

DUNGEON FANTASY EARTH



FANTASY-ROLLENSPIEL AUF EINER FANTASTISCHEN ERDE

by Olaf Ostheimer

INHALT

INHALT	2
EINLEITUNG	3
KOSMOLOGIE & GESCHICHTE	4
KOSMOLOGIE	4
Am Anfang	4
GESCHICHTE	4
Die Vorgeschichte.....	4
Die Antike.....	5
Das Mittelalter	5
Die Renaissance.....	5
LEBEN AUF DER ERDE	7
DIE VÖLKER.....	7
Menschen.....	7
Zwerge	7
Elfen.....	7
Gnome.....	7
Goblinoide	7
Halblinge.....	8
Halbelfen.....	8
Halborks.....	8
Orks.....	8
RELIGION	8
Paganismus	8
Judentum.....	8
Christentum.....	8
Islam	9
MAGIE.....	9
Religion und Magie	9
KREATUREN	10
KAMPAGNEN	12
DAS ROLLENSPIELSYSTEM	12
d20/Edition 3.5.....	12
GURPS	12
Crossovers and Conversions	12
DAS ZEITALTER	13
Die Antike.....	13
Das Mittelalter	13
Die Renaissance.....	13

EINLEITUNG

Viele Fantasy-Welten haben eine verblüffende Ähnlichkeit mit der (mittelalterlichen) Erde. Einige nur in der Kultur, andere auch Geographisch. Mit nur einigen kleinen Änderungen wird aus der Erde eine interessante Fantasywelt. Der Vorteil dabei ist, dass jeder vertraut ist mit unserer Welt und ihrer Geschichte.

Dungeon Fantasy Earth ist ein Gedankenspiel. Was wäre, wenn man all die Rassen, Kreaturen und Magie von D&D 3.5 (bzw. dem d20 System Reference Document) auf der Erde ansiedeln würde (oder aus unserer Welt eine Fantasywelt machen würde, wenn man so will)? Doch da die Herausgeber dieser dritten Edition diese nicht mehr weiter vertreiben, ist dieses Werk universell gehalten und kann für jedes Fantasyrollenspiel verwendet werden.

Dungeon Fantasy Earth ist stark auf Europa bezogen (so wie viele Fantasyrollenspiele es auch sind) und beschreibt eine veränderte Geschichte bis zur Entdeckung Amerikas.

Das Namensproblem

Zum besseren Verständnis werden im Folgenden die modernen Namen von Personen und Landen verwendet, auch wenn diese in der Geschichte andere Namen trugen.

KOSMOLOGIE & GESCHICHTE

KOSMOLOGIE

AM ANFANG . . .

. . . war nichts, das Chaos. Doch dieses nichts war nicht leer. Im Nichts trieben die Urgötter. Sie waren ohne Verstand und sie spielten mit dem Nichts und so schufen sie die ersten Götter, Vater und Mutter.

Die ersten Götter begannen neue zu schaffen und diese Kinder schufen Heime für sich selbst – die äusseren Ebenen. Doch die Kinder waren nicht zufrieden damit und sprachen: „Uns ist langweilig. Wir haben die Ebenen geschaffen doch wir haben keinen Platz uns auszutoben und nichts zu spielen.“ Darüber dachte der Vater eine weile nach, dann deutete er in eine Richtung und erwiderte: „Schaut, dort. Ich gebe euch vier Elemente: Feuer, Wasser, Erde und Luft. Geht und spielt damit. Doch tut etwas nützliches, sodass ihr nicht zurückkommt und mich noch einmal behelligt.“

So gingen die Kinder und erschufen die Erde. Sie füllten sie mit Ozeanen, Bergen, Pflanzen und Tieren. Mehrere Zeitalter beobachteten sie fasziniert wie sich ihre Kreationen entwickelten. Doch irgendwann wurde auch das langweilig und so erschufen sie neues Leben gemäß ihrem Ebenbild. Sie gaben ihnen freien Willen, sodass sie ihre eigenen Entscheidungen treffen konnten und so die Götter amüsierten. Und sie verlangten Ehrerbietung von ihnen, ihren Schöpfern.

Über das Chaos

Das Chaos ist der ursprüngliche, formlose Zustand vor dem Sein, bevor die Götter etwas daraus erschaffen.

Manchmal entsteht etwas spontan in diesem Chaos und dringt in unsere Welt ein. Diese spontanen Kreationen sind so fremdartig und unfassbar, dass sie alles zerstören, was die Götter erschaffen haben. Daher rührt der ewige Kampf der Götter gegen das Chaos.

Erst begann das Chaos die Kreationen der Götter zu beschmutzen, sowie die äußeren Ebenen. So entstand der Abgrund, aus dem Dämonen entstiegen und die Götter angriffen. Daher erschufen die Götter die Engel um die Dämonen zu bekämpfen.

Das Chaos befleckte auch das, was die Götter auf der Erde erschaffen hatten. Es löschte die Dinosaurier aus, indem es einen Meteor auf die Erde warf. Später vergiftete es vernunftbegabte Rassen. Aus diesen wurden die bösen und chaotischen Rassen: Orks, Dunkelelfen und ähnliches.

