



# Setting Guide Thilenroy

# Disclaimer:

Dieser Text beinhaltet einen Teil des Wissens, welches einem Charakter, der in Thilenroy aufgewachsen ist, als selbstverständlich erscheint. Es ist daher durchaus möglich, dass das Wissen löchrig oder gar fehlerhaft ist, denn was weithin als gegeben gilt, mag sich nicht immer als Wahrheit herausstellen. Es handelt sich außerdem nur um eine kurze Zusammenfassung, d.h., dass durchaus Themen vergessen worden sein können, die jedem Thilenroyer glasklar scheinen. Hier bitte ich um Geduld und Vorschläge für Ergänzungen.

# Allgemeines:

- Real existierende Götter (Der Bevölkerung Thilenroys ist bewusst, dass die Götter jederzeit in ihrer Welt auftauchen können, ob als Sturm am Horizont, ein Reh im Wald als verführerische Femme Fatale auf einer Party. Sie handeln nach ihren eigenen Prinzipien und arbeiten auf Ziele hin, die den Sterblichen oft verborgen bleiben) geben großen, in der ganzen Republik verbreiteten, Kirchen Macht und die Kleriker, Priester und Paladine genießen großes Ansehen.
- Obwohl die Geschichtsschreibung in Thilenroy definitiv zu wünschen übrig lässt, können in Stammbäumen und manchen Aufzeichnungen Hinweise darauf gefunden werden, dass die Welt schon unglaublich alt ist und viele Geheimnisse und unbekanntes Wissen in der Vergangenheit verschwunden ist. Es gibt unbekannte Ruinen, die moosüberwachsen im Wald gefunden werden wollen, Gemäuer, deren Erbauer niemand kennt und andere Phänomene, die einer Erklärung bedürfen.
- Magie ist durchaus ein üblicher Anblick in Thilenroy. Jeder Bauer weiß, dass es mächtige Magier gibt, in Städten werden magische Kerzen zur Beleuchtung benutzt usw. Diese Magie geht jedoch nur von wenigen aus, die an den elitären Akademien ausgebildet werden oder plötzlich und überraschend bei wenigen scheinbar glücklichen manifestieren. Eine große Anzahl derer, die an der Ausbildung gescheitert sind, verdient ihr Geld als Scharlatan oder als besonders begabter Rausschmeißer oder gar Bandenchef.

# Glaube/Götter/ Halbgötter:

## 7 Götterglaube in Thilenroy:

- Amnrey, Göttin des Lichts, der Ehre und Ordnung, der Wahrheit, (Symbol=Sterne)
- Iara, Göttin des Lebens, der Natur, der Geburt, (Symbol=Reh)
- Lomen, Gott des Friedens, der Liebe, der Freundschaft, der Freude (Symbol=Schwalbe)
  
- Thorgny, Gott der 7 Elemente (Feuer, Erde, Wasser, Wind, Blitz, Eis & ?)
  
- Dawlis, Göttin der Finsternis, des Hinterhalts, der List, des Chaos (Symbol=Labyrinth)
- Chimon, Gott des Todes, des Verderbnis, der Krankheit, der Seuchen (Symbol=Totenschädel)
- Helamon, Gott des Krieges, des Hasses, des Verrates (Symbol=Eisenkette)

Der 7 Götterglaube ist der verbreitetste Glaube in Thilenroy. 99% der Population gehört diesem Glauben an und die anderen Glaubensrichtungen sind meistens mit Vorurteilen behaftet oder sogar komplett unbekannt. Obwohl die 7 Götter hauptsächlich aus den 7 oben genannten Götter besteht, gibt es noch unzählige Halbgötter und Viertelgötter, die allesamt Kinder der Götter sind. Oft sind es Kinder zweier Götter, aber auch manchmal einer Gottheit und eines anderen mächtigen Wesens oder gar eines Sterblichen.

## Stellung in der Gesellschaft:

In der Gesellschaft werden öffentlich ausschließlich Amnrey, Iara und Lomen angebetet. Amnrey wird als Göttin des Lichts, der Gerechtigkeit und der Ehre verehrt, Iara als Göttin des Lebens und der Aufrichtigkeit und Lomen als Gott des Friedens und der Liebe. Außerdem wird Thorgny als Herr der 7 Elemente verehrt oder besser gesagt besänftigt. Ihm werden viele Opfer dar gebracht, auf dass er sich für die helle Seite entscheide und nicht in seine zerstörerische Wut verfällt. Die Verehrung dieser 4 Kinder ist weit verbreitet und so gibt es in jeder Stadt große Tempel und mehrere Götterdiener. Die übrigen 3 Götter werden höchstens im geheimen verehrt, wo Krieg ersehnt, mit dem Tod umgangen oder grausame Plänen geschmiedet werden.

## Weltenmythos:

Die 7 Götter werden weithin als Kinder des Einen betrachtet. Sie lebten glücklich miteinander und der Eine schenkte jedem seiner Kinder einen blauen Stein, die so

wunderbar schienen, wie nichts anderes je zuvor und die Götter schätzen jeder seinen Stein höher als alles andere. Doch die Götter gerieten in einen Streit miteinander und so teilten sich die Kinder in 2 Gruppen auf. Denn Amnrey wollte Ordnung in das Chaos bringen, während Dawlis das Chaos über alles andere liebte. Schließlich kam es zum Streit um die Steine der anderen, denn mit deren Hilfe konnte man das Chaos ausbreiten oder Ordnung herstellen. Und so begannen die Kinder zu streiten und später sich zu schlagen. Da wurde der Eine zornig und verbannet die Götter auf die Welt, bis sie ihren Streit geklärt haben sollten. Am Anfang waren die Kinder friedlich und erkundeten die Welt, bis Dawlis Verlangen nach Chaos und Amnreys Wunsch nach Ordnung erneut aufeinander trafen und der Krieg so in Madea fortgesetzt wurde. Eines Tages verschwand der blaue Stein von Thorgny, und so schwor Thorgny, der bis jetzt nicht am Kampf teilgenommen hatte, sich gegen jene Kinder zu stellen, die seinen blauen Stein gestohlen hatten. Und somit wird Thorgny das Schicksal der Welt entscheiden und die Waage ins Ungleichgewicht bringen, je nach dem, für wessen Seite er sich entscheiden wird. Seither führen die Kinder mal mehr, mal weniger aktiv Krieg gegeneinander, doch sie versuchen immer, die Bewohner der Welt auf ihre Seite zu ziehen, um einen Vorteil daraus zu ziehen.

## Tod und Leben:

Iara, die all ihre Geschicke dem Leben zuwandte, setzte schnell die ersten lebenden Dinge in die Welt, bis schließlich allerlei Leben in der Welt war. Da sah Chimon was Iara tat und neidete ihre Künste. Und so lässt Chimon jedes Lebewesen, dass auf Erden wandelt, von seinen Dienern in sein Reich bringen, wo er sie persönlich von der Pforte des Totenreiches erwartet. Dort müssen sie bleiben, bis Oberst zu Unterst gekehrt ist und die Kinder ihre Lektion gelernt haben, denn niemandem ist es möglich dort hinein zu dringen. Daher ist es üblich, dass die Toten so schnell wie möglich nach dem Tod verbrannt werden, da Thorgny sie direkt zu Iara bringen soll, sodass Chimon keine Chance hat, die Toten in sein Tiefes Reich zu befördern.

## Halbgötter:

Im Glauben der 7 Götter gibt es hunderte Halbgötter, von denen nur eine kleine Zahl im Volk weithin bekannt sind. Priester und Gelehrte, die sich mit dem Thema beschäftigen, können über 30 Halbgötter nennen, doch da nur wenige von ihnen relevant für das tägliche Leben sind, beschäftigt man sich kaum mit ihnen.

