Tollgund und Silurien

Als SC brauchst du dir nichts vom Hintergrund zu merken. Dank der Amnesie bestimmst du, woran sich dein Char überhaupt noch erinnert. Nutze davon, was du magst! :)

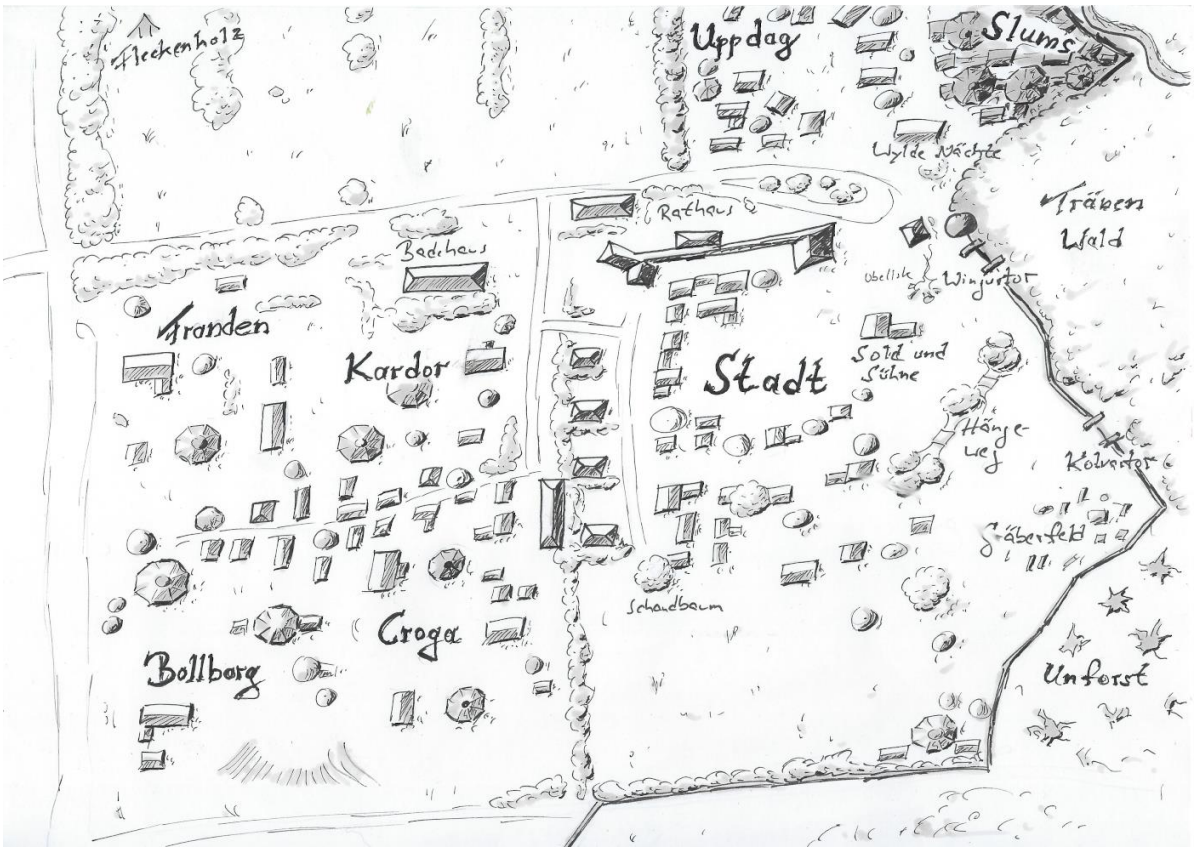
Die Aschezeit, die Augenpest, der Kastenkrieg und die Kämpfe mit den Schwarztrollen und dem Havland haben dem Land nicht nur Leid gebracht. Die Kriege und Krisen schmiedeten aus vielen Völkern eine Nation: Silurien.