Der Kontrakt mit dem Teufel

Irgendwann waren die Engel durch ihren Kampf gegen die Dämonen verschlissen und sie begannen Eigenschaften anzunehmen, die vorher nur die Dämonen gezeigt hatten. Diese Engel, die heute Teufel genannt werden, wurden vom charismatischen Luzifer angeführt.

Als die Sterblichen die Gesetze, die die Götter ihnen auferlegt hatten, zu brechen begannen, wurde Luzifer mit deren Bestrafung beauftragt. Doch er hatte eigene Pläne. Er brachte die Götter dazu, ihm einen Ort zu erschaffen, an dem er die sündigen Seelen strafen konnte, genannt Hölle, und ihm die Macht zu geben, die Kraft ihrer Seelen zu nutzen. Doch als die Götter zu verstehen begannen, dass er die sterblichen dazu verführte, ihre Gesetze zu brechen und die Anzahl der Seelen, die in die Hölle der Götter gelangten, schwand, zeigte er den Vertrag, den sie vorher mit ihm geschlossen hatten.

Und als sie sahen, dass er ihr eigenes Gesetz gegen sie wandte, warfen sie ihn im Zorn von ihren Ebenen. Und Luzifer fiel in die Hölle, für immer verstoßen. Und er wurde verdammt, bis in alle Ewigkeit gegen die Dämonen zu kämpfen.

GESCHICHTE

Die Geschichte von *Dungeon Fantasy Earth* hat sich auf dieselbe Weise entwickelt wie die der wahren Welt – größtenteils. Doch sie enthält die fantastischen Rassen von Fantasy-Rollenspielen und ihrer Rolle in dieser.

Dieser Abschnitt führt durch die Geschichte und die Veränderungen, die durch die Elemente der Fantasy hervorgerufen werden.

DIE VORGESCHICHTE

Von Elfen und Zwergen

Die erste große Zivilisation am Ende der Eiszeit war die der Elfen von Atlantis, einer Insel im Atlantik, dort, wo heute die Azoren sind. Sie hatten Kolonien an den Ufern Westeuropas und Amerikas.

Zu gleicher Zeit entstanden auf dem Festland in Europa die ersten Zwergenreiche, zu einer Zeit, als die Menschen noch auf Steinzeitniveau lebten.

Die Elfen von Atlantis waren kriegerisch und auf Eroberungen aus. Sie führten Kriege gegen die Zwerge um diese und auch alle anderen Völker zu unterwerfen. Die Zwerge waren den Elfen langfristig unterlegen und ihre endgültige Niederlage begann sich abzuzeichnen. Doch gerade als der Sieg der Elfen unausweichlich schien, schlug das Schicksal (oder die Götter) zu und in einer Katastrophe versank Atlantis und mit ihm die große Zivilisation der Elfen.

Durch den Untergang ihres Reiches wurde die elfische Gesellschaft in zwei Lager gespalten: Die Bewahrer akzeptierten ihr Schicksal und wollten nur noch als friedliche stille Beobachter den Lauf der Geschichte verfolgen. Die Eroberer wollten die Welt immer noch erobern, denn sie dachten, da sie die älteste Rasse waren, wäre es ihr Recht, über die Welt zu herrschen.

Ein Teil der Bewahrer ließ sich auf den britischen Inseln nieder, doch der größte Teil der Elfen, Bewahrer als auch Eroberer, ging nach Amerika.

Die Bewahrer versuchten nun im Einklang mit der Natur zu leben. Die sich in Nordamerika niederließen wurden zu Indianern. Die britischen Elfen wurden zu den Sidhe der Kelten.

Die Eroberer gründeten in Mittelamerika neue Reiche und wurden so zu den Vorfahren der Maja und Inka. Und die Götter änderten die Farbe ihrer Haut, um diese "Dunkelelfen" besser von ihren friedfertigen Brüdern zu unterscheiden.

DIE ANTIKE

Mesopotamien (4.300 – 1.600 v.Chr.)

Die ersten menschlichen Zivilisationen entstanden in Mesopotamien im Land zwischen den Flüssen Euphrat und Tigris. Zu dieser Zeit hatte es noch keine Kontakte zu anderen Rassen als zu den Halblingen, die immer schon an deren Seite gelebt hatten, gegeben. Alte Überlieferungen erzählten von Atlantis und den Elfen, doch für die Menschen bedeuteten sie nichts weiter als Legenden.

Zu dieser Zeit hatten die Menschen noch keine grösseren magischen Fähigkeiten entwickelt ausser dem Schamanismus.

Assyrien und Babylon (1.600 – 500 v.Chr.)

Die ersten Imperien der Menschen waren die der Assyrer und Babylonier. Am Ende dieser Zeit hatten sie Kontakt zu den Zwergen aufgenommen, die ihnen beim Bau der Monumentalbauten halfen.

Ägypten (3.000 – 0 v.Chr.)

Das Ägyptische Reich war sehr langlebig und hielt mehr als 3.000 Jahre. Auch die Ägypter hatten Kontakt zu den Zwergen, die ihnen beim Bau der Pyramiden halfen.

