

କଣକକଣ୍ଠରେଣୁରେ

# Pallyndina

## Spieler-Handbuch

Stand 24.12.2017

କଣକକଣ୍ଠରେଣୁରେ

# Inhalt

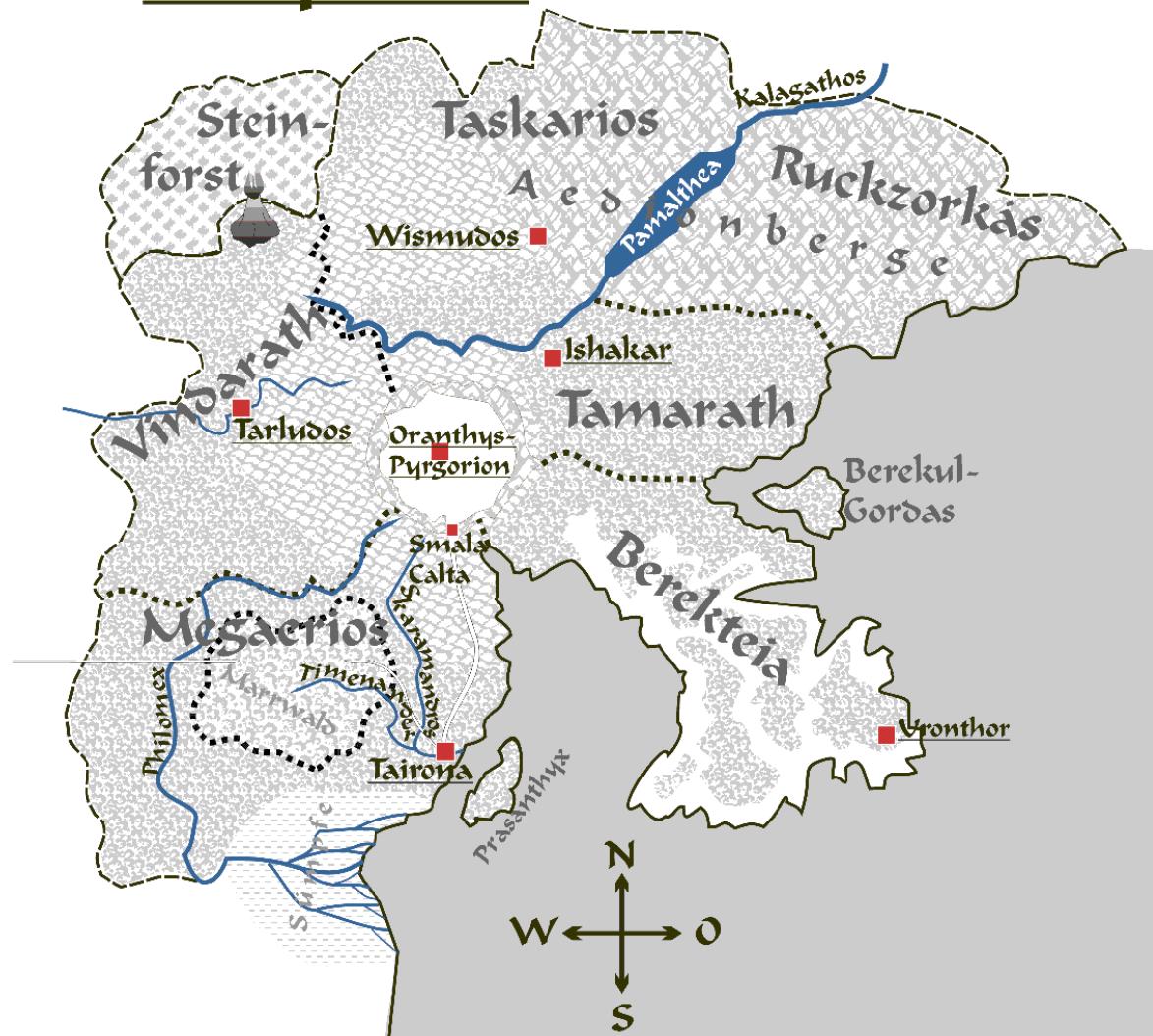
<b>1 GEOGRAFIE.....</b>	<b>4</b>
1.1 LAND UND LEUTE .....	4
1.2 BESONDERE ORTE UND GEBIETE .....	6
<b>2 DIE BEWOHNER.....</b>	<b>7</b>
2.1 HUMANOIDE.....	7
2.1.1 Elfen.....	7
2.1.2 Menschen .....	7
2.1.3 Zwerge.....	7
2.1.4 Nachtmaren.....	7
2.2 TIERE.....	8
2.2.1 Kiath .....	8
<b>3 HERRSCHAFTSSYSTEM UND GESELLSCHAFT .....</b>	<b>8</b>
3.1 HERRSCHER .....	8
3.2 SOZIALES GEFÜGE .....	8
3.3 BERUFSGRUPPEN .....	9
3.3.1 Priester und Magier .....	9
3.3.2 Freie Magier.....	9
3.3.3 Paladine.....	9
3.3.4 Die Navarden .....	9
3.3.5 Die Hargave .....	10
3.4 BILDUNG.....	10
3.5 RECHTSSYSTEM.....	10
3.5.1 Besondere Gesetze.....	10
3.6 HEER .....	10
3.7 FREMDE .....	10
<b>4 RELIGION UND ANSICHTEN .....</b>	<b>11</b>
4.1 ALLGEMEINE RELIGIONSPRINZIPIEN.....	11
4.2 DIE GÖTTER .....	11
4.2.1 Astul.....	12
4.2.2 Inkoruth .....	13
4.2.3 Naruvarda.....	14
4.2.4 Xcharuseth.....	15
4.3 ANSICHTEN DER BEWOHNER.....	17
4.3.1 Sakrileg .....	17
4.3.2 Menschenopfer.....	18
4.4 BRAUCHTUM .....	18
<b>5 MYSTIK .....</b>	<b>18</b>
5.1 DIE SEELE .....	18
5.2 DIE MAGIEFORMEN .....	18
5.3 WIE MAGIE FUNKTIONIERT .....	18
5.4 WARUM XCHARUSETH SEELEN SAMMELT .....	19
5.5 WAS GÖTTER ZU GÖTTERN MACHT .....	19
<b>6 WIRTSCHAFT .....</b>	<b>19</b>
<b>7 AUßenPOLITIK .....</b>	<b>20</b>
<b>8 DIE LÄNDER IM EINZELNEN .....</b>	<b>20</b>
8.1 ZENTRUM .....	20
8.2 BEREKTEIA .....	20
8.3 BEREKUL-GORDAS .....	20
8.4 MEGAERIOS .....	20
8.5 PRASANTHYX.....	21

---

8.6	RUCKZORKAS.....	21
8.7	TAMARATH .....	22
8.8	TASKARIOS .....	22
8.9	VINDARATH .....	22
<b>9</b>	<b>GEGNER UND FEINDE.....</b>	<b>23</b>
<b>10</b>	<b>GERÜCHTE UND KLATSCH.....</b>	<b>23</b>
<b>11</b>	<b>ZEITTAFEL.....</b>	<b>25</b>
<b>12</b>	<b>PALLYNDISCHE NAMEN .....</b>	<b>26</b>
<b>13</b>	<b>ZUSÄTZLICHE ZAUBER UND FERTIGKEITEN .....</b>	<b>27</b>
<b>14</b>	<b>SPIELPHILOSOPHIE.....</b>	<b>27</b>
<b>15</b>	<b>ÄNDERUNGEN ZU VORVERSION .....</b>	<b>28</b>

## 1 Geografie

# Pallyndina



### 1.1 Land und Leute

**Pallyndina** ist ein dünn besiedeltes Gebiet, das mit wenigen Ausnahmen entweder von Bergketten oder von dichtem Wald bedeckt ist. Im Norden wird das Land durch die hohen **Aedionberge** von den anderen Ländern abgetrennt, im Osten bildet das Meer eine natürliche Grenze.

In den Gebirgen gab es in der Frühzeit des Landes aktive Vulkane, die regelmäßig ein bisschen Feuer spuckten. Sie sind seit vielen Jahrhunderten erloschen.

Im Norden des Landes drängt sich der große Fluss **Kalagathros** als breiter, aber dennoch reißender Strom durch die hohen Gipfel der Aedionberge. Er entspringt im Nordwesten des Landes und fließt verlässt Pallyndina im äußersten Norden. Auf seinem Weg verbreitert er sich über eine große Strecke zu einem richtigen See, der **Pamalthea**. Die Pamalthea hat tiefe Korallenriffe und wird zu allen Seiten von steilen Berghängen umringt. Es ist unmöglich, diese zu erklimmen, genauso wie es nur einem erfahrenen Schiffer gelingt, durch die gefährlichen Klippen wieder auf den Kalagathros zu kommen.

Der Kalagathros ist ganzjährig beschiffbar. Wegen der Riffe und Klippen sollten fremde Händler sich jedoch lieber einen pallyndischen Lotsen an Bord holen, bevor sie sich auf diesem Wege nach Pallyndina begeben.

Das **Klima** ist, von den Gebirgszügen im Norden abgesehen, sehr mild. Im Süden gedeihen gute Weintrauben.

Das Land ist ein Königstum, das sich in 6 Fürstentümer gliedert (Hauptstädte in Klammern): Taskarios (Wismudos), Ruckzorkas (Hauptstadt unbekannt), Vindarath (Tarludos), Tamarath (Ishakar), Megaerios (Tairona), Berekteia (Uronthor). Als 7. Fürstentum kann das Gebiet des Hochkönigs angesehen werden, dessen Hauptstadt den Namen Oranthys-Pyrgorion trägt. Außerdem gibt es noch die beiden Inseln Berekul-Gordas und Praxanthy.

### **Die Bewohner des Landes**

Die **Pallyndi** sind freundlich, höflich, manchmal etwas emotional und aufbrausend, aber im Grunde ihres Herzens gutmütig (die Gesinnung kann etwa als chaotisch-gut oder chaotisch neutral eingestuft werden). Sie streiten sic, sind für gewöhnlich aber nicht nachtragend. Eine zünftige Prügelei mit einem anschließenden gemeinsamen Umtrunk ist ihnen lieber als tagelanges Grollen und Nicht-Miteinander-Reden.

Das Gastrecht wird von ihnen sehr hoch geschätzt. Ein Fremder kann sich, in Unkenntnis der Landessitten, so manches herausnehmen, ohne dabei gleich seinen Kopf zu verlieren (oder schlimmeres). Es macht auch nichts, wenn der Fremde zwei Hörner auf dem Kopf hat oder zwei Bocksfüße.

