

Charaktererstellung = Biographie

Inhalt	Seite
Talentpunkte	1
Rasse	2
Name	6
Geschlecht	6
Herkunft, Lebensraum, Zugehörigkeit	6
Geburtsdatum / Alter	7
Größe	7
Aussehen	7
Familiäre Verhältnisse	7
Hobbys	7
Tiere	7
Sprachen	8
Bildung und Vermögen	8
Beruf	11
Finanzen (Einnahmen und Ausgaben)	13
Persönlichkeitsmerkmale (PM)	14
Magie (MAG)	14
Budo	15
Erfahrungen und Kontakte	15
Status	15
Talente	15
Die Ausrichtung der Spieler-Gruppe	15

Die Charaktererstellung beginnt mit der Ermittlung der eigenen Biographie. Hier wird durch Würfel und eigenen Vorstellungen erstellt, welcher Rasse der Charakter angehört, wie er aussieht, ob er Familie hat, welcher Bildungsschicht er angehört usw.

- Die Charaktererstellung sollte mit dem SM gemeinsam durchgeführt werden. Gewisse Ergebnisse benötigt der SM, um den Charakter sinnvoll ins Spiel integrieren zu können.
- Zur Charaktererstellung benötigen Spieler und SM den Charakterbogen, den W6, den W20 und den W100.

1. Talentpunkte

- Der Spieler würfelt zuerst aus, wie viele Talentpunkte er zur Charaktererstellung erhält:
 - $300 + (3W20 \times 10)$

Diese Punkte nutzt er später, um die Talente seines Charakters aufzubauen. Er kann sie aber bereits bei der Erstellung der Biographie einsetzen.

- In bestimmten Abschnitten kann er das Ergebnis des Würfels korrigieren, wenn er dafür jeweils 50 Punkte von seinen ermittelten Talentpunkten opfert. Das kann dann Sinn machen, wenn der Spieler das Ergebnis überhaupt nicht gebrauchen kann und es mit den derzeitigen Vorstellungen zu seinem Charakter nicht passt.

Der Spieler wird bei der Erstellung der Talente vermutlich aber auch jeden Punkt brauchen. Anfangs starten die Charaktere nämlich mit relativ bescheidenen Werten ins erste Abenteuer.

2. Rasse: Der Spieler wählt sich frei eine Rasse aus, die er spielen möchte. Die Rassen sind in Teil B detailliert beschrieben. Der Begriff „Rasse“ ist für dieses Genre bewusst gewählt und deutet bereits die Komplikationen dieser frühmittelalterlich geprägten Fantasy-Welt an.

Amazone: Menschliche Rasse. Sie leben meistens abseits üblicher Zivilisationen, zurückgezogen, aber militärisch hoch gerüstet, unter matriarchalischer Leitung einer Imperatrix. Männliche Amazonen sind die Diener in ihrer Welt. Einige wenige Amazonen beherrschen Magie. Amazonen sprechen die menschliche Sprache.

Anthrop: Bekannte menschliche Rasse, die gerne führende Ämter ausübt, forscht, Abenteuer erlebt, die aber auch für ihre Kriege und politischen Wirren bekannt ist, wie auch für den Hang zum Verwalten. Die meisten Anthropen leben in Siedlungen, Dörfern und Städten und einen sich oft unter einem König. Gutshöfe werden von einem Meier geführt und Dörfer und Städte von einem Schulze. Einige wenige Anthropen beherrschen Magie, aber diese Magie wird in den meisten Fällen kritisch gesehen. Viele Menschen haben Angst vor magischen Einflüssen. Die Ausnahme stellen die offiziellen Zauberer dar, die von Königen als Berater genutzt werden. Aber viele Zauberer wurden schon wegen Hexerei angeklagt und getötet. Anthropen sprechen die menschliche Sprache.

Anur: Amphibienwesen und eine Art humanoides Unkenwesen, mit einem breiten Maul, aus dem eine Zunge herauschnellen kann. Er hat Schwimmhäute an Händen und Zehen und muskulösen Sprungbeine, mit denen er weit springen und dadurch ordentlichen Schaden verursachen kann. Der Anur erscheint in jungen Jahren glatt, schlank und vital, während er mit zunehmendem Alter warzig wirkt. Anuren leben in Kolonien in Sumpf- und Seegebieten und behausen dort primitive Pfahlbausiedlungen. Sie werden von Menschen eher als Kreatur oder als primitive Volksgruppe angesehen. Anuren sprechen die reptiloide Sprache Ssrahh. Eine Sprache voller Zischlaute und Schnalze, die von nicht reptiloiden Rassen nur schwer zu erlernen ist. Es existieren Anuren auch auf Green Island. Dort beherrschen sie dann odonisch.

Araner: Insektenwesen und ein Mischwesen aus Spinne und Mensch. Araner haben ein gewisses menschliches Aussehen, mit einer gräulichen Haut und 2 Augenpaaren. Aus Hand- und Fußwarzen können sie Netze und Fäden spinnen. Ihr Biss ist giftig, dient aber eigentlich dem Fangen von kleinen Säugetieren und Vögeln. Araner sind selten anzutreffen und leben häufig als Einzelgänger und sehr primitiv. Sie bewohnen vornehmlich Gebirgsregionen oder abgelegene Wälder. Sie stammen ursprünglich von Green-Island, darum beherrschen viele Araner noch die odonische Sprache. Ansonsten sprechen sie die Sprache, die sie in ihrer Umgebung wahrgenommen haben.

Avese: Mischwesen aus Adler und Mensch. Sie haben menschliche Oberkörper und Arme, einen Adlerkopf, Greifbeine und Flügel. Avesen leben in kleinen Kolonien im Hochgebirge. Ihre kleinen und oft primitiven Kolonien werden als Horst bezeichnet. Der Kontakt mit Avesen ist schwierig. Sie sprechen die avesische Sprache, eine zwitschernde Lautsprache, die nur schwer zu erlernen ist. Das Eindringen in ihr Territorium kann schnell feindlich beantwortet werden. Sie können ein beängstigendes Kreischen von sich geben und brutale Angriffe aus der Luft heraus führen.

Chelonianer: Humanoides Schildkrötewesen. Chelonianer sind ruhige, aber schlaue Gesellen, die äußerst wenig sprechen. Sie besitzen einen Panzer, in dem sie sich komplett hineinbegeben können. Sie sind außerdem gute Schwimmer und Taucher und haben ausgeprägte Geruchs- und Sehsinne. Chelonianer leben in kleinen Familien an Seen oder am Meer, gelegentlich auch in Sumpfgebieten. Ihre Holz- und Schilf-Behausungen sind primitiv. Für Menschen stellen sie eher Kreaturen oder primitive Humanoiden dar, bis man ihre Intelligenz erkennt. Chelonianer sprechen die reptiloide Sprache Ssrahh. Eine Sprache voller Zischlaute und Schnalze, die von nicht reptiloiden Rassen nur schwer zu erlernen ist.

Dragoner: Mischwesen, das einem humanoidem Drache gleicht. Dragoner haben ein drachenartiges Aussehen und können Feuer spucken. Sie sind eine territorial aggressive und gewalttätige Rasse, die strategisch handelt und sich gegenüber anderen Rassen oft überlegen fühlt. Sie leben in Gebirgsregionen in dörflichen Staatssystemen, die jeweils von Königen geführt werden. Die dragonischen Reiche konkurrieren meist gegeneinander und bekämpfen sich auch. Andere Rassen sehen sie als Bedrohung. Lediglich mit den Krokonen verstehen sich Dragoner. Dragoner sprechen die reptiloide Sprache Ssrahh. Eine Sprache voller Zischlaute und Schnalze, die von nicht reptiloiden Rassen nur schwer zu erlernen ist.

Dunkelelb: Diese Wesen sind eine düstere Abart der Elben und leben vor allem unter der Oberfläche in Höhlen oder in Siedlungen in tiefen Sumpfgebieten. Ihre Siedlungen können durchaus komplex sein. Sie werden oft von einem Anführer beherrscht und sind überaus mysteriös. Sie haben ausgeprägte Sinnesorgane. Sie verhalten sich anderen Völkern gegenüber distanziert, teils feindschaftlich. Den elbischen Verwandten stehen sie abneigend gegenüber. Einige Dunkelelben beherrschen Magie, die bei den Dunkelelben auch gefördert wird. Magier werden dort als führende Krieger eingesetzt. Dunkelelben sprechen die Sprache Do-Nichar.

Elb: Naturverbundenes, sinnliches Volk. Sie haben ausgeprägte Sinnesorgane und sind mit der Natur stets sehr verbunden. Sie leben meist als kollektives Volk in tiefen, fruchtbaren Wäldern, wo sie ihre Kultur sehr achten und natürliche, aber prachtvolle Siedlungen und Dörfer geschaffen haben. Elbische Gemeinschaften werden oft von einer Königin geführt. Elben besitzen ausgeprägte Lebensziele und sind meist gutherzige Wesen, die dennoch bereit sind, ihr Leben einzusetzen, wenn sie für eine Sache kämpfen. Elben können sehr alt werden. Für ihre Lebensabschnitte setzen sie sich oft ein besonderes Ziel. Einige Elben beherrschen Magie. Diese dienen im Volk häufig als führende Personen oder als Krieger. Elben sprechen die Sprache Nichar.

Goblin: Orkverwandte Rasse, die jedoch schwächer und kleiner ist. Goblins haben längere Arme und bewegen sich schlaksig, allerdings auch sehr behände und schnell. Viele Goblins leben als Untergebene unter orkischer Herrschaft. Es gibt jedoch auch Goblintonien, denen man nur mit äußerster Vorsicht begegnen sollte. Goblins sind flink, trickreich, gierig und sexneurotische Wesen. Goblins sprechen eine eigene Sprache und beherrschen oft auch die orkische Sprache.

Graelb: Mischwesen, das der Hälfte eines Elben und eines Dunkelelben entsprungen ist. Graelben werden sowohl in der elbischen, als auch in der dunkelelbischen Gesellschaft als Bastarde angesehen und werden aufgrund ihres unheimlich gräulichen Aussehens auch bei menschlichen Völkern eher kritisch beäugt. Einige Graelben beherrschen Magie.

Halbelb: Mischwesen, das der Hälfte eines Elben oder Dunkelelben und mit der anderen Hälfte eines Menschen entsprungen ist. Halbelben werden in der elbischen Welt wenig geschätzt und in der dunkelelbischen Welt keineswegs toleriert. Bei den Menschen werden sie kritisch beäugt, aber nicht so schlimm, wie das bei anderen Halbwesen der Fall ist. Einige Halbelben beherrschen Magie.

Halbork: Mischwesen, das der Hälfte eines Orks und eines Menschen entsprungen ist. Halborks gelten in der orkischen, wie auch in der menschlichen Welt als Bastarde. In der orkischen Welt werden sie als Sklaven gehalten, in der menschlichen Welt sind sie Außenseiter. Halborks haben es schwer, sich zu integrieren. Einige wenige Halborks beherrschen Magie.