Bekannt sind:

- Feleisa, Dienerin Amnreys, als Beschützerin der Benachteiligten, die zu Unrecht leiden (Siehe Feleisa Orden) oft dargestellt als junge Frau in schimmernder Rüstung und bodenlangen Haaren
- Kelenga, Dienerin Iaras, die oberste Jägerin und Hüterin der Wälder und Bäume, oft dargestellt als Elfe mit einem Geweih, die durch den Wald geistert,
- Vanima, oberste Dienerin Amnreys, kümmert sich um die Bestrafung der Sünder (Siehe Vanimarar Orden), oft dargestellt als blasse Frau mit einem Sternenkranz in den Haaren
- Semenael, Diener Lomens, Hüter des Friedens (Siehe Semenael Orden)
- Sophia, Dienerin Iaras, Vertreterin der Freiheit, Wolken und Unschuld, oft dargestellt als kleines Mädchen auf riesigem Adler
- Ischnagog, Diener Chimons, Verbreiter der Krankheiten und Reinigung der Schwachen, oft dargestellt als riesiger Tausendfüßler

- Schrachnar, Diener Dawlis', Flüsterer in den Schatten, Diener der Finsternis und Verschlinger des Lichtes, oft dargestellt als undurchdringlicher schwarzer Nebel,
- Bobzumba, Diener Thorgnys, Erschaffer der Berge und Rivale der Erdmonster, oft dargestellt als riesiger Steinmensch, schlafend mit einem offenen Auge unter einem Gebirge oder mit einem riesigen Erdwurm ringend
- Zrow, Diener Thorgnys, Gebieter der Vernichtenden Lava und Versenger der Lüge, oft dargestellt als riesiger zorniger Humanoid mit Hornartigen auswachsen, seinen Dreizack aus glühendem Eisen in der Hand

•Cogli, Der Colgli Glaube ist ein von vielen belächelter Glaube, der fast ausschließlich in Zentrum Thilenroys bei den Bauern und Farmern vertreten ist. Diese sind sich sicher, dass die Gottheit Colgi über sie wacht und ihre Ernten beschützt. Es gibt keine wirklichen Werte, für die Cogli steht, doch die Bauern opfern stets einen Teil ihres Ertrages an Cogli. Einige Bauern schwören, dass sich Cogli ihnen als riesiger schwebender Maiskolben offenbart hatte.

•Syghysso, Der Syghysso Glaube entstand wohl in Syrakus und wird auch ausschließlich dort praktiziert. Er basiert auf einer Legende, die die Geschichte von Syghysso erzählt und wie diese Syrakus in Zeiten größter Not beschützte, doch diese ist außerhalb Syrakus recht unbekannt. Die Anhänger Syghyssos sind in der Öffentlichkeit immer in rote Roben gekleidet, die Hoffnung und Sicherheit ausstrahlen. So sind die Anhänger vor allem bei Festen in großer Anzahl zu finden, denn jeder Gläubige kann einen solchen Mantel tragen. Die Kraft der Göttin liegt in der großen Menge und Einheit der Anhänger, denn der Wille der Patronin scheint sich hauptsächlich in der Gruppe zu offenbaren. So gibt es im Tempel oft hunderte in rot Gekleidete, ohne dass Oberhäupter ersichtlich sind. Es gibt zwar immer wieder kleinere Züge von Gläubigen, die in Gruppen unterwegs sind, doch die Gründe sind niemals die selben. Dieser scheinbare mangel an Organisation wird von Außenstehenden oft mit einem Kopfschütteln quittiert, doch für viele ist dies ein Beweis für Syghyssos helfende Hand.

# Städte&Politik:

## Thilenroy:

Das Land Thilenroy erstreckt sich von Thorgny's Mauer im Osten bis zur ewigen See des Westens. Im Süden wird Thilenroy von der Seezunge begrenzt, wobei Geltan, die Kolonie weit im Süden auch noch zu Thilenroy gehört. Im Norden wird Thilenroy jedoch von der Zentaurensteppe begrenzt, deren früherer Name in Vergessenheit geraten ist. Nördlich der Seezunge besteht die Küste zumeist aus wunderschönem Sandstrand, der in eine langgezogene Wiesenlandschaft und Gebirgen übergeht. Hier werden die meisten Lebensmittel in Thilenroy hergestellt. Je näher man Thorgnys Mauer kommt, desto bergiger wird die Landschaft und desto mehr Bäume findet man auch. Vereinzelt findet man kleinere Wäldchen, Seen und Hügel, die meist Einfluss auf die lokalen Bräuche haben. Thilenroy ist unglaublich groß, doch nur erstaunlich wenig besiedelt. So gibt es zwar einige große Städte, die von unzähligen Gehöften und Dörfern umgeben sind, doch nicht weit entfernt herrscht oft die Wildnis und das Unbekannte, das auf keiner Karte zu

finden ist. Die Anzahl der Eigenbrötler, die unabhängig und abgeschottet von der Gesellschaft leben ist relativ gering und nur an großen Straßen findet man Gasthäuser. In Thilenroy wird eine Sprache gesprochen, die gemeinhin als Melarin bekannt ist.

## Geschichte:

Thilenroy ist ein auf allen Seiten begrenztes Land und es herrscht kein Kontakt mit den Nachbarregionen. Daher gab es vor nicht all zu langer Zeit noch viele Länder, die sich untereinander stritten, die eigenen Grenzen hüteten und Kriege miteinander führten, da sie von außen keine Gefahren zu fürchten hatten. Doch mit dem Krieg der Hufe, also dem Eindringen der Zentauren aus dem Norden, schlossen sich die Länder zusammen und gründeten Thilenroy, aus der Not der Bedrohung heraus. Inzwischen hat sich die Republik eingespielt und nur noch selten gibt es Konflikte zwischen den einzelnen Teilen, wenn dann meist zwischen Syracus und Illengard, die einst die ärgsten Feinde waren. Seit dem Krieg der Hufe, ist die Verbindung zum großen Zwergenkönigreich im Norden abgebrochen und Thilenroy ist auf sich alleine gestellt. Es gibt allerlei Kriege, Intrigen und Konflikte, die vom Dunkel der Vergangenheit verschluckt wurden, da erst seit den Aufzeichnungen des Krieges der Hufe die Notwendigkeit erkannt wurde, über die Vergangenheit genauestens Bescheid zu wissen. So muss ein Großteil der Geschichte aus mündlichen Überlieferungen, Gruselgeschichten und Sprichwörtern abgeleitet werden und jeden Tag sterben wahrscheinlich Menschen, die Wissen mit ins Grab nehmen.

## Regierungsform:

Thilenroy wird von 2 Räten in Illengard regiert. Der weite Rat setzt sich aus einflussreichen Persönlichkeiten aus ganz Thilenroy zusammen und der Hohe Rat besteht aus:

- dem führenden Magier Thilenroys (Gewählt vom Bund des sehenden Auges)
- dem Obersten der Amnrey Kirche in Illengard
- dem obersten Heerführer Thilenroys
- oberster Alchemist/Wissenschaftler
- obersten Flüsterer
- Schatzmeister von Thilenroy
- oberster Hafenmeister Syracus'

Der Weite Rat tagt ununterbrochen in Illengard und es ist seine Aufgabe, jegliche Probleme und Vorschläge zu diskutieren und über diese zu entscheiden. Der Hohe Rat tagt nach bedarf, wobei die genaue Anzahl der Tagungen, genau wie der Tagungsort (aus Sicherheitsgründen) unbekannt sind. Der Hohe Rat kümmert sich um die wirklich schwerwiegenden Probleme und hat außerdem das Recht, jede Entscheidung des Weiten Rates außer Kraft zu setzen; was tatsächlich regelmäßig vorkommt.

Es ist nicht möglich, in beiden Räten beizusitzen, wobei trotzdem Bezug und Ratschläge auf den jeweils anderen Rat genommen werden kann. Die Regierung verfügt über einen immer zu kleinen Obolus, der sich hauptsächlich aus Zöllen und Abgaben verschiedener Institutionen speist. Die Ein- und Ausgaben sind meist haarklein kalkuliert und somit bleibt nicht viel Spielraum, um zusätzliche kostspielige Ausgaben zu tätigen.

# Städte:

## •Altor:

Altor ist eine Stadt, die im Jahre 84 JbE von den Zentauren zerstört wurde, als der Krieg der Hufe tobte. In diesem Krieg etablierten sich der breite Grenzfluss als neue Grenze des Reiches, doch Altor wurde nie wieder aufgebaut und so leben die meisten Menschen aus Altor nun in Vallenheim. Altor ist heutzutage nur noch eine Ruine.

## •Eldenair:

Eldenair ist das Gefängnis, wo alle Verbrecher Thilenroys ihre Zeit absitzen. Die riesige Höhlenanlage im Ellen-Berg befindet sich nördlich von Illengard und südlich von Grennenhall. Der einzigartig hohe Giltongehalt des Ellen-Bergs verhindert jeglichen Einsatz von Magie innerhalb Eldenairs und somit ist es auch möglich, mächtige Magier hier gefangen zu halten. Für die meisten Gefangenen werden die einfachen Zellen genutzt, die sich entlang der spiralförmig abwärts führenden Treppen finden. Für Gefangene, die etwas mehr Sicherheit benötigen, wird ein System aus von der Höhlendecke hängenden Käfigen benutzt. Sie können herabgelassen werden, um Gefangene hineinzulassen, und werden erst wieder herabgelassen, wenn sie ihre Zeit abgesessen haben. Man munkelt außerdem von den Hochsicherheitszellen, über deren genaue Beschaffenheit oft spekuliert wird. Die Gefangenen werden von Celests mit Nahrung versorgt. Bis jetzt gab es nur zwei Gefangene, die aus Eldenair entkommen sind.

