



Maillon; Hilfe beim Weltenbau

Hallo ihr,

nachdem ich meine Geschichten meist relativ ohne (genauen) Plot und Plan geschrieben habe und es in einigen Aspekten gut funktioniert und in anderen eher weniger gut, dachte ich mir: Ich probiere mal was anderes.

Im Laufe der letzten drei, zwei Wochen ist diese Welt in meinen Kopf entstanden. Und ich weiß, dass zumindest die Völker ziemlich Fantasy-Durchschnitt sind.

Aber ich hoffe, die erfahrenden Weltenbauer und auch gerne alle anderen, lassen mir ihre Meinung da.

Ich erhoffe mir, das ich Feedback bekomme, was ich besser machen könnte, welche eventuellen Logikfehler es gibt, welche Schwierigkeiten sich auftun könnten, wenn man die Welt in eine Geschichte pressen will und welche Erfahrungswerte es gibt.

Und der Text ist etwas länger.

Ich bedanke mich im Voraus.

Man schreibt sich,

LG Kollyy

Hauptvölker:

Drachen:

Allgemein:

Sie sind die herrschende Rasse in Maillon. Nach den Lehren von Magister Toddrie wurden die Drachen geschaffen, um die anderen Völker zu beherrschen. Zudem stellen sie auch die Führung des Militärs. Ihr Herrschaftsanspruch wird von allen Völkern, außer den Zwergen und den Orks, akzeptiert. Bei den Menschen herrscht Uneinigkeit. Sie sind alle magisch begabt. Alle Drachen sind Elementarmagier.

Die fünf Königreiche werden von Drachenfamilien regiert. Diese Familien ordnen sich in Haupt- und Nebenfamilien. Zwischen den einzelnen und innerhalb einer solchen Familie gibt es Rivalitäten. Jede der Familien muss einige Mitglieder ihrer Hauptfamilie in den Drachenrat schicken, wo diese Streitigkeiten ausdiskutiert und beigelegt werden.

Aussehen:

Sie sind Gestaltenwandler. Sie haben einmal eine humanoide Form. Dabei sind sie durchschnittlich 2,80 Meter groß. Dabei reicht die Spanne von kleineren, etwa 2,60 Meter bis hin zu fast 3 Meter. In dieser Form sind ihr Bauch, Rücken und Kopf von feinem Fell in ihrer jeweiligen Schuppenfarbe bedeckt. Die Gliedmaßen und Gesicht sind schuppig, auch jeweils in ihrer Schuppenfarbe.

Die andere Form ist ihre wahre Gestalt. Als Drachen sind sie 20 bis 50 Meter lang, Durchschnitt sind um die 30 Meter. Ausgebreitet erreichen sie eine Spannweite von etwa 60 bis 100 Meter. Auch ihr ist ihr Rücken und Bauch, sowie die Unterseite ihres Schweifs mit Fell bedeckt. Bei den Wüstendracen ist dieses Fell sehr fein, bei den Eisdrachen sehr dicht. Die restlichen Partien ihres Körpers sind mit widerstandsfähigen, etwas ledrigen Schuppen bedeckt. Sie können Feuer spucken, was bei jüngeren Drachen mit etwa 40 Jahren in ihrer Jugend auftritt. Sie sterben nicht, können jedoch durch Gift und Waffen umgebracht werden. Sie sind auch äußerst krankheits- und giftresistent. Im Volksmund heißt es, was einen Drachen nicht sofort tötet, überlebt er. In ihrer wahren Natur mehr als in ihrer humanoiden Form.

Weibliche Drachen sind meist größer als die männlichen.