„Die Dame ist ein Succubus? Dann seid so freundlich und ignoriert den gleichmütigen Herrn dort links, als Astular hat er den fleischlichen Gelüsten abgeschworen.“

„Ein Becher flüssige Lava habe ich nicht vorrätig, aber wenn Ihr hier Platz nehmen wollt, dann werde ich Euch das Passende herbeischaffen!“

- Eine Besonderheit, die jeder Pallyndi aufweist, ist das Feuermachen: Als „Geschenk Inkoruths“ kann jeder Pallyndi eine kleine Flamme erzeugen und damit z.B. Brennholz anzünden.
- Weil in Pallyndina die Barriere zur Anderwelt so dünn ist, ist das Land von magischer Energie durchdrungen und jeder Pallyndini hat das Potential, Magie zu wirken. Auch „Zugereiste“ nehmen diese Eigenschaft an, wenn sie lange genug da sind (lange genug heißt: 100 Jahre und 1 Tag)

### **Städte**

Es gibt im wesentlichen 6 große Städte, die auch die Hauptstädte der einzelnen Fürstentümer sind:

Wismudos, Tarludos, Ishakar, Tairona und Uronthor. Von der Hauptstadt des Fürstentums Ruckzorkas ist die Lage unbekannt und kein Außenstehender kennt ihren Namen. Manche Pallyndi behaupten gar, dass sie nicht existiere.

Die Hauptstadt von Pallyndina und Sitz des Hochkönigs ist **Oranthys-Pyrgorion**.

## 1.2 Besondere Orte und Gebiete

Im Zentrum von Pallyndina liegt ein **großes Tal**, in dessen Zentrum die Hauptstadt **Oranthys-Pyrgorion** liegt.

Das Tal ist umringt von hohen Berggipfeln, die wohl durch einen Meteoriteneinschlag hervorgehoben wurden (oder das Land in der Mitte abgesenkt, wie man es will). Dieses Gebirge trägt einen Namen, der übersetzt „Inkoruths Zorn“ heißt.

Die Pallyndi wissen, dass der Meteorit einst von Inkoruth, dem Gott des Feuers und des Krieges, im Zorn auf das Land geschleudert wurde, als er wieder einmal einen bösen Streit mit seiner Frau Naruvarda hatte (der Göttin des Lebens und der Naturgesetze). Die Tat erboste Naruvarda so sehr, dass sie ihren Gatten verjagte - die Inkoruthi sagen, der Gott habe selbst das Pantheon verlassen. Wie auch immer, seitdem gilt Inkoruth als praktisch unerreichbar.

Im Fürstentum Megaerios liegt der **Marrwald**. Es wird allerlei über ihn gemunkelt und fast alle Bewohner des Landes meiden ihn. Alle Handelswege führen außen herum.

Westlich von Taskarios kann man auf der Karte den **Steinforst** finden, der eine öde Gegend voller versteinerter Bäume sein soll. Die Leute gehen niemals dorthin, weil sie Angst haben, nicht zurückzukehren.

Unterhalb des Steinforstes, noch auf dem Gebiet von Vindarath, steht ein **Vulkan**, der zum aktuellen anscheinend erloschen ist. Als er noch aktiv war, pumpte er jede Menge Asche in die Luft, so dass sich die Sonne verdunkelte und das Land ringsum unter einem grauen Staub versank. Ein Teil des Fürstentum Vindarath hat sich noch heute nicht von den Folgen der Ausbrüche erholt.

In der Frühzeit des Landes gab es viele weitere aktive Vulkane, die regelmäßig ein bisschen Feuer spuckten. Sie erloschen vor vielen Jahrhunderten.

Über ihre Ruhe gibt es viele Legenden und Meinungen. Die Inkoruthi sagen, dass sie kein Feuer mehr gäben, seit man ihnen die nötigen Opfer verwehrte. Die Priesterinnen der Naruvarda giften, dass Inkoruth seit seinem Verschwinden einfach keine Kraft mehr besäße, um die Feuer am Laufen zu halten.

## 2 Die Bewohner

### 2.1 Humanoide

Es gibt in Pallyndina hauptsächlich drei humanoide Rassen: Elfen, Menschen und Zwerge. Vereinzelt gibt es auch Trolle, Oger und andere seltsame Wesen, die höhere Intelligenz besitzen und der Sprache mächtig sind. Diese sind allerdings Einzelgänger und nur selten in Siedlungen anzutreffen.

#### 2.1.1 Elfen

Schlank, meist hochgewachsen, spitze Ohren, braune oder blonde Haare, blaue oder graue Augen und meist sehr hellhäutig.

Wie in vielen anderen Ländern altern sie auch in Pallyndina nicht, können aber getötet werden.

Halbelfen verlieren bis auf wenige Ausnahmen die Unsterblichkeit ihres einen Elternteils, es gibt viele Albinos und Mutanten unter ihnen. Eingewanderte Halbelfen sind daher leicht von Einheimischen zu erkennen, weil sie menschlicher aussehen.

#### 2.1.2 Menschen

Wie Menschen auch anderswo so sind. Schwarze, braune oder blonde Haare, blaue oder braune Augen. Alle anderen Farben, wie rote oder weiße Haare oder auch grüne Augen, deuten auf einen Mischling hin. Menschen mit weißen Haaren sind meist Halbelfen, rote Haare deuten auf einen Halbwerg hin. Das gilt natürlich nicht für die Einwanderer.

#### 2.1.3 Zwerge

Von den Zwergen Pallyndina ist nichts ungewöhnliches bekannt. Sie haben meist dunkle Haare (schwarz oder braun in allen Schattierungen). Interessanterweise haben die Zwerge in Pallyndina spitze Ohren.

Die meisten Zwerge leben in den Bergen von Ruckzorkas und lassen sich im übrigen Teil des Landes nicht blicken.

#### 2.1.4 Nachtmaren

Die Nachtmaren sind eine Art rein nachtaktiver Elfenwesen. Sie sind sehr selten und zur Zeit nur im Marrwald zu finden, der im Herzen von Megaerios liegt und tatsächlich nach ihnen benannt wurde.

Sie sind magisch sehr begabt und sehr zäh. Sie sind mit normalen Waffen (aus Metall) durchaus zu verletzen, aber sie sind so schnell, dass etwa nur jeder zweite Hieb Schaden anrichtet. Waffen aus Holz (Knüppel, Peitschen etc) machen ihnen gar nichts aus.

Alles, was mit Licht zu tun hat, schreckt sie dagegen um so mehr: Vor Feuer fürchten sie sich wirklich, denn schon die Nähe fügt ihnen schwere Verbrennungen zu und sie sind im Licht blind wie die Maulwürfe.

Nachtmaren sprechen nicht, sondern versuchen über Gedanken ihre Botschaft zu übermitteln. Die Menschen können das aber nicht verstehen, stattdessen bekommen sie Kopfschmerzen, die Nichtmagier gar Halluzinationen.

Die Nachtmaren können aber Laute von sich geben und haben in der letzten Zeit gelernt, Namen von Leuten zu sagen.

## 2.2 Tiere

### 2.2.1 Kiath

Die **Kiath** (Mz. Kiath) sind Huftiere, die - wie anderswo Schafe - in Taskarios gehalten und gezüchtet werden. Sie dienen als Reit- und Lasttiere und liefern Fleisch, Milch und Wolle.

Kiath haben entfernt Ähnlichkeit mit Gazellen, sind aber hochbeiniger und von edlerer Gestalt. Kiathhengste tragen lange, geschwungene Hörner, die, zu Pulver zermahlen, ein hochwirksames Potenzmittel abgeben, welches eines der Hauptexportartikel Pallyndinas ist. Wehe dem, der sich einem erzürnten Kiath in den Weg stellt. Die Hörner dieser Tiere, die bis zu einem Meter lang werden können, durchdringen fast alles als wäre es Butter.

Es gibt Hochland- und Flachlandkiath. Die Hochlandkiath haben graubraunes Fell. Die Flachlandkiaths sind aggressiver und haben einen leichten Grünstich in ihrem braunen Fell.

Für alle Bewohner Pallyndinas stellen die Kiath ein Geschenk der Fruchtbarkeitsgöttin **Naruvarda** dar, jedoch ist es nicht verpönt, ihr Fleisch zu essen. Die Tiere dürfen aber nur auf eine bestimmte Art und Weise getötet werden, um die Göttin nicht zu erzürnen. Ein Kiath ohne dieses Ritual zu töten, stellt ein Sakrileg dar. Allerdings sind die Navarden und die Naruvardaya die einzigen, die das Ritual kennen, was den Rest der Bevölkerung erfolgreich an der Schlachtung eines Kiath hindert.

Ein Kiath kann, wenn es nicht vorher geschlachtet wird, bis zu 200 Jahre alt werden. Man sollte sie deshalb nie schlecht behandeln, denn neben ihrer Langlebigkeit sind die Kiath noch für ihre Dickköpfigkeit berühmt.

## 3 Herrschaftssystem und Gesellschaft

### 3.1 Herrscher

Pallyndina ist mehr oder weniger eine **Erbmonarchie**. Es gibt einen Hochkönig, der in der Stadt **Oranthy-Pyrgorion** residiert.

Das Gebiet selbst ist in sieben Fürstentümer unterteilt, eines davon regiert der jeweilige Hochkönig selbst, nämlich das Zentrum, in dem auch die Stadt Oranhy-Pyrgorion liegt (siehe auch „Die Länder im Einzelnen“ auf Seite 20). Die Fürsten der Länder leisten dem Hochkönig mehr oder weniger Gefolgschaft.

Aus historischen Gründen haben die Priester des Feuergottes Inkoruth in vielen Bereichen des Landes Verwaltungspositionen inne, während die Priesterinnen der Naruvarda Richter wie Wachen stellen. Diese Aufteilung gründet sich aus der Denkweise, dass Naruvarda und Inkoruth die Eltern sind, die im Haus das Sagen haben und für Ordnung sorgen.

Im Laufe der Zeit wurden die „Kinder“ Astul und Xcharuseth erwachsen, und die Priester des Astul übernahmen überall Verwaltungsaufgaben, die ihnen viel leichter fielen als den Inkoruthi.

Der **Pallyndische Wahlspruch** ist „Einheit in Vielfalt“(Kalystra Kalyvedou).

### 3.2 Soziales Gefüge

**Sklaverei** im engsten Sinne existiert nicht. Es gibt Schuldnechtschaft, d.h. eine Person wird zum Leibeigenen, weil sie ihre Schulden nicht bezahlen kann. Die Person hat aber (anders als ein Sklave) ein Recht auf Leben und darf auch nicht übel misshandelt werden. Wobei es aber wiederum im Ermessen des Herrn liegt zu sagen, was Misshandlung ist und was nicht. Es gibt neben den Priestern noch besondere Gruppen in Pallyndina, die man als Kasten oder **Gilden** bezeichnen könnte: Die **Navarden** und die **Hargave (Postboten)**.

### 3.3 Berufsgruppen

#### 3.3.1 Priester und Magier

Priester sind in Pallyndina die mächtigsten Zauberer, aber sie sind auch Gelehrte auf dem Wissensgebiet, das dem Wesen ihrer Gottheit entspricht. Sie beraten das Volk und die Herrscher bei vielen Angelegenheiten im Alltag.

Die Priester des Inkoruth und der Naruvarda haben auch weltliche Befugnisse, so sind viele weltliche Ämter mit Inkoruth-Priestern besetzt; und die Naruvarda-Priesterinnen vollstrecken Todesurteile.

