

CHRESTONIM

LEITFADEN

ANLEITUNGEN, TIPS UND HILFESTELLUNGEN
ZUM PLAY-BY-EMAIL

VERSION: 1.22
STAND: 05. SEPTEMBER 2001

[HTTP://WWW.CHRESTONIM.DE](http://www.chrestonim.de)
DIESER LEITFADEN IST KOSTENLOS ERHÄLTlich UNTER:
[HTTP://WWW.CHRESTONIM.DE/DOWNLOAD/](http://www.chrestonim.de/download/)

VORWORT

welches vom eiligen Leser übersprungen werden mag

Chrestonim wurde im Februar 1998 ins Leben gerufen und keiner (am allerwenigsten ich selbst) glaubte an einen derartig überwältigenden Erfolg. Woher sollten auch die ganzen Rollenspieler und Internetsurfer von den soeben eröffneten, quietschig-bunten Seiten von "Chrestonim - the internet roleplaying game" (wie es sich damals noch nannte) erfahren? Und trotzdem trudelten in den ersten zwei Wochen bereits elf Anmeldungen ein, nach einem Monat waren wir 23 Spieler, und nach einem halben Jahr waren die 100 überschritten und nahezu 1000 Mails erreichten monatlich den Briefkasten der Verwaltung.

Während sich immer mehr Spieler in Estichä, der damals einzigen geöffneten Spielstadt, tummelten und die Internetpräsenz wie ein Krebsgeschwür vor sich hinwucherte, stieg auch der Druck und die Arbeit auf die liebe Spielverwaltung unverhältnismäßig stark an. Die persönliche Betreuung der Spieler erwies sich als so zeitintensiv und die Beantwortung der an die Spielleitung gerichteten Mails als solch eine Sisyphusarbeit, dass man sich ernsthaft fragen musste, ob diese pure Verbrennung der eigenen Freizeit das alles Wert war...

Heute kann man jedoch sagen: Ja, jede Sekunde war es Wert. Denn je länger das Spiel lief, desto mehr Tiefe und Komplexität gewann es über die Jahre. Aus jungen, unerfahrenen Spielern wurden Alte Hasen, die Neulingen unter die Arme griffen und auch selbst Spielleiterposten übernahmen. Ein Jahr nach Gründung war die Domain www.chrestonim.de geboren und kurz danach fand die erste Chrestonim-Convention in Rothenburg ob der Tauber statt, zu der sich doch eine erkleckliche Anzahl von Spielern und Spielerinnen einfand. Durch die Vergrößerung der Spielleitermannschaft konnten auch weitere Spielstädte eröffnet und mit Spielern belebt werden. Schließlich entstand auch noch CHRonline, ein web-basiertes Programm, das die Last der Finanz- und Lagerverwaltung von den Schultern der Verwaltung nahm. Über 200 Spieler tummelten sich mittlerweile in der Welt.

Interessant zu beobachten war auch der vor etwa eineinhalb Jahren einsetzende Boom an Email-Spielen, die wie Chrestonim funktionierten und ihm vom Spielkonzept her bis aufs Haar glichen, ja viele von ihnen waren sogar von ehemaligen Chrestonimspielern begründet worden. Illias, Celtica, Lords of War, Braunfels, Gratogel... manche von ihnen existieren noch, doch die meisten von ihnen verschwanden wieder aus dem Netz der Netze. Warum ausgerechnet das alte Haus Chrestonim immer noch besteht... ich muss mich selbst manchmal darüber wundern. Vielleicht sind es die Erfahrungen aus den Jahren des turbulenten Spiels, die sich bei Spielern und Spielleitung angesammelt haben.

Dieser Leitfaden enthält viele diese Erfahrungen. Er versucht, speziell auf die Probleme einzugehen, die sich in um die 1400 Anmeldungen am deutlichsten gezeigt haben. Einige Kapitel, gerade diejenigen, die sich an die Neueinsteiger richten, sind hart und überspitzt formuliert, aber die Erfahrung hat gezeigt, dass das, was man durch die Blume zu manchen Spielern sagt, irgendwo auf der Strecke zwischen Bildschirm, Auge und Gehirn verloren geht :-)

Wenn Sie Chrestonim spielen, werden Sie schnell merken, dass alles nicht so ernst und gewissenhaft abläuft, wie es sich hier zunächst darstellt. Es ist und bleibt ein großes, brausendes Chaos, in dem letztendlich niemand vollkommenen Überblick hat. Aber gerade das macht für viele den großen Reiz von Chrestonim aus - die Freiheit, die Unkonventionalität und die unglaublichen Geschichten und Ereignisse, die man sich vor einigen Monaten noch nicht hätte träumen lassen.