Maillon; Hilfe beim Weltenbau

Kultur:

Drachen, besonders jüngere, sind sehr neugierig. Sie verlassen, sobald sie erwachsen werden, das heimatische Zuhause und durchstreifen die Welt nach Wissen. Dabei lernen sie von elfischen Handwerkern oder von älteren Drachen. Diese Phase dauert unterschiedlich lange, bei einigen Drachen endet sie nie. Anschließend werden sie sehr territorial und bewachen ihr Gebiet und die Wesen, die darauf leben, sehr unnachgiebig. In dieser Zeit suchen sie sich auch ihre jeweiligen Partner. Drachen leben monogam und bleiben auch lange Zeit, meist über mehrere Jahrhunderte zusammen. Dabei suchen männliche und weibliche Drachen beide ihre Partner aus. Sie sind nicht sonderlich fruchtbar und haben selten mehr als ein Kind zur selben Zeit. Der weibliche Drache ist der dominante Partner und trifft Entscheidungen, während der männliche Partner für die Verteidigung des Gebietes zuständig ist.

Drachenküken sind mit 80 Jahren erwachsen. In ihrer Kindheit bleiben sie in der Nähe ihres elterlichen Elternhauses. Im Laufe ihrer Pubertät spalten sie sich immer mehr von ihren Eltern ab, bis die Küken als erwachsene Drachen sie verlassen. Manchmal werden sie auch vertrieben, wenn sie nicht gehen wollen.

Elfen:

Allgemein:

Nach Magister Toddrie ist die Aufgabe der Elfen das Handwerk, Religion, Verwaltung, Forschung und die Kunst. Sie stellen auch die Hauptstreitkräfte des Militärs. Sie akzeptieren den Herrschaftsanspruch der Drachen.

Aussehen:

Elfen sind etwas größer als die Menschen. Ihre durchschnittliche Körpergröße liegt bei 1,80 Meter. Sie sind schlank und haben spitze Ohren. Ihre Körperkraft, Ausdauer und Intelligenz übersteigt die eines Menschen. Männliche Elfen sind meist größer als weibliche.

Kultur:

Elfen schätzen Schönheit und Ästhetik. Kunst und Magie haben den höchsten Stellenwert in ihrer Gesellschaft, gefolgt vom Handwerk, Religion und der Forschung. Die Verwaltung und Militär stehen auf einer Stufe und bilden den Abschluss der kulturellen Hierarchie. Nach der Meinung vieler Elfen braucht man dafür weder Talent noch Kreativität.

Auch Elfen sind unsterblich, können aber auch durch Waffen, Gift und Krankheit umgebracht werden.

Sie gelten mit 50 Jahren als erwachsen. Die ersten 20 Jahre sind sie Kinder, leben in dem Haushalt ihrer Eltern und werden dort erzogen und unterrichtet. Die reicheren stellen dazu Hauslehrer an, bei den ärmeren tun dies die Eltern. Danach werden sie auf eine Schule geschickt, wo sie Unterricht in Politik, Rhetorik, Pflanzenkunde, Geschichte, Theologie, Medizin, Grundlagen der Kunst, Magie, Handwerk, Verwaltung und dem Militärwesen, Mathematik, etc. bekommen. Nach 10 Jahren ist diese Grundausbildung abgeschlossen und die Elfenkinder lernen unter einen Meister, den die Eltern bestimmen. Meist in dem Bereich, in dem auch die Eltern arbeiten. Wobei dies sich auch nach bereits gezeigten Talenten der Kinder richtet.

Elfen sind eher Patriarchisch organisiert. Der Mann umwirbt die Frau, welche meist zeitgleich mehrere Umwerber hat. Solch ein Balz kann mehrere Jahrhunderte dauern.

Menschen:

Allgemein:



Maillon; Hilfe beim Weltenbau

Die Aufgaben des Menschen ist hauptsächlich der Nahrungsanbau und die Verrichtung allgemeiner Arbeiten. Laut Magister Toddrie sind Menschen ein nur halbwegs geglücktes Experiment zu Erschaffung einer Arbeitskraft. Sie sind laut ihm zu intelligent dafür, doch zu grobschlächtig für anspruchsvollere Aufgaben. Elfen und Drachen nutzen Menschen als Diener, jedoch auch teilweise als Sklaven. Unter den Menschen herrscht Uneinigkeit, ob sie die Völkerordnung und Herrschaftsanspruch der Drachen ablehnen oder akzeptieren.

Aussehen:

Menschen sind durchschnittlich 1,60 Meter groß, mit Ausschlägen nach oben und unten. Bei Haar- und Augenfarbe gibt es große Diversität.