Magier sind dagegen „Freiberufler“, die keineswegs atheistisch eingestellt sind, sich aber keiner Gottheit als Priester verpflichten wollen. Oftmals arbeiten sie aber als Angestellte eines Ordens oder eines Tempels.

Es gibt eine Gilde der **Freien Magier**, die entweder gar nicht oder bei weltlichen Herrschern angestellt sind. Die Gilde ist in Pallyndina anrüchig.

#### Was Priester und Magier unterscheidet:

- Priester müssen regelmäßig beten und sich als Seelsorger betätigen: Sie können einen Gläubigen, der sie um Rat und Hilfe anruft, nicht einfach abweisen
- Priester können segnen, Magier nicht
- Kleriker können Magier werden, auch wenn sie es vorher nicht waren
- Kleriker können lernen, in Metallrüstung zu zaubern - Magier nicht.
- Priester haben noch diverse Zusatzfeatures, die ihnen der Gott verleiht: ZB können Inkhoruth-Priester nicht verbrennen, wenn sie das nicht wollen, auch wenn sie in heiße Lava fallen. Naruvarda-Priesterinnen können nicht verbluten
- Kleriker können zu Paladinen oder Avataren aufsteigen

#### 3.3.2 Freie Magier

Magier sind „Freiberufler“, die sich keiner Gottheit verpflichten wollen. Viele, die entweder gar nicht oder bei weltlichen Herrschern angestellt sind, schließen sich in der Gilde der „Freien Magier“ zusammen. Die Gilde ist in Pallyndina anrüchig und wird von den Priestern misstrauisch beäugt. Es wird immer wieder gemunkelt, dass die Mitglieder dieser Gilde u.a. der verbotenen Antimagie nachgehen. Ganz sicher wird von den Mitgliedern viel magische Grundlagenforschung betrieben, die bei den Klerikern etwas eingeschlafen ist.

#### 3.3.3 Paladine

Paladine sind besondere Kleriker. Sie haben im Gegensatz zu den Priestern keine weltlichen Ämter inne, sondern handeln unabhängig von der weltlichen Macht im Sinne ihrer Gottheit. Sie haben auch keinen direkten Auftrag für die Seelsorge, können sie aber übernehmen - wenn eine Ratsuchende Person vor ihnen steht, werden sie sie nicht abweisen.

#### 3.3.4 Die Navarden

Die Gilde Navarden stellen die Züchter und Trainer der Kiath. Auch wenn ein Nicht-Navarde ein Tier ausbildet, was durchaus vorkommt, steht ein Navarde dem Trainer hilfreich zur Seite.

Navarden sind die einzigen, die ein Kiath schlachten dürfen, und sie sind, wie der Name schon vermuten lässt, allesamt treue Anhänger der Naruvarda.

Ein Kiath ohne dieses Ritual zu töten, stellt ein Sakrileg dar. Allerdings sind die Navarden und die Naruvardaya die einzigen, die das Ritual kennen, was den Rest der Bevölkerung erfolgreich an der Schlachtung eines Kiath hindert.

Im Gegensatz zu den Priesterinnen der Naruvarda, den Naruvardaya, setzt sich die Gilde aus beiden Geschlechtern zusammen.

### 3.3.5 Die Hargave

Die Hargave sind die Postboten des Landes. Sie haben die ehrenvolle Aufgabe, die Briefe im Lande zu befördern. Sie sind beiderlei Geschlechts, die Höherrangigen von ihnen befördern eilige Depeschen und sind daher oft beritten, gelegentlich besitzen sie auch Kiath.

Postboten sind durchaus des Lesens und Schreibens mächtig, werden aber durch einen magischen Bann davon abgehalten, die Post auch selbst zu lesen.

### 3.4 Bildung

Die **Schule** ist dezentralisiert. Ältere Gelehrte lassen sich in den Dörfern nieder und unterrichten für freie Kost und Logis die Kinder.

Außerdem gibt es Wandergelehrte, die an verschiedenen Universitäten Vorträge halten und die besten Schüler auf ihre Reisen mitnehmen.

### 3.5 Rechtssystem

Die Rechtsprechung (Jurisdiktion) wird von der Priesterschaft der Naruvara wahrgenommen. Die **Naruvardaya** haben auch die Aufgabe, die Urteile zu vollstrecken.

Es gibt auch Standgerichte, bei denen nach dem Richterspruch das Urteil gleich vollzogen wird.

Als Bestrafungen gibt es Schlangengruben, Ritualopfer für die Priester, lebenslange Kerkerhaft (in einem Kloster als Leibeigener der Gottheit).

#### 3.5.1 Besondere Gesetze

Es gibt in Pallyndina erfreulich wenig Verbote. Natürlich wird auch hier Mord verfolgt und geahndet, ansonsten regeln die Bewohner die meisten Dinge untereinander, ohne dass es Gesetze dafür gibt.

Rauschmittel aller Art sind erlaubt, sie können von Kräuterhändlern erworben werden. Die Händler verkaufen keine Gifte, dennoch sind sie nicht illegal - und die Grenze zwischen Giften und Rauschmittel aller Art sind fließend.

Verboten sind dagegen Drogen und Hilfsmittel aller Art, welche einen Magier seiner Magie berauben. Die Einzigsten, die ganz offiziell eine Art von „Antimagie“ praktizieren dürfen, sind die Astul-Priester.

### 3.6 Heer

Eine große stehende **Armee** gibt es nicht. Jeder Fürst und jede Fürstin hat eine eigene kleine Miliz für den Hausgebrauch. Falls doch mal ein anderes Land ein pallyndisches Fürstentum oder Pallyndina als Ganzes angreifen wollte, würden sich die einzelnen Herrscher sofort zusammentun.

### 3.7 Fremde

Es wird unterschieden zwischen Besuchern und Einwanderer-Fremden.

Ein Besucher kann sich so manches erlauben, ist er allerdings Einwanderer, muss er sich eine höfliche Belehrung über die Gepflogenheiten gefallen lassen.

Anders als Einheimische können Fremde (egal ob Besucher oder Einwanderer) nicht ohne Zustimmung Inkoruths Feuerzauber wirken. Magisch unbegabte Fremde können ebenfalls kein Feuer machen, da auch mundane Werkzeuge, die eine Flamme erzeugen, ohne den Segen des Gottes nicht funktionieren.

Einwanderer erhalten diesen Segen, wenn sie 100 Jahre und 1 Tag im Land gewohnt haben. Menschen und Vertreter anderer kurzlebiger Rassen haben damit leider Pech, bei ihnen bekommen erst die Nachkommen den Status von Einheimischen.

Ein Besucher kann sich für die Dauer des Aufenthaltes diesen Segen durch einen Priester des Inkoruth geben lassen. Mundane Besucher können, wenn sie Feuer machen wollen, dafür auch gesegnete Feuerzeuge.

## 4 Religion und Ansichten

Es herrscht Religionsfreiheit. Solange eine Person dem Hochkönig bzw. dem Fürsten Steuern bezahlt, kann sie glauben, was sie will.

Dennoch ist der Glaube in Pallyndina nicht beliebig. Es gibt im Land vier Gottheiten, die verehrt werden, wobei die Pallyndi sich dann je nach Charakter und Beruf einem Gott noch mehr zuwenden.

Außerdem glauben die Pallyndi an die Existenz von Ahnengeistern, und in manchen Regionen ist deren Verehrung sogar in den Vordergrund getreten (Schamanismus). Selbst diejenigen, die sich an eine der vier Gottheiten halten, begegnen den Geistern oder ihren Zeichen mit Respekt. Denn auch Geister haben ihre Kräfte, und schließlich kann sich der verehrte Gott nicht allezeit persönlich um seine Anhänger kümmern.

Die Pallyndi erkennen die Existenz anderer Gottheiten an und haben kein Problem damit, wenn Leute an sie glauben - besonders, wenn sie nur Besucher sind. Auch Einwanderer dürfen ihren Glauben behalten, solange sie dem Hochkönig bzw. dem Fürsten ihre Steuern bezahlen. Wer höflich beim Gemeinderat nachfragt, darf auch einen kleinen Schrein für die verehrte Gottheit errichten.

Von Fremden wird erwartet, die vier Gottheiten Pallyndinas zu respektieren. Einwanderer tun gut daran, darüber hinaus auch etwas mehr Wissen über sie anzusammeln und an den Ritualen zumindest einer der vier teilzunehmen.

Wer mit Göttern nichts anfangen kann, sollte zumindest in der Öffentlichkeit darüber schweigen und trotzdem den Ritualen beiwohnen, denn Atheismus ist den Pallyndi völlig suspekt, offen zur Schau getragener Unglaube absolut unakzeptabel.

Die Anhänger der vier Gottheiten streiten sich kaum über Religion. Auch die Priesterschaft der verschiedenen Tempel begegnet einander mit höflichem Respekt, selbst wenn man sich nicht besonders leiden kann. Ein Inkoruth-Priester wird von einer Naruvardaya argwöhnisch beobachtet, ein Astular blickt auf beide als „undisziplinierte Friedensstörer“ herab, und alle zusammen belächeln den Xcharuseth-Priester als „lebensunfähigen Wirrkopf“. Es gilt jedoch für Priester und Priesterinnen als Tabu, sich gegenseitig zu bekämpfen. Ein hitziger Disput in der Öffentlichkeit, auch ausgeführt mit magischer Unterstützung, ist hiervon ausgenommen, solange niemand dabei zu Tode kommt - Streiten und Prügeln liegt nun mal in der Natur der Pallyndi.

### 4.1 Allgemeine Religionsprinzipien

Alle vier Gottheiten existieren und wirken körperlich auf die Welt.

Alle Seelen kehren nach dem Vergehen des Körpers zu ihr zurück, werden im **Pair Danedion**, dem Kessel der Naruvarda, von allem weltlichen „gesäubert“, neu zusammengesetzt und als völlig neue Wesen in die Welt zurückgeschickt.

Vor langer Zeit haben die Götter einen Kontrakt miteinander abgeschlossen, sich nicht mehr zu manifestieren, da das zuviel Energie in die Welt bringt und diese dadurch gefährdet. Es gibt aber Hinweise, dass sich mindestens einer der Götter nicht immer daran hält.

### 4.2 Die Götter

Es gibt vier Gottheiten, die von den Pallyndi verehrt werden. Hier nur eine kurze Beschreibung ihrer Lehren und ihrer Anhänger (mehr darüber im Dokument über die Götter).

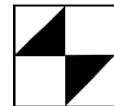
Astul	: Ordnung, Gesetze, Frieden, Wissen, Gerechtigkeit, <b>Bewahren</b>
Inkoruth	: Feuergott, Schmieden, Leben
Naruvarda	: Fruchtbarkeit, Krieg, Leben und Kreislauf des Lebens
Xcharuseth	: Chaos, Tod, Übergang, Portale, Wissen, <b>Veränderung</b>

Es gibt Gerede über eine Fünfte Gottheit, über diese ist jedoch nichts bekannt und sie wird auch, soweit bekannt, nirgendwo verehrt.