Kobold: Kleinwüchsige Rasse mit einer grünen Haut, einer spitzer Nase, einem hageren Auftreten und kleinen Zähnen. Ihre Mimik sieht fies und grausam aus. Kobolde sind ungeschlechtlich. Sie leben als Einzelgänger zurückgezogen, meist in Sumpfgebieten und stellen anderen Humanoiden Fallen und spielen mit ihnen grausame Streiche. Viele Kobolde sind anderen Humanoiden scheinbar magisch überlegen und stellen eine erhebliche Gefahr dar. Der Kobold kennt oft viele Sprachen, vor allem die der Orks und der Menschen und besitzt eine eigene Kobold-Sprache.



Krokron: Mischwesen, das einem humanoiden Krokodil gleicht. Krokronen haben einen gepanzerten Rücken, einen gefährlichen Schwanz und eine lange Schnauze, die im Kampf ebenso eine Gefahr darstellen kann. Krokronen leben in Sippen in Sumpf- und Seegebieten, in primitiven Lebensräumen, die aus Holz und Schilf errichtet sind und meistens direkt am Wasser liegen. Krokronen sind nicht unbedingt aggressiv, aber sie können überaus gewalttätig sein und sie sind kannibalisch und greifen andere Krokronen-Sippen an, die sie dann auch verspeisen. Sie greifen primär aber andere Humanoiden an, mit Vorliebe den Chelonianer. Den Dragonern hingegen sind sie zugewandt und ordnen sich ihnen sogar unter. Krokronen sprechen die reptiloide Sprache Ssrah. Eine Sprache voller Zischlaute und Schnalze, die von nicht reptiloiden Rassen nur schwer zu erlernen ist.

Libraner: Libellenähnlicher insektoider Humanoid, der mit seinen beweglichen Flügeln außerordentlich gut fliegen kann. Libraner haben 4 Beine, die mit Krallen versehen sind, mit denen sie beispielsweise aus der Luft heraus Nahrung, aber auch Feinde jagen können. Bis auf die facettenreichen Augen, 3 Punktaugen am oberen Kopf und Fühlern, haben Libraner sonst ein ansehnliches menschliches Aussehen. Libraner sind umgängliche Humanoiden, mit einem hohen Sinn für Gerechtigkeit. Sie leben auf Green-Island, einer großen Insel vor Panlayos, auf der die Vegetation enorm groß ist und wo auch weitere insektoide Humanoiden leben. Libraner leben dort in kleinen familiären Kolonien, in relativ primitiven Kommunen. Die Sprache der Libraner wird Odonisch genannt. Dies ist die Sprache, die auf den Inseln dort gesprochen wird.

Lykaner: Menschen, die in den Vollmondnächten zu so genannten Werwölfen mutieren und zu Wolfsmenschen werden. Als Werwölfe sind sie regenerative Wesen. Ihre Wunden heilen schnell. Lykaner wissen um ihre Schwäche, dass sie blutdürstig und mordlustig sind und leben darum zurückgezogen oder bleiben nie lange in menschlichen Siedlungen. Die Gefahr, dass Jagd auf sie gemacht wird, ist äußerst groß. Lykaner können sich auch zum Schutz zu einem Rudel organisieren. Auch in ihrem menschlichen Dasein legen sie tierische Verhaltensweisen an den Tag. Menschen können durch den Biss eines Werwolfs infiziert werden und zum Lykaner werden.

Manti: Insektoider Humanoid, der einer Fangschrecke ähnelt. Mantis haben 4 Beine und 2 Arme, an deren Unterseite kleine hornartige Klingen anliegen. Mit ihren klingenartigen Armen können sie schnell zuschnappen und ihre Opfer stark verletzen. Mantis haben auch Flügel, mit denen sie gewisse Strecken lang fliegen können. Sie können auch an Wänden laufen. Sie leben auf Green-Island, einer großen Insel vor Panlayos, auf der die Vegetation enorm groß ist und wo auch weitere insektide Humanoiden leben. Die Manti-Kolonien leben relativ primitiv in dörflichen Kommunen, die immer von einer Königin angeführt werden. Die Mantis gelten als kriegerische Rasse, die andere Völker angreift und verspeist. Ihre größten Feinde sind die Myrmen, die sich gegen sie behaupten. Die meisten Mantis sind weiblich und nehmen bei den Mantis eine führende Rolle ein. Mantis sprechen Mantisch, aber auch Odonisch, die Sprache, die auf Green Island gesprochen wird.

Mantode: Krebsartiger Humanoid, der dem Schreckfangkrebs ähnelt. Mantoden haben einen kräftigen Scherenarm und einen Chitinpanzer am Torso. Mantoden gelten als gesellige Wesen. Sie leben im Meer, wo sie schneller und kräftiger sind als an Land. Ihr Lebensraum sind die Aquarischen Inseln, wo sie in kleinen Unterwassersiedlungen leben. Dort leben auch die Piscaven. Zu den Piscaven besteht ein freundschaftliches Verhältnis.

Myrme: Insektoider Humanoid, der einer Ameise ähnelt. Die Myrme hat 4 Arme und einen Chitinpanzer. Myrmen sind sehr stark und können an Wänden laufen. Die Myrmen gelten als militärisch veranlagte Rasse, die in dörflichen Kolonien auf Green-Island leben, einer großen Insel vor Panlayos, auf der die Vegetation enorm groß ist und wo auch weitere insektide Humanoiden leben. Die Kommunen werden von Königinnen monarchisch geführt. Die Kommunen sind überaus kollektiv veranlagt. Jede Myrme hat in der Gesellschaft ihre Aufgabe zu erfüllen. Selbst wenn eine Myrme außerhalb ihres Staates aktiv ist, ist sie immer streng militärisch organisiert. Die meisten Myrmen sind weiblich und nehmen dort auch eine führende Rolle ein. Die Myrmen stehen in Feindschaft zu den Mantis und sehen sich häufig als Beschützer fremder Kolonien, die sich auf den Inseln gegen die Mantis behaupten müssen. Myrmen sprechen Myrmisch, aber auch Odonisch, die Sprache die auf Green Island gesprochen wird.

Negorianer: Menschliche Rasse mit einer dunklen braunen bis schwarzen Hautfarbe. Negorianer sind oft sportlich und vital fitte Menschen, die sich kulturell als kollektive Volksgruppierung verstehen. In ihrem Auftreten sind sie extrovertiert und haben keine Scheu, auf andere zuzugehen. Sie leben in Volksgruppen vornehmlich in Steppengebieten. Sie fallen häufig der Sklaverei zum Opfer und werden aufgrund ihrer Hautfarbe oft als Menschen zweiter Klasse diskriminiert. Einige wenige Negorianer beherrschen Magie. Diese gelten in ihren Kreisen als Schamanen. Negorianer sprechen die menschliche Sprache, beherrschen aber auch eigene Subsprachen.

Nihona: Menschliche Rasse, die jedoch eher hagerer aussieht, dafür aber beweglicher ist. Nihona konzentrieren sich auf die Einheit zwischen Körper und Seele und meditieren gerne. Sie haben die Kampfkunst für sich entdeckt, die sie als Budo bezeichnen. Viele Nihona leben in nihonischen Reichen unter der Führung eines Shoguns oder eines Tennos. Nihona sind territorial organisiert und durch militärische Shogune geschützt. Nihona legen viel Wert auf Ehre und Ehrlichkeit. Sie unterwerfen sich ihrem gemeinsamen Kastensystem. Einige Nihona beherrschen Magie. Unter den Nihona findet dies jedoch keine besondere Bedeutung. Nihona sprechen nihonisch. Gelegentlich können einige auch die menschliche Sprache.

Noma: Patriarchalisch geprägte menschliche Rasse, die hauptsächlich in Wüsten lebt. Die Männer üben die Rechtsgewalt aus und die Territorien werden durch Scheiche geschützt, die einem Sultan unterstehen. Nomas sind gute Händler. Sie leben nach 99 traditionellen Gesetzen. Zu diesen Gesetzen gehören sittliche Verpflichtungen, die Frau wird als ehrvolle Besitzware angesehen und die Sklavenhaltung ist erlaubt. Nomas sind eine sehr stolze Rasse, die man nicht beleidigen sollte. Sie legen viel Wert auf Ehre und auf ihren Schwur. Nomas sprechen nomaisch. Gelegentlich können einige auch die menschliche Sprache.

Oger: Überaus kräftige, übergroße orkverwandte Rasse. Einige von ihnen leben als Untergebene bei den Orks. Sonst leben sie in kleinen Familien oder als Einzelgänger in Wäldern oder im Gebirge. Sie sind wenig schlau, sind dafür aber naturverbunden und lieben das Leben. Reizt man sie jedoch, können sie überaus gefährlich werden. Sie lieben Süßigkeiten, aber auch Menschen- oder Elbenfleisch. Oger sprechen sehr gebrochen die orkische Sprache.

Oktowese: Wasserbewohner, der einem Kraken gleicht. Oktowesen leben im Meer und sind vor allem im Norden der Mare-Lagunen anzutreffen, wo sie in familiären Gruppen leben. Oktowesen haben kein Gesicht, sondern nur Augen. Oktowesen können zwar aus ihrem Schlund unter ihrem Rumpf heraus reden, sie können sich aber auch telepathisch untereinander unterhalten; auch mit telepathischen Magiern. Oktowesen können sich auch an Land fortbewegen und nutzen dann 4 Tentakel zur Fortbewegung, während sie ihre anderen 4 Tentakel für handliche Aktionen nutzen können. Oktowesen können ein Rauch-Tränengas auspusten und mit ihrem Körper die Farbe des Hintergrunds oder eines gewünschten Objekts annehmen. Ihr Körper ist außerdem sehr beweglich.

Ork: Kriegerische veranlagte, muskulöse Rasse, die in dunklen und in tiefen Wäldern lebt und darum eine grau-grünliche oder bräunliche grobe und stark behaarte Haut hat. Orks vertragen das helle Tageslicht nicht so gut und halten sich darum eher in dunklen Gebieten auf oder treten nachts auf. Sie sind kämpferisch veranlagt und sehen in kriegerischen und skrupellosen Anführern ihre Vorbilder. Viele Orks leben in militanten Dorfgemeinschaften. Unter den Orks selbst herrscht oft auch Uneinigkeit. Nur selten gelingt es einem Ork, mehrere Siedlungen unter seiner Führung zu einen. Wenn das geschieht, stellen die Orks ein gefährliches Volk dar. Einige wenige Orks beherrschen Magie. Bei den Orks werden Magier oft als Schamanen eingesetzt. Orks sprechen die orkische Sprache.

Panthera: Mischwesen aus halb Mensch und halb Panther, der zunächst jedoch in menschlicher Gestalt auftritt. Der Panthera hat die Fähigkeit, sich zu einer Werkatze zu verwandeln oder komplett in einen Panther. Es gibt nur wenig Pantheras und diese treten eher als Einzelgänger auf. Ihr Wesen ähnelt durchaus dem einer Katze. Für den Panthera ist es sinnvoll, die Identität als Werkatze zu verheimlichen, weil man ihn sonst wohl als Bedrohung ansehen würde. Pantheras sprechen die menschliche Sprache und leben gelegentlich unter Menschen.

