



Rechts **und** links des Flusses Glatwor liegen die Belegorner Steppe und die Xaviter Hügel, die von den **in weit** verstreuten Clans lebenden Belegorner besiedelt sind. In den Hügeln wechseln sich Graslandschaften mit lichten Nadelwäldern und imposanten Blockhalden ab. Groß und kräftig sind die Männer, die sich im Kampf und auf der Großwildjagd beweisen. Mit unglaublichem Mut ist es einzig ihnen gelungen, urzeitlich anmutende und mehrere Tonnen schwere Sariks als Reittiere zu domestizieren.





Eorani

Osbeari

Sample file

Belegornland

4.1 Allgemeine Informationen

Das Belegornland – böse Zungen mögen es Barbarenland nennen – ist kein in sich geschlossenes Reich mit eindeutigen Grenzl意思. Es besteht aus zwei größeren, kargen Gebieten rechts und links des Flusses Glatwor, die eine Fläche von ca. 16.600 km² umfassen. Östlich des Stromes befindet sich zwischen den nördlich liegenden Waldkönigreichen Dagorthans und der im Süden verlaufenden Küste eine weitläufige Graslandschaft, deren Boden aufgrund von Erosion viel an Nährstoffen verloren hat. Teilweise kann das Gras dieser als Belegorns Steppe benannten Region den Sandboden nicht mehr bedecken. Zur Küste hin gibt es vermehrt kalksteinhaltige Böden und über Dutzende von Kilometer eine Küstenlinie, die von Kreidefelsen geprägt ist. Die Verbindung zwischen Belegorns Steppe und den westlich des Flusses Glatwor liegenden Xaviter Hügeln ist schmal. Eine Furt nur wenige Kilometer von der Flussmündung entfernt ermöglicht nur hier das Passieren ohne Boote oder Schiffe. Flussaufwärts ist das Bett schmal und tiefer, der Strom reißender und eingebettet in einen teilweise dichten Waldgürtel. Die Xaviter Hügel zeichnen sich durch eine landschaftliche Vielfalt aus, was die Region aber nur wenig fruchtbarer macht als Belegorns Steppe. Es wechseln sich Graslandschaften mit nur wenigen, lichten Nadelwäldern und mit riesigen Blockhalden – großen Ansammlungen von mächtigen Granitsteinbrocken – ab. Wind und Regen haben an diesen Stellen vielfach den Humus davongetragen und der Frost den Felsen gesprengt. Wie offene Wunden, manchmal wie sich wölbende Geschwüre oder Narben, liegen diese Halden inmitten einer recht trostlosen Landschaft.

Legende der Landkarte

Nr.	Beschreibung
1	Bannstein an der Splitterküste

4.1.1 Herrscher, Titel, Verwaltung und Wappen

Es gibt kein organisiertes, übergreifendes Staatswesen dieser in Clans lebenden, patrilinearen Gesellschaft. Der Clanhäuptling wird stets unter den stärksten Kriegern einer Gemeinschaft gewählt und vererbt seinen Titel Urthrar nicht automatisch an seine vermutlich zahlreichen Söhne. Ein Privileg des Urthrar ist nämlich die Vielehe, sodass er dem Stamm seine Stärke verleihen kann. Diese Tradition führt immer wieder zu Missgunst und blutigen Fehden, Mord, Angst und Vertreibung. Doch auf diese Weise wurde das Überleben der Starken und Widerstandsfähigen gesichert und die Stämme für das Überleben in einer lebensfeindlichen Umwelt gewappnet. Frisches Blut gelangt in einen Stamm häufig auf unzivilisierte, grausame Weise: Frauen anderer Stämme werden kurzerhand geraubt und manchmal muss ein anderer Stamm dafür einen hohen Blutzoll zahlen oder wird gar ausgelöscht. Männer sind Frauen und Kindern übergeordnet und Krieger den Handwerkern. In den Jahrhunderten konnten sich allerdings nur wenige spezialisierte Gewerke bilden. Zumeist müssen die Stammesangehörigen vielerlei Aufgaben erledigen. Die unterste Gesellschaftsschicht bilden Sklaven: Nicht getötete Kriegsgefangene und Geiseln fristen ein sehr entbehrungsreiches Dasein.

Einen hohen gesellschaftlichen Stellenwert hat neben dem Uthrar stets ein Stammeschamane, der ein Mittler zu Geistern und Göttern und damit ein wichtiger Ratgeber ist. Des Weiteren ist er der Bewahrer der Stammesgeschichte, kennt die Vergangenheit, alle Geschichten, Erzählungen und Mythen. Auch wenn er keine Schrift beherrscht und deshalb keine schriftlichen Überlieferungen tätigt, so ist er doch kundig im Zeichnen von Symbolen und vereinfachten Bildern. Sein Totem, das bereits seit unzähligen Generationen seine Vorfahren begleitet und den Stamm beschützt, findet häufig (aber nicht immer!) als Wappentier und Schutzsymbol Verwendung: auf Schilden, Bannern oder Schmuckstücken wie

Ringen und Amuletten. Die Clans fühlen sich ihnen sehr verbunden und nennen sich häufig nach ihrem Totem. Eine besondere Schutzwirkung ihres Wappentiers erhoffen sie sich davon, dass ihr Schamane das Zeichen eigenhändig auf einen Schild aufträgt oder zumindest in einem Ritual den Gegenstand segnet und mit der Kraft des Schutzgeistes auflädt. Eine große Ehre.

4.1.1.1 Bevölkerungsverteilung

Das karge Land bietet den in Dorfgemeinschaften lebenden Clans wenige Ressourcen. Belegorner leben deshalb in kleinen, autarken Gemeinschaften von nur 25 bis 75 Personen in 55 sehr verstreut liegenden Siedlungen, die jeweils ausgedehnte Gebiete als Nahrungsgrundlage für sich beanspruchen. Die Gesamtbevölkerung beläuft sich bei einer stattlichen Fläche von ca. 16.600 km² auf nur circa 2.750 Einwohner, was eine bemerkenswert geringe Bevölkerungsdichte von circa 0,17 Einwohner je km² ergibt.

