

# Kapitel 1

## Der Kontinent Centaia

### 1.1 Einleitung

Die folgende Beschreibung soll einen Rahmen für das Spielsetting setzen. Nach Bedarf kann und soll es nach belieben geändert und erweitert werden.

Der Zentralkontinent Centaia <sup>1</sup> liegt in einem grossen Ozean mit zahlreichen kleinen Vulkaninseln in der Umgebung.

Der Kontinent besteht aus insgesamt 4 Platten, die vor langer Zeit zusammengestossen sind und 3 Gebirge aufgefaltet haben.

### 1.2 Geographie

(siehe auch Anhang A, Links auf Karten)

- tiefe („kanadische“) Urwälder von Baumriesen im Norden und Nordwesten
- der Nordwesten ist von tiefen Strömen geprägt
- nördliches Gebirge 8000-10000 Meter hoch, ganzjährig schneebedeckt ab etwa 3000 Meter
- eine rote Tundra-Wüste mit einem grossen Strom
- zentral feuchte, fruchtbare Länder, viele Flüsse
- zentral gelegener mondformiger See  
grosse Hauptinsel in der Mitte des Sees
- im Osten ausgedehnte Hügellande und Mittelgebirge

Der Äquator verläuft etwa durch die Mitte der Nordwälder.

---

<sup>1</sup>das c wird wie ein k gesprochen: kentaja

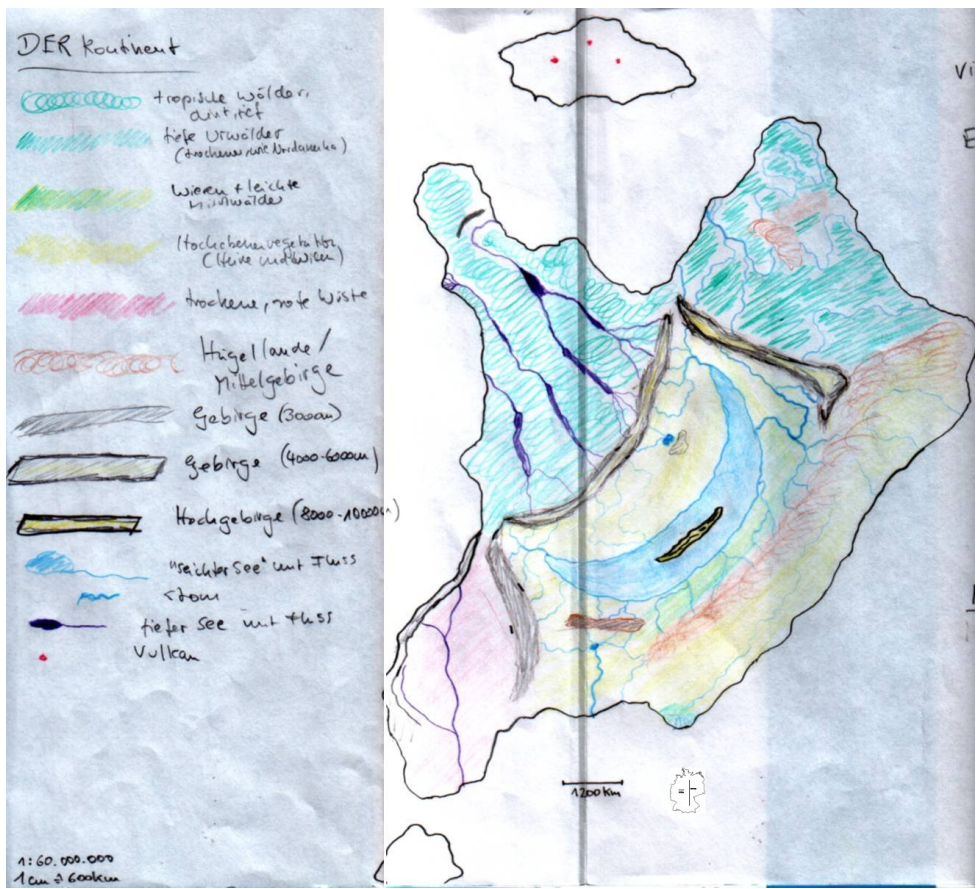


Abbildung 1.1: Der Kontinent

## 1.3 Geologie

### 1.3.1 Rohstoffe

#### Metalle

- Eisenerz gibt es zugänglich nur in den Gebirgen der grossen Insel im Mondmeer
- Kupfer, Zinn, Zink kommt auf dem Festland recht häufig vor
- Nickel (Weisskupfer) gibt es schlecht zugänglich auf dem Festland und gut zugänglich auf der Insel
- Blei kommt vor
- Aluminiumerze (Widererz) hat man nur auf dem Festland in den Südausläufern des grossen Gebirges im Norden gefunden (sie werden eigentlich nur als Nebenprodukt bei der Edelsteinsuche nicht beachtet)
- Silber gibt es hauptsächlich in den südlichen Ausläufern des Westgebirges
- Gold gibt es an genau vier Orten und dort in nicht allzu grossen Mengen (3 auf dem Festland, einer auf der Insel)

Für Kobalt-, Wolfram-, und Titanerze hat man bisher keine Verwendung gefunden.

Zu den nicht bekannten Metallen gehören u.a. Magnesium, Mangan, Platin.