In der Liste der Zuständigkeiten fehlen tatsächlich einige Begriffe: Güte und Barmherzigkeit sind den pallyndischen Göttern fremd. Für „Heim und Herd“ ist jeweils der Gott zuständig, dem sich ein Pallyndi am meisten zugeneigt fühlt. Allerdings neigen die meisten Pallyndi dazu, sich bei diesem Thema an Inkoruth zu wenden, der auch für eine gewisse väterliche Fürsorge steht; oder an Astul, da dieser das Prinzip des Bewahrens verkörpert.

#### 4.2.1 Astul

Astul ist der Gott des Friedens, der Gesetze und der Ordnung, womit auch das Bewahren gemeint ist. Seine Rune ein Beispiel für Formen höchster Ordnung: Ein Quadrat und mehrere Dreiecke, von denen nur zwei dargestellt werden- die übrigen ergänzt der Geist denkender Wesen selbst, in seinem Bestreben nach Vollendung. In wenigen alten Dokumenten steht anstelle des Quadrats ein Kreis.



Die Farben des Gottes sind schwarz und weiß, was für Eindeutigkeit und klare Trennung steht und wiederum die Ordnung symbolisiert.

Astul ist ein Sohn der Göttin Naruvarda.

Für den Gott sind Gefühle eine Art Kurzschluss: Sie verleiten Humanoide oft zu unüberlegten Taten; viele Kriege und großes Leid röhren nur daher, weil die Lebenden viel zu irrational an die Dinge herangehen.

Astuls Bruder ist Xcharuseth, der Gott der Portale und des Wissens. Beide liegen in ständigem Streit miteinander. Astul möchte alles ordnen und regeln, Xcharuseth bringt alles wieder durcheinander. Astul hasst das Chaos in jeder Form, boshafte Zungen behaupten, er liebe auch das Lebendige nicht sonderlich, da es automatisch Unordnung erzeuge. Bemerkenswert ist schon, dass der Gott sich nicht eindeutig zu Untoten äußert, und sei es nur, um seinen Bruder zu ärgern.

Seine Priesterschaft meint aber, es könne nicht genug betont werden, dass ohne Ordnung überhaupt kein Leben möglich wäre, weil das Chaos viel zu unstet ist. Dementsprechend ist Astul auch der Gott des Friedens.

#### Anhänger

Die Anhängerschaft Astuls wird Astular (Mehrz. Astular) genannt und setzt sich aus allen, in Pallyndina heimischen Rassen zusammen. Sie sind in fünf Gruppen gegliedert, die man als Trigone bezeichnet. Die meisten von ihnen ziehen Astuls Farben, also schwarz und weiß, der sonst üblichen pallyndischen Buntheit vor; allerdings ist dies bei Nicht-Klerikern keine Vorschrift.

Astular bevorzugen die Zahl „vier“ als „perfekte Zahl“.

#### Priester

Die Priester des Astul sind fast alle Elfen, denn die Menschen leben nicht lange genug, um das hehre Ziel der von ihrem Gott propagierten Gleichmut zu erreichen. Sie nutzen ihr langes Leben außerdem, komplexe Intrigen zu spinnen, um die Lehren der anderen Religionen zurückzudrängen. Denn ihrer Meinung nach ist die vollkommene innere Ruhe das einzige, was dem Land dauerhaft Frieden und Wohlstand bringt, weshalb sie unbedingt durchgesetzt werden muss.

Viele leben oft zurückgezogen in ihren Klöstern, die berühmt sind für ihre exotisch anmutenden Gärten und Gebäude. Meist dauert die Vollendung einer solchen Anlage mehrere hundert Jahre, denn die Astular nehmen es mit der Ordnung sehr genau.

Auch Kunstwerke werden von ihnen als Produkt der Ordnung angesehen, denn sie geben der chaotischen Idee, dem Geistesblitz, eine Form, und ein Kunstwerk zu schaffen hat sehr viel mit planvoller Arbeit zu tun.

In letzter Zeit haben die Astular begonnen, mehr und mehr Aufgaben in Verwaltungspositionen zu übernehmen, schließlich versteht niemand so viel von Ordnung wie sie. Und obwohl leitende Positionen bisher traditionell von Inkoruthi oder Naruvardaya besetzt wurden, sind sie auch hier auf dem Vormarsch. Die Herrscher des Landes schätzen sie als kühle Rechner und sachlich-neutrale Ratgeber, auch wenn gemunkelt wird, dass sie nicht immer so neutral sind, wie es aussieht.

In Megaerios hat ein Astular sogar das Amt des Kanzlers inne, der zweithöchste Posten nach dem Amt des Fürsten.



Astular beherrschen meist Schutz-; Heil-; oder Beeinflussungszauber. Alle höheren Astular sind immun gegen Zauber, welche die Gefühle beeinflussen, können dafür aber auch selbst Zauber dieser Art nicht wirken. Feuerzauber gehören nicht zu ihrem Repertoire, dafür Eiszauber (da Eis eine geordnetere Form des Wassers ist), die sie aber nur zur Selbstverteidigung oder zum Heilen anwenden.

Als einzige haben sie das Recht, den Zauber „Annulierung“ zu wirken.

#### 4.2.2 Inkoruth

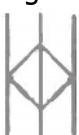
Dieser Gott steht für Feuer und Schmiedekunst, sowie für alles, was aus dem Feuer entsteht, auch die Lebendigkeit gehört dazu.

Der Begriff „Lebensfunke“ ist in Pallyndina nicht nur eine Floskel- nur zusammen Inkoruth konnte Naruvarda alle Kreaturen erschaffen, nur zusammen mit ihm erhalten Menschen, Elfen oder Zwerge (sowie alle anderen Humanoiden) ihre Intelligenz und ihren freien Willen.



Inkoruth war einst der Gemahl der Göttin **Naruvarda**. Die beiden zerstritten sich, Inkoruth schlug im Zorn seine Faust auf das Land und verließ Naruvarda. Er ließ damit auch seine Priester allein - seine letzte Botschaft wurde vor Jahrhunderten empfangen.

Das große, kreisrunde Tal im Herzen Pallyndinas, das heute den Namen Oranths-Pyrgorion trägt, zeugt noch heute von dem Ereignis. Es ist bis heute ungeklärt, was der Grund für den Streit war. Es heißt, wer das herausfinde, hielte die Macht in den Händen, das Land zu ungeahnter Größe zu bringen.



Die Rune Inkoruths ist das Symbol eines ausbrechenden Vulkans oder einer Sonne mit sechs Strahlen. Dem Gott ist alles Untote verhasst. Auch Werkzeuge dürfen niemals die Form von Lebewesen haben, was einem Inkoruth-Priester z.B. die Erschaffung von Golems verbietet.

#### Anhänger

Die Anhänger des Inkoruth sind zumeist sehr lebhafte, genussfreudige Leute, denn Inkoruth ist auch der Gott des Weins und der Branntweine. Die Inkoruthi sind die besten Schnapsbrenner im ganzen Land.

Trotz der mangelnden Präsenz ihres Gottes ist dessen Verehrung nicht bedeutungslos geworden, denn die Inkoruthi haben, auch aus alter Tradition heraus, viele leitende Positionen im Land inne. Die Staatsbeamten erinnern die anderen Pallyndi zu jeder passenden Gelegenheit daran, dass sie ihr Leben nicht nur Naruvarda verdanken.

Inkoruthi bevorzugen die Zahl „eins“, weil ihr Gott auch unter vielen Aspekten gesehen immer der gleiche sei.

## Priester

Die Mehrheit der Priesterschaft sind Männer, so wie die Priesterschaft der Naruvarda nur aus Frauen besteht; allerdings gibt es hin und wieder auch weibliche Inkoruth-Priester. Die Aufteilung ist historisch

Eine Menge Priester sehen die Lage nicht so pragmatisch, sie werden mit jedem Jahr, in dem Inkoruth auf ihre Gebete nicht antwortet, melancholischer. Viele geben sich mehr dem Alkohol hin, als ihnen guttut, oder hoffen auf ein Wunder. Viele verschreiben ihr Leben der unmöglichen Queste, Inkoruth in die Welt zurückzuholen.

Auch was die Position in den einzelnen Fürstentümern angeht, sind die Inkoruthi auf dem Rückzug: Die ordnungsversessenen Astular laufen ihnen auf Verwaltungsebene in jeder Hinsicht den Rang ab, und zumindest in einem der Fürstentümer sitzen die Astular auch auf leitenden Positionen.

Die ganze Misere hindert die Inkoruth-Priester aber nicht daran, Magie zu wirken. Naturgemäß kennen sie alle möglichen Feuer und Kampfzauber, und es ist nicht geraten, mit ihnen über ihren Gott zu diskutieren, weil sie keine Scheu haben, diese auch anzuwenden. Tödlich beleidigt reagieren sie, wenn man sie auf die Abwesenheit Inkoruths anspricht, und der Unbedachte sollte besser schleunigst den Rückzug antreten.

Früher vermochten sie auch Tote wieder ins Leben zurückzuholen, aber diese Kraft ist ihnen tatsächlich verlorengegangen.

Da Inkoruth der Gott des Feuers ist, beherrschen seine PriesterInnen alle Feuerzauber. Ihre Macht erstreckt sich außerdem auf die Beeinflussung aller Materialien, die mit Hilfe von Feuer erzeugt wurden, also Metalle, Keramik und Glas. Als besondere Eigenschaft sind sie immun gegen mundanes Feuer, d.h. sie können nicht verbrennen, selbst wenn sie in heiße Lava fielen.

Die Gelehrten streiten sich darüber, warum Inkoruths Gaben trotz seiner Abwesenheit wirksam sind, und spekulieren, dass der Gott sich vielleicht ganz in der Nähe vor seiner Gemahlin verstecke. Auch dies ist ein Punkt, den ein Fremder besser nicht mit den Inkoruthi diskutiert: Schon allein die Vorstellung, dass ihr Gott einer Konfrontation aus dem Wege geht, bringt sie in Rage.

Inkoruthi beherrschen alle Feuerzauber, können Metall erhitzten und Wunden durch Feuer Reinigen bzw Verschließen. Letzteres ist bei den Patienten aber nicht sehr beliebt, da es höllische Schmerzen verursacht.

### 4.2.3 Naruvarda

Naruvarda ist die Göttin des Lebens und des Wachstums, steht aber auch für Kampf und Wettstreit. Sie ist die einzige Gottheit, die Seelen erschaffen kann: Alle Seelen kehren nach dem Vergehen des Körpers zu ihr zurück, werden im **Pair Danedin**, dem Kessel der Naruvarda, von allem weltlichen „gesäubert“, neu zusammengesetzt und als völlig neue Wesen in die Welt zurückgeschickt.



Naruvarda ist keineswegs eine gütige Erdmutter, sondern hat auch ihre rachedurstigen Seiten. Sie schenkt Leben, aber sie nimmt es auch wieder. Der endgültige Trost für ihre Anhänger ist der Kreislauf der Seelen.

Naruvarda wird als muskulöse Jägerin mit Geweih dargestellt, die in der rechten Hand ein Schwert und in der linken einen Dreschflegel trägt. Auch zeigt man sie gern als Kiath, das Wahrzeichen der Göttin wie auch des Landes.