Alle Belegorner Stämme

Nr.	Stamm	Besonderheit und Stammesangehörige
1	Argani	Tapferste und stolze Krieger, der Eisenherstellung mächtig, beste Pfeil-, Speer- und Lanzenspitzen, 75 Personen
2	Uruthonen	Widerstandsfähigste Krieger, beste Eisenschmiede, beste Äxte und Lederschilder, 75 Personen
3	Stanen	Schlaueste Krieger, der Eisenherstellung mächtig, 75 Personen
4	Derwani	Ältester Stamm, sammelt Schädel der Ahnen und getöteter Feinde, Kulturbewahrer, der Eisenherstellung mächtig, beste Bronzeschmiede, 75 Personen
5	Iorri	Vitaler Stamm, junge Krieger und gesunder Nachwuchs, der Eisenherstellung mächtig, 75 Personen
6	Shard	Sarikflüsterer, Talent zum Einfangen und Abrichten der Sariks, der Eisenherstellung mächtig, 70 Personen
7	Kjarni	Findige Sammler und fleißige Ackerbauern, 70 Personen
8	Bergurgar	Hüter des Gwladeyr-Kultplatzes (Felsenmeer), der zierenden Steinbearbeitung mächtig, 70 Personen
9	Osbeari	Kräftige Krieger, fortpflanzungsstark, 70 Personen
10	Finnar	Heilende und stärkende Gebräue, kräuterkundige Frauen, Getreideanbau und gute Lagerhaltung, sesshaft, primitive Steinwälle, 70 Personen
11	Burgai	Krieger neigen zum Berserkertum, ausdauernde Großwildjäger, 70 Personen
12	Sarawesi	Geschickteste Jäger und Sammler, domestizierte Wölfe, nomadisch, 65 Personen
13	Dschiniri	Enge Bindung an Erdgeister, sesshaft, primitive Steinwälle, beste Tongefäße, 65 Personen
14	Shenni	Enge Bindung an Sturmgeister, haben Küste und Strände als Nahrungsquellen erschlossen, 65 Personen
15	Salmari	Geschickte Läufer und Kletterer, finden ihre Nahrung auch in schwierigem Gelände wie Felsenmeeren, 65 Personen

Banner der Argani



Schild der Urothonen



Schild der Stanen



Schild der Derwani



Schild der Iorri



Schild der Shard



Schild der Kjarni



Schild der Bergurgar



Schild der Osbeari



Schild der Finnar

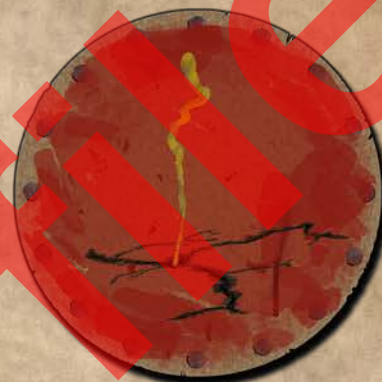




Schild der Burgai



Schild der Sarawesi



Schild der Dschiniri



Schild der Shenni



Schild der Salmari



Erdgöttin Gwladeyr



Schild der Devari



Schild der Melos



Schild der Galadhrasiri





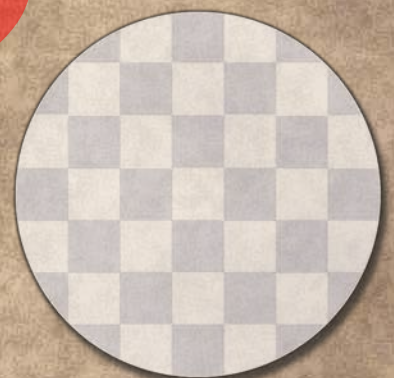
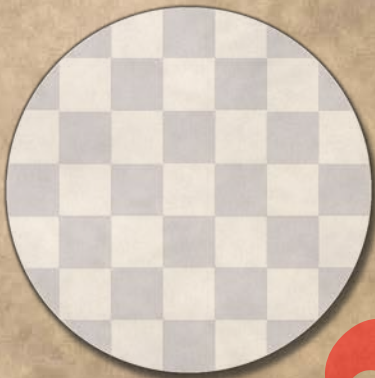
Schild der Xandarn



Schild der Lorwaith



Schild der Malorkai



Alle Belegorner Stämme

Nr.	Stamm	Besonderheit und Stammesangehörige
16	Devari	60 Personen
17	Melos	60 Personen
18	Galadhrasiri	60 Personen
19	Xandarn	Fürchten Wiederkehr der Toten und übergeben sie deshalb Vielfraßen, fangen an der Splitterküste Fische und Krebse, sammeln Muscheln und Seetang, 55 Personen
20	Lorwaith	Stellen die besten Lederhelme, -harnische und -armschienen her, die Helme ihrer Krieger tragen einen Kamm aus Stacheln vom Stachelschwein, 55 Personen
21	Malorkai	Beste Bogenschützen, kundige Fährtenleser und schlaue Jäger, 55 Personen
22	Evrani	
23	Asfalarn	
24	Hafallar	
25	Loriathan	
26	Brithar	
27	Eonarn	
28	Bridwa	
29	Arthersai	
30	Godai	
31	Caeri	
32	Enwori	
33	Intar	
34	Aredir	
35	Keshai	
36	Grinn	
37	Leonia	
38	Xanduin	
39	Isgarri	
40	Rogarni	
41	Arvelian	
42	Xolom	
43	Urros	
44	Ithris	
45	Belonar	
46	Albarri	
47	Tirai	
48	Wluin	
49	Tinros	
50	Brithai	
51	Bjarsigur	
52	Siljak	
53	Ilneos	
54	Jumenar	
55	Benduin	

4.1.2 Zahlungsmittel, Zölle und Steuern

Mangels einer eigenen Währung überwiegt der Tauschhandel. Von besonderem Wert sind Waffen und Rüstungen aus Eisen. Geschätzt werden darüber hinaus Kulturgüter, Gold- und Silberschmuck und Luxusgegenstände beispielsweise aus Glas, die vielfach nicht im eigenen Land hergestellt werden können. Beuteteilungen führen dabei gelegentlich zum Zerhacken der Gegenstände, was von Außenstehenden häufig mit Befremden aufgenommen wird. Tribute und Abgaben bestehen meist aus Nahrungsmitteln und lebenden Tieren.