Piscave: Fischartiger Humanoid. Im Wasser entfalten sie besondere Kräfte. Sie sind intelligente Wesen. Die Piscaven leben an den Aquarischen Inseln. Sie leben dort in dörflichen Kommunen im Meer. Dort leben auch die Mantoden, mit denen sie ein friedliches Miteinander führen.

Plantoid: Humanoides Pflanzenwesen. Plantoiden haben Wurzeln anstelle von Füßen, Zweige, die wie Triebe als Hände genutzt werden können und an ihrem Kopf kann eine blattreiche Krone entstehen. Der Plantoid besitzt verschiedene Fähigkeiten aus der Pflanzenwelt. So kann er auch mit seinen Trieben bis zu 3 m weit gefährliche Attacken ausführen. In einer späten Phase seines Lebens entwickelt der Plantoid das Plant-Obst, das sehr schmackhaft und sättigend ist. Der Plantoid benötigt zum Leben lediglich Wasser und Tageslicht. Viele Körperpartien sind regenerativ. Plantoiden gibt es sehr selten und sie treten eher als Einzelgänger auf, die gerne sehr intensive Freundschaften aufbauen und sehr naturverbunden sind. Plantoiden trifft man vor allem in Grünbergen an, wo sie guten Kontakt zu den dortigen Elben haben.

Ratz: Mischwesen aus Ratte und Mensch. Ratzen leben zurückgezogen in Kolonien in Sumpfgebieten oder im Gebirge. Sie sind aber auch als Einzelgänger anzutreffen. Menschen verstehen sie eher als bedrohliche Tierwesen, bis sich der Ratze als intelligentes Wesen zu erkennen gibt. Das ist nicht einfach, weil der Ratz auch eine eigene Sprache hat. Ratzen haben sehr starke Sinnesorgane, mit denen sie sich im Ultraschallbereich verständigen können und sie können Gefühle riechen. Sie sind trickreich, schlau, kriegerisch oder mystisch-weise. Einige wenige Ratzen beherrschen Magie. Ratzen sprechen die eigene Ratzen-Sprache.

Sauraner: Humanoides Echsenwesen. Sie haben einen schuppig-grünen Körper und einen Schwanz. Sie können sich ihrem Hintergrund farblich anpassen und an Wänden und Decken laufen und ein lähmendes Gift ausspeien. In der Kälte werden ihre Bewegungsfunktionen langsamer. Sauraner leben oft in kleinen Familienverbänden, zurückgezogen im Sumpf. Sie sind nicht besonders zivilisiert und eher eine Jagdgesellschaft. Es ist nicht ungefährlich, sich unbedacht einem sauranischen Territorium zu nähern. Einige wenige Sauraner beherrschen Magie. Die Magiebegabten stellen sich der Gemeinschaft häufig als Schamanen zur Verfügung. Sauraner sprechen die schwer zu erlernende Sprache Ssrah. Eine Sprache voller Zischlaute und Schnalze, die von nicht reptiloiden Rassen nur schwer zu erlernen ist.

Skarde: Menschliche Rasse, die sich vor allem an Küsten niedergelassen hat und gerne zur See fährt. Sie treten oft barsch und rau auf und leben in Hafenstädten. Kneipen und Kirmes locken den Skarden an, der den Spaß am Leben sucht. Sie können gesellig und fröhlich sein, aber auch hart zuschlagen. Unter Piraten finden sich viele Skarden. Man erkennt Skarden an ihren Bärten, Fischerklamotten und an Tätowierungen und Piercings. Frau und Mann sind völlig gleichberechtigt; es gibt kein typisches Rollenmuster in ihrer Gesellschaft.

Slinger: Humanoides Schlangwesen. Slinger sind eine sehr sinnliche und verführerische Rasse, mit einem Schlangenkopf und einem schlanken, langen und bunten Körper und einem Schwanz am Ende. Sie können durch ihren Biss Gift injizieren und auch Gift speien. Mit ihrem Körper sind sie höchst beweglich und können sich an ihrer Taille und ihren Hals um 180 ° drehen. Ihr Charakter ist ähnlich beweglich. Slinger können gut klettern, springen, schwimmen und sich sogar in sandigem Boden eingraben. Slinger gelten wenig als vertrauensvoll. Sobald sie ihre Gunst erkennen, können sie einem in den Rücken fallen. Sie leben in kleinen Kommunen, die ansehnlich gestaltet sind. Sie leben vorrangig in warmen Gebirgs- und Steppengebieten. Slinger sprechen die schwer zu erlernende Sprache Ssrah. Eine Sprache voller Zischlaute und Schnalze, die von nicht reptiloiden Rassen nur schwer zu erlernen ist.

Torone: Mischwesen aus Stier, Pferd und Mensch. Der Körper ist ein Stierkopf, der Oberkörper ist menschlich, mit Armen und der komplette Unterkörper ist ein Pferdeunterleib mit vier Pferdefüßen. Toronen sind sehr temperamentvolle Wesen. Sie können einen Kampfschrei von sich geben, der für andere Humanoiden schmerzhaft ist. Im Kampf rennen sie gewaltig und schnell und führen dabei Speere mit sich. Sie leben in kleinen Stämmen zurückgezogen in fruchtbaren Tälern. Das Eintreten in ihr Territorium werten sie schnell als Angriff. Toronen sprechen die Sprache ihrer Umgebung, meistens ist dies eine niedere menschliche Sprache.

Vampir: Ehemaliger Mensch, der zu einer blutsüchtigen und bedrohlichen Nachtkeatur geworden ist. Der Vampir stellt eine große Bedrohung dar, vor allem für Menschen, weil Menschen durch den Biss eines Vampirs selbst zu einem Vampir werden können. Vampire sind regenerative Wesen. Ihre Wunden heilen schnell. Sie sind der Gier nach menschlichem Blut unterworfen. Sie sind oft einem Meister untergeordnet, der vielleicht einem Fürsten untergeordnet sein könnte. Vampire leben sehr zurückgezogen, weil stark Jagd auf sie gemacht wird. Am Tag zu wandeln schadet ihnen, darum sind sie vorrangig nachtaktiv. Viele Vampire beherrschen Magie.

Zwerg: Menschenähnliche Rasse, die ein wenig kleiner, aber auch stämmiger ist. Zwerge sind stolze und oft fortschrittliche Handwerker. Sie leben vorrangig im Gebirge, wo sie kilometertiefe unterirdische Siedlungen errichtet haben. Sie tragen lange Bärte und sind recht mürrische Zeitgenossen, die jedoch das Bier und das feierliche Zechen lieben. Fast alle Zwerge sind Mitglieder einer Zwergengilde. Es gibt wenige Frauen unter den Zwerge. Zwerge sprechen die menschliche Sprache.



Besondere Hinweise

- Charaktere, die aus zwei Rassen gemischt sind (Grauelb, Halbelb, Halbork) fühlen sich in ihrem Leben häufig hin- und hergerissen. Durch einfaches Würfeln muss festgestellt werden, welche Rasse im Wesen und in Gestalt überwiegt. Ist in der Charakterklasse eine menschliche Rasse enthalten, darf der Spieler entscheiden, um welche menschliche Rasse es sich handelt.
- Wählt man einen Lykaner, Panthera oder Vampir, entscheidet der W20 was für eine menschliche Rasse man im ursprünglichen Leben war: 1 – 2 = Amazone; 3 – 5 = Anthrop; 6 – 8 = Negorianer; 9 – 11 = Nihona; 12 – 14 = Noma; 15 – 17 = Skarde; 18 – 20 = freie Wahl.

Es gibt einige Charakterklassen, die schwer zu spielen sind, aufgrund komplexer Regeln oder gesellschaftlicher Bedingungen. Einsteigern ist von komplexen Charakterklassen abzuraten. Bei der Beschreibung der Charakterklassen in Teil B sind Ampeln in den Dokumenten eingesetzt, die mit ihren Farben die Komplexität der Charakterklasse darstellen. Grün ist leicht zu spielen, gelb mittelmäßig und rot ist kompliziert.

3. Name: Der Spieler denkt sich einen Namen für seinen Charakter aus.

4. Geschlecht: Der Spieler denkt sich das Geschlecht seines Charakters aus.

5. Herkunft, Lebensraum und Zugehörigkeit: Der Spieler entscheidet frei, woher sein Charakter kommt, wo er geboren wurde, wo er jetzt lebt und ob er noch irgendwelchen besonderen Gruppierungen angehört. Als derzeitiger Lebensraum kann ein Charakter auch frei leben, wenn er beispielsweise als Reisender oder Händler unterwegs ist. Meistens sind Humanoiden aber einer Kommune zugehörig. Sollte das nicht so sein, muss das in der Biographie erklärt werden. Zu den möglichen Lebensräumen, siehe in der Rubrik „Welt“.

6. Geburtsdatum / Alter: Der Spieler denkt sich das Geburtsdatum seines Charakters frei aus, aber das Alter wird durch den W20 entschieden.

- Wenn der Spieler sein Alter frei bestimmen möchte, werden ihm von seinen Talentpunkten 50 Punkte abgezogen. Die Entscheidung darf auch nach dem Wurf fallen, um somit die Entscheidung des Würfels abzulehnen.
- Um das Alter zu ermitteln, siehe bei der jeweiligen Rasse! Es wird dazu der W20 genutzt.
- Wurde beim Alter eine 18 – 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW – 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss (auch bei Kampftalenten) oder wenn es sich um TW der Gesundheit handelt, z. B. bei Erkrankungen.
 - Lykaner und Vampire sind davon jedoch nicht betroffen.

7. Größe: Der Spieler würfelt die Größe seines Charakters mit dem W20 aus.

- Wenn der Spieler seine Größe frei bestimmen möchte, werden ihm von seinen Talentpunkten 50 Punkte abgezogen. Die Entscheidung darf auch nach dem Wurf fallen, um somit die Entscheidung des Würfels abzulehnen.
- Um die Größe zu ermitteln, siehe bei der jeweiligen Rasse! Es wird dazu der W20 genutzt.
- Bei Halbrassen, Lykanern, Pantheras und Vampiren wird nach der primären Rasse ermittelt.
- Bis 1,50 m spricht man medizinisch von kleinwüchsigen Humanoiden.
- Ab 2,30 m spricht man medizinisch von Riesenwuchs.

8. Aussehen: Der Spieler beschreibt Besonderheiten im Aussehen seines Charakters, die er sich frei ausdenken kann. Das Talent AUSS muss bei der Talenterstellung dazu passen. Entsprechende PM, die noch ermittelt werden, können Einfluss auf das Aussehen ausüben.



9. Familiäre Verhältnisse: Der Spieler würfelt die familiären Verhältnisse für seinen Charakter aus, indem erst die eigentlichen Verwandtschaftsverhältnisse ermittelt werden, dann ob der Charakter einen Partner o. ä. hat und schließlich, ob er Kinder hat.

- Wenn der Spieler seine familiären Verhältnisse frei bestimmen möchte, werden ihm von seinen Talentpunkten 50 Punkte abgezogen. Die Entscheidung darf auch während oder nach dem Wurf fallen, um somit die Entscheidungen des Würfels abzulehnen.
- Die Ermittlung zu den Familiären Verhältnissen findet sich bei den jeweiligen Rassen.
- Der Spieler kann den Spielmeister damit beauftragen, die ermittelten familiären Beziehungen auszuarbeiten, so dass sie zum Spiel und zu den Abenteuern passen.



