Markus und Sandra Gerwinski

HeroeN

Das Rollenspiel um Mythen und Heldensagen

Basisbuch

• Leseprobe 2 – Spielwelt •

Kapitel 2

Spielwelt

Was also erwartet euch, sobald ihr euer Spiel beginnt? Jedes Land der Spielwelt birgt seine Geheimnisse und bietet mehr als genug Raum für Abenteuer. Euch stehen die düsteren, von Ungeheuern heimgesuchten jöldischen Wälder offen, die versunkenen Ruinen von Lydainn, die Schlachtfelder und die intriganten Fürstenhöfe der Söldnerreiche oder die glühenden Wüsten von Al-Dahab.

Zentral gelegen, ein Schmelztiegel verschiedener Kulturen, befindet sich das junge Königreich Salgour. Bis vor Kurzem noch ein rückständiges Randgebiet des Kaiserreiches, stellt Salgour, umgeben von den Wirren eines zerfallenden Imperiums, nun eine Insel relativen Friedens dar. Hier entsteht eine neue Ordnung aus den bröckelnden Fundamenten der Alten; hier bietet sich jungen Abenteurern ein gutes Terrain, um die ersten Schritte einer langen Heldenreise anzutreten.

Das folgende Kapitel bietet euch einen Einstieg in die Welt von Dragoma aus der Sicht eines Bewohners des nördlichen Salgour. Grundsätzlich würde sich auch jedes andere Land der Spielwelt als Ausgangspunkt eurer Abenteuer eignen; eine ausführliche Beschreibung aller Länder der Welt von Dragoma jedoch genügt, um ein eigenes Buch zu füllen. Zumindest einen groben Überblick bietet euch bereits die Beschreibung der Länder in Abschnitt 2.2 (S. 32). Wenn ihr den Schauplatz eurer Abenteuer aus der ganzen Vielfalt Dragomas auswählen möchtet, fühlt euch frei.

Doch Salgour mit seinem Rittertum und seiner mittelalterlichen Feudalgesellschaft wird den meisten Lesern vertraut genug anmuten, um ohne große Vorbereitung mit dem Spielen zu beginnen. Das Beispiel-Abenteuer in diesem Regelwerk, *Die letzte Fähre* (vgl. Anhang J, S. 371), spielt im nördlichen Salgour. Dieser Landstrich bietet euch die nötige Bühne, um euch von kleinen, überschaubaren Abenteuern nach und nach in einen weiteren Rahmen emporzuspielen; und es hindert euch nichts und niemand daran, im Lauf eurer Kampagne die Grenzen von Salgour zu verlassen und zu exotischeren Gefilden aufzubrechen.

2.1 Salgour: Das Land am großen Fluss

Flair: Mythisches Britannien („Artussage“)
Sprachen: Jöldisch, Tikadisch
Mystik: ●●○○○

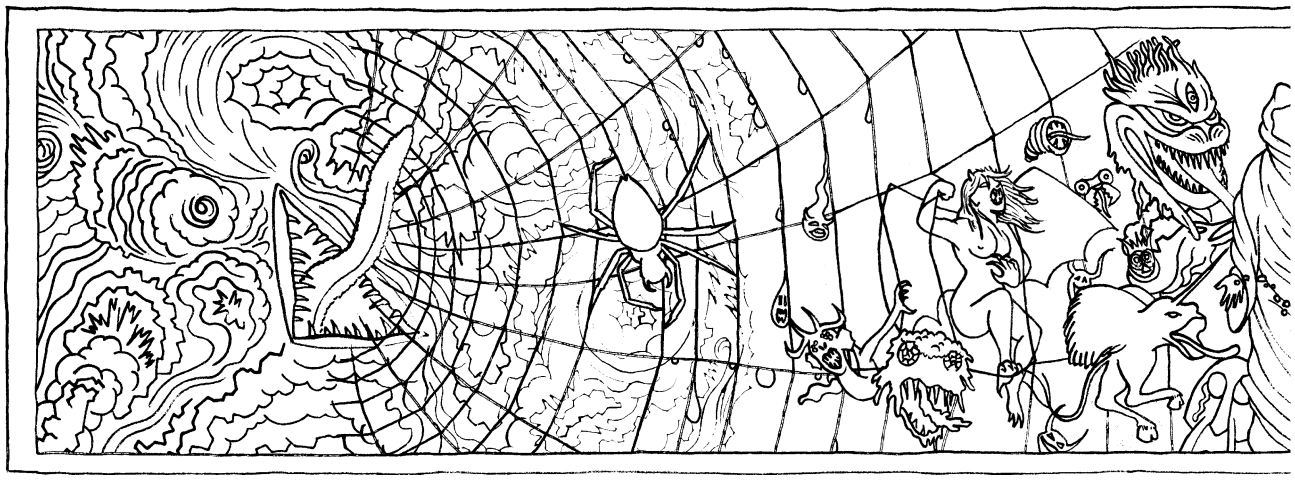
Sprechweisen: „Salgourer Ritter“, „salgourische Rüstung“ etc.; keine Sammelbezeichnung für Einwohner, da Vielvölkerstaat.