Bleibt mir nur noch, Ihnen viel Spaß in und mit Chrestonim zu wünschen, und immer daran denken: Es ist nur ein Spiel!

Wilko Mattern,
Konstanz, Januar 2001
(überarbeitet August 2001)
(Kontakt: verwaltung@chrestonim.de)

INHALTSVERZEICHNIS

KICKSTART	4
A: WAS IST CHRESTONIM.....	5
SIE UND IHR CHARAKTER.....	5
IHR SPIEL UND DIE WELT	7
B: SPIELEINSTIEG.....	9
ERSCHAFFUNG	9
1.) Die Rasse.....	10
2.) Das Geschlecht	11
3.) Der Name.....	11
4.) Die Stadt.....	12
5.) Beschreibung & Wünsche	14
DIE ERSTEN SCHRITTE.....	15
C: REGELWERK.....	16
IHR CHARAKTER	16
SPIELABLAUF.....	17
WIRTSCHAFT.....	19
REISEFÜHRER.....	20
YOU ARE HERE	21
D: DIE WELT CHRESTONIM.....	22
<i>Die Welt als Röhre.....</i>	<i>22</i>
<i>Ein kurzer geographischer Streifzug.....</i>	<i>23</i>
<i>Völker und Machtgruppen in Chrestonim und ihr Umgang miteinander</i>	<i>24</i>
<i>Klima</i>	<i>25</i>
<i>Religion.....</i>	<i>25</i>
<i>Magie.....</i>	<i>26</i>
<i>Geschichte.....</i>	<i>27</i>
<i>Kalender.....</i>	<i>28</i>
<i>Nutztiere und Feldfrüchte.....</i>	<i>28</i>
<i>Reittiere und Transportmittel.....</i>	<i>29</i>
<i>Sklaverei.....</i>	<i>29</i>

KICKSTART

Ich will doch nur mitspielen - muss ich das wirklich alles lesen?

Nein, müssen Sie nicht. Aber wenn Sie es tun, und zwar schon vor Ihrer Anmeldung, dann werden Sie mehr Spaß an Chrestonim haben und begehen nicht irgendwelche Fehler, die gerne gemacht werden und vor denen Sie besonders im Kapitel A gewarnt werden.

Egal, ob Sie sich nun für einen vorgefertigten Charakter entscheiden oder einen eigenen erschaffen, der wichtigste und lesenswerteste Teil des Leitfadens ist das "Kapitel A - Was ist Chrestonim"?

DIE ANMELDUNG

Kurzinformation

Charaktererschaffung

Bevor Sie ihren Charakter von Null auf erschaffen, sollten Sie sich auf jeden Fall das Kapitel A durchlesen, um "Fehler" bei der Anmeldung zu vermeiden. Mit einem voreilig erschaffenen Charakter wird der Spieleinstieg deutlich schwerer ausfallen.

zu adressieren an: verwaltung@chrestonim.de
Subject der Mail: "CRPG Anmeldung"

Rasse: Sie haben die Wahl aus vier Rassen: Chirà, Sragon, Unuim und Menschen, sowie diversen Mischformen zwischen den Rassen (wobei die Chirà von Vermischungen ausgenommen sind). Mehr über die Rassen kann man in Kapitel B "Spieleinstieg" dieses Leitfadens nachlesen.

Geschlecht: Nicht bei allen Völkern sind männliche und weibliche Individuen gleich stark vertreten, zudem gibt es bei manchen Rassen starke Unterschiede zwischen den Geschlechtern. Näheres hierzu erfahren sie ebenfalls weiter unten im Leitfaden.