Erst in den 20er Jahren des 6. Jahrhunderts ist es einem magisch sehr begabten Insulaner-Schmied gelungen, ein sonst recht nutzloses Erz (Aluminiumerz, genannt *Widererz* weil sich der Stoff partout nicht herauslösen lassen will) in einem Gemisch von 13 Teilen Widererz, 2 Teilen Weisskupfererz (Nickelerz) und 1 Teil Kupfererz zu einer homogenen Legierung zu verschmelzen (die Magie in seinem Wirken hat dabei das Aluminium reduziert).

Das Ergebnis ist eine silbrige Metalllegierung („*Wahrsilber*“), die sehr hart aber dennoch dehnbar und leicht ist und überdies enorm Hitzebeständig, sodass eine nachträgliche Bearbeitung nur schwer möglich ist. Daher ist sie für Schwerter leider nur schlecht geeignet, wohl aber für Dinge, für die sie direkt in eine Form gegossen werden kann.

Die beste Verwendung hat sie in Ketten für Kettenhemden gefunden, die zu durchdringen nahezu unmöglich ist. Auch in machen (dann sehr teuren) Gebrauchsgegenständen, wegen ihrer Seltenheit als Schmuck und als wertvollste Münze hat sie ihre Verwendung gefunden.

#### Nichtmetalle/Minerale

- Schwefel kommt häufig in den Tälern zwischen dem Nord- und dem Westgebirge vor
- Phosphor kommt im Süden vor
- Natürliche Salpeterorkommen existieren in höheren Lagen an den Nordhängen des Südgebirges

- Korund( $Al_2O_3$ )-Edelsteine (Saphire, Rubine, allgemein Kurund) siehe Aluminiumerze
- Beryll( $Be_3Al_2Si_6O_{18}$ )-Edelsteine (Smaragd,...)
- Diamanten wurden einige wenige in den Hügeln der roten Wüste gefunden

## 1.4 Klima

Wir leben in einer globalen Eiszeit. Die Polkappen sind stark vergletschert. Das Klima um das Mondmeer herum ist mitteleuropäisch gemässigt-kalt, mit einem sehr langen und kalten Winter und viel Niederschlag das ganze Jahr hindurch.

Das Makroklima ist sehr unterschiedlich je nach Region:

- Ost-Küstengebiet: maritim gemässigt aber kühl
- Zentralländer: gemässigt-kalt mit einem langen sehr kalten Winter
- Nordwesten Norden: sehr gemässigt bis warm, keine Jahreszeiten, „kanadische“ Urwälder
- Süden: eine kalte und trockene Tundra. Dauerfrostboden

Die Insel liegt auf etwa 40 Grad südliche Breite und das Klima ist im Mondmeer maritim. Prägnant ist ein fast ein Drittel des Jahres andauernder sehr kalter Winter, in dem kein Ackerbau möglich ist.

## 1.5 Bevölkerung

Auffallend ist die Verbreitung der Rassen:

Diese ist nahezu gleichmässig, die einzelnen Rassen kommen fast zu gleichen Teilen vor, es gibt eine heterogene Gesellschaft.

Es gibt Menschen, Elfen, Zwerge, Gnome, Halblinge, Orks und Riesen.

Unterschiede gibt es in der Grösse, der Statur, Haarwuchs und anderen, kleineren Erkennungsmerkmalen

- Menschen: 175cm, 70kg
- Elfen: 185cm, 65kg (spitze Ohren, filigrane Gliedmassen)
- Zwerge: 130cm, 50-60kg (kräftiger Haarwuchs, auch bei den Frauen)
- Gnome: 145cm, 50kg (dicke, runde Nasen, oft untersetzt)
- Halblinge: 100cm, 25kg (oft schlank)
- Orks: 185cm, 90kg (vergrösserte untere Eckzähne (Hauer), muskulös)
- Riesen: 270cm, 150-180kg (oft lange Arme, grosse Hände, lange Haare)

Die Attribute der einzelnen Rassen zueinander stehen dabei so in Beziehung:

<b>Eigenschaft</b>	<i>Menschen</i>	<i>Elfen</i>	<i>Zwerge</i>	<i>Gnome</i>	<i>Halblinge</i>	<i>Orks</i>	<i>Riesen</i>
<b>Stärke</b>	0	-	+	0	-	+	++
<b>Geschick</b>	0	+	-	0	++	0	-
<b>Gesundheit</b>	0	0	++	++	0	-	0
<b>Wahrnehmung</b>	0	++	-	-	+	+	+

Die Lebenserwartung ist einheitlich und mit durchschnittlich 80 Jahren hoch.

## 1.6 Magie

Magie war schon immer da. Sie ist fester Teil des täglichen Lebens, wird aber nicht als solche wahrgenommen. Genau genommen wissen die wenigsten, dass es so etwas wie Magie gibt.

Die Effekte sind oft unterschwellig oder leicht zu übersehen, steigern teilweise vorhanden, gewöhnliche Talente.

Besondere magische Talente werden oft geheim gehalten aus Angst vor Aberglaube.

Offene Zauberer in dieser Hinsicht gibt es nicht (höchstens im Geheimen).

Die Fähigkeit Magie zu wirken ist Talentabhängig. Eine von 1000 Personen ist in der Lage, Dinge zu vollbringen, deren magischer Natur erkennbar ist. Diese wird die Fähigkeiten aber dann „kaschieren“ um nicht aufzufallen.

Wunder sind vergleichbar.