Landestypische Namen: Je nach Volksgruppe; vgl. Söldnerreiche (S. 32) für tikadische Namen, Jöldische Lande (S. 33) für jöldische Namen.

Die Lebensader von Salgour ist die Sange. Weit im Süden, so heißt es, wird aus diesem Fluss ein mächtiger Strom, eine Meile breit und befahren von riesigen Schiffen. Hier oben im Norden jedoch ist sie nur einer von vielen Flüssen. Hier entspringt sie als kleiner Bach den felsigen Bergflanken der Hohen Arkaten, schlängelt sich durch undurchdringliche Wälder und wird erst bei der Stadt Gronefurt ganzjährig schiffbar.

Wenn du von hier stammst, dann bist du zwischen grünen Anhöhen und tief eingeschnittenen, schattigen Tälern und Schluchten aufgewachsen, in einer Landschaft von Wäldern und Wiesen, von einsam gelegenen, kleinen Dörfchen und vereinzelt aufragenden Burgen. Du bist schneereiche Winter gewöhnt, kurze, heiße Sommer und verregnete Monate dazwischen. Der Alltag deiner Nachbarn – und vielleicht bisher auch deiner? – besteht aus Säen und Ernten, Viehtrieb, Vorratshaltung und allem, was auf einem Bauernhof so anfällt. Selbst dein adliger Herr ist, wenn er nicht gerade für eine Fehde zu den Waffen ruft, kaum mehr als der Oberbauer seines Dorfes und läuft schwitzend im Kittel über seine Felder.

Deine Mitmenschen setzen sich im Wesentlichen aus zwei Volksgruppen zusammen: alteingesessenen Jölden und den später eingewanderten Eroberern, den Tika-



diern. Gehörst du zu den Tikadiern, dann erscheinen dir die Jölden als muskulöse, blonde Hünen; bist du Jölde, dann siehst du die Tikadier als kleinen, drahtigzähen Menschenschlag mit meist dunklen Augen und eher dunklem Haar. Nach mittlerweile einem halben Dutzend Generationen allerdings sind fast alle Einwohner zu irgendeinem Anteil Mischlinge; selbst in der konservativsten jöldischen Sippe wird sich irgendwo ein braunhaariger Spross finden. Im einfachen Volk überwiegen nach wie vor die Merkmale der Jölden, im Adel die Merkmale der Tikadier.

Dementsprechend ist die verbreitete Alltagssprache im nördlichen Salgour das eher harte und brummige Jöldisch. Nur an den Adelshöfen ist das melodische Tikadisch verbreitet, das daher in dem Ruf steht, die „vornehmere“ Sprache zu sein. Allerdings heißt es, im Süden von Salgour sei Tikadisch ebenso die Sprache der Bauern wie hierzulande das Jöldische. Die Händler jedenfalls, die jeden Frühling die Sange heraufgefahren kommen, um in Gronefurt auf dem Imkermarkt ihre Waren feilzubieten, reden untereinander meist Tikadisch – und das in wenig vornehmer Manier. Alles in allem lässt der große Fluss, der in diesem Land entspringt und es südwärts verlässt, zumindest ahnen, dass es mehr in der Welt gibt als das meist recht ruhige, beschauliche Leben im Schatten der Hohen Arkaten.