Sie waren es auch, die als erste das volle Potential der Magie nutzten. Ägyptische Pharaonen hatten die grössten Zauberer ihrer Zeit zur Verfügung und ihre Kleriker gaben ihnen den Segen der Götter. Auch waren die magisch talentierten Gnome ein gewöhnlicher Anblick im Land am Nil.

Griechenland (1.500 – 300 v.Chr.)

Die olympischen Götter waren sehr aktiv in Griechenland. Einige von ihnen zeugten mit sterblichen die griechischen Helden.

Die Griechen selbst hatten Kontakt zu den Zentauren und Amazonen (einer matriarchalischen Gesellschaft mit einem Königreich am Schwarzen Meer). Andere nichtmenschliche Rassen waren in ihren Königreichen nicht verbreitet.

Rom (500 v.Chr. – 600 n.Chr.)

Das Römische Imperium eroberte einen Grossteil der bekannten Welt und kam in Kontakt mit Elfen und Orks in Britannien. Zwerge, Gnome und Halblinge waren nichts Ungewöhnliches im Imperium, obwohl ihre Anzahl gering war. Zwergische Steinmetzkunst war sehr beliebt und Gnomische Illusionisten hatten Auftritte im Circus Maximus. Halborks verdingten sich als Kämpfer in den Legionen und unter den Gladiatoren.

Am Ende des Reiches wurde Rom in einen Ost- und Westteil aufgeteilt. Das Weströmische Reich fiel zuerst den Invasionen der Barbaren aus dem Norden zum Opfer. Diese waren vor den Goblins geflohen, die aus dem Osten über sie herfielen. Das Oströmische Reich hielt sich länger und lebte im Byzantinischen weiter.

DAS MITTELALTER

Der Untergang Roms (600 – 1.300 n.Chr.)

Als Goblinoidische Reitervölker - Hunnen genannt - aus dem Osten in Germanien einfielen, trieben sie die Menschen in das Weströmische Reich, das nach kurzen Zeit fiel.

Nach dem Fall des Römischen kamen und gingen das Fränkische, Karolingische und das Heilige Römische Reich. Dieses Heilige Römische Reich war eher eine Ansammlung kleinerer Fürstentümer, von denen nicht alle menschliche Einwohner hatten.

Weiter im Westen von Europa erschufen Franzosen, Spanier und Engländer ihre eigenen Königreiche.

Die Arabischen Kalifate (632 – 1.000 n.Chr.)

Von religiösem Eifer getrieben eroberten Araber den nahen Osten, Nordafrika und Südspanien. Von dort wurden sie später von Kastilien (Spanien) vertrieben.

Die Invasionen der Goblinoiden

Nach der Invasion der Hunnen (370 – 376 n.Chr.) liessen sich Goblinoide Völker in Osteuropa, nördlich von Griechenland nieder. Mehr Goblinoide kamen um das Jahr 800 n.Chr. und verbreiteten mehr Unrast und Kriege.

Schliesslich fielen die Mongolen, ein weiteres Goblinoide Reitervolk, über Asien und die Arabischen Kalifate her. Ihr Imperium war das grösste bis dato und hielt sich bis zum Beginn des 16ten Jahrhunderts.

DIE RENAISSANCE

1492 entdeckte Kolumbus die neue Welt, doch dies war schon von der blutrünstigsten Rasse bewohnt, die die Welt je erlebt hatte - den Dunkelelfen.

Die Spanischen Konquistadoren wollten diese Welt erobern, doch die Dunkelelfen lassen sich nicht so leicht unterwerfen. Sie haben ein Grossreich in Mittelamerika, mächtige Magie und eine Armee von menschlichen und elfischen Sklaven. Sie sind machthungrig und sie werden zurückschlagen.

LEBEN AUF DER ERDE

Das Leben (sowie das Rollenspiel) in der historischen Welt ist an sich schon interessant. Es wird noch interessanter mit dem zufügen von Elementen aus einem Fantasy Rollenspiel.

DIE VÖLKER

MENSCHEN

Menschen entwickelten sich in Afrika und haben sich über die ganze Welt ausgebreitet. Ihre Entwicklung und Geschichte ist so abgelaufen wie in der realen Welt, ausgenommen der Ausnahmen die in diesem gesamten Dokument behandelt werden.

Sie sind die zahlreichste der vernunftbegabten Rassen. Elfen und Zwerge sind langlebig und brauchen lange, um sich veränderungen zu unterwerfen. Gnome und Halblinge sind einfach physisch zu schwach. Orks und Goblinoide sind zu bestialisch um ihre Gesellschaft über eine gewisse stufe hinaus zu entwickeln.

ZWERGE

Zwerge sind untersetzte, bärtige Humanoide (es gibt sogar Leute die sagen, dass sogar zwergische Frauen Bärte haben). Sie sind kleiner als Menschen (bis zu 1,5 m), wiegen aber genauso viel und leben doppelt so lange.