Eine andere Darstellung zeigt eine Frau mit einem Geweih, die in einem Kessel röhrt. Die Rune für Naruvarda stellt diese Figur sehr stilisiert dar.

Zu Anbeginn der Zeit lebten Naruvarda und Inkoruth, der Gott des Feuers, in Frieden nebeneinander. Eines Tages gerieten die beiden jedoch in Streit, Inkoruth schlug im Zorn seine Faust auf das Land, worauf Naruvarda ihren Man aus dem Olymp jagte.

Es ist bis heute ungeklärt, was der Grund für den Streit war. Es heißt, wer das herausfinde, hielte die Macht in den Händen, das Land zu ungeahnter Größe zu bringen.

### Anhänger

Eigentlich ist jeder Pallyndi Anhänger von Naruvarda, da sie den Kreislauf des Lebens symbolisiert. Der Kreislauf der Seelen ist Trost für alle. Verurteilte Übeltäter beruhigen sich damit, dass sie lediglich in den ewigen Kreislauf eingehen und irgendwann einmal (in welcher Form auch immer) wiederkkehren werden.

Naruvardaya bevorzugen die Zahl „zwei“, welche die Dualität ihrer Göttin beschreibt.

### Priester



Die Priesterschaft der Naruvarda ist allesamt weiblich. Die Priesterinnen der Naruvarda werden **Naruvardaya** genannt. Es handelt sich ausschließlich um Frauen. Sie beherrschen alle möglichen Heilzauber sowie Magien, die sich mit der Beeinflussung „natürlicher“ Materie befassen, wie Erde, Steine oder auch Lebewesen an sich.

Die **Naruvardaya** sind außerdem die einzigen, denen man nachsagt, dass sie sogar über das Leben selbst gebieten und die Tote wiedererwecken könnten.

Die Priesterinnen sind außerdem gute Kriegerinnen. Gemäß Naruvardas Lehren haben sie das Recht, Leben zu nehmen. Todesurteile werden immer durch eine Naruvardaya - und nur sie - vollstreckt.

Sie betrachten sich dabei als Gärtnerinnen, die den Lebensgarten hüten und pflegen müssen, und dabei muss auch einmal Unkraut entfernt werden.

Entsprechend selbstbewusst treten sie auf, auch den Priestern der anderen Gottheiten gegenüber, manche bezeichnen es auch schlicht als arrogant.

Naruvardaya können nicht verbluten. Sie sind außerdem die einzigen, die Tote wieder ins Leben zurückholen können, indem sie den evtl beschädigten Körper regenerieren lassen und die Seele wieder in diesen einsetzen.

Früher dazu auch die Inkoruth-Priester in der Lage, aber mit dem Verschwinden des Gottes besitzen seine Priester zur Zeit nicht mehr diese Kraft.

Priesterinnen der Naruvarda lieben Kampfzauber aller Art (außer Feuerzauber), zB Verholzen, Versteinern, Wasserzauber, und Heilzauber.

#### 4.2.4 Xcharuseth

Xcharuseth ist der Gott des Todes, des Übergangs und der Portale. Seine Domäne sind Seelen, das **Paravnethon** (pallyndischer Begriff für „Jenseits“) inklusive der Traumwelt, und alle Magie, die damit zu tun hat. Er gilt als Beschützer der Seelen, die besonders beim Übergang von Diesseits in das Paravnethon (und umgekehrt) für jede Führung dankbar sind.



Das Symbol Xcharuseths ist eine eigenartige Spirale, die ein Portal darstellt. Die Spirale wird entsprechend durch die Rune für Xcharuseth wiedergegeben.

Er ist recht sprunghaft und sehr neugierig, womit seinem Wesen etwas Kindliches anhaftet. Trotzdem sollte er nicht unterschätzt werden, denn er besitzt die gleiche göttliche Stärke wie alle anderen Götter.

Xcharuseth ist ein Nachkomme der Göttin **Naruvarda** und der Bruder des Gottes **Astul**. Er wird oft als „Sohn“ bezeichnet, obwohl es sich bei ihm nicht um ein männliches Wesen handelt - denn während sein Geschwister Astul offensichtlich ein Neutrumb darstellt und schon das Wort Sexualität ihm ein Fremdwort scheint, ist Xcharuseth eindeutig ein Hermaphrodit und vereint beide Geschlechter in sich.

Wo Astul der Gott der Ordnung ist, verkörpert Xcharuseth das Chaos, allerdings das schöpferische, kreative Chaos. Wie ein Kind kann Xcharuseth auch sehr grausam sein. In der Frühzeit des Landes wird berichtet, dass er sich an blutigen Menschenopfern erbaute und

Lebewesen quälte, um ihre Reaktionen zu studieren. Inzwischen scheint es ihm aber lieber zu sein, wenn die Bewohner des Landes Freude am Leben haben.

Pure Zerstörung empfindet er als langweilig, reine Ordnung ist ihm ein Gräuel, ebenso wie Unote- oder Leute, die diese erschaffen. Im Gegenzug steht er von Natur aus chaotisch-verspielten Rassen oder Personen wohlwollend gegenüber. Kobolde und Kender haben bei ihm einen Wunsch frei, den er dann mit dem größtmöglichen Unterhaltungswert erfüllt.

Xcharuseth sammelt die Seelen der Sterblichen: Ihm dürstet nach dem Wissen, das diese mitbringen. Um sie zu bekommen, ist ihm (fast) jedes Mittel recht. Wer auch immer Portale erschafft oder benutzt, muss damit rechnen, sich in Xcharuseths Reich wiederzufinden - je ausgefallener der Charakter, desto wahrscheinlicher wird eine solche „Umleitung“.

Dem Gott ist jede Form von Wissen willkommen, er studiert Gefühle, Fertigkeiten und Faktenwissen gleichermaßen. Nach dem ausgiebigen Austausch lässt er die Seelen wieder in den Zyklus von Wiedergeburt und Tod eintreten, und zwar ohne sie Naruvardas Reich betreten zu lassen, denn er will, dass die Seele mit all ihren Eigenschaften in der stofflichen Welt für ihn weiterlernt.

Der Gott ist damit der einzige der Fünf, der planvoll Reinkarnation betreibt. Seine Mutter Naruvarda lässt ihn bis zu einem gewissen Punkt gewähren - denn irgendwann holt sie sich die Seele doch in ihren Kessel zurück.

### **Anhänger**

Die Anhänger dieses Gottes sind ein buntes Völkchen, allerdings sind Elfen mit ihrem Sinn für Ordnung deutlich in der Minderheit. Und nachdem in einem Tempel ein Elf sich plötzlich als Astular-Spion herausstellte, werden sie in vielen Gemeinden nicht mehr gerne gesehen.

Xcharusethi sammeln Wissen für ihren Gott, und zwar je nach Neigung. Die einen beschäftigen sich mit den theoretischen Aspekten der Zauberei oder der mathematischen Theorie der Sternlehre, die anderen sind experimentelle Alchemisten. Vermutlich stammt die Idee, die später zur Entwicklung von Glas führte, von einem der ihnen. Verwirklicht wurde sie aber von einem Inkoruthi.

Xcharusethi bevorzugen die Zahl „fünf“, weil sie die Perfektion der Zahl „vier“ stört und als Primzahl gegen die Ordnung steht.

### **Priester**

In der Priesterschaft dieses Gottes sind beide Geschlechter und viele Rassen vertreten. Dennoch stellen Menschen den größten Anteil seiner Priester. Da viele Elfen oft schon auf dem Wege von Astuls Gleichmut sind, findet man sie unter den Xcharusethi weniger häufig als Menschen.

Für Zwerge ist Xcharuseth trotz des Wissensaspektes zu chaotisch, aber es gibt dennoch einige Vertreter, die von den übrigen Anhängern als ganz selbstverständlich akzeptiert werden, denn Xcharusethi sind tolerant wie alle Pallyndi.

Die Xcharusethi sind neben den Naruvardaya die einzigen, die wirklich Macht über Seelen haben. So können sie eine Seele aus dem Körper verbannen oder dorthin zurückholen. Sie besitzen auch Heilzauber, allerdings sind ihre Heiler nicht so mächtig und bei vor allem nicht so zahlreich wie bei Naruvarda. Meistens besitzen sie nur gute Heiltränke und helfen einem Verletzten mit ihrem Feldscherbesteck.



Sie fürchten den Tod noch weniger als die anderen, weil sie wissen, dass sie in einer anderen Gestalt wiedergeboren werden. Von vielen Leuten nicht ernst genommen, wird ihrem Mut und ihrer Entschlossenheit in als auswegslos erscheinenden Situationen auch von anderen Priesterschaften (mit Ausnahme der Astular) Achtung gezollt.

Die PriesterInnen haben die Fertigkeit, ihre Seele aus dem Körper treten zu lassen und sich in die Traumwelt zu begeben. Die mächtigeren unter ihnen können Träume manipulieren, und es heißt, ihr Gott ließe sie sogar selbst Portale erschaffen - die Xcharusethi dementieren

dies aber mit dem Argument, dieses Recht gebütre Xcharuseth allein. Allerdings sind sie zuständig für die Erhaltung und Kontrolle von vorhandenen Portalen im Land.

Gleichzeitig sind Xcharuseth-Priester immun gegen Zauber, die ihre Seele für Xcharuseth wertlos machen würden: Es ist nicht möglich, ihre Erinnerungen dauerhaft zu löschen, oder vollständige Kontrolle über ihren Geist zu erreichen.

Entsprechende Tränke oder Magien zeigen wenig oder gar keine Wirkung.

Der Schutz eines Priesters besteht in seinem Seelenstein, in den die Seele des Xcharuseth-Priesters eingeschlossen wird. Anschließend wird der Stein in die Brust des Xcharusethi eingesetzt. Wird der Stein gewaltsam entfernt, stirbt der Körper. Die Seele bleibt jedoch in dem Stein eingeschlossen, wer an sie herankommen will, muss die Macht eines Gottes haben.

Xcharusethi lieben die Zauber Traumwandeln, Schlaf, Furcht, Mit Toten sprechen, Untote erkennen, sowie Illusionen aller Art.

### **4.3 Ansichten der Bewohner**

Pallyndina ist ein recht freizügiges Land, auch in sexueller Hinsicht. Die Pallyndini sind der Meinung, dass im Großen und Ganzen erlaubt sein muss, was beiden Sexualpartnern gefällt. Es darf niemand zu Schaden kommen und die Götter dürfen nicht beleidigt werden, alles andere ist Privatsache. Die Leute neigen aber nicht dazu, damit viel Aufhebens zu machen.

**Homosexualität** teilt wiederum die Geister: Die Astular lehnen sie ab, wie sie Sexualität um ihrer selbst willen sowieso für schädlich halten. Die AnhängerInnen Naruvardas dulden sie, glauben aber, dass eine gleichgeschlechtliche Partnerschaft nicht im Sinne der Göttin sein kann, weil es hier niemals die Möglichkeit gibt, dass neues Leben daraus entsteht.