Von dieser weiten Welt ist aber ansonsten nicht viel zu spüren. Königin Lysara ist weit weg, der kaiserliche Hof noch weiter. Die anderen Länder des Kaiserreiches Dragoma stellen kaum mehr dar als Legenden, vorgetragen von durchziehenden Spielleuten und Gauklern. Selbst die großen Umwälzungen in der Welt – das geheimnisvolle Verschwinden Kaiser Etochians vor sechzig Jahren und der mörderische Erbfolgekrieg, der seither das Reich verwüstet – muten unwirklich und fern an, weniger bedeutend als das Wetter und sein Einfluss auf die Ernten. Sogar die Götter scheinen dir näher, steht doch in jedem Dorf eines ihrer Häuser – und hörst du doch an jedem Gebetstag und jedem Feiertag einen Teil ihrer Geschichte.

2.1.1 Was die Priester erzählen

Vor dem Anbeginn war das Chaos. Es waberte und wogte ohne Form oder Ziel. Es erfüllte die Leere mit seinen flüchtigen Ausgeburten, doch keine davon hatte Bestand.

Und die Spinne Iputai begann, das Chaos zu verweben. Und aus ihrem Weben ging erstmals etwas hervor, das Regeln folgte, das Form besaß und behielt, das nicht sogleich wieder verging in den Wirbeln des Chaos. Seither spinnt Iputai den Faden der Zeit und webt daraus das Netz des Schicksals, und alles, was existiert, ist ihm unterworfen.

Das Chaos aber riss und zerrte an dem neuen Netz. Es trachtete nach Zerstörung dessen, worin es sich verfing und wovon es in Form gezwungen wurde. So behielten viele seiner Ausgeburten ihre Gestalt und wurden zu dem, was die Menschen heute als Dämonen kennen.

Doch aus Iputais gleichmütiger Formgebung gingen auch Wesenheiten hervor, die existieren und ihre Form bewahren wollten ...

Eine Vielzahl von Gottheiten bevölkert den Himmel über Dragoma; und wenn auch nur wenige von ihnen im Kaiserreich regelrecht verehrt werden, spielen sie doch alle auf die eine oder andere Weise eine Rolle im kaiserlichen Kult.

Die Gottheiten folgten in verschiedenen Generationen aufeinander und herrschten über verschiedene Zeitalter. Das früheste dieser Zeitalter war das der **Urmächte**, in dem verschiedene Gottheiten vergeblich darum rangen, eine dauerhafte Schöpfung zustandezubringen. Diesem Zeitalter entstammen die Verkörperungen des absolut Bösen, die von den Gläubigen des Kaiserreiches – aber auch der benachbarten Völker – gehasst und gefürchtet werden.

Es folgten nacheinander die Zeitalter der **Riesen**, der **Drachen** und schließlich der **Gnädigen Götter**.

Nach dem Wort des kaiserlichen Klerus sind es die Gnädigen Götter, die jetzt und immerdar über die Welt herrschen; die Drachen sind von ihnen unterworfen und dienen ihnen, und die Riesen haben zwar die Welt erschaffen, sind aber nicht mehr in ihr gegenwärtig. Wenn du nicht gerade selbst Mönch, Priester oder Paladin bist, weißt du als einfacher Bewohner des nördlichen Salgour normalerweise wenig mehr als das.

Zumindest aber die Namen der Gottheiten sind dir vertraut, und in den Tempeln und Kapellen, aber auch an prasselnden Lager- und Herdfeuern wirst du einiges an Geschichten über ihr Wirken gehört haben.