## •Feridau:

Feridau ist eine kleine Stadt nördlich des Hains der tausend Ratten und südlich des dunkeln Walds der Dornen. Es ist ein Städtchen, das zwar nicht außergewöhnlich groß, doch voller Leben ist. Feriadu ist eine sehr junge Stadt, die entstand, als junge Menschen aus ganz Thilenroy nach einer neuen Heimat suchten. So sieht man in Feridau mehr junge Eltern und kreative Ideen als sonst irgendwo. Feridau ist außerdem für seine freundlichen Bewohner bekannt und in Feridau verdienen die meisten Menschen ihr Geld in der Holzindustrie.

## •Geltan:

Geltan ist die erste Kolonie Thilenroys. Auf der Suche nach neuen Lebensräumen fertigten die Schiffsbauer in Syracus, auf Befehl der beiden Räte Illengards, 3 Schiffe an, die die Küste südlich der Seezunge erforschen sollten. So segelten sie 50 JbE nach Süden, in einem großen Bogen um die Seezunge und fanden dort einen Wald, der heute Wald der grausamen Schatten genannt wird. An der Küste hielten die Forscher inne, da ihnen nicht nur die Vorräte langsam ausgingen, sondern die See ihnen auch so einiges abverlangte. So beschlossen die hohen Kapitäne, dort einen Außenposten einzurichten, von dem aus man später weiter nach Süden fahren könnte und wo man außerdem den

Dschungel, der dunkel und einladend vor ihnen lag, erforschen sollten. Die Menschen, die von ganz Thilenroy nach Geltan zogen, waren zuerst sehr begeistert von ihrer neuen Heimat in diesem exotischen Wald und so florierte die neue Zivilisation. Erst später wurde öffentlich, dass einige Einwohner auf mysteriöse Weise verschwanden und die Geltaner munkelten von dunklen Schatten, die durch den Wald schlichen und Ahnungslose in den Wald entführen. Aus Thilenroy bekamen die Geltaner Hilfe, doch trotz allen Bemühungen konnte dem Verschwinden kein Einhalt geboten werden und so fingen die Geltaner an, sich zu fürchten. Es wurden hölzerne Barrikaden gebaut, die Geltan von dem Wald trennen, doch auch dies zeigte keine Erfolge. So endete die Zuwanderungswelle und Geltan kämpft seither um Einwohner und Ressourcen.

## •Grennenhall:

Grennenhall liegt an Thorgnys Mauer ungefähr in der Mitte Thilenroys. Bei Grennenhall handelt es sich um die Stadt, in der die astrale Elite Thilenroys beheimatet ist. Die Stadt, falls man Grennenhall Stadt nennen will, ist in vier Bereiche eingeteilt, die jeweils durch Mauern und magische Mittel voneinander getrennt sind. Der Äußerste Ring ist sehr klein, doch für jeden zugänglich, egal ob magisch begabt oder nicht. Hier gibt es einige kleine Läden, wo überschüssige magische Gegenstände, die z.B. durch Übungen entstehen, verkauft werden. Außerdem gibt es einige Audienzzräume, wo verschiedene Probleme besprochen oder Verträge geschlossen werden können. Selten sieht man jedoch höhere Magier oder gar führende Köpfe der Akademie. Denn je weiter man in der Rangordnung der Magier aufsteigt, desto weiter wird man auch in Grennenhall vorgelassen.

Die eigentliche Akademie ist in drei Abteilungen unterteilt. Im zweiten Ring Grennenhalls werden die Auszubildenden in der theoretischen Magie ausgebildet, denn darauf ist die Grennehaller Akademie spezialisiert. Eine Ausbildung dauert so lange, bis man die berühmte berüchtigte Prüfung besteht, die sogenannte Wissensfrage. Wer diese unglaublich schwere Prüfung besteht, erhält seine magische Augenbinde und wird in die Welt entlassen. Doch die meisten jungen Magier, angestachelt durch beiläufige Bemerkungen der Lehrmeister, suchen in der Welt außerhalb der Akademie nach Wissen, das ihnen den Zugang in inneren Ringe Grennenhalls bringt, doch nur die wenigsten finden je wieder ihren Weg in auch nur den dritten Ring. In diesem finden sich die Lehrmeister oder andere mächtige Magier, die die meisten anderen Magier bei weitem überschreiten. Von dieser verschworene Gemeinschaft dringt selten etwas in die äußeren Ringe, doch sind ihre Mitglieder bekannt und man kann sie mit etwas Glück sogar im ersten Ring antreffen. Um das Zentrum Grennenhalls ranken sich viele Gerüchte unter den Schülern, aber vor allem unter der Bevölkerung Thilenroys. Es ist einer der größten Geheimnisse Thilenroys, wer Mitglied des Zentrums ist und welches Wissen sich dort befindet.

## •Hillen:

Hillen ist ein ehemaliges kleines Fischerdorf, das heutzutage jedoch Zentrum jeden Handels des Nordens ist, da hier die Waren aus Illenport und Syracus ankommen, die der Norden zum Überleben benötigt. Dies wird teilweise durch extreme Sicherheitsmaßnahmen gewährleistet, sodass Piraten in und vor Hillen keine Chance haben, die Handelsschiffe zu überfallen. So findet man in Hillen hauptsächlich Handelsposten und kleine Lädchen, die Waren aus dem Süden verkaufen oder nach Vallenheim weiter liefern.



Man findet am Hafen außerdem nicht nur zahlreiche Fischerhäuser, doch auch einige Seefahrerkneipen, wo es schon sehr derbe zugehen kann. In Hillen findet man wenige bis keine hochgebildeten oder gar magischen Einwohner.

## •Holland:

Holland ist ein kleines Fischerdorf, das von Thilenroy scheinbar vergessen wurde. Früher war Holland eine angesehene Stadt, doch seit die Handelsschiffe Holland nicht mehr anlaufen, ging es für die Bewohner bergab. Das Ausbleiben der Waren des Südens und somit auch der Besucher Hollands, die Geld in die Stadt bringen, machte die meisten Bewohner arm und viele arbeitslos. Viele Holländer sind verzweifelt und so findet man in und um Holland immer mehr Diebe, Räuber und Mörder, die mit allen Mitteln um ihr Leben kämpfen. Einige gingen auch nach Sellena, sodass deren Macht noch mehr wuchs. Die Autoritäten Hollands sind überfordert und so sind schon einige Unschuldige in Eldenair gelandet, weil jemand ihnen etwas angehängt hatte, was sie nicht getan hatten.

## •Illengard:

Die Hauptstadt Illengard liegt im Südosten des Reiches, am Rande des Rachens der Ungewissheit, wo die heulenden Fälle in das Ungewisse fallen. Hier sitzen nicht nur der Weite und der Hohe Rat, sondern hier befindet sich auch der Hauptsitz des Bundes des sehenden Auges, die Magierakademie Tiefen Hallen und noch vieles mehr. Illengard ist das kulturelle Zentrum Thilenroys, wo nicht nur in die Politik, sondern auch der Glaube an die Götter und vor allem an Amnrey, führend in Thilenroy sind. Illengard liegt zwar an der Meerzunge, doch diese ist so reißend, dass Schifffahrt quasi unmöglich ist. In der Mitte der Meerzunge liegt die Einsame, eine Insel, die bis jetzt nur von einer Person betreten wurde. Illengard ist in 4 Viertel eingeteilt: Abgrundviertel, Handwerkerviertel, Amnreyviertel und das Grüne Viertel. Ihren Namen verdankt die Stadt der Ille, dem heiligen Baum der lara, dem ein eigener Tempel gewidmet wurde.

## •Illenport:

Illenport ist die Anbindung Illengards an die Länder des Nordens, denn von hier aus werden Waren in den Norden geschickt und Waren, die mit dem Schiff nach Illenport gekommen sind, nach Illengard gebracht. Illenport hat keine eigene Verteidigung oder Kriegsschiffe wie z.B. Hillen oder Syracus, denn es ist noch nie vorgekommen, dass Piraten sich bis südlich von Syracus vorgewagt haben.