4.1.3 Reisen und Wetter

Die meisten Belegorner reisen zu Fuß. Domestizierte Auerochsen werden als Lasttiere oder Zugtiere für primitive Lastkarren eingesetzt. Die in der Tabelle angegebenen Reichweiten sind bei einem 8-stündigen Pensum täglich per pedes zu schaffen. Bei Nacht, schlechter Sicht und aufgrund anderer Einflüsse wie Schlechtwetter können sich die Kilometer reduzieren.

Dezember bis Januar

- **Temperaturen:** Es friert häufig in der Nacht. Tagsüber steigen die Temperaturen zumeist über den Gefrierpunkt und Schnee bleibt selten über mehrere Tage liegen.
- **Witterung:** Ein eisiger Wind fegt beständig über das trockene Land und kühlt die Bewohner aus. Die Wahrscheinlichkeit für einen Sturm liegt bei 10 %. Gefrorener Grund verleitet zu stolpern und sich zu verletzen. 5 % Wahrscheinlichkeit für Schnee, Schneeregen oder Regen. 3 % für ein schweres Unwetter.

Februar bis April

- **Temperaturen:** Die Nachttemperaturen sind zumeist einstellig. Tagsüber steigen sie in den zweistelligen Bereich.
- **Witterung:** Aufsteigender Bodennebel wechselt sich mit kalten Winden ab. Der eisige und trockene Boden nimmt Feuchtigkeit nicht gut auf. 10 % Wahrscheinlichkeit für leichte Regenfälle. 5 % für ein schweres Unwetter.

Mai bis September

- **Temperaturen:** Im Sommer zeigt sich das Belegornland von seiner schönen Seite. Tagsüber liegen die Temperaturen bei stattlichen 20 bis 30 Grad, in der Nacht bei 15 bis 20.
- **Witterung:** Der stetig wehende Wind bringt angenehme Frische. Zusammen mit kräftigen Sonnenstrahlen trocknet der Boden allerdings nach Niederschlägen wieder schnell aus. 20 % Wahrscheinlichkeit für leichte und starke Regenfälle. 1 % für ein schweres Unwetter.

Oktober und November

- **Temperaturen:** Zu dieser Jahreszeit kühlt das Land deutlich aus. Die Werte in der Nacht sind schnell einstellig. Tagsüber wechseln sich sprunghaft angenehm herbstliche und ungemütlich kalte Temperaturen ab.
- **Witterung:** Häufig aufsteigender, kalter Nebel. Ansonsten kalter Wind. 10 % Wahrscheinlichkeit für leichte Regenfälle. 10 % für ein schweres Unwetter.

Gelände	Tageskilometer
Offenes Land/Pfad:	25 km
Unebener Boden:	15 km
Hügel und Felsen:	10 km

Streue diese allgemeinen Ereignisse lose in das Spiel ein. Bis auf wenige Ausnahmen sind sie nicht an Ort oder Zeit gebunden.



Nr.	Ereignisse auf Reisen im Belegornland
1	Frischwasserquelle: Aus unterschiedlichen Himmelsrichtungen führen (Tier-)Pfade zu einem kleinen Wasserloch.
2	Tiersymbole auf Felsen: Nach einer großen siegreichen Schlacht, in der ein Urthrar (Anführer eines Clans) sein Leben gelassen hat, bringt der Stammeschamane auf Steinen Abbildungen seines Totem und weitere Symbole an. Sie ehren den Geist des verstorbenen Kriegers und binden ihn an seinen Stamm.
3	Aufgegebenes Dorf: Eine ebene Grasfläche weist ungewöhnliche Regelmäßigkeiten im Bewuchs auf. Schnell sind Reste einfacher Häuser, von Flechtwerkzäunen, einem Rennofen und weiteren Dingen zu erkennen.
4	Zerschmetterter Schild: Hohe Gräser schlucken nach und nach einen zerschmetterten Rundschild aus Holz und Leder. Ist das Stammeszeichen noch zu erkennen?
5	Verlassene Feuerstelle: Kalte, frische oder noch rauchende Asche. Vielleicht ein Ort, der unregelmäßig seit unzähligen Generationen von Belegorner Jägern aufgesucht wird? Die Fußspuren deuten auf erstaunlich groß gewachsene Menschen hin.

Nr.	Ereignisse auf Reisen im Belegornland
6	Spuren menschlichen Lebens: Schwere Holzräder eines einachsigen Lastkarren und ein angespannter Auerochse hinterließen ihre Spuren im Untergrund.
7	Sarik (urzeitlich anmutende Wesen): Hinter einem Hügel taucht plötzlich kaum hundert Meter entfernt ein grasender Sarik auf. Gehen die Spielercharaktere dem riesigen Tier aus dem Weg, ignoriert es sie.
8	Galadhras (Steppenpferde): Eine Herde wirbelt am Horizont eine Staubwolke auf.
9	Auerochsen: Am Rande eines kleinen Wäldchens grasen Auerochsen. Unter ihnen befinden sich Jungtiere und das friedliche Szenario ist deshalb besser mit Vorsicht aus der Distanz zu genießen.
10	Legias (Monster): Riesige Abdrücke von Raubtiertatzen im Sand. Ein Fährtenleser kann die ungeheuerlichen Dimensionen des Wesens errahnen, ein Kundiger der Gegend weiß: Es muss ein Legias sein. Sucht das Weite!