10. Hobbys: Der Spieler denkt sich die Hobbys für seinen Charakter frei aus. Handelt es sich dabei um ein oder mehrere Hobbys, die Geld kosten, ist dies bei den monatlichen Ausgaben zu berücksichtigen.

11. Tiere: Der Charakter kann Haus- Hof- oder Jagdtiere besitzen. Das kann sich der Spieler frei ausdenken. Wichtig ist dabei, dass Tiere monatliche Kosten verursachen und dass man für sie Zeit einplanen muss. Das Talent Abrichten muss dabei entsprechend angehoben werden.

12. Sprachen:

- Der Charakter beherrscht mit seinem Talent „Sprachen / Schriften“ ab dem Wert 10 die eigene Sprache. Ab 11 besitzt der Charakter eine Fremdsprache. Ab 12 eine weitere Fremdsprache usw.
- Ab dem Wert 12 kann er lesen und schreiben, wenn der Spieler das wünscht. Der Charakter büßt dafür aber eine Fremdsprache ein. Eine entsprechende schulische Bildung ist dafür nötig. Schreiben und Lesen können Humanoiden dann, wenn sie mind. dem mittleren Stand angehören.
- Ab dem Wert 15 kann er dichten, wenn der Spieler das wünscht. Der Charakter büßt dafür aber erneut eine Fremdsprache ein.

Es existieren folgende Sprachen:

- Alt-Anthropisch: Alte Gelehrten-Schriftform der ersten Anthropen
- Avesische Lautsprache
- Do-Nichar (dunkelalbische Sprache)
- Goblinisch
- Koboldsprache
- Mantisch
- Mantodisch
- Menschlich
- Negorianische Subsprachen
- Nihonisch
- Nomaisch
- Myrmisch
- Plattmenschlich (Skardischer Sprachdialekt)
- Nichar (elbische Sprache)
- Odonisch (Sprache der Anuren, Araner, Libraner, Mantis und Myrmen)
- Oktowesisch
- Orkisch
- Niederorkisch (wird von Ogern gesprochen)
- Piscavisch
- Plant (Plantoiden-Sprache)
- Ratzen-Sprache
- Lautsprache der Ratzen
- Srrahh (Sprache der Reptiloiden)
- Dialekt der Hinterländer (Bewohner der westlichen Länder von Panlayos)
- Dialekt der einfachen Bewohner von Fertil (eine platte Sprache)

13. Bildung und Vermögen

Um die Vermögensschicht zu ermitteln und sich daraufhin den Beruf des Charakters auszudenken, muss zuvor der Bildungsabschluss ermittelt werden.

- Vor der Erstellung der Talente, muss der Spieler überlegen, auf welche Kategorie er das Talent „Intelligenz“ (INTEL) anheben wird. Dabei ist nur wichtig auszusagen, in welcher Kategorie sich die INTEL befinden wird. Wie hoch und ob INTEL später noch höher angehoben wird, als ursprünglich ausgesagt, ist dabei nicht wichtig. Sie darf bei der Talenterstellung aber nicht unter dem angekündigten Wert liegen.
- Wenn der Spieler seine Bildung und seine Vermögensschicht beeinflussen möchte, werden ihm von seinen Talentpunkten 50 Punkte abgezogen. Die Entscheidung darf nur nach dem Wurf fallen, aber der Charakter darf max. eine Bildungsschicht oder eine Vermögensschicht höher ausfallen, als ursprünglich ermittelt. Niedriger darf sie immer ausfallen.

13.1 Bildungsabschluss

- Anhand des Wertes in INTEL wird der Bildungsabschluss ermittelt:

Wert in INTEL	W20		
	Keine Schulbildung	Schulabschluss / Lehre	Akademischer Abschluss
1 – 9	1 – 14	15 – 20	/
10 – 11	1 – 10	11 – 18	19 – 20
12 – 14	1 – 6	7 – 16	17 – 20
15 – 17	1 – 2	3 – 14	15 – 20
18 – 20	/	1 – 12	13 – 20

- Der Schulabschluss führt in handwerkliche und assistierende Berufe. Der Charakter kann dadurch auch das Lesen und Schreiben gelernt haben.
- Der Akademische Abschluss führt zu hochrangigen und leitenden Berufen. Der Charakter kann damit auch eine Kriegerakademie besucht haben oder die Ausbildung zum Ritter genossen haben.



13.2 Vermögensschicht

Der ermittelte Bildungsabschluss ist die Grundlage zur Ermittlung der Vermögensschicht.

- Mit dem W20 wird ermittelt, in welcher Vermögensschicht sich der Charakter befindet.
- Die Vermögensschicht setzt das monatliche Einkommen fest.
- Das Startguthaben orientiert sich an der Vermögensschicht, aber auch am Alter.
Je nachdem, was der Spieler beim Alter gewürfelt hat, besitzt der Charakter bereits mehr Startkapital. Vom Startkapital kann sich der Spieler die Ausrüstung für seinen Charakter kaufen, die er zu Beginn des Spiels besitzt.

Er muss sich bei *ἡλιόσος* im Vorfeld auch Kleidung kaufen, sonst läuft er in Lumpen herum.

Bildungsabschluss + W20 ergeben ...	Arm	Unterschicht	Untere Mittelschicht	Mittlere Mittelschicht	Obere Mittelschicht	Oberschicht	Reich
Keine Schulbildung	1 - 2	3 - 6	7 - 14	15 - 18	19 - 20		
Lehre / Schulabschluss		1 - 2	3 - 6	7 - 14	15 - 18	19 - 20	
Akademischer Abschluss			1 - 2	3 - 6	7 - 14	15 - 18	19 - 20
Monatliches Einkommen	50 Schekel	150 Schekel	250 Schekel	400 Schekel	700 Schekel	1.000 Schekel	10.000 Schekel
Startguthaben Alter ermittelt: 1 - 5	50 Schekel	150 Schekel	250 Schekel	400 Schekel	700 Schekel	1.000 Schekel	10.000 Schekel
Startguthaben Alter ermittelt: 6 - 10	100 Schekel	300 Schekel	500 Schekel	800 Schekel	1.400 Schekel	2.000 Schekel	20.000 Schekel
Startguthaben Alter ermittelt: 11 - 15	150 Schekel	450 Schekel	750 Schekel	1.200 Schekel	2.100 Schekel	3.000 Schekel	30.000 Schekel
Startguthaben Alter ermittelt: 16 - 18	200 Schekel	600 Schekel	1.000 Schekel	1.600 Schekel	2.800 Schekel	4.000 Schekel	40.000 Schekel
Startguthaben Alter ermittelt: 19 - 20	250 Schekel	750 Schekel	1.250 Schekel	2.000 Schekel	3.500 Schekel	5.000 Schekel	50.000 Schekel
Tägliche Ausgaben im Out-Play	1 Schekel	3 Schekel	5 Schekel	8 Schekel	14 Schekel	20 Schekel	50 Schekel

13.3 Zu den Ausgaben und Einnahmen:

- Die täglichen Ausgaben beziehen sich auf die Zeit zwischen den gespielten Abenteuern. Das sind die Ausgaben, die der Charakter für Essen, Trinken, Ausgehen usw. ausgibt. Sie werden mit den Einnahmen aufgerechnet.
 - Das monatliche Einkommen erhält der Charakter dann, wenn er in einer Festeinstellung steht, jeweils zum 27. eines Monats. Aber auch wenn der Charakter selbständig ist, kann er mit dem SM vereinbaren, dass monatlich der Erlös zustande kommt, den er laut seiner Vermögensschicht erhalten würde.
 - **Selbständigkeit:** Wenn der Charakter selbständig ist, muss der Spieler zwischen den Abenteuern per Würfel ermitteln, wie gut sein Geschäft lief. Dabei orientieren sich Spieler und Spielmeister am Maßstab der vorgegebenen monatlichen Einnahmen. Siehe unten, unter „Selbständigkeit!“
 - **Freie Abenteurer:** Alternativ kann der Spieler oder können sich die Spieler auch entscheiden, freie Abenteurer zu sein, die kein monatliches Gehalt erhalten oder auch nicht selbständig sind, sondern von dem leben, was sie in der abenteuerlichen Welt finden. Sie erhalten dafür ein höheres Startgeld. Siehe unten, unter „Freies Leben als Abenteurer“!
 - Weitere Ausgaben, die noch dazu gerechnet werden müssen, sind beispielsweise Miete, Unkosten für Tiere, evtl. Steuern oder Kredite usw. Diese Angaben sind unten unter den Finanzen beschrieben.
 - Weitere Einnahmen, die der Charakter im Abenteuer macht, wenn er z. B. ein außerordentliches Geschäft abwickelt, Geld findet o. ä., gehen direkt in den Gewinn des Charakters.
- Siehe hierzu auch die „Kostenliste“ in der Rubrik „Welt“!

13.4 Zur Währung:

- Auf Panlayos wird vor allem mit Schekeln gezahlt. Allerdings verwenden viele Staatengemeinschaften ihre eigenen geprägten Münzen. Fremde Münzen können in einigen Staaten weniger Wert sein.
 - o 1 Schekel (Silbermünzen) = 10 Groschen (Kupfermünzen)
 - o 10 Schekel = 1 Taler (Goldmünzen)

14. Beruf

Anhand seiner Vermögensschicht denkt sich der Spieler einen Beruf für seinen Charakter aus. Bei der Entwicklung der Talente ist darauf zu achten, jene Talente anzuheben, die seinem beruflichen Können entsprechen.

- Mit der Entscheidung zum Beruf sollte der Spieler noch warten, bis er die PM ermittelt hat.

Vermögensschicht	Vorschläge für Berufe
Arm	Bettler, Flüchtling, Sklave, Schuhputzer, Gelegenheitsarbeiter ...
Unterschicht	Schankwart, Barde, Pirat, Blumenverkäufer, Tätowierer, Gaukler, Auswischer, Takler, Smut Hörwächter ...
Untere Mittelschicht	Barbier, Bauer, Tischler, Maler, Bildhauer, Müller, Bogner, Flößer, Färber, Weber, Bader, Köhler, Beinschnitzer, Hure, Scharfrichter, Abdecker, Totengräber, Schäfer, Schausteller, Wächter, Bierbrauer, Winzer, Böttcher, Buchbinder, Fischer, Gürtler, Zeltmacher, Maurer, Papiermacher, Seiler, Seifensieder, Pfleger, Koch, Smutje, Falke, Rudergänger, Bootsmann, Segelflicker, Feldscher, Dienstmagd, Gärtner, Kutscher, Pharmazeut, Musiker, Bogenschütze, Soldat, Jäger, Bote, Knappe, Vorkoster, Baumfäller, Inquisitor, Geldeintreiber, Kopfgeldjäger ...
Mittlere Mittelschicht	Schreiner, Steinmetz, Pferdeschmied, Waffenschmied, Kunstschmied, Zimmerer, Bäcker, Metzger, Gerber, Sattler, Schlosser, Schneider, Töpfer, Gießer, Glaser, Meier, Hutmacher, Kürschner, Münzpräger, Bankier, Schuster, Wagner, Uhrmacher, Präzeptor, Verwalter, Apotheker, Bibliothekar, Tierarzt, Landsknecht, Geldleiher, Händler, Schiffskapitän, Wirt, Zofe, gehobener Soldat, Edelknecht, Companion, Viehzüchter, Kammerjunker, Zeremonienmeister, Medikus, Sheriff, Dorfschulze ...
Obere Mittelschicht	Baumeister, Hofarzt, Prokurator, Magistrat, Zensor, Ritter, Schulze, Kämmerer, Vogt, Gelehrter am Hof, Gouverneur ...
Oberschicht	Kanzler, Minister, Konsul, Admiral, General, Truchsess
Reich	Fürst, König



15. Finanzen (Einnahmen und Ausgaben)

Der Charakter muss für seinen täglichen Lebensunterhalt aufkommen. Er muss von seinem Geld Lebensmittel einkaufen, das Futter für die Tiere, die Saufereien in der Taverne bezahlen, eventuell hat er noch Kinder, die er versorgen muss usw., Und am Ende des Monats werden evtl. Miete, Kredite und vielleicht auch Steuern fällig. Der Spieler muss das für seinen Charakter im Blick haben.