Aber bevor wir uns weiter um das Land und die Geschichte kümmern, blicken wir zunächst auf die Reichshauptstadt – so wie es heute ist:

Tollgund, Stadt der Künste: Die Viertel

Die Tollgunder teilen ihre Stadt in **Ober- und Unterstadt** auf. Ehrbare und fleißige Bürger leben in der Oberstadt – das dreckige Gesindel vegetiert im tieferliegenden Teil.

Das bedeutendste Viertel ist das **Zentrum** von Tollgund: Hier regiert die Familie Rotstein und setzt die Gesetze mit Hilfe der Stadtwachen durch: Die Tollwacht. Tavernen, Teehäuser, der Markt und ein Weg mit Hängematten ziehen die Menschen der anderen Viertel an.



Legende der Karte: Rathaus (Orgaplex), Badehaus (Duschen, WCs),Tränenwald (Spielgebiet), Unforst (unspannender Wald), Fleckenholz (Wald für die Kids), Wingurtor (Haupttor zum Wald), Wylde Nächte (Tanzen, Trommeln), Sold und Sühne (Taverne)

In **Kardor** leben die reichsten Tollgunder: Handwerker, Händlerinnen, Alchemisten und Künstler zeigen stolz, dass sie es geschafft haben. Auseinandersetzungen werden mit Worten und nicht mit den Fäusten gelöst.

Das Viertel **Bollbork** besticht nicht nur durch die besondere Verbindung zur Natur, nein, hier wird im Kloster auch altes Wissen gelehrt: Jäger, Waldläuferinnen, Kräuterkundige, Mönche und Lehrerinnen fühlen sich hier wohl.

Croga hat in den letzten 100 Jahren einen großen Wandel durchgemacht: Waren die Großeltern noch in Ketten aufgewachsen – so steht heute Freiheit an erster Stelle. Bauern, Köhler, Viehhirten, Sattlerinnen und Spinner haben sich geschworen, nie wieder in die Sklaverei zu fallen.

Im Viertel **Franden** geht es wilder und rauer zu. Die Ehre der Familie ist für viele ein hohes Gut, sowie der Glaube an die alten Götter. Stämme – vor allem aus dem Norden – lassen sich hier nieder. Druideninnen, Schmiede und ihre Lehrlinge, Händler, Kerzenzieher und andere Berufe tummeln sich in Franden.

Das letzte Oberstadtviertel wird von einigen Kardorianern schon zur Unterstadt gezählt:

Uppdag ist exotisch und ständig in Bewegung. Der Ort ist nicht sauber, obwohl sich viele an die Gesetze halten. Es ist sehr lebendig, laut und rau – vor allem, wenn es dunkel wird. Hier kommen Gäste, fremde Völker und auch Fahrende unter, wie Seefahrer, Gauklerinnen, Tagelöhner oder Straßenkünstler. Etwa die Hälfte der Uppdager sprechen noch kein silurisch (ot deutsch).

Die Uppdager selbst sehen sich als Teil der Oberstadt – und sind sehr stolz darauf. So können sie sich klar von den Slums – von der **Unterstadt** – abgrenzen:

In den engen Gassen der **Slums** ist es nicht nur dreckig, sondern gefährlich. Hier hausen Bettler, Dirnen, Diebe, Halsabschneider – oder einfach nur die, die es nicht geschafft haben. Tagelöhner, die für einen Krüss ihre Seele verkaufen würden.

Trotzdem werden viele Oberstädter angelockt: Vom Abenteuer, geheimen Kulten und einer versteckten Bibliothek. Vom Verbotenen, von Hinterhof-Kämpfen und Intrigen, von Drogen und illegalen Geschäften. Die Oberstädter belügen sich selbst: Tagsüber spucken sie auf die Bettlerinnen und wettern über den „Abschaum, die wie Maden zu uns hochkriechen und Seuchen mitbringen“. Doch nachts stehlen sie sich möglichst ungesehen hinunter – und tauchen ein in den Sündenpfuhl…

Beziehungen Tollgunds zu anderen Völkern und Gruppen:

Freundlich, liebevoll	Silurier, Winguren
gastfreundlich, verbündet	Kolvaren und andere Fremde
Interessiert, tolerant, offen	Fremde Religionen, Hautfarben, Sprachen, Homosexualität
Akzeptiert	Tez/Halvländer (früher gehasst)
Gemieden	Tríel (Farblose), Ellinge, Berggnome, Tehanier
Ausgegrenzt, verachtet	Zauberer, Hexen, Güldalven (Spitzohren)
verabscheut	Adel, Blauschwarzröcke „Svarturen“
Verhasst, ängstlich	Phalwargs

**Wir tolerieren Transfeindlichkeit, Homophobie und Rassismus nicht als IT Spielkonzept, damit sich alle wohl fühlen können. Als IT Spiel können wir Ausgrenzung darstellen gegen SC/Orgas, den Adel, Anderlinge oder Unterstädter spielen.*

Typisch für die Tollgunder ist ihre Toleranz gegenüber anderen Religionen, Sprachen, exotische Hautfarben und Kulturen. Fremde werden offen aufgenommen, verschiedene Sprachen gepflegt. Tollgund ist bunt und offen – zumindest scheint es so. Anderlinge – also Nicht-menschliche Rassen – werden nicht geduldet. Zauberer oder gar Güldalven wurden schon vor langer Zeit herausgeworfen.

Das ist für eine nördliche silurische Stadt nicht besonders exotisch. Was aber typisch tollgundisch ist? Man verabscheut den Adel! Feine Damen und Herren, blaues Blut, Ritterstand – pah! Adelige Reisende verirren sich nicht in die Hauptstadt. Und wenn doch, dann nur in Tarnung als reiche Kauffrau oder armer Bettler.

Die blau-schwarzen – die Svartúren – sind eine Gruppe, die zur Zeit durch den Wald streifen. Sie sind zum Teil wirkliche Ritter, oft aber nur Söldner oder Soldaten des Landadels. Ihre Anführerin ist Zauderzunge – eine berüchtigte Ritterin, die schon als junge Frau mit brutalen Foltermethoden das einfache Volk einschüchterte. Einige Tollgunder fürchten sich sogar mehr vor den „Blauröcken“ als vor den Phalwargs:

„Phalwargs? Ach, wenn du gut bist, kannst du dich verstecken. Und wenn dich einer kriegt, dann ist es schnell vorbei mit dir. Aber diese Blauröcke… die foltern dich, so wie nur Menschen einen Menschen leiden lassen können…“

Die Geschichte von Tollgund

König Gilrik gründete vor 500 Jahren eine Stadt: „Wir entsagen uns unserer Schrecken der letzten Welt. Eine neue Zeit beginnt heut. Und so beginne an diesem Tage eine neue Zeitrechnung. Dies ist das Jahr Null nach Tollgund´s Gründung!“

Tatsächlich sprach der König noch Vhaningisch und sagte nicht Tollgund, sondern „Neyfirn“ (nie Frost). Der König starb jung: Er wurde verraten und in seiner Stadt ermordet. Seine Frau Maer folgte seinem Schicksal, aber nicht, bevor sie nicht den Ort verfluchen konnte. Um sich von dieser Schmach rein zu waschen, wurde der Name der Stadt geändert, die Zeitrechnung beibehalten. Aber dies wissen nur die Gelehrten und ist häufig ein Streitpunkt, wenn ein stolzer Tollgunder so einen Frevel hört.

In einem war der König sehr weise: Er hätte keinen besseren Platz wählen können! Der Boden kennt keinen Frost und ist stets warm. So wachsen hier das ganze Jahr seltene Kräuter und die Bauern können sehr ertragreich wirtschaften.

Die Quellwasser sind fast so heilsam wie in der Heiligen Stadt Tarisfels: Schmerzen und Wunden heilen oft über Nacht!

Und im Wald locken die kleinen **Chrys**: Nuggets aus purem Gold. Der einfache Bürger nennt sie aber lieber „Gülding“. Die Unterstädter nennen sie „Krüss“.

Chrys war auch die erste Währung in Tollgund. Für einen Chrys bekommst du ein Bier, oder einen Kohlkopf – oder einen Gefallen. Später prägte das Reich Kupfer, Silber und Gold. Fünf Chrys haben den Wert von einem Kupfer. 5 Kupfer von einem Silber.