Die Spezialisierungen der mächtigsten Belegorner Stämme

Nr.	Name	Totem	Schamane	Urthrar	Krieger	Eisenschmied	Bronzeschmied	Stielmacher	Bogner	Gerber	Sattler	Schildmacher	Töpfer	Steinmetz	Knechte/Mägde	Sklaven	Frauen	Kinder	Gesamt
1	Argani	Felsadler	1	1	19	1	1	2	1	1	0	1	0	0	8	5	14	20	75
2	Uruthonen	Xaviter Steinbock	1	1	14	2	1	2	1	1	0	2	1	0	5	8	12	24	75
3	Stanen	Kronenkrähe	1	1	16	1	1	1	1	1	0	1	1	0	7	6	15	22	75
4	Derwani	Belegorner Luchs	1	1	15	1	2	1	1	1	0	1	1	0	4	7	14	25	75
5	Iorri	Steppenfalke	1	1	13	1	1	1	1	0	0	1	0	0	4	4	18	29	75
6	Shard	Sarik	1	1	13	1	1	1	1	0	1	1	0	0	4	2	15	28	70
7	Kjarni	Steppengeier	1	1	14	0	1	1	1	0	0	1	1	0	11	4	16	18	70
8	Bergurgar	Fuchs	1	1	11	0	1	1	0	0	0	1	1	1	7	6	16	23	70
9	Osbeari	Auerochse	1	1	12	0	1	1	1	1	0	1	0	0	5	4	13	29	70
10	Finnar	Skollianviper	1	1	11	0	1	1	0	1	0	0	1	1	8	2	19	28	70
11	Burgai	Xaviter Bär	1	1	13	0	1	1	1	0	0	1	0	0	6	3	14	28	70
12	Sarawesi	Steppenwolf	1	1	11	0	1	1	0	0	0	1	0	0	7	4	15	23	65
13	Dschiniri	Wiesel	1	1	12	0	1	1	0	0	0	0	2	1	5	2	14	25	65
14	Shenni	Möwe	1	1	12	0	1	1	1	0	0	1	0	0	6	4	16	21	65
15	Salmari	Steinsalamander	1	1	11	0	1	1	1	1	0	1	0	0	5	2	18	22	65
16	Devari	Dachs	1	1	10	0	1	1	1	0	0	1	0	0	7	3	14	20	60
17	Melos	Vithia (Grasschlange)	1	1	9	0	1	1	0	0	0	1	1	0	6	4	16	19	60
18	Galadhrasiri	Galadhras (Steppenpferd)	1	1	10	0	1	1	0	1	1	0	0	0	4	6	13	21	60
19	Xandarn	Vielfraß	1	1	8	0	1	1	0	0	0	1	0	0	9	3	12	18	55
20	Lorwaith	Erdmännchen	1	1	8	0	1	1	1	3	3	0	0	0	5	0	14	17	55
21	Malorkai	Sandfuchs	1	1	9	0	1	1	3	1	1	1	0	0	8	2	16	11	55

Nr.	Ereignisse auf Reisen im Belegornland
11	Xaviter Bär: In einem Felsenmeer liegen vor einer Höhlenöffnung zahlreiche verwiterte und frische Tierknochen. Es riecht stark nach Verwesung und Raubtier. Die Höhle eines Xaviter Bären.
12	Xaviter Steinböcke: Weit entfernt zeichnet sich vor dem hellen Himmel ein Felsenmeer auf einer Hügelkuppe ab. Trittsicher springen Xaviter Steinböcke von Block zu Block.
13	Kronenkrähen: In den Baumwipfeln eines Hains ist eine Kolonie Kronenkrähen heimisch.
14	Felsadler: In großer Höhe kreist ein Felsadler. Auch wenn er nicht immer zu sehen ist, hallt sein Schrei weit.
15	Steppenwölfe: Das Geheul von Steppenwölfen in der Dämmerung und Nacht beunruhigt die Wache am Lagerfeuer.
16	Kleines Raubtier: In einem Bau verschwindet ein Fuchs, Wiesel, Dachs oder Vielfaß.
17	Gefährlicher Untergrund: Ein Pferd oder Packpferd tritt in ein Loch, strauchelt und stürzt.
18	Vithia (Grasschlange): Ein Pferd oder Packpferd tritt im hohen Gras auf eine kleine Grasschlange. Die hellgrün geschuppte Vithia beißt zu, der Vierhufer scheut und wiehert, bricht aber bald zusammen und ringt ums Überleben.
19	Mihir-Talin (Geisterskorpion): Auf einem sandigen Tierpfad scheut plötzlich ein Pferd oder Packpferd vor einem giftigen Mihir-Talin.
20	Erdmännchen: Die in kleinen Gemeinschaften lebenden Säugetiere beobachten neugierig die vorbeiziehende Gruppe. Wachsame Exemplare stehen aufgerichtet auf zwei Beinen und schimpfen lauthals. Die meisten Tiere fliehen und schlüpfen in Erdlöcher. Doch ein paar Jungtiere setzen ihr Spiel fort.
21	Steinsalamander: Zur Mittagszeit suchen Steinsalamander vom Frühjahr bis Herbst bei Sonnenschein aufgewärmtes Geröll auf und tanken Wärme.
22	Steppengeier: Am Himmel kreisen Steppengeier und weisen auf einen Kadaver hin.
23	Deornan (Farn): Nahe der Flüsse Glatwor und Edamril gibt es einige feuchte Mulden mit kleinen Farn-Wäldern, dessen Wedel bis zu eineinhalb Meter lang werden.
24	Devanamkakteen: Einige Dutzend dieser mächtigen Kakteen bilden auf einem Hügel oder zwischen Felsblöcken eine wehrhafte Gemeinschaft.
25	Gardanbeeren (Strauch): Einige Büsche tragen große Beeren (Heilwirkung).
26	Relikt der Xaviter Nomaden: Im Staub der Xaviter Hügel trifft ein Sonnenstrahl auf einen rosafarbenen, semitransparenten Edelstein. Etwas Wasser aus der Trinkflasche bringt den Xavit zum Glänzen und fördert Bearbeitungsspuren zutage. Ein Schmuckstein (Talisman?) der Xaviter Nomaden, die vor langer Zeit von den Belegornern verdrängt worden sind.
27	Steppenfalke: Ein Falke stößt wie ein Pfeil aus dem Himmel herab und greift sich ein überraschtes Kaninchen.
28	Rast mit einem Ustnadoc (Gewaltiger Wurm): Weil Ustnadocs manchmal über Wochen wie versteinert zwischen Felsbrocken verharren, siedeln sich auf ihren Körpern sogar Moose und kleine Pflanzen an. Eine gepackte Beute zerren sie schnell in ihre Höhle und es gibt fast nichts, was sie ihren gnadenlos Griff lockern lässt.