15.1 Hinweise zum Steuer- und Zoll-System

- Grundbesitzer, die einem Stadtstaat angehören und ein Gewerbe führen, müssen 10 % ihrer Einnahmen versteuern.
- Fremde Händler, die Handel in einem Stadtstaat führen wollen, müssen auf dem Marktplatz oder am Stadteingang einen Zoll zahlen, nämlich für den Aufenthalt von einer Woche 5 Schekel für eine Kutsche oder einen Karren und 1 Schekel pro erwachsene Person.
- Die Steuer- und Zollpreise können zwischen den Kommunen variieren.
- In Krisenzeiten können Fürsten und Könige höhere Steuern verlangen.

15.2 Einnahmen und Ausgaben

Die folgende Liste ermöglicht einen Überblick über die möglichen Einnahmen und Ausgaben. Der Spieler wählt aus diesen Angeboten einige Möglichkeiten, muss für seinen Charakter aber auch bestimmte Ausgaben zahlen.

Einkünfte				
Posten		Erläuterungen	Monatliche Summen in Schekel	
Einnahmen	Ausgaben		+	-
Gehalt		Der Charakter erhält sein Gehalt.	Siehe oben!	
Mieten				
Posten		Erläuterungen	Monatliche Summen in Schekel	
Einnahmen	Ausgaben		+	-
	Zeltplatz	Provisorischer zugewiesener Platz		30
	Zelt	Provisorische Unterkunft im Armutsviertel		50
	Hütte	Unterkunft in einer Strohhütte		100
	Zimmer	Unterkunft in einem Gasthaus, ohne Essen		120 – 180
	Haus	Unterkunft in einem Haus		150

...

Kredite				
<p>Erläuterungen: Der Charakter kann einen Kredit bei einem Geldverleiher aufnehmen. Geldverleiher bzw. Banken gibt es selten. Sie vergeben Kredite mit hohen Zinsen und sind nicht zimperlich, Kopfgeldjäger auf den Kreditnehmer loszuhetzen, wenn dieser seine Rate nicht zahlen konnte.</p> <ul style="list-style-type: none"> Bei der Charaktererstellung kann ein Kredit aufgenommen werden und das Alter des Charakters ist dabei hilfreich. Umso älter der Charakter, desto mehr Raten hat er bereits abgezahlt. <ul style="list-style-type: none"> Wurde im Alter 1 – 5 gewürfelt, wird der Kredit gerade erst aufgenommen. Wurde im Alter 6 – 10 gewürfelt, entscheidet der W20 die noch verbleibenden Raten. Wurde im Alter 11 – 15 gewürfelt, entscheidet der W10 die noch verbleibenden Raten. Wurde im Alter 16 – 18 gewürfelt, entscheidet der W6 die noch verbleibenden Raten. Wurde im Alter 19 – 20 gewürfelt, entscheidet der W4 die noch verbleibenden Raten. Der Kredit muss zur Gehaltsklasse des Charakters passen. Es werden keine übertriebenen Kredite ausgezahlt. Ebenso müssen die Kredite an eine entsprechende Anschaffung gebunden sein, die auch als Pfändungssicherheit dient. Denkbar sind auch Kreditangebote mit günstigeren Konditionen, unter Gewinnbeteiligung des Kreditgebers. 				
Posten		Erläuterungen	Monatliche Summen in Schekel	
Einnahmen	Ausgaben		+	-
	Darlehen von 1.000 Schekel	Laufzeit: 10 Monate; monatliche Rate: 100 Schekel; 10 % Zinsen.		110
	Darlehen von 2.000 Schekel	Laufzeit: 20 Monate; monatliche Rate: 200 Schekel; 10 % Zinsen.		220
	Darlehen von 5.000 Schekel	Laufzeit: 50 Monate; monatliche Rate: 500 Schekel; 10 % Zinsen.		550

Familie				
Posten		Erläuterungen	Monatliche Summen in Schekel	
Einnahmen	Ausgaben		+	-
	Mitzierversorgende Person	Als Mitzierversorgende gelten Kinder, die noch nicht arbeiten können oder erwachsene Personen, die aufgrund ihres Alters, einer Schwangerschaft, während der Zeit der Stillung oder aufgrund von Invalidität versorgt werden müssen. Solche Personen kosten dem Charakter pauschal ...		50
Partner		Ein Partner bringt die ½ der Unkosten mit in die Beziehung.	½ der Unkosten	
Dienstpersonal				
Posten		Erläuterungen	Monatliche Summen in Schekel	
Einnahmen	Ausgaben		+	-
	Sklave			50
	Schankwart			150
	Knappe			250
	Koch			250
	Kutscher			250
	Magd			250
	Pfleger			250
	Wächter			250
	Kammerjunker			400
	Verwalter			400
	Zofe			400
	...	Siehe unter Gehalt und Vermögensschicht		...

...

Sonstige Ausgaben				
Posten		Erläuterungen	Monatliche Summen in Schekel	
Einnahmen	Ausgaben		+	-
	Drogen	Der Charakter konsumiert regelmäßig Drogen.		Individuell
	Tier	Für Tiere fallen Kosten an, für Futter, Utensilien, Arztkosten, Medikamente, Stallkosten, Hufbeschlag. Kleintiere und mittelgroße Tiere versorgen sich selbst bzw. erhalten Reste. Mittelgroßes Tier, z. B. Hund Großes Tier, z. B. Pferd, Goron. Für Hufschmied:		10 alle 2 Mon. 15
	Mitgliedschaft	In einer besonderen Vereinigung, Loge, Gilde		5 - 10

15.3 Tägliche Ausgaben

Wie in der Tabelle zur Vermögensschicht angegeben ist, hat der Charakter tägliche Ausgaben, die sich an seiner Vermögensschicht orientieren. Die Tage, die im Out-Play nicht gespielt werden oder wenn im Spiel Tage vorgespult werden, müssen addiert werden. Die täglichen Ausgaben werden entsprechend zu den monatlichen Ausgaben hinzugerechnet.

- Im Spiel und auch außerhalb des Spiels kann der Charakter weitere tägliche Ausgaben machen, wenn er z. B. eine Kommune besuchen möchte, wo er Zoll zahlen muss usw.
 - o Diese und weitere Kosten finden sich in der Kostenliste in der Rubrik „Welt“!

15.4 Ins Minus gerutscht? ...

- Sollte der Charakter, neben seinem Kredit, finanziell ins Minus rutschen, bekommt er nicht bloß Hunger, sondern auch Existenzängste und erleidet zu Beginn des Abenteuers

- W4 VIT, - W4 GL und - W4 WS.

- Sollte der Charakter nun irgendwo einen Kredit aufnehmen, muss das Inplay geschehen und es muss vereinbart werden, wie und wann und unter welchen Konditionen er diese zurückzahlt.
- Sollte er schon Schulden haben, wird ihm kaum noch jemand einen weiteren Kredit gewähren.
- Sollte er Schulden haben und er kann diese nicht zurückzahlen, wird ein Geldverleiher eine Pfändung vornehmen oder dem Schuldner zur Sklaverei verpflichten oder ihm nach dem Leben trachten.

15.5 Einkaufen vor dem ersten Abenteuer: Der Spieler kann für seinen Charakter besondere Dinge im Vorfeld einkaufen, die sein Charakter besitzen soll. Dabei handelt es sich um außergewöhnlichen Besitz, wie z. B. Waffen. Die Ausgaben zieht er von seinem Startvermögen ab.

15.6 Selbständigkeit

Der Spieler entschließt sich selbständig zu sein, z. B. als Schmied.

- Der Charakter erhält dafür ein Gewerbe.
- Der Charakter nutzt dafür Räumlichkeiten, die monatlich von seinen Einnahmen abgezogen werden.
 - o Der Spieler wählt sich dafür eine entsprechende Räumlichkeit oben aus der Ausgabenliste.
 - o Er besitzt dafür nötiges Equipment (als Kutscher eine Kutsche, als Schmied eine Schmiede usw.)
- Der Charakter kann entsprechend Personal einsetzen.
 - o Der Charakter kann monatlich stets neu Personal einsetzen oder entlassen.
 - o Der Spieler wählt sich entsprechend Personal, das er monatlich bezahlt, entsprechend der Ausgabenliste.
 - o Das Personal entlastet den Charakter, bringt ihm positive WM bei der Ermittlung der Einnahmen und ermöglicht es dem Charakter sich im Abenteuer freier zu bewegen.
- Der Charakter zahlt monatlich Steuern, nämlich 10, 15 oder 20 % an einen Zensor oder Schule.
 - o Üblich sind 10 % der Einnahmen.
 - o Der Staatsmann verlangt 15 % Steuern, wenn ein besonderes Projekt anliegt, z. B. der Ausbau von Straßen oder weil er schlichtweg skrupellos ist.
 - o Der Staatsmann verlangt 20 % Steuern, wenn der Staat in einem Krieg verwickelt ist und er die Steuern für den König einnehmen muss.

15.6.1 Monatliches Wirtschaften

Ausgehend von den monatlichen Einnahmen aus der Tabelle der Vermögensschicht ermittelt der Spieler für seinen Charakter zwischen den Abenteuern wie gut sein Geschäft lief.

Bildungsabschluss + W20 ergeben ...	Arm	Unterschicht	Untere Mittelschicht	Mittlere Mittelschicht	Obere Mittelschicht	Oberschicht	Reich
Mögliche Einnahmen (orientierter Wert)	50 Schekel	150 Schekel	250 Schekel	400 Schekel	700 Schekel	1.000 Schekel	10.000 Schekel
Beispiele für Gewerbe	Bettler, Schuhputzer ...	Barde, Tätowierer, Gaukler ...	Barbier, Fischer, Bestatter, Kutscher, Bauer ...	Schmied, Bäcker, Apotheker, Viehzüchter, Medikus ...	Baumeister, Zensor ...	Truchsess	Fürst, König

- Mit einem passenden TW auf den Beruf des Charakters ermittelt der Spieler nun die Einnahmen:
 - Verpatzter TW: Keine Einnahmen.
 - Misslungener TW: W20 % weniger als die vorgegebenen Einnahmen erhalten.
 - Normal gelungener TW: Vorgegebene Einnahmen erhalten.
 - Gut gelungener TW: W20 % mehr als die vorgegebenen Einnahmen erhalten.
 - Meisterhaft gelungener TW: Doppelt so viele Einnahmen erhalten.
- Der TW wird WM:
 - Arbeitet der Charakter alleine, wird der TW – 2 WM.
 - Besitzt der Charakter vorübergehende Angestellten, wird der TW + 1 WM.
 - Besitzt der Charakter dauerhaft Angestellte, wird der TW + 2 WM.