Urmächte

Die Epoche zwischen dem Anbeginn der Zeit und der Schaffung der Welt nennen die Priester lediglich die *Vorzeit*. Diese Ära sah das Erscheinen von insgesamt zehn neuen Gottheiten, von denen aber nur eine nach wie vor als ordnende und schöpferische Macht wirkt: die Spinne Iputai, die Zeitenweberin. Die übrigen neun Gottheiten sind dem Chaos anheimgefallen und trachten nur mehr nach der Zerstörung der Welt. Ihre Namen sind in Vergessenheit geraten, und sie werden einfach „die Gescheiterten“ genannt.

Diese zehn Gottheiten, zusammen mit dem Chaos, bezeichnen die Priester und Gelehrten als die „Urmächte“. Eine regelrechte Religion um die Urmächte gibt es in Dragoma nicht. Nur im Verborgenen betreiben vereinzelte Sekten grausame Riten mit dem Anspruch, den Namen einer Urmacht – eines Dämons, eines Gescheiterten oder gar einen angeblichen „wahren Namen des Chaos“ – zu kennen und ihr zu dienen. Ansonsten beschränkt sich ihre „Anbetung“ auf einzelne Zauberer, die für Macht oder Wissen ihre Seele verpfänden.

Das Chaos

Aspekt: Feind aller Existenz
Darstellung: Keine greifbare Gestalt.

Das Chaos ist die älteste aller Urmächte, denn es herrschte bereits vor Anbeginn der Zeit. Streng genommen handelt es sich dabei nicht um eine personifizierte Macht, wie sie sich in Gottheiten manifestiert; vielmehr stellt das Chaos einen Zustand dar, nämlich die Abwesenheit jeglicher Ordnung. Im Chaos sind alle Unterschiede aufgehoben, selbst so grundlegende Unterscheidungen wie vorn oder hinten, heiß oder kalt, fest oder flüssig, lebendig oder tot.

Solche Unterschiede aber sind zwingende Voraussetzung für die Existenz von Leben, Dingen, Raum und Zeit. Und so bilden das Chaos und jegliche Existenz unversöhnliche Gegensätze. Das Chaos, so sagen es die Priester, ist das pure Böse, es ist die eine, große Macht, die nach der Zerstörung der Welt trachtet.

Hat diese Macht selbst auch keine Gestalt und kein Gesicht, so zeigt sie sich doch in Ausgeburten, die den Menschen deutlich verständlicher erscheinen: den Dämonen. In die Welt der Sterblichen gelangen diese Wesen meist unterschwellig als zerstörerische Leidenschaften – Angst, Hass, Neid, Gier –, die sich in Form von Besessenheiten im Geist der Menschen festsetzen. In seltenen Fällen erscheinen sie aber auch als leibhaftige Ungeheuer; deren Gestalten sind dabei so vielfältig wie die Leidenschaften, die sie verkörpern, und reichen von gehässigen, kleinen Teufeln bis hin zu riesenhaften, bizarren Monströsitäten. Gemeinsam ist ihnen nur der Drang zur Zerstörung um der Zerstörung willen.

Iputai

Aspekte: Zeit, Schicksal
Darstellung: Eine webende Spinne.

Die Spinne Iputai stellte den ersten Gegenpart dar, der dem Chaos eine Ordnung entgegensetzte. Ihr Faden ist die Zeit; ihr Weben allein gibt den Ereignissen eine Reihenfolge, lässt ein Ding nach dem anderen geschehen und schafft so die Voraussetzung für die Abfolge von Ursache und Wirkung.

Alle späteren Gottheiten und Dämonen entstanden

in Iputais Netz aus dem Chaos, so wie sich im Netz einer gewöhnlichen Spinne aus Nebel Tautropfen bilden. Das Muster dieses Netzes stellt das Schicksal dar, dem Sterbliche wie Götter gleichermaßen unterworfen sind. Der kaiserliche Klerus hebt Iputai als die einzige Urmacht hervor, die nicht dem Bösen angehört; allerdings auch nicht dem Guten, denn in ihrem unablässigen Weben ist die Zeitenweberin gleichgültig gegenüber den Nöten der Sterblichen.