## 1.7 Politik

Es haben sich zahlreiche Gesellschaftsformen und politische Systeme entwickelt, einige davon sind:

- klassische Erbmonarchien (Königreiche)
- (einige wenige) Feudal-Aristokratien
- (einige wenige) Republiken (bürokratisch geführt)
- Stammesgebiete mit Häuptlingen und deren Versammlungen (vor allem in den Dschungeln im Westen)
- Räterepubliken (sehr verbreitet) (geistige Führer sind Räte aus Weisen, die auf Lebenszeit ihre Funktion ausüben und sich oft besonders dafür qualifizieren)
- Demokratien (es gibt eine speziell ausgebildete und besonders legitimierte Politikerkaste)

- Militärherrschaften (besonders umkämpfte Gebiete werden oft von den hohen Armeeführern geführt)
- Theokratien (die Geistlichen sind auch weltliche Herrscher)
- Anarchien kommen eigentlich nicht vor, da sie unorganisiert sind und leicht von stärkeren Nachbarn usurpiert werden

Die einzelnen Reiche sind von häufigen, kriegerischen Auseinandersetzungen geprägt.

## 1.8 Gesellschaft

Der Integrationsgrad der einzelnen Rassen ist sehr hoch, was sich vor allem in der Architektur niederschlägt.

Kriminalität ist alles andere als unbekannt. Egoismus ist ein durchaus bekanntes Konzept, verschiedene Gruppen versuchen auch mit Gewalt ihre Interessen zu schützen.

Auf dem Kontinent leben etwa 250 Millionen intelligente Lebewesen. Die Zentralregion ist am dichtesten besiedelt, die Insel davon mit über zwanzig Millionen Bewohnern am dichtesten.

## 1.9 Religion

Götter werden verehrt, Wunder existieren.

Religionsformen sind alle vertreten (von Naturgottanbetung bis zu bürokratisch durchorganisierten Kirchen).

Glaube ist zuweilen auch durchaus Kriegsauslöser.

## 1.10 Kultur

Durch die Einflüsse von Magie sind technische Fortschritte eher langsam, da die echten Verbesserungen nicht immer ersichtlich sind. Die Technologie kommt aber langsam in die Gänge (z.B. Kanalisation, Buchdruck, Schiesspulver).

Entwicklung in anderen Bereichen des Lebens sind durchaus schon sehr fortgeschritten:

Hygiene (Waschen hilft gegen Krankheiten), Künste (Musik, Literatur, Architektur) sind hoch entwickelt, politische Formen haben sich sehr viele entwickelt (s.o.).

Handel ist enorm verbreitet, da begehrte Waren teilweise nur lokal vorkommen und gehandelt werden müssen.

Währungen von den grossen, stabilen Reichen werden nahezu überall akzeptiert und getauscht, ansonsten gibt es aber alle erdenklichen Tauschwaren, von Naturalien (z.B. Gewürze) und fertigen Produkten über Edelmetalle (Gold, Silber) bis zu Edelsteinen.

Überdies es gibt einen Trend zu Währung mit eigenem Wert: Der Wert der Münze ist grösser als deren Materialwert, aber nur für einige wenige Prägungen (sehr alt oder grosses, stabiles reich).

Wo viel gehandelt wird, wird auch immer viel gestohlen.

Begehrte Handelsgüter sind unter anderem:

- Tabak
- Tee, Kaffee, Kakao
- Aromastoffe und Öle aus Pflanzenextrakten
- besondere Kräuter (z.B. Heilwirkung)
- Perlen
- Salz
- Stoffe
- Leder
- Gewürze und Salz und getrocknete Kräuter
- Farbstoffe und Gerbstoffe
- Schwefel und Salpeter
- Nordische Edelhölzer
- Bronze und Kupfer und natürlich Eisenwaren

## 1.11 Sprachen

Es gibt zahlreiche Volksgruppen. Diese haben ihre eigenen Sprachen. Einige alte Reiche haben ebenfalls eine eigene Sprache. Teilweise gehen Sprachgrenzen aber auch über Reichsgrenzen hinweg.

Es existiert eine überall verstandene Handelssprache, die aus den Sprachen der dominierenden Händlervölker entstanden ist <sup>2</sup>.

## 1.12 Landwirtschaft

Es existieren sowohl Korn- als auch Viehwirtschaft. Milch- und Milchprodukte (Käse) sind verbreitet.

Durch teilweise dünne Besiedlung hat auch die Jagt noch eine grosse Bedeutung.

Fisch ist eine der Hauptnahrungsmittel (Flüsse, Seen, Meere).

---

<sup>2</sup>sog. Pidgin-Sprache

## 1.13 Gefahren

Eine Gefahr geht von den auf den umliegenden Vulkaninseln lebenden Draconiden aus (humanoide Echsenwesen). Die laufen auf 2 Beinen, drei Hauptarten sind die

- Draco dragonis (gemeiner Drache), 5-6 Meter von Kopf bis Schwanz, muskulös, gute Schwimmer und Taucher
- Draco mellis (kleiner, schlanker, 250cm), gute Kletterer, gefürchtete Jäger
- Draco avianis (200cm, geflügelt)

Sie sind ebenfalls sehr intelligent und überfallen immer wieder mal gesammelt den Kontinent. Wenn man sie einmal bei einem Gespräch belauschen kann, hört man sie in einer „Klick“-Sprache sprechen.

## 1.14 Geschichte

### 1.14.1 Frühgeschichte

Daten im Bezug auf „heute“.