Die günstige Lage der Stadt hat aber auch einen gewaltigen Nachteil: Die Träume und der **Kronesit** – ein zeckenartiges Wesen, welches den Geist eines Menschen befallen kann. Einige behaupten, der Kronesit sei winzig – andere sind sich sicher: er ist so groß wie ein Mader – doch für das menschliche Auge ist er unsichtbar. Man sagt, es könne in mehrere Köpfe gleichzeitig eindringen.

Anfänglich errichteten die Siedler Bauwerke. Doch schnell verstanden die Tollgunder, dass es sich besser in Zelten schliefen ließ: Wer ein festes Dach über den Kopf hatte, konnte kaum schlafen. Von Albträumen und Wahnvorstellungen geplagt, liefen einige Städter nachts umher, griffen Freunde an, kicherten und rannten mit einer Laterne in den Wald. Einer buddelte mitten in der Nacht seine verstorbene Frau aus und bereitete Ihr einen Tee: „Sie hatte es sich gewünscht? Was sollte ich tun?“ Irgendwann hatte man genug von dem nächtlichen Unfug und verbat – per Gesetz – in Häusern zu schlafen. Seitdem ist Ruhe eingekehrt. Ja, Bauten gibt es schon, nur schläft niemand in diesen.

Die Gelehrten behaupten, es läge am Kronesit, der auch nachts die Schläfer befiel. „Frische Luft und Sternenlicht schütze die Geister der Träumer!“ erklärten sie. Ein Elling – eine Art Gnom – im Wald meinte einmal, dass hätte nichts mit dem Kronesit zu tun. Dieser könne nur im Wald sein Unwesen treiben. Es läge

„…am Boden und am Quellwasser. Die Energie muss frei fließen können. Steine und Holz über Euren Riesen-Schädeln verstopfen den Fluss. Tock! Tock! Ihr Menschen träumt dann Schnaburlratsch. Und manchmal… träumt Ihr alte Träume – der Toten.“

Andere meinen, es liege an Maers Fluch.

Wenn Fremde nach Tollgund kommen, mögen viele diese Geschichte nicht erzählen. Es gibt unzählige Erklärungen: „Warum wir keine langweiligen Steinbauten wie die dummen Havländer haben? Weil wir frei sein wollen. Anpassungsfähig. Wenn mal was ist, bauen wir unsere Zelte einfach ab. Vulkan-Ausbrüche, Waldbrände, Kriege… Zack – sind wir weg.“

„Zelte sind Teil der Kultur Tollgunds. Wir lieben die Natur und die gute Luft. Fremder, wenn du hier einwandern willst, gewöhne dich gleich daran. Die Leute mögen keine Neuen, wenn sie hier gleich dicke Hütten hinzimmern.“

Immer wieder verirren sich auch verwirrte Menschen nach Tollgund. Diese glauben, auf diesem Weg eine Vision zu erfahren und der Welt der Toten näher zu kommen. Bislang brachten sich solche Personen durch ihr Handeln und die Gesetzesverstöße jedoch nur selber in Gefahr – und so versuchen die Oberen von Tollgund das Zeltedikt auch zum Schutz der Bürger umzusetzen.

Gründung Siluriens

Vor 500 Jahren – zur Zeit der streitenden Könige – besiedelten die Stämme der Ecianer und Vhaninger das alte Silurien. Dort fanden sie nur noch die Ruinen von einem lang vergessenen Volk, auf deren Fundamenten sie ihre Städte und Dörfer errichteten. Ihre Stämme wurden größer und breiteten sich aus.

Von den ursprünglichen Bewohnern des alten Siluriens ist nur noch der Name Silurien geblieben, ihr Erbe, dunkle Grundmauern riesiger Städte, längst überbaut oder als Baumaterialien verwendet.

Wer noch etwas über sie herauszufinden versucht, sollte wohl mit der alten Rasse der Berggnome sprechen, aber die sind vom Aussterben bedroht und sehr verschlossen. Mit den letzten von ihnen wird auch die Geschichte des alten Siluriens untergehen.