Den Anhängern Inkoruths sind derlei Dinge völlig egal, die Belange des Lebensschöpfung kümmern sie wenig. Manche wenden sich aber auch gezielt einem gleichgeschlechtlichen Partner zu, um Naruvarda zu ärgern.

Die Xcharusethi wiederum sehen das ganze positiv: Die Partner müssen sich nicht um Verhütung kümmern, und allein das Vorhandensein der Homosexualität bereichert das Dasein.

#### **4.3.1 Sakrileg**

Ein Sakrileg ist nach Vorstellung der Pallyndi der Verstoß gegen die viergöttlichen Regeln.

Je nach Schwere des Verstoßes wird er mit magischer Züchtigung, Verbannung oder mit dem Tode geahndet.

Als Sakrileg gilt:

- einer Naruvarda-Novizin oder gar Priesterin eine blutende Wunde zufügen, außer in einem angesagten Duell
- Ein Kiath zu töten, ohne ein bestimmtes Ritual durchgeführt zu haben
- einen Xcharuseth-Priester zu langweilen (das beeinhaltet auch das Einsperren in einen Kerker, ohne ihm entsprechende Beschäftigung zu geben)
- einen Xcharuseth-Priester einzusperren
- den Inkhoruth geweihte Flammen ohne vorheriges Gebet löschen
- ein Buch oder ein Kunstwerk zu zerstören (das beleidigt Astul UND Xcharuseth)
- einen Avatar zu beleidigen
- Einen Priester am Segnen hindern, einem klerikalen Magier seine Magie nehmen

Das Stehlen von Gegenständen aus einem Tempel ist lediglich eine Straftat, kein Sakrileg.

Einen Priester zu beschimpfen desgleichen - abgesehen davon, dass kein Pallyndi so lebensmüde wäre, sich mit einer Naruvarda-Priesterin anzulegen. Einem „freien“ Magier seine Magie zu nehmen, wird als „Verkrüppelung“ angesehen. Sie gilt als schweres Vergehen, aber nicht als Sakrileg. Ausgenommen davon sind Astular, die dürfen das.

### 4.3.2 Menschenopfer

In grauer Vorzeit soll es laut alten Dokumenten auch Menschenopfer in Pallyndina gegeben haben. Sie wurden von den Xcharusethi und von den Inkoruthi mit Billigung der Naruvarda-Priesterinnen durchgeführt.

Die Inkoruthi brachten ihre Opfer dem „lebendigen Gott“ in Form eines Vulkans dar, von denen in der Frühzeit des Landes noch einige regelmäßig Lava ausspuckten. Wie die Opfer der Xcharusethi aussahen, ist nicht überliefert, aber es gibt einige düstere Geschichten über die besondere Grausamkeit dieser Rituale.

Jedenfalls wurden die Opfer irgendwann eingestellt, und die Naruvardaya ließen verlauten, es sei nicht im Sinne der Göttin, auf so brutale Weise leben zu nehmen.

Böse Zungen behaupten, der Feuergott Inkoruth habe deswegen sehr viel an Kraft verloren.

### 4.4 Brauchtum

Die Pallyndi sind nicht nur tolerant, sondern auch recht pragmatisch und haben erfreulich wenige kulturelle „Gebote“, gegen die ein Fremder verstößen könnte. Gleichwohl gibt es auch hier ein paar kulturelle Eigenheiten.

Obwohl die **Kiath** für die Bewohner Pallyndinas ein Geschenk der Göttin Naruvarda darstellen, ist es nicht verpönt, ihr Fleisch zu essen. Die Tiere dürfen aber nur auf eine bestimmte Art und Weise getötet werden, um Naruvarda nicht zu erzürnen. Das Ritual dafür ist aber nur der Gilde der Navarden bekannt.

Jeder Pallyndi lernt von klein auf, wie man Feuer macht. Da Inkoruth einst der wichtigste Gott im Lande war, sollen die Bewohner seiner Gabe Achtung zollen. Sie tun dies, indem sie ständig ein **Basaltstück** bei sich tragen: Der Stein funktioniert wie anderswo ein Feuerstein auch, jedoch ist nur eine Anrufung Inkoruths nötig. Mit dem Ritual fällt das Feuermachen viel leichter als mit Feuerstein und Zunder.

## 5 Mystik

### 5.1 Die Seele

Die mystische Lehre geht davon aus, dass es neben der stofflichen Welt noch eine Art „Jenseits“ gibt. In der stofflichen Welt befinden sich alle Lebewesen, in der Anderwelt finden sich die **Seelen** der Menschen nach dem Tode des Körpers.

Die **Seele** ist eine nichtstoffliche Existenz, die „Essenz“ jeden Lebens. Das Leben an sich beginnt also mit dem Vorhandensein einer Seele, alles Seelenlose ist nach dieser Regel nicht lebendig. Ein normalerweise beseelter Körper kann nicht ohne eine Seele überdauern – er stirbt innerhalb einer gewissen Frist, auch wenn er ansonsten keine Verletzungen aufweist.

### 5.2 Die Magieformen

In Pallyndina gibt es fast alle Magieformen. Spruchmagie, Runenmagie, Mentalmagie, göttliche Magie (Priestermagie) und Trankmagie. Unter bestimmten Voraussetzungen ist es auch Nicht-Magiern möglich, eine andere Person wirksam zu verfluchen.

Die Gelehrten sagen, dass alle magische Energie letztlich göttlichen Ursprungs sei. Würden alle Götter verschwinden, hätte damit auch die Magie in Pallyndina ein Ende.

### 5.3 Wie Magie funktioniert

In Pallyndina gibt es fast alle Magieformen: Spruchmagie, Runenmagie, Mentalmagie, göttliche Magie (Priestermagie) und Trankmagie. Es ist auch Nicht-Magiern möglich, eine andere Person wirksam zu verfluchen.

Magie in Pallyndina ist eine Energie, die überall ist und alles durchdringt. Sie existiert, WEIL es die Götter gibt. Wären alle vier Götter tot, gäbe es keine Magie mehr. Und das gilt nicht nur für die Priester.

Die Magie durchdringt konsequenterweise auch die Lebenwesen, besonders wenn sie im Land geboren sind. Die einen fassen mehr, die anderen weniger. Priester haben hier einen Vorteil: Magier müssen immer die Magie aus ihrem Vorrat oder aus ihrer direkten Umgebung nehmen, Priester können jederzeit die Kraft ihres Gottes anzapfen- pallyndinsche Priester sind somit potentiell viel mächtiger als Magier. Bei beiden besteht jedoch die Gefahr, dass die angezapfte Kraft das Vermögen des Zaubernden übersteigt und ihn tötet (so wie eine gewaltige Welle den Baumeister überrollt, der angestaute Wassermassen für seine Zwecke zu kanalisierten versucht).

Es ist nicht wichtig, welchen Spruch man für einen bestimmten Effekt anwendet, denn eigentlich sind Zaubesprüche nur Schaltpläne, die definieren, was passieren soll (auch in der Elektronik führen viele Wege nach Rom).

Daher tragen die Pallyndi die Magie mit sich, wenn sie außer Landes gehen. Und sofern sie genügend davon aufgenommen haben wie auch das Zaubern geübt haben, sind sie Magier, und das auch außerhalb des Landes.

Theoretisch könnten Fremde das Land leersaugen, wären es immens viele sind und würden sie mächtige Magie wirken.

Die Fertigkeit, die Magie nutzen zu können, ist erblich. Durch den Segen eines Gottes können aber auch ehemalige Nichtmagier zu Magiern werden, meistens indem sie zu Priestern werden.

#### **5.4 Warum Xcharuseth Seelen sammelt**

Xcharuseth bekommt die Seelen, indem sie durch sein Reich gehen. Jedoch wird die Seele schon beim Eintritt in seine Welt schon verändert, sie verliert nach und nach die Eigenschaften, welche die Person einmnal ausgemacht haben.

Besonders Priesterseelen verlieren bei der Wanderung zum Kessel viele ihrer wichtigen Erinnerungen, so dass er nicht mehr viel damit anfangen kann.

So verlangt es ihn nach der reinen, von der Anderwelt noch unberührten Essenz. Und dafür benötigt er die Hilfe von Sterblichen. Das gilt besonders für die Seelen von Priestern anderer Götter, die für ihn so markiert sind, dass er sie sich nicht einfach nehmen kann. Das Geschenk einer Seele kann er jederzeit annehmen.

#### **5.5 Was Götter zu Göttern macht**

Diese Frage ist seit kurzem ein heiß diskutiertes Thema unter den Pallyndi. Vor dem Verschwinden Xcharuseths machte sich niemand Gedanken darüber.

Es scheint aber so zu sein, dass Götter von anderen Göttern getötet werden können, also nicht ganz so unsterblich sind, wie die Pallyndi immer glaubten.

In der Theorie der Welt haben Götter zwei Seelenteile: Einen göttlichen, der ihre ungeheure Macht beherbergt, und einen, der einer humanoiden Seele ähnelt. Der zweite Teil enthält das Bewusstsein, den Charakter des Gottes, seinen Willen. Der erste Teil hat keinen eigenen Willen, entspricht aber vom Wesen dem Prinzip, für das der Gott steht – also Chaos, Ordnung, Feuer/Leben oder Krieg.

Beide Teile sind für gewöhnlich untrennbar miteinander verbunden.

### **6 Wirtschaft**

Das Land ist reich an Wirtschaftsgütern. In vielen Gebieten ist der Boden gut genug für ein robustes Getreide, das die Bewohner des Landes gut ernährt. In guten Jahren bleibt sogar noch soviel übrig, dass die Pallyndi es an die Nachbarländer verkaufen können.

In den Bergen gibt es auch reiche Erzvorkommen, die zusammen mit der selbst hergestellten Kohle zu guten Metallen verarbeitet werden.

Bei allen Basisdingen ist das Land somit recht autark.

Pallyndina kann darüberhinaus Luxusgüter wie Potenzmittel (aus den Hörnern der Kiath) oder Duftöle, sowie Kunstgegenstände wie Skulpturen und eine Art „Elfenbein“ (aus den Kauleisten der Kiath) exportieren.

In Pallyndina werden - besonders in Berekteia - gute Schiffe gebaut. Es handelte sich früher um eine kleine Kampfflotte. Nun werden zumeist Schiffe für die Flussfahrt gefertigt, oder welche für den Fischfang geeignet sind. Die Pallyndi jagen kleinere Wale und eine größere Fischart, um aus ihnen Fischtran, Öl, Fleisch und ein weiteres Potenzmittel zu gewinnen.

## 7 Außenpolitik

Die Pallyndi sind immer bereit, den Nachbarn gegen Untote zu helfen. Reine Handelsbeziehungen sind ihnen weniger wichtig, dafür locken sie aber gerne gebildete oder interessante Fremde ins Land, um einen Austausch zu haben.

## 8 Die Länder im Einzelnen

### 8.1 Zentrum

Hauptstadt ist **Oranthys-Pyrgorion** (pallyndisch: „Inkhoruths Zorn“).