**bis -50 Mio Jahre** Der Kontinent formt sich

**-10 bis -5 Mio Jahre** Die Vorformen der Draconiden bilden sich

**-2 bis -1 Mio Jahre** Die Vorformen der Humanoiden bilden sich

**-25.000 Jahre** die Humanoiden können als „intelligent“ angenommen werden

**-10.000 Jahre** die ersten intelligenten Draconiden treten auf

**-6.500 Jahre** der erste grosse Krieg zwischen den Humanoiden und den Draconiden, grosser, kultureller und technologischer Rückschlag für die Humanoiden

**-2.210 Jahre** Zweiter grosser Krieg zwischen den Humanoiden und den Draconiden. Dieser tobt über 250 Jahre und führt zur fast vollständigen Vertreibung der Draconiden von Centaia.

**-2.462** Jahr Eins der ersten Zeitrechnung. Jahr der Befreiung.

### 1.14.2 die mittlere Epoche

Daten im Bezug auf Jahre nach der Befreiung (nB)

**1 nB** Ende des Krieges. Ausrottung bzw. Vertreibung der Draconiden auf die umliegenden Vulkaninseln

**1119 nB** Jahr der schwarzen Flut. Mehrere Jahre anhaltende Stürme mit starken Niederschlägen und eine gleichzeitige grosse Seuche vernichten 30 Prozent des Lebens auf dem Kontinent.

**1121 nB** Ende der Flut. Beginn der zweiten Zeitrechnung.



### 1.14.3 Neuzeit

Nach der schwarzen Flut werden die Jahre als *Weißer Jahre* (WJ) bezeichnet.

**1 WJ** Erstes Jahr nach der schwarzen Flut. Beginn des Wiederaufbaus.

**711 WJ** Gründung des grossen Reiches auf der Insel.

**1341 WJ** Heute.

Die Zeit ist weit fortgeschritten in dieser Welt. Die Sonne ist bereits orangerot und der Tag hat 36 irdische Stunden.

## 1.15 Astronomisches

Das Planetensystem dieser Welt hat 9 mehr oder weniger gut sichtbare Planeten, die allerdings meist nur geringe kulturelle Bedeutung haben. Wichtiger sind da die *9 Monde*, die in vielen Kulturen einen prägenden Eindruck hinterlassen haben, so z.B. bei der Kalenderbildung.

Die neun Monde sind derer:

- Lipia
- Sarep
- Karmop
- Glenneast
- Guldaþia
- Zzarrh (der größte, der Name ist überliefert)
- Manaðerim (nach seinem Entdecker, der Kleinste)
- Bårp
- Ilwënnin

Bei den Planeten gibt es eine Besonderheit. In nächster Nähe des Heimatplaneten gibt es einen weiteren Planeten mit „lebenbegünstigendem“ Klima. Dieser leuchtet, besonders wenn er von der Sonne angestrahlt wird, dunkelgrün am Himmel.



# Kapitel 2

## Die Insel Scoeðym

### 2.1 Einleitung



eleporen nad gelen pan,  
gop baldei serkel:de mun.  
Telmondin kelkep he:indy?  
Diobaelim herneþ nabel nap,  
telmondin kelkep he:indy?  
Negeþ gelen wlp arm enþ.

(Ðundar Mayneriþ, 309 WJ)

Die Insel hat fast die einzigen, gut zugänglichen Eisenerzvorkommen. Daher hat sie sich kulturell besser entwickelt als der Rest des Kontinents. Die Gesellschaft auf der Insel ist sehr abgeschlossen, schützt sich vor den Einflüssen des Festlandes und ist sehr geheimhaltend was ihre Technologie angeht (vor allem in der Eisenverarbeitung). Die Insulaner sind überdies eine grosse Seefahrernation.

Dies hat dazu geführt dass es auf der Insel kaum noch Bäume gibt. Im Nordteil der Insel gibt es grosse Vorkommen von weissem Mamor, daher werden viele Gebäude (Paläste, Tempel) aus diesem Material gebaut.

Weitere Erzeugnisse sind Tee (die Insel ist warm genug und an den Hanglagen der Berge gibt es zahlreiche Teeanbaugebiete) und Wein (vor allem im Süden).

#### 2.1.1 Zeitrechnung der Insel

Im Jahre 1464 WJ vereinigt **Robert John Philipp Wynterford, III. Duke of Belmark** die einzelnen Teile der Insel unter einem gemeinsamen Banner.

Er gründet den großen Rat und legt die grundlegenden Verwaltungsstrukturen der Provinzen fest. Die eigentliche Macht verbleibt aber bei den Landbesitzern (Grundadel), den großen Handelsgilden und der Kirche. Die Machtverhältnisse waren somit nahezu die gleichen, die Struktu-

ren waren aber erstmals für das ganze Reich festgelegt. Da er vorab viele einflussreiche Adelige und die Kirche auf seine Seite bringen konnte, lief diese Reform nahezu unblutig ab.

Die erste Wahl zum Patriarchen gewinnt er auch einstimmig, wird 2 Mal wiedergewählt und hält das Amt bisher unerreicht 27 Jahre lang. Zahlreiche weitere Reformen gehen auf seine Amtsperiode in dieser Zeit zurück.

Die vormals eigenständigen Teile werden zu den 9 Provinzen. Der grosse Rat wird gebildet, jede Provinz von einem Provinzgouverneur angeführt.

Die Daten heissen GR (grosses Reich).