Die Zwerge entwickelten sich in den Gebirgszügen des Himalayas und verbreiteten sich im eurasischen Raum in weiteren hohen Bergen. Das grösste Zwergenkönigreich gibt es jedoch im Himalaya.

In Europa siedelten die Zwerge zuerst in den Gebirgen Skandinaviens, in denen es Eisenerz im überfluss gibt. In Südeuropa im Mittelmeerraum sind sie weniger stark vertreten, da sie dort sehr unter den Kriegen der Elfen von Atlantis litten. Noch heute hegen die Zwerge wegen dieser Kriege einen Groll gegen die Elfen.

Überall wo es Metallvorkommen gibt, kann man Zwergische Siedlungen finden, doch hauptsächlich in Gebirgen wo sie unter sich bleiben. Hier haben sie einige Stadtstaaten (bzw. Königreiche) auf und unter Bergen gegründet. Diese werden immer von einem Bergkönig regiert.

Die Zwergische Gesellschaft ist in Klans organisiert. Jeder Klan herrscht über ein Bergkönigreich (Stadtstaat) und der Klanführer ist gleichzeitig der König des Reiches. Daher sind die Blutsbande unter den Zwergen stark und die Gesellschaftliche Ordnung wie in Stein gemeißelt. Diejenigen Zwerge, die dagegen rebellieren, werden für gewöhnlich von ihrem Klan verstossen (die meisten Zwergischen Abenteurer gehören zu dieser Gruppe).

Zwerge sind talentierte Handwerker, besonders mit den Werkstoffen Metall und Stein. Ihre Arbeiten werden überall gesucht und einige haben sich in Menschlichen Städten niedergelassen, wo sie nun gutes Geld verdienen.

Ein relativ junges Zwergenreich gibt es in den westlichen Alpen, in Helvetia. Die dortigen Zwerge haben begonnen, ein Bankenwesen zu etablieren.

ELFEN

Die feenhaften Elfen sind schlank und grazil in menschlichen Augen. Sie tragen ihr Haar lang und sind bartlos. Auch werden sie sehr alt, bis zu 1.000 Jahre. Die meisten Elfen leben in Amerika, wie erst kürzlich entdeckt wurde, doch ein Elfenkönigreich existiert in Irland.

Die Elfen von Irland nehmen den Platz der Sidhe ein. Nachdem Atlantis untergegangen war, siedelte ein Großteil der Elfen auf den britischen Inseln. Später wurden sie von den Menschen nach Irland zurückgedrängt. Hier schufen sie sich ein wahres Märchenkönigreich. England hat mehrmals versucht, dieses Königreich zu erobern, doch sind diese Versuche immer gescheitert. Deshalb sind Elfen nicht gut auf Menschen zu sprechen und eigentlich immer zurückhaltend.

In Nordamerika leben die Elfen im Einklang mit der Natur in Stämmen von Jägern und Sammlern.

In Mittelamerika haben die Dunkelelfen Reiche gegründet in denen sie zu ihren blutrünstigen Göttern beten. Immer wieder zetteln sie Kriege an um Sklaven für ihre Opferaltäre zu fangen. Mit der Entdeckung Amerikas 1492 wird es jedoch Veränderungen geben (obwohl sich die Dunkelelfen nicht so leicht besiegen lassen werden wie die Azteken).

GNOME

Von der Entstehung her die nächsten verwandten der Zwerge, sind Gnome genauso klein, jedoch nicht so breit gebaut. Ihre Gesellschaft ist auch nicht so zurückgezogen wie die der Zwerge und sie haben sich im gesamten Herrschaftsgebiet der Menschen angesiedelt.

Die größte Gnomische Gemeinschaft gibt es in Europa in Helvetia, wo sie mit den dortigen Zwergen zusammen ein Reich gegründet haben. Die Gnome, die hier leben, sind bekannt für ihre mechanischen Wunderwerke.

GOBLINOIDE

Goblins und Hobgoblins stammen aus den weiten Ebenen Osteuropas und Asiens. Immer wieder hat es ihre Reitervölker zu überfällen auf Europa und China getrieben. Die Hunnen und Mongolen sind die bekanntesten ihrer Völker.

HALBLINGE

Die kleinste Rasse der intelligenten Völker sind die Halblinge, die nur maximal einen Meter groß werden.

Die Herkunft der Halblinge ist ein Mysterium, da sie anscheinend immer an der Seite der Menschen anzutreffen waren und dort nicht viel Aufmerksamkeit geschenkt bekamen.

HALBELFEN

Der Nachwuchs einer Verbindung von Elf und Mensch ist ein Halbelf. Da die größte Ansiedlung von Elfen in Europa das Märchenkönigreich von Irland ist, kommen Halbelfen auf den Britischen Inseln am häufigsten vor, obwohl sie auch in anderen Teilen Europas anzutreffen sind.