## •Mivella:

Mivella ist eine nicht sehr große aber trotzdem äußerst beeindruckende Stadt im Südwesten Thilenroys. Die Stadt ist auf einem großen Hügel erbaut und ist bekannt für ihre unzähligen Türme, die hoch über die Stadt hinausragen. Die Miveller sind ein sehr eigenes Völkchen, die so gut es geht unter sich bleiben und so wenig wie möglich mit der Außenwelt zu tun haben. Daher gibt es strenge Kontrollen an allen Toren und meist werden Aufenthalte nur befristet genehmigt und viele Waren dürfen nicht exportiert werden. Aufgrund dieser strengen Regelungen findet man in Mivella Architektur, Kunst und

Waren, die es sonst nirgends in Thilenroy gibt. Mivella ist von einem kleinen Sumpf umgeben, der gemeinhin als Pfelle bekannt ist und der noch weiter zur Isolation der Stadt beiträgt. Der Abgesandte Mivellas im Großen Rat ist nur anwesend, um alle Entscheidungen weiterzugeben und es gab auch noch nie eine Wortmeldung Mivellas zur thilenroyschen Politik. Vor einiger Zeit wurde vom hohen Rat einmal versucht, ein Gesetz in Mivella durchzusetzen, doch diese weigerten sich schlichtweg, woraufhin der Rat einknicken musste. Seither hat es keine Gesetze mehr gegeben, die Mivella beeinflussen würden. Mivella hat außerdem eine Magierakademie, die sogenannte Zitadelle der Illusion. Sie ragt stets im Hintergrund der Stadt empor, doch wer sich auf sie zubewegt wird schnell feststellen, dass sie nie dort steht, wo man sie vermutet hatte. Man munkelt, das betreten der Zitadelle sei nur der erste Teil der Aufnahmeprüfung, die selbst die Wissensfrage in den Schatten stellen soll. Der Bund des Sehenden Auges gibt hierzu keinen Kommentar ab.

## •Norgar:

Norgar ist die nördlichste Festung Thilenroys, die früher maßgeblich zur Verteidigung gegen die Zentauren beigetragen hat, seit dem Ende des Krieges der Hufe hauptsächlich zur Abschreckung dient. Die Festung liegt auf einer Insel inmitten des breiten Grenzfluss und wird von Besuchern aller Art gemieden. Hier werden nur die härtesten Krieger hinversetzt, und ähnlich wie in Game of Thrones müssen manche hier Strafen absitzen, indem sie Thilenroy mit ihrem Leben verteidigen. Trotz der Tatsache, dass es seit mehreren Jahren eine Art Waffenstillstand zwischen den Zentauren und Thilenroy herrscht, ist das Training in Norgar immer noch bei weitem das härteste in ganz Thilenroy. Dadurch, dass oft Verbrecher, die kleinere Verbrechen wie Diebstahl oder Entführung begangen haben, als niedere Soldaten dienen müssen, herrscht ständig Bereitschaft der Generäle, Deserteure oder Verräter zu stellen. Norgar wird von Castailise geleitet, einer jungen und etwas kalten Frau, die die nötige Autorität besitzt, für Recht zu sorgen.

## •Oloren:

Oloren ist eine Ruine, die vor vielen Jahren wohl eine der größten Festungen Thilenroys gewesen sein muss. Sie liegt weit entfernt von vielen anderen Städten und es gibt fast keine Höfe oder Dörfer in einem großen Umkreis. Wenn man Thilenroyer fragt, warum Oloren gefallen ist, wird man viele unterschiedliche Geschichten hören und die Gebildeten äußern sich merkwürdigerweise nur ungern zu diesem Thema. Die große Wildnis, die Oloren ursprünglich vor Invasoren schützen sollte, scheint sich nach dem Fall jedoch gegen die Erbauer gewandt zu haben und so haben sich in der Wildnis Orks und viele andere Missetäter angesiedelt, die die Erforschung der Region verhindern und alle Bauern dauerhaft vertrieben haben. Es gibt immer wieder Anträge im Weiten Rat, Oloren wieder aufzubauen, doch sie werden stets aufgrund mangelnder Mittel, mangelnder Notwendigkeit und wichtigeren Problemen abgelehnt.

## •Sellena:

Die Stadt Sellena ist die legendäre Stadt der Diebe, Zuhälter und Sünder im Westen Thilenroys. Sie ist Zufluchtsort für Verbrecher aus ganz Thilenroy. Die genaue Lage der Stadt ist ein gut gehütetes Geheimnis und jeder Versuch des weiten Rates, die Stadt zu finden, führte zu keinem Ergebnis. Die Behörden sind sich sicher, dass die Stadt in der Nähe der Ewigen See des Westens liegen muss, da regelmäßige Überfälle auf

Handelsschiffe verübt werden. Es scheint, als würde niemand, der Sellena betritt, sie wieder verlassen, denn niemand außerhalb scheint sich an die Position zu erinnern. So endeten die Verhöre zahlreicher Krimineller zu diesem Thema ohne genaue Erkenntnisse. In den Augen der einfachen Bevölkerung ist Sellena eine sehr gute Sache, da "das Gesindel ruhig seine Spielchen treiben darf, solange sie es unter sich tun und uns in Ruhe lassen".

## •Syracus:

Syracus ist die Stadt der Künstler Thilenroys, wo sich Maler, Musiker und Schauspieler treffen. Syracus liegt an der Ewigen See des Westens, im Westen Thilenroys. Syracus liegt im Westen einer Klippe und ist an und in die Klippe gebaut. So hat man von jedem Haus Sicht auf das Meer. Die Straßen winden sich steil die Klippen hinauf und die prachtvollen Gebäude ragen weit über die Straßen hinaus. Die gesamte Stadt ist zum Meer hin ausgerichtet, denn Syracus ist nicht nur die Stadt der Künstler, sondern auch der Seefahrer. So liegt in Syracus die gesamte Flotte Thilenroys, was nicht viel heißen mag. Thilenroy ist keine große Seefahrernation und so liegen nur wenig Schiffe in Syracus, die wirklich hochseetauglich sind. Diese wurden hauptsächlich gebaut, um die Küste nach Süden hinunter zu fahren, oder Übersee nach Westen, um einen neuen Lebensraum zu finden, denn auch wenn man es nicht offen zugibt, fürchtet die Regierung Thilenroys die tiefe Prophezeiung. Der ganze Stolz der Schiffsbauer ist die Wellenbraut, ein Schiff, das einzig zu dem Zweck gebaut wurde, neues Land im Westen zu finden und das vor einem Jahr in den Westen aufbrach. In Syracus lebt die gehobene und teilweise auch hochnäsige Gesellschaft, die Etikette und Anstand über alles schätzen. Deshalb sind die Syracer fast in ganz Thilenroy verschrien. In Syracus steht außerdem die Hohe Akademie der elementaren Künste, eine Magierakademie, wo nicht nur künstlerische, sondern hauptsächlich elementare Magie gelehrt wird.

In Syracus ist Theater, Oper und Schauspiel eine Sache des guten Tones und wer nicht bei den täglich stattfindenden Aufführungen gesehen wird, hat den Ruf eines Kunstbanausen. In Syracus gibt es viele verschiedene Theater, manche billig, andere teuer und exquisit. Die billigen Theater haben ihre Aufführungen zumeist Abends, wohingegen die exquisiteren mittags sind, wenn Arbeiter keine Zeit haben. Man wird danach beurteilt, welches Theater man besucht und wie hoch die Allgemeinbildung in Sachen Theater ist. Das größte und exklusivste Theater ist die Goldene Halle, wo jeden Mittag die besten Schauspieler, Sänger, Barden, Musiker, Techniker und Autoren zusammenkommen, um der Elite Syracus' ihre neusten Kreationen vorzutragen. Doch für die Meisten bleibt dieses Vergnügen für immer ein Gedankenspiel und über die Zeit hat sich die goldene Halle, die innen tatsächlich mit purem Gold geschmückt ist, einen legendären Ruf zugelegt. In Illengard gibt es zwar auch Theater, doch weder hat es dort den gesellschaftlichen Stellenwert, noch sind die Stücke so fein ausgearbeitet und exzellent durchgeführt.

## •Vallenheim:

Vallenheim ist die größte Stadt des nördlichen Thilenroys und die viertgrößte in ganz Thilenroy. Wenn man jedoch in Vallenheim ist, wirkt es, als stünde man in einem kleinen Dorf, denn die kleinen Häuser, die schmalen Straßen und der geringe Lärm scheint für eine Stadt dieser Größe viel zu ruhig. So wirkt es immer, als sei Vallenheim kleiner als man denkt. Außerdem ist es üblich, dass man sich beim Namen kennt und Fremde fallen

daher sofort auf. Wer es in Vallenheim zu etwas bringen will, der muss bekannt sein oder zumindest mit jemand Bekannten verwandt sein. So gibt es in Vallenheim auch keine großen Institutionen und Läden, wie es in großen Städten sonst üblich ist, sondern meist findet man kleine spezialisierte Läden, die dann das Monopol besitzen. In Vallenheim gibt es keine Magierakademie, was von Magiern aller Städte meist scherzhaft kommentiert wird. Dafür gibt es in Vallenheim aber die größte Bibliothek in ganz Thilenroy, die durch zahlreiche alte Zauber geschützt ist, die inzwischen in Vergessenheit geraten sind. Die Wachen genießen außerdem einen Ruf, der ihnen mystische Kräfte zuschreibt.

## •Wellington:

Wellington ist eine Festung in den Bergen, die einst als Verteidigung gegen einen Angriff aus dem Osten gedacht war und daher viele erfahrene Generäle und Offiziere beherbergt. Heutzutage werden hauptsächlich ausgediente Generäle mit viel Erfahrung und alten Knochen hierher versetzt. Wer also Überlebende des Zentaurenkriegs sucht, der ist hier an genau der richtigen Adresse.