Dementsprechend kann von einer regelrechten Anbetung Iputais kaum die Rede sein. Lediglich im Lande Al-Dahab, tief im Süden, soll die Zeitenweberin eine zentrale Rolle für die Glaubenspraxis einnehmen. Darüberhinaus halten sich hartnäckige Gerüchte um ein Orakel der Iputai, einen Ort, an dem es möglich sei, das Gewebe des Schicksals klar zu sehen. Wo dieser Ort liegen soll, darin widersprechen sich die verschiedenen Gerüchte erheblich, sodass seine Lage letzten Endes unbekannt ist; doch selbst wenn man davon erführe, so heißt es, wäre es unklug, das Orakel tatsächlich aufsuchen zu wollen: Der unverhüllte Blick auf die Gesamtheit des Schicksals sei mehr, als der Geist eines Sterblichen verkraften könne, und ende zwangsläufig im Wahnsinn.

Die Neun Gescheiterten

Aspekte: Grausamkeit, Verrat, Fäulnis, Albträume, Wahnsinn u. ä.
Darstellung: Verschiedene.

Schon während der Vorzeit entstanden in Iputais Netz verschiedene Gottheiten. Anfangs waren diese Götter gut und versuchten sich in mehreren Anläufen an der Erschaffung von Welten. Sie bevölkerten diese Welten mit Leben, von dem manches bis heute erhalten blieb, so etwa Insekten, Spinnen, Würmer, Schlangen, Echsen und Fische. Auch erschufen sie die sogenannten „Vorvölker“, frühe vernunftbegabte Wesen, die Kulturen gründeten, Werkzeuge und Waffen aus Kupfer schmiedeten und ihren Erschaffern Tempel bauten. Während dieser Ära entstiegen Iputais Netz die Feenwesen: gute Geschwister der Dämonen wie etwa die Elementare, Einhörner, Sylphen und Satyrn.

Am Ende jedoch korrumpierte das Chaos die Vorvölker, die frühen Welten und zuletzt auch die frühen Götter selbst. Reste ihrer Welten blieben übrig und wurden von der späteren Göttergeneration der Riesen in die jetzige Welt eingefügt, sodass viele Tiere und Pflanzen aus jener Zeit überdauerten. Die korrumpierten Gottheiten aber wandelten sich von Wesenheiten der Schöpfung zu Vollstreckern der Zerstörung.

Insgesamt neun solche Gottheiten kamen und gingen, deren Name, Gestalt und Aspekte heute vergessen sind. Man kennt sie nur noch als „die Gescheiterten“, da sie an dem Ziel, eine Welt zu erschaffen, letztendlich versagten. Für alle Völker Dragomas verkörpern sie heute das reine Böse. Sie sind die mächtigsten Diener des Chaos, Avatare der Zerstörung, voller Hass auf die jetzige Welt, die sie zu vernichten suchen. Die Neun gilt als Unglückszahl, und viele Geschöpfe der Gescheiterten – vor allem Schlangen und Skorpione – werden mit Argwohn betrachtet. Kulte der Gescheiterten existieren nur im Verborgenen: kleine Gemeinschaften von Fanatikern, die brutale Opferriten zelebrieren und Tod, Angst und Verderben verbreiten, bis sie von weltlichen oder geistlichen Autoritäten – oder einer Gruppe wagemutiger Helden – aufgespürt und zur Strecke gebracht werden.

Riesen

Die fünf Riesen stellen die älteste Göttergeneration dar, der gemäß dem Kult des Kaiserreiches noch immer Verehrung gebührt. Sie errichteten die Welt als Festung gegen die Gescheiterten, aber auch als Wohnstatt für sich selbst und ihre Geschöpfe. Nach ihrem Sieg kerkerten sie die Urmächte im bodenlosen *Abgrund des Chaos* tief unter der Welt ein und bevölkerten die Welt mit allem felltragenden Getier sowie mit einer neuen Art vernunftbegabter Wesen: dem sagenumwobenen „Alten Volk“, von dem alle heute lebenden Völker abstammen, darunter auch die Menschen.