Kultur:

Menschen sind in den meisten Gegenden mit 16 Jahren erwachsen. Wie bei den Elfen ist das Familienleben sehr patriarchisch. Die Frau ist zuständig für die Kindererziehung und den Haushalt, während der Mann arbeitet und die letztendliche Entscheidungsgewalt über die finanzielle Mittel hat.

Nebenvölker:

Orks:

Allgemein:

Hier fehlt mir noch irgendwie die Aufgabe, die die Orks in dieser Welt wahrnehmen könnten.

Aussehen:

Orks sind durchschnittlich 2,50 Meter groß. Ihr Körperbau ist dabei stämmig und muskulös. Ihre unteren Eckzähne haben sich zu Hauern entwickelt, mit denen sie Feinde und Beute verletzen können. Ihr Speichel wirkt dabei sehr infektiös. Ihre Haut- und Augenfarbe reicht von grün bis braun, einige auch mit einem gelblichen Stich. Ihre Haut und Haare sind dicker und deutlich widerstandsfähiger als die von Menschen.

Ihre Körperkraft und Ausdauer ist auf dem selben Niveau wie Elfen, sind dabei ähnlich intelligent wie Menschen.

Kultur:

In ihrer Kultur ist Stärke und Macht eine wichtige Säule. Dabei wird die Stärke des Klans über das eigene Wohl gestellt. Der Häuptling des Klans wird von dem Rat der Weisen gewählt, welcher sich aus den ältesten und erfahrensten Jägern, Baumeistern, Kriegern und Hirten zusammensetzt. Daneben gibt es die Klanmutter. Dies ist die älteste Frau im Klan. Sie hat ähnliche Macht wie der Häuptling, ist ihm aber untergeordnet. In Fällen, wo der Häuptling den Klan nicht führen kann, übernimmt die Clanmutter die Führung. Sie entscheidet auch, wann ein neuer Führer gewählt wird, benötigt dafür allerdings die Unterstützung des Rates der Weisen.

Zwerge:

Allgemein:

Die Aufgabe der Zwerge ist nach Magister Toddrie der Bergbau und die Metallverarbeitung. Hier gibt es einen Überschneidung mit den Aufgaben der Elfen. Die Zwerge lehnen den Herrschaftsanspruch und damit die Völkerordnung der Drachen ab und haben ihr eigenes Königreich unter der Erde geschaffen. Es wird Handel mit den Städten, die sich in der Nähe ihrer Tore befinden, getrieben, ansonsten bleibt das Volk unter sich. Es herrscht Frieden zwischen den Zwergen und den anderen Völkern. Zwerge sind als solches nicht magisch



Maillon; Hilfe beim Weltenbau

begabt, beherrschen mit dem Erdformen eine eigene Art der Magie.

Aussehen:

Zwerge sind 0,80 bis 1,20 Meter groß, der Durchschnitt liegt bei 1 Meter. Ihr Körperbau ist stämmig und muskulös. Männliche sowie weibliche Zwerge tragen einen Bart, was die Unterscheidung für Außenstehende schwer macht. Ihr ganzer Körper ist mit Tasthaaren bedeckt. Zwerge sind in der Lage, die Beschaffenheit von dem Erdreich um sie herum in einem gewissen Radius zu ertasten.

Männliche und weibliche Zwerge sind etwa gleich groß.

Kultur:

Zwerge sind sehr religiös. Ihr religiöser Streit war und ist der Grund für ihre Isolation. Es finden sich kaum zwergische Händler außerhalb ihrer Gebiete.

Bei Zwergen wird wie bei den Elfen eine Zwergin von mehreren Zwergen umworben. Hier sind es meist nur zwei oder drei, in ganz seltenen Fällen vier.