## •Whitepit:

Whitepit ist der große Steinbruch Thilenroys, wo Tonnen des schönen weißen Steins, der fast in ganz Thilenroy verwendet wird, abgebaut und dann mit Wägen nach Vallenheim gebracht werden. Es ist einer der gefährlichsten Orte Thilenroys, denn es ist nicht gerade selten, dass Arbeiter von herabstürzenden Gesteinsbrocken erschlagen werden. Es gibt große Anlagen, die tonnenschwere Steine auf Wägen befördern können und es ist üblich, dass wagemutiger Jungspund im Geröll nach wertvollen Kristallen sucht.

## •Yollenhalt:

Bei Yollenhalt handelt es sich um ein kleines Dorf, das um eine Brücke herum entstanden ist. Zuerst wurde eine Mühle gebaut, die Mehl mahlte und verkaufte. Dann kam ein Bäcker dazu und somit konnte man an der Brücke frische Borte kaufen. Später kam der Urgroßvater des jetzigen Gastwirtes nach Yollenhalt und gründete das Gasthaus "Die Brücke". Und so wuchs Yollenhalt und wurde schon bald zur angenehmsten Brücke in ganz Thilenroy.

# Landschaften:

## •Dunkler Wald der Dornen:

Der dunkle Wald der Dornen liegt nördlich von Feridau, doch es handelt sich hierbei keinesfalls um einen konventionellen Wald. Der Wald besteht nämlich aus dicken Dornenranken und Dornendickichten, der nicht ohne tiefe Schrammen, lange Schnitte oder sogar abgeschnittene Gliedmaßen durchdrungen werden kann. So findet man am Waldrand viele ausgebluteten Körper, die sich in den Dornen verfangen hatten. Früher

versuchten viele Abenteuerlustige, ins Zentrum des Waldes vorzudringen, da dort angeblich ein riesiger Schatz liegen soll.

## •Hain der tausend Ratten:

Der Hain der tausend Ratten, wie der Wald nördlich Illengards aufgrund seiner enormen Rattenpopulation genannt wird, wirkt von Außen betrachtet friedlich und freundlich. Erst nach dem Betreten fällt einem das leise Gefiepe und Getrappel tausender Ratten auf. Augenzeugen berichten von Rattenschwärmen, die wellenartig über ihre Gefährten herfallen und sie bei lebendigem Leibe verspeisen.

## •Rachen der Ungewissheit:

Niemand westlich Thorgnys Mauer weiß, woher der Rachen der Ungewissheit kommt. Der Rachen der Ungewissheit ist ein Zylinder aus uralten, mit magischen und düsteren Glyphen versehenen Mauern, die an der Oberfläche unzählige Eingänge haben. Schon seit Illengard gebaut wurde, gehen immer wieder wandernde Helden in das Dungeon hinein und nur selten kommen sie wieder hinaus. Es gibt Legenden, was in den unteren Ebenen des Dungeons hausen soll, doch die Meisten scheinen erfunden. Niemand weiß, was am unteren Ende des Dungeons lauert und die Regierung Thilenroys hat es vor langer Zeit aufgegeben, Helden in das Dunkeln hinabzuschicken. Nur noch die Törichtsten oder Gierigsten wagen sich hinab.

Helian, ein Priester Amnreys, der den Rachen der Ungewissheit jahrelang erforschte, sprach 1000 JbE die Tiefe Prophezeiung nach einem besonders langen Ausflug in den Rachen aus. Die Tiefe Prophezeiung sagt Ende der Welt in genau tausend Jahren voraus, wo Monstren aus dem Rachen der Ungewissheit strömen und Sterne vom Himmel fallen sollen. Seither versucht die Regierung immer wieder halbherzig, das Geheimnis des Rachens zu lüften; ohne Erfolg.

Kurz nach Helians Tod gründeten sich die tapferen Brüder Helians, eine Gemeinschaft, die sich der Erkundung der labyrinthartigen Gemäuer verschrieben hat. Man könnte glauben, dass die Schatz- und Monsterjäger Erfahrung gesammelt hätten, doch obwohl heutzutage kaum noch einzelne Helden in das Gemäuer hinabsteigen, ist die Chance, lebend die Oberfläche zu sehen genau so hoch, wie von den scheinbar unendlichen Tiefen verschluckt zu werden. Wer lebendig zurückkehrt, erzählt von gewaltigen Monstren, unnatürlichen Wesen und von Dämonen, die Eindringlingen nach dem Leben trachten. Es soll aberwitzige Fallen geben, die jeden Schritt zu einem lebensgefährlichen Unterfangen machen. Giftpfeile, Fallgruben, Feuerspucker, bodenlose Fallgruben und Säureregen sind nur die harmlosen Geschichten. Die wenigen Schätze sollen zumeist von mächtigen Zaubern und Flüchen geschützt sein, die den meisten Jägern den Tod bringen; oder Schlimmeres. Dies alles wird von den Bewohnern Illengards als maßlose Übertreibung gesehen, um die Preise der Beute in die Höhe zu treiben, doch wenn ein Jäger mit verätztem Fleisch, ohne Arme oder rückwärts redend die Oberfläche erblickt, dann zweifeln nur noch wenige an der Ehrlichkeit der tapferen Brüder Helians. Angeblich soll es auch ehemalige Brüder Helians geben, die unvorsichtigen Abenteurern auflauern, sie überfallen und so ihren Unterhalt verdienen.

Es gibt unzählige Legenden, die sich um das Gemäuer der Rache, wie man das Dungeon auch nennt, drehen und viele davon sind dem Barden ihres Vertrauens oder dem Geschichtenerzähler auf dem Marktplatz bekannt, da sie das Publikum wie magisch anziehen und die Frauen wie magisch ausziehen scheinen.

# •Wald der unerwarteten Pfeile:

Im Wald der unerwarteten Pfeile leben die Waldelfen der Hirschsippe, die ihren Wald mit spitzen, schnellen Pfeilen gegen Eindringlinge verteidigen. Vor langer Zeit handelte Garner Speto ein Abkommen mit den Elfen aus, das es den Thilenroyern gestattet, den Pfad durch den Wald zu benutzen, solange man dort keine Tiere tötet oder Bäume schlägt. Im Gegenzug versprach Garner Spot, dass die Elfen nicht weiter von Thilenroyern belästigt würden.

# Straßen:

## •Elfenpfad:

Der Elfenpfad durch den Wald der unerwarteten Pfeile wurde 38 JbE von Garner Speto angelegt, nachdem er mit den Elfen ein Abkommen geschlossen hatte. Trotzdem wird der Elfenpfad ungern benutzt, da die meisten noch Geschichten von den unerwarteten Pfeilen kennen.

## •Große Straße:

Die große Straße zwischen Illengard und Illenport wird benutzt, um Handelswaren, die aus dem Norden in Illenport ankommen oder in Illengard produziert werden, zwischen Illengard und Illenprot zu transportieren. Diese Straße ist exzellent ausgebaut und breit, mit Steinen gepflastert und mit zahlreichen Gasthäusern auf dem Weg versehen. Es ist sehr unwahrscheinlich, hier auf Wegelagerer zu treffen oder anderweitig Schaden zu nehmen.

## •Orkstraße:

Die Straße von Feridau nach Yollenhalt wird oft von Orks belagert, was ihr ihren Namen eingebracht hat. Die meisten Thilenroyer gehen davon aus, dass die Orks aus dem dunklen Wald der Dornen kommen. Dies ist die gefährlichste Straße in Thilenroy und es gibt zahlreiche Warnschilder. Es ist somit schwer, nach Norden oder Süden zu kommen, ohne über Syracus zu gehen, da sowohl die Orkstraße als auch der Elfenpfad keine sicheren Wege sind.

# Organisationen &Politik:

## • **Bund des sehenden Auges**

Der Bund des sehenden Auges ist der Bund aller Magierakademien in Thilenroy. Der Name kommt daher, dass jeder Magier in Thilenroy, der an einer Akademie ausgebildet wird, eine Maske über den Augen trägt, die die Sicht auf die magische Welt stärken soll. Doch dient diese Maske auch als Statussymbol, da sie eine Person automatisch als Magier ausweist und damit einen gewissen gesellschaftlichen Stand anzeigt. Die Binden verdecken für Außenstehende das Gesicht, der Magier selbst kann jedoch hindurchsehen. Die Farbe, Größe und Form der Masken hängt von der jeweiligen Akademie ab. Es ist üblich, dass höhergestellte Magier des Bund des sehenden Auges Augensymbole auf dem Stoff anbringen lassen, wodurch der Bund zu seinem Name kam. Wenn ein Magier seine Augenbinde verliert, dann befindet er sich in einer beklagenswerten Situation, denn er verliert damit sofort nicht nur sein Ansehen als Magier, sondern auch ein Großteil seiner Zauberkraft, da die meisten Magier Thilenroy's ohne Augenbinde kaum in der Lage sind, Magie zu wirken. Außerdem ist es den Magiern vom Bund des sehende Auges untersagt, sich ohne Augenbinde in der Öffentlichkeit zu zeigen und dieses Verbot wird mit harten Strafen wie thilenroyweites Bibliotheksverbot oder Artefaktdienst durchgesetzt.