Bald wanderten andere Stämme ein – wie die Herither aus dem Süden – und vermischten sich miteinander. Ein buntes, neues Volk entstand aus diesen Menschen: die toleranten Silurier.

Die berühmte Toleranz endete jedoch, wenn es um Nichtmenschliche Völker ging: noch heute verachtet man die „Anderlinge“.

Kulturen, Sprachen und Gruppen

Viele Völker haben sich in Silurien vermischt. Ein typischer Silurier hat Vorfahren vor allem aus mindestens einem der ersten drei Stämme:

Volk	Land	Typisch	Ähnliche OT Kultur	OT Sprache
Ecianer	Silurien	Handwerk, Kunst, Ackerbau, Zauberei	Römisch und Keltischer Mix	Latein (alt-ecianisch) Spanisch
Vhaninger	Silurien	Seefahrt, Handel, Natur	Nordisch	Englisch
Herither	Silurien	Reitkunst, Erfindungen, Mathematik, Lyrik	Orientalisch	Persisch
Silurier	Silurien	Offen für andere menschliche Völker, anpassungsfähig	Europäischer Mix	Deutsch
Winguren	Alwingen	Landgewinnung, Bernstein	Nordisch	Dänisch, Norwegisch
Tez *(tesch)*	Halvland	Bauwerke, Verkehr, Schmuck	West-/ südeuropäisch	Französisch
Kolvaren	Kolvarisches Reich	Medizin, Bergbau, Jagd	Osteuropäisch	Tschechisch, Polnisch

Wenn ein SC dänisch spricht, dann spricht der Char wingurisch, Franzosen sprechen tez usw. So können internationale Gäste IT bleiben und spielen auch Ausländer. Sobald du etwas auf Deutsch sagst, sprichst du silurisch – die allgemeine Sprache des Reiches. Englisch wäre IT dann vhaningisch (faningisch) und ist eine wichtige Handelssprache des Reiches. Du MUSST aber nicht die entsprechende Sprache beherrschen, falls dein Char aus dem entsprechenden Land kommt.

Ecianer: Sie stellen die größte Gruppe der Einwanderer dar. Unterschiedliche Völker siedelten um das Meer von Ecian. Der komplette Küstenbereich wurden von den Tseisuren – ein intelligentes Echsenvolk – erobert, sämtliche Menschen versklavt. Einigen Stämme gelang die Flucht; auf der Suche nach neuem Land gelangten sie zum heutigen Silurien. Anfänglich vereinte nur das Meer und die gemeinsame Flucht das junge Volk, welches sich schon bald mit einem anderen Volk mischen sollte:

Vhaninger: (gespr. Faninger) Dieses nordische Volk lebt noch immer auf kleinen Inseln. Das Klima der Inseln änderte sich, so dass die meisten Vhaninger gezwungen waren, auszuwandern. Inzwischen leben mehr Vhaninger – und vor allem Nachfahren der Ihren – in anderen Ländern als in der Heimat.

In Silurien gibt es neben der Kultur noch eine Gruppenzugehörigkeit – welche oft noch stärker ist. Ein Adeliger sieht sich häufig zuerst als Mitglied seines Standes, dann erst als Silurier:

Landadel herrscht über Silurien, aber nicht mehr über Tollgund – doch Tollgund ist die Reichshauptstadt. Zeichen: Der gekrönte Eber. Manchmal auch nur „schwarzer Keiler“:

Klerus: Vereint die Priesterinnen und Druiden fast aller Religionen. Verboten: Zauberer, Dämonen und der Glaube an nur einen einzigen, wahren Gott. Beim Krieg zwischen Landadel und gemeinem Volk trat der Klerus als neutraler Vermittler auf.

Bürger, Bauern und Leibeigene (in Tollgund selten) stellen die anderen Kasten dar.