Zwerge sind nicht unsterblich, werden aber deutlich älter als Menschen. Durchschnittlich werden Zwerge 500 Jahre alt. Zwerge sind mit 60 Jahren erwachsen. Mit zehn Jahren besuchen sie eine Schule, die sie 15 Jahre später wieder verlassen. Danach arbeiten sie hauptsächlich im Bergbau und der Verarbeitung von Erzen oder Edelsteinen, die sie aus dem Erdreich schürfen. Eine ausgeprägte Elternrolle gibt es in diesem Volk nicht. Die Kinder werden von der Gesellschaft erzogen. Nach dem Abschluss haben sie die freie Wahl, welchen Berufszweig sie einschlagen wollen.

Yparxis:

Allgemein:

Die Yparxis wurden knapp vor oder während des Völkerkrieges geschaffen. Der genaue Ursprung ist unbekannt und auch welche Völker daran beteiligt waren. Manche munkeln, es wären die Menschen gewesen, andere wenden ein, dass die Menschen das benötigte Wissen und die Fähigkeit nicht besaßen und besitzen. Fest steht, dass Magie im Spiel war.

Die Yparxis werden wie die Menschen als Sklaven eingesetzt. Da sie in dem ursprünglichen Plan der Götter nicht vorgesehen waren, sind sie nach Magister Toddrie auch kein Teil der Völkerordnung. Damit rangieren sie neben der allgemeinen Völkerhierarchie und stehen meist sogar noch unter den Menschen. In den Augen der Meisten sind sie nicht mehr als Nutztiere

Aussehen:

Die Yparxis sind Mischwesen aus Menschen und Säugetieren. Sie sind kleiner als Menschen und größer als Zwerge. Ihre durchschnittliche Körpergröße liegt bei 1,40 Meter. Je nach Gattung liegt ihre Körperstärke zwischen dem der Menschen und den der Elfen, bzw. Orks, jedoch meist näher bei den Menschen. Sie sind ebenso intelligent wie Menschen. Yparxis sind nicht in der Lage, in den Sprachen der anderen Völker zu reden.

Kultur:

Die Yparxis haben keine eigene nennenswerte Kultur. Ihre Partner werden meist von ihren Besitzern ausgesucht, um die erforderlichen Aspekte weiter zu perfektionieren.



Maillon; Hilfe beim Weltenbau

Welt (Maillon):

Religion:

Bestimmend ist der Glaube an Fanir und Hurir. Sie werden so wohl als Geschwister- als auch als Liebespaar verehrt. Sie haben die verschiedenen Völker geschaffen und ihnen, laut Magister Toddrie einen festen Platz zugewiesen.

Die Priester werden üblicherweise nur aus dem elfischen Volk rekrutiert. Bei den Zwergen und Orks entsprechend nicht. Sie zählen zwar nur zu dem kulturellem Mittelstand, werden aber dennoch hoch geschätzt. Ihre Aufgaben sind, die Träume und Visionen der beiden Götter zu deuten, die wöchentliche Messe abzuhalten und für das Seelenheil der Gläubigen durch Beichten zu sorgen. Die Kirche ist Maillonübergreifend. In jedem Staat gibt es ein führender Rat, die wiederum einem gewählten Hohepriester unterstehen. In den höheren Entscheidungsringen vermischen sich die Elfen der Kirche mit den Elfen aus der Politik. In den Räten sitzen immer zwei Drachen, es kann auch nur ein Drache zum Hohepriester gewählt werden.

Die Zwerge beten neben den beiden Hauptgöttern auch Juilloin an, der bei den Orks unter Karr'okash bekannt ist. Unter den Hauptvölkern gilt diese Art der Götterverehrung als Ketzerei und die Priester der Zwerge und Schamanen der Orks werden auch offiziell nicht zu der Kaste der Priester hinzugezählt. Diese beiden Völker werden deshalb auch die häretischen Völker genannt. Dieser Gott hat nach ihren Glauben ihre beiden Völker erschaffen und sie nicht in die Ordnung eingefügt.

Die Yparxi sind nicht religiös. Sie wurden während des großen Völkerkrieges geschaffen und gelten nicht als ebenbürtiges Lebewesen. Die Priester verweigern den Yparxis Aufnahme in den Kirchen und Behandlung in den öffentlichen, von der Kirche betriebenen, Hospitalen. Im Allgemeinen denken die Yparxi nicht häufig darüber nach.