Der Bund des sehenden Auges ist sehr zurückhaltend und meidet meist die Öffentlichkeit, obwohl er hinter verschlossenen Türen über starken Einfluss verfügt. Es ist die Philosophie der Gilde, die Gefahr früh zu erkennen, sie aufzuhalten, doch sich ansonsten so weit wie möglich im Verborgenen zu halten.

Der Rat des sehenden Auges, der in Illengard in den Tiefen Hallen immer wieder zusammenkommt, besteht aus Abgesandten aller Akademien Thilenroys und hier werden die wirklich wichtigen Entscheidungen getroffen, nicht nur, was arkane Angelegenheiten angeht. Den Hauptsitz hat der Rat des sehenden Auges im Proelium Palam, einem großen Gebäude im Regierungsviertel von Illengard.

## • **Die Hohen Flaren**

Die Flaren sind Alchemisten, die sich im Bund des Hohen Flaren vereint haben. Sie besitzen Geheimnisse wie z.B. Trankrezepte oder Riten zum Herstellen von Artefakten, die sie nur innerhalb des Bundes weitergeben. Alchemisten, die nicht zum Bund des Hohen Flaren gehören, haben es daher schwer, mit den Produkten der Flaren mitzuhalten und sind meistens auch als Scharlatane verschrien. Um ein Flar zu werden, muss man nicht nur eine langjährige Ausbildung machen, sondern auch in regelmäßigen Abständen schwierige Prüfungen bestehen. Die große Flarenstadt liegt in Illengard und nur Flaren haben Zugang.

# •Feleisa Orden

Der Feleisa Orden ist ein kirchlicher Orden, der sich auf die Anbetung der Halbgöttin Feleisa konzentriert, aber auch viele andere wichtigen Aufgaben in der Gesellschaft übernimmt. Als eine der größten Glaubensorden stellt der viele wichtige Persönlichkeiten im alltäglichen Leben wie z.B. Anführer der Stadtgarde. Es gibt im ganzen Land verteilt Ordenshäuser, die meist große und prächtige Hallen sind, welche von unzähligen Priestern und anderen Gläubigen bewohnt werden. Diese Hallen sind Orte der Hilfe, wo Bürger, denen Unrecht widerfahren ist oder die Unterstützung durch fähige Schwerter benötigen, um die Gunst Feleisas und des Ordens bitten können.

Zur Ausbildung des Feleisa Ordens gehört das Training mit mannigfaltigen Waffen, das Erlernen von körperlichen Fähigkeiten wie Klettern und lange Distanzen laufen und die Kenntnisse vom Rechtssystem sowie vom Leben auf der Straße.

# •Helianbund

Der Helianbund wurde 1000 JbE von hochrangigen Bewohnern Illengards als Reaktion auf die tiefe Prophezeiung gegründet. Es ist das Ziel dieses Bundes, die tiefe Prophezeiung zu verhindern oder in späteren Tagen darauf aufmerksam zu machen. Denn nach wenigen Jahrzehnten schwanden die ersten Mitglieder des Helianbundes und nur wenige von deren Kindern wollten dem Bund beitreten. So schwand nicht nur der Einfluss, sondern auch das Ansehen des Helianbundes, sodass er schon seit langem nur noch als ein Bund von Spinnern gesehen wird, die das Ende der Welt prophezeien. Für die allermeisten Einwohner Thilenroys stellt die tiefe Prophezeiung eine ferne Legende dar, um die man sich nicht sorgen muss. Doch seit 50 JbE die Gründung der Kolonien fehlgeschlagen ist, wenden sich wieder einige Einflussreiche Personen dem Bund zu, denn diejenigen mit dem klarsten Verstand wissen, dass die tiefe Prophezeiung vielleicht kein hohles Gerede ist.

In letzter Zeit versuchte der Helianbund immer öfter, mit der Regierung Thilenroys Kontakt aufzunehmen, doch diese haben andere Probleme und wollen keine Panik in der Bevölkerung schüren. Außerdem glauben nur die wenigsten wirklich an die bevorstehende Apokalypse.

# •Tapferen Brüder Helians

So nennen sich die Monsterjäger in Thilenroy, die sich in den Rachen der Ungewissheit hinab begeben. Früher bestanden die tapferen Brüder Helians hauptsächlich aus lebensmüden Irren, die für etwas Geld freiwillig in den Tod gingen. Viele einfache Bürger, die in Geldnot geraten waren, stürzten sich leicht bewaffnet in die gefährlichen Gänge des Dungeons und kehrten nie wieder zurück. Dieser Bund wurde schon vor Helians Leben gegründet und da Helian schon zu Lebzeiten der berühmteste aller Monsterjäger war, nahm der Bund seinen Name an. Schon vor Helians Zeit hatte sich der Bund der tapferen Brüder Helians damit beschäftigt, die einfache Bevölkerung von einem unnötigen Tod zu bewahren, indem sie die Eingänge in das Dungeon bewachten und nur genug qualifizierte Kämpfer hineinließen. Außerdem haben sie schon immer den Loot, den die Jäger aus den Dungeons mitbringen, weiterverkauft und die Jäger bezahlt.



# •Semenael Orden

Der Semenael Orden ist ein Orden, der sich aus einer kleinen und verschworenen Gemeinschaft zusammensetzt. Die Mitglieder des Ordens haben es sich zur Aufgabe gemacht, jeglichen Konflikt und Gewalt aus der Welt zu schaffen. Hierzu gehen sie meist präventiv vor, beschwichtigen Streite, bevor sie eskalieren. Es ist Mitgliedern strengstens verboten, Gewalt anzuwenden und nur in äußerst schweren Fällen greift der Semenael Orden auf die Stadtwache oder gar andere Orden zurück. Die Hauptaufgabe der Mitglieder sind Friedensverhandlungen, Streitschlichter, Richter und Interventoren. Die Ordenshäuser sind öffentlich zugängliche Orte, an denen jeder mit einem Streitthema auftauchen kann und in den meisten Fällen werden die Probleme gelöst.

# •Vanimarerer

Der Orden der Vanimarerer ist ein Orden der besonders nah zur Kirche der Andrey steht. Er beschäftigt sich mit der Durchführung der Rechtssprechung und mit der Bestrafung von Kriminellen, Verbrechern und anderen Missetätern. Doch diese Aufgabe geht weit über das Verhaften von Taschendieben und die Kontrolle von Berechtigungen und Papieren hinaus; denn solche niederen Aufgaben werden meist von der Stadtwache oder der Amnreykirche übernommen. Die Vanimarerer beschäftigen sich mit den viel intensiveren Sündern, wie Dämonenbeschwörern, übernatürlichen unerklärlichen Phänomenen und auch manchen Monstern.

Sie werden von vielen als Fanatiker angesehen, doch darauf entgegnen sie meist, dass manchmal ein paar Fanatiker die Welt retten müssen.

# Legenden:

## Sangop Rimona

Sangop Ramona ist der berühmteste Kriminelle in ganz Thilenroy. Doch niemand weiß, wie er wirklich aussieht und so gibt es in fast jeder größeren Stadt mehrere Aushänge Sangops mit verschiedenen Phantombildern. Er ist für seine vielen berühmten und besonders gewagten Coups bekannt, die er in ganz Thilenroy abgezogen hat. Zu seinen berühmtesten Coups gehören:

- Der Diebstahl des königlichen Eis
- Entkommen aus Eldenair
- Diebstahl der Gabel

Er ist ein ausgemachter Spezialist für Verkleidung, Irreführung, Taschendiebstahl, Entfesselung, Trickbetrugs und des Hinterhalts. Dabei handelt er jedoch angeblich nicht aus Gier auf das Gold, sondern aus Jagt nach Herausforderung. Er liebt den Nervenkitzel und lässt sich auch gerne gefangen nehmen, nur um eine spektakuläre Weise zu entkommen.

Man munkelt außerdem, dass Sangop einen Weg über Thorgnys Mauer gefunden habe, wo er unzählige Schätze von sagenhaften Ausmaß versteckt haben soll. Im Volksmund gibt es ein bekanntes Sprichwort: "Da könnte sich nicht mal Sangop rauswinden/rausreden."