15.7. Als freie Abenteurer unterwegs

Der oder die Spieler entscheiden sich, mit ihren Charakteren unterwegs zu sein. Sie haben kein festes Einkommen und sind auch nicht selbständig. Solche Charaktere können beispielsweise reisende Abenteurer sein, aber auch Söldner, Räuber, Piraten usw.

- Die Spieler erhalten neben ihrem Startgeld zusätzlich einmalig das monatliche Einkommen.
- Von diesem Geld müssen die Spieler ihren Charakteren alles im Vorfeld kaufen.
- Die Charaktere leben von dem, was das Abenteuer ihnen bietet. Der SM ermöglicht ihnen in den Abenteuern besondere Einkünfte durch Aufträge, Funde, Raub usw.

16. Persönlichkeitsmerkmale (PM)

Der Charakter erhält 3 PM, die sowohl positive Eigenarten des Charakters sein können, als auch negative Störungen, die den Charakter im Spiel beeinflussen.

- Die PM werden ausgewürfelt.
- Um ein PM abzulehnen, kann der Charakter 50 Talentpunkte opfern.
 - Er kann bestimmte PM aber auch miteinander aufrechnen.
- Es macht Sinn, die PM auszuwürfeln, bevor der Spieler die berufliche Tätigkeit für seinen Charakter auswürfelt, um diese darauf abzustimmen und gegebenenfalls abzulehnen, bzw. zu verändern.

Die PM befinden sich im extra Dokument!

17. Magie (MAG)

Magie ist die übernatürliche Geistesbegabung, die einige Humanoiden unter bestimmten Rassen besitzen können. Magie ist eine umstrittene geistige Macht, die in vielen Gegenden als bedrohlich angesehen wird und mit dem Tod geahndet werden kann. Für solche Fälle werden sogar Inquisitoren eingesetzt, die Jagd auf Magiebegabte machen und diese der Hexerei anklagen. In anderen Völkern hingegen werden Magier gefördert und beispielsweise als Schamanen eingesetzt.

- Der Charakter kann Zauber beherrschen, wenn er in MAG den Talentwert auf mind. 12 anhebt.
- Der Charakter erhält ab dem Wert 12 einen Zauber, ab dem 13 einen weiteren usw.
- Der Charakter kann als Magier eine Zaubergruppe favourisieren.

Mehr zur Magie und den Regeln finden sich im Dokument „Magie“!

18. Budo

Budo bezeichnet eine Reihe von Kampfkünsten. Es sind Kampftechniken, die von den Nihona beherrscht werden. Das Budo ist Teil ihrer Lebensführung. Sollte ein Charakter Budo beherrschen wollen, muss er ein Nihona sein oder bei Nihona gelebt und das Budo dort erlernt haben. Das bedeutet dann aber auch, dass er sich der Lebensweise der Nihona verpflichtet hat. Es reicht nicht möglich, dass ein Spieler für seinen Charakter beschließt, dass dieser Budo können soll, weil der Charakter in seinem Lebenslauf irgendwann mal ein paar Jahre bei Nihona gelebt hat.

Wenn der Charakter Budo beherrschen soll, müssen die Talente NK und Budo auf mind. 12 angehoben werden.

- Der Spieler muss vor der Erstellung der Talente angeben, auf welchen Wert er Budo mind. anheben wird, wenn sein Charakter Budo beherrschen soll.
- Der Charakter erhält
 - ab dem Wert 12 einen Kampftrick, ab dem Wert 13 zwei Kampftricks usw.
 - Im Laufe der Abenteuer kann der Charakter weitere Kampftricks erlernen.

Die Kampftricks und die Regeln dazu befinden sich im Dokument „Budo“!

19. Erfahrungen und Kontakte

Im Charakterbogen kann der Spieler in dem entsprechenden Feld vermerken, welche besonderen Ereignisse und Erlebnisse sein Charakter gemacht hat oder ob er besondere Persönlichkeiten kennengelernt hat. Bei *Πανταγος* macht es Sinn zu vermerken, welchen Kreaturen man schon begegnet ist und ob man sich ihnen mutig stellen konnte. Ebenso lässt sich hier gut vermerken, mit welchen politischen Gruppierungen man es schon zu tun hatte.

20. Status

Im Status wird eingetragen, wenn der Charakter eine Gesundheitsstörung erlitten hat und welche Auswirkungen das gerade auf ihn hat. Aber auch positive Symptome können hier eingetragen werden. Beispiele sind:

- Der Charakter leidet unter Hunger
- Der Charakter leidet unter Durst
- Der Charakter leidet unter Müdigkeit
- Der Charakter ist ohnmächtig geworden
- Der Charakter ist ins Koma gefallen
- Der Charakter hat sich einen Krankheitserreger eingefangen
- Der Charakter erlebt die aufputschende Wirkung eines Rauschmittels
- ...
- Zur näheren Ausführung zum Status, siehe im Regelwerk unter „Gesundheit“!

21. Talente

Der Spieler erstellt zum Schluss der Charaktererstellung die Talente seines Charakters, die sich auf der zweiten Seite des Charakterbogens befinden.

Eine Beschreibung zu den Talenten finden sich im Dokument „Talente“; die Startwerte finden sich bei den jeweiligen Beschreibungen zu den Rassen.

22. Die Ausrichtung der Spieler-Gruppe

Bei *Πανταγος* kann es durchaus reizvoll sein, wenn sich die Spieler-Charaktere zu Beginn ihres ersten Abenteuers noch nicht kennen und die Spieler auch noch nicht wissen, was die anderen Spieler für Charaktere spielen werden. Sie werden sich dann im ersten Abenteuer begegnen. Ebenso spannend kann es werden, wenn die Gesinnung der SC unterschiedlich ist. Für ein abenteuerliches und gemeinschaftlich flüssiges Spiel ist es aber ebenso gut, wenn die SC gemeinsam als Gruppe starten oder vom SM zu einer Gruppe zusammengebracht werden. Besonders bei Startergruppen ist dies durchaus sinnvoll. Im Folgenden gibt es darum einige Vorschläge, wieso sich die SC zu einer Gruppe zusammengeschlossen haben oder dies bald tun können und was für Gruppen gespielt werden können.

Neben diesen hier aufgeführten Optionen lohnt sich auch der Blick in die Welt von Panlayos, um sich dort einen Lebensraum für die Gruppe auszusuchen, die an sich schon ausreichend Abenteuer ermöglichen können.

- **Abenteurer:** Die Gruppe besteht aus gesellschaftlichen Aussteigern, die ihr Geld zusammen geschmissen haben, vielleicht haben sie sich eine Kutsche gemietet oder gekauft und nun wollen sie einfach nur Abenteuer erleben und Helden sein, von denen man noch nach ihrem Tod spricht. Die Charaktere können aus verschiedenen Berufen stammen und bieten ihre Dienste an verschiedenen Orten an. Die Charaktere entscheiden nach jedem Abenteuer, wohin die Reise gehen soll.
- **Arbeiter in einer Kommune:** Es ist der Klassiker, mit dem eine Spielergruppe gut starten kann. Die SC leben in einer kleinen Kommune, einem Dorf, in dem sie ihren Arbeiten nachgehen können und wo die Spieler das Familienleben ihrer Charaktere ausspielen können. Der SM hat sich eine Kommune ausgearbeitet, mit allerlei NSC, mit denen man nach und nach in Kontakt treten kann. Abenteuer lassen sich dort genug erleben.
- **Banditen und Wegelagerer:** Ein bisschen romantisch wie bei Robin Hood könnte es durchaus sein. Die SC sind Teil einer Gruppe von Räubern, die z. B. in einem Wald leben und Überfälle auf Händler machen. Sie könnten auch vom Schutzgeld einer Kommune leben. Gefährlich ist es durchaus, denn irgendwann wird jemand auch Jagd auf solche Banditen machen.
- **Diebe und Trickbetrüger:** Dies ist eher etwas für fortgeschrittene Spielergruppen. Die Gruppe spielt Diebe und Trickbetrüger, die von einem Ort zum anderen Reisen und dort die Leute ausnehmen. Sie stehlen, brechen ein und führen dubiose Geschäfte. Sie können dabei auch von kriminellen Auftraggebern engagiert werden. Durch diese Machenschaften geraten die SC in ein düsteres Verhalten, das allerdings auch Einfluss auf das Spiel haben kann. Umso krimineller die SC, desto düsterer wird ein Spiel.
- **Entdecker und Topographen:** Im Auftrag eines Fürsten könnte die Gruppe als Entdecker unterwegs sein, um die Ländereien zu erkunden und topographisch festzuhalten. Dabei wird die Gruppe mit Kommunen, Völkern und Staaten in Kontakt kommen und vielleicht auch zu Hofe eines fremden Fürsten eingeladen.
- **Fischer:** Die SC sind Fischer, die mit Kanus in einem Flussgebiet oder mit kleinen Jollen auf See für ihren Erwerb sorgen. Sie fischen und handeln damit. Und die Abenteuer in der gewässerreichen Gegend dürfte einige Möglichkeiten bieten.
- **Das besondere Gasthaus:** Es ist ein Etablissement und ein Gasthaus der besonderen Art, das allerlei Leute von Nah und Fern anlockt. Die SC arbeiten in diesem Gasthaus und vielleicht ist einer der SC auch der Inhaber des Gasthauses. Die Abenteuer ergeben sich durch die Besucher und vom Wirtschaften des Gasthauses, aber auch davon, wenn wieder neue Waren besorgt werden müssen.
- **Gutsanwesen:** Die SC arbeiten auf einem Gut, entweder in dem luxuriösen Haus als Bedienstete oder als Familienangehörige der Gutsfamilie oder vielleicht ist auch einer der Charaktere der Gutsherr selbst. Ebenso können die SC die Arbeiter auf dem Feld oder mit dem Vieh sein.
- **Händler und Reisende:** Die Gruppe spielt eine Handelskarawane, die mit ihren Waren von einer Kommune zur nächsten zieht. Die SC erhalten somit keinen monatlichen Lohn, sondern sind leben vom Gewinn durch den Handel. Der SM muss sich hierfür allerdings ein geeignetes System überlegen, wie die SC ihren Handel betreiben können. Die SC sollten darum von ihrem Startgeld die ersten Waren einkaufen, die sie zum Handel einsetzen. Im Laufe der Abenteuer kann die Gruppe dadurch zu viel Geld kommen. Aber Händler leben auch gefährlich, denn sie tragen ihre Waren und ihr Geld stets bei sich. Als reisende Händler käme z. B. auch eine Gruppe von Heilern und Quacksalbern in Frage.
- **Inselstaat:** Die SC leben auf einer kleinen Insel, wo sie einerseits von den Früchten der Umgebung und von der Jagd und vom Fischen leben können, wo aber auch eine kleine Kommune existiert, in denen Arbeitskräfte zur Verfügung stehen. Neben dem exotischen Inselleben kann es zu den Herausforderungen gehören, wie die Kommune mit Besuchern umgeht.
- **Kopfgeldjäger und Inquisitoren:** Kopfgeldjäger werden stets gesucht, wenn irgendjemand sein Geld an einen Geldverleiher nicht gezahlt hat oder wenn Jagd auf einen Verbrecher gemacht wurde oder eine Parakreatur, ein Vampir oder eine Werwolfgruppe ihr Unwesen treibt. Die Inquisitoren spielen eine besondere Rolle, denn sie jagen auch Magier, die als Hexen und Hexer verurteilt werden sollen. Die Spieler können mit dem SM vereinbaren, ob sie für einen Auftraggeber arbeiten und somit ihren festen Lohn erhalten oder ob sie eigenständig wirtschaften wollen, indem sie sich ihre Aufträge auswählen.
- **Planspiel:** Das Planspiel zu Panlayos ist eine Simulation zur Entwicklung einer eingeständigen Kommune, in dem soziale Faktoren, Glück, Strategie und Interaktion eine Rolle spielen. Bei dem Planspiel können ein oder mehrere oder alle Spieler den Aufbau einer Kommune erstellen, die sich zwischen den Abenteuern stets weiterentwickeln. Während der Abenteuer spielen die Spieler ihre Charaktere, die Teil ihrer Kommune sind. Geeignet sind dafür das Land Fertil oder die Inseln vor Watterriek oder die Charaktere leben auf einem gesonderten Inselkontinenten, abseits von Panlayos.