**1 GR** Gründung des grossen Reiches.

**630 GR** Heute.

## 2.1.2 Kalender

Ein Jahr hat 3 Þerden (Drittel)

1 Þerd hat 9 Wochen

1 Woche hat 9 Tage

1 Tag hat 3 Gålen (Gebet)

1 Tag hat 36 Stunden

1 Gål hat 3 Werþen (Wache)

1 Werþe hat 4 Stunden

1 Stunde hat 60 Minuten

1 Minute hat 60 Sekunden

aktuellstes Datum:

4. Stunde, 1. Werþe, 3. Gål, 7. Tag, 9. Woche, 3. Þerd im Jahr 630 GR <sup>1</sup>

Datumsangaben werden folgendermaßen gemacht:

Man sagt einfach „am 3.6.“ (3. Tag in der 6. Woche), der Þerd ist ja meist offensichtlich. Wenn er von Bedeutung ist, sagt man „am 3.6. im Ersten“. Eine vollständige mündliche Datumsangabe wäre damit „am 3.6. im Ersten 268“, in der Schriftsprache werden Tag und Woche als Zahl, Þerd als Wort und Jahr als Zahl geschrieben:

3.6. im Ersten 629, der König kommt (ist das der langersehnte Thronfolger?).

Der Tag ist 24 Stunden lang hell und 12 Stunden lang dunkel. Ein Tag beginnt mit Beginn der Dunkelheit.

Es gibt 9 Wochen, die sich in jedem Þerd wiederholen; geschah dies dreimal, ist das Jahr vorüber.

Aufgrund der besonderen klimatischen Bedingungen gibt es eine Regenzeit, die ziemlich genau ein Þerd andauert und eine Trockenzeit, die 2 Þerden andauert.

---

<sup>1</sup>um eine 1-36 zu würfeln, nehme man  $(1W3 - 1) * 12 + 1W12$   
um eine 1-9 zu würfeln, könnte man nehmen:  $(1W3 - 1) * 3 + 1W3$   
um eine 1-60 zu würfeln, könnte man nehmen:  $(1W3 - 1) * 20 + 1W20$

Das Jahr beginnt mit Beginn der Regenzeit.

### **2.1.3 Politik**

Die Insel ist eine teiltheokratisch-feudale Handelsaristokratie.

Die neun Provinzen (die jeweils von einem adeligen Provinzgouverneur regiert werden) stellen 9 Mitglieder in den grossen Rat ab. Des weiteren besteht dieser aus je einem Vertreter der 9 reichsten Handelsgilden und einem Patriarch. Der Patriarch wird alle 9 Jahre vom Rat aus vorher bestimmten Kandidaten gewählt.

Der Handel ist fest in der Hand der Männer.

Dem gegenüber steht die Kirche der neun Sterne. Ihre Göttin ist die Patronin der Seefahrer. Die Hohepriesterin führt als Matriarchin (Mutter-Hohepriesterin) fest ihre Kirche an. Ihr steht ein Zirkel aus 9 Priesterinnen (Tochter-Hohepriesterin) zur Seite.

Die Seefahrt ist fest in der Hand der Frauen, Kapitäne und Navigatoren sind fast allesamt Frauen (Navigatoren häufig Priesterinnen).

Alle wichtigen Entscheidungen werden vom Patriarchen und der Matriarchin gemeinsam getroffen.

Diese Aufteilung ist historisch gewachsen und etabliert und da die Gesellschaft sehr traditionsbewusst und konservativ ist bleibt dies auch über längere Zeiträume erhalten.

### **2.1.4 Kultur**

#### **Gesellschaft**

Die Bevölkerung liegt bei etwas über 20 Millionen Bewohnern. Bei einer Gesamtfläche von 666666,666 Quadratkilometern macht dies eine Bevölkerungsdichte von  $30 \text{ EW/km}^2$ . Wenn man etwa das eine Drittel der unbesiedelbaren Fläche der Insel abrechnet, ergibt sich eine Dichte von etwa  $45 \text{ EW/km}^2$ .

Die im Durchschnitt 2,25 Millionen in jeder Provinz sind etwa folgendermassen verteilt:

- 3-4 Großstädte à 30-60 Tausend Bewohnern
- 20-30 mittelgroße Städte à 5-20 Tausend Einwohnern
- etwa 60 Tausend im direkten Umland der Großstädte sowie
- zwischen 10 und 20 Tausend im Umfeld der Mittelstädte
- der Rest (über die Hälfte) in Dörfern und sogenannten „Großdörfern“ mit bis zu 1000 Einwohnern

Der hohe kulturelle Entwicklungsstand spiegelt sich in zahlreichen Ritualen, Zeremonien und Festen wieder.

Eisen hat dabei eine hohe spirituelle Bedeutung.

Die Zahl 9 hat ebenfalls eine hohe spirituelle Bedeutung (Glückszahl, „magische“ Zahl, „göttliche“ Zahl).

Die Insel wird von einem grossen Beamtenapparat verwaltet, der direkt für die Provinzgouverneure arbeitet.

Es gibt keine Schulpflicht, aber das Analphabetentum ist sehr niedrig. Fast jeder Bauer besitzt zumindest einige Bücher und bringt seinen Kindern meist selber das Lesen und Schreiben bei.

Da Holz und somit Papier eine knappe Resource sind, gibt es keine Zeitungen mit grossen Auflagen. Es haben sich daher auf der ganzen Insel „Nachrichtentuben“ etabliert, die in grossen Räumen Zeitungen zum lesen ausliegen haben und die man meist nur gegen eine geringe Gebühr betreten darf.