Die Drachen sehen die beiden Götter weniger als übergeordnete Wesen, sondern mehr wie Elternfiguren. Sie stellen sich meist außerhalb der Kirche und werden von dessen Entscheidungen selten beeinflusst. Nur wenige Drachen beschäftigen sich eingehender mit dieser Thematik. Magister Toddrie war der bekannteste unter ihnen.

Menschen sind je nach Gebiet religiöser. In den Dörfern, die weit weg von den großen Zentren und ohne Priester oder andere Personen der Kirche sind, deutlich weniger, als in den Städten. Dort wird ebenfalls ein deutlicher Groll gegenüber dieser Kirche geschoben.

Magiesystem:

Allgemein:

Magier verwenden Mana zum Zaubern. Jeder Magier hat ein Manapool zur Verfügung, der bei jedem Magier individuell ist. Die Zauber sind auf die verschiedenen Disziplinen aufgeteilt. Jeder Magier kann theoretisch alle Zauber wirken, der limitierende Faktor ist der Manapool des jeweiligen Zauberers. Die Zauber der eigenen Disziplin fallen leichter und verbrauchen weniger Mana. Das liegt daran, dass die Runen mit Mana befüllt werden müssen. Je nach Affinität ist die Aufnahme des Manas in die Rune einfacher oder schwieriger. Alle Zauber der anderen Schulen verbrauchen deutlich mehr Mana. Zauber werden durch das Zeichnen von Runen gewirkt. Dabei wird die Rune in die Luft gezeichnet und mit Magie aufgeladen. Die Richtung, wenn es nicht direkt auf dem Ziel gezeichnet wird, wird mit der Rune verwoben. Eine solche Rune besteht aus dem Zauber, die Richtung und gegebenenfalls noch aus weiteren Kriterien. Die Stärke wird durch die Menge an Mana bestimmt, die der Zauberer in die Rune gibt. Während Novizen noch ganz penibel darauf



Maillon; Hilfe beim Weltenbau

achten müssen, was sie schreiben, können erfahrende Anwender etwas unpräziser sein. Bei ihnen wird der Wille auch über die Kontrolle des Manas weitergegeben.

Magier sind nicht an eine Disziplin gebunden. Die allermeisten zeigen Affinitäten zu zwei oder drei Schulen. Nur ganz selten ist jemand an eine Schule gebunden und noch seltener entwickelt ein Magier eine Affinität zu allen Schulen. Diese Personen werden Hochmagier genannt. Hochmagier finden sich ausschließlich bei den Drachen.

Magier finden sich in allen Völkern, bis auf den Zwergen und den Yparxis. Die Magiebegabung ist angeboren. Man benötigt trotzdem ein Ereignis, um die Magiebegabung zu aktivieren. In den Schulen wird der Neuling konzentrierter Magie ausgesetzt. Das Mana wird angeregt und beginnt zu fließen. Das Anregen des Manas kann auch durch wilde Magie passieren. Eine nicht angeregte Magiebegabung ist ungefährlich. Bei einer angeregten Magiebegabung hingegen zerfrisst das Mana irgendwann die inneren Organe. Um das zu verhindern, muss ein Magier regelmäßig zaubern. Je erfahrener und älter der Zauberer ist, desto länger dauert das. Auch ist das bei den Völkern unterschiedlich. Bei den Menschen geht es schnell. Menschliche Novizen müssen mindestens einmal die Woche ihren Manapool lehren, sonst tritt die Manasepsis auf. Elfische und orkische hingegen nur einmal im Monat. Bei Drachen kommt es sehr selten zu solch einer Sepsis. Drachenmagier brauchen nicht aktiviert werden. Sie können im Prinzip schon nach ihrer Geburt Zauber wirken.

Wenn das Mana aufgebraucht wird, fällt der Körper in einen tiefen Schlaf. Jeder Zauber kostet zudem Ausdauer. Mana wird durch Schlaf und Nahrung regeneriert.