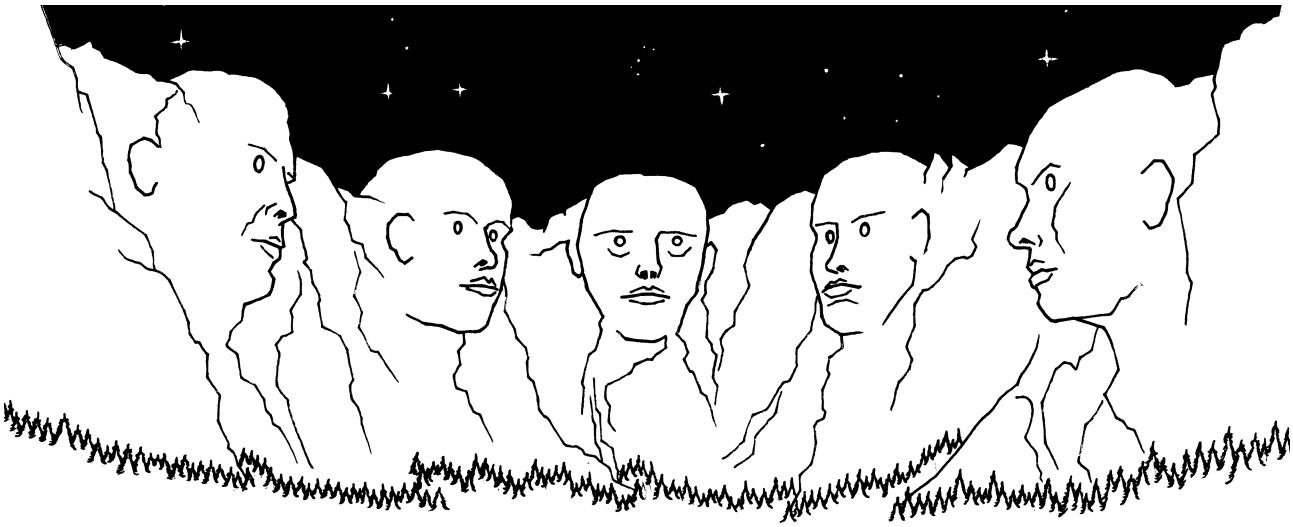
Die Ära der Riesen ist als das *Zeitalter der Ewigen Nacht* bekannt, da zu jener Zeit weder Sonne noch Mond schon existierten. Nur die Sterne erhellten den Himmel, mit dem die Riesen ihre Schöpfung überwölbt hatten. Die Welt zur Zeit der Ewigen Nacht soll rau und hart gewesen sein, eine Welt aus Fels und Eis und kaltem Wind, wie auch die Riesen selbst ohne Leidenschaft oder Geschlecht gewesen sein sollen.

Noch immer als höchste Wesen verehrt werden die Riesen hoch im Norden, in den Jöldischen Landen (vgl. Abschnitt 2.2.2, S. 33). Im Gegensatz dazu sind nach der Lehre des kaiserlichen Klerus die Riesen zwar als Schöpfer der Welt zu respektieren, erfahren aber keine Anbetung mehr. Mit dem Ende ihres Zeitalters, so die Priester, haben sich die Riesen aus ihrer Welt zurückgezogen und sind nicht länger wirkmächtig. Nur ihr Vermächtnis ist geblieben: die Sterne, der Himmel, die Welt und das Leben.

Son

Aspekte: Friede, Versöhnung, Weisheit, Schlaf, Erholung
Darstellung: Ein steinernes Gesicht mit Augen aus Opalen.

Anführer der Riesen ist der weise Son, der in die Gemeinschaft seiner Geschwister den Aspekt des Friedens einbrachte. Ihm ist es zu verdanken, dass die Riesen gegen die Gescheiterten zusammenhielten, anstatt ein-



ander um die Macht zu bekämpfen. Seine Geschenke an die sterblichen Geschöpfe sind der Schlaf und die Erholung nach dem Erwachen.

Jedem der Riesen ist von Alters her ein Edelstein als Symbol zugeordnet, der seinen Götzenbildern an Stelle der Augen eingesetzt wurde. Son ist der einzige Riese, dessen Stein undurchsichtig ist: Ihm gehört der Opal, der in jeder Farbe schillern kann, aber sein Inneres nicht offenbart.

