein bis zwei Prozent der Fälle zur Schwangerschaft kommt.

Da Schwangerschaften so selten vorkommen, erfährt der neue

Ontaar-Bürger meist eine ganz besondere Pflege. Eine Geburt versetzt häufig ein ganzes Dorf in Aufregung und das Kind wird bis zu seiner Geschlechtsreife mit etwa 10 Jahren von allen Bewohnern des Dorfes betreut.

Auch bei einem Todesfall nimmt das ganze Dorf Anteil. Der verstorbene Lepore wird in eine Grube im Schnee gelegt und dann vergraben. Die Trauergesellschaft begeht diesen Tag mit Geschichten über das Leben des jeweiligen Leporen.

Krieger und Sammler

Die Leporen lassen sich kaum als kriegerisches Volk bezeichnen. Nur, wenn sie sich in die Enge gedrängt fühlen, wenden sie tatsächlich Gewalt an. Ansonsten gehen sie Auseinandersetzungen meist aus dem Wege. Schon des öfteren haben die Leporen eher ein ganzes Dorf verlegt, als es gegen Eindringlinge zu verteidigen.

Etwas anders sieht die Sache aus, wenn sich gerade Kinder in der Nähe befinden. Dann verteidigen die Leporen selbige mit allen ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln.

Und man sollte niemals die Kampfkraft eines Leporen unterschätzen. Sie übersteigt deutlich die eines durchschnittlichen Menschen.

Die Bezeichnung ›Hase‹

Unkundige haben die Leporen, als sie ihnen zum ersten Mal begegneten, als Hasen oder auch Hasenmenschen bezeichnet. Diese Benennungen werden von den Leporen als Beleidigung empfunden. Meist werden sie als Unsachkenntnis übergangen, man hat aber schon von Fällen gehört, in denen Leporen dies nicht auf sich beruhen ließen.



Die Länge der Ohren

Einen männlichen Leporen zu fragen, wie groß er denn mit Ohren sei, kann zu Missmut und Verachtung, gelegentlich - bei sehr temperamentvollen Leporen - auch zu Handgreiflichkeiten führen. Sind weibliche Leporen anwesend, fangen sie bei einer solchen Frage meist albern zu kichern an.

Einem weiblichen Leporen eine solche Frage zu stellen, kommt einer Verletzung der Intimsphäre gleich, und wird von selbigem üblicherweise mit Verachtung bestraft.

Der Grund dafür ist jener, dass die Länge der Ohren in Leporenkreisen als Indikator für sexuelle Attraktivität gesehen wird, und dies für beide Geschlechter. Hier darf allerdings getrost vermutet werden, dass es sich mehr um einen Aberglauben als um tatsächlich nachgewiesene Tatsachen handelt. Wie dem auch sei, das Gerücht hält sich nachhaltig und ist Anlass zu allerlei Sprichwörtern, Anekdoten und nicht zuletzt Witzen. Beispiele sind „Die Ohren am rechten Fleck haben“ oder „Ein Ohrenkerl sein“.

Religion und Sagenwelt

Nu, Tuul und Gunorg

Am Anfang war nur Nu. Und Nu flog durch die Kälte des dunklen Raumes und flog und flog. Dann dachte sie, wie gut es wäre, die Füße absetzen zu können und ein wenig Rast zu machen. Und so schuf sie Rhagûn, das Land. Und sie setzte sich dort ab und wartete.

Und dann dachte sie, dass es besser wäre, einen Gefährten zu haben. Und so schuf sie sich Tuul. Und Tuul strahlte sie vom Himmel an und betrachtete sie. Und als die Leidenschaft in ihm geweckt war, kam er von dort oben herunter und sie liebten sich und erschufen so alles Leben.

Die Religion der Leporen ist wie ihr gesamtes Leben von Leidenschaft geprägt. Sie verehren jedoch weniger Götter als vielmehr Elementargeister. Der einleitende Text ist eine der wenigen

Erzählungen, bei denen diesen Wesen körperliche Attribute zugewiesen werden.

In anderen Texten wird aber zum Beispiel Nu mit dem Land gleichgesetzt und somit als Erdelementarwesen gesehen.

Nu (die Kraft) und Tuul (die Sonne) sind die Schöpfer der Elemente, aber nicht ihre Herren. Sie sind stille Beobachter, nehmen aber keinen wirklichen aktiven Einfluss mehr auf das Treiben auf der Welt.

Solange Tuul seine Gefährtin vom Himmel betrachtet, schickt er ihr seine Leidenschaft in Form von Wärme und Licht, und von dieser profitieren auch die Leporen. Wenn er bei ihr ist, haben sich beide in die Einsamkeit zurückgezogen und deshalb ist es dann auch besonders dunkel und kalt.

Gunorg ist diejenige Macht im Glauben der Leporen, die einer Gottheit am nächsten kommt. Er - oder sie, denn dieses Wesen kann verschiedene Gestalten annehmen - gilt als Gegenspieler zu Nu und Tuul. Er zerstört, was die beiden erschaffen, er setzt Gesetzmäßigkeiten außer Kraft und macht sich über die Schwächen der Leporen lustig. Viele Geschichten der Leporen ranken sich um diesen ›Gott‹, aber er bleibt dabei immer undurchschaubar und widersprüchlich. Mal erscheint er als grausam, dann aber auch wieder als Wohltäter in der Not. Als sicher gilt zumindest, dass er den Schamanen den Weg zu den Geistern weist.

Die Elemente

Die Leporen unterscheiden neun Elemente. Diese werden immer in der folgenden Reihenfolge genannt:

Barto	Schnee, der vom Himmel fällt
Haru	Wind
Gram	Schnee, der als Baumaterial verwendet wurde
Daul	Feuer
Sudi	Eis
Refi	Schnee, der die Erde bedeckt
Onti	Erde als Material
Kori	Wasser, das meist unter der Erde oder unter dem Eis zu finden ist
Antii	schwer zu fassender Begriff; die Gefühlswelt, die Leidenschaft

Das Antii bildet quasi das Fundament, auf dem alles andere aufgebaut ist. Insbesondere ist dies auch das Element, das es ermöglicht, Elemente ineinander umzuwandeln. Die Alten lehren, dass die Leporen selbst aus allen diesen Elementen aufgebaut sind, aber insbesondere von letzterem besonders viel besitzen.

Dies gilt in den Augen der Leporen übrigens auch für alle anderen Lebewesen. Es käme den Leporen niemals in den Sinn, sich als etwas Besseres zu betrachten als zum Beispiel einen Schneefuchs oder Eisbär.

Trotzdem ist auch die Aufteilung in diese neun Elemente nicht unumstritten. Durch die Ideen der Asen und den Kontakt mit ihnen sind vor allem junge Leporen auf die Idee gekommen, insbesondere Gram sei nicht wirklich als Element zu betrachten, sondern eher als Produkt aus Refi und Antii - nämlich der Schöpfungskraft des bauenden Tieres. Ältere Leporen schweigen meist mit ernstem Gesichtsausdruck, wenn so etwas zur Sprache kommt.

Schamanen

Es gibt bei den Leporen keine etablierte Priesterschaft. Vielmehr wird anhand bestimmter Faktoren aus den Reihen einer Dorfgemeinschaft ein Lepore bestimmt, der die Aufgabe übernimmt, zwischen den elementaren Kräften und den Leporen zu vermitteln.

Wer dies sein soll, ergibt sich meist von selbst. Sobald ein junger Lepore solche Auffälligkeiten zeigt wie das Hören von Stimmen, seltsame Visionen oder ›Besessenheit‹, wird ihm nahegelegt, diese Aufgabe zu übernehmen.

Zeigen mehrere Leporen diese Anzeichen, wird meist der jüngste von ihnen ausgewählt oder die Entscheidung wird durch ein Gottesurteil getroffen. Der jeweils unterlegene Kandidat verlässt dann die Dorfgemeinschaft und zieht als wandernder Schamane von Dorf zu Dorf, um den jeweils dort wirkenden Schamanen zu beraten und zu unterstützen.

In jedem Fall genießen Schamanen in der Gesellschaft der traditionellen Leporen ein sehr hohes Ansehen, egal ob sie dem eigenen Stamm, einem fremden - auch verfeindeten - Stamm dienen oder ob sie bereits abgesetzt wurden.

Einige der asischen Leporen halten Schamanen einfach nur für verrückt, würden so etwas aber niemals in Beisein traditioneller Leporen erwähnen.

Als Spielercharaktere sind allenfalls wandernde Schamanen geeignet, da die anderen zumeist innerhalb ihres Stammes bestimmte Aufgaben erfüllen müssen und somit kaum als Agenten tätig werden können.

Die Rracs

Legenden besagen, dass die Leporen von einem Volk der Rracs aus dem Süden Rhaguns vertrieben worden seien:

Einst lebten die Leporen glücklich und zufrieden in ihrem Land, das heute weit in Richtung der Mittagssonne liegt, bis die Rracs eindringen und den Frieden stören. Zwar konnten jene mit ihren kleinen Ohren nur sehr wenig hören, aber mit ihren gespaltenen Augen erspähten sie viele Leporen, und nur sehr wenige konnten sich aus ihren Klauen befreien. Diese flohen bis in die Kälte der Eislandschaft, wohin die Rracs ihnen nicht folgen konnten.

Die Rracs gelten unter den Leporen traditioneller Prägung als die Personifikation von Angst und Schrecken. Daher stehen sie allem, was auch nur einige der aufgezählten Merkmale - an anderer Stelle werden auch noch lange Schwänze genannt - bestenfalls mit Misstrauen, schlimmstenfalls mit offener Feindschaft gegenüber.

Spieltechnische Besonderheiten

Leporen bekommen bei der Erschaffung

+1/5/50 auf Leporisch

+10 auf Kondition

-10 auf Schwimmen

Andere Spezies

Es gibt noch weitere Wesensformen in Asgard, die jedoch jeweils nur einen oder sehr wenige Vertreter haben, und deshalb nicht für Spielercharaktere zur Verfügung stehen.

An dieser Stelle werden diese Personen nur genannt. Genauere Beschreibungen findet man gegebenenfalls unter ›Wer ist wer in Asgard‹.

Us-Má

Amphibische, wirbellose Spezies vom Planeten Tugannan.

Die Us-Má verfügen über keine speziellen Laufwerkzeuge, sondern bewegen sich behelfs ihrer sechs hochgelenkigen Arme vorwärts, welche mit jeweils zwei Fingern ausgestattet sind. Der Kopf verfügt über einen Mund, ein einzelnes Auge, sowie zwei seitliche Öffnungen, welche zugleich dem Gehör wie dem Geruchssinn dienen.

Einziger Vertreter in Asgard ist Abukatnamul, dessen Personenbeschreibung auf Seite 15 zu finden ist.

Skelett

Der einzige Vertreter dieser keiner Spezies zuteilbaren Sorte ist Equastuel Ganed, dessen Herkunft ebenso wie seine Funktionsweise der asischen Wissenschaft noch nicht endgültig klar

sind, zumal er selbst nur wenig klare Aussagen macht.
Equastuel ist auf Seite 15 genauer beschrieben.

Künstliche Wesen

Gemeint sind Androiden und Roboter, welche allesamt durch Admiral Caniron Odyn konstruiert und programmiert wurden. Das Wissen um die Techniken, insbesondere der künstlichen Intelligenz ging mit Canirons Tode allerdings verloren, da seine Aufzeichnungen in der alten Welt geblieben sind.

Die vier nach der Landung noch in Asgard existenten Vertreter - Rex und Ron Abadon, Roy-8 und Sigma von Turon - betrachten sich trotz aller Unterschiede als so etwas wie eine Familie.

Das Sonnensystem

Noch sind längst nicht alle Himmelskörper des Systems vermessen und kartographiert, geschweige denn überhaupt einmal näher untersucht worden. Schließlich hat man in Asgard eine Nation zu errichten.

Dennoch ist es nicht nur für die Wissenschaft von Interesse, sich auszukennen. Für das Militär bedeutet schon die Möglichkeit einer Notlandung eine wichtige Information. Über Militärbasen hier und dort wird nachgedacht, doch fehlen noch die Mittel. Später mögen sicher auch die Rohstoffe von Planeten oder Monden erschwinglich werden, doch auch dies steht in den ersten Jahren noch buchstäblich in den Sternen.

Immerhin werden hin und wieder Expeditionen ausgerüstet, meist von öffentlichen Geldern bezahlt und unter Regie des Großen Rates, des Wissenschaftsrates oder des Militärs oder einer Zusammenarbeit aus diesen. Auch die WPNA wird gelegentlich mit derlei Aufträgen betraut.

Die Namensgebung

Als Zugezogene haben die Asen von Anbeginn den Anspruch vertreten, Ortsnamen von den Einheimischen zu übernehmen. Dummerweise haben die meisten Körper im Sonnensystem gar keine Einwohner. Nächste Instanz wären Bewohner von Nachbarplaneten, in diesem Falle also die Venurier, Leporen und Midgard-Menschen. Bei den Venuriern haben sich allerdings vorwiegend auf der Mythologie fußende beschreibende Bezeichnungen für die Planeten eingebürgert, welche bei den übrigen asischen Völkern schon wegen ihrer Länge auf wenig Gegenliebe stoßen. Die Leporen haben den meisten Feuern am Nachthimmel noch überhaupt keine Namen gegeben. Und auf Midgard gibt es in jeder etwas fortgeschrittenen Kultur eigene Götternamen oder auch wieder beschreibende Titel, manchmal sogar mehrere wie in den verschiedenen hellenischen Stadtstaaten, also eine Vielzahl konkurrierender Bezeichnungen.

Daher herrscht in der asischen Astronomie innerhalb von wenigen Monaten ein Durcheinander aus Namen unterschiedlichster kultureller Herkunft. Die Bezeichnungen in den Überschriften entsprechen jenen, die sich in Asgard am ehesten durchgesetzt haben. Zumeist sind dies die in Babilu verwendeten akkadischen Namen, da man in Akkad mit der Himmelsbeobachtung unter Midgards Völkern systematisch am weitesten zu sein scheint. Den anderen ist oftmals nicht einmal klar, dass es sich um Wandelsterne handelt. In Klammern sind als Auswahl die Namen in einigen weiteren Kultursprachen Midgards angegeben.

Im wissenschaftlichen Gebrauch wird allerdings außer bei Venuria und Caniron immer entweder allein oder zumindest ergänzend die laufende Nummer angegeben, wobei nicht von innen nach außen, sondern nach der Größe gezählt wird. Dies liegt nicht zuletzt darin begründet, dass man die größeren Planeten früher als die kleineren entdeckt hat, die vier Gasriesen sogar bereits Jahre vor Verlassen der Alten Welt. Midgard also wäre beispielsweise in einem seriösen astronomischen Aufsatz als Planet 5 bezeichnet.

Die **Monde** werden in Asgard nach demselben Prinzip grundsätzlich nur numerisch in Reihenfolge der Größe benannt. Ganz ähnlich war es bereits bei den Venuriern Brauch; auf Midgard ist ohnehin nur die Existenz des Midgardmondes bekannt.

Maßangaben

Diese sind der Einfachheit halber allesamt gerundet und zudem nicht in asischen, sondern modernen irdischen Maßeinheiten

angegeben. Zeiten sind also an Midgard, nicht am Caniron orientiert. Für den Spielverlauf ist es auch nicht entscheidend, ob eine Umlaufzeit ein paar Minuten länger oder eine Anziehungskraft ein paar Prozentpunkte geringer ist. 1G entspricht in etwa der Schwerkraft von Caniron und Midgard.

Die Sonne

(*ven. Tageskraft, lep. Tuul, akk. Šameš, bab. Šamaš, hell. Helios, kem. Re, lyd. Tiwata, tiud. Fagrahvel [Lichtes Rad], Sunnon, šum. Utu, ras. Usil, kelt. Lug, lat. Sol, jap. Amaterasu*)

Noch hat man sich in Asgard nicht einmal auf einen Namen für das Zentralgestirn des Systems geeinigt. Statt dessen verwendet man in stiller Übereinkunft die neutrale Bezeichnung »Sonne«, da erst für die Planeten endgültige Entscheidungen getroffen werden sollen.

Bei den irdischen Kulturen wird die Sonne überwiegend als männlicher Gott angesehen, ebenso bei den Leporen.

Durchmesser: 1,39 Mio. km
Eigendrehung: 25 Tage

Nabu

(*bab., auch Sachit 'der Springende'; ven. Schneller Tropfen am Nachthimmel, kem. Sebak 'aufbrechender Stern', hell. Seches oder Hermes oder Apollon, akk. Nabi'um, ras. Turms, lat. Mercurius*)

Von der Sonne aus erster, **neuntgrößter** und somit kleinster Planet des Systems.

Insbesondere durch die gewaltigen Temperaturschwankungen zwischen am Tage über 400, nachts fast -200 Grad mag dies der unwirtlichste der festen Planeten sein. Wegen der extrem dünnen Atmosphäre ist der Himmel auch am Tage nachtschwarz, und man kann auch dann die Sterne beobachten.

Die Oberfläche ist von Ringgebirgen und Kratern übersät und von tiefen Spalten durchzogen.

Durchmesser: 4870 km
mittlere Entfernung zur Sonne: 58 Mio. km
Umlaufzeit: 88 Tage
Eigendrehung: 59 Tage
Schwerkraft: 3/8 G

Venuria

(*ven.; bab. Dilbat 'Verkünderin', akk. Ištar, kem. Benu, hell. Hesperos 'Abendstern' oder Delephat und Heosphoros 'Morgenstern' oder Aphrodite, kan. Ašera, šum. Inanna, ras. Turan, lat. Venus*)

Zweiter, **siebtgrößter** Planet.

Der Heimatplanet der Venurier ist der Unbewohnbarkeit geweiht, seit sich die Atmosphäre durch die Folgen des Dritten Skorpkrieges und dabei ausgelöster vulkanischer Tätigkeit rapide aufheizt und zugleich weiter verdichtet. Die ursprüngliche Tier- und Pflanzenwelt vergeht größtenteils schon innerhalb der ersten Monate seit der Landung.

Während dieser Zeit ziehen sich auch die wenigen Flottenreste

der Fangschrecken und der Skorps aus dem Sonnensystem zurück.

Auf Midgard ist noch nicht überall bekannt, dass der Morgen- und Abendstern derselbe Himmelskörper sind. Daher haben zum Beispiel die Hellenen nicht nur regional unterschiedliche Namen dafür, sondern dort auch jeweils zwei verschiedene.

Durchmesser: 12.100 km
mittlere Entfernung zur Sonne: 108 Mio. km
Umlaufzeit: 225 Tage
Eigendrehung: 243 Tage
Schwerkraft: 0,9 G

Erst durch asische Siedler in Tarchnal, einen Ort im Städtebund der Rasna, erfährt man von der latinischen Göttin Venus, welcher dieser Planet zugeordnet wird. Ob ein Zusammenhang zwischen der venurischen Bezeichnung des Planeten und dem Namen der Göttin besteht, wagt momentan noch kein seriöser Wissenschaftler zu bestätigen oder abzustreiten.

Midgard

(tiud.; ven. *Blaue Hand am Nachthimmel*, hell. *Gaia oder Ge*, kem. *Geb*, šum. *Ki*, lat. *Terra*)

Dritter, **fünftgrößter** Planet.

Die Bezeichnung des dritten Planeten entstammt der tiudischen Weltanschauung und ist darin die Heimat der Menschen.

Aufgrund der Vielzahl an Regionen und Kulturen ist diesem Planeten ein eigenes Hauptkapitel ab Seite 35 gewidmet.

Jedem Asen, der Midgard besuchen will, ist bewusst, dass er sich nicht als Außerirdischer erkennen lassen darf. Die Folgen für ihn wären kaum vorhersagbar. In Asgard rechnet man sich auch kaum greifbare Vorteile davon aus, irdische Kulturen in irgendeiner Weise zu fördern. Der Planet wird daher hauptsächlich als Rohstofflieferant, zu weiterem Handel und zu Forschungszwecken besucht.

Durchmesser: 12.800 km
mittlere Entfernung zur Sonne: 150 Mio. km
Umlaufzeit: 365 Tage 6 h
Eigendrehung: 23 h 56 min
Schwerkraft: 1 G

Begleiter

(akk. *Sin*, hell. *Selene oder Meis*, lyd. *Arma*, šum. *Nanna*, tiud. *hverfandi Hvel* [drehendes Rad]; sab. *Ilumkuh*, lat. *Luna*, jap. *Tsukujomi*)

Dieser Himmelskörper hat bei den Kulturen Midgards häufig weibliches Geschlecht. Es handelt sich also aus deren Sicht korrekterweise um „die Mondin“.

Durchmesser: 3480 km
mittlere Entfernung zu Midgard: 384.400 km
Umlaufzeit: 27 Tage 8 h
Eigendrehung: 27 Tage 8 h
Schwerkraft: 1/6 G

Caniron

(ven. *Blauer Kopf am Nachthimmel*)

Vierter, **sechstgrößter** Planet.

Rhagûn ist der größte Kontinent auf Caniron. An seinem östlichsten Ausläufer liegt die Insel Asgard. Im Nordwesten befindet sich das Land Ontaar, welches zu weiten Teilen ganzjährig vereist ist.

Der Planet verfügt über ein Kraftfeld noch ungeklärter Herkunft, welches ab einer Höhe von etwa 800 Kilometern seine

Gravitation aufhebt. Dies hat zur Folge, dass er die Bahnen der anderen Planeten nicht beeinflusst. Mit diesem Phänomen scheinen winzige Schwankungen in der Geschwindigkeit der Zeit zu liegen. Beides konnte bislang nicht näher untersucht werden.

Da dieser Planet immer genau auf der von Midgard aus nicht sichtbaren Seite der Sonne kreist, gibt es dort auch keine Kunde von ihm.

Durchmesser: 12.400 km
mittlere Entfernung zur Sonne: 151 Mio. km
Umlaufzeit: 365 Tage 6 h
Eigendrehung: 29 h 13 min
Schwerkraft: 1 G

Nergal

(akk.; ven. *Roter Käfer am Nachthimmel*, bab. *Salbatanu*, kem. *Horchoti* [Roter Horus], hell. *Zeלבatos oder Herakles oder Ares*, ras. *Maris*, lat. *Mars*, osk. *Mamers*)

Nach dem akkadischen Kriegsgott benannter fünfter, **achtgrößter** Planet.

Er hat eine dünne Atmosphäre, welche hauptsächlich aus Kohlendioxyd besteht. In ihr können sich weiße Wolken aus Eiskristallen bilden. Auch Sandstürme von bis zu 400 Kilometern pro Stunde kommen vor.

Aufgrund seiner Neigung hat auch Nergal Jahreszeiten. Im Winter ist die jeweilige Polkappe von einer dünnen Eisschicht bedeckt.

Der Planet hat zahlreiche Krater und Schluchten, sowie einige Vulkane, von denen angenommen wird, dass sie nicht mehr aktiv sind. Die Temperaturen liegen am Äquator zwischen -70°C nachts und 25°C am Tage, am Winterpol um -130°C.

Ob der Planet in abgeschiedenen Regionen wie den Polkappen noch über einfache Lebensformen verfügt, wurde noch nicht untersucht. Die Asen haben aber versteinerte Mikroorganismen gefunden.

Zur Besiedelung durch die Asen siehe den Abschnitt »Nergal-Station« auf Seite 14.

Durchmesser: 6800 km
mittlere Entfernung zur Sonne: 228 Mio. km
Umlaufzeit: 1 Jahr 322 Tage
Eigendrehung: 24 h 37 min
Schwerkraft: 1/3 G

Nergal besitzt zwei unförmige Planetoiden als Trabanten, die beide nur einige Kilometer Durchmesser haben.

Innengürtel

Die meisten dieser zahlreichen Kleinplaneten und zahllosen Gesteinsbrocken befinden sich auf einer mehr oder weniger gemeinsamen Umlaufbahn zwischen Nergal und Marduk und bilden so den Innengürtel. Allerdings gibt es einzelne, die eigene Bahnen um die Sonne beschreiben und sich ihr dabei mehr als Nabu annähern oder von ihr bis hinter die Ninurtabahn entfernen können. Zudem bildet eine große Zahl den Außengürtel (siehe dort).

Aufgrund von Sabotage wurde der Planetoidengürtel durch die Flotte bei ihrem Anflug allzu spät bemerkt. Einige Schiffe kollidierten mit den Gesteinsbrocken. Trümmer der Passagierschiffe GUNUMUND und PRISAR, sowie der Fregatte ORTANAC sind noch zwischen den Felsen zu finden. In der Anfangszeit nach der Landung werden eine Handvoll Bergungsversuche zumindest von nützlichen Überbleibseln versucht, an denen auch die WPN-Agentur mitbeteiligt ist. Am 1.1.3 n.L. werden die üb-

rigen Wrackreste für herrenlos erklärt und zum Ausschachten freigegeben. Freilich gibt es kaum Privatpersonen, die sich ein solches Unternehmen leisten könnten.

Innengürtel-Planetoiden:

maximaler Durchmesser: ca. 750 km

mittlere Entfernung zur Sonne: ca. 400 Mio. km

Umlaufzeit: 3 bis 6 Jahre

Marduk

(akk.; ven. *Erster Stamm am Nachthimmel*, bab. *Dapinu* 'der schrecklich Helle' oder *Mulubabbar* 'weißer Stern', kem. *Osiris* oder 'Stern des Südens', hell. *Zeus* oder *Phaeton* 'der Scheinende', ras. *Tinia*, lat. *Juppiter*)

Sechster, **größter** Planet des Systems, benannt nach dem babylonischen Stadt- und Staatsgott.

Die dichte Atmosphäre, in der Methan, Ammoniak, Wasserstoff und Helium vorherrschen, ist in ständiger rasanter Bewegung. Dadurch entstehen die parallelen Streifen ebenso wie Wirbelstürme, allen voran der berühmte rote Fleck. Dieser hat um 40.000 km Durchmesser. Die Temperatur der oberen Schichten beträgt etwa -130°C. Eine Landung auf dem wohl verhältnismäßig kleinen festen Kern erscheint selbst mit gegenwärtiger asiatischer Raumflugtechnik als unmöglich.

Der Planet besitzt eine unübersichtliche Vielzahl von Monden, die ihn teils umkreisen, ihm aber auch teilweise auf seiner Umlaufbahn vorangehen oder folgen. Zudem existiert ein dünner Ring.

Durchmesser: 143.000 km

mittlere Entfernung zur Sonne: 778 Mio. km

Umlaufzeit: 11 Jahre 314 Tage

Eigendrehung: 9 h 55 min

Begleiter 1

Dieser besteht vorwiegend aus gefrorenem Wasser, welches mit einer Staubschicht bedeckt ist.

Durchmesser: 5270 km

Entfernung zu Marduk 1,1 Mio. km

Umlaufzeit: 71 Tage 13 h

Begleiter 2

Durchmesser: 5050 km

Entfernung zu Marduk 1,9 Mio. km

Umlaufzeit: 16 Tage 17 h

Begleiter 3

Durchmesser: 3700 km

Umlaufzeit: 1 Tag 18 h

Seine trockene Oberfläche weist Berge, Täler und Ebenen auf. Durch vulkanische Aktivität werden Spuren von Meteoriteneinschlägen stetig geglättet. Es besteht eine hohe Wahrscheinlichkeit für ein Vorkommen von Kleinstorganismen.

Begleiter 4

Durchmesser: 3600 km

Umlaufzeit: 3 Tage 13 h

Vorkommen von Kleinstorganismen.

Ninurta

(akk., auch *Ninib*; ven. *Großer Ringträger am Nachthimmel*, bab. *Kaimanu* 'der Beständige', kem. 'der westliche Stern', hell. *Kronos* oder *Phainon*, lat. *Saturnus*)

Siebter, **zweitgrößter** Planet.

Nach einer akkadischen Gottheit benannter siebenter Planet.

Ebenso wie bei Marduk-Zeus handelt es sich hier um einen der vier großen Gasriesen. Daher ähnelt er jenem in seinem Aufbau und der Vielzahl der Satelliten. Sein Ringsystem ist allerdings markanter und deutlich viergeteilt.