4.1.4 Historie und Zeitrechnung

Die Zeitrechnung im Belegornland beginnt im Jahre 0 mit Belegorns Großer Schlacht und Sieg über eine Armee von sie bis dato als Sklaven haltenden Riesen aus Thorns Wald. Belegorn war ein mächtiger, tapferer Krieger und großartiger Anführer und begründete als erster Clanführer (Uthrar) einen bis heute mächtigen Barbarenstamm: den Clan der Derwani. Es bildeten sich weitere Stämme und von ihnen spalteten sich in Jahrhunderten immer wieder Ableger ab, eroberten sich neue Lebensräume, starben aus, wuchsen zu großen Gemeinschaften heran oder verschmolzen schließlich wieder mit einem anderen Clan. Aus Freund wurde Feind und umgekehrt. Die Belegorner haben ursprünglich nur Belegorns Steppe zur Heimat gehabt und erst Jahrhunderte später die Xavier – ein menschliches Nomadenvolk, dem Krankheiten und ungünstige Witterung stark zugesetzt hatten – in den Jahren 588 bis 622 nach Belegorns Großer Schlacht aus den Xaviter Hügeln verdrängt und diesen Lebensraum ebenfalls in ihren Besitz genommen. Die Nomaden haben kaum Spuren hinterlassen, da ihre Bauten nicht aus Stein waren. Eines der wenigen Überbleibsel ist die Regionsbezeichnung Xaviter Hügel. Heute sind seit der Schlacht stolze 932 Jahre vergangen.

4.1.5 Ernährung und Heilung

In Gemeinschaft rituell speisen, trinken und feiern

Das Haupthaus jeder Dorfgemeinschaft untersteht dem mächtigsten Stammeskrieger (Uthrar) und stellt das Zentrum ihres Zusammenlebens in der kalten Jahreszeit und bei schlechtem Wetter dar und ist entsprechend eingerichtet. Im Sommer findet sich die Gemeinschaft dagegen häufig an einem Feuer unter dem freiem Himmel ein. Eines gilt immer: Das Gesinde kümmert sich um ein großes, prasselndes Feuer, das dem Kochen (und im Haus dem Heizen zugleich) dient. Im Rauch wird Fleisch haltbar gemacht. An langen Bänken und Tischen nehmen sie zumeist gemeinsam ihre Mahlzeiten ein und huldigen ihrem Uthrar, der zumeist einen erhöhten oder hervorgehobenen Sitzplatz inne hat. Wein kennen die Belegorner nicht, sodass sie neben Wasser hauptsächlich Bier zu sich nehmen. Dieses wird aus bronzenen Kannen in Gefäße aus Holz und Ton sowie in Trinkhörner geschenkt. Die mächtigeren unter den Clans schöpfen Bier aus reich verzierten Bronzegefäßen, die riesigen Vasen gleichen und in einigen Fällen einem ausgewachsenen Mann bis zur Brust reichen können.

Nahrungsangebot

Über Jahrhunderte hinweg wurden im kleineren Rahmen Tiere domestiziert: Insbesondere Schweine und Ziegen dienen als Quelle für proteinreiches Fleisch bzw. Milchprodukte. Domestizierte Auerochsen sind dagegen meist zu kostbar, um sie zu verzehren. Das meiste Fleisch wird deshalb auf Großwildjagd erbeutet. So ist das Jagdglück ein wichtiger Faktor für das Überleben eines Clans. Als halbnomadische Kultur sind es die Belegorner aber von jeher gewohnt, ihren Lebensraum zu verlassen, wenn kein Wild mehr zu erlegen ist oder die Sammler unter ihnen zu häufig mit leeren Körben heimkehren. Hauptsächlich Frauen, Alte und Schwache sowie Kinder sammeln Beeren, Nüsse, Kräuter und weitere essbare Pflanzen. Eigener Anbau findet nur in geringem Umfang statt.

Nr.	Speisen
1	Rauchfleisch: Um das Fleisch erlegter Auerochsen, Xaviter Steinböcke, Cervorns und anderer Tiere haltbar zu machen, hängen die Belegorner es in den Rauchabzug ihrer Kochstellen. Zum Rauchfleisch reichen sie zumeist unterschiedliche Beilagen und bieten bei besonderen Anlässen sogar weitere Gerichte an.

Nr.	Speisen
2	Geröstete Termiten: Frauen, Alte und Kinder sammeln die im Belegornland heimischen bis zu drei Zentimeter langen Termiten. Für die Zubereitung befestigen sie die Insekten dicht aneinander an Stöcken und rösten sie vorsichtig über dem offenen Feuer. Dazu gehört für viele Stämme eine Schale mit scharfer Soße.
3	Gebratener Firnwurm: Daumengroße gelb-weiße Madenwürmer fressen Löcher in Devanamkakteen und verlassen ihre Wohnhöhlen nur bei starken Niederschlägen. Vorwiegend zu diesen Zeiten sammeln Belegorner sie gezielt ab und braten sie in bronzenen Töpfen mit etwas Öl aus Sonnenblumenkernen knusprig.
4	Gekochter Geisterskorpion: Richtig behandelt ergibt der in Wasser gekochte Geisterskorpion eine nach Krebsfleisch schmeckende Mahlzeit.
5	Belegorner Zwiebelfladen: Fladen aus Wildgetreide und Ziegenjoghurt mit Kräutern und Zwiebeln sind in den Belegornern Dörfern fast alltäglich.
6	Gardanbrot: Unterschiedliche Beeren (u. a. die Gardanbeere) vermengt mit Honig und würzigen Kräutern zerkochen in einem Bronzetopf zu einer zähen Paste. Belegorner Köche tragen diese auf frische Brotlaibe aus Wildgetreide auf und backen daraus knusprige Brote.
7	Zwiebeltopf: Wild wachsende Zwiebeln sind die Hauptzutat des einfachen Eintopfgerichts.
8	Ziegenkäse: Aus Ziegenmilch und Wildkräutern stellen Belegorner würzigen Käse her und wissen ihn durch Trocknung sehr hart und lange haltbar zu machen.
9	Kernbrei: Wildgetreide, essbare Samen und Nüsse stampfen die Einwohner des Belegornlands seit Jahrhunderten unter Zugabe von Ziegenmilch zu einem pampigen Brei und kochen diesen ein.
10	Junger Ustnadoc-Topf: Fleischstücke vom domestizierten Schwein oder der Ziege garen in einem tönernen Topf mit Wasser und reichlich Kräutern. Sind sie gar, nehmen die Belegorner das Fleisch aus dem Topf, schneiden es in schmale, lange Streifen (hier ist der Bezug auf die wurmartigen Monster) und verwenden den Sud als Basis einer würzigen Soße.

Nr.	Getränke
1	Wasser
2	Ziegenmilch
3	Belegorner Biere
4	Mellish: hochprozentiger Trank aus gegorener Ziegenmilch

Krankheiten und Heilung

Die Lebenserwartung der Barbaren ist erwartungsgemäß nicht sehr hoch, da Infektionen, körperlicher Verschleiß, entbehrungsreiche Zeiten und harte Witterungsbedingungen ihnen sehr zu setzen. Schamanen, Animisten, Kräuterfrauen und wenige Heilkundige habe ihre Mühe, gegen diese Widrigkeiten anzukämpfen.