HALBORKS

Verbindungen zwischen Menschen und Orks sind selten und meist nicht freiwillig. Menschen finden Orks einfach abstoßend und so sind Halborks meist die

Nachkommen von Vergewaltigungsopfern, die nicht gerade von ihren Eltern geliebt werden. Mit dem Rückzug der Orks in die Schottischen Highlands sind Halborks auch nur auf den Britischen Inseln in größerer Anzahl zu finden. In der Menschlichen Gesellschaft werden Halborks wie abscham behandelt, obwohl sie als Gladiatoren in Rom durchaus zu Berühmtheit kommen konnten.

In jüngster Zeit haben sich kleine Gemeinschaften, die nur aus Halborks bestehen, gebildet.

ORKS

Ursprünglich entstanden die Orks aus Neandertalern, die vom Chaos zu einer um ein vielfaches aggressiveren Rasse verändert wurden. Von den Menschen wurden sie immer mehr zurückgedrängt, bis sie sich schliesslich in den Highlands von Schottland festsetzten. In *Dungeon Fantasy Earth* nehmen Orks den Platz der Pikten ein.

Britannien leidet immer noch unter ihren Überfällen und es gibt eine langjährige Feindschaft mit den Elfen von Irland.

RELIGION

Religion spielt eine wichtige Rolle im Leben der Völker von *Dungeon Fantasy Earth*, denn sie wissen, dass die Götter existieren und auf ihre Taten herabschauen.

Göttliche Fügung

Seit den Anfangstagen der Zivilisation hatten die Götter mit den sterblichen interagiert. Sie unterstützten sie und manche hatten sterbliche Partner mit denen sie Kinder zeugten. Doch mit der Zeit wurde ihre Einmischung in die Belange der Sterblichen seltener und sie wurden mehr und mehr zu stillen Beobachtern im Hintergrund.

Die letzten Götter, die sich intensiv mit den Sterblichen befassten waren die Olympischen. Danach kam es nur noch zu einem göttlichen Nachkommen in Israel. Zur Zeit der Römer war der einzige Beweis, dass Götter existierten, der der klerikalen Magie.

Die Macht der Götter

In paganistischen Götterkulten ist die Macht der einzelnen Götter auf ihren Machtbereich beschränkt. In monotheistischen Religionen konzentriert sich die Macht auf einen einzelnen Gott. Je mehr Menschen an einen Gott glauben, desto grösser ist seine Macht. So kommt es, dass die Götter um die Gläubigen kämpfen und sich diese Kämpfe auf die an sie glaubenden Völker übertragen. Götterkulte und Götter können in Vergessenheit geraten, wenn sich die Gläubigen von ihnen abwenden, wie zum Beispiel die Götter der Wikinger in der realen Welt.

PAGANISMUS

Vor dem Aufstieg der monotheistischen Religionen glaubten die Menschen an Kulte mit vielen Göttern. Jedes Volk hatte seine eigenen. Ging das Volk unter oder

wurde es erobert, so verschwanden seine Götter oder wurden in den Kult der Sieger übernommen.

Viele der Kulte haben Götter, die denselben Einflussbereich haben (wie z.B. bei Römischen und Griechischen Göttern). In *Dungeon Fantasy Earth* sind das dann tatsächlich dieselben Götter, die nur einen anderen Namen haben.

Ein Gott kann auch verschiedene Aspekte annehmen: z.B. ist Mars ein Gott des Krieges und der Landwirtschaft und kann in diesen zwei Aspekten angebetet werden.

JUDENTUM

Die Juden waren das erste Volk das zu einem (monotheistischen) Gott betete. Für sie waren andere Götter nur Erzengel, die unter Gott standen. Der Gott der Juden war der des Volkes Israel und keines anderen, so auch nicht der von Nichtmenschen.

Am Anfang waren die Israeliten erfolgreich bei ihrer Eroberung Palästinas und der Vertreibung anderer Völker aus ihrem Heimatland, doch irgendwann wurde auch ihr Land erobert und sie lebten unter Fremdherrschaft, was auch wieder andere Völker in ihr Land brachte. Später verstreuten sie sich auf der ganzen bekannten Welt.

Der Jüdische Glaube ist auf Menschen, Nachfahren des Stammes Israel, beschränkt. Nichtmenschen wird eine Aufnahme in den Kreis der Gläubigen nicht gestattet.

CHRISTENTUM

Um seinen Einflussbereich zu vergrössern, musste der Gott der Juden die Beschränkung, nur für Juden zu gelten, umgehen. Dazu schickte er einen Propheten. Dieser wurde als Jesus von Nazareth bekannt.

Lange Zeit schon hatten die Juden gehofft, der Messias werde kommen und sie aus dem römischen Joch befreien. Deshalb waren sie enttäuscht, dass Jesus, den sie zuerst für den Messias hielten, von Frieden und Nächstenliebe (auch der zu nichtmenschlichen Völkern) predigte. Und so brachten sie die Römer dazu, ihn hinzurichten.

Doch Gott liess Jesus wiederauferstehen und zum Himmel auffahren. Diese Geschichte wurde von seinen Anhängern weiter verbreitet und sie schufen so das Fundament für die Christliche Kirche, die irgendwann die offizielle Staatskirche des Oströmischen Reiches wurde.

