

Die Schattenreiche stellen sich vor

Das von uns bespielte Land sind die Schattenreiche, ein Staatenbund mehrerer Archate im hohen Nordosten der Mittellande. Nordmar ist das Archat der Eiselfen, eine Insel im ewigen Eis des Nordmeeres. Vergleichbar ist unser Spielkonzept wohl am ehesten mit der Struktur des Römischen Reiches. Es herrscht absolute Kontrolle im Land, es ist ein Überwachungsstaat. Der Elfenfürst Vrash Tha'Gharil herrscht von Finsterbinge aus über den gesamten Staatenbund der Schattenreiche.

Spielbare Rassen sind:

Menschen: Wir unterscheiden zwischen „normalen“ Menschen und den Kurgisen (Dunkelmenschen). Letztere entstammen aus den östlichen Archaten der Schattenreiche und zeichnen sich durch aschgraue Haut sowie erhöhte Zähigkeit aus.

Zuchtorks unserer Gruppe entstammen dem vierten Zuchtprogramm. Sie sind einfach die perfekten Soldaten: wortkarg, diszipliniert, grimmig, gehorsam und hart. Sie sind weder dumm noch devot, sondern einfach Soldaten, die zu einer etwas linearen, direkten Denk- und Handlungsweise neigen. Genauso wie die Elfen sind sie es gewohnt, in einer Befehlskette zu stehen.

Eiselfen: Hierbei handelt es sich um Dunkelelfen aus Nordmar, die sich an das Leben im Eis angepasst haben. Sie sind gefühllos, dekadent, großwahnhaft, verblendet, arrogant, sadistisch, rücksichtslos, machtbessess, berechnend, maßlos und außerdem durch und durch verdorben.

Schwarz- und Wildorks: Wären ebenfalls möglich.

Gesinnung:

Die Schattenreiche sind hierarchisch und böse. Ziel ist die absolute Ordnung der Welt für die Rückkehr der Finsternis. Alle Bewohner denken strukturiert, handeln organisiert und verhalten sich mehr oder weniger diszipliniert. Fazit: die logische Gesinnung ist extrem „rechtschaffen-böse“. Alle Eiselfen haben diese Gesinnung (und nix anderes). Die restlichen Bewohner können schon mal von diesem Schema abweichen, gerade die benachbarte Grauzone von „rechtschaffen-neutral“ (Söldnerseele) bis „neutral-böse“ (generell loyal, aber doch sich selbst der Nächste) ist gut bestückt. Alles, was von diesem Idealbild abweicht, scheitert früher oder später, da sowohl gute als auch chaotische Gemüter keinen Platz in der Weltordnung der Schattenreiche haben.

Legion:

Der normale Charakter ist in der Legion oder im Tross in einer militärischen Einheit und so wird auch gespielt. Befehl und Gehorsam werden bei uns groß geschrieben. In der Legion sind alle gleich, egal welcher Rasse sie angehören. Hier gilt nur der Rang und die Dienstzeit als Anhaltspunkt für die Stellung innerhalb der Legion.

Die Legion ist eigenständig und hat den Diplomaten der Schattenreiche nichts zu sagen und andersherum auch nicht. Nur im Krisenfall hat das Militär das Oberkommando.

Ein Neuling in der Gruppe sollte nach Möglichkeit immer mit einem Charakter in der Legion oder dem Tross anfangen.

Orden:

In den Orden, die das Diplomatische Korps stellen, dienen ausschließlich Eiselfen. Hier findet man den:

Cuel'Ancar (Schwertorden): zuständig für Diplomatie

Cuel'Pegay (Pegasusorden): Beratung und Magieangelegenheiten

Cuel'Uncwura (Skorpionsorden): Meuchelmörder und Sicherheitsdienst

Cuel'Unghwenca (Spinnenorden): wird nicht bespielt

Die Orden haben keine Befehlsgewalt über das Militär und müssen sich im Krisenfall dem Militär unterordnen. Der Ordensspieler sollte den Hintergrund der Schattenreiche gut kennen und über die aktuelle politische Lage immer Bescheid wissen.

Erkennungszeichen:

Das weiße Dreieck auf schwarzem Grund ist die Kennung für Einheiten des Elfenreichs Nordmar innerhalb der Gesamtarmee der Schattenreiche. Es markiert also Soldaten der Legion. Nur Truppenteile, die aus Nordmar und seinen Vasallengebieten stammen, tragen dieses Zeichen. Manchmal benutzen auch mit dem Militär zusammenarbeitende Orden das Dreieck.

Das Schwarze Auge mit den Strahlen ist das Zeichen der Inquisition der Schattenreiche.

Götter:

In der Ideologie der Schattenreiche gibt es zwei als göttlich anzusehende Kräfte: Das reine Licht (kalt, abstoßend, böse) und die absolute Dunkelheit (Geborgenheit, gut). Da beide aber nicht in der Welt vorkommen können, macht Götterkult keinen großen Sinn, stattdessen wird auf eine Manipulation der Welt hin zu diesen Idealen gearbeitet, für den Tag, an dem Licht und Dunkel zurückkehren.

Daraus erklärt sich die Verehrung des Czernebog (=Finsternis) in der Schwarzen Stadt. Die Schattenreiche glauben durchaus, dass fremde Götter existieren. Sie gelten als äußerst mächtige Wesen, vergleichbar Omnimagi oder Dämonen. Aber es sind halt doch nur Geschöpfe mit guten und schlechten Seiten. Götter haben die Neigung, sich kaum einzumischen, weil sie faul, dumm, feige oder alles drei sind.

Außerdem besitzen sie meist eine große Anzahl von Anbetern. Das macht sie wiederum nützlich, denn will man sich mit den Leuten gut stellen, muss man einfach den Gott akzeptieren. Auf diese Weise werden fremde Religionen instrumentalisiert. Im Hinterkopf behält man dabei die heimliche Hoffnung, später einmal den Gott, was immer er sei, zu beseitigen und zu ersetzen.

Mächtiger Gottheiten, die sich nicht verarschen lassen (Lloth ist ein gutes Beispiel. Sie kann die Schattenreiche einfach nicht so recht leiden), werden widerwillig respektiert. Man tröstet sich mit dem Gedanken, dass irgendwann eh die Welt untergeht. Und zwar mit Göttern.

Weiterführende Literatur:

Player's Guide

Legions Almanach

Hintergrund