4.1.6 Fähigkeiten und Schwächen

Freiheitsliebe

Die Belegorner empfinden Wälder als bedrohlich und verabscheuen sie, was in ihrer Vergangenheit – ihre Vorfahren wurden in Thorns Wald von Riesen als Sklaven gehalten – begründet liegt. Über Dutzende von Generationen haben sich viele Erzählungen, Mythen und Legenden gebildet, die das Leben der Barbaren heu-

te maßgeblich beeinflussen. Bereits kleine Kinder lieben deshalb die Freiheit und Weite der Steppe, die Elemente und den freien Himmel. Auch wenn es stürmt und sich Wolkenberge auftürmen und dann doch vom Wind zerrissen und davon getrieben werden, Hagel, Schnee und Regen herab prasseln.

Hausbau und Dorfgemeinschaften

Steinhäuser sind ihnen etwas unheimlich; bauen können sie sie aber ohnehin nicht. Das liegt sowohl an ihren geringen mathematischen und architektonischen Fähigkeiten als auch an dem Mangel an geeigneten Werkzeugen zur Steinbearbeitung. Vordringlich errichten die Barbarenstämme dicht beieinander einfache Holzhütten und -häuser – diese Dörfer bestehen dabei aus fünf Hütten bis bis zwei Dutzend Häusern – und grenzen diese voneinander und zur Steppe hin mit Flechtzäunen ab. Neben den Menschen kommen auch die Tiere zumeist in den Häusern unter – eigene Stallgebäude sind dem Belegorner in der Regel fremd. In seltenen Fällen werden aus Steinbrocken grobe Mauern zur Abgrenzung und Verteidigung einer Dorfgemeinschaft errichtet.

Ansehen von Berufen

Wie kaum anders zu erwarten, ist das angesehenste Handwerk der Barbaren die Kriegskunst. Handwerker im eigentlichen Sinne sind jedoch Männer und Frauen, die sich auf die Lederverarbeitung, auf Holzbearbeitung, auf das Töpfern oder Sammeln von Erz, der -verhüttung und auf Schmiedearbeiten spezialisiert haben. Die Metallverarbeitung befindet sich allerdings auf einem niedrigen Niveau. Hauptsächlich wird Bronze hergestellt und verarbeitet, wenige Männer beherrschen die Fähigkeit, das wesentlich härtere Eisen zu verarbeiten. Die Herstellung von Stahl und Edelstahl ist den Barbaren unbekannt. Somit sind die raren Dinge aus Eisen – hauptsächlich Waffen – sehr kostbar.

Leben in unwirtlichen Regionen

Viele Mitglieder eines Stammes müssen tagtäglich viele Kilometer zurücklegen: bei der Nahrungssuche, auf der Jagd oder zu einem Treffen mit einem anderen Stamm. Das hat sie über Generationen zu ausdauernden Läufern gemacht. Domestizierte Auerochsen werden als Lasttiere oder Zugtiere für primitive Lastkarren eingesetzt. Darüber hinaus kann eine Elite reiten: Gezähmte Steppenpferde, Galadhras genannt, leichte und wendige Tiere, dienen Belegorner zur schnellen Übermittlung von Botschaften oder leichten Kriegerern auf ihren Kriegszügen. Viel herausragender sind jedoch urzeitlich anmutende Wesen, von denen ausgewählte Tiere gezähmt und in den vergangenen Jahrhunderten gezüchtet worden sind. Diese nicht ganz einfach zu kontrollierenden Ungetüme – Sariks genannt – dienen den stärksten, mutigsten und talentiertesten Kriegerern als Reittiere. Freie Sariks ziehen noch heute in kleinen Herden durch die Steppe.

4.1.7 Erscheinung und Kleidung

Unter den menschlichen Völkern sind die Belegorner die am größten gewachsenen. Sie sind von kräftiger, stämmiger Statur, haben ein stabiles Skelett, breite Schultern und zumeist eine starke Muskulatur. Ein stattlicher Belegorner kann einen durchschnittlich großen Angehörigen eines anderen Menschenvolks leicht um einen Kopf überragen. Ihre sonnengebräunten Körper sind dicht behaart und ihr Haupthaar zumeist dick und lang. Eine dunkle Haarfarbe ist selten. Es herrschen blonde, rote und braune Töne vor. Ihre Augen sind zumeist blau, grün oder braun.



Körpergröße

winzig	< 175 Zentimeter
klein	175-184 Zentimeter
mittel	185-194 Zentimeter
groß	195-205 Zentimeter
riesig	> 205 Zentimeter

Belegorner gewanden sich in grobe Kleidungsstücke, die häufig gerade geschnitten sind und kaum modische Merkmale aufweisen. Zumeist greifen sie auf Felle und Leder zurück, die sie mit Nadel und Faden mit mäßiger Kunstfertigkeit zu Hosen, Wämsern und Umhängen verarbeiten. Eine untergeordnete Rolle spielen Stoffe aus Leinen und Wolle, die überwiegend von Frauen am heimischen Herd gewebt werden. Derbe und kratzige Gewänder. In nur seltenen Fällen – beispielsweise für die Kleidung eines Stammeschamanen – werden diese Stoffe mit bunten Webmustern versehen oder eingefärbt.

Das Schuhwerk der Belegorner ist einfach, doch in ihrem Lebensraum sehr zweckmäßig. Stulpen aus mehreren Lagen Leder oder Fell schützen bei vielen Kindern und Erwachsenen die Beine bis zum Knie vor vorwitzigen Insekten, Wunden reißenden Dornensträuchern und nicht zuletzt dem giftigen Biss der kleinen Vithia (Grasschlange).

4.1.8 Kriegskunst

Ihre Kriegskunst ist wenig von Taktik geprägt und setzt vordringlich auf den Kampf Mann gegen Mann. Belegorner sind stolz auf ihre Ausdauer und Körperkraft. Zusätzlich wissen viele ansonsten im Kampf unerfahrene Stammesmitglieder mit Kompositbogen umzugehen und setzen diese bedenkenlos zur Verteidigung und zur Unterstützung ihrer Krieger ein. Eine Minderheit verfügt über gezähmte Galadhras (Steppenpferde) und Sariks. Auch für sie gibt es keine ausgeklügelte Taktik oder koordinierte Manöver. Das Niederreiten unter lautem Kriegsgebrüll ist die traditionelle Wahl.