Durchmesser: 121.000 km

mittlere Entfernung zur Sonne: 1427 Mio. km

Umlaufzeit: 29 Jahre 167 Tage

Eigendrehung: 10 h 14 min

Begleiter 1

Dieser Himmelskörper scheint als einziger Mond des Systems eine eigene Atmosphäre zu haben. Die orangefarbene Wolkendecke ist so dicht, dass sie den Blick auf die Oberfläche ständig erschwert. Der Bodenluftdruck des größten Ninurta-Mondes ist dem der Planeten Caniron und Midgard vergleichbar.

Hauptbestandteile der Atmosphäre ist Stickstoff, daneben wurden bereits Methan, Wasserstoff, Kohlenmonoxid und diverse organische Moleküle entdeckt. Entsprechend ist die Existenz einfacher Lebensformen auf diesem Mond nicht auszuschließen.

Für asische Spezies ist die Atmosphäre aber durchweg nicht ohne Spezialgerät atembar. Die Temperaturen liegen zudem um -170°C.

Da seine Umlaufzeit um Ninurta der Zeit der Eigendrehung entspricht, wendet er dem Planeten stets dieselbe Seite entgegen.

Durchmesser: 5150 km

Entfernung zu Kronos 1,2 Mio. km

Umlaufzeit: 15 Tage 23 h

Eigendrehung: 15 Tage 23 h

Planet 3

(ven. *Wasserstoffperle am Nachthimmel*)

Der von der Sonne aus gerechnet achte Planet wurde erst spät von den Venuriern entdeckt, daher auch der Mythologie und Naturwissenschaft verbindende venurische Name.

Das Gestirn hat einen festen Gesteinskern aus metallischem Kohlenstoff. Die Atmosphäre enthält Wasserstoff und Helium. Die Oberflächentemperatur liegt bei -200°C. Wie bei allen Gasriesen sind die Pole stark abgeplattet.

Die Rotationsachse liegt fast genau in der Bahnebene. Bislang sind 15 Monde und 11 Ringe entdeckt.

Durchmesser: 51.000 km

mittlere Entfernung zur Sonne: 2870 Mio. km

Umlaufzeit: 84 Jahre 5 Tage

Eigendrehung: 17 h 14 min

Planet 4

(ven. *Methanperle am Nachthimmel*)

Die dichte Atmosphäre des äußersten Planeten enthält Methan, Wasserstoff und Helium. Die Temperatur der äußeren Schichten beträgt um -200°C. Der Planet hat mindestens sechs Satelliten und einen Ring.

Durchmesser: 49.000 km

mittlere Entfernung zur Sonne: 4497 Mio. km

Umlaufzeit: 164 Jahre 282 Tage

Eigendrehung: 17 h 50 min

Außengürtel

Vorwiegend außerhalb der Bahn des neunten Planeten gibt es wiederum eine Vielzahl von Körpern, von denen auch die größten nicht die Ausmaße der inneren, festen Planeten erreichen. Ihre Bahnen schwanken meist sehr stark, dass die Entfernung zur Sonne bei manchen zeitweilig sogar kleiner ist als bei Planet 4. Auch sie sind - soweit sie überhaupt bereits von den Asen entdeckt wurden - der Größe nach nummeriert.

Kleinplanet 1

Das Objekt hat eine weißliche Oberfläche und wird von einem winzigen Mond umkreist. Wie im Außengürtel nicht unüblich, hat der Körper eine sehr exzentrische Bahn um die Sonne. Recht ungewöhnlich für ein so großes Objekt hingegen ist, dass die Bahn auch sehr stark von der Ekliptik abweicht.

Momentan, kurz nach der Landung, hat der Körper etwa seine mittlere Entfernung zur Sonne. Die Oberflächentemperatur liegt nur etwa 30° über dem absoluten Nullpunkt.

Durchmesser: 2400 km Entfernung zur Sonne: 5,6 bis 14,7 Mrd. km Umlaufzeit: 557 Jahre

Kleinplanet 2

Die mittlere Oberflächentemperatur beträgt um -230°C.

Durchmesser: 2200 km mittlere Entfernung zur Sonne: 5,9 Mrd. km Umlaufzeit: 248 Jahre 116 Tage Eigendrehung: 6 Tage 9 h
--

Neben dem vergleichsweise großen Mond wird der Planetoid noch von zwei Kleinobjekten begleitet.

Begleiter 1

Der den Kleinplanet umkreisende Mond ist gut halb so groß wie jener. Da er dieselbe Zeit zum Umlauf benötigt wie der Planetoid zur Eigendrehung, ist er immer nur von dessen einer Seite aus zu sehen.

Durchmesser: 1160 km mittlere Entfernung zum Planeten: 20.000 km Umlaufzeit: 6 Tage 9 h

Midgard

Die folgenden Beschreibungen sollen vor allem einen groben Überblick über die Kulturen und Staaten der Erde während der fraglichen Zeit bieten. Mögen die Spielercharaktere auch gelegentlich in die Wirren großer Politik geraten, sind die Informationen doch erst einmal als Grundlage für einen plastischen Hintergrund gedacht. Denn auch die einfachen Leute, auf die sie treffen, werden ihnen mancherlei über ihre Herrscher erzählen können, da ihnen dies ganz einfach wichtig ist.

Zu den **Namen von Orten und Personen** sei gesagt, dass sie dem Sprachgebrauch der asischen Wissenschaft entsprechen. Natürlich kann auch die sich mal täuschen, wenn eine Bezeichnung falsch verstanden wurde oder gar von einem Nachbarvolk stammt.

Landesgrenzen sind zudem in den seltensten Fällen genau bestimmbar. Am verlässlichsten sind Flussläufe.

In den **Herrscherlisten** sind die in den Jahren 569-564 amtierenden Personen in Großbuchstaben aufgeführt, lediglich zur Orientierung in kursiv die nicht mehr oder noch nicht lebenden.

Übrigens werden Herrscher gleichen Namens von niemandem durchnummeriert; dies ist eine Erfindung des Mittelalters.

Namen

Es wurde versucht, alle historischen Orte und Personen möglichst authentisch bei ihren tatsächlichen einstigen Eigennamen zu nennen, um eine wahrhaftigere und zudem für die Spieler um so exotischere Atmosphäre zu schaffen.

Moderne Bezeichnungen werden dem kaum gerecht und sind darüber hinaus ohnehin keineswegs einheitlich. Sie sind über die Jahrtausende und oft über mehrere Sprachen hinweg nicht selten bis zur Unkenntlichkeit entstellt. Daher ist es nicht immer möglich, den ursprünglichen Namen zu rekonstruieren. Für Unklarheiten kann aber im Spiel auch eine stimmungsvolle Erklärung gefunden werden: Auch die Asen finden sich nicht immer gleich mit den fremden Sprachen und Begriffen zurecht und müssen sich in manchen Fällen mit Fremdbezeichnungen behelfen.

Aufgrund des Umstandes, dass schon immer wenig gewissenhaft mit den Namen fremder Völker umgegangen wurde, sind - soweit bekannt - fremdsprachliche Bezeichnungen der gleichen Zeit jeweils angegeben. Diese sollen wiederum der Atmosphäre dienen und mögen dem Spielleiter außerdem erleichtern, sich bei den vielen Verballhornungen in Quellen wie Literatur zu rechtzufinden. Vor allem aus letzterem Grunde sind auch zur behandelten Zeit extrem unbedeutende Sprachen erwähnt, wie zum Beispiel das Lateinische.

Aussprachehinweise

Wir wollten dem Leser ersparen, eine Vielzahl künstlicher Lautschriften lernen zu müssen. Daher sprechen sich grundsätzlich alle Namen so aus, wie man es im Deutschen gewöhnt ist.

Š ist als „sch“ zu lesen. Damit soll dem Umstand Rechnung getragen werden, dass es in allen Keil- und vielen anderen Schriften selbstverständlich einen eigenen Buchstaben für diesen Laut gab.

Da wir heute ein etwas erweitertes lateinisches Alphabet verwenden, wurde auch hier der deutschen Aussprache gemäß geschrieben statt wie im lateinischen Original. Falls der Spielleiter seinen Detektiven also einen Originaltext präsentieren will, gilt: K=C, J=I sowie Ä=AE usw.

Beim Hellenischen wurde der Einfachheit halber auf η als ä verzichtet und wie noch überwiegend in der Literatur üblich mit e umschrieben. Das Y wird übrigens - wie sein Name ja bereits sagt - grundsätzlich immer als Ü gesprochen.

Abkürzungen der Sprachen

alb.	albesch (elfisch; außerirdische Sprache)
akk.	akkadisch
aram.	aramäisch
ašš.	aššurisch (akkadischer Dialekt)
awest.	awestisch
bab.	babilunisch (babylonisch; akkadischer Dialekt)
elam.	elamisch
hebr.	hebräisch (kanaanäischer Dialekt)
hell.	hellenisch (griechisch)
ion.	ionisch (hellenischer Dialekt)
jap.	japanisch
kan.	kanaanäisch (phoinikisch und verwandte Dialekte)
kem.	kemetisch (ägyptisch)
kelt.	Keltisch
lat.	lateinisch
lep.	leporisch (außerirdische Sprache)
luw.	luwisch
osk.	oskisch (sabellischer Dialekt)
pars.	Parsisch (altpersisch)
ras.	rasna (etruskisch)
sab.	sabaisch (südarabischer Dialekt)
šum.	eme-gi (šumerisch)
tiud.	tiudisk (germanisch)
umbr.	umbrisch (sabellischer Dialekt)
ven.	venurisch (außerirdische Sinnsprache)

Empfehlenswerte Quellen und Literatur

Wenn sich der Spielleiter für eine Gegend als Hintergrund für ein Abenteuer entschieden hat, kann er unter Zuhilfenahme der in diesem Buch gewonnen Informationen die umfangreichste Sammlung an Quellenbüchern zu Rate ziehen, die jemals ein Rollenspiel gehabt hat: Die Geschichtsbücher.

Natürlich kann man fast jedes beliebige Geschichtsbuch oder gar einen historischen Roman verwenden, um sich zu informieren oder auch nur zu inspirieren. Die Qualität der Literatur ist extrem schwankend und besonders bei konkreten Einzelinformationen oft enttäuschend. Meist empfiehlt es sich, verschiedene Werke zu einem Thema zu Rate zu ziehen, falls man als Spielleiter eine sowohl plastische als auch fundierte Welt darstellen möchte. Denn selbst altgediente Historiker pflegen sich bisweilen zu irren, falsch abzuschreiben oder schlicht unpräzise in ihren Angaben zu bleiben.

Abbildungen aus Geschichtsbüchern werden jedoch meist einen guten Einstieg in die Atmosphäre vermitteln und eignen sich daher sicher auch zum Vorzeigen innerhalb des Spieles.

Vereinzelt werden im Folgenden Literaturempfehlungen zu spezielleren Themen geboten. An gleicher Stelle sind auch Stichwörter angegeben, unter welchen man in Lexika und im Web nachschlagen kann. Bei diesen handelt es sich allerdings meist um moderne Begriffe, welche zur Zeit der Handlung noch unbekannt waren. Darüber hinaus gibt es Standardwerke, die für den gewissenhaften Umgang mit der Antike unsere besondere Empfehlung verdienen:

Die ›Darlegung der Erkenntnis‹ des **Herodotos** (um 484-425) ist ein umfassendes Werk über Vorzeit und Beginn der sogenannten Perserkriege. In vielen Exkursionen bemüht sich der Verfasser, dem Leser all die vielen historischen Personen und Länder näherzubringen. Von Cicero wurde er später ›Vater der Geschichte‹ genannt. Es gibt zahlreiche Übersetzungen, die meist ohne einen Titel erschienen sind, da es sich um Herodotos'

einziges Werk handelt. Zu warnen ist vor einer massiv gekürzten und somit ausdrücklich wertlosen Fassung von Reclam.

Einen interessanten umfassenden Einstieg in alle unseren Zeitraum betreffenden und diesen vorhergegangenen Kulturen bieten die ersten beiden Bände der Reihe **Brockhaus - Die Bibliothek - Die Weltgeschichte**: 1) Anfänge der Menschheit und frühe Hochkulturen; 2) Antike Welten.

Sie sind für eine Gesamtdarstellung der Weltgeschichte ausgesprochen detailliert, zudem reich bebildert und bieten nebenher diverse Karten, Übersichten und Ausschnitte aus alten Texten, sowie zahlreiche Literaturhinweise.

Es gibt zwei **Standardnachschlagewerke** für Historiker, die sich vor allem mit der griechisch-römischen Antike befassen, doch in diesem Rahmen auch auf viele Randbereiche und andere alte Kulturen Europas, Vorderasiens und Nordafrikas eingehen. Für den Einstieg leichter ist ›Der neue Pauly‹ - Enzyklopädie der Antike in 24 Bänden. Hierzu ist besonders empfehlenswert der dritte Ergänzungsband, ein **Historischer Atlas der antiken Welt**, welcher sich endlich einmal konsequent um die antiken Eigennamen bemüht und auch das Altertum etwas eingehender behandelt.

Der Vorläufer ›Paulys Realencyclopädie der Classischen Altertumswissenschaften‹ in 85 Bänden ist zwar weniger aktuell, doch spielt dies in der Alten Geschichte keine so große Rolle. Für den detailbesessenen und historisch besonders interessierten Spielleiter bietet diese Ausgabe erheblich genauere Informationen, die allerdings weniger leicht verdaulich geboten werden.

Allgemein nützlich mag auch das Reallexikon der Vorgeschichte sein, das sich mit den verschiedensten Kulturen befasst. Das lediglich drei Bände umfassende Lexikon der alten Kulturen enthält brauchbare Bilder, Karten und Tabellen.

Als **Internetstartrampe** können OHHs Historische Seiten dienen: <http://ohher.de/Geschichte/>

Übrigens Obacht! Im Internet treten noch weit mehr Fehler als in der wissenschaftlichen Literatur auf.

Götterwelten

Es versteht sich von selbst, dass die Asen keines der auf Midgard verbreiteten Weltbilder teilen. Die Beschäftigung mit dortigen Göttern hält sich daher in bescheidenen Grenzen Einzelner. Daher werden Kenntnisse darüber im Folgenden allenfalls angedeutet. Einige ganz allgemeingültige Bemerkungen können aber vorab zu allen Religionen getroffen werden.

Nirgends auf der Welt gibt es einen Monotheismus, der die Existenz anderer Götter grundsätzlich leugnet. Lediglich sind manche Götter den anderen übergestellt oder die Verehrung der anderen wird schlicht und einfach von der Priesterschaft verboten (Henotheismus).

In der asischen Wissenschaft untergliedert man drei Sorten von Göttern:

- 1) solche, die auf historische Personen wie Heroen, Herrscher oder Weise zurückgehen,
- 2) jene, die Naturphänomene erklären sollen und
- 3) zu machtpolitischen Zwecken erfundene Götter.

Manche dieser Gestalten erfüllen in sich auch zwei oder alle drei Kriterien. Man geht davon aus, dass nicht nur in den alten Welten, sondern auch auf Midgard und überhaupt grundsätzlich dieses Schema anwendbar ist. Freilich sind die Göttermythen Midgards noch nicht so weit erforscht, dass man bereits viele in die Kategorien hätte einsortieren können.

In den Länderkapiteln wird nur oberflächlich auf die Religionen eingegangen, da die Götter für die Midgard-Menschen zwar höchst wichtig und allgegenwärtig sind, aber natürlich für die Asen nur am Rande des Interesses liegen.

Westeurasien

Eurasien ist geographisch gesehen ein einziger Kontinent. Durch seine immense Größe und Völkerzahl, die entsprechend viele Siedler der Flotte angelockt hat, steht man in Asgard vor dem Problem, eine politische Grenze zu setzen. In Abweichung von dem Weltbild der Hellenen, denen man sonst in vielen Begrifflichkeiten folgt, kann die Trennung jedoch nicht durch Aigais und Schwarzmeer bestehen. Die entstehenden Hälften wären zu ungleich. Zudem lässt diese Einteilung den weiteren Verlauf im Norden gänzlich offen. Daher neigen viele asische Wissenschaftler dazu, die Großreiche nördlich der arabischen Halbinsel zum westlichen Teil zuzuschlagen. Im Norden ist eine Trennung durch den Ural relativ leicht, da dort ohnehin keine Staaten bestehen. Für den Süden jedoch streitet man in Asgard noch über die Grenze, die zwischen dem Kaspischen Meer, dem Rande des Madaischen Reiches und dem Indus gesucht wird.

In den **orientalischen Ländern** ist die Vielehe als Symbol von Reichtum und Macht weit verbreitet. Zudem ist wie bei den meisten Kulturen der Weltgeschichte die Heirat als Bekräftigung von Bündnissen üblich, wodurch Herrscher meist Fürstentöchter aus verschiedensten Ländern ehelichen.

Europäische Stammesvölker

Der Kontinent ist von gewaltigen artenreichen Wäldern bedeckt, die lediglich im Süden etwas lichter werden. An großen Seen und Flüssen gibt es vielfach ausgedehnte Sumpfgebiete. Doch ein Netz von Wasserstraßen durchzieht das gesamte Festlandeuropa und hat schon vor Jahrhunderten - vermutlich Jahrtausenden - für erstaunlich lange Handelswege den Boden bereitet.

Tiudisker

Über die Benennung dieses in Nord- und Mitteleuropa verbreiteten Volksgebildes ist man sich in Asgard noch weitgehend uneins, da noch keine Sammelbezeichnung - auch keine durch Außenstehende - auf Midgard vorgefunden wurde. Die Gebildeten haben immerhin aufgrund der verbindenden Sprache und kultureller Übereinstimmungen eine vage Vorstellung der Zusammengehörigkeit ihrer Stämme und der gemeinsamen Herkunft. Den nicht direkt benachbarten Völkern sind die Tiudisker kaum bis gar nicht bekannt. Die Hellenen beispielsweise wissen sie aufgrund lediglich vager Kunde nicht von den Kelten zu unterscheiden und halten sie für Angehörige derselben Völkergruppe. Zudem führt eine besondere Offenheit dazu, dass sie freundliche Fremde schnell bei sich aufnehmen, ihre kulturellen Eigenheiten ausprobieren und dadurch mit ihnen verschmelzen.

Tiudisker ist somit in Asgard noch als ein behelfsmäßiger Volksbegriff angesehen. Er ergibt sich aus dem einheimischen Wort tiudisk für völkisch, womit die Volkssprache gemeint ist.

Ausssehen

Die Tiudisker sind überwiegend blond und sprechen ihrer Haartracht besondere Bedeutung zu. Sie abzuschneiden, ist bei beiden Geschlechtern gleichermaßen ein Zeichen für Ehrlosigkeit. Manche Stammeszugehörigkeit lässt sich gar der Frisur erkennen.

Mit ihrer Körperhöhe reichen die Tiudisker im Durchschnitt an die menschlichen Asen heran, was unter den Menschen Midgards sonst kaum vorkommt.

Weltsicht

Bei den westlichen Stämmen gibt es die Legende, alle Menschen würden von Mannus, dem Sohne des zwitterhaften Erdgottes Twiston, abstammen. Doch die alltäglichen Probleme gel-

ten den Stämmen weit mehr als diese Frage, die nur in Liedern behandelt wird.

Ebenso pragmatisch werden die Götter ganz allgemein betrachtet: Sie sind keine Unterdrücker, die den Menschen ihren Willen aufdrängen, sondern haben ihre eigenen Interessen. Man kann sie als Verbündete anwerben, ihnen einen Handel vorschlagen oder sie um Hilfe bitten. Ihre Zuständigkeitsbereiche und Namen variieren regional ähnlich wie die Dialekte.

Häuser für Götter oder kultische Handlungen gibt es nicht; man erkennt die Gottwesen an besonderen Plätzen in der Natur, zum Beispiel in Hainen, auf Lichtungen oder in Gewässern. Auch konkrete Götterbildnisse sucht man vergebens. Lediglich Naturgewalten oder Geister symbolisierende Holzfiguren sind bei dieser naturverbundenen Religion gebräuchlich.

Entsprechend sind die wichtigsten Gottheiten jene der Fruchtbarkeit und des Lichts, da man ihnen auch die höchste Bedeutung bei der Sicherung des Fortbestandes der Stämme zuschreibt.

Für die Fruchtbarkeit steht naheliegenderweise gleich ein Götterpaar, Nerthuz und Ertho. Freilich ist diese nicht auf die menschliche oder tierische Fortpflanzung begrenzt, sondern schließt selbst fruchtbare Erde mit ein.

Ostara ist Göttin des Tageslichtes und somit zugleich der Morgenröte und der Himmelsrichtung des Sonnenaufganges ebenso wie des Frühlings mit seinen länger werdenden Tagen. Sie gilt eng mit Tiwaz, dem vergöttlichten Tageshimmel verbunden.

Der höchste Feiertag liegt allerdings bereits auf der Winter Sonnenwende, wie sie bei letztlich allen Völkern der Nordhalbkugel von größter Wichtigkeit ist. Ähnlich hohe Bedeutung erreichen die Tagundnachtgleichen und die Sommersonnenwende.

Lebensweise

Die Stämme sind prinzipiell sesshaft und leben in ihren ländlichen Siedlungen in fast ausschließlich aus Holz errichteten Gebäuden. Das Langhaus mit integriertem Stallteil herrscht vor. Die Gehöfte stehen einzeln oder zu Dörfern gruppiert.

Dem männlichen Oberhaupt eines solchen Hauses, das nicht nur die eigentliche Familie, sondern auch Gesinde umfassen kann, steht die oberste Entscheidungsgewalt zu. Von außen darf ihm hier niemand, auch kein Häuptling hineinreden. Es ist also eine elementar föderalistische Gesellschaft ohne jede Zentralgewalt.

Maßvoll findet Getreideanbau statt; auch Apfelbäume hat man sich kultiviert, doch ansonsten versorgt man sich mit Obst und Gemüse aus dem Wald ringsum. Vieh dient neben seiner eigentlichen Nutzung auch als Zahlungsmittel. Besonders verbreitet sind kleine Rinder, Schweine und Schafe.

An den Küsten ist natürlich auch der Fischfang sehr umfangreich, weswegen man bei den nördlicheren Stämmen überall gute Seefahrer und hochseetaugliche Schiffe finden kann.

In der Schmiedekunst sind die Tiudisker weithin unübertroffen. Passenderweise haben Schmied und Hammer bei ihnen ein besonders hohes mystifiziertes Ansehen. Unterstrichen wird dies noch durch den überregional wichtigen Donnergott Thunar, dessen Waffe der Kriegshammer ist. Schwerer und Eisen sind allerdings eher den Reichen und Edlen vorbehalten; alltagstaugliche **Waffen** wie Äxte sind weit häufiger, viele bestehen auch noch aus Bronze.

Im **Bergbau** werden oft Kinder, besonders gern aber kleinwüchsige Erwachsene eingesetzt, da diese leichter durch die engen Stollen kriechen können. Die kleinwüchsigen Bergarbeiter nennt man auch ›Twerke‹. Wo es diesen Bergbau nicht gibt, ranken sich allerlei wunderliche Legenden um diese kleinen Wichte. Selbst die als Helm dienenden ausgepolsterten Filzmützen erhalten mancherorts ein märchenhaftes Ansehen.

Heilig ist auch das **Gastrecht**; man nimmt jeden Wildfremden auf, der um Obdach bittet und bietet ihm den gleichen zweifelhaften Komfort wie sich selbst. Man macht seine Feinde zu den eigenen und erwartet dafür als Gegenleistung lediglich Geschenke, soweit der Gast denn über Entsprechendes verfügt.

Recht und Organisation

Die Gemeinschaft beruht auf Konsens. Das einzige Zentralorgan ist die Ding oder regional auch Ting genannte Volksversammlung. Hier werden alle Ämter vergeben, Gerichte abgehalten und Kriege beschlossen.

Während die Tiudisker im Frieden davon abgesehen unabhängig und im staatlichen Sinne unorganisiert für sich leben, wählen sie im Kriegsfall auf einem Ding einen Harjateugon (*Heerzug*) genannten Anführer. Dieser entstammt meistens einer Edelsippe, den Edelingen, doch wiegen seine Fähigkeiten bei der Wahl schwerer als die Herkunft allein. Entsprechend leicht kann er sein Amt bei Versagen wieder verlieren; nach dem Feldzug ist es ohnehin beendet, denn einen dauerhaften Herrscher würde hier niemand dulden. So ist denn das Treueverhältnis zwischen dem Heerführer und seinen Anhängern ein gegenseitiges und fortlaufend freiwilliges.

Man kämpft in Herraden (*Hundertschaften*) gemeinsam mit Verwandten und Nachbarn, was den Zusammenhalt stärkt. Anführer und Sprecher ist der Thiudan. Die Herraden sind auch in Friedenszeiten zu Fylkien (*Gauen*) geordnet, die gemeinsam wiederum einen Stamm bilden. An Form und Bemalung des Schildes kann man die Stammeszugehörigkeit erkennen. Daher gilt der Verlust des Schildes im Kampfgetümmel auch als eine besondere Schande.

Eine weitere wichtige Stellung bekleidet der Kuning. In sich vereint er die Aufgaben und das Ansehen eines Zauberers, Wahrsagers und Priesters. Gewöhnlich geht sein Wissen auf einen geeigneten Sohn über.

Eine übergeordnete Gerichtsbarkeit findet nur statt, wenn sie von einer streitenden Partei aufgerufen wurde. Gewöhnlich werden Rechtsstreitigkeiten dann vor der versammelten Allgemeinheit verhandelt und von allen gemeinsam beurteilt. Die Anwendung von Rechtsformeln gilt dabei als sehr bedeutsam, um dem Anlass die nötige Würde zu verleihen. Zugleich aber ist das Recht als sozusagen verstaatlichter Teil der Sitte ebenso wandelbar wie diese. Und da es keinen wirklichen Staat gibt, kann dieser auch nicht als Partei auftreten.

Schuldverträge sind entweder vollkommen unbekannt oder werden doch zumindest abgelehnt. Man leistet sich nur, wofür man auch sofort die Gegenleistung erbringen kann.

Besondere Orte

Überall im Siedlungsraum der Tiudisker und Kelten dienen Burgen als Wirtschafts- und Marktzentren. An einem Knotenpunkt der Handelsstraßen hat sich aus einer davon eines der wenigen stadtartigen Orte Mitteleuropas entwickelt: Im wohlhabenden **Askiburg** (*'Escheburg'*; hell. *Askipurzion*, lat. *Asci-burgium*) am Flusse Reinos (*'wirbelnd fließend'*; kelt. *Renos*, hell. *Rhenos*) werden vor allem der Bernstein der Küste und Pelze aus dem hohen Norden sowie Zinn aus Prettanien gegen Kulturgüter des Südens umgeschlagen. Zugleich führt mit dem sogenannten **Helweg** eine wichtige Handelsstraße ostwärts. Die Bevölkerung mischt sich wie im Umland aus Kelten und Tiudiskern. Denn bildet der Fluss auch eine ungefähre Grenze zwischen den beiden Völkerschaften, wird diese doch durch den friedlichen Handel und familiären Austausch weitgehend aufgeweicht. Da alle umliegenden Stämme davon profitieren, ist Askiburg auch recht sicher vor gierigen Übergriffen, steht es doch unter dem Schutz aller Nachbarn.

Ein besonderes kultisches Zentrum befindet sich auf der Insel **Abalus**, welche man wegen ihres schwunghaften Bernsteinhan-

dels auch als die Bernsteininsel kennt. Sie liegt in der tiefen bucht des zweiten tiudischen Urstromes Albia (*'Fluss'; kelt./lat. Albis, hell. Eridanos*). Über die uralten Handelswege gelangt der hier gefundene oder von den umliegenden Festlandsküsten zusammenlaufende kostbare Rohstoff bis ans Mittelmeer und sogar ins ferne Kemet.