- **Segelschiff:** Die Charaktere befinden sich auf einem Schiff und besegeln verschiedene Länder und Inseln. Dabei erstellt der SM das Schiff und die Crew des Schiffes. Allein an Deck ließen sich Abenteuer spielen. Bei dem Schiff kann es sich um ein Handelsschiff handeln oder um einen Entdecker, um ein Kriegsschiff oder um ein Piratenschiff ... Zwangsläufig müssten sich Spieler und SM darauf einigen, wie sie mit möglichen ausgewürfelten Familienangehörigen umgehen. Möglich wäre hier, dass die Verwandtschaft im Heimatland auf sie wartet und sie erst dann zum Spieleinsatz kommen, wenn der Heimathafen angelaufen wird.
- **Siedler:** Die SC sind Teil einer Siedlergemeinschaft, die einige Abenteuer lang auf den Weg in eine neue Heimat ist, in der sie sich schließlich in den nächsten Abenteuern niederlassen werden. Der Weg dorthin ist abenteuerlich, aber auch beschwerlich und das gelobte Land kann spannende Entdeckungen ermöglichen.
- **Söldner:** Söldner sind Krieger, die sich von vermögenden Leuten engagieren lassen, um z. B. Land und Leute oder Hab und Gut oder eine Karawane zu schützen oder um für solche Leute in den Krieg zu ziehen oder spezielle, gefährliche Aufträge ausführen. Die Aufträge könnten die Charaktere an verschiedene Orte bringen.
- **Soldaten:** Die Gruppe spielt eine Einheit von Soldaten, die für einen Fürsten oder König tätig ist. Sie können in einer Burg leben und auch auf Einsätze gehen. Vielleicht ist einer der Spieler sogar ein führender Ritter, ein anderer vielleicht ein Knappe.
- **Vampire oder Werwölfe:** Die SC spielen Mitglieder eines Vampirnestes oder eines Werwolf-Rudels, das irgendwo verborgen lebt und immer wieder auf Jagd geht. Kein Spiel für Anfänger und düster sind diese Abenteuer sicherlich, schließlich sind die SC die Bösen und neben der anstrengenden Jagd sind sie selbst irgendwann auch die Gejagten.
- **Zirkus:** Die SC sind Statisten und Mitglieder einer reisenden Zirkusses. Verschiedene berufliche Fähigkeiten werden von den Charakteren abgedeckt, vom Tigerdompteur, vom Akrobaten, vom Zauberer bis hin zum Händler und Zirkusleiter. Durch das Reisen durch die Welt erleben die Charaktere ihre Abenteuer und die Crew des Zirkus stellt seine eigene Herausforderung. Ein Zirkus bietet die gute Möglichkeit, die verschiedenen Rassen einzubringen, ohne dass diese öffentlich denunziert werden, da sie ja zur Show gehören.
- **Zufall vereint:** Diese Möglichkeit bietet sich vor allem neuen Spielergruppen an. Es handelt sich um Charaktere, die zufällig miteinander in Kontakt kommen, weil sie sich beispielsweise auf einer Reise befinden und sich in einem Gasthaus begegnen. Die Spieler müssen dafür die Offenheit mitbringen, dass ihre Charaktere sich aufeinander einlassen werden. Interessant ist es auf alle Fälle in den ersten Abenteuern, wenn sich die Charaktere allmählich näher kennenlernen.
- **Herausfordernde Orte zum Spielen:** Die folgenden Orte bieten ganz unterschiedliche Möglichkeiten für eine Gruppe die Welt von Panlayos zu betreten. Die Orte und Länder sind im Ordner „Welt“ genauer beschrieben und bieten viel Freiraum für eigene Kreativität.
 - o **Auf Tierjagd in Layos:** Layos liegt hoch im Norden. Die Küsten werden von Fischern besiedelt und es gibt hier keine Regierung. Der politisch freie Raum bietet viele Freiheiten, aber inmitten von Layos existiert das riesige Waldgebiet Kolan, in dem mehrere gefährliche Ork-Stämme leben. Dennoch reizt es vor allem Menschen in Layos Tiere zu jagen, denn die Tierwelt ist außerordentlich groß. Neben den reichhaltigen Fischarten, exotischen Singvögeln und Pelztieren leben hier auch Wildtiere und einige Dinosaurier.
 - o **Lust auf Orks:** Orks stellen in Panlayos eine Bedrohung dar, dabei gehören sie als Pantanoi zu den ältesten Bewohnern dieses Kontinents. In ihrer Geschichte haben sie mächtige Reiche geführt. Nach dessen Untergang haben sich die Orks vor allem an vier Orten zurückgezogen, nämlich im Kolan-Waldgebiet in Layos, im nordwestlichen Land Dusterwald, im hinterländischen Trollland und im Tufan-Gebirge in Fertil. Dort leben sie in mehreren Stämmen unter sich. Sie sind kein geeintes Reich und das kann für das Spiel spannend sein. Die Spieler kommen evtl. aus einem oder unterschiedlichen Stämmen, machen in ihrem Gebiet Jagd auf andere Rassen, erleben die konkurrierende Politik der Stämme und leben ein primitives, aber auch kriegerisch veranlagtes Leben.
 - o **Eine eigene Insel:** Im Norden von Watterriek existieren zahlreiche kleine Inseln, die aber Platz genug für eine Besiedlung bieten. Die meisten Bewohner von Watterriek sind Menschen, bzw. Skarden, aber auf den Inseln spielt das kaum eine Rolle. Die meisten der Inseln werden einfach von denen annektiert, die mit einem Schiff dort landen. Die Charaktere können darum in den ersten Abenteuern mit einem die Insel finden und betreten, sie dann erkunden und besiedeln und sich im Laufe der Abenteuer darin behaupten, diese Insel zu bevölkern und politisch zu sichern. Kontakte können zu benachbarten Inseln hergestellt werden, die ebenso besiedelt wurden oder vielleicht auch überfallen und neu besiedelt werden. Eine Gefahr, die auch die eigene Insel treffen könnte. Und vielleicht hält die Insel ja auch noch ein paar Geheimnisse parat.

- **Küstenleben der Seeleute:** An den Küsten des nördlichen Landes Watteriek leben Menschen und vor allem Skarden in Siedlungen, Dörfern oder in der Stadt Bookt Haven. Das Spiel dreht sich um Tavernen, um Arbeiten im Hafen, ums Fischen, Kneipenschlägereien usw. Hier geht es rau zu Ganoven und Aussteiger treiben sich hier herum. Darum hat der Schulze der Stadt einen Sheriff mit einer Stadtgarde eingesetzt. Achtung! In Watteriek sind Mager gar nicht gerne gesehen.
- **Zwerge im Faltengebirge:** Im nördlichen Faltengebirge existieren drei sehr unterschiedliche zwergische Königreiche. Die Passgauer sind äußerst gute Schmiedekünstler und stellen die berühmten Passgauer Schwerter her. Das Volk Torva ist äußerst kriegerisch veranlagt und steht auch den anderen Zwergenreichen kritisch gegenüber. Das Volk Mehriban hingegen ist moderat und ist auch in der Landwirtschaft aktiv. Die Spieler, die in einem der Zwergenreiche leben, sind gesellschaftlich verbunden und eingebunden. Die Zwergenreiche sind komplex und anmutig. Kontakte zur Außenwelt sind dann immer auch politische Besonderheiten, selbst wenn es nur Händler sind, die vorbeikommen.
- **Siedlungen und Turmburg im Rhaltal:** Im nordöstlichen Gebiet Rhaltal leben vorwiegend Menschen in Siedlungen, die in der Fischerei und der Landwirtschaft tätig sind. Hier kann ein freies Spiel stattfinden. Die ein wenig ärmlichen Bewohner unterstehen keinem Fürsten, werden aber von einem Grafen in einer Turmburg geschützt. Denn Rhaltal wird gelegentlich von Orks angegriffen und auch die Dunkelelben vom Roten Berg stellen eine Bedrohung dar.
- **Die Elben in Grünbergen:** Grünbergen ist ein riesiges Waldgebiet im Norden. Elbische Königreiche existieren hier, die mit der Natur sehr im Einklang leben. Das nördliche Elbenvolk Patan grenzt am orkischen Kolan und behauptet sich als Grenzstaat gegen sie. Zwei andere Elbenvölker leben im fruchtbaren Talgebiet und die mystischen Eis-Elben leben unter der Führung ihrer Eiskönigin auf einem verschneiten Berg.
- **Kajana – verschiedene Rassen und mystische Sagen:** Im Nordosten von Panlayos existieren verschiedene Dörfer, die geeint sind unter dem Rat der Maxianer. Die Bürger bestehen aus verschiedenen Rassen, auch aus Halbrassen. Es ist ein mystisch geprägtes Land, mit viel Aberglaube und Sagen. Aus Kajana stammte einst der Fürst Askowan, der vor Jahrzehnten das Hinterland eroberte und beherrschte. Den Kajanern war es zu verdanken, dass seine Schreckensherrschaft ein Ende fand. Aber eine Prophezie besagt, dass die Kinder von Askowan einst erneut nach der Macht greifen werden. Die Spieler können hier verschiedene Rassen spielen, die auch der Magie zugewandt sein dürfen.
- **Düsterwald – ein düsterer Ort:** Düsterwald war einst der Sitz des grausamen Fürsten Askowan. Heute leben hier noch Dunkelelben, Kobolde, Sauraner, Orks und andere Rassen, die einem nicht nur freundlich begegnen. Dennoch sind die Dunkelelben hier dem Handel mit anderen Völkern nicht abgeneigt. Das benachbarte Kajana befürchtet, dass sich in Düsterwald die Nachkommen von Askowan verbergen. Die Spieler können hier unbedenklich verschiedene Rassen spielen, die etwas düsterer angehaucht sind. Die Gerüchte von Askowans Nachfolger können hier interessante Spannungen bieten.
- **Politische Baronate in Sandorien:** Ein Spiel mit höfischen Intrigen und politischen Spannungen bietet das hinterländische Sandorien, in dem sich verschiedene Baronate gesellschaftlich wieder festigen wollen. Neben den einfachen Bürgern, die ihrer Arbeit als Pelzjäger, Landwirte, Fischer u. ä. nachgehen, sind die Barone und ihre Hofgesellschaften damit beschäftigt, ihre Vergangenheit aufzuarbeiten in der das Land einst treu zum grausamen Fürsten Askowan stand. Konkurrierend stehen die Barone sich gegenüber, von denen man nicht weiß, wer froh ist, dass die Zeit Askowans vorbei ist oder wer sich diese Zeit wieder herbeiwünschen würde. Sandorien besteht aus Elben und verschiedenen menschlichen Rassen.
- **Die Flotte von Szandorien:** Szandorien ist ein reiches und militärisch starkes Königreich im Hinterland. Natürlich können die Spieler sich auch in idesem Königreich austoben. Besonders reizvoll ist allerdings die Seeflotte von Szandorien, die mit Glanz und Gloria in See sticht, Handels treibt und neue Orte erkundet und diplomatische Kontakte sucht.
- **Drecksleben in Milimasitu:** Milimasitu wird von einem selbsternannten negorianischen König beherrscht, dessen Volk in Armut lebt und von ihm ausgebeutet wird. Die Bewohner sind überwiegend Negorianer. Der König hat keine Probleme damit, seine eigenen Landsleute als Sklaver zu verkaufen. Wenn die Spieler also Lust auf ein Spiel im Untergrund haben, zwischen Armut und schamanistisch geprägten Stämmen, ist das ein guter Ort. Sie können natürlich auch zu den Unterdrückern gehören.
- **Einsiedler, Aussteiger und Pelzjäger:** Das hinterländische Walang besitzt keine Regierung, keine Dörfer, keinen Hafen. Es ist ein walddreiches Gebiet, in dem Pelzjäger und Aussteiger ihr Glück versuchen. Inmitten des Landes existiert ein riesiger See mit gefährlichen Kreaturen. Wenn die Spieler ein bisschen mehr Zivilisation wünschen, dennoch ohne Regierung, dann ist das südlich gelegen Land Trotzigen gut. Hier existieren zumindest einige Dörfer. Und in den südlichen Alpenausläufern wird Jagd auf Schneebären gemacht.
- **Nihonisches Reich Shanlin:** Das südlichste Land im Hinterland gehört den Nihona, die unter einem Tenno leben. Dieses romantisch, aber auch dynastisch veranlagte Volk lebt sehr zurückgezogen. Sie sind bekannt für ihre militärische Stärke und Disziplin und für ihren Budo-Kampfstil. Das Leben hier bedeutet für die Spieler, den strengen Sitten und Riten zu folgen, die für die Nihona prägend sind.