4.1.9 Religion

Muttergöttin Gwladeyr und vielgestaltige Geisterwelt

Die Religion ist ein verbindendes Element der verstreut lebenden Gemeinschaften. Wie viele ursprüngliche Völker glauben auch die Belegorner an elementare und erdgebundene Kräfte. Im Gegensatz zu anderen, insbesondere sich urban entwickelnden Gesellschaften, hat sich ihre Glaubenswelt jedoch nicht durch Einflüsse anderer Religionen verändert. Nach wie vor erweisen die Barbaren der Muttergöttin Gwladeyr und Geistern ihren Respekt. Ihre Geisterwelt ist vielgestaltig: Unzählige Elementargeister und Geister von jedweden Leben sind in der Wildnis heimisch. Wassergeister finden sich in wehenden Wasserscheitern von Wasserfällen, in Blockhalden gibt es Steingeister und im Lagerfeuer manifestieren sich Feuergeister. Der Geist eines alten in einer Höhle verstorbenen Bären ist dort noch viele Jahre später zu beschwören, die Geister der Ahnen werden von den Schamanen regelmäßig über eine Kontaktaufnahme zum Stammestotem befragt und der Geist eines stolzen Greifvogels lässt sich jauchzend von Böen über die Land-



schaft tragen. Manche der nicht greifbaren Wesen sind nur für den sichtbar, der Einblick in die Geisterwelt hat. Die eine unsichtbare Barriere von der Welt der Lebenden trennt. Andere wiederum haben die Grenze zwischen den Welten überschritten – dann aber häufig nicht aus eigener Kraft oder Motivation heraus, sondern weil es einen triftigen Grund gibt, der beispielsweise nach dem Dahinscheiden eines irdischen Lebens den Geist daran gehindert hat, in die Geisterwelt überzutreten oder ihn gar zurückholt. Und in manchen Fällen ist ein Schamane, der zwischen den Welten wandert, dafür verantwortlich.

Organisation des Glaubens

Aufgrund der Omnipräsenz der spirituellen Welt kennen die Belegorner keine Tempel und Gotteshäuser und benötigen sie nicht. Stattdessen verehren sie den Boden, Pflanzen und Wildtiere und stehen damit ständig im Kontakt zur spirituellen Welt. Für ihre Stammesgemeinschaften sind Schamanen ihr gesamtes Leben damit beschäftigt, den Kontakt zu den Ahnen zu bewahren, böse Geister abzuwehren, Schutzgeister zu beschwören und der Muttergöttin Gwladeyr die Verehrung durch die Dorfgemeinschaft mitzuteilen. Auf diese Weise ist die Religionsausübung größtenteils dezentralisiert und erfordert keine komplexe Organisation einer Priesterschaft. Alleine ein für die Kultur des Barbarenvolkes übergeordneter, zentraler Ort – ein imposantes Felsenmeer in den Xaviter Hügeln – dient als heiliger Versammlungsplatz für religiöse sowie weltliche Zwecke.

Glaubenssymbolik

Einige Gläubige tragen ein Symbol der Erdgöttin bei sich, das von oben einen Busch eingerahmt von einem Zweig mit Beeren zeigt. Zwar ist einigen Weisen unter den Belegornern das von anderen Völkern verwendete Zeichen eines Baumes, dessen Wurzeln mit dem Blätterdach verwachsen, bekannt. Doch ihre Kultur verabscheut Wälder dermaßen abgrundtief, dass sich dieses Zeichen nicht unter den Belegornern durchsetzen konnte.

Schamanismus: Bedeutung der Schamanen und Totems

Über Jahrhunderte hat jeder einzelne Belegorner Stamm durch die massive Präsenz seiner Angehörigen, durch ihr Wirken und ihre Taten, empfundenes Glück und Leid, die enge Familienbande und Verehrung der Vorfahren einen eigenen Geist erschaffen, der in einem spirituellem Abbild des Clans in der Geisterwelt (Totem) mündet. In ihm vereinigen sich die Ahnen des Stammes, Geister getöteter Tiere und Feinde, übergeordnete Traumata, Wünsche und der starke Überlebenswille der Sippschaft. Manche dieser Stammesgeister wuchsen in der spirituellen Welt zu mächtigen Entitäten heran, die ihrem Stamm wohlgesonnen und behilflich sind. Sie verleihen ihm Fähigkeiten, geben ihm Wissen und stehen ihm in der größten Not mit einem wegweisenden Fingerzeig zur Seite. Andere wiederum werden von Gram, Missgunst und Enttäuschung getrieben und stellen machtgierig und skrupellos Forderungen an ihren Stamm. Schamanen berichten davon, dass in der Vergangenheit manche Stämme ausbluteten, nachdem ihre vertraute und gegenseitig wohlwollende Verbindung zu ihrem Stammesgeist verloren ging. Diese wertvolle Nähe zwischen einer Sippe und seinem Totem durch tägliche Zwiesprache zu erhalten und sich gegenseitiger Treue zu versichern, ist deshalb seit unzähligen Generationen die höchste Aufgabe des Stammeschamanen. Der damit manchmal mehr Bedeutung erlangt als der Stammesführer (Uthrar) eines Clans.

Gestalt eines Totems

In der spirituellen Gestalt eines Tieres, das zur Geschichte, Lebensweise, den Errungenschaften und Werten des Stammes verbindende Eigenschaften aufweist, zeigt sich das Totem seit seiner Geburtsstunde seinem Clan. Kein Wunder also, dass viele Stämme diese Ausdrucksform an unterschiedlichen Stellen in ihre Identität eingebettet haben und häufig ihr Totem als Wappen führen.