Um mächtigere Zauber zu wirken und im Notfall nicht auf die körperinternen Manavorräte angewiesen zu sein, gibt es die Möglichkeit, Mana zu speichern. Dazu benötigt man eine bestimmte Rune. Im Prinzip kann man in jedem Material Mana speichern. Am häufigsten wird Metall verwendet, je edler, desto geringer ist der Verlust und besser die Aufnahme. Am besten sind Manakristalle. Dort ist der Verlust nahezu null und die Aufnahme am leichtesten.

Disziplinen:

Lichtmagie:

Magier dieser Schule können Zauber wirken, die Personen heilen können. Sie wird umgangssprachlich auch Heilmagie genannt. Neben dem Heilen können Magier dieser Schule auf Tiere einwirken. Ein anderer Anwendungsbereich ist die Veränderung von Körpern und deren Eigenschaften.

Elementarmagie:

Elementarmagier können die Elemente dazu bringen, meist zerstörerische, Formen anzunehmen. Auch wenn das gemeine Volk damit Feuerbälle verbindet, können diese Magier deutlich mehr und es ist die wohl vielseitigste und am weitesten verbreitete Schule.

Verzauberung:

Die Schule der Verzauberung widmet sich dem Verzaubern von Gegenständen. Dabei werden Runen in das Material eingraviert oder auf die Oberfläche aufgezeichnet und magisch aufgeladen. Solange die Runen unbeschädigt sind, wirkt die Verzauberung. Der Magier muss bei den Runen darauf achten, dass sie miteinander kompatibel und harmonisch sind, ansonsten könnte der Gegenstand kaputt gehen.

Schattenmagie:

Die Schattenmagie unterwirft den Willen anderer Lebewesen. Dabei wird etwas von dem eigenen Mana in



Maillon; Hilfe beim Weltenbau

den zu beherrschenden Körper gepflanzt. Hierbei werden die Runen direkt auf die Haut des Opfers geritzt oder gezeichnet. Die Menge des Manas und die Qualität und bestimmt dabei den Ausmaß der Kontrolle. Diese Form der Magie wird nicht gelehrt und eine solche Affinität ist unter den Magiern die seltenste.

Illusion:

Die Magier dieser Schule sind in der Lage, die Sinne anderer Lebewesen zu täuschen. Die Täuschung kann dabei auf optischer, haptischer, akustischer und olfaktorisch Ebene stattfinden. Die Runen der Illusion sind neben der Schule der Verzauberung die komplexesten.

Politisches System:

Das vorherrschende System ist die Monarchie. An der Spitze jedes Königreich ist eine Drachenfamilie.

Die Zwerge haben eine Königin, die aber nur repräsentative Aufgaben übernimmt. Die politischen Entscheidungen werden in einem Parlament und schlussendlich von dem Kanzler getroffen.

Bei den Orks übernimmt der Häuptling die politische und gesellschaftliche Führung. Unterstützt wird er dabei von der Klanmutter.

Staaten:

Königreich 1:

Königreich 1 betreibt Bergbau und Landwirtschaft und hat ein erfahrendes und gut ausgerüstetes Heer. Das Heer war in der Lage während des Völkerkrieges das Gebirge zwischen sich und dem Vasallenstaat 1 zu überqueren und es zu erobern.

Das Königreich grenzt an den Vasallenstaat 1 und an das Hallersche Meer. Hinter dem Grenzgebirge zwischen sich und dem Vasallenstaat beginnt die Staubwüste. Es teilt sich eine winzige Grenze mit dem Königreich 5.

Es ist neben Königreich 2 das mächtigste und wirtschaftlich stärkste Reich. Die Drachenfamilie gehört zu den einflussreichsten.

Vasallenstaat 1:

Der Vasallenstaat 1 wurde während des Völkerkrieges erobert. Da es durch hohe Berge und die Staubwüste an den Grenzen geschützt ist, bestand der Hauptteil der Armee aus der Marine. Dafür wird in den Wäldern Holz gefällt.

Königreich 2:

Königreich 2 befindet sich auf einer Halbinsel. Die stärksten Wirtschaftszweige sind Holzverarbeitung und die Landwirtschaft. Das Königreich hat ebenso eine mächtige Marine.