ISLAM

Als Gott merkte, dass sich die christliche Kirche in eine Richtung entwickelte, die er nicht mehr gutheißen konnte, versuchte er im nahen Osten seinen Fehler zu korrigieren. Er machte einen Menschen namens Mohammed zu seinem neuen Propheten.

Ironischerweise entwickelten sich nun drei Religionen, die zu demselben Gott beteten parallel

nebeneinander, doch Gottes Machtbasis ist so auch die breiteste auf der ganzen Welt. Ob das so beabsichtigt war, kann niemand sagen.

GÖTTER DER ELFEN

Die Elfen waren die ersten, die zu den Olympischen Göttern beteten. Ihr wichtigster Gott war anfangs Poseidon, bis zum Fall von Atlantis. Danach wurde Apollo zum wichtigsten Patron der Irischen Elfen, während die Dunkelelfen sich Hera zuwandten.

GÖTTER DER ZWERGE

Die Zwerge brachten ihren Glauben an die Asen und Vanen nach Skandinavien. Durch den dortigen Kontakt mit den Menschen wurde ihr Glaube dort übernommen.

Der Glaube an die Nordischen Götter ist nicht mehr weit verbreitet, seit die Menschen zu Christen konvertierten. Die Zwerge allerdings pflegen ihren Glauben – und behalten seine Geheimnisse für sich.

MAGIE

Die Magie auf *Dungeon Fantasy Earth* ist real und existent. Sie hat die Völker schon in der Zeit vor dem Entstehen der ersten Zivilisationen begleitet.

Erst war es nur Schamanismus, der nicht unterschied zwischen arkaner und klerikaler Magie, doch mit dem Entstehen der Religionen begannen sich diese zwei Pfade deutlich abzuzeichnen.

Arkane Magier ziehen ihre Energie direkt aus der (magischen) Umwelt, Kleriker erhalten die ihre von ihrem Gott.

RELIGION UND MAGIE

Religion und Glaube (bzw. Klerikale Magie) sind zwei verschiedene Dinge auf *Dungeon Fantasy Earth*. Ein Kleriker muss nicht automatisch göttliche Magie wirken können. Andererseits ist jemand, der göttliche Magie anwendet, nicht an einen bestimmten kirchlichen Rang gebunden.

Auch können Kleriker unterschiedlicher Religionen an denselben Gott glauben (Juden, Christen, Moslems). Treffen solche zwei Kleriker aufeinander, liegt es am Spielleiter zu entscheiden, wen ihr Gott nun in der jeweiligen Situation bevorzugt. Beten sie unterschiedliche Aspekte an, so gibt es keinen Interessenkonflikt.

KREATUREN

Viele der Monster aus Fantasyrollenspielen haben einen mythologischen Ursprung. Die folgenden aus dem SRD verdienen besondere Beachtung.

Basilisk & Cockatrice

Basilisk und Cockatrice sind Kreaturen aus der europäischen Mythologie die mit ihrem Blick töten können. Basilisken verwandeln jemanden der sie anschaut in Stein, Cockatrice vergiften mit ihrem Blick.

In *Dungeon Fantasy Earth* leben sie in entlegenen Gebieten von Europa.

Couatl

Ein Couatl ist eine geflügelte Schlange aus der aztekischen Mythologie, die in Mittelamerika lebt.

Dämonen

Dämonen sind Wesen aus den unteren Ebenen, die nur sich selbst dienen, obwohl ein mächtiger Dämon andere unterdrücken kann und so eine machtbasis aufbauen kann.

Dinosaurier

Verschiedene Dinosaurierarten leben vereinzelt in den tiefen Dschungeln Afrikas, Südamerikas und anderen entlegenen gebieten.

Drachen

Drachen leben auf der ganzen Welt. Einige sind intelligent und sind die älteste intelligente Spezies. Doch sie leben meist sehr zurückgezogen.

Dryaden

Dryaden sind Waldgeister aus der griechischen und römischen Mythologie.

Dschinni

Dschinni sind elementare Geister in der Arabischen Welt.

Einhorn

Einhörner kommen in Vorderasien, Indien und Europa vor.

Engel

Engel sind Wesen von den oberen Ebenen und sind die Boten der Götter und ihre Krieger.

Feen

Feen sind verwandt mit den Elfen und kommen hauptsächlich in Irland vor.

Gargoyle

Gargoyles sind verwandt mit Drachen, aber nicht so intelligent. Seit dem entstehen von grossen Städten haben sie sich in diesen angesiedelt und sind eine regelrechte Plage geworden.

Ghoul

Ghoule sind Leichenfresser. Sie stammen ursprünglich aus dem arabischen Raum, haben sich aber im gesamten zivilisierten Raum ausgebreitet.

Golem

Golems sind erschaffene Wesen, hauptsächlich von Juden.

Gorgone

Gorgonen oder auch Medusen genannt, sind Fabelwesen aus der griechischen Mythologie. Sie leben im Atlasgebirge und Lybien.

Greif

Ein Greif ist eine Chimäre aus dem Altertum. Er lebt in Vorderasien und Nordafrika. Er hat einen Adlerkopf und Flügel und den Körper eines Löwen.