# Rocken Ronches

Rocken ist der gefürchtetste Siebener (Tiefling) in ganz Thilenroy und möglicherweise ganz Medea. Man munkelt, er habe einen Pakt mit einer dunklen Kraft geschlossen und er sei inzwischen so mächtig, dass niemand ihn aufhalten könne. Er war für eine lange Zeit in Eldenair gefangen, entkam dort aber auf spektakuläre Weise und tötete fast alle Wärter und Gefangenen. Da er sich in letzter Zeit ruhig verhält, gibt es viele Spekulationen, wo er sich herumtreibt. Wo er sich momentan aufhält, weiß niemand, doch die wenigsten gehen davon aus, dass er gestorben sei. Nur die mutigsten wagen es, bei Nacht seinen Namen auszusprechen denn es heißt, er könne nachts jeden hören, der es wagt, seinen Namen in den Mund zu nehmen und er bestrafe jeden auf grausamste Art. Nur Siebener wagen es, denn sie haben nichts vom Duke der Gehörnten zu befürchten, einem seiner Beinamen. Es gab von der Regierung Thilenroys einmal einen Versuch, ihn auf einem offenen Feld mit einer Armee zu überraschen und gefangen zu nehmen. Doch die Armee kehrte nie vom Feld zurück und man fand keine Spur mehr von ihnen. Rocken ist dafür verantwortlich, dass in Thilenroy die Siebener so schlecht behandelt werden. Daher sind die Siebener auch inzwischen fast ausgestorben. Es gibt nämlich das Gerücht, dass jeder Siebener ein Diener Rocken Rochens' sei und deshalb hat der große Rat die Siebener für vogelfrei erklärt. So wird Kindern schon von klein auf mit Grußelgeschichten eingebläut, dass Rocken Ronches und seine Diener die Kontrolle über die Welt anstreben und natürlich kleine Kinder fressen.

# Meerjungfrauen

Schon seit die Menschen denken können, gibt es Meerjungfrauen an der Küste Thilenroys und auch die Zwerge erzählen von verführerischen Wasserfrauen weiter oben im Norden. Meerjungfrauen haben den Oberkörper einer wunderschönen Frau, während der Unterleib ab der Hüfte in einen Fischeschwanz übergeht. Sie scheinen nach Aufmerksamkeit und Zuneigung zu hungern, denn sie ziehen Männer ins Wasser, um mit ihnen ihre Langeweile zu stillen und sind dann oft enttäuscht, wenn diese ertrinken. Außerdem vermögen sie es, so anmutig zu singen, dass leichtherzige Seefahrer ihre Arbeit vernachlässigen, um dem Gesang zu lauschen. So war es üblich, dass auf einer Überfahrt entweder mehr als die Hälfte aller Seefahrer von Meerjungfrauen über Bord gerissen wurden oder gar freiwillig in den kühlen Tod sprangen. Nicht selten geschah es, dass ein Navigator seinen Posten verließ und das Schiff damit entweder auf See verloren ging oder gar mit einem anderen Schiff zusammenstieß und dadurch sank, ohne dass Mann es an Bord bemerkte oder sich gar beklagte. Es schien, als gäbe es keine böse Absicht seitens der Meerjungfrauen, die ausschließlich zum Zeitvertreib und aus Verspieltheit handelten.

Vor ca 100 Jahren fuhr Corus, ein junger Schriftsteller aus Syracus mit einem Schiff nach Norden, als das Schiff plötzlich von Meerjungfrauen umringt war und die ersten Männer platschend ins Meer fielen. Corus, ein junger Schwerenöter wie er im Buche steht, war der Situation nicht abgeneigt und war schon auf dem Weg an die Reling. Doch so verlockend die Meerjungfrauen ihm auch schienen, liebte er doch seine Arbeit und so begann er, aus seiner neusten Geschichte vorzulesen, die er jüngst geschrieben hatte. Schon bald war er

von den Meerjungfrauen umringt, die alle gespannt seiner Geschichte lauschten. Schnell jedoch kam er an den Punkt, an dem seine Geschichte endete, denn er hatte sie noch nicht vollendet und so waren die Meerjungfrauen ziemlich traurig. Sie verlangten das Ende der Geschichte, doch, obwohl Corus ihnen das Ende gerne gegeben hätte und die Meerjungfrauen alles versuchten, es aus dem jungen Dichter herauszukitzeln, konnte er es ihnen nicht geben, denn er hatte es noch nicht geschrieben. So musste Corus ihnen versprechen, das Ende der Geschichte zu erzählen, sobald er erneut die See befahre.

Als er diese Geschichte von seiner Begegnung mit den Meerjungfrauen in einer Barkneipe erzählte, kam ihm die Idee, seine Geschichte an jeden Seefahrer zu verkaufen, sodass die Meerjungfrauen beschwichtigt werden und die Seefahrer sicher den nächsten Hafen erreichen können. Seither schreibt Corus an seiner Geschichte, die inzwischen schon mehrere dicken Bücher umfasst, die doch niemals Enden darf. Denn sollte sie enden, könnte man die Meerjungfrauen nicht mehr beschwichtigen. Seither gibt es keine Seefahrer mehr, die durch Meerjungfrauen ertrinken und Corus verdient mit seiner Geschichte, die weithin als Corus-Sage bekannt ist, viel Geld, denn jedes Schiff benötigt eine Kopie.

# Prinz des Abgrundes

Vor unzähligen Nächten lebte ein nobler Krieger in Illengard, wo er beliebt war und von allen geschätzt wurde. Er hatte ein großes Haus, ein stattliches Vermögen, das legendäre Schwert Hebron und eine Rüstung, in der sich die Sonne so hell spiegelte, dass er von allen nur der Schillernde Ritter genannt wurde. Nur eines hatte er nicht, eine Frau, und dies bekümmerte ihn zusehends. Eines Tages traf er auf die legendäre Wahrsagerin Wactao und er fragte sie, ob er je eine Frau finden werde. Und auf seinen Wunsch hin prophezeite sie ihm, dass es eine wunderschöne Prinzessin gab, die für ihn bestimmt sei. Es wäre ihm jedoch unmöglich, sie zu erreichen, da sie tief im Gemäuer des Rachens der Ungewissheit gefangen gehalten werde. Der Schillernde Ritter, der in seinem Leben noch nie einen Kampf verloren hatte und daher keine Furcht kannte, war bereit, sein Leben aufs Spiel zu setzen und schritt ohne Furcht die Treppen hinab.

Doch so tief in der Erde half ihm seine schillernde Rüstung nicht mehr und so musste er sich auf Cebron verlassen. Er war ein Mann von ungeheurer Stärke und Kraft und so kam er, so sagt man zumindest, ans Ende der Gemäuer, wo ein Dämon auf ihn wartete. Und der Schillernde Ritter fürchtete sich, nicht um sein Leben, sondern um das Leben der Wunderschönen, die dort in Gefangenschaft lebte. Der Dämon war sehr beeindruckt, dass der Ritter es bis hierher geschafft hatte und bot ihm daher einen Handel an. Er werde seine Prinzessin des Abgrundes frei lassen, wenn der Ritter ihren Platz einnehme und ihm für alle Zeiten als Prinz des Abgrundes diene. Und der Schillernde Ritter sah die Prinzessin und nahm das Angebot an, jedoch unter der Bedingung, dass er eine Nacht und einen Tag mit ihr verbringen dürfe. So war die Prinzessin frei und nach nur einer kurzen Zeit, die der Prinz und die Prinzessin des Abgrundes miteinander verbrachten, führte man die Prinzessin an die Oberfläche. Der Prinz gab ihr Cebron als Andenken mit und sie hielt ihn in Ehren und hatte niemals einen anderen Mann als den, der sie aus dem Abgrund rettete. Der Schillernde Ritter jedoch stand zu seinem Wort und dient seither dem Dämon und tötet auf dessen Geheiß alles, was er in den unendlichen Gängen finden konnte. Mit den Jahren blieb vom Prinz nichts übrig, weder sein Verstand, noch seine Liebe, nur eine leere Hülle, eingesperrt in der einst schillernden Rüstung.

Im Laufe der Zeit gab es viele Versuche, den legendären Cebron zu finden und immer wieder gibt es Gerüchte, dass Cebron gefunden sei. Der Ruhm und einige Siege längst vergangener Krieger werden, ob zu recht oder zu unrecht, Cebrons Kraft zugeschrieben.