Gopa

Aspekte: Stein, Berge, Gerechtigkeit
Darstellung: Ein steinernes Gesicht mit Augen aus Topasen.

Gopa errichtete den felsigen Sockel der Welt und darauf als deren Burgmauern die Berge. Im Aufbau der Gebirge zeigt sich zugleich Gopas Aspekt der Gerechtigkeit: Die Berge lassen sich nicht betrügen, und wer im Labyrinth der steilen Hänge, Schluchten und Grate fehltritt, muss die Konsequenzen tragen. Den alten Sagen zufolge gingen auf diese Weise zahllose Diener der Gescheiterten beim Versuch, die Burg der Riesen zu erstürmen, in den Bergen verloren. Viele dieser Kreaturen wurden von der Hand des Riesen im Kampf versteinert, sodass sie heute als Fossilien im Fels zu finden sind. Gopas Edelstein ist der goldbraune Topas.

Ped

Aspekte: Eis, Beständigkeit, Reinheit, Winter
Darstellung: Ein steinernes Gesicht mit Augen aus Bergkristallen.

Ped besiegte die Seuchen, mit denen die Gescheiterten gegen die junge Welt der Riesen anstürmten. Er überzog Gopas felsiges Fundament mit einer schützenden Decke aus Eis. Auf diese Weise drängte er die Fäulnis zurück und gab den Sterblichen ein Mittel, um Nahrung frisch zu halten. Darum ist auch Wasser, das durch Schmelzen aus Eis gewonnen wird, nie verkeimt, sondern stets rein und trinkbar. Peds Edelstein ist der klare Bergkristall.

Nebo

Aspekte: Nacht, Himmel, Sterne, Licht, Silber
Darstellung: Ein steinernes Gesicht mit Augen aus Saphiren.

Nebo drängte die Finsternis, mit der die Gescheiterten erstickend die Schöpfung zu umfangen versuchten, von der Welt zurück und formte daraus das Gewölbe des Himmels. Anschließend bestückte der Riese den Himmel mit den Sternen, vertrieb so die Albträume aus dem Dunkel, gab ihm Ordnung und Struktur – und einen Gegenpart. Als Riese der Nacht und der Sterne wurde Nebo zur ersten Gottheit des Lichts.

Bis heute dienen die Sterne als Wegweiser am Himmel, nach denen Seefahrer ihre Pfade suchen und aus denen Zauberwirker das Schicksal deuten. Auch schuf der Riese aus dem Glanz der Sterne das Silber und versenkte es in Gopas Felsen. Diente es dort ursprünglich als Köder, um Kreaturen der Gescheiterten in die Falle zu locken, so verblieb es dort später als Geschenk an die Sterblichen. Nebos Edelstein ist der nachtblaue Saphir.

Sjapa

Aspekte: Mut, Stärke, Entscheidung, Treue, Wärme, Blut, Bronze
Darstellung: Ein steinernes Gesicht mit Augen aus Rubinen.

Von Sjapa schließlich stammt das neue Leben, mit dem die Riesen ihre Welt bevölkerten. Er erschuf das felltragende Getier, versah es mit warmem Blut und gab ihm so die Kraft, zwischen Gopas Felsen und Peds Gletschern zu überleben. Dem Alten Volk enthüllte er das Wissen, Bronze zu schmieden.

Im Kampf gegen die Gescheiterten war Sjapa der Erste, der den Mut zu der Entscheidung aufbrachte, Son als Anführer zu vertrauen und seine Stärke bedingungslos allen Riesen zur Verfügung zu stellen. Auf diese Weise wurde er zur Gottheit der Treue. Sein Edelstein ist der blutrote Rubin.

Neugierig ...?

... auf die Zeitalter der Drachen und Götter?

... auf die Gründungslegende des Reiches Salgour?

... auf die vielfältigen anderen Länder rund um Dragoma?

Hol dir das Regelwerk!

Verlag BoD, 2020
ISBN 978-3-7519-5068-8

http://heroen.gerwinski.de