Literatur

Zum Nachschlagen eignet sich oftmals das „Reallexikon der Germanischen Altertumskunde“ in 35 Bänden, dessen Qualität je nach Beitrag allerdings stark schwankt. Manche sind nicht einmal auf deutsch abgedruckt. Behandelt wird auch fast immer eine spätere Zeit, zudem meist allzu sehr aus römischer Sicht.

Lexikalische Suchansätze: Jastorfkultur A; Frühgermanen, Bastarnen, Proto germanisch

Keltike

(kelt. *Cheiltig* oder *Galtig*, tiud. *Walchen*)
Diese aus dem Hellenischen übernommene Bezeichnung umfasst das Gebiet der verschiedenen Stämme des mittleren und mittelwestlichen Europa, welche keinen selbstgewählten Eigenamen für ihre Gesamtheit zu haben scheinen.

Die Stämme werden von Fürsten beherrscht, auf die eine Edlen-Schicht folgt, welche in der Regel aus Kriegern besteht. In absteigender Reihenfolge kommen dann die Priesterschaft der Druiden, die Handwerker und schließlich die breite Masse der Bauern.

Einige der befestigten Städte haben bereits mehrere tausend Einwohner. Die Hütten werden aus einem Lehmgeflecht gefertigt und sind mit einem kegelförmigen, strohgedeckten Dach aus Holz besetzt. Holzzaun und Graben schützen die Gemeinschaft. Es gibt auch Hügelbefestigungen.

Insbesondere im Westen sind mittlerweile »Braken« genannte Hosen als Kleidung für Männer aufgekommen, haben die Männer jedoch noch nicht völlig verdrängt. Die »Guten« Kleider sind aus Wolle und bunt gemustert. Bei den Männern sind lang herabhängende Schnurrbärte üblich. Blond und rotblond sind die häufigsten Haarfarben.

Die Kelten sind mit Metallen weit besser ausgestattet als ihre tiudischen Nachbarn. Sie verfügen über Streitwagen und von Rindern gezogene eiserne Pflüge. Selbst die hölzernen Wagenräder sind oft schon mit Eisenreifen umgeben. Auch Bronze und Gold werden zu Schmuckstücken und Prunkkrustungen verarbeitet, die einen hohen Tauschwert darstellen. Als Waffen dienen eiserne Dolche, lange Schwerter und Speere sowie Steinschleudern.

Literatur

Martin Kuckenburs „Die Kelten in Mitteleuropa“ bietet einen allgemeinen Überblick mit Karten, Fotos und Quellenzitate.

Lexikalische Suchansätze: Hallstattkultur D, Heuneburg

Ligurer

Von den Völkern am Mittelmeer vielfach für Kelten gehalten, sind die Ligurer doch ein eigenständiges Volk, welches im Laufe der letzten Jahrhunderte von jenen mehr und mehr an die Ränder der heutigen Keltike verdrängt wurde.

Prettanische Inseln

Ob ihrer Funktion als größter Zinnlieferant der gesamten westeurasischen und nordlibyschen Welt wird diese abgelegene Inselgruppe in den verschiedenen Sprachen meist Zinninseln genannt, zumal man nur in den nördlichsten und westlichsten Ländern Europas ihre Lage kennt.

Die **Hauptinsel Albion** ist nicht zuletzt durch den Handel mit dem begehrten Metall in ihrem Süden zum Teil schon unter keltischem

Kultureinfluss. Dort ist es auch üblich, sich die Gesichter für den Kampf und kultische Handlungen blau zu färben. Die eigentlichen kleinen Zinninseln liegen am südwestlichen Kap Belerion.

Irne, die westlich Albions gelegene zweitgrößte Insel Prettanien, beherbergt hingegen noch sehr primitive Stämme, darunter auch Menschenfresser. Im Landesinneren gibt es einige Goldvorkommen, die ebenfalls seit ungewissen Zeiten auf Schleichwegen nach Festlandeuropa hin ausgeführt werden, vor allem nach Turta.

Illyrien

Die Totemtiere geben in diesem Gebiet die Namen der Stämme: Taulantier, Dardaner, Paionen, Amantiner, Japoden, Delmaten usw.

Stammvater Illyrios wird mit einer Schlange dargestellt. Die Tatauierung ist weit verbreitet. Frauen haben eine freie Stellung.

Thrake

Stämme: Daker, Geten, Dardaner, Triballer, Serden, Odrysen, Bessen

Makedones

Hauptstadt Aigai
Herrscherdynastie der Argeadai
Titel: Basileus, Mehrzahl Basiloi

Perdikkas (~650-620)
Argaios (~620)
Philippos (~620-588)
AEROPOS
Alketas

Turtas

(kan. *Taršiš*, hell. *Tartessos*, ass. *Tarsisi*)

Unweit der Meerenge zwischen Europa und Libye, dem sogenannten Sund, ist die größte Handelsmacht Europas beheimatet, denn dieses Gebiet verbindet zwei Kontinente und zwei Meere miteinander. Die alte und reiche **Handelsstadt Turta** liegt sicher auf der Insel Katara (*hell. Erytheia*) zwischen den beiden südöstlichen der vier Flussarme des Tertis an seiner zwölf Kilometer breiten Hauptmündung. Zudem ist Turtas Stadtmauer mit besonders massiven Bastionen ausgestattet, welche selbst im Orient ihresgleichen suchen.

Silber und Kupfer kommen in beträchtlichem Umfang im Um- und Hinterland vor, welches man nach der Hauptstadt die Turtas nennt. Zinn wird über den keltischen Norden von der Prettanike, Gold ebenso wie Elfenbein aus Libye eingeführt.

Auf der anderen Seite bestehen enge Handelsbeziehungen zu den Kanaanäern und den Hellenen, welche die Metalle in den gesamten Mittelmeerraum weiterverkaufen.

Das Binnenland ist landwirtschaftlich gut erschlossen und von einem Kanalnetz durchzogen, wie man vergleichbares sonst nur in den Großreichen des Ostens findet. Rinderzucht und die rötliche Schafswolle bieten die Grundlagen für weitere Hauptzweige der Wirtschaft. Flussaufwärts liegen auch die nächstgrößeren Städte Ispalis und Korduba.

Das Herrscherhaus stammt ursprünglich von den Rasna in Italien ab. Dem rüstigen **König Arkntuni** (*hell. Aganthonios*) wird nachgesagt, er sei bereits 100 Jahre alt. Er residiert in der Königsburg auf der Halbinsel Salmedina, gegenüber der Stadt.

Die Schiffe des Landes gelten in der Mittelmeerwelt als besonders schnell: Über 200 Kilometer können sie innerhalb von 24 Stunden zurücklegen.

Der Sund von Turta

Während die Kanaanäer die Bezeichnung der Meerenge als »der Sund« von den Einheimischen übernommen und lediglich in ihre Sprache übersetzt haben, nennt man sie bei den Hellenen »Sund des Okeanos«. Dies kennzeichnet bereits deutlich die Abgrenzung zwischen den Meeren der Welt vom Okeanos, den man sich bei vielen Völkern als weltumspannenden Wasserkreis vorstellt. Auch die Auffassung vom »Mund des Okeanos« wird vereinzelt vertreten.

Besonders kennzeichnend sind die beiden weithin auffälligen Hügel nördlich und südlich des Sundes. Jener im Norden liegt auf einer kleinen Landzunge und wird bei den Hellenen Kalpe genannt. Auf der westlichen Seite verfügt er über eine große Aushöhlung. Ihm nicht ganz direkt gegenüber auf der libyschen Seite erhebt sich steil der Abila. Die Kanaanäer denken sich die Hügel als Auftürmungen des Gottes Melkart, der damit Geländemarken setzen wollte. Diesem Gedankenbeispiel folgt man auch unter den Hellenen teilweise, nur dass es bei diesen die Tat des Herakles war.

Rasna

(umbr. *Turskus*, hell. *Tyrrhenoi* oder *Tyrsenoi*, kemet. *Turuša*, lat. *Etruski*)

Das Volk der Rasna, welches zu Teilen vor Jahrhunderten aus Kleinasien eingewandert sein mag, teils aber wohl auch durch noch ältere Zuwanderungen aus dem Norden sowie die frühesten Ureinwohner entstand, hat keine gemeinsame feste Staatsform errichtet, dafür aber einen losen Städtebund. Nominell besteht der Bund aus zwölf Städten, doch beanspruchen noch ein paar mehr die Zugehörigkeit. Wichtige Zentren sind Arretin, Kaisri, Kleysin, Kurtun Perusna, Pupluna, Ruselli, Tarchuna, Wei, Welathri, Welchl, Welsna, Wetluna und Wipsul unter dem jeweiligen Stadtherrscher, dem Lauchume.

Jährlich findet ein Treffen im Bundesheiligtum bei Welsna statt, im Tempel des Gottes Woltumna. In diesem Rahmen bespricht man Angelegenheiten, die den gesamten Bund angehen. Zugleich aber finden auch gemeinsame Kulthandlungen, sowie ein Markt und allerlei Spiele und Wettkämpfe statt.

Der Norden ist dünner besiedelt und hat einen eher ländlichen Charakter mit seiner agrarisch ausgerichteten Wirtschaft und den tiefer im Binnenland gelegenen Städten zwischen den Kalk- und Sandsteinhügeln.

Im Süden herrscht dagegen eine vulkanisch zerklüftete Tufflandschaft mit steilen Tälern und langgestreckten Plateaus vor. Hier regiert der Handel, und entsprechend liegen die Städte näher am Meer und haben vorgelagerte Hafensiedlungen.

Überall liegen die Städte zu ihrem Schutz auf natürlichen Erhebungen. So brauchen sie wenig an Stadtmauern. Jede Metropole gebietet über einen größeren Landstrich; diese sind durch Grenzsteine markiert, welche darüber Auskunft geben, welcher Stadt Einflussgebiet hier endet.

Straßen orientieren sich meist entlang der Flusstäler, obgleich die Gewässer kaum schiffbar sind. Das Land ist allgemein fruchtbar. Zu den Exportgütern zählen vor allem Öl und Wein. Auch metallene Bodenschätze gibt es reichlich bis hin zu Silber. Importiert werden vor allem Luxusgüter aller Art.

Die nördliche Pados-Ebene und das südliche Einflussgebiet um die Hellenenstädte Neapolis und Kyme bilden zwei eigene Zwölfstädtebünde nach dem Vorbild des Kernlandes.

Die Rasna haben ein erfolgreiches Zweckbündnis zu Kart Chadašt, mit dem sie sich die Vormachtstellung im westlichen Mittelmeer teilen. Zugleich pflegen sie enge kulturelle Beziehungen zu den hellenischen Städten.

Die Stadtkönige sitzen auf einem mit Elfenbein ausgelegten

Klappstuhl, dem sogenannten kurulischen Sitz. Selbst schmücken sie sich mit einem Diadem, der Toga und einem Zepter. Ihre Amtsgehilfen sind mit in Rutenbündeln steckenden Beilen bewaffnet.

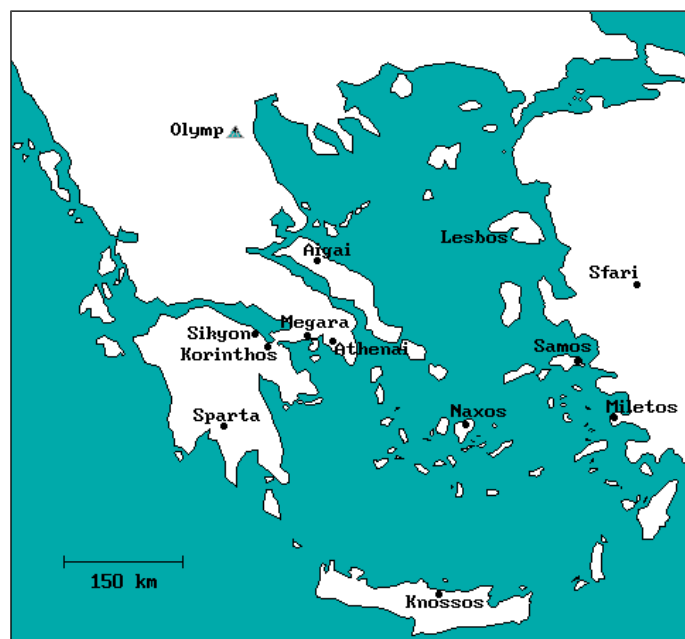
Das Volk der Rasna ist sehr religiös und hat eine regelrechte Vorhersageindustrie herausgebildet, legt andererseits aber auch hohen Wert auf die eigene Bildung und den Luxus. So finden sich Sklaven verschiedenster fremdländischer Herkunft. Diese erfahren immerhin gute Behandlung. Die halbfreien Bauern sind kriegspflichtig.

Den Frauen sind im Vergleich zu östlicheren Mittelmeervölkern weiträumige Freiheiten und Rechte eingeräumt. So dürfen sie mit den Männern Sport treiben und auch an Gelagen teilnehmen.

Roma

Dieses kleine Königtum liegt am südlichen Rande des Städtebundes, umgeben von latinisch sprechenden Stämmen. Die Stadt wurde einst unter den Ruma, einem adeligen Rasna-Geschlecht, aus Siedlungen der Latiner, Sabiner und Rasna zusammengeschlossen und steht nun unter der Herrscherdynastie der Tarchuna. Der gegenwärtige ist erst seit kurzem Lauchume (lat. *Rex*). Väterlicherseits soll er von den Hellenen abstammen.

Hellas



Zum Stammland der Hellenen gehört in etwa die gesamte Balkanhalbinsel mit allen vorgelagerten Inseln, ebenso das gegenüber an der kleinasiatischen Küste gelegene Ionien sowie Krete. Doch in den letzten zwei Jahrhunderten wurde von den größeren Metropolen ausgehend zahlreiche Kolonien gegründet - Städte, die in der Regel von Beginn an politisch eigenständig sind. Diese Kolonien liegen fast überall um das Mittelmeer und den Pontos Euxinos - das Schwarze Meer - und liegen vielfach mit kanaanäischen Gründungen in Konkurrenz um den Handel.

Die Bauweise in den hellenischen Städten ist im wesentlichen immer wieder ähnlich. Vorwiegend bestehen die Gebäude aus Balkenwerk und an der Sonne getrockneten Lehmziegeln. Im Zentrum gibt es eine höhergelegene, befestigte Oberstadt (hell. *Akropolis*), in die man sich im Kriegsfall zurückziehen kann. Insgesamt bieten die Städte ein buntes Bild, denn Wohnhäuser wie Tempel sind mit kräftigen Farben bemalt, ebenso die meisten Statuen. Auch ein Theater gehört zum Selbstverständnis jeder größeren hellenischen Stadt.

Hellas kennt noch keine gemeinsame **Zeitrechnung**. In manchen Städten nennt man das Jahr nach den amtierenden Ephoren, in anderen nach den Archonten, wieder anderswo nach Priestern.

Bei den Monatsnamen weichen die einzelnen Stadtstaaten (*hell. Poleis*) weniger voneinander ab. Vielfach wird auf einen ähnlichen Fundus von Namen zurückgegriffen, doch recht unterschiedlich den Jahreszeiten zugeordnet.

Auch die Regierungsformen sind sehr uneinheitlich zwischen den Städten.

In den letzten 150 Jahren wurden von großen hellenischen Städten aus schier zahllose **Stadtneugründungen** ums Schwarzmeer und das nördliche Mittelmeer unternommen. In Hellenikos nenn man sie Apoikien, also 'Weg-Hausungen', was den Auszugscharakter verdeutlicht.

Viele dieser Teil-Auswanderungen wurden nötig, wenn die Bevölkerung für eine weitere Versorgung zu groß geworden war, andere auch aus inneren sozialen Spannungen heraus oder aufgrund der Rivalität von Adeligen untereinander. Zugleich bedeutete eine solche Neugründung fast immer einen wirtschaftlichen Vorteil für die Mutterstadt, zu der gewöhnlich zumindest anfangs enge Beziehungen herrschten.

Diese Art der Kolonisierung scheint allerdings langsam abgeschlossen zu sein; sie findet nur noch vergleichsweise selten statt.

Attika

Volksherrschaft; **Hauptstadt:** Athenai

Bereits seit 683 sind die Archontes (*Einzahl Archon; hell. 'Gebietender'*) die jährlich von der Volksversammlung gewählten höchsten Beamten:

Archestratides (577/6)
Aristomenes (570/69)
HIPPOKLEIDES (566/5)
Komeas (561/0)
Hegestratos (560/59)

Der Staatsmann und Dichter **Solon** (*Lebenszeit ~640-560*) aus dem Geschlecht der Medontiden schlichtete während seiner ersten Amtszeit als Archon 594/3 zwischen Adel und Bauern, indem er die Verfassung erneuerte. Vor seinem Archontat hatte er bereits eine längere Reise ins ferne Agyptos - also nach Kemet - unternommen und sich bei den Kriegen gegen Megara und gegen Krisa hervorgetan. Auch in Lydia weilte er inzwischen einige Jahre.

Angesichts der trotz seiner Gesetzesreform weiter andauernden inneren politischen Kämpfe in Athenai warnt der alte Herr immer wieder davor, eine Tyrannis wie in anderen Städten könne auch hier entstehen.

Noch aber gliedert sich die Bevölkerung in vier Klassen, die sich nach dem Vermögen richten:

Die Fünfhundertscheffler (*hell. Pentakoisomedaimnoi*), sind Großgrundbesitzer und reiche Kaufleute; sie können sich als einzige zu Archonten wählen lassen und somit in den obersten Kontrollrat, den Areopag aufsteigen.

*

Peloponnesos

(*hell. 'die Pelops-Insel'*)

Lediglich durch den Isthmos von Korinthos mit dem Festlande verbunden und somit Halbinsel.

Sikyon

(*hell. 'Gurkenstadt'*)

Die Stadt liegt unfern der Nordküste der Peloponnesos gut dreißig Kilometer westlich von Korinthos.

Herrscher (Tyrannen)

<i>Orthagoras (~660-650)</i>
<i>Myron (~650-630)</i>
<i>Aristonymos (~630-610)</i>
<i>Myron (7 Jahre ~610-600)</i>
<i>Kleisthenes (~600-570)</i>
AISCHINES (~570-550)

Bauten: Tempel der Heroen Adrastos am Marktplatz und Melanippos beim Prytaneion, Halle des Kleisthenes.

Wirtschaft: fruchtbare Böden, Erzverarbeitung, Tonvorkommen und keramisches Gewerbe.

Lakedaimon

Dies ist das **Doppelkönigtum** der Familien der Agiadae und Eurypontidae, welche nach den sagenhaften ersten Königen Agis und Eurypont benannt sind. **Hauptstadt** ist Sparta.

Gegenwärtig teilen sich Leon und Agasikles (*ion. Hegesikles*), die Söhne ihrer jeweiligen Vorgänger, das Amt, welches vor allem militärische Bedeutung hat. Während sie bislang ansonsten erfolgreich zu Felde zogen und Lakedaimon weite Teile der südlichen Peloponnes - so Lakonien und Messenien - umfasst, blieben die Auseinandersetzungen mit Tegea in Arkadien erfolglos.

In den Händen der Gerusia, dem Rat der Alten, ruht die Gerichtsbarkeit, während die Apella - die Volksversammlung - von allen Vollbürgern, den Spartiaten, gebildet wird.

Die in den Landstädten lebenden Perioikoi haben abgesehen von der Regelung ihrer lokalen Belange keine politischen Rechte, sind aber militärpflichtig.

Rechtlich noch unter ihnen stehen die Helotes, welche als Kleinbauern von der vordorischen Bevölkerung abstammen.

Herrscher (Basiloï, Einzahl Basileus)

<u>Agiadae</u>	<u>Eurypontidae</u>
<i>Polydoros (~700)</i>	<i>Theopompos (~700)</i>
<i>Eurykrates (~660)</i>	<i>Zeuxidamos (~650)</i>
<i>Anaxandros (~630)</i>	<i>Anaxidamos (~620)</i>
<i>Eurykratidas (~600)</i>	<i>Archidamos (~600)</i>
LEON (~595-565)	AGASIKLES (~590-560)
<i>Anaxandridas (~565-520)</i>	Ariston (~560-510)

Ionien

(*pars. Jauna*)

Ephesos

Es herrschen die Tyrannen Athenagoras und Komas.

Im Bau befindlicher Artemistempel von Chersiphron und seinem Sohn Metagenes, 133 m lang, 69 m breit.

Lesbos

Hauptstadt Mytilene

Pittakos aus Mytilene befreite die Stadt 590-580 als Aisymnet (*Schlichter*) von der Tyrannis, schuf eine hervorragende Gesetzgebung und legte seine Gewalt anschließend freiwillig wieder nieder.

Psappho (*auswärts vielfach falsch Sappho*), Tochter des Skamandronymos und der Kleis, ist die bekannteste Dichterin der Insel. Sie erzieht in Mytilene vornehme Mädchen. Nach Verbanung der Aristokratie lebte sie zwischenzeitig auf Sikilia.

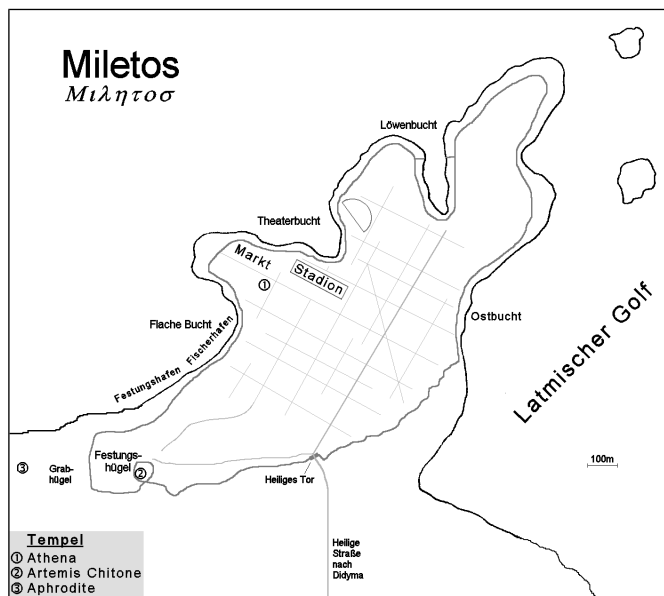
Miletos

Die Nähe zu den orientalischen Großreichen, ohne von diesen politisch abhängig zu sein, stellt für diese Stadt am Latmischen Golf einen Grundpfeiler des Handels ebenso wie des Wissensaustausches dar. Der Wohlstand hat Miletos mehr und mehr auch zur kulturellen Führung innerhalb der hellenischen Staaten

vorangebracht, denn er ist Grundvoraussetzung für die aufblühende Philosophie. Hier in Miletos leben jene Männer, die sich die Welt nicht mehr über Mythen und Götter erklären, sondern durch Betrachtungen der Natur und durch Experimente.

Immer um Neutralität und Unabhängigkeit bedacht, hat Miletos inzwischen zahlreiche Apoikien hauptsächlich am Schwarzen Meer, doch auch die einzige hellenische in Kemet überhaupt, namentlich Naukratis.

Seit Vertreibung der Tyrannen Thoas und Damasenor vor 20 Jahren leidet die Stadt allerdings unter inneren Kämpfen zwischen den Hetairien (*Parteiungen*) der Plute (*der Reichen*) und der Cheiromacha (*den Arbeitenden*).



Wirtschaft

In der Stadt selbst wird vor allem produziert, was aus der örtlichen Schafzucht entsteht, also Wolle, Decken, Wollkleidung und dergleichen. Gehandelt wird inzwischen mit fast allem, auch vielen Gütern aus den orientalischen Ländern. Besonders große Mengen werden an pontischem Getreide, also solchem aus den Schwarzmeerkolonien, umgeschlagen.

Hier am Rande des lydischen Großreiches wird bereits mit geprägtem **Geld** bezahlt. Die Münzen bestehen aus Elektron und haben maximal einen Durchmesser von zwei Zentimetern. Gewöhnlich zeigen sie als Hauptmotiv Löwen oder Löwenköpfe, dazu in Kombination oder auf der Rückseite andere Tiere, einen Blütenstern oder geometrische Formen.

Die Stadt verfügt über **drei Häfen**: Die Löwenbucht ist befestigt und dient als Kriegshafen, die Theaterbucht als Handelshafen. Die südliche Flache Bucht wird vor allem von Fischerbooten angelaufen, da der alte Festungshafen in seiner Bedeutung weitgehend von jenem der Löwenbucht abgelöst worden ist.

Besondere Persönlichkeiten

Thales (624-546), Sohn des Hexamyes aus dem karischen Geschlechte der Theliden und der Kleobuline.

In jungen Jahren war er ein erfolgreicher Geschäftsmann, dann wurde er zum Begründer der ionischen Naturphilosophie. Das Wasser gilt ihm als Urgrund aller Dinge. Ein wesentliches Interesse gilt der Geometrie. Auf seiner Reise nach Aigyplos (*Kemet*) entdeckte er Muscheln im Wüstensand und berechnete anhand des Schattens der Großen Pyramide ihre Ausmaße.

Da Thales kinderlos ist, adoptierte er den Sohn seiner Schwester Kybisthos. Nach seinem Ableben will sich Thales nahe der Löwenbucht begraben lassen, wo er den künftigen Marktplatz vorausieht.

Anaximandros (610-546) Schüler des Thales. Er bestimmt mit dem Schattenweiser der Akkader die Sonnenwenden. Nach seiner Theorie besteht alles aus Apeiron, dem Unbegrenzten. Er hat eine erste Erdkarte und einen Himmelsglobus geschaffen und schreibt gerade an seinem Werk »Über die Natur«. Midgard bekommt bei ihm die Gestalt eines Zylinders mit gewölbter Oberfläche, während die Gestirne Löcher in einer Hülle sind, durch die man das äußere Feuer sieht.

Anaximenes (585-526) Schüler des Anaximandros. Für ihn besteht alles aus dem Urstoff Luft; Midgard sei eine auf Luft schwebende Scheibe.

Abenteuer in Miletos

Ab Seite * ist ein in Miletos spielendes **Einführungsabenteuer** zu finden.

Thessalia

Die fruchtbare nordhellenische Beckenlandschaft beherbergt den gleichnamigen kleinen Flächenstaat. Sie wird von einigen markanten Bergen umgeben, darunter der Olympos an der Nordgrenze zu Makedonia, auf welchem die Hellenen die Heimat ihrer Götter glauben.

Die Tetrarchie steht unter dem Vorsitz des Tagos, einer Art Wahlherzog. Das Land teilt sich in die drei Kantone Pelasgiotis, Hestiaiotis und Phthiotis ein.

Lydia

Das Land erstreckt sich über den gesamten Westen Kleinasiens mit Ausnahme der kleinen Reiche Pisidia und Tremmili sowie vereinzelter hellenischer Städte und Inseln. Im Osten grenzt es entlang des Flusses Halys an Medaia, südlich davon an Chilikku.

Zu den bedeutendsten Flussläufen zählen der Hermos und der Maiandros, die mit kleineren und mit Gebirgszügen abwechselnd den Westen zum Aigaischen Meere hin zerfurchen.

Der Reichtum des Landes entspringt dem Landbesitz und dem Handel. Es bestehen enge kulturelle und wirtschaftliche Beziehungen zur griechischen Küste.

Es gibt Werkstätten für Gold, Leder, Elfenbein und Wolle. Wichtigste Ausfuhr Güter sind Töpferwaren, Textilien, sowie Grundstoffe für Farben und Kosmetika.

Lydia verfügt über ein eigenes Alphabet zur Sprache, sowie eigenständige Musik mit zugehörigem Tanz.

Die **Hauptstadt** ist Sfari (*hell. Sardeis*) liegt nahe des Elektron führenden Paktolos, einem Zufluss des Hermos. Zu Seiten des Paktolos ziehen sich auch die Friedhöfe der Stadt entlang.

Die Zitadelle erhebt sich auf einer natürlichen Anhöhe 300 Meter über die Unterstadt und ist mit drei Mauerringen gesichert. Doch auch um die über einen Quadratkilometer messende Gesamtstadt führt eine massive Befestigungsmauer von 20 Metern Stärke.

Zu den bedeutendsten Bauten zählen der königliche Palast aus Lehmziegeln und der Tempel der Fruchtbarkeitsgöttin Kubaba (*hell. Kybele*).