Name: Geben Sie den gewünschten Namen ihres Charakters an. Deutsche, englische oder sonst irgendwelchen irdischen Sprachen entstammende Namen (Beispiele: Martin, Morrison, Ninja, Castro, Salomon, Hektor, Julius, Hieronymus) werden rigoros abgelehnt werden! Achten Sie darauf, dass der Name zur Welt passt. Nähere Informationen in Kapitel B "Spieleinstieg" dieses Leitfadens!

Stadt: Sie können frei unter den derzeit geöffneten Spielstädten Chrestonims wählen. Derzeit stehen Ihnen folgende Städte zur Verfügung: Estichà, Gilgat, Men-Achor und Vorovis. Näheres zu den Städten weiter unten im Leitfaden.

Beschreibung & Wünsche: Hier sollten Sie vor allem angeben, wie Sie sich Ihre Rolle in Chrestonim vorstellen und uns vielleicht einen ersten Eindruck von ihrem Spielcharakter vermitteln. Wie in Kapitel A dieses Leitfadens dargelegt wird, ist das schlechteste, was Sie als Charakter für dieses Spiel wählen können ein Abenteurer oder Dieb und für den Händler müssen Sie wirklich gut sein. Statt dessen sollten Sie sich vielleicht im Voraus darüber informieren, was die Stadt, in der Sie starten möchten, am dringendsten an Charakteren benötigt, um das Spiel reichhaltiger zu gestalten. Bedenken Sie aber auch, dass die Spielleitung nicht dazu da ist, Ihnen Ihren Charakter zu erstellen - es ist auch die Aufgabe jedes einzelnen Spielers, sich zu informieren! Weitere nützliche Informationen und Ratschläge erhalten Sie ebenfalls im Kapitel B "Spieleinstieg".

Wichtiger Hinweis

Chrestonim wird von Studierenden und Berufstätigen in ihrer Freizeit betrieben. Und wenn diese einmal über Monate hinweg knapper ausfällt, kann es durchaus zu erheblichen Verzögerungen kommen. Das betrifft das Spiel an sich nicht - denn hier ist es die Kommunikation zwischen den Spielern, die zählt und die läuft ohne die Spielleitung ab. Aber bei den Anmeldungen kann es bisweilen zu langen Wartezeiten kommen.

Rechnen Sie deshalb mit Wartezeiten bei der Anmeldung von bis zu einer Woche! Wir wissen, wie schwierig es ist, sich zu gedulden, aber bitte denken Sie daran:

Die Spielleiter opfern täglich mehrere Stunden ihrer Freizeit für das Spiel - und das, ohne eine materielle Gegenleistung zu erhalten. Haben Sie deshalb bitte Verständnis, wenn es mal etwas länger bei der Anmeldung dauert.

¹ Fehler klingt dramatischer als es ist. Die Weltbeschreibung ist mittlerweile so umfangreich und komplex, dass Sie als Neueinsteiger gar nicht alles "richtig" machen können. Keiner ist perfekt, auch nicht die Spielleitung. Also nehmen Sie es nicht krumm, wenn Ihnen eine Unstimmigkeit aufgezeigt wird - niemand will Ihnen etwas Böses und wirklich jeder hat Verständnis dafür.

A WAS IST CHRESTONIM?

Seine Besonderheiten, seine Stärken, seine Herausforderungen

Auf den Spieleinstiegs-Seiten haben Sie bereits einiges über die Rahmenbedingungen erfahren, innerhalb derer Chrestonim abläuft.

Es ist also ein freies Emailspiel ohne Computermoderator, in dem Sie einen Bewohner übernehmen und das für Sie kostenlos ist. Ein simples Konzept, das aber viel Potential und auch viele Möglichkeiten zum Scheitern bietet. Egal, ob Sie nun Ahnung vom klassischen Pen&Paper-Rollenspiel haben oder von diesem Begriff noch nie vorher etwas gehört haben, Sie müssen Ihre Vorstellungen über den Haufen werfen. In Chrestonim einzusteigen ist auf jeden Fall ein Schubs ins kalte Wasser und nicht gerade wenige gehen schnell unter.

Das Spiel handelt von Ihrer Spielfigur (im folgenden "Charakter" genannt) und der Spielwelt, von ihren Wechselwirkungen, ihren Verwicklungen und ihren Konfrontationen - von nichts anderem.