Harpyie

Die Harpyie ist eine Chimäre aus der griechischen Mythologie. Sie haben einen Frauenkörper, Adlerflügel und -füße. Sie leben auf griechischen Inseln im Mittelmeer.

Hippogreif

Ein Hippogreif ist ähnlich dem Greif eine Chimäre aus der griechischen Mythologie. Er besitzt einen Adlerkopf und Flügel und den Körper eines Pferdes.

Höllenhund

Der Höllenhund, in der griechischen Mythologie Kerberos genannt, ist der Bewacher des Eingangs der Unterwelt.

Hydra

Die Hydra ist ein Monster der griechischen Mythologie. Es ähnelt einer neunköpfigen Schlange, die in den Sümpfen im Süden Griechenlands lebt.

Lamien

Lamien sind vampirartige Monster aus der griechischen Mythologie.

Lich

Ein Lich ist ein mächtiger Magier, der sich in ein untotes Wesen transformiert hat.

Mantikor

Ein Mantikor ist eine Chimäre aus Vorderasien (Griechenland und Persien). Er hat den Körper eines Löwen, das Gesicht eines Menschen und den Schwanz eines Skorpions.

Medusa

Siehe Gorgone.

Minotaurus

Der Minotaurus ist ein weiteres Fabelwesen der griechischen Mythologie. Er lebt im Labyrinth von Minos auf Kreta.

Mumie

Eine Mumie gehört zu den Untoten. Technisch gesehen ist sie ein Zombie aus einer mumifizierten Leiche.

Nymphe

Eine Nymphe ist ein Fabelwesen der griechischen und römischen Mythologie. Sie sind Naturgeister, die über Berge, Bäume, Wiesen und Grotten wachen. Sie sind auch dafür bekannt, Männer zu verführen.

Pegasus

Ein Pegasus ist ein geflügeltes Pferd der griechischen Mythologie. Es lebt in Südeuropa.

Riese

Riesen sind hauptsächlich in Skandinavien heimisch, aber auch auf anderen Kontinenten heimisch, z.B. in den Rocky Mountains Nordamerikas.

Roc

Ein Roc ist ein gigantischer Raubvogel aus der Arabischen und Persischen Mythologie.

Satyr

Ein Satyr ist ein weiteres Fabelwesen der griechischen Mythologie. Er ist immer männlich und hat sieht aus wie ein normaler Mann mit Hufen. Sie sind wie die Nymphen bekannt für ihre Libido.

Skelett

Ein Skelett ist ein animierter Leichnam, der schon skelettiert ist.

Sphinx

Eine Sphinx ist eine Chimäre aus der ägyptischen Mythologie. Sie hat den Körper eines Löwen und den Kopf einer Frau. Sie lebt in den Bergen außerhalb von Theben. Sie ist bekannt für ihre Rätsel, die sie Reisenden stellt.

Tarrasque

Das Tarrasque ist ein drachenähnliches Wesen, das in der Nähe des französischen Tarascon lebt.

Teufel

Teufel sind die natürlichen Gegner von Dämonen. Ausserdem sind sie die Verführer der Menschen, die ihre Dienste anbieten. Im Gegenzug dazu bieten sie ihnen diverse Dienste an.

Troll

Trolle sind fabelwesen aus der nordischen Mythologie. Sie leben in Skandinavien.

Vampire

Vampire kommen in fast allen Mythologien vor. Sie sind bluttrinkende Untote und es gibt sie in vielen Gestalten.

Werwesen

Die bekanntesten Werwesen sind Werwölfe. Schon in der griechischen Mythologie werden Werwölfe erwähnt.

Wyvern

Ein Wyvern ist ein drachenartiges Wesen mit vier Extremitäten. Es besitzt nicht wie Drachen Vorderläufe und ist auch nicht intelligent. Es lebt in Nordafrika und Europa.

Zentauren

Zentauren kommen aus Nordgriechenland aus den Hügeln um Thessalien. Sie sind eine intelligente Rasse, doch nicht so fortschrittlich wie Menschen.

KAMPAGNEN

DAS ROLLENSPIELSYSTEM

Obwohl dieses Dokument frei von spielsystemrelevanten Daten ist, wird hier auf zwei Systeme als Beispiele eingegangen.

D20/EDITION 3.5

Dungeon Fantasy Earth wurde mit *Edition 3.5* im Hinterkopf geschrieben und so fügt sich alles aus diesem System wunderbar in diese Welt ein. Das Material von Drittanbietern ist hilfreich, um diese Welt mit *Edition 3.5* zu spielen.

Die *Mythic Vistas* Produktserie von Green Ronin Publishing bietet einige hilfreiche Bücher: *Hamunaptra* für ägyptische Abenteuer, *Trojan War* über das alte Griechenland, *Eternal Rome*, *Testament* bietet Informationen über Mesopotamien und Israel, und das *Medieval Players Manual* für Rollenspiel im Mittelalter.