Herrscher (Dynastie der Mermnaden)

Gyges (~680-645, *aß. Guggu*)

Ardys (~645-625)

Saduattas (~625-610, 'über Tüchtigkeit Verfügender')

WALWAIATTAS (~610-560)

Kroisos (~560-546)

Unter Ardys wurden die ersten Münzen der Geschichte geprägt - natürlich aus Elektron. Sie tragen noch heute Abbilder



von Löwe und Stier.

Walwaiattas (*‘über Zauber Verfügender’; hell. Alyattes*) ist Begründer der lydischen Großmacht, denn er weitete das Reich bis an den Halys aus. Seine aus Karien stammende Frau gebar ihm 595 den Sohn Kroisos.

Die Dynastie ist verschwägert mit den Herrscherhäusern von Madaia und Ephesos.

Madaia

(*kem. Ta Medika, hell. Media*)

Das flächenmäßig wohl größte Reich der Welt trägt seinen Namen nach seiner führenden Landschaft. Entsprechend der vielen Provinzen nennen sich die Herrscher auch Großkönige, da sie ja über andere Könige gebieten.

Die **Hauptstadt** Agamatanu (*pars. Hagmatana, hell. Agbatana/Ekbatana*) ist erst vor eineinhalb Jahrhunderten gegründet worden. Dennoch weist sie alle Pracht auf, welche man von einem orientalischen Großreich erwarten darf. Schon die sieben Mauerringe beweisen militärische Macht und bauliche Fähigkeiten.

Provinzen von West nach Ost: Katpatuka (*hell. Kappadokia*), Uraštu (*Armenia*), Madaia, Anšan, Arien, Baktrien

Herrscher (Haus der Daiakiden)

Daiakku (708-647, *hell. Deiokes*)

Frawartiš (646-625, *hell. Phraortes*)

Uwakšatara (625-585, *hell. Kyaxares, bab. Umakištar*)

IŠTUMEGU (585-550, *hell. Astyages*)

Eine der Frauen des Ištumegu ist Aryenis, die Tochter des lydischen Königs Walwaiattas.

Provinz Anšan

Das Land ist nach seiner Metropole Anšan benannt und gehörte einst zum Reich der Haltamti. Provinzherrscher ist Kambudšija (~600-559, *hell. Kambyzes*) aus dem Geschlecht der Haxamaniden (*hell. Achaimenidai*), welche dem Volke der Parsagada entstammen.

Provinz Baktrien

Zarathuštra (*awest. ‘der mit goldfarbenen Kamelen’, hell. Zoroastres*) wurde vor etwa 60 Jahren als dritter von fünf Brüdern geboren. Als ausgebildeter Priester aus der edlen Familie Spitama zog er sich in die baktrischen Wälder und Berge zurück, um zu fasten und zu meditieren. Um 600-590 mühte er sich mit weitgehend erfolglosen Missionierungsversuchen. Nur bei seinem Vetter Madyomanha hatte er Erfolg. Zarathuštra lehrt den Dualismus, den Gegensatz zwischen dem allguten Ahuro Mazda und dem bösen Aka Mainyu. Er hetzte gegen Priester und Fürsten, woraufhin er zunächst vertrieben wurde. Zu seinen Anhängern zählen inzwischen die einflussreichen Brüder Frašaoštra und Dšamaspa aus der Sippe Hwogwa, sowie der chwaresmische Kawi (*Fürst*) **Wištaspa** und Fürstin Hutaosa.

Akkad

Das Großreich von Babilu (*hell. Babylon*) wird von den Einheimischen meist einfach ›Land Akkad‹ oder Land der Kaldu (*ašš. mat Kaldi / Karduniaš, hell. Chaldaia, kan. eres Kasdim*) genannt. Denn auf Akkad als erstes Großreich der Region berufen sich die Herrscher, während sie dem Volksstamme der Kaldu angehören. So ist Babilunisch auch ein Dialekt des älteren Akkadischen.

Das Land Akkad umfasst quasi den gesamten Fruchtbaren

Halbmond vom Mittelmeer, welches in Anlehnung an die Richtung der Flüsse Burattu (*hell. Euphrates*) und Diklat (*hell. Tigris*) ›Oberes Meer‹ genannt wird, bis hin zum ›Unteren Meer‹, dem Babilunischen Golf.

Herrscher (Šar, *akk. ‘Glänzender’*)

Nabu Aplu Ušur (626-605)

NABU KUDURRI UŠUR (607-562)

Amel Marduk (562-560)

Nergal Šar Ušur (560-556)

Labaši Marduk (556)

Nabu Naïd (555-539)

Der gegenwärtige **Šar Nabu Kudurri Ušur** (*bab. ‘Nabu schütze meinen Erbsohn’; kan. Nebukadrezar, hell. Nabuchodonosor*) war schon zwei Jahre Mitregent neben seinem Vater Nabu Aplu Ušur (*hell. Nabupolassaros*). Schon im ersten Jahr seiner alleinigen Regierung besiegte er Nekaw von Kemet in der Schlacht bei Karkamiš. Später eroberte er die Länder am Oberen Meere und fasste sie in der Provinz Chattu zusammen. Für die prächtigen Bauten Babilus ist meist er Bauherr oder zumindest Vollender der unter seinem Vater begonnenen Werke. Die ebenfalls unter ihm errichtete sogenannte Madaische Mauer soll das Land vor Feinden aus dem Norden schützen.

Thronfolger und ältester Sohn Nabu Kudurri Ušurs ist Amel Marduk (*bab. ‘Mensch Marduks’; hell. Eueilmarduchos*), dem die überragende Durchsetzungskraft des Vaters fehlt.

Nergal Šar Ušur (*bab. ‘Nergal schütze den Šar’*) ist **stellvertretender Höchstkommmandeur** und Schwiegersohn des Šar. Er stammt aus Bit Sinmagir bei Babilu und hat unlängst sein kleines Söhnchen Labaši Marduk bekommen.

Der Sin-Priester Nabu Naïd ist in Harran aufgewachsen. Er hat momentan noch wenig Einfluss.

Hauptstadt Babilu

(*bab. ‘Tor Gottes’; hell. Babylon, pars. Babirus, kan. Babel*)

Die mit bald einer halben Million Einwohner größte und vielleicht prächtigste Stadt der Welt. In quadratischer Form liegt sie am Unterlaufe des Burattu (*hell. Euphrates*).

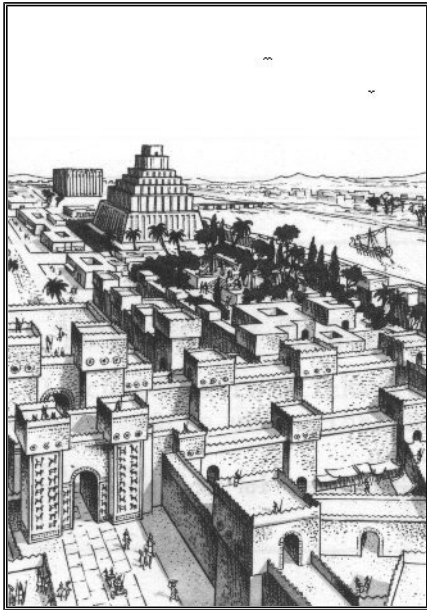
Aufgrund der Bedeutung der Stadt, ist inzwischen auch die Bezeichnung Babilani (*Tor der Götter*) aufgekommen. Zahlreiche unterschiedliche Gründungssagen ranken sich bei den Völkern des östlichen Mittelmeerraumes und Vorderasiens um Babilu. Sicher gilt nur, dass es schon weit über zweitausend Jahre - manche behaupten gar drei - existiert, wenn es auch zwischen durch immer wieder für kurze Zeit zerstört wurde. Letzterem zum Trotz erstrahlt sie doch durch ihre vielfach erst in der letzten Generation errichteten Prachtbauten.

Zu ihnen zählen auf prunkvolle Tore zuführende Prozessionsstraßen und 53 Tempel der Großgötter. Es gibt zwei Palastanlagen. Jene in der Nordhälfte der Stadt stellt den Sommerpalast dar und enthält unter anderem ein öffentliches Kunstmuseum. Die südliche mit ihren fünf Höfen und dem Thronsaal umfasst auch die berühmten Hängenden Gärten. Diese üppigen, auf Terrassen unterschiedlicher Höhe gelegenen Gartenanlagen werden durch ein aufwendiges System mit Pumpen und Schächten bewässert.

Mauern von 18 Kilometer Länge und 4 bis 7 Metern Breite umfassen und schützen die Stadt. Es gibt 8 monumentale Tore, welche je einem Gotte geweiht sind. Sie erheben sich 15 Meter über die Straßen und werden von Zinnen gekrönt. Eines von ihnen, das Tor der Ištar, erstrahlt mit seinen glasierten Ziegeln in sattblauer Farbe, von der sich auf allen Seiten goldene Tierreliefs abheben. Diese stellen Stiere und schlanke Schlangendrachsen dar.

Die Prozessionsstraße, die vom Ištar-tor ausgeht, führt zum alles überragenden Etemenanki, einem stufenförmigen Tempel (*akk. Zikkurratu = Hochbau*) des Gottes Marduk. Dieser Bau besteht aus einem achtstöckigen Turm mit dem eigentlichen Heiligtum darauf. Zu jenem gelangt man über umführende Treppen empor. Auf Bänken kann man unterwegs Rast machen. Oben wohnt einzig die Priesterin und Gottesgemahlin Marduks.

Doch selbst die gewöhnlichen Wohnbauten sind üblicherweise drei bis vier Stockwerke hoch. Sie bergen ein Vielvölkergemisch, so uneinheitlich wie das gesamte Reich. Von überall her hat die Stadt sie angelockt, auf dass sie sich mit ihren jeweiligen Fähigkeiten einbringen. Es gibt allerdings auch ganze Führungsschichten unruhiger Stämme und Völker, welche zur Befriedung der Provinzen hierher deportiert wurden. Über ein karges Leben können jedoch auch diese sich nicht beklagen.



Sklaven in Akkad

Wie in den Nachbarstaaten auch sind Sklaven grundsätzlich geschäfts- und rechtsfähig. Es besteht sogar ein Tötungsverbot. Zudem gibt es Beschränkungen bei der Ausfuhr von Sklaven, damit Sklaven babilonischer Herkunft nicht in die Fremde verschleppt werden.

Religion

Natürlich gibt es in einem Vielvölkerreich eine Unzahl an Kulte und Gottheiten, die nebeneinander existieren, aber sich auch miteinander vermengen. An dieser Stelle seien nur die wichtigsten Gottheiten der Babilunier aufgeführt.

An der Spitze steht Stadtgott Marduk, der in Gestalt des geflügelten Stieres bereits in Aššur für eine der vier Weltecken stand.

Provinzen

Das halbmondförmige Land Akkad gliedert sich von West nach Ost wie folgt auf:

Chattu umfasst alle Länder am Küstenstreifen des ›Oberen Meeres‹ zwischen Chilakku und Kemet, also Amurru (*‘Westleute’, hell. Syria*), Kanaan und Pelištim an der Küste, Jehuda, Edom (*akk. Udumu*), Moab (*akk. Ma’ab*) und Ammon (*bab. Ammananu*) im Landesinneren. Bedeutendste Städte sind Damašku (*hell. Damaskos*), Sidon, Gebal und Kadeš. Sur hingegen als wichtigste Metropole hat einen eigenen, halb unabhängigen Status, ebenso einige der unbedeutenden südlichen Länder an den Randgebieten des Reiches.

Im Norden an der Grenze zu Madaia liegt der akkadische Teil des einstigen Reiches von **Aššur**, welches Nabu Apla Ušur und Uwakšatara vor knapp 50 Jahren unter sich aufteilten. Harran (*hell. Karkhai*) und Galgameš (*luw. Karkamissa, kan. Karkemiš*)

sind nun die wichtigsten Ortschaften, da die alten Hauptstädte Aššur und Ninive bei der Eroberung zerstört wurden.

Im Südosten findet sich das eigentliche **Babilunien** und einstige Šumerland zwischen den Unterläufen der Flüsse Burattu (*hell. Euphrates*) und Diklat (*hell. Tigris*), die jeder für sich in den Golf von Anšan münden. Zu den bedeutenden Orten zählen neben der Hauptstadt insbesondere die uralten šumerischen Metropolen wie Kiš, Nippur, Uruk (*šum. Unung, kan. Ereš, hell. Orche*) und Ur (*šum. Uri*).

Kanaan

(*‘Purpurland’; akk. Kinaanum, hell. Phoinike*)

Der schmale fruchtbare Küstenstreifen der Kanaanäer am östlichen Rande des Mittelmeeres reicht schon lange nicht mehr aus, das ansässige Volk zu ernähren. Daher hat man sich schon vor Jahrhunderten mehr und mehr auf den Handel konzentriert, liegt man doch am Kreuzweg der Hochkulturen. Zahlreiche Kolonien rund ums Mittelmeer entlang der Seehandelsstraßen sind gegründet worden. Ihre mächtigste und eigenständigste ist Kart Chadašt.

Neben dem Handel, in lediglich die Hellenen eine ernstzunehmende Konkurrenz im nördlichen Mittelmeerraum darstellen, können die Kanaanäer auf weithin begehrte Rohstoffe und Erzeugnisse des Kunsthandwerkes zurückgreifen. Hierzu zählt die Murexschnecke - ein Meerestier, aus dem der wertvolle Purpur gewonnen wird. Reichbestickte Gewänder ebenso wie Keramik und Glas werden exportiert. Insbesondere letzteres wird in Massenproduktion hergestellt und hat dadurch mancherorts anderen Materialien für Trinkgefäße bereits den Rang abgelassen.

Die dichtbewaldeten Hänge des Libanon liefern Harze für Duftstoffe und - um so bedeutender - Hölzer insbesondere für Schiffe. Die ersten Kriegsschiffe mit Rammspornen waren eine kanaanäische Erfindung, und man gelangte nicht nur bis über den Sund im äußersten Westen hinaus: Kanaanäern glückte vor Jahrzehnten die erste Umseglung des Libyischen Kontinents im Auftrage des Per’o Nekaw von Kemet. Die nächste wird noch 2000 Jahre auf sich warten lassen.

Seit 586 alle kanaanäischen Städte der östlichen Mittelmeerküste zum Reich Akkad. Einzige Ausnahme bildet Sur, das nur nominell dazu zählt und eher ein Vasallenstaat ist.

Gebal

(*akk. Gubla, hell. Byblos*)

Das bereits mehr als drei Jahrtausende alte Gebal ist das kanaanäische Zentrum des Ägyptenhandels und somit Hauptausfuhrhafen für Papyrus, woher die Stadt auch ihre hellenische Bezeichnung bekommen hat. Einen zweiten wichtigen Wirtschaftszweig bildet die Ausfuhr des heimischen Zedernholzes.

Sidon

(*akk. Sidunu*)

Die rund eintausend Jahre alte Stadt wurde vor gut 100 Jahren von den Aššurern zerstört, hat aber ihre Stellung unter den großen Städten Kanaans bereits wiedergewonnen. Sidon liegt teils auf vorgelagerten Inseln und ist Zentrum der Purpurindustrie. Es gibt einen wichtigen Tempel des Ešmun.

Besonders bemerkenswert ist der Sidonische Hafen, welcher sich durch ein raffiniertes System von Flutbecken und Kanälen selbst vom Schwemmsand zu reinigen in der Lage ist.

Sur

(*kan. ‘Felsen’; akk. Surru, hebr. Sor, kem. Dur, hell. Tyros*)

Erst nach 13 Jahren Belagerung wurde Sur 573 akkadischer Vasallenstadtstaat. Gegenüber den voll abhängigen anderen Städten hat Sur also eine Sonderstellung im babilonischen Machtbereich. Der derzeitige **König** heißt Baal (573-564). Zugleich gibt es einen akkadischen Oberkommissar, den Šanda-bakku, dessen Befugnisse jedoch nicht weit über die eines Botchafters hinausgehen.

Sur genießt in vielerlei Hinsicht einen sagenumwobenen Ruf. Angeblich soll Sur bereits vor gut zweitausend Jahren durch den Gott Melkart (*'König der Stadt'*) gegründet worden sein. Auch gilt die Stadt als uneinnehmbar. Und sogar in der kemetischen Religion wird es erwähnt als einstiges zehnjähriges Exil der Göttin Isis.

Die Stadt liegt auf einer der Küste vorgelegenen Felseninsel von knapp sechzehn Hektar Fläche. Einst waren es zwei Inseln, bis man die schmale Rinne zwischen ihnen zuschüttete. Heute besitzt Sur zwei Häfen. Der nördliche oder auch sidonische ist in eine natürliche Bucht eingegliedert, wohingegen der südliche oder kemetische künstlich angelegt wurde.

Die Nahrung wird selbstverständlich mit Schiffen herbeigebracht, großteils aus Ušu, einem zu Sur gehörenden Ort auf dem gegenüberliegenden Festland. Trinkwasser gewinnt man aber auch aus unterseeischen Süßwasserquellen, die mit umgekehrten Trichtern eingefangen werden und von denen Lederschläuche zur Stadt emporführen.

Es existieren Tempel des Stadtgottes Melkart, sowie von Aštoret (*aram. Attar; hell. Astarte*), Bethel, Anatbethel, Baal-Saphon und des Ešmun, welcher vor allem für die Heilung zuständig ist.

Vor dem Eingang zum Tempel des Melkart stehen zwei weithin berühmte obeliskentartige Säulen. Die eine scheint aus purem Golde zu bestehen, die andere wirkt wie ein riesiger Sma-ragd, welcher des Nachts leuchtet.

Das vielleicht wichtigste Fest ist 'Melkarts Erwachen' anlässlich des Frühlingsbeginns und Jahresanfangs. Hierbei wird ein Bildnis des Gottes rituell verbrannt. Anschließend erfolgt die symbolische Heirat des Königs und der Königin, die Melkart und Aštoret repräsentieren.

Die Bedeutung dieser beiden Gottheiten innerhalb der Stadt bezeugen typische Eigennamen wie Germelkart (*Schützling Melkarts*) und Abdaštoret (*Diener Aštorets*).

Literatur zu Kanaan

Gerhard Herm gibt in „Die Phönizier“ einen anschaulich erzählten Gesamtüberblick über die Geschichte von Land und Volk und klärt nebenbei viele historische Hintergründe biblischer Geschichten und anderer Sagenkreise auf.

Sonstige

Tremmili

(*hell. Lykia*)

Dieses kleine Küstenland am Fluss Xanthos spielt im Ringen der Großmächte kaum eine Rolle. Als besonders bemerkenswert gilt den Nachbarn die alte Tradition des hiesigen Mutter-Ebrechtes.

Kupferinsel

(*hell. Kypros; kan. Kittim; kem. Alaša; akk. Jadnana*)

Teils aufgrund ihrer strategischen Lage im Osten des Mittelmeeres, um so mehr aber wegen der umfangreichen Kupfervorkommen ist die Insel seit jeher ein viel umkämpfter Spielball der Mächte der Region. Auch hat das Metall der Insel in allen Sprachen ihren Namen gegeben, so dass sich auch die Asen dafür entschieden.

Seit dem Zerfall Aššurs ist die Insel unabhängig, aber auch uneinig. Sie gehört überwiegend zum hellenischen Kulturgebiet, doch haben auch die Kanaanäer unter anderem mit dem vor dreihundert Jahren von Sur aus gegründeten Kittim (*hell. Kition*) Niederlassungen. Wichtigste Stadt ist das an der Ostküste der Insel gelegene hellenische Salamis.

Chilika

(*ašš. Chilakku; hell. Kilikia*)

Hauptstadt: Tarša (*hell. Tarsos; ašš. Tarzu*)

Der Herrschertitel Suuannassa (*hell. Syennesis*) wird in Hellas als Eigenname des Königs missverstanden.

Haltamti

(*„Land des Herrn“; akk. Elamtu, šum. Elama = „Oberes Land“; pars. Uwdša; kan. Elam; hell. Elymais*)

Das Land liegt als fruchtbare Ebene östlich des Diklat (*hell. Tigris*), doch zugleich im Schatten der Großmächte Madaia und Akkad. Erst seit jene das Reich von Aššur unter sich aufgeteilt haben, erfreut sich Haltamti wieder einer allerdings sehr bescheidenen und bedingten Unabhängigkeit.

Dennoch kann es auf eine uralte Kultur zurückblicken, die es teils von den Šumeru übernommen hat. Die im Zentrum liegende Hauptstadt ist Šušim (*elam./bab.; kan. Šušan*) am Flusse Uknû. Vor der Eroberung durch Aššur gehörte auch das Land Anšan den Herrschern von Haltamti. In alten Zeiten zählte das Reich gar zu den Großmächten.

Sabah

(*kem. Šabat; ašš. Sab'u; kan. Šeba; šum. Sabu; hell. Saba*)

Dieses Reich liegt seit gut fünf Jahrhunderten an der Südwestspitze der arabischen Halbinsel. **Hauptstadt** ist Marib.

Das Land verdankt seinen Reichtum seit jeher vor allem dem Weihrauch, einer duftenden Harzmischung, die in weiten Teilen Eurasiens und Libyes bei Zauberriten oder anderen kultisch-religiösen Anlässen verbrannt wird. Zweite Quelle des Wohlstandes ist der Karawanen-Fernhandel auf der Weihrauchstraße, welche die Gebiete des östlichen Weltmeeres mit den Ländern am Mittelmeer verbindet. Über diese gelangen auch andere kostbare Rohstoffe wie Balsam und Myrrhe ans Mittelmeer.

Das Umland Maribs verfügt über vorzügliche Bewässerungsanlagen. Ein zwischen zwei Höhenzügen liegender sechshundert Meter langer Damm speichert die jährlichen Monsunregen. Über Verteilungskanäle gelangt das Wasser wohl dosiert zu den Anbaugeländen der Stadt. Angeblich soll der Damm bereits vor über tausend Jahren erbaut worden sein. Die letzte Verbesserung liegt allerdings erst gut hundert Jahre zurück.

Östlich unweit des Ortes steht der Tempel des Mondgottes Ilumkuh mit seinem ovalen Grundriss. Seine Steinquader und Säulen zeugen von der gleichen hohen Qualität wie der Staudamm, stammen sie doch auch aus der gleichen Zeit.

Vorderuralischer Raum

Kimmerier

(*akk. Gimmirri; ašš. Gimirrai; kan. Gomer*)

Das nomadisierende Reitervolk wurde vor zwei Jahrhunderten von den Skoloten südwärts gedrängt und bedrohte zeitweise die Reiche von Urartu und Aššur. Als sie unter Aššur Ach Iddina zurückgedrängt wurden, vernichteten sie vor einigen Jahrzehnten das Phrygische Reich und zogen sich in die nördlichen und westlichen Küstengebiete des Schwarzmeeres zurück.

Skolotenstämme

(*hell. Skythoi*)

Die Skoloten tragen anliegende, reich verzierte, mit einem Ledergürtel gehaltene Röcke und Hosen, Schuhe aus weichem Leder und Stoffmützen. Sie wohnen in Wagen oder Zelten, beginnen jedoch langsam, sesshafter zu werden und ihre Gebiete zwischen den einzelnen Stämmen aufzuteilen. Besonders gefürchtet sind sie für ihre schwere Reiterei.

Die mitgeführten Herden bestehen aus Pferden, Schafen, Ziegen und Rindern. Hauptwaffen sind Reiterbogen und Kurzsword. Macht und Reichtum der skolotischen Häuptlinge

spiegeln sich nicht zuletzt in der reichen Ausstattung der hölzernen Grabkammern der Hügelgräber.

Der Handel mit Hellas ist recht umfangreich: Die Skoloten liefern Getreide, Vieh, Felle und Pelze, Honig Wachs und Sklaven an die hellenischen Kolonien an der Schwarzmeerküste. Im Gegenzug erhalten sie vor allem Schmuck, Bronzegerätschaften, Spiegel und hellenischen Wein. Ein jahreszeitlich bedingtes Handelszentrum hierfür ist die skolotisch-hellenische Stadt Gelonos, aber auch die Gründungen am Schwarzmeer durch Miletos und andere hellenische Mutterstädte dienen vor allem diesem Zweck.

Die höchsten Götter sind die weiblichen Tabiti (*Feuer*) und Api (*Erde, Wasser, Fruchtbarkeit*), sowie der männliche Papaio (*Himmel*).

Eine Besonderheit bildet die Priesterschaft der Emarer. Jene Männer tragen Frauenkleider und verrichten auch typische skolotische Frauentätigkeiten, heiraten nicht und betätigen sich als Wahrsager.

Die Hellenen wenden aus Unkenntnis ihren Namen für die Skoloten auch auf ferner in Norden und Osten benachbarte Völkerschaften an.

Weitere Völker

Sauromaten am Fluss *Ural/Jaik*

Neuriner, Budiner (Wald), Melanchlainen, Tyssageten (Wald), am Gebirge Argippaier mit der Stadt Gelonos

Osteurasien

Sibirischer Raum

Isseten

(hell. *Issedonen*)

Das überwiegend noch nomadisierende Volk der Isseten bewohnt einen ausgedehnten Landstrich östlich am mittleren Uralgebirge. Ein nahegelegener Pass über das Gebirge ermöglicht eine lange Handelsroute, an der die Isseten als Zwischenhändler verdienen. Aus dem Osten sammeln sich über das Flusssystem des Ob und den Nebenfluss Isset herauf Handelsgüter aus weiten Teilen des sibirischen Raumes. Insbesondere Gold, Pelze und das aus Ostasien stammende Heilkraut Rhabarber werden nach Westen über den Pass weitergegeben und gelangen die Flüsse hinab und den Tanais entlang zu den hellenischen Kolonien am Pontos Euxinos, dem Schwarzmeer. Zum Austausch gelangen vor allem Kulturgüter wie Webstoffe und schmuckvolle Gefäße aus Hellas nach dem Norden und Osten.

Chiung-Nu

Diese Reiternomaden bewohnen die Hochebenen nördlich des Dschou-Reiches.

Südasiatischer Raum

Aria

Arische Nomadenvölker sind innerhalb des letzten Jahrtausends langsam aus dem Nordwesten im heutigen Madaia bis zum Gangesgebiet vorgedrungen. Sie teilen sich in die drei Wara („*Farben*“) genannten Kasten auf: den Kriegeradel der Kšalrja, die Priesterschaft der Brahmanen und die gewöhnlichen bäuerlichen Stammesmitglieder, die Waišja. Die Stämme sind trotz naher kultureller und sprachlicher Verwandtschaft untereinander zerstritten.

Ganze sechzehn Mahajanapada („*Große Reiche*“) liegen in

Konkurrenz miteinander. Am stärksten sind die im Wachsen begriffenen Königreiche von Awanti, Watsa, Kosala und Magadha.

Die Städte und Dörfer sind allesamt befestigt durch Wassergräben, Erdwälle oder Palisaden. Gebräuchliche Baumaterialien sind Holz, Lehm und luftgetrocknete Ziegel.

Gesellschaftlich unter den Wara stehen noch die hörigen Śūdra und die Dāra, welche sich aus Sklaven und besonders verachteten Berufen wie Henkern, Leichenwäschern und Metzgern zusammensetzen.

Rinder sind ein Zeichen von Reichtum, daneben werden Pferde, Schafe und Ziegen gehalten.



Der Mediziner Suśruta vermag bereits über 1100 Krankheiten zu unterscheiden, 760 Heilmittel, 125 verschiedene medizinische Instrumente und 300 operative Eingriffe.

Tamraparni

(hell. *Taprobane*)

Die Insel ist reich an Edelsteinen und Gewürzen.

Vom Festland einwandernde, sanskrit sprechende Sinhala („*Löwenleute*“) beginnen, die kleinwüchsigen einheimischen Wedda zu verdrängen.

Dschung Guo

Vor über 1500 Jahren soll der legendäre Jü die Dschung Guo - die Länder der Mitte - unter sich vereint haben. Seit nun bald 400 Jahren hat die Dynastie der Dschou aus dem Klan der Dchi das Mandat des Himmels inne.