Es grenzt nur an das Meer und den Vasallenstaat 2.

Vasallenstaat 2:

Der Vasallenstaat 2 hat nur den Bergbau und die Viehzucht. Deshalb hat es sich anfangs mit dem Königreich 2 verbündet. Während des Völkerkrieg wurde die Herrscherfamilie des damaligen Königreiches beinahe komplett vernichtet und die Familie des Königreich 2 übernahm die Landen. Die Überreste der Familie wurde als Nebenfamilie aufgenommen und regiert das Land.



Maillon; Hilfe beim Weltenbau

Es grenzt an das Königreich 2, an die Staubwüste und das Königreich 4.

Königreich 3:

Königreich 3 hat als Wirtschaftszweig den Bergbau. Das halbe Land wird von hohen Bergen dominiert. Die andere Hälfte wird durch Viehzucht und Ackerbau dominiert. Es hat kein nennenswertes Militär. Um eine Invasion des mächtigen Nachbarn Königreich 1 zu verhindern, ist es mit Königreich 2 verbündet.

Es grenzt an Königreich 4, die Staubwüste und dem Vasallenstaat 2.

Königreich 4:

Königreich 4 hat hauptsächlich Viehhaltung und Landwirtschaft. Es ist das flächenmäßig kleinste Land und auch das Ärmste. Es hat auch kein wirkliches Militär. Seine Herrschaftsfamilie ist stetig um eine neutrale Haltung bemüht und hat einen großen Einfluss im Drachenrat.

Als Nachbarn hat es den Vasallenstaat 2, Königreich 3 und die Staubwüste.

Königreich 5:

Königreich 5 hat Holzwirtschaft und die Fischerei. Die Händlergilden des Königreiches 3 und 5 haben sich zu einer Hanse zusammengeschlossen. Das Königreich 5 ist mit dem Königreich 1 verbündet. Die Meerenge zwischen dem Königreich 5 und 2 führt immer wieder zu Spannungen.

Es grenzt an das hallersche Meer und dem Königreich 1.

Gruppierungen:

Staubwandler:

Die Staubwandler sind eine Gemeinschaft von hauptsächlich Menschen und Elfen, die Aufträge annehmen, die in die Staubwüste führen. Gelegentlich werden auch andere Aufträge angenommen, wie Überbringungen oder Begleitungen. Sie zeichnen sich dadurch aus, dass sie ein ausgeprägtes Loyalitätsbewusstsein haben. Sie sind unbestechlich und vertrauenswürdig. Wenn zwei Staubwandler das selbe Ziel haben gilt: Wer es zuerst findet, darf es behalten. Ein Staubwandler greift keinen anderen Staubwandler an.

- Loyalität gegenüber dem Auftraggeber
- Loyalität gegenüber den Staubwandlern
- Wer es findet, darf es behalten
- Neutralität
- Schutz der Unbeteiligten

Es gibt keinen wirklichen Anführer der Staubwandler. Es wird sich regelmäßig an verschiedenen Orten getroffen. Dort werden neue Rekruten vorgestellt, in die Reihe der Staubwandler aufgenommen oder auch Namen auf die Todesliste gesetzt, die gegen die Regeln der Staubwandler verstoßen haben. Damit wird ihnen der Status als Staubwandler aberkannt. Die anderen Staubwandler sind verpflichtet, den betreffenden Wandler bei Sicht zu töten. Bei besonders gefährlichen Individuen werden Staubwandler auch auf die Suche geschickt.

Jeder ausgebildete Staubwandler kann Rekruten empfehlen. Dabei ist es unwichtig, was die Personen vorher gemacht haben. Das führt dazu, dass sich bei den Staubwandlern meist ehemalige Sklaven, Schuldner und dergleichen sammeln. Auch das Geschlecht und die Rasse ist egal. Die Aufnahme zum



Maillon; Hilfe beim Weltenbau

Rekruten wird durch einen Staubwandler empfohlen. Danach müssen die neuen Anwärter sich einem Verhör von drei Staubwandlern stellen. Dabei kann jeder der drei den neuen Rekruten ablehnen. Sollte das passieren, wird der Rekrut abgelehnt.