Zur aktuellem Zeit ist der Hochkönig ein kleines Mädchen im Alter von 10 Jahren, mit dem Namen **Kaleodaris**. Der Kanzler **Falixander** führt in ihrem Namen besonnen die Staatsgeschäfte. Ansonsten ein unscheinbarer Mann, geht das Gerücht, dass er ein Astul-Priester sei.

In der Stadt befindet sich eine große Akademie, die alle Wissenschaften wie auch die Magie unter ihrem Dach vereint. Eine stattliche Bibliothek ist an die Akademie angeschlossen.

### 8.2 Berekteia

Berekteia liegt im Osten des Landes. Das einst vollständig von Bäumen bedeckte Land ist an vielen Stellen förmlich nackt. Riesige Schneisen werden in die Wälder geschlagen, um das Holz für den Schiffbau aufzubringen. Auf den freigewordenden Flächen wird Raps und Getreide angebaut.

Berekteia exportiert Getreide und das aus dem Raps gewonnene Öl. Die meisten der Einwohner bevorzugen Astul.

Die aktuelle Fürstin von Berekteia ist **Kleodais**, die als kalt, berechnend und hartherzig beschrieben wird. Die anderen Fürsten und Fürstinnen kommen daher mit ihr nicht besonders gut aus. Sie rechnen immer mit dem Schlimmsten, wenn sie von einem neuen Beschluss der Fürstin hören.

### 8.3 Berekul-Gordas

Berekul-Gordas ist kein Fürstentum, sondern eine Insel, die vor der Küste Tamaraths und Berekteias liegt. In alten Zeiten war sie ein ständiger Zankapfel zwischen Berekteia und Tamarath. Zur Zeit ist sie neutral, denn auf ihr residiert das **Orakel von Berekul-Gordas**. Das Orakel ist keiner der in Pallyndina heimischen Gottheiten verpflichtet, vermutlich hängt es überhaupt keiner Religion an.

Belegt ist die Tatsache, dass im Orakel-Heiligtum den Ahnengeistern Respekt gezollt wird, von wem auch immer. Und es heißt, dass dort Geister aller Art frei umherwandern. Bemerkenswert ist, dass selbst die Xcharusethi bei aller Neugier einen Bogen um diese Insel machen.

### 8.4 Megaerios

Innerhalb der Grenzen dieses Fürstentums liegt der mysteriöse **Marrwald** wie ein eigenes kleines Reich. Niemand will dorthin gehen, angeblich wurde keiner, der den Wald betreten hat, jemals lebend wieder gesehen.

In diesem Fürstentum sind die vier Glaubensrichtungen fast gleich stark vertreten. Die Fürstin des Landes heißt **Agameda**. Sie hat einen gewissen Charme, der viele dazu bringt, ihr gegenüber mehr als nur loyal zu sein, aber sie neigt zu Wutausbrüchen und spontanen Stimmungswechseln.

Agameda hat eine bemerkenswerte Leibgarde, deren Mitglieder sich die **Greifen** nennen. Agamedas Kanzler Zylerath war ein elfischer Astular-Kleriker, der auch in der Priester-Hierarchie einen ziemlich hohen Rang bekleidete. Er hatte diesen Posten schon unter der Herrschaft von Agamedas Mutter Iphinoe inne; nach Iphinoes plötzlichem Tod hatte er auch die Erziehung der kleinen Prinzessin übernommen.

Zylerath war bei den Bewohnern von Megaerios im Gegensatz zu Agameda sehr unbeliebt. Niemand trauerte um ihn, als er vor ein paar Jahren bei einem mysteriösen Unfall starb. Zur Zeit ist die Kanzlerstelle vakant, aber man munkelt, Agameda wünsche auf keinen Fall einen weiteren Astular auf diesem Posten.

## 8.5 Prasanthyx

Prasanthyx ist eine Insel und gehört offiziell zu **Megaerios**. Sie liegt direkt vor der megaerischen Hauptstadt Tairona, das Gewässer zwischen ihr und der megaerischen Küste ist schwierig zu befahren, wodurch sie einen natürlichen Schutzwall für Tairona bildet.

Die Insel ist fast vollständig von Wald bedeckt, sie hat kaum Bewohner. Für die einfachen Bewohner Pallyndinas ist sie völlig nebенständlich, wenn sie sich überhaupt daran erinnern, dass sie existiert.

Die Gelehrten behaupten, dass es sich um eine autonome Enklave von Xcharusethi handelt. Die Gerüchte über die Insel genügen, um die meisten von ihr fern zu halten. Die meisten Abenteurer kehrten von ihrem Ausflug nicht zurück, und die, die es taten, waren nicht mehr in der Lage, über ihre Erlebnisse Auskunft zu geben.

## 8.6 Ruckzorkas

Dieses Fürstentum wird nahezu vollständig von den gewaltigen **Aedionbergen** bedeckt. Im Osten bildet das Meer, im Westen der große Fluss **Kalagathros** und sein See **Pamalthea** eine natürliche Grenze.

Unter den Steinmassen von Ruckzorkas liegen neben Eisenerz auch Schätze wie Holz- und Steinkohle, Silber und Edelsteine.

Das Gebirge ist unwegsam, die Gipfel steil und voller Gefahren für den ungeübten Wanderer. Fremde sollten die Pässe nur mit einem guten Führer überwinden, der sich leichter finden lässt als der Neuling vermutlich denkt: Die BewohnerInnen des Landes mögen zwar ein wenig brummelig erscheinen, aber sie sind durchaus gastfreundlich und hilfsbereit, wenn es der Gast nicht an Höflichkeit mangeln lässt.

Ruckzorkas ist das Land der Zwerge, die in Berghöhlen leben. Die Zwergenfürstin ist geschäftstüchtig und dickköpfig (wie Zwerge eben so sind). In den engen Tälern hausen Oger und Berggeister. Menschen und Zwerge haben ihr karges Auskommen als Köhler oder Bergarbeiter.

In Ruckzorkas werden Naruvarda und Inkhoruth gleichermaßen verehrt.

Im Südwesten des Landes gibt es eine Brücke über den Kalagathros, die einen Zugang zu Taskarios bietet. Die Brücke ist aus massivem Stein gebaut, eine einfache, aber solide Zwergenarbeit, die wohl die Jahrhunderte überdauern wird.

Die Hauptstadt von Ruckzorkas ist unbekannt. Vermutlich liegt sie, in Stein gehauen, in irgend einem Tal mitten in den Aedionbergen. Auch die aktuelle Fürstin kennt niemand, nicht einmal ihren Namen. Der Einfachheit halber bezeichnet seit langer Zeit man jede Fürstin einfach mit „**Mouraem**“, was soviel bedeutet wie „Die Tiefgründige“.

## 8.7 Tamarath

In Tamarath gibt es aufgrund der günstigen Lage viele Südhänge (am Rande der Aedionberge), die sich zum Weinanbau eignen. Aus diesem Fürstentum stammt daher der gute Pallyndische Wein, der seinen ganz eigenen Geschmack hat.

**Kalimederes**, der aktuelle Fürst des Landes, ist noch recht jung und nach Meinung seiner Landsleute gutaussehend. Er ist ein stets gutgelaunter, umgänglicher Mensch, der Frauen ebenso liebt wie den guten Wein und auf allen Feiern gern gesehen wird. Er schätzt, wie der Fürst von Vindarath, die Kunst, hier bevorzugt er aber die volksnahen Spielarten. Mysteriöse oder gar abstrakte Werke mag er gar nicht.

Vor allem Musik ist für ihn zum Vergnügen, das heißt zum Tanzen da, und noch mehr als den Tanz liebt er die ausgelassene Jagd.

Darüberhinaus sucht er stets den Kontakt zu den anderen Fürstinnen und Fürsten. Das geht manchmal auch schief, denn wie ein rechter Pallyndi ist er hitzköpfig und impulsiv, und so manches unbedachtes Wort führte zu ernsthaften Spannungen zwischen den pallyndischen Ländern. Dafür ist er aber nicht nachtragend. Selbst wenn ein Streit in ein Duell mündet oder gar in einen kleinen Gefecht (was angesichts seines Temperaments durchaus vorkommt), ist nach dem Sturm alles vergeben und vergessen und er setzte sich gerne mit denen, die er eben noch bekämpft hat, an eine Festtafel.

In Tamarath herrscht der Glaube an den Feuergott Inkoruth vor. Auch der Fürst ist ein Anhänger dieser Gottheit, wie jedem bekannt ist.

## 8.8 Taskarios

In diesem Fürstentum wird hauptsächlich Viehzucht betrieben, Ackerbau ist in der meist kargen Landschaft nicht möglich. Hier werden auch die **Kiath** gezüchtet, die den Bewohnern Fleisch, Wolle und Milch liefern. Für die Haltung und Züchtung der eigenwilligen Tiere ist die Gilde der Navarden zuständig, welche die Kiath auf eine besondere Art zu töten imstande sind.

Der Fürst von Taskarios mit Namen **Leuxander** lenkt die Geschicke seines Landes mit einem Erfolg, denn obwohl sein Land außer den nicht viel zu bieten hat, ist er doch von den anderen Fürsten und Fürstinnen weitgehend geachtet. Da er aber ein gefühlsbetonter Mensch ist, der gelegentlich aus der Haut fahren kann (ein echter Pallyndi eben), kommt er naturgemäß mit dem Berater der Fürstin von Megaerios und der Fürstin von Berekteia selbst nur schlecht aus, da beide Astular sind.

Im Land herrscht der Glaube an Naruvarda vor, es gibt hier jedoch auch verhältnismäßig viele Anhänger von Xcharuseth, besonders im Süden und Südwesten.

## 8.9 Vindarath

Vindarath ist ein armes Land. Die Leute ernähren sich mehr schlecht als recht von der Viehzucht und von der Köhlerei. Mehr Geld bringt in letzter Zeit das Kunsthandwerk herein, weil das Land gute Holzschnitzer und Mechaniker hervorbringt. Vindarath exportiert Glaskunst und Holzuhren, es gibt hier sogar - zu saftigen Preisen - geschliffene Linsen zu kaufen.

**Linderion**, der Fürst des Landes, ist ein freundlicher, älterer Mann, der die Kunst liebt. Er hat gute Beziehungen zu seinem Nachbarn in Taskarios. Sein Verhältnis zur Fürstin **Agameda** von Megaerios ist etwas zwiespältig: Zum einen findet er die junge Frau trotz ihres Jähzorns nicht unsympatisch, er bedauert sie sogar, weil sie offensichtlich sehr unter der Bürde ihres Amtes leidet. Er hält jedoch nichts von Astular und seinen Lehren, und den Berater der Fürstin kann er nicht ausstehen.

In Vindarath sind die meisten Bewohner Anhänger von Xcharuseth, wie auch Linderion selbst.

## 9 Gegner und Feinde

Auch in Pallyndina ist nicht alles flauschig. Wie schon in anderen Abschnitten erwähnt, gibt es auch in Pallyndina Dinge, die allen Einwohnern absolut verhasst sind. Sklaverei, Sklavenhändler und Entführer gehören dazu, Verstümmelung wird mancherorts für schlimmer erachtet als Mord. Zur Verstümmelung gehört auch, einem Magier seine Magie zu nehmen.