- **Leben in den Alpen:** Panlayos ist landschaftlich durch sein Massivgebirge, den Alpen geprägt, die das westliche Hinterland, die nördlichen, südlichen und östlichen Länder voneinander trennt. Einige Wege führen durch die verschneiten, kalten Gebirgsregionen. Die Charaktere können hier beispielsweise in verschiedenen Siedlungen leben. In den Alpen gibt es interessante Ortschaften, die von größeren Regierungen frei sind und die Freiheit der Rassen ist dort ebenso gegeben. In Calidus existiert ein Vulkan, der die Umgebung eines dort befindlichen Dorfes mit gewisser Wärme versorgt. Die dortigen Bewohner treiben auch Handel mit Schwefel und Pech. Montelacus ist die Heimat verschiedener negorianischer Stämme, die jedoch gelegentlich von Nomas überfallen und versklavt werden. Im südlichen Tana-Tona existieren zwei Königreiche an großen Seen, die in wirtschaftlicher Konkurrenz zueinander stehen und die eine Art Spionagekrieg gegeneinander führen. Ebenso im Süden existiert das abgeschottete Amazonen-Imperium in Amazien. Auf der Alpenkrone herrschen gefährliche Wetterbedingungen. Es heißt, hier würde ein Eisdrache leben.
- **Alharu – Land der Nomas:** Alharu ist das größte Land auf Panlayos und besteht vorwiegend aus Wüstengebieten. Alharu ist ein Land größter Unterschiede. Es existieren zwei große Städte, mit Palästen, Prunk und stolzen Armeen. Vor allem die Oasenstadt Masdar Jamil ist von unvergleichbarer Schönheit geprägt. Hier blüht der Handel, der auch viele fremde Händler einlädt. In den wüstengeprägten Gebieten hingegen existieren arme Bauern und viele nomadische Zeltsiedler, die mit ihren großen Familien und vielen Tieren durch die Gebiete ziehen. Die Nomas gelten als sehr gastfreundlich, außer dort, wo man auf gefährliche Raubbanden trifft. Die Nomas legen viel Wert auf Ehre und auf ihre gesetzlichen Riten und zugleich haben Frauen in ihrer Gesellschaft eine untergeordnete Rolle und der Sklavenhandel ist dort über all gebilligt. Die nördlichen Nomasiedlungen überfallen regelmäßig die negorianischen Stämme in Montelacus und verschleppen die Menschen als Sklaven.
- **Farmerleben im Osten:** Im Osten lohnt sich die Viehzucht und die Zucht von Pferden. In Aveloras können die Charaktere beispielsweise Mitarbeiter auf der größten Ranch Hossmann arbeiten. Ein Familienbetrieb, der sogar eigene Soldaten besitzt, die ihr Land schützen.
- **Runfeld – ein Land mit Königen, Geistern und Ruinen:** In Runfeld kamen die ersten menschlichen Siedler nach Panlayos. Hier sind im Laufe der Jahrhunderte Königreiche und Turmburgen entstanden und wieder zerfallen, so dass heute an mehreren Orten leerstehende Ruinen stehen. Wenn die Spieler also eine Ruine besetzen wollen, ist das hier ein guter Ort. Runfeld besitzt auch mehrere Königreiche und das Kaiserreich Doran, das vier Königreiche vereint. An verschiedenen Orten existieren auch Naturgeister. Die Bewohner versuchen sich mit ihnen zu arrangieren und geben ihnen Opfergaben und erhalten im Gegenzug dafür ihre Gunst, die sich in Fruchtbarkeit ihrer Felder und Familien ausdrückt.
- **Steampunk-Welt Panpolis:** Mit 38.000 Einwohnern ist Panpolis die größte Stadt auf Panlayos. Sie liegt im Osten und ist zugleich eine Hafenstadt und wohl die größte Handelsstadt. Für Fremde ist der Besuch in dieser Stadt ein Ereignis ohne gleichen. Gepflasterte Straßen, Laufräder, Industriegebäude mit rauchenden Schornsteinen, Mühlen, Wasserrohrleitungen, einem Aquädukt, Denkmäler und sogar Ballons bewegen sich durch die Lüfte. Für die Charaktere bietet sich hier ein vielfältiges Gassenleben. Panpolis wird von einem König regiert, der sich allerdings auch der Verwaltungspolitik verschiedener Kanzler beugen muss. Panpolis ist der einzige Staat, dessen Armee über Donnerbüchsen bewaffnete Soldaten verfügt.
- **Aristokratie in Pries:** Das östliche Land Pries wird vom aristokratischen Rat der Priesanen beherrscht, die durch verschiedene Gilden ihre Stellung innehaben. Die Charaktere können hier am Hofe auf Schloss Elas leben. Vom Kammerjunker, der Zofe, einem Ritter, einem Priesanen oder einem Familienmitglied ist hier vieles denkbar. Das Leben ist geprägt von Intrigen und höfischer Kultur und natürlich muss das Land Pries auch bewirtschaftet und geschützt werden.
- **Reptiloiden im Fjordland:** Südwestlich liegt das Fjordland. Ein Gebiet mit Wäldern, Dschungel, Morast, Bergen und Fjorden. Hier existieren neben kleinen Siedlungen vier Völker in ihren Gebieten, die als Reptiloiden bezeichnet werden. Auf der Insel Herpas leben die listigen Slinger. Auf einer anderen Insel existiert das Dragonische Reich. Die Dragoner gelten als kriegerisch-gefährliche Rasse. Auf der Insel Heilig Ranna leben die mörderischen Krokonen. Und im Osten des Fjordlandes leben verschiedene sauranische Stämme. Die Charaktere können den reptiloiden Rassen angehören oder leben im Fjordland als Jäger oder Fischer. Ansonsten leben hier auch Anuren, Araner und Chelonianer.
- **Das Reitervolk von Tarkos:** Tarkos liegt im Südwesten von Panlayos. Es ist ein Königreich und besitzt zwei Städte. Tarkos ist bekannt für seine gute Infanterie und ihre noch bessere Kavallerie. Wenn die Spieler Interesse an einem Spiel mit militärischen Einsätzen haben, wäre Tarkos gut geeignet.
- **Siedlungen, Dörfer und Städte in Fertil:** Fertil ist das südlichste Land auf Panlayos und gilt als überaus fruchtbar. Die Charaktere können hier in verschiedenen Kommunen leben und ein ländlich geprägtes Leben führen. In Fertil gibt es nur in dem Küsten-Stadtstaat Intradom einen König. Auch hier lässt es sich gut leben, mit Handelsschiffen und dem größten Spital auf Panlayos. Die Bewohner der Küstenstadt Porta Mara führen Handel mit den Bewohnern der Aquarischen Inseln. Und im südwestlichen Raum von Panlayos existiert das Tufan-Gebirge, in dem Orks leben.

- **Kakara – eines der reichsten Handelsländer:** Im Südosten von Panlayos befindet sich Kakara, einem Königreich, das reich an vielen unterschiedlichen und seltenen Ressourcen ist und mit Handelsschiffen Handel treibt. Das Land ist auch mit einer guten Seeflotte geschützt. Die Siedlungen, Dörfer und Städte liegen meist alle am Meer. In einer Bucht sollen die Bewohner sogar Kontakt mit Oktowesen haben.
- **Insektenwesen, Fischwesen, riesige Pflanzen und Tiere:** Die Aquarische Inseln und Green Island liegen südlich von Panlayos. Auf den Aquarischen Inseln existiert eine skardische Siedlung. Dort leben aber auch die Piscaven und Mantoden; alle in trauter Harmonie. Die große Insel Green-Island ist die Heimat vieler Insektoiden und Reptiloiden. Anuren, Araner, Chelonianer, Libraner, einige Slinger, Myrmen und die gefährlichen Mantis existieren dort. Auf Green-Island sind die Pflanzen überdimensional hoch gewachsen, aber auch Insekten haben dort die Größe von Humanoiden. Die Inseln könnten Spielstoff für interessante Expeditionen bieten.