Anderlinge

Die Fremdrassen werden von vielen Siluriern verachtet:

Berggnome: Vor 200 Jahren wurde das Volk der Berggnome (Zwerge) mit der Augenpest befallen. Seitdem scheint das Volk unfruchtbar zu sein. Im Süden gibt es noch wenige von ihnen; wenn kein Wunder passiert, wird bald auch diese Rasse aussterben. Einige Menschen glauben, dass man sich bei den Berggnomen noch anstecken kann. Daher meiden die Tollgunder z.B. ganz bewusst das kleine Volk.

Wenn man auf einen der seltenen Berggnome trifft, handelt es sich zumeist um einen „Sucher“. Jemand der von seinem Stamm ausgesandt wurde, eine Heilung für die Unfruchtbarkeit zu finden. Dabei ist das Thema jedoch so heikel, dass die Berggnome kaum jemanden direkt auf dieses Thema ansprechen.

Phalwargs: Ein Schwarztroll ist so stark wie 3 Kämpfer. Im Grunde sind sie fast unbesiegbar. Schwachpunkte: Sie schlafen plötzlich ein. Bei Tageslicht sehen sie sehr schlecht. Der Häuptling, der im Tränenwald umherzieht, heißt Utrók – was so viel wie „Knochentritt“ heißt.

Tríel: Das menschliche Urvolk wurde von den Güldalven Tríel genannt – was so viel wie „fleckig“ heißt. Die „Befleckten“ wurden von den Einwanderern nur „die Farblosen“ genannt. Für Silurierer sind es keine Menschen. Die Einwanderer hatten leichtes Spiel mit den Tríel: Sie zerstörten ihre Siedlungen und schlachteten die Mehrheit ab. Die Tríel kannten bis dahin nur „gut“ (Güldalven, sich

selber) und „böse“ (Phalwargs). Gegen das Böse konnten sie sich mit ihrer Magie gut behaupten – doch gegen die Hinterlist, Krankheiten und Kampfgeist der neuen Siedler waren sie nicht gefeit.

Ellinge: Diese Winzlinge – auch Runzelgnome genannt – leben in der Zwischenwelt: der Raum zwischen den Tönen. Menschen von Silurien können sie nur in der gefährlichen Welt der Dunkelsplitter treffen: Mitten im Wald tauchen immer wieder dunkle Schleier auf, in denen nicht nur die Ellinge, sondern auch finstere Kreaturen hausen.

Krisen und Kriege

Die Aschezeit: 230 n.TG. (nach Tollgund´s Gründung) Es gibt zwei Geschichten zur Aschezeit: Die erste ist schnell erzählt: im Nordwesten des Landes (damals Halvländisches Gebiet) brach ein Vulkan aus. Asche regnete ein Jahr auf Silurien – das Halvland blieb weitgehend verschont. Die verdammten Tez (eher ein Schimpfwort für die Havländer) ließen die verzweifelten Silurier aushungern. Ein Jahr des Hungers und des Leids. Die Ernte verging, der Regen blieb aus. Noch heute erzählt man sich Geschichten über das Jahr ohne Ernte.

Einige der Alten flüstern von einer anderen Geschichte – aber nur, wenn sie tief ins Metglas geglotzt haben:

Das Heer des Falschtodes konnte Tarisfels - die Heilige Stadt - erobern. Der Falschtod will den Kreislauf aus Leben und Tod beenden. Er will die ewige Betäubung der Seelen!

Die verschiedenen Stämme und Stände Siluriens einten sich und kämpften gemeinsam gegen die Schergen des Falschtods. Seitdem ist Tarisfels eine verbotene Geisterstadt. Die Menschen nannten es, die „Aschezeit“, da man in diesen Tagen keine Sonne sah: Graue, dunkle Wolken verbargen den Himmel für lange Zeit. Das Vieh starb und man glaubte, dies sei das Ende der Welt.

Für einige Silurier war die Aschezeit die wirkliche Geburtsstunde des Reiches: Zuvor gab es einfach zu viele Streitigkeiten unter den verschiedenen Gruppen. Für andere waren es die nächsten beiden Kriege, die Silurien zu einem Land geschmiedet haben:

Erster Tez-Silurien-Krieg: 261 n.TG. Silurien erklärte Halvland aufgrund von Grenzstreitigkeiten den Krieg – und verlor. Wahrscheinlich, weil gleichzeitig die Phalwargs aus dem Osten vorgedrungen sind. Die verdammten Tez waren bei den Siluriern nicht besonders beliebt: Immerhin verweigerten sie jede Hilfe in der Aschezeit. Im Grunde wartete man nur auf einen Anlass. Umso schlimmer war die Schmach durch die Niederlage.