Die Krondomäne der Dschou liegt inmitten der Länder eingeklemmt, ohne sich wie die anderen nach außen hin auf Kosten von Barbarenstämmen ausbreiten zu können. Dies um so mehr, seit die **Hauptstadt** 771 von Hao fort nach dem östlicheren Luoji am Luo Ho, einem Südarm des Huang Ho, des Gelben Flusses verlegt wurde.

So haben die Lehensfürstentümer weitgehende Selbstständigkeit erreicht und bekriegen einander immer wieder, während es den Dschou an wirtschaftlicher Kraft fehlt, mit einem großen Heer ihre Interessen und den Reichsfrieden durchzusetzen. Dennoch werden sie von den anderen Ländern der Mitte weiterhin als Inhaber des Mandats des Himmels anerkannt, da sich auch sonst kein Provinzherr gegen alle Konkurrenten durchsetzen

kann und sich die Mächte stets ausgleichen. Dem Wang als nominell obersten Herrscher und Priester obliegen die Kulthandlungen für den Himmelsgott Tian.

Wang der Dynastie der Dschou

Die Namen bestehen jeweils aus der Dynastie, dem Thronnamen und dem Königstitel. In den Klammern sind die ursprünglichen Personennamen angegeben, wobei der Klannamen dem Eigennamen vorangeht.

- Dschou Tching Wang (Dchi Rentschen; 618-613)
- Dschou Kuang Wang (Dchi Ban; 612-607)
- Dschou Ding Wang (Dchi Ju; 606-586)
- Dschou Dchian Wang (Dchi Ji; 585-572)
- DSCHOU LING WANG (Dchi Chiechin; 571-545)
- Dschou Dching Wang (Dchi Gui; 544-521)

Kulturelle Eigenheiten

Die Gesellschaft ist in komplizierten feudalistischen Abhängigkeitsverhältnissen aufgebaut. Die ständigen Kriege zwischen den Teilstaaten fordern enorme Verluste bei allen Beteiligten. Die äußeren Länder müssen sich zudem gegen Nomaden-einfälle wehren.

Als **Zahlungsmittel** werden noch überwiegend Kaurischnecken und Tuche verwendet, doch in Dschou und Dschin ist bereits erstes Metallgeld in Spatenform eingeführt.

Zu den beliebten Wettkämpfen zählt vor allem das Ringen, beispielsweise bei den Tchin auch das Heben schwerer Bronzegefäße.

Eisen wird noch ausschließlich gegossen, nicht geschmiedet, und gewöhnlich für landwirtschaftliche Geräte und Werkzeuge verwendet, nicht aber für Waffen.

Bibliotheksdirektor am Hofe der Dschou ist Li Pejang (*604), den man später einmal Lao Tsi - den alten Meister - nennen wird.

Eine noch kaum verbreitete Kostbarkeit sind die Südweiser, anhand derer frei schwingender magnetisierter Nadel man sich in der Wildnis leichter orientieren kann.

Landschaft und Klima

Die Dschung Guo verfügen über ein günstiges subtropisches bis warmgemäßigtes Klima. Es gibt Waldinseln in lößbedeckten Arealen, sowie insgesamt eine üppige, unberührte Vegetation, da die Städte wie kleine Flecken in der Wildnis liegen. Zu den häufigeren oder auffälligeren Tieren zählen der Milu - eine heimische Hirschart - sowie Wasserrehe, Leoparden, Tiger, Nashörner, Tapire, Antilopen, Elefanten und Wasserbüffel.



Teilstaaten

Aufgelistet sind die wichtigsten jeweils gerade herrschenden Gung (ein Fürstentitel) und Chou (im Bedeutungsrang etwas niedriger) mit ihrer Regierungszeit, ungefähr sortiert nach der Bedeutung des jeweiligen Landes. Der erste Namensbestandteil gibt zugleich wie bei den Wang von Dschou den jeweiligen Landstrich an, über den sie gebieten.

Provinz, Herrscher	Regierung	Hauptstadt
Lu Chian Gung	572-542	Tchufu
Tchi Ling Gung	581-554	Lindsi
Dchin Dao Gung	572-558	Dchindchiang
Tchin Dching Gung	576-537	Tchin
Bung Ping Gung	575-532	Schangtchiu
Wej Chian Gung	576-559	Tschauge
Tschen Tschong Gung	598-569	Tschen
Tschen Ai Gung	568-534	
Jan Wu Gung	573-555	Dchi
Dschong Chi Gung	570-566	Chindschong
Dschong Dchian Gung	565-530	
Tsai Dching Chou	591-543	Chintsai

Tschu

Unabhängiger Staat südlich des Dschou-Reiches unter Tschu Gung Wang (590-560) mit der Hauptstadt Ing. Auch er zählt sein Reich gerne noch zu den Dschung Guo, um sich von den Barbaren abzuheben. Dennoch hat sich schon vor einigen Generationen der Regent dieses Teilreiches selbst zum Wang, also zum eigenständigen König ernannt.

Innerhalb der Dschung Guo erreichen die Tschu besondere Erfolge in der Metallverarbeitung. Noch mehr gerühmt aber werden die hier entstehenden Seidenstoffe und Lackarbeiten.

Lexikalische Suchansätze

Zhou/Tschou/Chou-Dynastie; Luoyang; China.

Östliche Inselvölkerschaften

Jamato

Dieses Reich hat sich erst vor einigen Jahrzehnten aus den Abkömmlingen von Einwanderern des Festlandes auf den südlichen der Mittelostasien vorgelagerten Inseln entwickelt. Die Macht im Staat liegt in den Händen der Adelsfamilien.

Der Vorstellungswelt nach sind alle Naturphänomene von den göttlichen Kami beherrscht. Die Sonnengöttin Amaterasu herrscht über den Himmel, der Mondgott Tsuksjomi über die

Nacht und der Sturmgott Susanoo über das Meer.

Aino

Ein Volk tapferer Krieger, das auf den vor der ostasiatischen Küste liegenden Inseln lebt. Nachdem es von den Einwanderern vom Festland nach Norden verdrängt wurde, liegt sein Zentrum nun auf der zweitgrößten Insel Jesso.

Die männlichen Aino fallen durch ihren für Asiaten untypisch starken Bartwuchs auf. Bei den Frauen ist Tatauierung der Haut üblich.

Libye

Kart Chadašt

(*kan. 'Neustadt'; hell. Karchedon, lat. Karthago*)

Von Sur aus schon vor Jahrhunderten als Handelsplatz gegründet und etwa 814 zur Kolonie erhoben, liegt Kart Chadašt auf einer weit in die Bucht vorgeschobenen Landzunge am Golf von Utika. Die ausgedehnte Siedlung mit festem Straßenraster verfügt über eine einfache Hafenanlage in Gestalt von Schifffländen. Auf dem Hügel Birša erhebt sich der Tempel des Gottes Ešmun, welcher für Heilung steht.

Das fruchtbare Hinterland bietet reichlich Versorgung für die Einwohner. Es besteht starke Konkurrenz zu den Hellenen im westlichen Mittelmeer, doch weitreichende Handelsbeziehungen sorgen für stetigen Aufschwung. So hat die Stadt schon vor einigen Jahrzehnten faktisch die Unabhängigkeit von der Mutterstadt Sur erreicht und die Vormachtstellung unter den kanaani-schen Handelsplätzen im westlichen Mittelmeer gewonnen. Seit Sur gegenüber Akkad tributpflichtig wurde, sind daher einige westkanaanäische Kolonien unter Kart Chadašt zu einem noch losen Reichsgebilde zusammengefasst: Arae, Mogador, Gadir und Malakat in Iberia, sowie Städte auf den Baliaren (*iberisch „Regeninseln“, hell. Gymnesiai*), auf Sardo und im Westen der Insel Sikelia.

Zwei jährlich neu gewählte Šopeten (*'Richter'*) dienen als politische Führung. Neben religiösen Aufgaben kümmern sie sich vor allem um das Gerichts- und Finanzwesen und sitzen den Rats- und Volksversammlungen vor. Militärische Macht besitzen sie nicht. Kriegsaufträge werden an Söldnergeneräle vergeben.

Kemet

(*kem. 'die Schwarze'; akk. Mišir; hell. Aigypptos*)

Das Land trägt seinen Namen nach dem schwarzen Schlamm des Hapi (*hell. Neilos, ašš. Jaru-u*), der ihm seine Fruchtbarkeit verleiht. Doch vielfach nennen die Bewohner es **auch Ta Meri** - das Schöne Land. Es unterteilt sich traditionell nach den alten beiden Ländern, aus denen das Reich vor weit über 2000 Jahren zusammengeschlossen wurde: Das im Süden am oberen Hapi gelegene Ta Šemau (*Land der Binse*) und das nördliche Ta Mehu (*Land des Papyrus*) des Hapideltas.

Die **Hauptstadt** Sa-u (*hell. Saïs*) liegt im Westen des Deltas am Nilarm Kah nub Pekuat. Sie ist erst mit der gegenwärtigen Dynastie zur Residenzstadt geworden und Hauptkultstätte der Waffengöttin Neith. In ihrem Tempelbezirk liegt auch die Königsgruft der Dynastie. Die Residenzbauten wie die Königsburg bestehen wesentlich aus Lehm; lediglich Säulen, Türrahmen und der Sockel des Thrones sind steinern.

Über das ganze Land sind die verschiedensten Pyramiden und Tempel verstreut - Zeugnisse aus zweieinhalb tausend Jahren

wechselhafter Geschichte, aber auch hoch bewerteter Traditionen.

Unweit der Stadt Giseh, wo der Hapi sich in einzelne Arme teilt, stehen die berühmten Grabmal-Pyramiden des Chnum Chufu, des Chaef-Re und des Menkaure, welche vor fast zweitausend Jahren hier regierten. Dabei auch der kolossale Sphinx, dessen im Verlauf ihres ersten Besuches angeschossene Nase übrigens durch die Asen recht bald nach der Landung repariert wird.

Im Nordosten des Reiches begann Per'o Nekaw mit dem Bau eines Kanals vom Hapi zum Erythraischen Meer im Osten. Doch die Arbeiten wurden von seinen Nachfolgern nicht fortgesetzt.

Herrscher: Per'o (*kem. 'Großes Haus'; hell. Pharao*)

Weitere und sehr viel ältere vielgebrauchte Titel sind 'Herr beider Länder' und 'Sohn des Re'.

Psametik (663-609, *hell. Psammetichos*)

Nekaw (609-594, *hell. Nechao/Nekos*)

Psametik (594-588)

WACHIBRÉ (588-567)

JACHMOSE CHNUMIBRÉ (570-525)

Psametik (525)

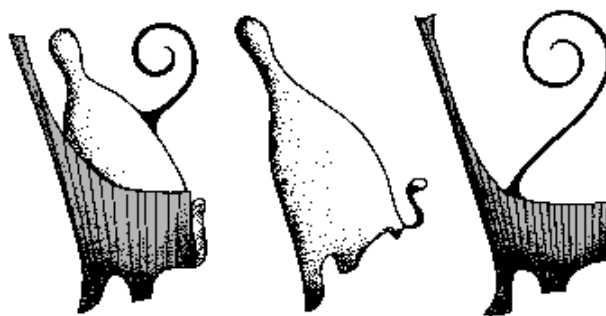
Nach militärischen Misserfolgen des Wachibré (*akk. Uchpara, hell. Uaphres/Apries, kan. Chophra*) und wegen der Bevorteilung ausländischer Söldner haben kemetische Soldaten des Landes vor einigen Monaten den aus Siuph stammenden General Jachmose (*kem. 'Mondkind', hell. Amosis*) zum neuen Per'o erhoben. Wachibré sucht wenig erfolgreich bei den Akkadern Verbündete. Eine kurze Zeit lang versucht Jachmose, seine Stellung durch Einvernehmen mit seinem Vorgänger und eine Ehe mit dessen Schwester zu festigen. Sogar eine gemeinsame Regentschaft bietet Jachmose dem Wachibré an. Doch im März 567 führt die Auseinandersetzung zur Entscheidungsschlacht am kanopischen Nilarm, in deren Zusammenhang Wachibré zu Tode kommt.

Den Angriff des Nabu Kudurri Ušur von Akkad, der diese Gelegenheit zu nutzen versucht, kann Jachmose jedoch zurückschlagen.

Die Kronen

Schon aus frühester Zeit des Landes sind verschiedene Kronen bekannt und werden noch immer in traditioneller Weise benutzt.

Die Kopfbedeckung für politische Auftritte ist gewöhnlich die Doppelkrone, die aus den einstigen Kronen beider Länder zusammengesetzt wurde: Die Weiße Krone, ein kegelförmiger Helm, der für Ta Šemau steht, sowie die Ta Mehu symbolisierende Rote Krone. Je nach Anlass können diese beiden Kronen gelegentlich auch noch einzeln getragen werden.



Im Kriege trägt der Per'o den Chepreš, die Blaue Krone, einen hohen und annähernd runden blauen Helm, an dem vorn wiederum die Schlange prangt.

Militär

Während dereinst die kemetischen Armeen einzig aus Einheimischen aufgestellt wurden, haben sich die Herren beider Länder in jüngerer Zeit den Notwendigkeiten internationaler Entwicklungen ergeben und zunehmend auch auf ausländische Söldner gesetzt. Dies hat wie bereits erwähnt Wachibré seine Alleinherrschaft gekostet. Aus der Not heraus baut er seitdem und bis zu seinem Tode am 19.4.1 n.L. weiter auf seine ionischen und karischen Armeen.

Ausrüstung der Soldaten

Die Schwergewaffneten tragen Schuppenpanzer, welche Reptilhäuten nachempfunden sind.

Sklaven in Kemet

Sklaven sind wie fast überall in den Ländern am Oberen und Unteren Meer weitgehend geschäftsfähig, wodurch sie sich mit etwas Geschick sogar freikaufen, aber auch vor Gericht stehen können. Staatliche Sklaven werden mit einer Brandmarkierung versehen.

Die Preise von Sklaven belaufen sich je nach Fähigkeiten und Gesundheit auf mehrere hundert Gramm Silber und entsprechen somit dem Wert einiger weniger Rinder oder einem Jahresspitzenlohn.

Literatur

Adelheid Schlott bietet einen flüssigen Einstieg in das Thema „Schrift und Schreiber im Alten Ägypten“ mit vielen Seitenblicken auf alle kemetischen Lebensbereiche.

Zum Nachschlagen mag in Einzelfällen das Lexikon der Ägyptologie in sieben Bänden nützen, das jedoch leider einige wichtige Abschnitte fremdsprachig vorweist.

Kes

(kemet. Kuš, ašš. Kusi, hell. Aithiopia)

Vor etwa dreihundert Jahren entstanden, war dieses Reich zeitweise so mächtig, dass es sogar über Kemet herrschte. Dennoch hat es alle wesentlichen kulturellen Eigenschaften von jenem übernommen. Sogar die Eigenbezeichnung Kes ist vom kemetischen Wort Kuš übernommen und bedeutet ›Südland‹. Seit einigen Generationen werden die Könige unter Pyramiden begraben, ähnlich wie einst einige Per'o in Kemet. Hier aber sind die Grabmäler deutlich kleiner und steiler.

Hauptstadt ist das vor ungefähr 900 Jahren gegründete Napata.

Besonderes Merkmal der einheimischen Sprache ist das Fehlen von geschlechtlicher Grammatik. So tragen beispielsweise Herrscher wie Herrscherin denselben geschlechtsneutralen Titel. So überrascht die starke Stellung der Frauen in diesem Lande nicht.

Herrscher: Kore

Anlamani Anchkare (~600)

Aspalta Merykare (~590)

ANALMAAJE NEFERKARE

Sonstige

Kyrene

Bedeutende griechische Handelsstadt unter dem Basileus Battos. Thronfolger ist Arkesilaos. Kyrene steht einem Fünfstädtebund, der Pentapolis, vor, welcher aber natürlich noch mehr Orte östlich der Syrte umfasst.

Berbervölker

Garamanten

Ethnisch stark gemischtes Wüstennomadenvolk, das noch keine Staatenbildung zustandegebracht hat, aber schwunghaften Handel zwischen Kart Chadašt und dem Zentrum des Kontinents bis hinunter nach Agisymba betreibt. Benannt werden die Stämme in ihrer Gesamtheit nach der Hauptstadt Garama, etwa 700 Kilometer südlich der kanaanäischen Gründung Leptis.

Okeanien

Der kleinste Kontinent Midgards trägt seinen asischen Namen nach der in den Kulturen am östlichen Mittelmeer verbreiteten Vorstellung eines Weltrand-Meeres.

Heiligster Ort auf dem Festland ist ein riesiger zentral gelegener Monolith aus rötlichem Sandstein. Er trägt den Namen Ulu-ru - „der schattenspendende Platz“.

West-Kontinente

Ahau-Kultur

Ahau ist zunächst einmal die Bezeichnung für die Priester-Herrscher, welche man in Asgard auf die führende Kultur der beiden westlichen Kontinente übertragen hat.

Das Kerngebiet der Ahau-Kultur liegt im Süden des Nordwest-Kontinentes, westlich der Halbinsel Yukatan im Sumpfland an der Golfküste. Es besteht kein zusammenhängendes großes Reich, doch der kulturelle Einfluss geht einige hundert Kilometer weit in alle Richtungen. Wichtigste Stadt im rückständigen Hochland ist Teotihuacan.

Die Zeremonialzentren dieses Volkes sind wenigstens 500 Jahre alt. Die Erdpfymiden haben nicht streng rechteckigen Grundriss, sondern sind geniescht. Unter Plattformhügeln verbergen sich steinerne Grabkammern.

Besonders wichtig ist der Geist des Jaguars, die Hauptgottheit. Auf der angeblichen Verbindung einer Frau mit ihm begründet sich die Autorität der eigentlichen Ahau. Bei den Statuen sind daher Mischwesen aus Mensch und Jaguar typisch, meist als fette Kinder mit einem nach unten gezogenen Jaguarmaul mit Fangzähnen dargestellt.

Daneben gibt es bis zu 4 Meter hohe und bis über 30 Tonnen schwere, rundliche Kolossalköpfe mit platten, breiten Nasen. Sie stellen die ehemaligen Herrscher dar. In den religiösen Zentren befinden sich ferner rechteckige Altäre, sowie datierte Stelen.

Ein weiterer wichtiger Gott ist der Herr des Regens Tlalok.



Es existiert eine Symbolschrift sowie ein Jahres- und ein 260-tägiger Ritualkalender. Letzterer ist an die Dauer der menschlichen Schwangerschaft angelehnt.

In orgiastischen Feiern werden den Göttern nicht zuletzt Blutopfer dargebracht. Allerdings gehören hierzu vor allem Selbstkasteiungen der Herrscher, die ihr „heiliges“ Blut spenden, indem sie sich Dornen in Penis, Zunge oder Ohren stechen. Auch die großen Ballspiele sind religiös orientiert und finden nicht

selten unter Blutvergießen statt.

Der ganzjährige Maisanbau liefert das wichtige typische Grundnahrungsmittel der Region.

Lexikalische Suchansätze

Olmeken; La Venta; Tenocelome-Kultur; San Lorenzo; Tres Zapotes; El Manati.

Ahau-Satellitenvölker

Tsapoteken

Am Weißen Berg und der südlich gelegenen Region bis zur Küste formiert sich der Stamm der Tsapoteken.

Lexikalische Suchansätze

Zapoteken; Monte Alban; Oaxaca

Maia

(„Kinder des Mais“)

Die gerade erst im Gebiet der Halbinsel Yukatan aufkommende Kultur baut ihre Wirtschaft auf einfachem Ackerbau ohne Pflug auf. Man beginnt, sich vom kulturell weit überlegenen Nachbarn, dem Volk der Ahau, Baukunst und Schrift abzuschauen.

Südwest-Kontinent

Der Kontinent ist weitgehend mit Dschungel bedeckt. So gibt es hier nur kleine naturverbundene Stämme niedrigster technischer Entwicklung. Um so besser weiß man vielerorts dafür die Schätze der Wälder zu nutzen, welche nicht nur aus reichlich Nahrung, sondern auch einer Fülle von Heilpflanzen bestehen.

Charaktererschaffung

Die Erschaffung in Stichpunkten

1. Wahl der Spezies und bei Menschen der Völkergruppe.
2. Bestimmung von Name, Alter, Geschlecht und Herkunft.
3. 100 Punkte auf die 10 Eigenschaften verteilen, pro Eigenschaft maximal 20 Punkte. Die Grundwerte der Spezies hinzuaddieren.
4. Je nach Spezies und Herkunft werden Sinneswahrnehmungen, Körpermaße und Muttersprache festgelegt.
5. 50 Fähigkeitenpunkte verteilen.
6. Aufwertung des Asen. 100 Punkte können gemäß der Aufwertungstabelle verteilt werden.
7. Hintergrund und Charakterbild des Detektivs ausarbeiten.



Spezies

In den ersten Jahren nach der Landung gibt es noch eine sehr übersichtliche Anzahl vorkommender Spezies der Asen. Genaue Beschreibungen findet man im jeweiligen Kapitel. Hier nur eine kurze Auflistung der für Spieler frei wählbaren Spezies in der Reihenfolge ihrer Häufigkeit.

Menschen

Die häufigste Spezies unter den Asen. Sie können sich weitgehend ohne Verkleidung auf Midgard aufhalten. In Asgard existieren drei ethnische Völkergruppen der Menschen, aus denen frei gewählt werden kann.

Venurier

Pflanzenwesen, die telepathisch kommunizieren und ihre Hautfarbe verändern können. Sie verfügen über keinen akustischen Sinn. Ferner sind sie ohne Geschlecht.

Aroschin

Annähernd humanoides Vogelwesen mit Flugfähigkeit und ausgeprägtem Gesichtssinn. Auf Midgard müssen sie sich aufgrund des Adlerkopfes, der geringen Größe und der Rückenflügel besonders ausgefeilt verkleiden.

Elfen

Optisch den Menschen annähernd ähnlich, verfügen sie über eine ausgefeilte Philosophie, die auf der von ihnen sogenannten Intuitiven Logik basiert.

Halbelfen

Mischlinge aus Menschen und Elfen. Die kulturelle Zugehörigkeit hängt wesentlich davon ab, unter welchen Umständen sie aufwuchsen.

Leporen

Humanoide Hasenartige, die bis zur Entdeckung durch die Asen in einer naturreligiösen Kultur leben. Sie verfügen über ausgeprägte Körperliche Vorteile.

Leporen sind erst ab dem 12.7.0 n.L. wählbar.

Name

Aufgrund der großen Vermischung vieler Völker kann man sich prinzipiell frei einen beliebigen Namen wählen. Selbst innerhalb der alten Kontinente gab es hinreichend Stämme und Völker, welche nahezu jede Namensgebung rechtfertigen.

Trotzdem gibt es bei den Beschreibungen einzelner Spezies Hinweise für auffällige Regelmäßigkeiten, die jedoch eher den kulturellen Hintergrund widerspiegeln sollen, als tatsächliche Namensvorschläge zu unterbreiten.

Herkunft, Alter und Geschlecht

Alle diese Angaben können im Rahmen des Realistischen frei bestimmt werden. Alle Venurier haben neutrales Geschlecht.

Zur Orientierung im Folgenden eine Auflistung der ungefähren Altersstufen. Natürlich gibt es in jeder Spezies ebenso Früh- wie Spätentwickler. Sofern jemand das Alter seiner Figur dem Zufall überlassen möchte, kann auch nach der letzten Spalte gewürfelt werden.

	Kindheit	Jugend	Lebenserwartung	zufälliges Alter
Mensch	0-14	12-22	~120	3W10 + 20
Venurier	0-10	10-60	~300	6W10 + 50
Aroschin	0-12	10-18	~90	3W10 + 15
Elf	0-15	14-26	~180	4W10 + 25
Halbelf	0-14	12-22	~130	3W10 + 20
Lepore	0-11	10-18	~60	2W10 + 15

Von der Lebenserwartung der Leporen vermutet man ein baldiges deutliches Ansteigen, da die entstehende Verbindung zu Asgard die medizinische Versorgung und sonstige Lebensqualität sehr verbessert.

Eigenschaften

Jeder Ase verfügt über zehn Grundeigenschaften, die ihn charakterisieren. Die Werte werden wesentlich durch die jeweilige Spezies mitbestimmt.

Um den Charakter zu individualisieren, werden 100 Punkte auf die Eigenschaften verteilt, wobei jeder einzelnen zwischen 0 und 20 Punkte zufallen dürfen. Die Grundwerte der jeweiligen Spezies werden hinzuaddiert.

Die Eigenschaften sind:

Intelligenz (IQ): Das analytische Denken und die Lernfähigkeit. Sie ist grundlegend für alle Wissensgebiete.

Phantasie (PH): Das kreative Denken; die Möglichkeit, hypothetische Situationen durchzuspielen.

Intuition (IN): Die Fähigkeit, gefühlsmäßig aus wenigen auch unbewussten Informationen Schlüsse oder Entscheidungen abzuleiten.

Geisteskraft (GK): Sie umfasst den eisernen Willen ebenso wie Abwehrkraft gegen geistige Angriffe, aber auch die Reichweite des Geistes zum Beispiel bei der Telepathie.

Selbstvertrauen (SV): Sie gibt an, wie wohl sich der Charakter in unangenehmen oder fremden Situationen in der eigenen Haut fühlt und wie sicher er aufzutreten vermag.

Ausstrahlung (AU): Die Wirkung auf andere durch Aussehen, Auftreten und die persönliche Aura.

Fingerfertigkeit (FF): Manuelles Geschick.

Gewandtheit (GE): Optimale Körperbeherrschung, Koordination des gesamten Körpers und Gleichgewichtssinn.

Schnelligkeit (SK): Reaktionsvermögen und Geschwindigkeit der Bewegungen.

Körperkraft (KK): Stärke und Vitalität.

Grundwerte

Eigenschaften	Mensch	Venurier	Aroschin	Elf	Halbelf	Lepore
Intelligenz	30	35	30	30	30	30
Phantasie	30	30	30	35	30	30
Intuition	25	25	30	40	30	35
Geisteskraft	30	40	30	35	30	25
Selbstvertrauen	35	30	30	30	30	30
Ausstrahlung	30	25	35	30	30	30
Fingerfertigkeit	30	30	35	35	30	30
Gewandtheit	30	30	30	30	30	35
Schnelligkeit	30	25	30	25	30	35
Körperkraft	30	40	25	25	30	35

Sinne

Die Sinne sind der Einfachheit halber für die Vertreter einer Spezies immer prinzipiell gleich hoch. Verbesserungen können jedoch durch die spätere Aufwertung vorgenommen werden. Ferner kann ein beschädigter Sinn als Schwäche ausgesucht werden. Beides wird in den jeweiligen Kapiteln näher erläutert.

	Mensch	Venurier	Aroschin	Elf	Halbelf	Lepore	
Gesichtssinn	30	35	45	30	30	30	0 bedeutet, dass ein Vertreter der Spezies prinzipiell diesen Sinn mittels spezieller Übung entfalten kann.
Gehör	30	-	30	35	30	40	
Geruchssinn	25	0	30	45	30	30	
Tastsinn	30	45	30	30	30	30	
Geschmackssinn	30	0	30	25	30	30	

Körpermaße

Die Angaben beziehen sich auf durchschnittlich entwickelte ausgewachsene Personen.

	Größe (cm)	zufällig	Gewicht (kg)
Mensch	155-200	150+5W10	Größe-105
Menschin	145-190	140+5W10	
Venurier	140-210	80+2W10+Alter	Größe-90
Aroschin	115-140	110+3W10	Größe-95
Elf	175-200	170+3W10	Größe-120
Elfin	170-195	165+3W10	
Halbelf	160-195	155+4W10	Größe-110
Halbelfin	155-190	150+4W10	
Lepore	190-215	185+3W10	Größe-100
Leporin	185-210	180+3W10	

Die **Größe** kann der Tabelle gemäß ausgewählt oder ausgewürfelt werden.