Damit sind folgende Personen automatisch Feinde:

- Antimagier (Magievampire)
- Sklavenhändler (es werden immer mal wieder Leute entführt!!)
- Alchemisten, die Antimagie-Drogen verkaufen (keine Schutzmittelchen, sondern solche, die Magier am Zaubern hindern)
- fanatische Atheisten, die das Vorhandensein von Göttern im allgemeinen und den pallyndischen Göttern im Besonderen abstreiten: Atheisten, die am Vorhandensein von Göttern nur zweifeln, aber höflich bleiben, kommen mit einem blauen Auge davon, alle anderen müssen sich auf einen wütenden Mob gefasst machen

Nekromaten und Untote sind Feinde für die meisten Pallyndi; es sind die Erzfeinde der Xcharusethi. Die Astular halten sich hier seltsamerweise etwas zurück.

## 10 Gerüchte und Klatsch

- Das Orakel von Berekul-Gordas verlässt manchmal ohne das Wissen seiner Hüter die Tempelstätte und wandert unerkannt umher
- Linderion aus Vindarath hat die diplomatischen Beziehungen zu Agameda abgebrochen
- Nach Prasanthyx kommt man nicht uneingeladen
- die verfeindete Fürstin von Berekteia ist Agamedas Schwester
- Agameda hat noch eine Halbschwester, die in Megaerios dunkle Geschäfte treibt
- In den Wäldern von Megaerios spukt es
- Der Fürst von Vindarath hat Legionen unehelicher Kinder
- Irgendjemand hat gesagt, dass Tairona verflucht sei und untergehen werde.
- Alle Elfen sind Astular, aber nicht alle Astular sind Elfen
- Der Fürst von Tamarath wurde in der Unterstadt von Ishakar betrunken von seinen Wachen nach Hause getragen
- Der Fürst von Taskarios ist ein Gestaltwandler
- Naruvardaya sind die besten Liebhaberinnen
- Besser mit einem Inkoruthi streiten als ihn verführen, sie nehmen das „Entflammen“ zu wörtlich
- In den Bergen und im Marrwald gibt es Drachen
- Wer auf die Inseln vor der Küste geht, kehrt nie zurück
- Niemand geht freiwillig in den Marrwald. Wer da reingeht, kommt nicht lebend wieder heraus
- Iphinoe, die Mutter der Fürstin Agameda, starb im Marrwald
- Der ehemalige Kanzler Zyerath soll einmal im Marrwald gewesen sein – er kehrte zurück, wurde aber darüber wahnsinnig
- In der Nähe des Marrwaldes werden die Menschen hin und wieder von schlechten Träumen, von Trugbildern und ähnlichem belästigt.
- Das Wasser des Timenander macht wahnsinnig (*das ist der Fluss, der aus dem Marrwald kommt*) .

- Alle Mitglieder des ersten Fürstenhauses von Megaerios, die Meropiden, fielen einem seltsamen Wahnsinn zum Opfer, der sie veranlasste sich selbst oder einander umzubringen. Von den Partheniden ist nur noch Agameda übrig
- Xharusethi sammeln und verwahren Träume wie in einem Herbarium

## 11 Zeittafel

Zeit		Beschreibung
?		vor Hekadomeia: Krieg der Völker
-100		Der KONTRAKT der Götter: Die pallyndischen Götter einigen sich darauf, nicht mehr materiell in der Welt zu erscheinen, weil dies auf ihr zu viel Unheil anrichtet
0		Hekadomeia: Zusammenschluss der Sieben Fürstentümer zum Großreich Pallyndina. Pallyndina führt eine Zeitrechnung ein und beginnt sie mit dem Jahr Null.
1250	(etwa)	Arixerxes Ochos herrscht. Pallyndina ist noch nicht so friedlich wie später, es gibt immer wieder Zwistigkeiten zwischen den Fürstentümern, lokalen Herrschern und Streit wegen Grenzen.
ca 3000		Die Menschenopfer werden abgeschafft.
4447		Gründung Taironas durch Merops I. den Jäger, Beginn der Rodung des Marrwaldes
4811		Untergang des Hauses Merops, Beginn der Herrschaft der Partheniden, Gründung der Greifengarde durch Parthenos
4812	bis 4947	Krieg zwischen Megaerios und Berekteia
4947		Tyggiarath Fürst von Megaerios
4955		Tyggiarath lässt Schloss Friedensstein errichten, der alte Stammsitz der Meropsiden dient der Unterbringung der Greifengarde und des Marstalls
5039	bis 5073	Pantheis Fürst von Megaerios
5073	bis 5117	Nöobs Fürst von Megaerios
5117	bis 5157	Ilaikon Fürst von Megaerios
5157	bis 5220	Orythaon Fürst von Megaerios. Seine Beraterin Amyvis, erweitert die Sammlung der Bibliothek erheblich.
5220		Iphinoe Fürstin von Megaerios, Beginn des Baus der Großen Handelsstraße
5223		Geburt von Agameda, Tochter der Iphinoe von Megaerios
5227		Iphinoe, die Fürstin von Megaerios, stirbt unter mysteriösen Umständen
5227		Zylerath wird Regent von Megaerios und Vormund der vierjährigen Agameda. Baustop für die Handelsstraße.
5238		Agameda wird Fürstin von Megaerios
5244		Brand der Bibliothek zu Tairona
5248		„Schattenmacher I“
5249		„Schattenmacher II“
5250		„Schatten aus der Zeit“: Pallyndina spaltet sich, aus dem Nebel taucht ein zweites Pallyndina auf ( <i>OT 2010</i> ). Agameda verlobt sich mit Lydamas, dem Sohn der Fürstin von Berekteia.
5250		„Der Tod hat viele Gesichter“ ( <i>OT 2011</i> ): <i>Kanzler Zylerath stirbt. Lydamas verschwindet spurlos.</i>
5250		„Worte der Macht“ ( <i>OT 2013</i> ):
5251		„Weg ohne Wiederkehr“ - Teil 1 ( <i>OT 2015</i> )
5252		„Weg ohne Wiederkehr“ - Teil 2 ( <i>OT 2016</i> )
5252		(1-2 Wochen später) „Leiden und Vergessenheit“ ( <i>OT 2017</i> )

## 12 Pallyndische Namen

Die Namen der Pallyndi sind meist mehrsilbig und klingen wie aus der irdischen Antike, entweder wie aus griechischen Heldenlegenden oder mit alt-indischem Einschlag.

Wer einen Namen aus griechischen Legenden modifiziert, macht für den Anfang nichts falsch.

**Beispiele für Männernamen:** Alektion, Ales, Melestios, Anxilia, Arangetes, Atrosinies, Onistios, Charios, Paronnos, Kinuras, Diosilios, Periennos, Endreas, Silasios, Lamedon, Teloros, Pandares, Ioannos, Thalios, Pandion, Iosilios, Tholos, Sirilas, Londnotos, Zardulas, Meles, Vannotos

**Beispiele für Frauennamen:** Nirate, Onastia, Piado, Yanstena, Yanstina, Parliome, Perigune, Kleodais, Genis, Asistia, Theaste, Kerystalia, Sipystena, Galbateria, Siathalba, Eleutheria, Araphelis, Orannia, Dantheia, Briseis, Permione, Kynthiaka, Pherenike, Sappheire, Zerbeno

Die Spieler können sich nach eigenem Gutdünken einen Namen ausdenken, oder die SL nach Vorschlägen fragen.

## 13 Zusätzliche Zauber und Fertigkeiten

Hier werden Zauber und Fertigkeiten beschrieben, die nicht in bekannten Regelwerken (auch Punktesystemen wie zB DragonSys) zu finden sind.

Aus Gründen der Kompatibilität sind Lernkosten angegeben, Grundlage ist das Magiewerk nach DragonSys.

Name	Art	Kosten	Beschreibung
Annulierung	Ritual	50	Hebt sämtliche Magie in einem bestimmten Umkreis auf.
Annulierung	Allgemein	20	Zauber neutralisieren, der auf Gegenständen oder Personen liegt, NICHT gegen Kampfzauber anwendbar
Aura maskieren	Mental, Zauber (Ritual)	50	Die Aura wird als nichtmagisch „verschleiert“, es ist starke Magie oder ein kleines Ritual nötig um die Maske zu durchbrechen.
Eishand	Kampf- zauber	20	wie Schockhand. Erzeugt bei Berührung eisige Kälte.
Schockgefrieren	Kampf- zauber	50	Das Opfer gefriert nach Berührung durch den Zauberer innerhalb eines Atemzugs zu Eis. Es verharrt in diesem Zustand, bis es aufgetaut wird (wie Versteinern). Beim Auftauen ist ein Heiler nötig, ansonsten erleidet das Opfer schwere innere Verletzungen.
Schweigen	Kampf- zauber	20	Das Opfer kann für 5 Minuten keinen Ton hervorbringen. Wenn es versucht zu sprechen, sieht man nur die Mundbewegung
Stille	Allgemein	20	Erzeugt in einem Radius von etwa anderthalb Armlängen des Zauberers eine Blase der völligen Lautlosigkeit.
Verholzen	Kampf- zauber	30	(Rohrbälle werfen) getroffenes Körperteil wird unbrauchbar, 1-2 Trefferpunkte Abzug (je nach Körperteil)
Verwurzeln	Kampf- zauber	40	(Rohrbälle werfen, dabei einen anderen an einer Schnur schleudern) Wurzeln kriechen den Körper hoch und binden die Beine am Boden fest, d.h. man kann nur noch den Oberkörper bewegen. Konzentriert sich der Magier danach nicht mehr auf das Opfer, darf es sich "freischlagen", d.h. das Buschwerk „abholzen“, ansonsten wachsen die Pflanzen zu schnell nach.
Wahrheit Erkennen	Allgemein, Zauber	15	Abgeschwächte Form des DS Zaubers „Wahrheit“. Der Zauberer kann mit Hilfe dieses Spruchs erkennen, ob der Verzauberte die Wahrheit sagt.

## 14 Spielphilosophie

Wir möchten flexibel auf das Spiel der Teilnehmer reagieren. Wir möchten Euch nicht zwingen, etwas zu tun, was Eure Charaktere gar nicht tun wollen, nur damit der Plot weitergeht.

Wenn Eure Charaktere keinen Grund darin sehen, etwas aus unserer Sucht plotrelevantes zu tun, haben wir etwas falsch gemacht. Für uns gibt es dann zwei Möglichkeiten: Entweder wir bringen weitere Aspekte ins Spiel, die Euch überzeugen, oder der Plot verläuft einfach anders als wir ihn geplant haben.

Die Effekte, die wir verwenden, sind daher auch eher minimalistisch: Es wäre schade, im Voraus ein großes Feuerwerk auf einem Ritualplatz zu installieren, wenn die Spieler das Ritual dann doch nicht abhalten möchten.

## 15 Änderungen zu Vorversion

Was Götter zu Göttern macht

ß zu ss vor kurzem Vokal

Heim und Herd gehört zu Inkoruth