Zweiter Tez-Silurien-Krieg: 310 n.TG. Wieder erklärte Silurien den verhassten Tez den Krieg – aber dieses Mal mit einem Verbündeten aus dem Norden (Alwingen). Und so war Silurien endlich siegreich.

Urkalenz- die **Augenpest**: 311 n.TG. Mehr als die Hälfte des Volkes erlag dieser Pestilenz. Den Erkrankten trat erst Blut aus den Augen, dann erblindeten sie. Das Volk der Berggnome wurde scheinbar unfruchtbar ob der Pest. Die letzten Güldalven und Tríel starben.

Die Augenpest kam durch Kontakt mit den Phalwargs. Andere behaupten, neue Siedler brachten die Pest.

Seit dieser Zeit leben die Menschen in einer unausgesprochenen Angst, dass die Seuche zurückkehren könnte. Viele Gelehrte hatten sich der Erforschung der Krankheit verschrieben. Sie

genossen großes Ansehen in der Bevölkerung und sammelten ihr Wissen in Büchern und Schriftrollen.

Vhinbrosir: 397 n.TG.: Etwas passiert, was viele Bewohner in den Wald Schildenholz treibt und das Dorf Vhinbrosir gründen lässt. Was ist nicht überliefert. Schon 462 n. TG. wurde die Stadt aufgegeben. Der Glaube an nur einen Gott konnte nur Unheil bringen!

Die schwarze Treibjagd (der „große Phalwarg-Krieg“): 405 n.TG. Die bisher größte Armee der Phalwargs zog mordend durch das Land. Da sie kein strategisches Ziel verfolgten, plünderte sie auch in anderen Gebieten des Kontinents, z.B. in Halvland oder auch bei den Kolvaren.

Die einfachen Bewohner suchten zunächst Schuldige und fanden diese bei den Gelehrten ihrer Zeit. Mit ihren Studien und Fragen zu den Geheimnissen des Landes hätten sie die blutige Horde der Phalwargs heraufbeschworen. In ihrem sinnlosen bestreben etwas verändern zu wollen, vernichteten die Bürger viele Stätten der Bildung und der Weisheit. Andere fielen der Zerstörungswut der Phalwargs zum Opfer.