# Sprichworte & Eigennamen:

- Da könnte sich nicht mal Sangop rauswinden/rausreden. = Da kannst du dich jetzt nicht mehr rausreden
- Feuergeküsst = Rothaarig
- Gundiholz = Aus dem Wald der Unerwarteten Pfeile gewonnenes Holz, das besonders magisch ist
- Berührte = Von Göttern erwählte, meist mit Heterochromie
- Menoran Kutschen = Berühmte Kutschen, die für ihre Qualität bekannt sind
- Heilender Baum gesegnet von Iara persönlich (Illenrausch)

# Rassen:

## Zwerge

Jeder Zwerg in Thilenroy kommt ursprünglich aus Bbor oder wurde von jemandem geboren, der unmittelbar aus Bbor stammt. Mit der Zerstörung ihres großen Zwergenreiches flohen die Zwerge nach Norden, Süden und Westen und so kamen einige auch nach Thilenroy. Die Zwerge sind sehr respektiert in der Gesellschaft, was nicht nur an ihrer Handwerkskunst, sondern auch an ihrem Temperament liegt. Sie leben meist sehr wohlhabend, da sie es sich leisten können, für ihre Arbeit einen höheren Preis zu verlangen. So trifft man sie tagsüber in ihrer prächtigen Schmiede, an einem Marktstand mit unbezahlbaren Edelsteinen oder als Handwerksmeister, die die größten Bauten beaufsichtigen. Nachts und ihrer Freizeit bleiben Zwerge oft unter sich, treffen sich zum Zwergenbier und sinnen der alten Zeiten.

Es ist ein wichtiger Teil jeder Zwergenidentität, welchen Platz man einst in Bbor eingenommen hatte und es scheint, als würde eine gewisse Rangordnung immer noch gelten. So ist die erste Frage, die ein Zwerg einem fremden Zwerg stellt fast immer, als was er "damals" gearbeitet habe.

Viele Zwerge sind zornig mit der Politik Thilenroys, da sie den Krieg gegen die Zentauren gerne wieder aufnehmen wollen. Nur so sehen sie die Chance, ihr Königreich

zurückzuerobern, doch der Weite Rat hat dieses Ersuchen schon oft abgelehnt. Man munkelt in der menschlichen Gesellschaft, dass die Zwerge insgeheim darauf hinarbeiten, ein eigenes Zwergenheer aufzustellen und bis an die Tore der Festung Bbor zu marschieren.

Die Zwerge Bbors und damit Thilenroys beten ein zweigeteiltes Pantheon an. Auf der einen Seite steht Thorgnosch, der dem Thilenroyschen Equivalent von Thorgny entspricht. Auf der anderen Seite steht Bobzumbrasch, der Beschützer der Zwerge. Er ist meist als ein gewaltiger Zwerg mit einem noch größeren Schmiedehammer dargestellt. Die Zwerge sehen ihn als Zertrümmerer der böswilligen Rassen, Erschaffer der Zwerge und die Manifestation der zwergischen Ideale: Trinkfestigkeit, Standhaftigkeit und Treue.

Diese beiden Seiten stehen in keinem Konflikt miteinander, vielmehr sind es die beiden Gottheiten, die die Zwerge direkt betreffen. Und was die Zwerge nicht betrifft, interessiert sie kaum.

## Menschen

Menschen sind in Thilenroy die am meisten verbreitetste Rasse mit über 98%. Sie sind, je nach Herkunft sehr unterschiedlich, wobei man dunkelhäutige oder asiatische Menschen in Thilenroy vergeblich sucht.

## Elfen

Es gibt keinen Elfen in Thilenroy, der in einer großen Stadt lebt. Die Elfen leben in Sippen im Wald oder in der Steppe Thilenroys und werden von den Menschen größtenteils ignoriert. Es wird angenommen, dass selbst die Sippen untereinander nur selten Kontakt haben. Ein offensichtliches Unterscheidungsmerkmal der Elfen ist stets die Haarfarbe, mit der man einwandfrei auf die Sippe rückschließen kann.

So haben die Steppenelfen im Zentrum Thilenroys alle denselben hellen Branton, während die Elfen im Wald der Unerwarteten Pfeile ein Haselnussbraun auszeichnet.

## Siebener (Tieflinge)

Es gibt mehrere Namen für Tieflinge in Thilenroy, doch Tiefling ist keiner von ihnen. Man nennt sie Gehörnte, Rächer oder Zuflüsterer, am häufigsten jedoch Siebener.

Es ist das Los der Siebener, mit Blicken und Geflüster begrüßt zu werden, Gewalt und Beleidigungen auf den Straßen entgegengeworfen zu bekommen und das Misstrauen und die Furcht in den Augen der Menschen zu sehen. Und dies alles aufgrund eines dunklen Paktes vor vielen Generationen. Ihre Erscheinung und ihre Natur sind demnach nicht ihre Schuld, aber das Ergebnis der uralten Sünde, für die deren Kinder und Kindeskinde nun büßen werden müssen.

Die Bezeichnung Siebener bezieht sich auf den wohl berühmtesten Gehörnten, den man auch den Duke der Gehörnten nennt: Rocken Ronches. Er soll sieben grausame Diener haben, die nicht nur seinen Willen durchsetzen, sondern auch die Gesellschaft anderen Gehörnten in Illengard kontrollieren sollen. Da jedoch der Irrglaube in Thilenroy weit verbreitet ist, dass es nicht viel mehr als sieben Gehörnte gibt, geht man davon aus, dass

es sich, wenn man einem Gehörnten begegnet, um einen der sieben extrem mächtigen Diener des Duker handelt.

Vor dem Gesetz sind Siebener vogelfrei, jedoch trauen sich nur die Wenigsten (nicht einmal die Gardisten), von diesem Recht gebrauch zu machen. Nur die Mächtigsten (oder die sich für mächtig haltenden) würden es freiwillig alleine mit einem Gehörnten aufnehmen. Man munkelt außerdem, dass es einen geheimen Orden gibt, der ausschließlich Jagt auf die Siebener macht und sich die Aufgabe gesetzt hat, diese "Verdorbene Rasse" auszumerzen.

## Halblinge

Halblinge leben entweder am Rande der großen Städten Thilenroys in kleinen Häuschen, die die "Normalgroßen" garnicht betreten können oder als unabhängige Bauern auf dem Lande. Oft finden sie Arbeit als Koch, Händler oder Gärtner, da sie in diesen Disziplinen brillieren. Ihre Anzahl wurde oft unterschätzt, bis zum Halblingaufstand 48 JbE, seither werden die Halblinge mit großem Respekt und einer gewissen Ehrfurcht behandelt.

## Mischlinge

In ganz Thilenroy gibt es Mischlinge, als Humanoide mit verschiedenrassigen Eltern. Je nach Rasse der Eltern sind die Vorurteile immens, doch werden Mischlinge meist akzeptiert, solange sie sich nicht verdächtig verhalten. Ein Halbelf z.b. wird kaum einen Unterschied feststellen, wohingegen ein Halbork höchstens als Rausschmeißer Arbeit finden wird. So finden Mischlinge oft einen normalen Platz in der Gesellschaft.

## Orks

Orks sind in Thilenroy schon immer verbreitet gewesen, doch erst seit wenigen Jahrzehnten haben sie es geschafft, das Nomadenleben abzulegen und einen guten Teil Thilenroys für sich zu beanspruchen. Wenn ein Einwohner Thilenroys das Wort Ork hört, denkt er unweigerlich an Plünderung, Barbarei, Mord und Diebstahl, denn das sind die einzigen Geschichten, die man über Orks zu hören bekommt. Es ist auch weithin bekannt, dass niemand, der einem Ork begegnet ohne ein gekrümmtes Haar davonkommt. Daher wagen sich nur größere Gruppen Bewaffneter in die Regionen der Orks; und dann auch nur so kurz wie nötig. Ein Ork in einem Dorf würde unweigerlich zu einer Bewaffnung der Bürgerschaft und einer Hetzjagd führen, ein Ork in einer großen Stadt entweder für eine Zirkusattraktion oder für das Vorzeichen einer bevorstehenden Invasion gehalten werden. Keiner kennt jedoch die Orks genau oder nimmt sich die Zeit, sich mit deren Kultur zu beschäftigen und so wird auch so schnell nicht mit den Vorurteilen aufgeräumt werden.

## Gnome

Diese von den nichtmenschlichen Spezies am weitesten verbreitete Rasse hat es sich in den großen Städten Thilenroys, meist am Nabel des Lebens und des Tumults, gemütlich gemacht. Sie genießen es, die Verwirrung, das Tohuwabohu mitanzusehen und dessen Wirkung zu studieren. Während nur ein kleiner Teil der Gnomengesellschaft scherzend und streiche spielend durch die Straßen zieht, ist der andere Teil meist mit der Organisation

von Markplätzen, dem Betreiben eines Irrenhauses oder dem Chaos eines Kutschenverleihs beschäftigt. Aufgrund ihrer Größe sind sie auch als gute Diebe zu gebrauchen, wobei dieses Vorurteil, laut den meisten Gnomen, nicht weiter von der Realität entfernt sein könnte. Einer der Sprüche, die man eine Gnomenmutter zu ihren Kindern oft sagen hört ist: "Du willst doch nicht, dass die Leute sowas denken" oder "Wer so klein ist, der brauch nicht herumzuschleichen".