Das **Gewicht** wird nach der dritten Spalte errechnet; hier darf je nach Wunsch um bis zu 10 Kilogramm in beide Richtungen abgewichen werden, wenn ein Charakter etwas zierlicher oder robuster sein soll, bei den Venuriern und Aroschin nur bis zu 5 Kilogramm.

Die Geschlechter der **Aroschin** unterscheiden sich in Größe und Gewicht Punkten nicht.

Bei den **Venuriern** hingegen gibt es überhaupt keine Geschlechtsunterscheidung. Mit etwa 110-120 Jahren endet bei ihnen das weitere Wachstum. Ab 250 Jahren verholzen sie zunehmend und werden entsprechend schwerer und unbeweglicher.

Fähigkeiten

Die Talente und Interessen jedes Asen sind so individuell, dass

es keinen gemeinsamen Grundstock gibt. Bei der Erschaffung hat man zunächst 50 Fähigkeitenpunkte zur Verfügung, die nach einem bestimmten Schema auf allerlei Gebiete verteilt werden können, seien es nun körperliche oder geistige Gebiete, auf denen sich ein Ase bisweilen im Rahmen seiner Aufgaben prüfen lassen muss.

Es gibt **allgemeine Fähigkeiten**, die bei der Erschaffung zwar relativ viel kosten, doch später während des Charakterlebens auch häufig und vielseitig anwendbar sind. Ein Beispiel wäre Pflanzenkunde. Der Ase kennt sich allgemein bei Pflanzen aus, Details weiß er nicht.

Die meisten Fähigkeiten können näher **eingegrenzt** werden. Das ist billiger, aber das Gebiet mag später seltener zum Einsatz kommen. So könnte man sich beispielsweise besonders auf Blumen, Bäume oder Farne konzentrieren.

Eine **Spezialisierung** auf ein kleines Gebiet ist ausgesprochen leicht zu erwerben, doch auch selten anwendbar. Man kann alles über Ahorn wissen, die Unterarten kennen, die Blütezeit voraussagen und das ungefähre Alter bestimmen. Über Buchen weiß man dann jedoch schon nichts Gescheites mehr zu sagen.

Eingegrenzte, beziehungsweise spezialisierte Fähigkeiten dürfen nicht höher sein als das Zehnfache der übergeordneten Fähigkeit. Will man also zum Beispiel Hieb Waffen auf 20 lernen, so muss die allgemeine Fähigkeit Nahkampf dafür mindestens den Wert 2 aufweisen. Wer ein Instrument auf 100 beherrschen möchte, muss zuvor mindestens 10 bei der Instrumentenart und dafür wiederum 1 auf allgemeines Musizieren gelernt haben.

Bei der Erschaffung ist 90 grundsätzlich der maximal erreichbare Wert einer Fähigkeit.

Zur ungefähren Orientierung kann man sagen, dass jemand mit zum Beispiel 10 Punkten in einer Fähigkeit noch über Grundkenntnisse verfügt, während etwa ab 50 bereits von einer hervorragenden, ab 80 einer meisterlichen Beherrschung des Ge-

bietet ausgegangen werden kann. Alle Fähigkeiten, auch die völkerspezifischen, haben grundsätzlich den Startwert 0, wenn nicht in den entsprechenden Kapiteln etwas anderes angegeben ist.

Kosten

Bei Allgemeinen Fähigkeiten bekommt man für jeden eingesetzten Punkt einen in der Fähigkeit, bei Eingegrenzten Fähigkeiten fünf, bei Spezialisierungen fünfzehn.

Fähigkeitenbeispiele

Allgem. Fähigkeit (1:1)	Eingegrenzte Fähigkeit (1:5)	Spezialisierung (1:15)	Probe
WISSEN			
Kosmologie	Planet oder Kontinent	Zivilisation	IQ (ggf.+PH)
Geschichte	Zeitalter oder Kontinent	Volk, Ereignis	IQ (ggf.+PH)
Pflanzenkunde	Sorte (z.B. Bäume, Blumen, Pilze)	Gattung, Art	IQ (ggf.+PH)
Tierkunde	Klasse	Gattung, Art	IQ (ggf.+PH)
Recht	Naturrecht, Militärrecht, nach Region	einzelnes Gesetz	IQ (ggf.+PH)
Sprachfamilie	Sprachgruppe	spezielle Sprache	IQ+IN
Schrift	Schriftgruppe	spezielle Schrift	IQ+FF
Physik	Astronomie, Mechanik oder Elektronik		IQ
Chemie			IQ
Okkultismus	bestimmte Religion	bestimmte Gottheit, best. Aberglaube	IQ+PH
Medizin	Zähne, HNO, Inneres, Erste Hilfe		IQ+FF
Computer	Anwendungen, Geräte, Programmieren		IQ (ggf.+FF)
Intuitive Logik	Gefahrensinn oder Sachgebiet	spezielle Situation	IN+PH+IQ
GESELLSCHAFT			
Musizieren	Instrumentenart oder Singen	Instrument oder Gesangstechnik	AU+FF/SV
Erzählen	Genre oder Medium	Medium oder Genre	AU+PH
Liebeskünste			AU+SV
Überreden / Überzeugen	Feilschen, Lügen, Politik		AU/PH+SV
Fälschung	Dokumente, Mails, Kunstwerke...		IQ+SV
Tanzen	Tanzart		AU+GE
Lehren			IQ+PH
Darstellung	Schauspiel, Verkleiden	bestimmte Rolle	AU+SV
Einschätzungsvermögen	fremde Spezies	eigene Spezies	IN+IQ
Strategie			PH+IQ
<i>Stimmvortäuschung</i>	<i>Spezies, Geschlecht</i>		PH+IN
HANDWERK			
Technik	Feinmechanik, Elektronik		IQ+FF
Bodenfahrzeuge	Panzer, Autos, Fahrräder		GE/IQ+IN/SK
Luftfahrzeuge	Flugzeuge, Raketenpacks		GE/IQ+IN/SK
Wasserfahrzeuge	Paddelboote, Motorboote, Motorschiffe		GE/IQ+IN/SK
Raumfahrzeuge	kleine, mittelgroße, große	Himmelshüpfer und andere Typen	GE/IQ+IN/SK
Essenzzubereitung	Kochen oder Backen		FF+IN
Handwerkliche Fähigkeiten	Holzbearbeitung, Schneidern, Lederarbeiten		FF+PH
KÖRPERLICHES			
Kondition			SV+KK
Widerstandskraft	gegen körperliche oder mentale Reize	körperlich: Hitze, Kälte, Kitzelreiz, Lärm	SV+KK/GK
Zechen			Gewicht+KK
Fesselkunst	Fesseln oder Entfesseln	nach Materialien oder Techniken	FF+GE
Klettern	Berge, Bäume, Wände		GE+KK
Reiten	Gattung	bestimmtes Spezies	GE+AU
Schleichen	Geländeart		GE+IN
Verstecken	sich, etwas	Geländeart	GE+IN
Schwimmen	Tauchen	Schwimmstil	GE+KK
Leichtathletik	Laufen, Springen, Werfen, <i>Fliegen</i>	Schnelllauf, Hürdenlauf, Weitsprung, Weitwurf, Diskoswurf, <i>Schnellflug</i>	SK/GE+KK
Reaktion			IN+SK
Akrobatik	<i>Kunstflug</i>		GE+SK+KK
Überleben	Orientierung, Jagd, Wettervorhersage, Spuren lesen	Geländeform	IN+KK/Sinn
<i>Farbveränderung</i>	<i>Geländeart</i>	<i>bestimmte Muster</i>	IN+PH
Gedächtnis	Namen, Gesichter, Bilder, Orte...		IQ+PH
KAMPF			
Moderne Geschütze	Projektilgeschütze, Lasergeschütze, Ionenkanonen		IN+IQ
Nahkampfwaffen	Hieb Waffen Stichwaffen Stangenwaffen	Schwerter, Äxte, Knüppel Degen, Messer & Dolche Hellebarden, Lanzen, Speer	GE+SK
Handschusswaffen	altertümliche Handschusswaffen moderne Handschusswaffen	Bögen, Armbrüste, Blasrohre Gewehre, Pistolen, Maschinengewehre, Dreigeschütz, diverse tragbare Laserwaffen	IN+FF

Waffenloser Kampf	Karate, Ringen, Boxen		GE+KK
Wurfaffen	Kompakte Wurfgeschosse Messer oder Speere Unförmiges	Granaten, Steine spezielle Messer oder Speere Äxte, Flaschen	GE+KK

In der Tabelle *kursiv* aufgeführte Fähigkeiten können nur von bestimmten einzelnen Spezies erlernt und erprobt werden.

Besondere Fähigkeiten

Die folgenden Fähigkeiten können nur erprobt werden, wenn die Figur einen Wert über 0 darin hat.

Gedächtnis: Figuren mit dieser Fähigkeit dürfen würfeln, ob sie sich an mehr erinnern, als ihr Spieler. Über den Umfang der zu wiederholenden Informationen entscheidet der Spielleiter.

Intuitive Logik: Dieser Begriff entstammt der elfischen Philosophie, weswegen die Beschreibung im entsprechenden Kapitel auf Seite 23 zu finden ist. Die Fähigkeit kann prinzipiell von jedem erlernt werden, jedoch ist sie allein für Elfen Standard. Jene lernen sie allerdings für gewöhnlich allgemein, nicht eingegrenzt oder gar als Spezialisierung. Ausnahme bildet hierbei der Gefahrensinn.

Farbveränderung: Jene der Hautfarbe der Venurier (siehe Seite 21)

Sprachvortäuschung: Simulation einer Stimme auf telepathischer Basis; Spezialfähigkeit der Venurier (siehe Seite 21).

Sprachen

Das moderne, amtliche Asisch entstammt zu rund zwei Dritteln dem Nord-Ortanaci-Sprachkreis.

Nord-Ortanaci-Sprachen

moderne Mischsprachen	Asisch
alte Sprachen	Rulumas

Süd-Ortanaci-Sprachen

Ferranganische Sprachen

Kaikesische Sprachen	Drono Drono
alte Sprachen	Pala-aqho

Algorianische Sprachen

Aunc	Dialekte
alte Sprachen	

Aroschin

Unterteilt in westliche, östliche und südliche Sprachgruppe, die sich jeweils in zahllose Einzelsprachen und -dialekte aufgliedern.

Albesch (Elfisch)

Bislang sind keine dem Albesch verwandten Sprachen bekannt. Auch innerhalb der Sprache gibt es nahezu keine Dialekte. Näheres im Kapitel der Elfen.

Midgardsprachen

570 v.u.Z. bereits ausgestorbene Sprachen sind in Grau angegeben. Hinter Doppelpunkten sind stellenweise Dialekte aufgeführt, die nicht extra erlernt werden müssen. In eckigen Klammern stehen abweichende moderne irdische Sprachbezeichnungen, in runden Klammern die Orte, an denen sie zur Zeit der Rollenspielhandlung gesprochen wurden.

Erythraische Sprachen [Afroasiatische Sprachen] (Nordostlibye, Arabische Halbinsel)

Kemetisch [Ägyptisch]	Altkemetisch; Neukemetisch Heilige Sprache [Mittelägyptisch] (Literatur) Volksprache [Demotisch]
Berbero-Lybisches (Nordafrika)	Kesisch [Numidisch] Tifinag [Imuschag] (Berbervölker)
Kesitisch [Kuschitisch]	
Tschadisch	
Omotisch	
[Semitische Sprachen]	Amurritisch [Amoritisch] Akkadisch; Eblaitisch, Babilunisch, Aššurisch Kanaanäisch [Phoinikisch]; Ammonitisch, Edomitisch, Moabitisch, Hebräisch Aramäisch Dair Alla Ugaritisch Nordarabi: Lihyanisch, Safaitisch, Tahamudisch Südarabi: Sabaisch, Minäisch, Quatabanisch, Hadramitisch

Westeurasische Sprachen

Ur-Westeurasisch [Indogermanisch] (nicht lernbar, da verloren)

Keltische Sprachen	Iernisch Prettan Gallisch Keltiberisch Turtasisch Lepontisch
Tiudische Sprachen	Tiudisk [Urgermanisch]
Italische Sprachen	Latinofaliskisch: Latinus [Latein], Faliskisch Sabellisch; Oskisch, Umbrisch, Sabinisch, Südpikenisch, Volskisch u.a. Venetisch Sikulisch: Elymisch, Sikanisch
Balkan-sprachen	Illyrisch Messapisch Thrakisch Dakisch Makedonisch
Hellenische Sprachen	Mykenisch Hellenikos [Altgriechisch]: Ionisch-Attisch, Dorisch, Aiolisch, Arkado-Kypriisch, Makedonisti Pamphylish
Phrygische Sprachen	Phrygisch Mysisch
Klein-asiatische Sprachen	Nesisch [Hethitisch]; Palaisch Lydisch Luwisch; Lykisch, Milyisch, Arzawa Karisch Sidetisch Rasnal [Etruskisch]

Madaisch-Arische Sprachen	Madaisch [Medisch]
	Parsisch
	Awestisch (Baktrien)
	Skolotisch [Skytisch]
	Sarmatisch
	Wedisch
	Sanskrit; Prakrit

Früheuropäische Sprachen

Diese Sprachgruppen sind nicht unbedingt miteinander verwandt, bilden für asische Sprachwissenschaft aber bislang noch ein halbwegs gemeinsames Forschungsgebiet.

Südeuropa	Iberisch
	Ligurisch
	Lusitanisch
Alpenraum	Rätisch
Prettanische Inseln	Piktisch

Frühvorderasiatische Sprachen

Verwandschaftliche Beziehungen zwischen den Sprachen sind teils vermutet, aber nirgends nachgewiesen. Dennoch stellt auch diese Sprachenkategorie in der asischen Wissenschaft ein geschlossenes Forschungsgebiet dar.

Kleinasien	Hurritisch
	Chaldisch/Urartäisch (im Aussterben begriffen)
	Kaschuschisch [Kossäisch]
Zweistrom	Eme-gi/Šumerisch (noch gebräuchlich als Kult- und Bildungssprache im Zweistromland)
östliche Gruppe	Elamisch
	Drawidisch (Indien)
	Chamazai-Sprachen

Bantusprachen (Hochland von Adamoua)

Uralische Sprachen

Altäische Sprachen (Nordostasien)

- Turksprachen
- Mongolische Sprachen
- Tungusische Sprachen

(Nördlicher Nordwestkontinent)

- Wakasch
- Salisch
- Penuti
- Kaiowa-Tano

(Südlicher Nordwestkontinent)

- Nahuatl
- Majat-an
- Oto-Mangue

Schriften

Eine Schrift kann nur zu entziffern versucht werden, wenn Grundkenntnisse darin, also mindestens ein Punkt bei der jeweiligen speziellen Schrift vorhanden sind. Mit eingegrenzten Kenntnissen kann eine Schrift lediglich eingeordnet werden. Die allgemeine Fähigkeit Schrift allein erbringt bei einem niedrigen Wert sogar lediglich ein Verständnis dessen, was Schrift überhaupt ist und wozu sie alles dienen kann.

Ohne die jeweils dazugehörigen Sprachkenntnisse bekommt man natürlich oftmals nur den Lautwert heraus. Ausnahme bilden hier Sinnschriften wie das Chinesische und das Schriftvenurische, bei denen ein Zeichen keinen Laut, sondern eine abstrakte Bedeutung wie zum Beispiel „Haus“ haben kann.

Altweltschriften

Virgom-Buchstabenschriften

Asisch; Kaikesin

Virgom-Silbenschriften

Venurische Schriften

Altvenurisch; Venurische Kursive

Aroschine Schriften

Wakorian

Midgardschriften

Bilderschriften

Prä-Kemetisch; Elamisch; Indisch

Alphabetschriften

Kanaanäisch; Hellenisch; Theräisch; Rasnal

Hieroglyphenschriften in Kemet

alte Hieroglyphen; gegenwärtige Hieroglyphen

kretische Hieroglyphenschriften

Ur-Kretisch [Linear A]; Frühkretisch [Linear B]; Luwisch

Keilschriften

Zweistromland: Eme-gi [Šumerisch]; Akkadisch

östliche: Elamisch

nördliche: Hattisch [Hethitisch]; Hurritisch; Urartäisch

Ostasiatische Schriften

Dschung-Guo-Schrift

Aufwertung

Die Figur kann nun mit 100 Punkten nach Belieben in diesen verschiedenen Gebieten aufgewertet werden: Grundeigenschaften, Fähigkeiten, Sinne, militärische Ränge oder wissenschaftliche Grade.

Aufwertung	Kosten	Boni
Eigenschaften	5	
Fähigkeiten	s.o.	
Sinnesschärfen	1 (3)	
Spezialist	1	Handschusswaffen +1
Gefreiter*	2	Moderne Handschusswaffen +5
Junker	3	Handschusswaffen +1
Knappe	5	eine waffenlose Kampftechnik +1/5
Feldbote*	7	Moderne Handschusswaffen +8
Herold	9	Einschätzungsvermögen +2
Fähnrich*	11	Lehren +2 oder Fahrzeuggruppe +1/5
Stabsbote*	14	Militärrecht +1/5 oder Lehren +2
Botenmeister	16	Einschätzungsvermögen +1
Anführer*	18	Geschütze +1 oder Überzeugen +1
Dienststoffizier	20	Militärrecht +1/5
Hauptdienststoffiz.	25	Recht +4 oder Militärrecht +2/15
Hauptmann	30	Überzeugen +4
Kommandant	40	Astronomie +2/15 und Recht +4
Kapitän	50	Selbstbeherrschung +8
Major	65	Einschätzungsvermögen +10
Oberst	80	Politik+10 oder Strategie +10
Brigadegeneral	100	Strategie +15
Bakkalaureus	10	7 Punkte für Wissensgebiete
Diplomierter	20	14 Punkte für Wissensgebiete
Magister	60	42 Punkte für Wissensgebiete
Doktor	100	70 Punkte für Wissensgebiete

Bei den **Sinnen** kostet die Anhebung des Sinneswertes drei

Punkte pro Stufe, wenn es sich um einen untypischen Sinn für die Spezies handelt, also einen jener beiden, die in der Tabelle der Sinngrundwerte mit 0 angegeben sind: Der Geruchs- und der Geschmackssinn bei Venuriern.

Die **militärische Ausbildung** bringt entsprechende Fähigkeiten mit sich. Die Boni sind additiv zu verstehen. Wer also Hauptmann ist, bekommt alle Boni vom Spezialisten bis hin zum Hauptmann.

* bedeutet, dass der Rang bei der Militärreform am 6.4.0 gestrichen wurde. Die Ausbildungspunkte bleiben natürlich erhalten. Die Beförderungen finden ab diesem Zeitpunkt eben seltener statt. Träger entfallender Dienstgrade bekommen automatisch den nächsthöheren zuerkannt - allerdings freilich ohne dadurch auch die zugeordnete Erfahrung zu erlangen.

1/5 steht für 5 Punkte der angegebenen eingegrenzten Fähigkeit und einen Punkt der ihr übergeordneten allgemeinen Fähigkeit. 2/15 entsprechend.

Die **wissenschaftliche Ausbildung** führt natürlich zu entsprechender Bildung, also einem frei gestaltbaren Ausbau der Wissensgebiete.

Hintergrund

Dies meint alle Dinge, die den Asen vor seiner Tätigkeit als Detektiv mitgeprägt haben wie Herkunft, Ausbildung, Beruf, Verwandtschaftsverhältnisse, Lebensstil, Feinde wie Freunde.

Für jeden Asen kann ein Beruf ausgewählt werden, den er vor dem Krieg ausübte. Soweit dies jedoch nicht mit militärischen oder wissenschaftlichen Rängen verbunden ist, möge man einfach seine Talente und Wissensgebiete für den Charakter entsprechend aussuchen.

Fragenkatalog

Um sich ein genaueres Bild vom Leben und Wesen der Figur zu verschaffen, die man spielen möchte, könnte man sich aus Sicht der Figur zum Beispiel jene Fragen stellen:

Was tue ich in der Freizeit?

Für welche Ideale stehe ich ein?

Welche Kleidung, Musik, Farben bevorzuge ich?

Wovon träume ich, worauf arbeite ich hin?

Wer ist mir wichtig; wen kann ich nicht leiden und warum?

Warum habe ich meinen - oder keinen - Beruf ergriffen?

Geld

Als Startkapital empfehlen sich die 1000 Asgardi, wie sie jeder Ase zu Beginn als Verrechnungsguthaben erhalten hat.

Schwächen

Jeder Held eines Filmes oder Romans hat seine Schwächen. Zumindest sollte er das, da sie ihn oft überhaupt erst interessant und glaubwürdig werden lassen. Deshalb können auch für jeden neu erschaffenen Charakter Schwächen ausgewählt werden.

Dabei sollte die Schwäche ruhig besonders unangenehm für den Asen sein. Sie muss ihm nicht unbedingt während des Spielgeschehens Nachteile einbringen, wohl aber schwer genug sein, um ihn in irgendeiner Weise zu prägen. Sie kann zu einem Eckpfeiler der rollenspielerischen Ausgestaltung der Figur werden. Und eventuell gibt es schon wieder Punkte...

Im folgenden führen wir einige **Beispiele** auf, wie die Schwäche eines Asen aussehen könnte und was man dafür als Punktegegengewicht geben könnte.

Alle Halbelfen, sowie Elfen, die ohne elfische Anleitung auf-

wuchsen, erhalten grundsätzlich eine Schwäche ohne Erschaffungsbonus. Mindestens eine Schwäche eines Halbelfen ist meistens eine Allergie.

In jedem Fall sollten Spielleiter und Spieler einerseits realistisch bleiben, andererseits gleichermaßen mit der Schwäche des Helden einverstanden sein. Keinesfalls sollte gleich eine ganze Flotte von Schwächen bei der Erschaffung erworben werden, und sie sind überhaupt auch nur bei den Halbelfen zwingend. Da die Schwächen der Charakterisierung, nicht dem Punktesammeln dienen sollen, genügen gewöhnlich ein bis zwei davon, die in der Summe auf keinen Fall 50 Punkte übersteigen sollten.

Die Höhe der gewählten Schwäche kann dem Spielleiter einen Wert bieten, mit dem er **Proben erschwert**, die von der Schwäche beeinflusst werden.

Übrigens können viele Schwächen auch später aus Abenteuern heraus entstehen. Da ist dann natürlich nichts mehr mit Punkten...

Behinderungen

Diese Schwächengruppe bietet besonders viele Variationsmöglichkeiten. Man kann sich eine kleine Geschichte ausdenken, wie der Held dazu gekommen ist. Es kann ein Geburtsfehler, eine Erbkrankheit oder eine bei einem Unfall oder in einem der Skorpokriege erworbene Verletzung handeln.

Das Spektrum reicht von fehlenden Körperteilen (Finger 5, Arm oder Bein 40) über schwere Hör- oder Sehfehler (40 bei Totalverlust eines Sinnes) bis hin zur Sterilität (0). Letzteres wäre übrigens ein Beispiel für eine Schwäche, die nicht unmittelbar auf Erfolge im Spielgeschehen einwirkt, aber viel Platz zum Rollenspiel einräumt.

Ebenso eignen sich extremer angeborener Kleinwuchs (15; die Größenwürfel werden nicht addiert, sondern abgezogen) oder krankhafte Fettleibigkeit (20-50 kg, dafür die halbe Punktzahl) als Schwächen. Gleiches gilt für chronische Krankheiten im allgemeinen. Für den Helden kann es zu einem eigenen kleinen Abenteuer werden, wenn ihm irgendwo auf Midgard sein dringend benötigtes Medikament abhanden kommt.

Auf der anderen Seite müssen Spielleiter und Spieler bedenken, dass sich körperliche Behinderungen auf die Eigenschaften auswirken können. Beispielsweise wird jemand mit entstelltem Gesicht (maximal 20) in der Regel mit einer unterdurchschnittlichen AU zu rechnen haben, die also unterhalb des Startwertes für seine Spezies liegt. Vielleicht wird dadurch sogar sein Selbstvertrauen geschwächt. Für solche Abzüge sollten Spieler und Spielleiter in jedem Fall gemeinsam eine sinnvolle Regelung finden.

Allergien

Diese könnte man fast noch zu den Behinderungen zählen, obwohl sie in Asgard ebenso unzureichend ernstgenommen werden wie bei uns. Sie sind bei Halbelfen besonders verbreitet, ebenso bei vielen Elfen, die in den Städten der Menschen aufwuchsen. Sie kommen aber auch bei fast jeder anderen Spezies des öfteren vor, vor allem, wenn jemand in stark verschmutzter Umwelt leben musste.

Bei Leporen sind bisher noch keine Allergien aufgetreten, vermutlich weil sich ihre Zivilisation bis zum Eintreffen der Flotte auf einer sehr niedrigen Entwicklungsstufe befand.

Wie sich eine Allergie auswirkt, sollte auch noch überlegt werden. Einige Anregungen: Reizungen der Haut oder Schleimhäute, Kurzatmigkeit, Hustenanfälle, Haar- bzw. Federausfall, diverse Schmerzen und, und, und...

Die Punkte hängen sowohl von den Auslösern wie den Auswirkungen ab, sollten aber nicht über 25 liegen.

Phobien

Jedes denkende Wesen kämpft mit einer Vielzahl von Ängsten.

Wird es jedoch von einer solchen Angst beherrscht, kann man sie als Schwäche im Sinne der Regeln betrachten.

Wovor der Held sich so fürchtet, bleibt wiederum der Phantasie des Spielers überlassen. Jedoch muss die Angst ein hinderliches Ausmaß erreichen. Sie sollte den Helden davon abhalten, bestimmte Dinge ohne allergrößte Not für sich oder seine Freunde zu tun - und vielleicht nicht einmal dann.

Als klassische Phobien lassen sich Höhenangst, Platzangst und Angst vor der Dunkelheit aufführen (jeweils maximal 25). Aber auch die Angst vor Tieren - vor bestimmten oder im allgemeinen - kann zur Phobie werden.

Der Meister kann auch ausgefallener Phobien zulassen - zum Beispiel panische Angst vor einer bestimmten Person - wenn diese vom Spieler gut ausgearbeitet und mit einer eigenen Hintergrundgeschichte versehen wird und dann auch im Rollenspiel dargestellt werden kann. Gleiches gilt eingeschränkt für Krankheiten, deren tatsächliche Gefahren häufig viel kleiner sind, als die Furcht davor. In beiden Fällen muss jedoch eine gewisse Gefahr bestehen, mit dem Objekt der Angst gelegentlich konfrontiert zu werden. Verstorbene Personen oder sehr seltene Krankheiten zählen dazu nicht.

Ängste vor nicht realen Dingen wie Göttern und anderen Phantasiegestalten gehören in die Abteilung Aberglauben. Dunkelheit hingegen ist tatsächlich etwas Vorhandenes, auch wenn sie deswegen nicht gleich zur unmittelbaren Gefahr wird.

Charakterschwächen

Auch hier bieten sich viele Möglichkeiten der spielerischen Ausgestaltung.

Häufig wird es sich bei dieser Schwäche um eine krankhafte oder närrische Übertreibung gewöhnlicher Bestrebungen handeln. Der bloße Wunschtraum, später einmal reich zu sein, gehört nicht hierzu. Vielmehr lässt ein Held mit dieser Schwäche seiner Macht- oder Geldgier (maximal 25) freien Lauf und nimmt dafür Nachteile auf anderen Lebensbereichen in Kauf. Bleibt die Frage, ob die Gruppe es lange mit ihm aushält...

Auch eine übersteigerte Neugier (maximal 20) könnte den Helden in unpassenden Situationen plagen. Oder vielleicht lässt er sich leicht reizen und verfällt dem Jähzorn (maximal 25).

Ebenso gehören Süchte (maximal 30) noch in diese Kategorie. Wieder bleibt dem Spieler eine große Auswahl, wonach sein Held süchtig sein soll. Es muss jedoch bedacht werden, dass die Asen Tabak und Kaffee erst im ersten Jahr nach der Landung auf Midgard kennenlernen.