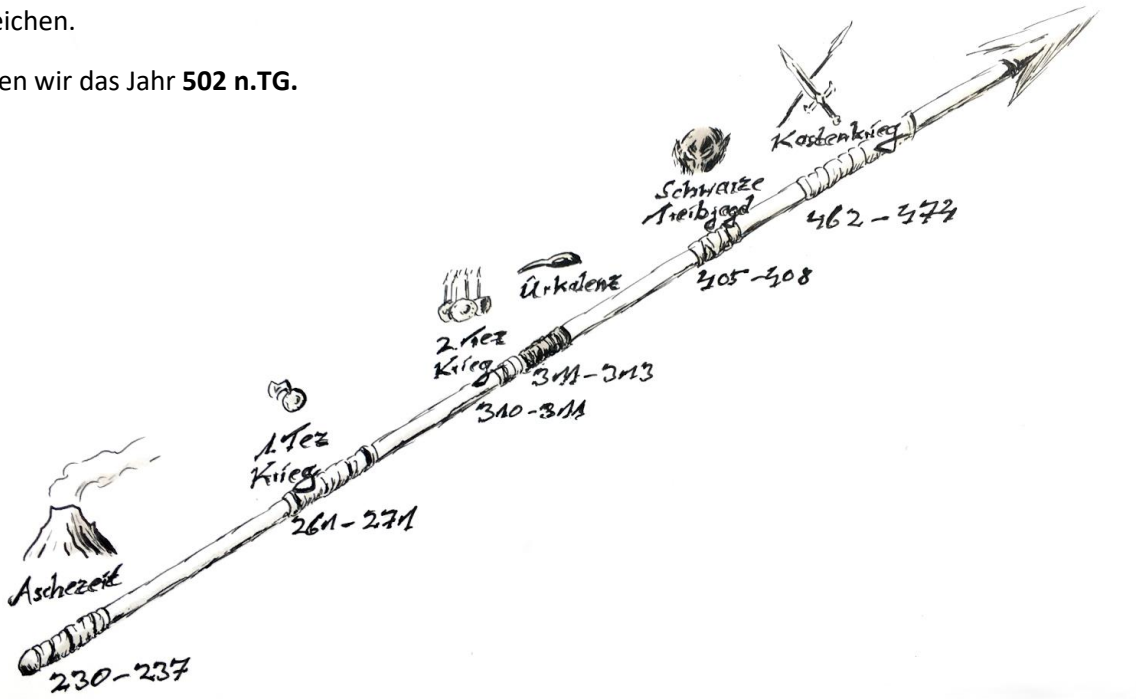
Zum ersten Mal einten sich die Völker, um gemeinsam gegen die Schwarztrolle zu streiten: Silurier und Halvländer kämpften Seite an Seite, Winguren, Kolvaren und sogar Berggnome unterstützen das *„Heer der Schwarzen Jagd“.* Angeführt wurden die entscheidende Schlachte von Jestip Uhn – der Kolvarische König, da die zerstrittenen Völker keinen anderen Anführer akzeptiert hätten.

Nach der Schlacht an der Oldane trieb man die Schwarztrolle in die Berge zurück. Nur wenig später wurde die Troll-Mauer bei Burg Bichten wiederaufgebaut und verstärkt.

Der Kastenkrieg (oder „Das Ringen der Stände“): 462 n.TG. Große Teile der einfachen Bürger und Bauern lehnten sich gegen den Adel auf. Der Klerus versuchte zu schlichten – einige behaupten, die Geistlichen unterstützten insgeheim den Adel. Es gab keinen klaren Gewinner:

Die crogaischen Zwillinge Lia und Lior Allseher führten die Tollgunder siegreich in der letzten Schlacht – doch beide erlagen sie später dem Wundbrand. In Tollgund wurden die Adeligen vertrieben, in den meisten Teilen des Reiches blieb es beim Alten. Keine Partei konnte ihre Ziele erreichen.

Jetzt haben wir das Jahr **502 n.TG.**



Sitten und Gebräuche

Die Menschen haben viele Aberglauben, Märchen und Trinksprüche; zum Beispiel das Tragen eines Groms (Talismans), die Austreibung des Winterbolls, die Angst vor dem Grebnik oder die Lobeshymnen auf Belisar – den größten Feldherrn aller Zeiten. *Siehe extra Datei dazu.*

Religionen in Tollgund

Als SC kannst du dir eine der Religionen aussuchen – oder eine eigene mitbringen. Wir haben auch dafür eine extra Datei.

Besondere Städte und Orte

- Tarisfels: Ruine, ehemalige Heilige Stadt, Stadt der Brückentürme. Der Falschtod versuchte hier die Spiegelstadt zu errichten. Letzte entscheidende Schlacht der Aschezeit. (andere halten dies für ein Ammenmärchen: Die Asche des Vulkans „Klagolrath“ bedeckte die Stadt und begrub alle Bewohner)
- Gründelschwinge: Dorf, der Winterboll wird ausgetrieben – Zeit der Wylden Nacht / Bollthing
- Trielungen: Mystisches Dorf – Zauberey ist Alltag
- Tiefgrá: Ursprüngliche Berggnomenstadt, viele Menschen leben friedlich mit den wenigen Berggnomen nebeneinander (nicht miteinander)

Du brauchst mehr?

Auf unserer Homepage findest du noch viele Videos und Blogs zu Themen wie: Regeln, Werte, Gewandung, Kämpfen, Einstellung…

Wir sehen uns in Tollgund! 😊