Bestattungsriten

Nach dem Tod verliert für die Belegorner die Körperhülle des Verstorbenen an Bedeutung und sie betreiben einen vergleichsweise geringen Aufwand, um den leblosen Leib zu ehren. Schamanen, verdiente Krieger und angesehene Stammesangehörige erhalten entweder ein schlichtes Kammergrab mit nur wenigen Beigaben oder werden auf einem Scheiterhaufen verbrannt. Das knappe Ressourcen kostet. Die meisten Toten ohne besondere Stellung werden deshalb in Felle und Decke eingeschlagen und tief in der Erde bestattet. Manchmal schichten die Angehörigen Steine darüber. Eine Ausnahme bildet der Stamm Derwani: Seit vielen Generationen gräbt der Schamane die Verstorbenen nach einer gewissen Zeit wieder aus, um den Totenschädel an sich zu nehmen. Und an der Splitterküste setzen vermehrt Stämme darauf, möglichst viele Leichen entweder zu verbrennen oder sie von Tieren verzehren zu lassen. So die Xandarn, die mit ihren Toten Vielfraße nähren. Der Grund: Angst vor der Wiederkehr der Verstorbenen als Untote.

4.1.10 Eigenschaftswerte der Belegorner

Belegorner sind wahre Überlebenskünstler in einer kargen Landschaft, die ihnen viel abverlangt. Körperliche Attribute wie Ausdauer, Körperkraft und eine gute Konstitution sind maßgeblich für sie. Belegorner müssen die vorhandenen Ressourcen gut zu nutzen wissen, Trinkwasserquellen auftreiben und essbare Beeren von giftigen unterscheiden können. Das Wetter muss beobachtet werden, weil die Aussaat oder eine mehrtägige Jagd daran hängen. Am effektiven Einsatz von Waffen und Jagdtaktiken kann das Überleben eines ganzen Clans gebunden sein. Das Lesen von Spuren und gute Kenntnisse der Fauna entscheiden, ob später gutgelaunt am Feuer ein Braten verspeist oder um Stammesmitglieder getrauert wird. Die kulturelle Entwicklung ist dabei in den Hintergrund geraten. Ein stammesübergreifendes Bewusstsein für eine gemeinsame Identität außer einigen mündlich überlieferten Mythen und Glaubensvorstellungen ist ihnen bisher verwehrt geblieben, sodass die Belegorner keine Schrift entwickelten. Und damit fehlt ihnen die Grundlage für eine komplexe Kultur wie sie andere Königreiche gebildet haben.

Die Werte sind abhängig vom verwendeten Regelsystem und werden deshalb nicht in diesem Buch thematisiert. Ich verwende Regelwerk von ROLEMASTER, Iron Crown Enterprises. Darüber kann ich mich gerne mit Dir beispielsweise über Facebook austauschen.

4.1.11 Monster, Feinde und besondere Wesen

4.1.11.1 Ustnadocs

So manche Aushöhlungen, Spalten und gar verschlungene Höhlensysteme entstanden im Laufe der Zeit in den Felsenmeeren der Xaviter Hügel. Bis heute sind einige dieser tief in den Untergrund führenden Verstecke von Ustnadocs bewohnt und werden deshalb von den Belegornern gemieden. Diese Monster erinnern auf den ersten oberflächlichen Blick an gewaltige Würmer: Ausgewachsene Exemplare erreichen einen Leibdurchmesser von einem Meter, eine Körperlänge von bis zu 30 Meter und ein Gewicht von mehreren Tonnen. Der Rumpf der skurrilen Wesen ist allerdings nicht von einer Haut ummantelt, sondern von unregelmäßig angeordneten Schuppen in Grau- und Brauntönen. Die Farben sind häufig gescheckt und tarnen sie ausgesprochen gut in ihrem felsigen Lebensraum. Weil Ustnadocs manch-





mal Wochen wie versteinert an einer Stelle verharren, siedeln sich auf ihren Körpern sogar Moose und kleine Pflanzen an. Diese Flora verschleiert dann schnell einige vereinzelt ohne erkennbare Ordnung zwischen den Schuppenplatten wachsende grüne Wucherungen, die wie Diestelpflanzen anmutend bis auf Armlänge aus dem Leib hervorragen können. Doch Vorsicht: Berührt ein Lebewesen solch einen Fortsatz, springen feinste mit einem lähmenden Nervengift gefüllte Nadeln explosionsartig hervor und bohren sich in die Haut des bedauernswerten Opfers. Armlange Klauen an der Vorderseite des Ustnadoc packen die Beute und führen es zu einer riesigen runden Mundöffnung, die sich enorm weiten und über eine große Beute stülpen kann. Zahllose Kieselsteine ähnelnde Mahlzähne sitzen darin. Von Blindheit und Taubheit geschlagen, orientieren sich die Ustnadocs fast ausschließlich mit Hilfe ihres herausragenden Geruchssinns. Sie fressen vordringlich

Aas, setzen auf ihre giftigen Wucherungen oder lauern auf unvorsichtige Tiere, die beim Grasen in die Reichweite ihrer kräftigen Zangen kommen. Eine gepackte Beute zerren sie schnell in ihre Höhle und es gibt fast nichts, was sie ihren gnadenlos Griff lockern lässt. Weil sie sich erstaunlich schnell und agil bewegen, ist die Rettung eines Opfers eine große Herausforderung.

4.1.11.2 Legias

Blutrünstig, gierig und erbarmungslos jagt ein Legia in den Hügeln oder einer offenen Graslandschaft seine Beute. Nicht alleine, um den Hunger zu stillen, sondern aus reiner Mordlust. Erstaunlich ausdauernd und zugleich blitzschnell zuschlagend. Einst als Reittiere von Orks gezüchtet, pflanzten sich einzelne entlaufene Exemplare der Legias in der Freiheit fort und eroberten sich neue Lebensräume. Eine ausgewachsene Bestie erreicht die Körpergröße eines Galadhras (Steppenpferd), wird dabei ungleich massiger und muskulöser. Über Jahrhunderte versuchten die menschlichen Völker Melliaths es immer wieder aufs Neue, diese schreckenerregende Raubtierchimäre auszurotten. In den bergigen Grenzregionen des Belegornlands und in den Xaviter Hügeln ist es ihnen am wenigsten gelungen. Dort sind ein Dutzend Rudel (W10 Bestien je Rudel) heimisch und ziehen ihre Nachkommen in natürlichen Höhlen und Felsspalten groß. Tagsüber suchen sie Schutz gegen das Sonnenlicht, das ihnen nicht behagt, sie blendet und ihre Handlungsfähigkeit einschränkt. In der Dämmerung verlassen sie ihren Unterschlupf und nutzen ihren hervorragenden Geruchssinn, eine erstaunliche Nachtsicht und zugleich eine Wärmesicht