## **Religion**

Die Kirche der Neun Sterne hat sicherlich die größte Bedeutung in Scoeðym, wenn auch kein Monopol, es gibt darüber hinaus noch einige andere Glaubensgemeinschaften.

Zur Organisation der Kirche der Neun Sterne sei auch auf das Begleitheft „Ränge“ verwiesen.

Als Beispiel hier das Siegel der Mutter-Hohepriesterin eines Tempels der Neun Sterne:



Abbildung 2.1: Siegel der Mutter-Hohepriesterin

## **Handel und Währung**

### Maßeinheiten

1 scoeparisches Pfund entspricht 432 Gramm.

1 Pfund besteht aus 12 Unzen à 36 Gramm.

Gewichtsangaben werden dann noch in Doppelpfund (964 Gramm, unser Kilo) und Viertelpfund (108) angegeben, sowie in Zentner (100 Pfund).

Längenangaben sind z.B. die Elle, der Schritt (drei Ellen, ein Meter), der Tausendschritt (ein Kilometer) und die Seemeile (1,8 km) und die Liga (oder lange Landmeile, 9 Tausendschritt

bzw. 5 Seemeilen).

Ein „Handelsbarren“ ist ein Pfund Silber (das Pfund).

20 Schillinge haben den Wert von einem Pfund.

12 Pennies haben den Wert von einem Schilling.

2 Halfpennys (Hpenny) haben den Wert von einem Penny.

2 Fartings haben den Wert von einem Hpenny.

<b>Pfund (L)</b>	<b>Schilling (s)</b>	<b>Penny (d)</b>	<b>Hpenny (h)</b>	<b>Farthing (f)</b>
1	20	240	480	960
	1	12	24	48
		1	2	4
			1	2

Überdies hat sich noch ein weiterer Standard etabliert: Der kleine Handelsbarren aus Gold. Gold ist selten und wegen seiner Beständigkeit für Schmuckgegenstände sehr begehrt.

Der kleine Handelsbarren wiegt 6 Unzen (216 Gramm) und hat einen Wert von etwa 3 Pfund und 10 Schillinge.

Zu Preisen siehe „Grand Unified Price List“.

Überdies werden auf der Insel zahlreiche Waren umgeschlagen, die die Zentralländer übers Mondmeer handeln. Statt die gesamte Entfernung von Nord nach Süd oder von West nach Ost zu segeln, werden die Waren auf der Insel ge- und verkauft.

Beispielsweise kommt sehr viel Schwefel aus den nördlichen Zentralländern auf der Insel an, wird dort an Händler aus anderen Ländern weiterverkauft. Oder die reichen Salpeterorkommen werden auch auf der Insel umgeschlagen.

## **Technologie**

Der Buchdruck ist bekannt, und auch das Schiesspulver ist bis hierher aus dem Süden vorgebracht, letzteres ist aber verboten.

## **Sport**

Sport spielt auf der Insel eine grosse Rolle.

Jedes Jahr findet eine grosse Regatta statt, der Sieger besitzt grosses Ansehen.

Überdies begeistern sich die Insulaner für Schwimmen und Ringen. Ebenfall einmal im Jahr gibt es einen sehr harten Schwimmwettkampf, bei dem 25 Kilometer durchs Meer zu einer Nachbarinsel überwunden werden müssen.

Aufgrund der kriegerischen Natur der Völker und der Vormachtstellung der Insulaner erfreuen sich auch Kampfspiele und -veranstaltungen grosser Beliebtheit. Im Laufe der Jahrhunderte ha-

ben sich viele verschiedene Kampfstile und Rituale herausgebildet.

## **Sprache**

Die Sprache ist dem altenglischen vom Klang und Vokabular dem altenglischen sehr ähnlich.

Regionale Unterschiede:

Im Norden wird das *ā* wie ein a (englisches u wie in cup), im Süden wie ein o (wie in dawn) ausgesprochen.



## 2.2 Geographie

Die Insel trägt den Namen **Scoeðym**<sup>2</sup>.

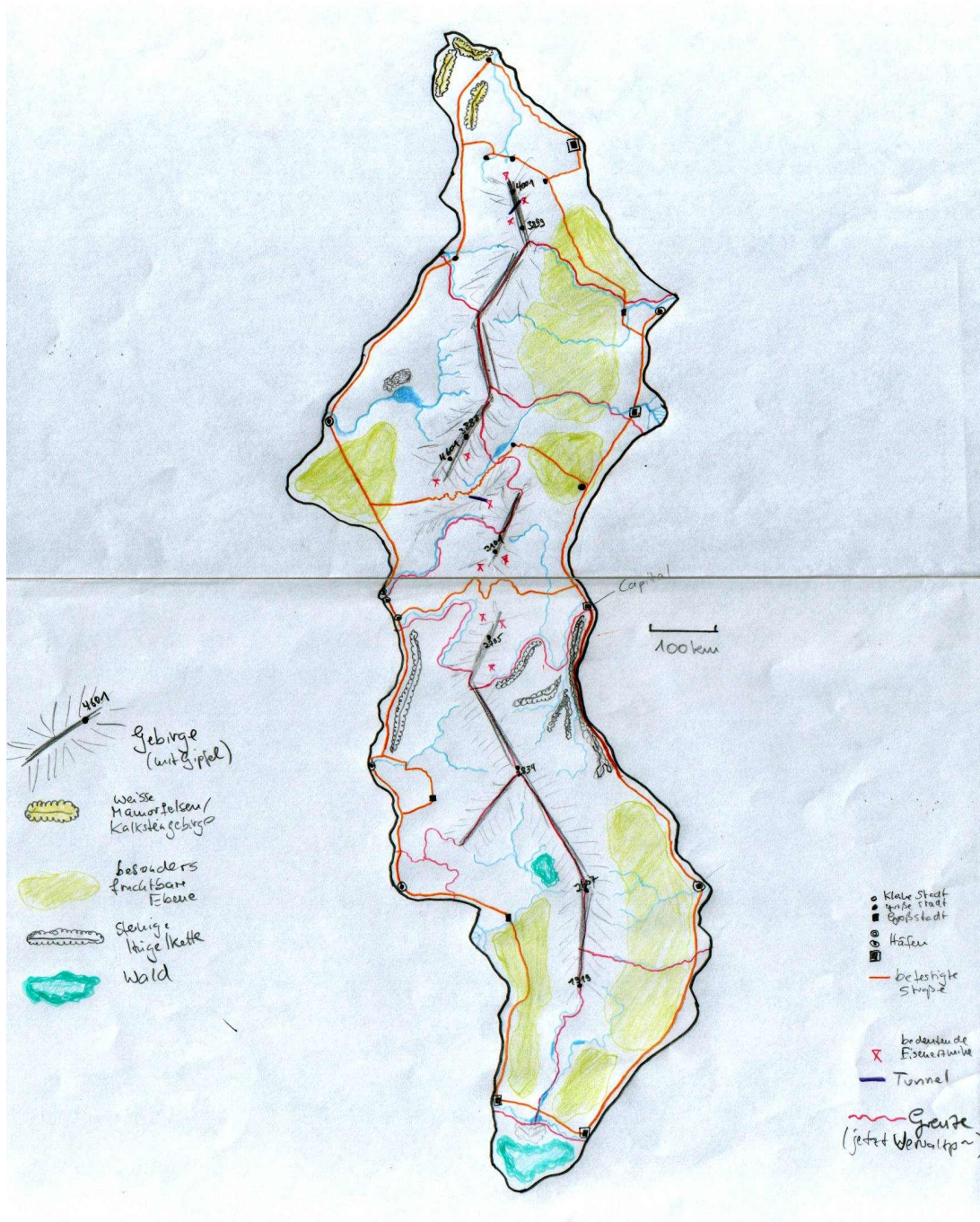


Abbildung 2.2: Die Insel

Die neun Provinzen sind derer (von Nord nach Süd und von West nach Ost):  
(Größenangaben sind Schätzungen, Volszählungen gibt es nicht)

<sup>2</sup>Die Bewohner nennen sich „Scoeðparim“

<b>Provinz</b>	<b>Lage</b>	<b>Capital</b>	<b>Bevölkerung (in Millionen)</b>
Wittilton-Belmark and Northern Gareþbill Plains <sup>3</sup>	N	Eironcrown	3,2
Belþire-Nymdale	W	Norþrepp	3
(Middle) Gareþbills Plains	E	Hayst	2,3
Gireshire Heights and Southern Gareþbills Plains	Mitte	Malwynfort-Hæðerim <sup>4</sup>	3
Feþeren-Highe and North Ridgest	W	Hål-Felwyn	2
Misty Tops (Hills) and Plains of Kalþeren	E	Ðúndarcost	2,6
South-Ridgest	SW	Gerlonþ	0,3
East-Ridgest, Pinalaðall and Maneðerim Lop <sup>5</sup>	SW	Ðedellþ	2,6
Southern Plains of Kalþeren	SE	Lovenna	1,8
The sacred forests of Clamþ <sup>6</sup>	S		

Die Provinzen werden in der Städtetabelle folgendermaßen abgekürzt:

**WB** Wittilton-Belmark and Northern Gareþbill Plains

**BN** Belþire-Nymdale

**GP** (Middle) Gareþbill Plains

**GH** Gireshire Heights and Southern Gareþbill Plains

**FH** Feþeren-Highe and North Ridgest

**PK** Misty Tops and Plains of Kalþeren

**SR** South-Ridgest

**PML** East-Ridgest, Pinalaðall and Maneðeren Lop

**SPK** Plains of Kalþeren

<sup>3</sup>eigentlich Wittilton Hills, Belmark and N. G. Plains

<sup>4</sup>ist auch Hauptstadt des Reiches

<sup>5</sup>die Bewohner lispeln meist

<sup>6</sup>keine Provinz in dem Sinne, gehört der „Mournful church of the dead woodlands“, der Hohepriester dieser Kirche ist auch der „Earl of Clamþ“

Wichtige Städte sind derer (Hauptstädte hervorgehoben)

Stadt	Prov	Einw	Besonderheit
<b>Eironcrown</b> Geyþam Eire	WB	65.000 17.000	
<b>Norþrepp</b>	BN	35.000	
<b>Hayst</b> Clevenrock	GP	45.000 32.000	
<b>Malwynfort-Hæðerim</b>	GH	80.000	
<b>Hål-Felwyn</b> Highe Girþ	FH	55.000 48.000 37.000	
<b>Ðûndarcost</b>	PK	48.000	
<b>Gerlonþ</b>	SR	33.000	großer Umschlaghafen
<b>Dedellþ</b>	PML	40.000	
<b>Lovenna</b> Golden-South-Harbor	SPK	34.000 37.000	zentral am See gelegen

## 2.3 Hål-Felwyn

Hål-Felwyn die die Hauptstadt der Provinz Feþeren-Highe and North Ridgest.

Der große Fluss der durch die Provinz fließt heißt wie einer der Monde *Lipien Glow*, die roten Mäander vor der Stadt heißen *Crimson Bands*, in der Stadt haben wir dann den Upper und den Lower Lipien Glow.

## 2.4 wichtige Personen

Landesherr Lord Charles 4th Duke Malgrew of Feþeren Highe and Earl of North Ridgest (Elf).

Lady Ðelaina (Ðelæna) Mutter-Miara, Hohepriesterin der Kirche der 9 Sterne, Mutter der 9 Hohen Töchter (von Hål Felwyn)

Patriarch von Feþeren High, Delwyn Devoncourt (Bruder von Wilbert)

Stadtverwalter Chancelor Sir Alfred Eþeling (Halbling)

Lady Sorilea Halapirst of Corwell, Lady Chancelor und Provinzadministrator von Feþeren-Highe (oberste „Verwaltungsbeamte“) (im Volksmund „Witwe Froschgesicht“)





Abbildung 2.3: Hålfelwyn

Tuchhandels-gildenmeister Wilbert Devoncourt (Mensch)

Kapitän der Grünen Schlange Geldriþ, die Rote (Elfin, umwerfend schöne)

Schmied für allerlei „Spezialwerkzeug“ Golin Smiþ (Zwerg)

Wirt der Spelunke „der Roper“ Okdan Dillinger (Mensch)

Napaniel C. Collins, Superintendent und Hauptmann der Stadtgarde.

### überregionale Persönlichkeiten

Lady Eolin Mutter-Claysiþ, Hohepriesterin des Tempels der Kirche der Neun Sterne von Malwynfort-Hæðerim

Patriarch von Scoeðym ist seit 6 Jahren Master Patrick Gerald Aþerton, Prince of Kalþeren, Respectable Clerical Sage of Stars (Sternenweiser der Kirche der Neun Sterne)

## 2.5 weitere Personen

1. Gnomin Priesterin **Gålina Belþamē** (34 Jahre)
2. Elf Straßenjunge **Arti(mus) Swifter** (15 Jahre)
3. Halbling Einbrecher **Colbart Magain** (25 Jahre)
4. Elf Constabler **Hroþgar Sålisbourn** (38 Jahre)
5. Mensch **Anjelica Miranda Fourtesberry Whitestone**, weibl. (29 Jahre)
6. Inspector **Årchibald Wiperspaw**n, Stadtgardist (Zwerg) - Arbeitskollege von Hroþgar, der für Berichte zuständig ist
7. Geoffrey Hunkerq, Stadtgardist (Halbling) - Arbeitskollege von Hroþgar - hat Jake Houlden an Hroþgar weiterempfohlen
8. Deres Bonway (Mensch,männlich,14 Jahre) - Gehilfe/Lehrling von Gålina
9. Morgana (Mori) Leaper (Mensch, 39), stadtbekannte Bettlerin unter der Südbrücke wohnend, aber in Wirklichkeit die vielleicht wichtigste Hehlerin der Stadt
10. Hafenmeister **Beþridge Belþorn** (Gnom) (verheiratet mit Kapitöse der Mayflower)
11. Sergeant George Bishop, Hafenwächter (Ork)
12. Eolendar, Kapitöse der Mayflower <sup>7</sup> (Zwerg), Priesterin (Tochter) der Kirche der Neun Sterne
13. Kapitöse **Caperine** von der Hellbird (Mensch, Ende 40, sportlich, sonnengebräunt, ist sehr gläubig und hat „in jedem Hafen einen Mann“)
  - Der zweite Maat ist **Levilynn** (Ork, weiblich)
14. Jake Houlden, Tuchhändler, Poesiering 17 (Riese) - reicher Händler, der Künstler mag und sie fordert, äh fördert
15. Zefram Noog, Künstler (Halbling) - hochbegabt <sup>8</sup>
16. Francis Treerounder, Buchhändler, Diamond Alley 21 (Zwerg)
17. Der Graue Elf, Taschendieb (Elf)

---

<sup>7</sup>die Mayflower ist ein berühmtes Schiff mit dem Heimathafen Hål Felwyn

<sup>8</sup>macht verdammich echte Eichhörnchen aus Elfenbein, ne Sandstein, der nicht bröseln aber nicht so hart ist wie Granit, ne doch Elfenbein, aber das ist weiß, also angemalt... naja, halt total echt halt



# Anhang A

## Karten-Scans

Das Passwort ist das gleich wie zum Erreichen dieses Dokumentes.

- Der Kontinent :  
<http://www.guenther.pl/hobbies/rpg/centaia/kontinent.jpg>
- Relief des Kontinents auf der Planetenoberfläche:  
<http://www.guenther.pl/hobbies/rpg/centaia/Relief.jpg>
- Die Insel :  
<http://www.guenther.pl/hobbies/rpg/centaia/Insel.jpg>
- Insel, Größenvergleich mit Deutschland :  
<http://www.guenther.pl/hobbies/rpg/centaia/Vergleich-Insel-de.jpg>
- Provinz :  
<http://www.guenther.pl/hobbies/rpg/centaia/Provinz.jpg>
- Stadt :  
<http://www.guenther.pl/hobbies/rpg/centaia/Stadtplan.jpg>





# **Anhang B**

## **Spielverlauf**

Spielstart: 4. Stunde, 1. Werpe, 3. Gal, 7. Tag, 9. Woche, 3. Perd im Jahr 630 GR. Nachmittags im Roper.

## Notizen