Elfen und Venurier gelten als nicht dauerhaft süchtig zu machende Lebensformen, auch wenn die Venurier immerhin seit Jahrhunderten Rauschgifte kennen und verwenden.

Glauben und Aberglauben

Ein Aberglauben schaltet die Vernunft der betreffenden Person auf einem bestimmten Gebiet aus. Das bedeutet, sie kann in einer bestimmten Situation nur handeln, wie es der Glaube von ihr verlangt. Proben auf Intelligenz sind dann ausgeschlossen.

Solch ein Aberglauben sollte nicht zu simpel gestaltet werden. Einer Leiter kann man allzu leicht ausweichen. Gegebenenfalls können Meister und Spieler ein ganzes Paket solcher harmlosen Aberglauben zusammenstellen, die einzeln keine Punkte wert wären.

Ein komplexerer Aberglauben kann eine Religion (maximal 20) sein. Auch hier muss zwischen Spieler und Spielleiter klar sein, was sie alles besagt, wie sie heißt, welche göttlichen Wesen in ihr vorkommen usw.

Da Elfen ihren Aberglauben sofort verlieren würden, wenn man ihnen das Gegenteil vorführt, haben sie äußerst selten einen anerzogen bekommen. Religionen im engeren Sinne sind bei ihnen aufgrund permanenter Hinterfragung kaum denkbar und

werden allenfalls als Märchenerzählungen weitergetragen, aber kaum jemals ernst genommen.

Beispielerschaffung

Wahl der Spezies

In unserem Beispiel suchen wir uns einen Menschen aus. Hierzu muss noch die Völkerguppe festgelegt werden; wir entscheiden uns für einen Ferranganer.

Name, Alter, Geschlecht, Herkunft

Hojn Dorpusart soll ein 29-jähriger Mann sein. In der alten Welt war er Hochleistungssportler und Freizeittaucher und entstammte dem Mittelstand. Natürlich wäre die Herkunftsgeschichte beliebig ausbaubar. Ein klein wenig davon wird sich auch noch im Laufe der Erschaffung herauskristallisieren.

Grundeigenschaften

Aufgrund seiner ehemaligen Tätigkeit verteilen wir die 100 Eigenschaftspunkte eher körperbetont wie folgt:

IQ	PH	IN	GK	SV	AU	FF	GE	SK	KK
10	2	9	8	11	12	4	14	13	17

Diese Werte werden auf die Grundwerte der Spezies Mensch addiert. Das ergibt:

IQ	PH	IN	GK	SV	AU	FF	GE	SK	KK
40	32	34	38	46	42	34	44	43	47

Sinne

Die Werte für den Menschen werden aus der Tabelle übernommen.

Körpermaße

Die Größe wird in diesem Fall laut Tabelle mit 5W10 gewürfelt und zu 150 addiert. In unserem Würfelbeispiel ergeben 6+5+9+2+9+150 insgesamt 181 Zentimeter. Das Gewicht liegt demnach in der Nähe von 81. Aufgrund der Muskelmasse entscheiden wir uns einfach mal für 84 Kilogramm.

Speziestypische Fähigkeiten

Die Standardstartwerte werden nachgeschlagen; bei Menschen sind dies ausschließlich Sprachen und Schriften. Hojns Muttersprache ist Drono Drono.

- Ferranganische Sprachen: 1
- Kaikesische Sprachen: 4
- Drono Drono: 40
- Nord-Ortanaci-Sprachen: 1
- moderne Mischsprachen: 2
- Asisch: 20
- Altweltschriften: 1
- Virgomsche Alphabete: 2
- Asische Schrift: 20

Fähigkeitenpunkte

Für einen Sportler wählen wir die Fähigkeiten entsprechend:

Fähigkeit	Kostenaufwand	Fähigkeitenwert
Kondition	10	10
Leichtathletik	10	10
Springen	6	30
Weitsprung	4	60
Rennen	10	50
Schwimmen	4	4
Wurfaffen	2	2
Kompakte Wurfgesch.	4	20

Aufwertung

Hojn hat es während des kurzen Skorporkrieges durch besondere

Verdienste bis hinauf zum **Fähnrich** gebracht. Das kostet 11 der 100 Aufwertungspunkte. Allerdings bekommt er auch alle Boni, die von Spezialist bis Fähnrich in der Tabelle angegeben sind. Wir entscheiden uns wie folgt:

durch den Rang	Fähigkeit und Zuschlag
Spezialist	Handschusswaffen +1
Junker	Handschusswaffen +1
Knappe	eine waffenlose Kampftechnik +1/5
Feldbote	Moderne Schusswaffen +8
Herold	Einschätzungsvermögen +2
Fähnrich	Lehren +2 oder Fahrzeuggruppe +1/5

Unserem Beispielasen kaufen wir für 10 Punkte eine Erhöhung der Gewandtheit um 2 auf 46, sowie ein deutlich verbessertes Gehör für 10 Punkte, welches somit den Wert 40 erreicht.

Für nochmals 10 Punkte erwirbt er den Wissenschaftsgrad eines **Bakkalaureus**; für die daraus erfolgenden 7 Freipunkte lernt er Technik auf 7.

Die nun noch übrigen 59 Aufwertungspunkte werden wieder in Fähigkeiten angelegt:

Fähigkeit	Kosten	Fähigkeitenwert
Tauchen	10	+50
Kondition	12	+12
Leichtathletik	17	+17
Sich Verstecken	2	+2
Verstecken in der Stadt	3	+15
Handschusswaffen	10	+10
Überleben	2	+2
Orientierung	3	+15

Hintergrund und Charakterbild

Wir fabulieren uns eine kleine Lebensgeschichte zusammen: Hojn ist Einzelkind und später Einzelgänger geblieben, aufbrausend und von sich selbst überzeugt. Allerdings weiß er genau, was er auf körperlichem Gebiet zu leisten vermag, dass seine Forderung nach Anerkennung nicht aus der Luft gegriffen ist. Da er im Krieg als Sportler nicht mehr gebraucht wurde, verlegte er seinen Ehrgeiz auf eine militärische Laufbahn und hat sich in der Freizeit wissenschaftlich für Technik interessiert, woraus seine beiden Ränge hervorgingen.

Da Hojn zu Jähzorn neigt, bekommt er für die entsprechende Schwäche noch einmal 20 Aufwertungspunkte. Dieser Nachteil bedeutet für ihn, dass er bei einer Beleidigung oder ähnlichen Situationen auf den Grad seines Jähzornes würfeln muss. Erreicht er maximal seinen Wert 20, bekommt er einen unkontrollierten Wutausbruch, der ihn je nach Situation unbedacht handeln oder gar um sich schlagen lässt. Die 20 Aufwertungspunkte legen wir zu je 10 Punkten in Leichtathletik und Kondition an.

Die endgültigen Werte

In den Charakterbogen werden die endgültigen Werte eingetragen:

Eigenschaften

IQ	PH	IN	GK	SV	AU	FF	GE	SK	KK
40	32	34	38	46	42	34	46	43	47

Sinne

Gesichtssinn: 30	Gehör: 40	Geruchssinn: 25
Tastsinn: 30	Geschmackssinn: 30	

Fähigkeiten

Kondition: 32	Sich Verstecken: 2
Leichtathletik: 37	Verstecken in der Stadt: 15
Springen: 30	Fahrzeugführung: 1
Weitsprung: 60	Motorräder: 5
Rennen: 50	Einschätzungsvermögen: 2
Schwimmen: 4	Technik: 7

Tauchen: 50	Ferranganische Sprachen: 1
Überleben: 2	Kaikesische Sprachen: 4
Orientierung: 15	Drono Drono: 40
Waffenloser Kampf: 1	Nord-Ortanaci-Sprachen: 1
Ringen: 5	moderne Mischsprachen: 2
Wurfaffen: 2	Asisch: 20
Kompakte Wurfgesch.: 20	Schriften: 1
Handschusswaffen: 12	Virgomsche Alphabete: 2
Moderne Schusswaffen: 8	Asische Schrift: 20

Ränge

Bakkalaureus und Fähnrich.

Spielmechanismen

Proben

Im Laufe eines Abenteuers gibt es immer wieder Situationen, in denen die Asen irgendwelche Fähigkeiten anwenden müssen. Manchmal steht von vorne herein fest, dass sie das schaffen werden, zum Beispiel, wenn ein relativ niedriges Hindernis überklettert wird.

Ist der Ausgang der Situation jedoch ungewiss, genügt das bloße Beschreiben durch die Spieler nicht mehr. Die Figur wird auf ihre Fähigkeit geprüft.

Eigenschaften und Sinne

Hierbei wird einfach mit einem Prozentwürfel gewürfelt. Die Probe ist gelungen, wenn maximal der Wert der Eigenschaft oder des Sinnes erreicht wird.

Beispiel: Enas Sydicas lauscht einem Gespräch hinter einer Hecke, was durch das Geplätscher eines Baches erschwert wird. Sein Gehör hat den für einen Menschen normalen Wert 30. Er darf also maximal eine 30 Würfeln, um alles zu verstehen. Der Spielleiter kann abwägen, ob Enas bei einer 35 noch einzelne Wortketten mitbekommt.

In ganz **besonders schwierigen Situationen** kann der Spielleiter eine Probe erschweren, also zum Würfelwurf schon im Voraus eine bestimmte Summe addieren.

Beispiel: Die Lauschaktion von Enas wird durch einen nahen Marktschreier mit gackernden Hühnern behindert. Dafür könnte der Spielleiter eine Erschwerung von beispielsweise 10 festsetzen. Enas darf also nur noch höchstens eine 20 würfeln.

Fähigkeiten

Bei diesen hingegen wird auf meistens zwei Grundeigenschaften gewürfelt. Mit demselben Wurf sollen beide Werte gleichermaßen unterboten oder maximal erreicht werden. Der Wert in der Fähigkeit ist dabei ein Bonus, der misslungene Proben eventuell ausgleichen kann. Gegebenenfalls können zwei oder drei Spezialisierungsebenen gemeinsam verwendet werden.

Beispiel: Jolibonita Ele muss während einer Verfolgungsjagd im Streitwagen eine besonders enge Kurve meistern. Ihr Wert in Fahrzeugführung beträgt 5, außerdem hat sie Pferdefuhrwerke auf 10 und Streitwagen auf 30 gelernt, also einen Gesamtbonus von 45. Der Spielleiter entscheidet, aufgrund der besonderen Situation statt der Intuition die Schnelligkeit Jolibunitas zu prüfen. Darin hat sie den Wert 41, in Gewandtheit 38. Sie würfelt eine 68. Damit liegt sie bei der Schnelligkeit mit 27, bei der Gewandtheit mit 30 daneben. Von diesen 57 könnte sie jedoch nur 45 ausgleichen und landet daher im nächsten Graben. Um es zu schaffen, hätte sie maximal eine 62 würfeln dürfen.

Probenrest

In manchen Fällen ist es von zusätzlichem Interesse, wie gut eine Probe gelungen ist. In diesen Fällen errechnet man den Probenrest (PR), also die Fähigkeitspunkte, die bei der Fähigkeitenprobe nicht zum Gelingen aufgewendet werden mussten. Wenn man keine Punkte in einer Fähigkeit hat, kann sie zwar dennoch abgelegt werden, der Probenrest ist dann aber natürlich von vorne herein null.

Essentiell ist der Probenrest zum Beispiel bei einem Treffer im Kampf. Er geht dort in die Schadenswirkung wesentlich mit ein (siehe Waffentabelle).

Erfahrung

Während solcher besonderen Prüfungen besteht für den Asen die Chance, etwas aus dem Ereignis zu lernen.

Wenn eine Fähigkeitenprobe mit einem Pasch misslingt, darf die geprüfte eingegrenzte Fähigkeit um einen Punkt angehoben werden. Je erfahrener man also ohnehin schon ist, desto seltener lernt man noch etwas Neues hinzu.

Beispiel: Hätte Jolibunita auf ihrem Streitwagen eine 66 oder ein höheres Pasch gewürfelt, wäre ihre Probe zwar misslungen, aber sie hätte aus ihrem Fehler etwas gelernt. Sie darf die eingegrenzte Fähigkeit Pferdefuhrwerke auf 11 erhöhen. Theoretisch dürfte sie statt dessen auch Streitwagen auf 31 steigern, doch könnte sie diesen Wert ja seltener einsetzen. Überstiege die eingegrenzte Fähigkeit dadurch die allgemeine, dürfte letztere statt ersterer angehoben werden.

Patzer

Die Doppelnull beim Würfelwurf zählt als 100 und ist grundsätzlich immer eine misslungene Probe, auch wenn sie eigentlich ausgeglichen werden könnte. Die Spielfigur erhält ihren Erfahrungspunkt in jedem Fall in der allgemeinen Fähigkeit.

Darüber hinaus sollte sich der Spielleiter eine kleine Beschreibung überlegen, wie spektakulär die Aktion danebengegangen ist. Eventuell geht etwas zu Bruch oder der Charakter verletzt sich selbst.

Kämpfe

Die **Initiative** hat einfach jener mit dem höchsten Schnelligkeitswert, die nachfolgenden kommen entsprechend an die Reihe.

Ein **Angriff** erfolgt über die entsprechende Kampffähigkeit. Es handelt sich um eine Würfelprobe, die genau wie bei anderen Fähigkeiten abläuft. Gelingt sie, hat der Angreifer getroffen.

Angriffe, die im Waffenlosen Kampf oder im Nahkampf erfolgen, können sofort abgewehrt versucht werden. Der Angegriffene muss sich mit derselben Kampftechnik wie der Angreifer auseinandersetzen. Gelingt seine Probe, hat er den Angriff erfolgreich pariert und muss keinen Schaden hinnehmen.

Wenn getroffen wird, kann der **Schaden** ermittelt werden. In aller Regel besteht dieser aus dem Rest der erfolgreichen Angriffsprobe und einem waffenabhängigen Zuschlag (siehe Waffentabelle; PR = Probenrest).

Wird der Getroffene durch irgendeine Art von **Rüstung** geschützt, kann diese den Schaden bis zu ihrem Rüstwert komplett schlucken, weil das Geschoss zum Beispiel daran abprallt oder darin hängenbleibt (siehe Rüstungen).

Glückstreffer

Ergibt der Probenwurf eine 01, hat der Angreifer oder Schütze einen Glückstreffer gelandet und eine besonders empfindliche Stelle erwischt. Der erzielte Schaden darf verdoppelt werden.

Fernkampf

Für Fernkampfwaffen sind in der Waffentabelle zwei Reichweiten angegeben. Der zweite gibt die maximale Reichweite an, bei der sie noch mit realistischen Chancen benutzt werden können. Wenn die Entfernung den ersten Wert übersteigt, wird die

Probe um 25 erschwert und zudem ein Schadenswürfel weniger geworfen. Außerdem darf das Ziel gegebenenfalls versuchen, auszuweichen.

Bei den Geschützttypen sind drei Werte angegeben. Bei Übersteigung der ersten Entfernung gelten die üblichen Abzüge. Der zweite Wert gilt für Schüsse in Atmosphäre, der dritte im Vakuum. Zudem gelten bei Entfernungen über dem mittleren Wert zusätzliche 30 Punkte Erschwerung auf die Probe, und die Ausweichenprobe ist um 25 erleichtert.

Natürlich fliegen **Projektil im Weltraum** beliebig weit - sofern sie nicht durch das Schwerkraftfeld eines Himmelskörpers eingefangen werden. Daher sind die angegebenen Werte für die Schussweite im Vakuum als die maximale Entfernung zu werten, bei der unter allergünstigsten Umständen ein (beabsichtigter) Treffer möglich ist. Sollte sich in Schussrichtung ein größeres Objekt befinden, so obliegt es dem Spielleiter, anhand von Entfernung und Größe des Objektes die Wahrscheinlichkeit für einen (unbeabsichtigten) Treffer zu ermitteln. Übliche Geschosse sind allerdings nicht in der Lage, wohlbehalten in die Atmosphäre eines Planeten einzutreten; sie verglühen dabei.

Kampf unter besonderen Bedingungen

Kampf in der Schwerelosigkeit

In der Schwerelosigkeit ändert sich insbesondere der Umgang mit Projektilwaffen niedriger Reichweite, da der Schütze - oder Werfende im Fall von Wurfaffen - instinktiv damit rechnet, dass das Projektil in einem ballistischen Bogen fliegt. Dies gilt in der Schwerelosigkeit nicht, so dass die Zielgenauigkeit leidet. Kämpfer ohne die Fähigkeit „Kampf in der Schwerelosigkeit“ bekommen einen Malus von 30 auf ihren Würfelwurf.

Waffenloser Kampf sowie der mit Hieb- und Stichwaffen in der Schwerelosigkeit ist ohne diese Fähigkeit sogar um 80 erschwert.

Kampf im Vakuum

Außerhalb von Raumschiffen ist der Kampf nur in Raumanzügen möglich, die durch ihre Schwerfälligkeit die Bewegungen des Kämpfers zum Teil erheblich behindern. Waffenloser Kampf bekommt darum einen Malus von 40, rein körperlich betriebene Waffentechniken einen Malus von 25, und Projektil- und Strahlenwaffentechniken einen Malus von 10.

In den meisten Fällen ist der Kampf im Vakuum zugleich ein Kampf in der Schwerelosigkeit, hier addieren sich die Mali.

Beschädigungen des Raumanzuges (Schaden größer als doppelter Rüstungsschutz) führen zur Dekompression und somit zum Tode, sofern sie nicht unverzüglich repariert werden oder eine Luftschleuse aufgesucht wird.

Waffen

Belagerungstechnik auf Midgard

Bedeutende Städte und Festungen verfügen über entsprechende Wehrmauern. Die einfacheren sind schlichte Palisaden aus Holz. Städte oder Festungen am Mittelmeer haben vielfach Lehmziegelmauern auf Steinsockeln. Insbesondere im Orient erreichen die Steinmauern einige Stockwerke an Höhe. Die besten orientalischen Festungsmauern verfügen über turmflankierte Ausfallpforten und massive Bastionen.

Doch auch diese Bollwerke sind nicht uneinnehmbar. Es braucht nicht unbedingt moderne Technik, weder Fluggeräte noch Sprengstoffe, um bei entsprechendem Aufwand eine noch so gewaltige Schutzanlage zu durchbrechen - entsprechende Kenntnisse und Techniken sowie zahlreiche Helfer und Be-

lagerungsmaschinen vorausgesetzt.

Beispielsweise können sich Truppen unter **fahrbaren Schutzdächern** einer Mauer nähern. Gewöhnlich aus Holz, werden die besseren Dächer mit feuerfesten Materialien verkleidet oder bestrichen. Solche Gestelle sind oft mit innen aufgehängten **Sturmböcken** ausgestattet, mit welchen man gegen Stadttore vorgeht.

Eine besonders aufwendige Belagerungstechnik ist das Anlegen von Belagerungsrampen. Hierbei wird mit Hilfe einer sogenannten **Schütttschildkröte** Erdreich vor einer Stadtmauer aufgeschüttet, damit angreifende Truppen leichter hinübergelangen. Diese mechanische Apparatur ist als ein gepanzerter Wagen mit Schaufelrädern vorzustellen.

Im Schutze in den Boden gegrabener **Laufgänge** gelangen Soldaten wie Pioniere dichter an die Stadtmauern heran.

Bei der **Mauerunterminierung** werden Stadtmauern oder sonstige Befestigungsanlagen untergraben, bis sie durch ihr eigenes Gewicht in die Aushöhlung einstürzen.

Auch Belagerungstürme (*hell. Helepolis*) und fahrbare und höhenverstellbare Leitern (*hell. Sambyke*) finden häufigen Einsatz.

Altertümliche Schusswaffen

Dies sind alle Varianten von Bögen, Armbrüsten oder Schleudern. Übersteigt die Entfernung den ersten in der Tabelle angegebenen Reichweitenwert, erzielt das Projektil nur noch den halben Schaden.

Es spricht natürlich nichts dagegen, altertümliche Schusswaffen auch außerhalb ihrer Welt einzusetzen, also zum Beispiel auf einem Raumschiff oder sogar im Vakuum. An dieser Stelle gelten die genannten Mali. Bei Waffen, deren Projektil aerodynamisch funktionierende Leitwerke haben (z.B. Federn bei Pfeilen), beträgt die Wahrscheinlichkeit, dass sie im Vakuum mit der Spitze zuerst ankommen und damit Schäden anrichten, lediglich 10%.

Moderne Schusswaffen

Hierzu zählen alle tragbaren Energiewaffen, sowie Schusswaffen, die ihre Projektil durch mehr als rein mechanische Vorgänge beschleunigen. Beispiele: Gewehre, Pistolen, Maschinengewehre, Dreigeschütz, alle tragbaren Laserwaffen.

Projektilwaffen

Diese beschleunigen ein Projektil mit Hilfe von Treibladungen oder elektrischen Beschleunigern auf eine hohe Geschwindigkeit und lassen es im ballistischen Flug auf das Ziel auftreffen. Die Flugbahnen der Projektil sind von der Schwerkraft und einer Bremsung durch eine eventuell vorhandene Atmosphäre abhängig, sie verhalten sich also sowohl im Vakuum, als auch bei Schwerelosigkeit anders (siehe dort).

Projektilpistole

Die Projektilpistole wird mit Magazinen geladen, die jeweils 8 Schuss beinhalten, die in rascher Folge abgefeuert werden können (dann allerdings mit verminderter Trefferwahrscheinlichkeit).

Das Wechseln des Magazins dauert 15 Sekunden.

Im Schnellfeuer benötigt man nur 0,5 statt 2 Sekunden pro Schuss, muss aber eine Erschwerung von 30 auf die Probe hinnehmen.

Projektil-Maschinenpistole

Die MP ist mit 30-schüssigen Magazinen geladen, die man mit Einzelschüssen oder auf Dauerfeuer verschießen kann. Für Dauerfeuer gelten die gleichen Regeln wie bei der gewöhnlichen Pistole, bei Dauerfeuer läuft das Magazin in 3 Sekunden komplett durch. Wenn man es nur teilweise leerschießen will, erreicht man die gewünschte Schuss-Zahl nur mit einer gewissen Ungenauigkeit: Zwei W10 werden geworfen, nachdem man den

einen als plus, den anderen als minus definiert hat.

Das Nachladen mit einem neuen Magazin dauert 15 Sekunden.

Maschinenpistole mit Energiekugeln

Man kann eine MP alternativ mit normaler oder Energiemunition betreiben. In letzterem Falle wird mit Spezialmagazinen (800g) geladen, die zwanzig energiereiche Geschosse enthalten, welche beim Aufschlag einen Energieimpuls in das Ziel abgeben.

Projektilgewehr

Das Projektilgewehr ist eine halbautomatische Schusswaffe, die mit einem achtschüssigen Magazin geladen wird. Ein Zielfernrohr und eine sehr hochwertige Justage machen Fernschüsse möglich und die Waffe in den Händen von Scharfschützen zu einer ersten Gefahr.

Für einen halbwegs gezielten Schuss benötigt man 5 Sekunden. Will man jede Sekunde ballern, gilt eine Erschwerung um 30.

Maschinengewehr

Das Maschinengewehr kann wahlweise aus einer fünfzigschüssigen Trommel oder zusammensteckbaren Patronengurten betrieben werden. Die Schussfolge liegt bei 10 Schuss pro Sekunde, ein gezieltes Stoppen ist nur mit einer Ungenauigkeit möglich (siehe MP). Einzelfeuer ist nicht möglich, nach 200 Schuss muss die Waffe für wenigstens fünf Minuten auskühlen. Magazin- oder Gurtwechsel dauern 30 Sekunden.

Ein Trommelmagazin wiegt 2 Kilogramm, ein Gurt mit 100 Schuss 3 Kilogramm.

Energiewaffen

Laserpistole

Die kleine Handlaser-Pistole ist als Werkzeug und Waffe zugleich gedacht. Sie kann sowohl im Impuls-Betrieb (kurze, energiereiche Schüsse), als auch im Dauerbetrieb (andauernder Strahl niedrigerer Energiedichte) betrieben werden.

Ihre Energie bezieht sie aus einem leistungsfähigen Akkupack, das ähnlich einem Magazin in den Griff der Waffe geschoben wird. Ein solcher Akkupack kann an Energiequellen von Fahrzeugen oder in einer asiatischen Basis nachgeladen werden, dieses dauert mindestens 20 Minuten. Der Austausch eines Akkupacks dauert 15 Sekunden.

Die Leistung der Impulse kann in vier Stufen reguliert werden, entsprechend ändert sich auch der Energieverbrauch von einer bis zu vier Einheiten pro Schuss. Dauerstrahlung ist nur bei der niedrigsten Einstellung möglich.

Ein Akkupack enthält 100 Energie-Einheiten, also 25 Schuss voller Leistung, oder 100 Schuss kleinster Leistung, oder 100 Sekunden Strahl.

Pro Sekunde können bis zu 4 Energieeinheiten verschossen werden. Die Schussfolge liegt folglich bei einem Schuss pro Sekunde bei voller Leistung, bei niedrigeren Einstellungen kann entsprechend öfter geschossen werden. Im Dauerbetrieb wird eine Einheit pro Sekunde verbraucht.

Impuls

Schaden: PR + Leistungsstufe x W10

Reichweite: 200/1000 m

Dauerbetrieb

Durch die Möglichkeit der Richtungskorrektur während des Feuers ergibt sich eine höhere nahe Reichweite, aber auch ein sinkender Schaden.

Schaden: PR + W10 pro Sekunde

Reichweite: 400/1000 m

Lasergewehr

Das Lasergewehr funktioniert nach den gleichen Regeln wie die Laserpistole. Es benutzt auch die gleichen Akkupacks, davon allerdings zwei Stück. Es gibt die Leistungsstufen 2, 4 und 6. Sollte nur ein Magazin vorhanden sein, so ist nur Stufe 2

möglich.

Je Sekunde können bis zu 6 Energieeinheiten verbraucht werden, beim Dauerstrahl 2 Energieeinheiten. Durch die zwei Magazine ergeben sich je nach Leistung 33-100 Schuss oder ein 100 Sekunden währendender Strahl.

Magazinwechsel dauern 15 Sekunden pro Magazin. Da beide Magazine gleichzeitig verbraucht werden, müssen sie auch zugleich gewechselt werden.

Impuls

Schaden: PR + Leistungsstufe x W10

Reichweite: 600/1200 m

Dauerbetrieb

Schaden: PR + 2W10 pro Sekunde

Reichweite: 800/1600 m

Dreigeschütz

Ein schweres, doch tragbares Geschütz mit drei Läufen. Der oberste ruht auf der Schulter, der mittlere mit dem Abzug ist etwa auf Hüft-, der unterste auf Kniehöhe. Die Läufe feuern im Wechsel, da der Rückstoß aller drei gleichzeitig jeden Träger von den Beinen holen und die Erhitzung des Material überlasten würde. Es hat eine halbautomatische Zielerfassung, welche die komplizierte Bedienung und die Rückstöße in begrenztem Rahmen ausgleicht. Das Geschütz braucht nach dem Einschalten etwa zwei Sekunden zum Initialisieren und Aufwärmen, bevor gefeuert werden kann.

Für weite Transporte zu Fuß ist das Geschütz ungeeignet. Einzelschüsse sind möglich.

Zur kontrollierten Bedienung sind Körperkraft 45 und eine Grundausbildung (10) an Dreigeschützen oder umfassende Ausbildung (50) an modernen Schusswaffen notwendig. Wird die Waffe ohne diese Voraussetzungen abgefeuert, kann der Spieler frei entscheiden, was getroffen und ob der Schütze umgeworfen oder gar verletzt wird.

Dieser Waffentyp aus dem alten Ferranga ist aufgrund seiner Unhandlichkeit nicht besonders weit verbreitet.

Die Waffe wird mit drei Magazinen von 50 Schuss bestückt, die mit einer Schussfolge von einem Schuss pro Sekunde abgefeuert werden können, alternativ ist Dauerfeuer mit 10 Schuss pro Sekunde möglich. Das Wechseln des Magazins dauert eine Minute.

Elektromagnetische Waffen

Manche Einsätze erfordern Waffen, die gegen das Arsenal hochtechnisierter Gegner benutzt werden kann, ohne Personen in Mitleidenschaft zu ziehen.