Doch erleiden viele, die einen Charakter ins Rennen geschickt haben, Bruchlandung. Und wir wissen auch genau warum. Deshalb sagen wir Ihnen im Folgenden, was Sie wissen müssen, um das Spiel in seiner vollen Bandbreite erfolgreich meistern zu können.

SIE UND IHR CHARAKTER

Wie werde ich glücklich in Chrestonim?

Gut 1000 Spieler werden es sein, die es bis zum Zeitpunkt, da diese Zeilen geschrieben werden, nicht geschafft haben, ihren Charakter so in das bestehende Spiel zu integrieren, dass sie lange Spaß an ihm hatten. Die 300, die es in diesem Augenblick erfolgreich und begeistert spielen, sind Teil eines der vielschichtigsten, komplexesten und auch verrücktesten Emailspiele des deutschsprachigen Raums.

Woher kommt die hohe "Durchfallquote"? Die meisten und fatalsten Fehler werden bei der Anmeldung begangen. Klar, wie soll man sich einen Charakter ausdenken, der zu dem Spiel passt, wenn man das Spiel nicht kennt? Genau diese Lücke schließt dieses Kapitel, das von Ihnen und Ihrem Spielcharakter handelt.

1.) Das Netz der Spieler

In den Städten von Chrestonim soll jede Figur, sei es der Bauer, der Bettler, der Sklavenhändler, der Gardist oder der Kapitän, ein Spieler sein. Ihr eigener Charakter, den Sie in der Welt verkörpern werden, wird in dieser Stadt vielen Persönlichkeiten begegnen - angefangen bei der Torwache, über den Zöllner bis hin zur Angestellten im Badehaus. Und jeder dieser Charaktere wird von einem Spieler verkörpert, die alle eigene Pläne und Vorstellungen von ihren Charakteren haben. Mit der Spielleitung werden Sie selten in Kontakt treten müssen, nur, wenn es um Verwaltungsdinge geht, die Sie alleine nicht lösen können und in denen eine übergeordnete Gewalt ordnend oder regulierend eingreifen muß. Die Stadt wird also einzig und allein von den Charakteren der Spieler bevölkert. Das hat weitreichende Konsequenzen.

2.) Die Spieler machen das Spiel, nicht die Spielleitung!

Die Spielleitung ist nur dazu da, das Spiel zusammenzuhalten, eine gemeinsame Basis zu präsentieren, Handlungen zu koordinieren und ein wachsames Auge auf die Kohärenz der Welt zu haben.

Die Spielleitung wird nur selten ins eigentliche Spielgeschehen eingreifen und wenn, dann manifestiert sie sich fast ausschließlich in Naturgewalten: Stürme, Seuchen, reißende Dschungelkreaturen.

Viel wichtiger sind - da das Spiel größtenteils in Städten spielt - jedoch die sozialen Interaktionen und all die Möglichkeiten und Fußangeln, die sich aus ihnen ergeben. Und diese soziale Welt der Städte wird ausschließlich und allein von den Spielercharakteren geprägt. Somit ist auch die Entwicklung der Politik der Städte, ihre Kultur, ja gar ihr Fortbestehen von den Spielern abhängig - die Welt von Chrestonim ist keineswegs statisch, sondern ihre Entwicklung wird im extremen Maße vom Spiel - *Ihrem* Spiel - beeinflusst.

Diese Freiheit könnte natürlich mißbraucht werden, indem beispielsweise ein Spieler behauptet, er habe nun das Schwarzpulver erfunden, was die politischen Machtverhältnisse auf radikale Weise ändern würde. Als Konter könnte ein Spieler auf die Idee kommen, mit seinem Charakter das Flugzeug zu erfinden und damit Luftangriffe zu fliegen. Das Ergebnis wäre vollkommenes Chaos und das Spiel geriete aus den Fugen. Aus diesem Grund ist die Spielleitung immer dann präsent und greift regulierend ein, wenn sie solch eine Fehlentwicklung kommen sieht. Sie können mit ihrem Charakter die Welt also frei prägen, solange sie sich in realistischem Rahmen bewegen und die kulturellen und technologischen

Grenzen der Welt beachten. