

Vorneweg: Es wird nur mit ganzen Zahlen gerechnet. Nachkommastellen werden - bevor der Wert in eine Berechnung einfließt - abgeschnitten.

Charaktergenerierung

- Punktesystem mit Generierungspunkten
- 200 GP, davon maximal 100 in Attribute
- keine Eigenschaft (Attribute, Fertigkeiten,...) eines Startcharakters darf den Wert 5 übersteigen (Ausnahmen möglich durch Wahl bestimmter Vorteile)
- Kosten:
 - o Attribute: doppelte Stufe GP / Stufe (Bsp: Charisma 4 kostet 20 GP; 2 GP für Aktivierung auf Stufe 1 + 4 GP für Erhöhung auf Stufe 2 + 6 GP für Erhöhung auf Stufe 3 + 8 GP für Erhöhung auf Stufe 4 = 20 GP)
 - o Fertigkeiten Stufe GP / Stufe (Bsp: Klettern 4 kostet 10 GP; 1 GP für Aktivierung auf Stufe 1 + 2 GP für Erhöhung auf Stufe 2 + 3 GP für Erhöhung auf Stufe 3 + 4 GP für Erhöhung auf Stufe 4 = 10 GP)
 - o Sprachen (IN, KL) und Schriften (KL, FF): Muttersprache gratis; zugehörige Schrift auf Stufe des halben Klugheitswertes; für je zwei Stufen Intuition eine weitere Sprache auf Stufe 1 dazu; für je zwei Stufen Klugheit eine weitere Schrift auf 1 dazu; Steigerung wie Fertigkeiten
 - o Vor- und Nachteile: individuell (siehe Tabelle)
 - o Sonderfertigkeiten: individuell (siehe Tabelle)
 - o Maximal 50 GP (Summe der absoluten Beträge) in Sonderfertigkeiten, Vor- und Nachteile
 - o 10 Gulden (= 1000 Heller): 1GP (max. 500 Gulden)
- Auch bei der Generierung müssen die Abhängigkeiten der einzelnen Fertigkeiten von Attributen und/oder anderen Fertigkeiten und/oder weiteren Faktoren berücksichtigt werden (siehe Tabelle). Generell muß zum Erlernen einer Basisfertigkeit das Primärattribut mindestens den Wert 2 haben, das Sekundärattribut 1.
- Vorteile, Nachteile und Sonderfertigkeiten können nicht mehrfach gewählt werden
- Vorteile, Nachteile und Sonderfertigkeiten, die dieselbe(n) Eigenschaft(en) eines Charakters gegensätzlich beeinflussen würden, können nicht zusammen gewählt werden
- Vorteile, Nachteile und Sonderfertigkeiten, die dieselbe(n) Eigenschaft(en) eines Charakters nicht gegensätzlich beeinflussen, wirken kumulativ
- Überschüssige GP werden zu Spielbeginn 1:1 in EP umgewandelt.
- Der Charakter erhält Startgeld in Höhe von 10 x Charisma x Stärke Heller
- Spielerrassen (rein rollenspielerisches Element; Aussehen analog Lineage 2):
 - o Menschen
 - o Dvergr (Zwerge)
 - o Ungar (Orkse)
 - o Ælfen (Elfen)
 - o Beliebige Kombinationen

Liste Attribute:

- Konstitution
- Stärke
- Fingerfertigkeit
- Reaktion
- Charisma
- Klugheit
- Intuition
- Willenskraft

Liste Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten:

Vor- und Nachteile	(negative Werte bringen GP zurück)	
<i>Name</i>	<i>Kosten</i>	<i>Auswirkung</i>
schlaues Kerlchen	11 GP	+1 KL; +1 max. KL
gerissener Hund	11 GP	+1 IN; +1 max. IN
eiserner Wille	11 GP	+1 WI; +1 max. WI
kerngesund	11 GP	+1 KO; +1 max. KO
blitzschnelle Reflexe	11 GP	+1 RE; +1 max. RE
gutaussehend	11 GP	+1 CH; +1 max. CH
flinke Finger	11 GP	+1 FF; +1 max. FF
bärenstark	11 GP	+1 ST; +1 max. ST
außergewöhnliche KL	6 GP	+1 max. KL
außergewöhnliche IN	6 GP	+1 max. IN
außergewöhnliche WI	6 GP	+1 max. WI
außergewöhnliche KO	6 GP	+1 max. KO
außergewöhnliche RE	6 GP	+1 max. RE
außergewöhnliche CH	6 GP	+1 max. CH
außergewöhnliche FF	6 GP	+1 max. FF
außergewöhnliche ST	6 GP	+1 max. ST
dumm wie Stulle	-9 GP	-1 auf KL; -1 max. KL
Brett vor'm Kopp	-9 GP	-1 auf IN; -1 max. IN
willensschwach	-9 GP	-1 auf WI; -1 max. WI
Hänfling	-9 GP	-1 auf KO; -1 max. KO
Lahmarsch	-9 GP	-1 auf RE; -1 max. RE
häßlich wie die Nacht	-9 GP	-1 auf CH; -1 max. CH
Grobmotoriker	-9 GP	-1 auf FF; -1 max. FF
schwachbrüstig	-9 GP	-1 auf ST; -1 max. ST
Nachteil KL	-5 GP	-1 max. KL
Nachteil IN	-5 GP	-1 max. IN
Nachteil WI	-5 GP	-1 max. WI
Nachteil KO	-5 GP	-1 max. KO
Nachteil RE	-5 GP	-1 max. RE
Nachteil CH	-5 GP	-1 max. CH
Nachteil FF	-5 GP	-1 max. FF
Nachteil ST	-5 GP	-1 max. ST
zwei linke Hände	-4 GP	-1 auf sämtliche Handwerklichen Fertigkeiten
grüner Daumen	1 GP	+1 auf Land- und Forstwirtschaft
Tolpatsch	-9 GP	Erfolgsschwelle +1
Glückspilz	12 GP	Erfolgsschwelle -1; aber immer mind. 1
reiche Familie	2 GP	halbe GP-Kosten für Gulden bei der Charaktererstellung
zäher Hund	6 GP	darf im Kampf jede Verteidigungsprobe zweimal würfeln und eines der beiden Ergebnisse aussuchen

gutes Gedächtnis	1 GP	+1 KL auf Erinnerungsproben
fotographisches Gedächtnis	1 GP	benötigt gutes Gedächtnis; +1 KL auf Erinnerungsproben
durchdrungen	20 GP	kann Mindestvoraussetzungen an durchdrungene Gegenstände, Fertigkeiten ignorieren; benötigt keine Durchdringungslehre
weltfremd	-3 GP	-1 auf Handel und soziale Fertigkeiten
akademische Ausbildung	4 GP	darf Nenntitel tragen; Würfelpool +1 auf entsprechende Fertigkeiten
akademische Karriere	5 GP	benötigt akadem.Ausbildung; Würfelpool +1 auf entsprechende Fertigkeiten; darf akadem. Titel tragen
Gesellenausbildung	3 GP	+2 auf eine handwerkliche Fertigkeit
Handwerksmeister	5 GP	benötigt Gesellenausbildung; +1 auf alle handwerklichen Fertigkeiten
Waffenexperte Fernkampf	5 GP	+1 auf Fernkampffertigkeiten
Waffenexperte Nahkampf	5 GP	+1 auf Nahkampffertigkeiten
Klosterschüler	7 GP	+1 auf alle Wissenschaften, Sprachen und Schriften, automatischer Nachteil weltfremd
Globetrotter	3 GP	benötigt Rumtreiber; +1 auf Outdoorfertigkeiten
Stubenhocker	-8 GP	-1 auf alle Fertigkeiten mit körperlichem Primärattribut
Rumtreiber	8 GP	+1 auf Heimlichkeit, Handel und soziale Fertigkeiten
Beutelschneider	4 GP	benötigt Rumtreiber oder Chamäleon; +1 auf Heimlichkeitsfertigkeiten
Charmebolzen	5 GP	+ 1 auf Handel und soziale Fertigkeiten
Chamäleon	5 GP	+1 auf Heimlichkeit und soziale Fertigkeiten
Konzentrationsfähigkeit	6 GP	um 1 verringerter Malus beim Aufrechterhalten von Durchdringungseffekten
ungeduldig	-4 GP	einmal pro Abenteuer oder immer wenn die Handlung zu stocken beginnt (Meisterentscheid) wird der Held ungeduldig, was die Willenskraft stündlich halbiert, bis ein entscheidener Fortschritt im abenteuer zu verzeichnen ist

Sonderfertigkeiten

<i>Name</i>	<i>Kosten</i>	<i>Auswirkung</i>
beidhändig Kämpfen	7 GP	keine Abzüge im Kampf bei Nutzung von je einem Gegenstand pro Hand
Kampfübersicht	3 GP	darf zweimal INI würfeln und einen der beiden Werte aussuchen
Im Kampf Zaubern	10 GP	kein Malus beim Wirken von Durchdringungseffekten während des Kampfes
erfahrener Durchdringungswirker	6 GP	um 1 verringerter Malus beim Aufrechterhalten von Durchdringungseffekten
Eisenfaust	2 GP	kann waffenlos LP anstelle von AU Schaden anrichten
Kampfstil (Martial Arts)	5 GP	kann entsprechend waffenlose Manöver im Nahkampf ausführen
Wuchtschlag	1 GP	kann für je 1 (anstatt 2) Würfel weniger den Schaden um 1 Würfel erhöhen
verbesserter Sturmangriff	2 GP	+ 4 Schaden, Abzüge für Sturmangriff halbiert
Doppelschlag	2 GP	gewährt zweiten, um 6 erschwerten Angriff
Mehrfachschlag	4 GP	benötigt Doppelschlag, der zweite Angriff ist um 4 erschwert, jeder weitere Angriff um weitere 4 Punkte, Stufe der Kampffertigkeit = max. Anzahl Angriffe
fokussiertes Durchdringungswirken	4 GP	durch Verletzungen im Kampf bedingte Erschwernisse bei der Durchdringungswirkung werden halbiert wenn der Charakter eine WI-KO-Probe schafft
gezielter Wurf	3 GP	Ignorieren der Schadensreduzierung des Ziels, Wurf erschwert um diese
gezielter Schuß	3 GP	Ignorieren der Schadensreduzierung des Ziels, Wurf erschwert um diese

gezielter Stich	3 GP	Ignorieren der Schadensreduzierung des Ziels, Wurf erschwert um diese
gezielter Schlag	3 GP	Ignorieren der Schadensreduzierung des Ziels, Wurf erschwert um diese
schnelles Durchdringungswirken	6 GP	Durchdringungseffekte können schneller gewirkt werden (halbierte Dauer; mind. jedoch 1 Aktion)
spontanes Durchdringungswirken	4 GP	benötigt schnelles Durchdringungswirken; Dauer des Wirkens reduziert sich um 1 (längste) Aktion; Mindestdauer jedoch 1 freie Aktion
Rüstungsgewöhnung Tuch	2 GP	halbierte Gesamtbehinderung beim Tragen von Tuchrüstungen
Rüstungsgewöhnung Leder	4 GP	halbierte Gesamtbehinderung beim Tragen von Lederrüstungen
Rüstungsgewöhnung Metall	6 GP	halbierte Gesamtbehinderung beim Tragen von Metallrüstungen

Liste Fertigkeiten:

Siehe Fertigkeitenbaum: <http://ackerwirtschaft.de/victorianesque/skilltree.pdf>

Ausrüstung: analog zu <http://www.fuldigors-hoehle.de/files/Preise.pdf> oder <http://www.dsa-runde.de/html/downloads/preise.pdf>

Umrechnung Aventurien → Victorianesque (→ irdisch):

1 Heller = 1 Heller

1 Silber = 10 Heller

1 Dukate = 1 Gulden

1 Flux = 160 Tropfen (= 8 ml)

1 Schank = 1 Schank (= 200 ml)

1 Maß = 0,8 Maß (= 0,8 l); kann auf 1 glattes Maß aufgerundet werden

1 Schritt = 2 Ellen (= 1 m)

1 Stein = 2 Pfund (= 1 kg)

1 Quader = 10 Doppelzentner (= 1 t)

1 Skrupel = 2 Gran (= 1 g)

1 Unze = 1 Unze (= 25 g)

1 Karat = 1 Karat (= 1 Karat)

Maßeinheiten (Übersicht)

Längenmaße

<i>Victorianesque</i>	<i>Irdisch</i>
1 Meile	1 km
1 Faden	1,5 m
1 Elle	0,5 m
1 Fuß	25 cm
1 Zoll	2,5 cm
1 Finger	2 cm
1 Linie	2,5 mm
1 Punkt	0,25 mm

Gewichte

<i>Victorianesque</i>	<i>Irdisch</i>
1 Zuber	125 kg
1 Zentner	50 kg
1 Pfund	500 g
1 Unze	25 g
1 Lot	4 g

1 Grän 0,05 g (20 mg)

Flüssigkeiten

<i>Victorianesque</i>	<i>Irdisch</i>
1 Hirsch	200 l
1 Faß	50 l
1 Kanne	2 l
1 Maß	1 l
1 Humpen	0,5 l
1 Schank	200 ml
1 Schluck	20 ml
1 Dram	4 ml
1 Tropfen	0,05 ml

Waffen: <http://ackerwirtschaft.de/victorianesque/waffen.pdf>

Rüstung: <http://ackerwirtschaft.de/victorianesque/ruestung.pdf>

Weiterentwicklung

- Steigern mit Erfahrungspunkten, werden vom Spielleiter für die Gruppe oder individuell vergeben
- Maximalwerte für Attribute, Fertigkeiten, Sprachen, Schriften: 10 (+/- Vor- / Nachteile)
- Kosten Attribut: neue Stufe x 5
- Kosten Fertigkeit: neue Stufe x 3
- Kosten Sprachen/ Schriften: neue Stufe x2
- Kosten Sonderfertigkeiten: GP x 4

Kampfregeln

Kampfrunden und Initiative:

Initiative: Intuition + Reaktion + Boni (Zahlenwerte) + Anzahl Erfolge von Wurf auf Intuition + Reaktion + Boni; höchster Wert ist zuerst dran

Kampf besteht aus Kampfrunden. Jeder ist einmal pro Kampfrunde dran, Reihenfolge wird durch Initiativewurf bestimmt. Initiative wird einmal pro Kampf gewürfelt.

Während der Kampfrunde kann jeder Charakter während seiner Initiative

- eine Handlungsaktion
- eine freie Aktion
- eine 1,5m Bewegung (Schritt vor oder zurück o.ä.) durchführen.

Außerhalb der Initiative ist es möglich sogenannte Spontanaktionen einmal pro Kampfrunde durchzuführen. Möchte der Spieler nicht während der eigenen Initiative handeln, sondern verzögert seine Aktion(en), so wird in dem Moment die Spontanaktion verbraucht, in dem der verzögert handelnde Spieler in das Spielgeschehen eingreift.

Besonderheit: Volle Aktion.

Eine volle Aktion verbraucht eine Handlungsaktion, eine freie Aktion sowie eine 1,5m Bewegungsaktion. Somit kann der Charakter nach Einsatz einer vollen Aktion nicht mehr in der aktuellen Runde handeln (ausgenommen: Spontanaktion).

Handlungsaktionen sind:

- Gegner angreifen
- Durchdringungseffekte hervorrufen (Obacht: Die Hervorrufung mancher Durchdringungseffekte benötigt mehr Zeit als nur eine Handlungsaktion; außerdem ist das Wirken von Durchdringungseffekten während eines Kampfes grundsätzlich um mindestens 2 erschwert.)
- Bewegung über 1,5m (mehr als 1 Schritt)
- Benutzung eines Gegenstandes (Obacht: Die Benutzung mancher Gegenstände benötigt mehr Zeit als nur eine Handlungsaktion.)
- Bereitmachen einer Waffe
- Aufstehen

Freie Aktionen sind:

- Gegenstand oder sich selbst fallenlassen
- Hinsetzen
- Einen kurzen Satz sprechen
- Verteidigungswurf mit Einsatz von Fertigkeiten (Ausweichen, Schildkampf)

1,5m Bewegungsaktionen sind:

- Einen Schritt in eine beliebige Richtung gehen
- In Deckung springen
- Eine weitere Freie Aktion
- Verteidigungswurf mit Einsatz von Fertigkeiten (Ausweichen, Schildkampf)

Spontanaktionen sind:

- Spezielle Durchdringungseffekte
- Spezielle Kampfmanöver
- rein rollenspielerische Kurzaktionen (Zähne fletschen, ausspucken, flatulieren, Kopf schütteln,...)
- Verteidigungswurf ohne Einsatz von Fertigkeiten (Ausweichen, Schildkampf)

Werden Aktionen in der laufenden Kampfrunde nicht eingesetzt so verfallen diese mit Ende der Kampfrunde. Es können keine Aktionen für spätere Kampfrunden aufgehoben werden.

Angriff und Verteidigung

Angreifer würfelt: Kampffertigkeit + Primärattribut + $\frac{1}{2}$ Sekundärattribut + Boni – Mali
Verteidiger würfelt: (Ausweichen/Schildkampf +) Reaktion + $\frac{1}{2}$ Intuition + Boni – Mali

Erzielt der Angreifer die höhere Anzahl von Erfolgen oder ist die Anzahl der Erfolge bei Angreifer und Verteidiger gleich, wird der angerichtete Schaden ausgerechnet. Dieser richtet sich meist nach der eingesetzten Waffe. Die Anzahl der überzähligen Erfolge (sprich: Nettoerfolge = Anzahl Erfolge des Angreifers – Anzahl Erfolge des Verteidigers) wird auf den Schaden zuaddiert. Bei Gleichstand (0 Nettoerfolge) erleidet der Verteidiger die Hälfte des Schadens.

Erzielt der Verteidiger eine höhere Anzahl an Erfolgen, so scheitert der Angriff.

Würfeln

Gewürfelt wird mit W8. Sechsen, Sieben und Achten werden als Erfolge gezählt. Jede Eins negiert jedoch einen Erfolg.

Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Würfel (Würfelpool) setzt sich zusammen aus dem Wert der benutzten Fertigkeit, der Höhe des korrespondierenden Primärattributes sowie der halbe Wert des zugehörigen Sekundärattributes (IMMER abrunden). Die Größe des Würfelpools kann durch weitere Faktoren – Boni oder Abzüge – beeinflusst werden.

Hat ein Charakter eine für die Probe benötigte Fertigkeit nicht erlernt, so kann die Probe mit halbem Primärattributswert abgelegt werden.

Ob eine Probe bestanden wurde oder nicht kann zusätzlich noch durch eine sog. Erfolgsschwelle beeinflusst werden. Die Erfolgsschwelle ist dabei die Mindestanzahl von Erfolgen, um eine bestimmte Probe zu schaffen. Ist diese Anzahl erreicht worden, so gilt die Probe als bestanden.

Bei vergleichenden Proben ist die Anzahl der Erfolge der reagierenden Partei als Erfolgsschwelle für die Probe der agierenden Partei anzusehen. (Die Erfolge des Verteidigers im Kampf entsprechen der Erfolgsschwelle für die Probe des Angreifers) Das Ablegen der vergleichenden Probe erfolgt jedoch gleichzeitig bzw. zuerst durch die agierende Partei.

Beim Ablegen einer Probe können folgende Situationen eintreten:

- Anzahl Erfolge (abzüglich Einsen) \geq Erfolgsschwelle:
 - o Die Probe ist bestanden, die Auswirkungen treten ein.
- Anzahl Erfolge (abzüglich Einsen) ≥ 0 aber $<$ Erfolgsschwelle:
 - o Die Probe ist nicht bestanden.
- Anzahl der Erfolge (abzüglich Einsen) < 0 :
 - o Patzer (dazu später mehr)
 - o Anzahl der Achten (abzüglich Einsen) \geq Erfolgsschwelle:
 - o Krit! Die Probe ist bestanden, wird jedoch wiederholt. Diese sogenannte Bestätigung der Probe entscheidet darüber, ob besondere Auswirkungen eintreten. Bei Bestätigung (Anzahl Erfolge (abzüglich Einsen) der Wiederholungsprobe \geq Erfolgsschwelle der ursprünglichen Probe) verdoppeln sich die Auswirkungen der Probe.
- Anzahl der Achten = Würfel im Würfelpool (nur Achten gewürfelt)
 - o Siehe Krit!.
 - o Zusätzliche Auswirkungen: Der betroffene Charakter erhält einen zusätzlichen Erfahrungspunkt
 - o Der Spielleiter kann über zusätzliche Effekte und Auswirkungen frei entscheiden.

Patzer: Ein Patzer bedeutet automatisch das Misslingen der Probe. Außerdem kann ein Patzer zusätzliche Effekte haben. Zur Bestimmung dieser Effekte würfelt der betroffene Spieler \times W8, die Effekte können folgender Tabelle entnommen werden: *(hier Patzertabelle einfügen)*

Lebenspunkte und Ausdauer

Lebenspunkte:

- (2x Konstitution) W8 -> alle Augen addiert = Lebenspunkte
- ändert sich der Wert des Attributes Konstitution, so wird neu gewürfelt. Ist der neu erwürfelte Wert kleiner als der bisherige, so kann der Spieler
 - a) den bisherigen Wert nehmen oder
 - b) den Wurf wiederholen. Das Ergebnis des Wiederholungswurfs ist bindend. Der Spieler hat bei Wiederholung keine Wahlmöglichkeit und muß das Ergebnis akzeptieren.
- Erreichen die Lebenspunkte eines Charakters einen Wert ≤ 0 ; so ist der Charakter handlungsunfähig.
- Erreichen die Lebenspunkte eines Charakters einen Wert $\leq \text{Konstitution} * -1$, so liegt der Charakter im Sterben und muß stabilisiert werden oder jede Kampfrunde eine Probe auf Konstitution erfolgreich abgelegt werden um nicht zusätzlich einen Lebenspunkt zu verlieren.
- Erreichen die Lebenspunkte eines Charakters einen Wert $< \text{Konstitution} * -2$, so ist dieser Charakter tot.

Ausdauer:

- (Konstitution + Willenskraft) W8 -> alle Augen addiert = Ausdauerpunkte
- Bei Änderungen der Attributswerte Willenskraft oder Konstitution wird analog zu Lebenspunkten neu ausgewürfelt
- Erreicht ein Charakter einen Ausdauerwert von 0, so ist dieser Handlungsunfähig. Wird dem Charakter in dieser Zeit weiterer Ausdauerschaden zugefügt, so wird dieser Schaden direkt mit den Lebenspunkten verrechnet.

→ beliebiger Attributswert auf 0 = Bewußtlos.

Durchdringung

Durchdringung ist immer und überall vorhanden. Jeder Charakter mit der Fertigkeit *Durchdringungslehre* oder dem Vorteil *durchdrungen* kann Durchdringungseffekte hervorrufen. Eine Vielzahl von Gegenständen wird dazu verwendet, solcherart Effekte zu verstärken oder aufrecht zuhalten. Die häufigsten dieser Gegenstände sind Elementstäbe, Schutzamulette, Ruf- und Bannsteine. Die Ursache der Durchdringung ist umstritten. Am weitesten verbreitet sind die *Theorie der göttlichen Liebe*, welche die Durchdringung als Manifestierung der Liebe zwischen Mara (Mutter Erde) und Uodan (Himmelsvater) versteht, sowie die *Lehre des göttlichen Segens*, die beschreibt, dass die Durchdringung eine der Segnungen Athuns (Sonnengott) sei, die dieser seinen Schöpfungen gewährte.

Eisen und Eisenhaltige Legierungen blockieren den geistigen Zugang zur Durchdringung. Trägt ein Charakter Eisen oder eisenhaltige Gegenstände bei sich, so ist jedwede Art des Versuches, Durchdringungseffekte hervorzurufen, um ein Vielfaches schwerer als ohne die Gegenwart von Eisen. Die Mindestschwernis

beträgt 2 Punkte, wenn der Charakter beispielsweise einen eisernen Nagel in der Hosentasche bei sich führt und steigt in Stufen an:

- 4 Punkte Erschwernis, wenn der Charakter einen Eisenhelm trägt oder stählerne Armschienen
- 6 Punkte Erschwernis, wenn der Oberkörper des Charakters in Eisen gehüllt ist (beispielsweise durch eine Eisenplatte)
- 8 Punkte Erschwernis, wenn der Charakter voll in Eisen gerüstet ist

Die Erschwernis kann durch Umwelteinflüsse weiter ansteigen. Der Aufenthalt in einem Eisenbergwerk beispielsweise behindert das Hervorrufen von Durchdringungseffekten erheblich. Der genaue Wert ist entsprechend der Umstände vom Spielleiter festzulegen.

Die Welt

Vereinigtes Königreich:	<p>vorwiegend Menschen (90%), Rest Dverg und Ælfen, selten Hungar, vereinzelt NPC Rassen Monarchie König wird beraten durch Friedensrichter, die im Hintergrund heimlich die Strippen ziehen dogmatische, monotheistische Weltanschauung (andernorts als Götter bekannte/verehrte Wesenheiten werden allenfalls als Abgesandte, Propheten oder Heilige geführt); Athun wird als der Eine verehrt führend auf dem Gebiet der Wissenschaften und Technik Frieden/NAP mit umliegenden Souveränitäten Sprache: Tungu (weltweit verbreitete Handelssprache) Schrift: Kirail Hauptstadt: Tungu</p>
Republik von Matarr:	<p>ca. 45% Menschen, 20% Dverg, 15% Hungar, 10% Ælfen, 10% NPC Rassen Republik Ministerrat regiert und vertritt die Republik nach aussen Ministerrat besteht aus 12 gewählten "Volksvertretern" Neuwahl zu jeder Dreieinigkeit (bestimmte Konstellation der 3 Monde; alle 6 Jahre) Vielgötterglaube, vereinzelt Anhänger des Athunkultes Sprache: Matarr (nach Tungu die weit verbreitetste Sprache; Tungu als Zweitsprache weit verbreitet) Schrift: Kirail Regierungssitz: Gezerdam (Hafenstadt, Gezer ist ein Fluß)</p>
Ungarstämme	<p>Stammesgesellschaft Stämme halten regelmäßig Hvedra ab (Ältestenrat) alle 6 Jahre zur Dreieinigkeit Hvedradata (Rat der Räte) Sprache: Ungar Schrift: Tiskali (Tiskal ist eine Gebirgskette) Ort des Thingthing: Ungarvik Weitere wichtige Städte: Rodograd</p>
Ælfenreich	<p>lose, teils nomadisch lebende, miteinander konkurrierende Sippenverbände kein festes Staatsgebiet Sprache: Nerenithal Schrift: Nerenithal</p>

Dvergr

unabhängig voneinander existierende Inselgemeinden sowie Hauptstadt auf dem nördlichen Kontinent
nach außen hin jedoch repräsentiert durch Ratsvorsitzende(n)
Vielgötterglaube jedoch mit verschobener Priorisierung
Sprache: Dvergr
Schrift: Joskin Runa

12 Hauptgötter

Sonnengott	Athun
Mondgöttinnen (Schwestern Athuns)	Mani Kani Ilteri
Mutter Erde (Mutter von Sonne und Mond)	Mara
Vater Himmel (Vater von Sonne und Mond)	Uodan
Feuer	Eldur
Wasser	Dwirr
Wind	Tuuli
Kampf	Sunaraz
Wissen	Shezrab
Liebe	Jubire

Nebengötter

Handel	Mestes
Reise	Veto
Handwerk	Ruadan

Mythologisch bedeutsame Vorkommnisse:

Dreieinigkeitszyklus (alle 6 Jahre)	Alle 3 Monde stehen in einer Reihe zu jeder zwölften Dreieinigkeitszyklus verdecken die Monde so die Sonne, eine solche Dreieinigkeitszyklus bezeichnet den Anbruch eines neuen Zyklus Von erster Überlappung bis zum Ende der Dreieinigkeitszyklus vergehen 30 Tage ein Monat andauerndes Fest Matarr und Ungar wählen in dieser Zeit Regierung/Ältesten neu Dvegr halten Rat und feiern Ælfen fasten in dieser Zeit
Tausendjähriger Krieg (historisch)	angeblich resultiert daraus die Entstehung der Völker wie sie heute sind davor gab es der Legende nach nur Kräl als "vernunftbegabte" Wesen, die dann Daeva und Zeythai erschufen und abtrünnige Kräl verwandelten sich in die anderen rassen, wie sie heute bekannt sind

Das Reich von Kirail (historisch)

ehemalige Weltmacht

erstreckte sich fast über den gesamten Kontinent, auf dem sich heute das Vereinigte Königreich sowie die Republik von Matarr befinden

Elemente:

Feuer (Eldur)

Wasser (Dwirr)

Erde (Mara)

Luft (Uodan)