Aus diesem Grunde wurden EMP-Waffen (elektro-magnetischer Puls) gebaut, die mittels einer Kombination aus einer Sprengladung, einer Spule und eines Magneten extrem starke Magnetfelder für den Bruchteil einer Sekunde aufbauen. Auf Menschen hat eine solche Waffe nur eine Wirkung, wenn er durch die (schwache) Explosion direkt getroffen wird, elektronische Ausrüstung - insbesondere Laserwaffen, Funkgeräte, Aufzeichnungsgeräte, Motorfahrzeuge, Fluggeräte, Raumschiffe - werden in einem weiten Umkreis beschädigt oder zerstört.

Die Wirkweite auf Elektronik ist in zwei Werten angegeben. Der erste gibt den Radius an, in dem betreffende Ausrüstung zerstört wird. Diese ist dann ohne aufwendige Reparaturen nicht mehr einsetzbar. Der zweite Wert gibt an, in welchem Radius lediglich die Funktion gestört wird. Letzteres bewirkt keine irreparablen direkten Schäden, kann aber bei Flugzeugen zum Verlust der Kontrolle führen, Raketen aus der Bahn bringen, und so weiter - es führt in jedem Fall dazu, dass die aktuelle Aktion scheitert.

Die Wirkung bezieht sich auf sämtliche Elektronik, auch auf eigene. Verhindern kann man diese Schäden mit Abschirmungen, allerdings sind noch keine derartigen Schirmungen verfüg-

bar, die zugleich auch den Betrieb der Geräte erlauben.

Kleine EMP-Granate

Diese Granate kann wie eine Handgranate eingesetzt werden; es gelten die gleichen Regeln für den Einsatz. Der Schaden auf Lebewesen beträgt 20 Punkte im Umkreis von 2 Metern um den Explosionsort.

Die Wirkweite auf Elektronik beträgt 1 km/10 km.

EMP-Granate

Diese Granate entspricht von der EMP-Wirkung abgesehen der Granate - inklusive dem Zeitzünder und der Möglichkeit des Verschießens mit einem Projektilgeschütz. Die Wirkung auf Lebewesen gleicht jener der kleinen EMP-Granate.

Gewicht: 2000 g

Wirkweite auf Elektronik: 3 km/20 km

Moderne Geschütze

Diese Waffengattung beinhaltet Fernwaffen, die aufgrund ihrer Schwere in aller Regel Fahrzeuge zum Transport benötigen, in welche sie gewöhnlich auch fest eingebaut sind. Dauerhaft an Gebäuden oder sonstiger immobiler Stelle verankerte Geschütze sind in Asgard während der ersten Jahre unüblich.

Projektilgeschütz (Kanone)

Die Kanone verschießt Voll-Projektile, die durch ihre Einschlagwucht Schaden machen. Alternativ kann man damit auch Granaten (s.u.) verschießen, deren Schaden mehr streut als der eines einzelnen Projektils.

Die Kanone wird mit Kartuschen geladen, die aus dem Treibsatz und dem Projektil bestehen. Das Nachladen für jeden einzelnen Schuss dauert bei erfahrenem Bedienpersonal - Grundausbildung (10) an Projektilgeschützen oder umfassende Geschützausbildung (10) - 20 Sekunden, sonst eine Minute. Nach 20 Schüssen muss eine Pause von 5 Minuten gemacht werden, um das Geschütz nicht zu überhitzen.

Die Kanone kann nur sicher betrieben werden, wenn sie verankert ist. Das kann entweder auf einem Fahrzeug von mindestens 2 Tonnen oder durch Festmontage erfolgen. Wird sie im Feld eingesetzt, so muss sie vor dem Schuss verankert werden; dies dauert fünf Minuten. Wird ohne Verankerung geschossen, so ist der Schuss um 30 erschwert, zudem besteht Umsturzgefahr und ein erhebliches Verletzungsrisiko für den Bediener.

Lasergeschütz

Das Lasergeschütz wird üblicherweise fest montiert betrieben, da anderenfalls die Energieversorgung zum Problem wird. Für den mobilen Einsatz existieren Batterie-Kassetten, die 25 Kilo wiegen und drei Schuss erlauben. Das Nachladen der Kassetten in einem Fahrzeug oder auf einer Basis dauert eine Stunde.

Wie die Laserhandwaffen kann auch das Lasergeschütz im Dauerstrahl betrieben werden, dies aber aus thermischen Gründen für maximal 20 Sekunden. Im Batterie-Betrieb ist kein Dauerstrahl möglich.

Der Schaden des Dauerstrahls beträgt 2PR+50 pro Sekunde.

Ionenkanone

Die Energiegeschosse dieses Geschütztyps stören oder unterbrechen die Energieflüsse des getroffenen Objektes. Ionenkanonen wurden erst während der Landung mit Hilfe venurischer Technologie entwickelt. Primäres Angriffsziel waren die Schilde der Skorpschiffe.

Man kann rechnen, dass Raumschiffe etwa den doppelten Wert des Rumpfes als Energiebedarfswert haben. Sinkt dieser auf 0, ist das Raumschiff außer Betrieb gesetzt.

Die Schilde eines Skorpschiffes fallen nur aus, wenn der Schaden eines Treffers ihren Wert übersteigt, erst darüber hinaus wird von dem Energiewert abgezogen.

Treffer gegen Lebewesen erzeugen prinzipiell erst Betäubungsschaden. Ein Lebewesen hat die Energie seiner Gesund-

heit zur Verfügung. Wird diese verbraucht, wird der Rest direkt vom Gesundheitswert abgezogen. Bei einem normalen Asen ist es also nicht sehr unwahrscheinlich, dass ihn bereits ein einziger Schuss tötet.

Rüstungen nutzen gegen eine Ionenkanone nur zu einem Prozent des Rüstwertes (abgerundet!), nehmen allerdings selbst auch keinen Schaden.

Die Energieversorgung erfolgt üblicherweise aus dem Fahrzeug, Flugzeug, oder Raumschiff, in welches die Ionenkanone installiert ist. Es können aber auch die gleichen Batterien wie beim Lasergeschütz benutzt werden. Wie dort sind auch hier mit einer Batterieladung 3 Schuss möglich.

Spezielle Projektile

Granaten und Bomben

Diese Waffengattung wird durch geeignete Hilfsmittel (Abwurf, Werfen per Hand, geschicktes Positionieren) an ihren Einsatzort gebracht und geht nach einer oft einstellbaren Zeit hoch, bei anderen Modellen auch mit dem Aufprall.

Die notwendige Probe hängt von der Verwendungstechnik der jeweiligen Granate oder Bombe ab.

Optionale Regel: Jede Granate explodiert mit einer Wahrscheinlichkeit von 1% nicht.

Handgranate

Eine Handgranate wird wie ein Stein geworfen. Eine Probe auf Werfen entscheidet darüber, wie genau das Ziel getroffen wird. Für je 10 Punkte daneben wird das Ziel um einen Meter verfehlt.

Die Zeit bis zur Explosion ist nicht einstellbar, sie beträgt eine Sekunde ab Abwurf. Die Explosion richtet im Umkreis von 15 Meter Schaden an, der im Zentrum 50 Punkte beträgt, und in 3-Meter-Kreisen nach außen um jeweils 10 Punkte abnimmt.

Granate

Diese Granate ist der größere Bruder der Handgranate, man kann sie zu zweit oder mit geeigneten Hilfsmitteln werfen oder per Zeitzünder explodieren lassen. Letzterer ist auf 1 bis 20 Sekunden einstellbar.

Die Wirkweite der Explosion beträgt 25 Meter. Pro Meter Abstand verringert sich der im Zentrum 100 betragende Schaden um 4.

Raketen

Raketen unterscheiden sich von Projektilen durch den eigenen Antrieb und die eigene Sprengladung, die beim Aufschlag explodiert. Abschießen kann man eine Rakete mit einem Raketenwerfer, aus einer auf der Schulter getragenen Abschussvorrichtung, oder behelfsmäßig. Der Abschuss nach den beiden letztgenannten Verfahren ist ohne eine Grundausbildung an Raketen (10) oder umfassende Ausbildung an modernen Schusswaffen (60) nicht möglich - sollte man es dennoch versuchen, so führt dies zu schweren Verletzungen durch den Feuerstrahl der Rakete.

Raketen sind für bestimmte Einsatzzwecke konstruiert, die Abschussort und Zielort festlegen. Hier gibt es: Boden-Boden, Luft-Boden, Boden-Luft, Luft-Luft, Weltraum-Weltraum. Benutzt man eine Rakete außerhalb ihrer Spezifikation, so wird der Schaden halbiert und die Probe um 30 erschwert. Schüsse in das All oder aus diesem auf Himmelskörper sind nicht möglich, wenn letztere eine Atmosphäre haben.

Alle im Folgenden aufgezählten Raketen existieren in jeder genannten Spezifikation.

Die Reichweite bezieht sich jeweils auf den Abschuss mit einem Werfer, der auf einem Stativ oder an einem Fahrzeug montiert ist. Beim Abschuss mit einer Abschussvorrichtung auf der Schulter halbieren sich die Werte, beim »freien« Abschuss bleibt ein Zehntel übrig.

Abschussvorrichtungen auf der Schulter und freier Abschuss sind nur bei Boden-Boden und Boden-Luft möglich.

Optionale Regel: Eine Rakete ist mit einer Wahrscheinlichkeit von 1% ein Blindgänger, sie schlägt zwar ein (PR Schaden), explodiert aber nicht. Mit ebenfalls 1% Wahrscheinlichkeit explodiert sie im Flug - der Meister entscheidet, was dabei beschädigt wird.

Kleine Rakete

Die kleine Rakete entspricht in ihrer Wirkung der Granate, nur dass sie durch den Raketentreibsatz zum Ziel getragen wird. Am Einschlagsort ist der Schaden mit PR+100 am größten; pro Meter Abstand wird er im Umkreis um 4 abnehmend kleiner, bis er bei 25 Meter nur noch den PR beträgt.

Reichweiten je nach Version

- Boden-Boden: 2 km / 4 km
- Boden-Luft: 1,5 km / 3 km
- Luft-Boden: 5 km / 15 km

- (15 km bei Schuss aus großer Höhe nach unten)
- Luft-Luft: 5 km / 15 km
- (15 km bei Schuss steil abwärts aus großer Höhe)
- Weltraum-Weltraum: 50 km / 1000 km

Rakete

Am Einschlagsort beträgt der Schaden PR+200, im Umkreis wird er pro Meter um 4 kleiner. Die Wirkweite beträgt folglich 50 Meter.

Reichweiten je nach Version

- Boden-Boden: 6 km /12 km
- Boden-Luft: 5 km / 10 km
- Luft-Boden: 15 km / 45 km
- (15 km bei Schuss aus großer Höhe nach unten)
- Luft-Luft: 15 km / 45 km
- (15 km bei Schuss steil abwärts aus großer Höhe)
- Weltraum-Weltraum: 150 km / 1000 km

Waffentabelle

Waffe	Schaden	Reichweite	Gewicht	Schnelligkeit	Ladungen	Die Schnelligkeit gibt an, in welchem Zeitabstand die Hiebe, Stiche oder Schüsse einer Waffe in etwa erfolgen können. Ein zweiter Wert in der Spalte Gewicht gilt für das jeweilige Magazin.
Waffenlos	PR-W10	0	-		-	
Messer, Dolch	PR	0	50-100g	1s	-	
Kurzschwert	PR+W10	0		1s	-	
Langschwert	PR+2W10	1m		1s	-	
Stab	PR+W10	2m		1s	-	
Knüppel	PR+W10	1m		1s	-	
Kurzbogen	PR+2W10	60/100m			je 1	
Langbogen	PR+3W10	80/250m			je 1	
venurische Armbrust	PR+3W10	100/300m			je 1	
Stein	PR					
Handgranate	speziell	20m	500g		1	
Granate	speziell	variabel	1500g			
EMP-Granate	speziell	1 km / 10 km	1000g			
Projektilpistole	PR+3W10	50/300m	1500g / 200g	2s / 0,5s	8	
Laserpistole	variabel	400/1000m	1500g / 1000g	speziell		
Projektil-MP	PR+5W10	200/500m	3000g / 500g	10/s	30	
Energiekugel-MP	PR+6W10	200/500m	3000g / 500g	10/s	20	
Projektilgewehr	PR+6W10	400/900m	6000g / 700g	5s / 1s	8	
Lasergewehr	PR+5W10	800/1500m	6 kg / 1 kg			
Maschinengewehr	PR+6W10	500/900	10 kg	10/s	50 / beliebig	
Dreigeschütz	PR+7W10	300/1000m	30 kg / 5 kg	10/s oder 1/s	50	
kleine Rakete	speziell	variabel	20 kg		1	
Rakete	speziell	variabel	50 kg		1	
Projektilgeschütz	PR+150	1/5/25km	250 kg / 10 kg	20s	1	
Lasergeschütz	2PR+100	2/5/20km	140 kg / 25 kg	2s	3 / beliebig	
Energiekugel-Kanone	PR+90					
Ionenkanone	2PR+100E	1/4/15km	175 kg / 25 kg	5s	3 / beliebig	

Rüstungen

Geschosse können sich in Bekleidung oder Rüstung verfangen oder davon abprallen. Das bedeutet, erzielter Schaden wird bis zur Höhe des jeweiligen Rüstwertes geschluckt. Ist ersterer höher, so wird lediglich die Differenz von der Gesundheit des Opfers abgezogen.

Allerdings können auch die robustesten Rüstungen selbst beschädigt werden und nutzen sich mit der Zeit ab. Liegt der Schaden eines Angriffes im Punktbereich der Spalte **minus 1**, müssen alle Werte dieser speziellen Rüstung um 1 gesenkt werden - also sowohl der Rüstwert, als auch die Angaben in minus 1. Liegt der Schaden noch höher, so verschlechtern sich alle Werte der Rüstung sogar um 10% des erzielten Schadens, wobei jedoch immer abgerundet werden darf.

Rüstung	Rüstwert	minus 1
warme Kleidung	5	0-20
dicke Lederjacke	10	0-25
Lederrüstung	20	0-30
Bronzeharnisch	30	10-50
Panzerjacke	100	40-100
Panzeranzug	200	80-150
Raumanzug	20	0-20

Ein beschädigter Raumanzug schützt freilich nicht mehr vor dem Vakuum.

Fahr- und Fluggerät

Eine Anmerkung vorweg: Es gibt keine Verordnungen darüber, welche Grundausstattung irgendein Fahrzeug haben muss oder ob alle Teile funktionstüchtig sein müssen. Letztendlich handelt jeder auf eigenes Risiko. Im Falle von Unfällen wird daher auch keineswegs der Zustand des Fahrzeuges in den Vordergrund gerückt, sondern ob der Fahrer oder Pilot damit Sachgemäß umgegangen ist.

Geschwindigkeit gibt die jeweilige Höchstgeschwindigkeit an.

Rumpf zeigt den Schaden an, den ein Transportmittel verträgt, bevor es als zerstört gilt.

Größe gibt Länge mal Breite mal Höhe an.

Fahrzeugtypen

Pedalfahrzeuge

Insbesondere in Albenuria verbreitet, aber ob ihrer vergleichsweise einfachen Herstellung und Instandhaltung überall in Asgard in großer Vielfalt anzutreffen, sind alle denkbaren Varianten von pedalgetriebenen Fahrzeugen. Die Räderzahl beträgt nicht zwingend zwei - bis zu zehn können vorkommen, wenn es sich um ein Lastfahrzeug oder eines für mehrere Personen handelt. Die folgenden sind lediglich eine Auswahl der häufigsten Vertreter.

Einpersonenrad

Üblicherweise zwei-, seltener dreirädrig. Geringer Stauraum in Gestalt eines Gepäckträgers ist bei den meisten Modellen vorhanden.

Geschwindigkeit: 30 km/h
Rumpf: 5-10
Größe: um 1,6 x 0,4 x 1 m

Fünfrädriges Kleinlastrad

Mit einer Ladefläche von ein bis zwei Quadratmetern können bei ebenem Gelände hiermit auch etwas größere Lasten transportiert werden. Meist für einen einzelnen Fahrer konstruiert.

Geschwindigkeit: ohne Last 20 km/h
Rumpf: 10-15
Größe: um 2 x 1 x 1 m

Schnellrad

Diese Modelle verfügen über modernste Gangschaltungssysteme. Vor allem aber dank einer windschnittigen Karosserie, die Rad und den liegenden Fahrer umgibt, können sie unter günstigen Bedingungen Geschwindigkeiten von über 100 Kilometern pro Stunde erreichen. Bei solchem Tempo enden Unfälle für den Fahrer allerdings meist tödlich, weil der Leichtbau ihn kaum schützt.

Eine Handvoll dieser Fahrzeuge sind im Besitz der Bezirksmiliz Albenurias, doch gibt es auch einige Exemplare im privaten Gebrauch.

Geschwindigkeit: 100 km/h
Rumpf: 10
Größe: 2 x 0,5 x 1,1 m
Bewaffnung (nur Militärversion): 1 Projektil-MP

B-24

Ein gepanzertes Truppenkleintransporterfahrzeug für maximal 12 Personen. Das Modell war vor dem Krieg in der alten Welt noch sehr verbreitet. Relativ zu anderen gesehen ist es das mit gut 30 Stück allerdings auch jetzt noch.

Geschwindigkeit: 70 km/h
Rumpf: 200
Größe: 3 x 2 x 2 m
Bewaffnung: 1 Projektilgeschütz

Fluggeräte und Raumschiffe

Raketenpack

Ein auf dem Rücken tragbarer Doppelraketenantrieb zum Freiflug für eine Person, der auch im Weltraum funktioniert. Bei diesem Fluggerät zählt jede Landung als schwieriges Manöver, das heißt es muss bei jeder Landung eine Probe abgelegt werden, ob sie gelingt. Die Geschwindigkeit würde übrigens bei weitem nicht genügen, das Gravitationsfeld eines Planeten zu verlassen.

Geschwindigkeit: etwa 100 km/h; im All 20 km/min

Rumpf: 3
Größe: 100 x 40 x 15 cm

Hüpfer

Ursprünglich wurde diese Gattung von Kleinraum-schiffen durch ihre Konstrukteure 'Himmelshüpfer' getauft, doch erinnert daran heute kaum mehr als das technische Kürzel HH, das sie meist noch in Verwaltungsverzeichnissen oder auf Konstruktionsplänen tragen.

Einsitziger Hüpfer

Geschwindigkeit: 2000 km/h; im All 25 Mio. km/h
Rumpf: 100
Größe: 3 x 1,8 x 1,5 m
Bewaffnung: 1 Lasergeschütz

Zweisitziger Hüpfer

Geschwindigkeit: 1800 km/h; im All 25 Mio. km/h
Rumpf: 110
Größe: 4 x 2 x 1,6 m
Bewaffnung: 1 Lasergeschütz

Patrroulienboot

Ein kleines Personentransportschiff für 10 Asen mitsamt Ausrüstung, in der größeren Variante für die doppelte Anzahl.

Während der Flucht dienen die Patrullienboote dem Verkehr zwischen den großen Schiffen. Nach der Landung werden sie als fliegende Reisebusse zwischen den Ortschaften eingesetzt.

Geschwindigkeit: um 1000 km/h; im All 25 Mio. km/h
Rumpf: 300 bzw. 380
Größe: 8 x 4 x 2,5 m bzw. 10 x 5 x 2,5 m
Bewaffnung: 1 Lasergeschütz

Forschungsschiff TARARA

Dieses Schiff gehört dem Wissenschaftsrat, wird für besondere Aufträge aber auch an das Militär oder die WP-NA verliehen.

Es hat eine halbwegs aerodynamische Form mit Stummelflügeln auf beiden Seiten am Heck, so dass es im Notfall auf einem Planeten mit Atmosphäre und halbwegs festem und geradem Untergrund antriebslos notlanden kann, was fast jedoch voraussichtlich zu schwerer Beschädigung führt. Bewaffnet ist es mit einem schwenkbaren Lasergeschütz am Bug.

Im vorderen Teil befindet sich das Cockpit für die üblicherweise zwei Piloten - notfalls reicht auch einer - dahinter finden sich weitere vier Sitz- und Arbeitsplätze für einsatzspezifisches Personal - also gewöhnlich Wissenschaftler und in besonderen Fällen Militärs. Daran an-

geschlossen ist eine Ladebucht von etwa 40 Kubikmetern Ausmaß, deren vorderes Stück für den Transport von maximal 14 Passagieren umgebaut werden kann - dann hat man noch 10 Kubikmeter Laderaum. Dieser wird neben dem Transport von Ladung auch für Zusatztreibstoff bei Langstreckenmissionen und von Lebensmitteln sowie Sauerstoff benutzt. Ganz hinten und unter dem bewohnbaren Bereich sind die Antriebsanlagen und der Treibstoff.

Als Grundausrüstung hat das Schiff Ausrüstung für 60 Personentage an Bord; dies kann je nach Beladung deutlich erhöht werden - ein Kubikmeter Laderaum entspricht dabei 10 Tagen, wobei die Standardausrüstung bereits 6 Kubikmeter verbraucht.

Angetrieben wird das Schiff mit einem doppelt ausgelegten Antigravsystem (s.u.), von dem normalerweise eines dem Antrieb und eines der Bordgravitation dient; im Notfall können die Aufgaben getauscht werden, so dass das Schiff auch mit nur einem System gut nach Hause kommt. Die Antigravsysteme laufen elektrisch, wobei der Strom mittels Kernfusion erzeugt wird. Der dafür nötige Treibstoff wird an Bord mitgeführt, wovon 100 Einheiten vorhanden sind.

Verbrauch:

- Lebenserhaltung: 1 Einheit/Tag
- Schwerkraft an Bord: 2 Einheiten/Tag
- Waffensysteme: unterschiedlich; 1 Einheit für 10 Schüsse bei Volllast
- Antrieb: 10 Einheiten pro Beschleunigung oder Abbremsung auf/von 1 AE pro Stunde, Zusammenhang ist linear (also doppelte Geschwindigkeit bedeutet doppelten Verbrauch).

Zusätzlich kann Treibstoff im Laderaum gelagert werden. 1 Kubikmeter entspricht 10 Einheiten.

Die erreichbare Geschwindigkeit ist nur durch die Dauer der Beschleunigung begrenzt, die wiederum durch den Treibstoff begrenzt ist. Die Reichweite ist nur durch die Energie und die Vorräte begrenzt.

In Atmosphären ähnlicher Dichte wie jene des Caniron oder Midgards kann das Schiff in Höhen unter 10 km maximal Mach 2 (etwa 2200 km/h) über längere Zeit fliegen, ohne dass sich die Hülle zu sehr aufwärmt. Kurzzeitig, zum Beispiel beim Start in das All, sind durchaus höhere Geschwindigkeiten machbar - die Triebwerke sind infolge des Antigrav-Prinzips dabei keine Begrenzung.

Rumpf: 450 Größe: 20 x 8 x 4 m Bewaffnung: 1 Lasergeschütz
--

Kleiner Frachter

Leicht variierende Transportraumschiffe mit etwa 60 bis 80 Kubikmetern Laderaum und gewöhnlich zwei Pilotensesseln.

Geschwindigkeit: um 500 km/h; im All 25 Mio. km/h Rumpf: um 400 Größe: um 15 x 5 x 3 m
--

Fregatte FERRANGA

Dies ist das letzte flugtüchtige Schiff der Fregattenklasse und somit das momentan kampfkraftigste Raumschiff der asischen Flotte. Eines ihrer Schwesterschiffe, die ORTANAC, ist als Wrack noch im Planetoidengürtel zu finden, während die ALGORIA als militärische Festung und Verwaltungsgebäude in Algoria-Zentrum ihren Dienst tut. Auch eine WAKORIA und eine ALBENURIA gab es; erstere wurde bereits im alten Sonnensystem zerstört, letztere nicht rechtzeitig vor der Evakuierung fertiggestellt.

Die Ferranga bietet in zwei Flugzeugräumen je drei einsitzigen Hüpfern Platz. Die gewöhnliche Besatzung besteht aus 172 Personen, darunter Piloten, strategische Einsatzleiter, Kanoniere, Mechaniker, Ärzte, Versorgungs- und Reinigungspersonal sowie Kampfpiloten für die Hüpfer.

Geschwindigkeit: 2000 km/h; im All 30 Mio. km/h Rumpf: 1500 Größe: 150 x 35 x 18 m
--

Bewaffnung: 12 Lasergeschütze, 5 Projektilgeschütze 3 Raketenwerfer, 2 Ionenkanonen
--

Satellit Komsat1

Ein Kommunikationssatellit, über den Funksignale und Fernsehübertragungen zwischen Asgard, Náris und Ontaar weiterleitet werden. Er schwebt in der Umlaufbahn über dem Kontinent Rhagûn in etwa 35.000 Kilometern Höhe.

Künstliche Schwerkraft

Eine zweite Nutzung der künstlichen Schwerkraft ist jene als Antrieb im Weltraum. Denn ist erst einmal ein Schwerfeld erschaffen, so kann man ein Raumschiff auch in die entsprechende Richtung „fallen“ lassen.

Schaufenster

Das Herzogtum Engasal ***Teil 2: Die Rückkehr der Pikeniere*** (so ziemlich)

Diese inoffizielle Spielhilfe zum Rollenspielsystem '**Das Schwarze Auge**' setzt den erfolgreichen ersten Teil fort. Stellenweise fragmentarisch, bietet dieser so ziemlich zweite Regionalband zum Herzogtum Engasal doch wiederum umfangreich Hintergründe, Geschichten, Abenteuer und sonstige Spielanregungen - das Beste, was unter den Gegebenheiten zu erlangen war. Tatsächlich hat die bevorstehende Veröffentlichung Hauptautor Holger Ruhloff noch einmal Schwung verliehen und zu verschiedenen Ergänzungen verleitet, so dass sie nun eine unerwartet runde und stellenweise hochaktuelle zweite Spielhilfe darstellt. Vivat!



Diese Regionalbeschreibung ist als E-Buch für den Tolino sowie als PDF erschienen! Sie umfasst 74 Seiten im DiN-A4-Format oder 216 Taschenbuchseiten und kostet als E-Buch 5,99 Euro (ISBN: 978-3-7393-9194-6), als PDF im Direktverkauf nur 5,- Euro.

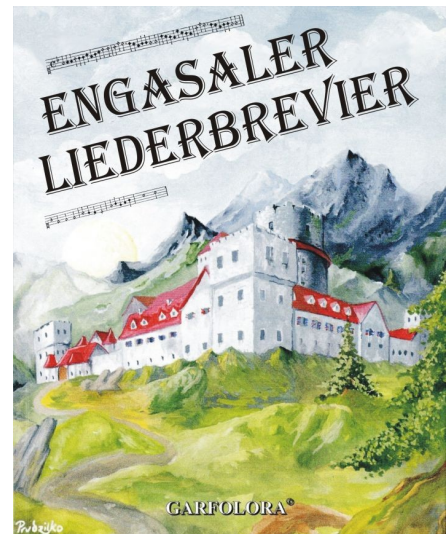
<http://ohher.de/Rollenspiel/Spielhilfe2.htm>

Das Engasaler Liederbrevier Noch so eine inoffizielle Spielhilfe.

Von zwei Urgesteinen des Schwarzen Auges erfolgte nun endlich als E-Buch eine neue Publikation zum sagenumwobenen aventurischen Herzogtum Engasal.

Einzelne der Lieder dieses blendend schönen Büchleins sind eingefleischten Liverollenspielern und Rollenspielkonventsbesuchern gewiss bereits bekannt. Mit diesen Texten in Händen können sie endlich einmal mitsingen - oder das gemeinsame Gegröle selbst anstiften...

Ohne Konservierungsstoffe!



Dieses elektronische Liederbüchlein umfasst etwa 25 Buchseiten mit 21 Liedern und kostet im Handel lachhafte 0,49 Euro.

ISBN 978-3-7393-7268-6

<http://ohher.de/Rollenspiel/Liederbuch.htm>