GURPS

Um eine *Dungeon Fantasy Earth* Kampagne mit *GURPS* zu spielen, benötigt man mindestens das *GURPS Basic Set*. Um die Magie in diesem Setting vollständig zu nutzen, braucht man eine Kopie von *GURPS Magic*. *GURPS Powers* kann genutzt werden um weitere übernatürliche Effekt in die Welt einzubringen. Templates für Rassen und Klassen können in *GURPS Fantasy*, *GURPS Banestorm* und *GURPS Dungeon Fantasy* gefunden werden. Besonders *GURPS Fantasy* ist das beste Quellenbuch für jede art von Fantasykampagne.

Ein anzahl von Büchern aus der dritten Edition von *GURPS* ist auch hilfreich:

Die historischen Quellenbücher bieten gut recherchierte Informationen über die jeweiligen Kulturen: *Arabian Nights*, *Aztecs* (für die Dunkelelfen), *Celtic Myth* (Orks sind Kelten), *Egypt*, *Greece*, *Imperial Rome*, *Japan*, *Middle Ages 1*, *Russia* und *Vikings*.

Atlantis: das Orichalcum-Kapitel beschreibt als erstes Elfische Reich von Atlantis.

Bestiary, *Dinosaurs*, *Monsters* und *Fantasy Bestiary* bieten eine Unmenge an Tieren und Monstern.

Blood Types, *Dragons*, *Faerie*, *Shapeshifters*, *Spirits* und *Undead* geben hilfen zum Umgang mit übernatürlichen Wesen.

Cabal ist ein Hintergrundbuch für mystische Verwörungen.

Low-Tech ist das Quellenbuch für die Technik der Vergangenheit.

Magic Items 1-3 bieten hunderte magischer Gegenstände.

Religion gibt Hilfestellung bei den Problemen, die das Einbringen von Fantasyelementen in die wirkliche Welt verursacht.

CROSSOVERS AND CONVERSIONS

Weil es so viel gutes Rollenspielmaterial gibt, kann man überlegen, was sich gut in *Dungeon Fantasy Earth* einfügt. Hier sind ein paar Beispiele:

Eberron

Material dieser an Magie reichen Welt lässt sich am besten in einer Kampagne nutzen, die in der Renaissance spielt. Durch das Einbringen von Eberron erhält eine Kampagne ein „Steampunk“-Flair.

Die grossen Nationen von Khorvaire entsprechen denen Europas und mittleren Ostens: Thrane ist Arabien, Breland Spanien und Italien, Aundair Frankreich, und Karnath das Deutsche Reich. Die Eldeen Reaches Russland und die Lhazaar Principlalties England.

Auch die anderen Kontinente lassen sich unterbringen: Aerenal ist Irland, Argonessen Afrika und Sarlona Asien (der ferne Osten). Xendrik entspricht (Süd-)amerika.

Viele moderne Erfindungen der Renaissance werden durch die Magischen erungenschaften Eberrons repräsentiert: Der Lightning Rail ist die Erfindung der Eisenbahn, Dragonmarked Häuser sind die grossen Handelshäuser Europas.

Freeport

Dieser Hafen liegt natürlich in der Karibik. Der Spielleiter sollte hier die Kampagne etwas in die Zukunft verlegen, in das goldene Zeitalter der Piraterie.

Alternativ kann Freeport auch ins Mittelmeer verlegt werden, z.B. auf eine der griechischen Inseln. Dann kann die Kampagne auch früher spielen.

In Verbindung mit *Ptolus* (auf Rügen) kann Freeport auch auf einer Ostseeinsel liegen und den Vitalienbrüdern als Unterschlupf dienen.

Ptolus

In *Dungeon Fantasy Earth* liegt *Ptolus* auf der Insel Rügen an der Stelle von Putbus (man beachte die Ähnlichkeit der Namen). Die Kirche von Lothian wird durch die Katholische ersetzt. Eine Entscheidung des Spielleiters ist es, inwieweit er die Kosmologie von *Ptolus* nutzen will. Sie birgt genügend Ähnlichkeit mit *Dungeon Fantasy Earth*, um beide zu verbinden.

Praemus (der Urgott) erschuf die ersten Götter (Vater und Mutter) – die „Elder Gods“. Diese wiederum schufen die anderen Götter – ihr Kinder. Die Erde (Praemal) ist nicht das Gefängnis der Galchutt. Diese sind Chaosgötter, die schlafend unter der Erde liegen.

DAS ZEITALTER

Natürlich kann eine Kampagne in einem beliebigen Zeitalter der Vergangenheit angesiedelt werden.

DIE ANTIKE

Die Antike bietet viele interessante Kampagnenhintergründe: Ägypten, Griechenland und Rom sind besonders interessant. Ausserdem ist die Antike im Mittelmeerraum angesiedelt und die Hintergründe überlappen.

DAS MITTELALTER

Das offensichtlichste Zeitalter für eine Kampagne auf einer Fantasy-Erde. Edition 3.5 ist genau auf so ein Zeitalter zugeschnitten.

DIE RENAISSANCE

Das beste Zeitalter, um *Ptolus* und *Freeport* zu nutzen. Amerika wurde gerade entdeckt und dem Abenteurer tun sich ganz neue Gelegenheiten auf.