Nach der Aufnahme wird der Rekrut einem Staubwandler zugeteilt, der ihn dann ausbildet. Das ist keiner der vier, der ihn empfohlen oder geprüft hat.

Bei den Staubwandlern finden sich hauptsächlich Menschen, aber auch Elfen, Orks und wenige Yparxis und keine Zwerge. Da Drachen in den Familienhierarchien gefangen sind, wurden sie immer abgelehnt. Dadurch werden sie auch nie durch einen Staubwandler vorgeschlagen, auch wenn es theoretisch möglich wäre.

Staubwandler stehen außerhalb der Gerichtsbarkeit der Königreiche. Sie können nicht vor Gericht gestellt werden, sie werden allerdings auch nicht von den Gesetzen geschützt. Deshalb bekommen Staubwandler, wenn sie für Personen einen Auftrag erfüllen, einen Schrieb mit, der sie für die Dauer des Auftrages unter den Schutz des betreffenden Auftraggebers.

Drachenrat:

Der Drachenrat besteht aus Mitgliedern der fünf Herrscherfamilien der Drachen. Sie werden durch andere Mitglieder beraten und unterstützt. Den Vorsitz hat die Familie des Königreiches 3. Die Konfliktparteien sind von der Abstimmung ausgeschlossen. Um zu verhindern, dass sie trotzdem Einfluss auf die anderen Mitglieder nehmen, werden sie isoliert. Anschließend wird bei einer Anhörung erst die Positionen der einzelnen Parteien einzeln angehört, danach wird die Problematik mit den beiden Vertretern diskutiert. Zum Abschluss treffen sich die restlichen Vertreter und fällen ein Urteil.

Die Vertreter sind der Objektivität verpflichtet. Außerdem schwören sie den machtpolitischen Interessen der eigenen Familie ab und versprechen, jede Entscheidung dem Wohle Maillon unterzuordnen.

Die Priester Galesches:

Diese Priester sind eine Sekte, die sich kurz nach dem oder kurz vor dem Ende des Völkerkrieges von der Hauptkirche abgespalten haben. Sie beten die Maschinen an und glauben, dass die beiden Götter während des Krieges von Galesch vernichtet wurden.

Galesch wird als Maschinenwesen angebetet. Sie steht für Optimierung und Effektivität. Die Gläubigen versuchen sich selbst mit magischen oder maschinellen oder einer Verbindung der beiden selbst zu verbessern. Da sie ebenfalls die Völkerhierarchie ablehnen, ist sie besonders für Menschen und Yparxis interessant. Allerdings finden sich in ihren Reihen auch Elfen, die die Herrschaft der Drachen ablehnen. Zwerge und Orks sind selten. Drachen gelten als letzten Überbleibsel der alten Götter und müssen vernichtet werden.

Freiheit durch Einheit,
Einheit durch Gleichheit,
Gleichheit durch Glauben.

Sie gelten in den gesamten Königreichen als verboten und werden erbarmungslos verfolgt.



Maillon; Hilfe beim Weltenbau

Geschichte:

Völkerkrieg:

Der Völkerkrieg war ein Konflikt, der sich ein tausend Jahre hinzog, und nach einigen Schlachten in einem monatelangen stetigen Kampf in der jetzigen Staubwüste gipfelte.

Im Krieg standen sich die Menschen, die Zwerge und die Orks als die Sterblichen den Drachen und den Elfen als den Unsterblichen gegenüber. Letztendlich gingen die Drachen und Elfen als Sieger hinaus. Doch alle Parteien hatten schwere Verluste erlitten.

Die Unsterblichen hatten Magie und die Sterblichen Technik. Während der Schlacht in der Staubwüste, bzw. dem sechsten Königreich, wurden von beiden Seiten immer mächtigere und zerstörerische Magie und Technik eingesetzt.

(Ähnlich wie beim ersten Weltkrieg. Giftgaseinsatz, Grabenkriege, etc.)

Lesen Sie [hier](#) die komplette Diskussion zu diesem Text ([PDF](#)).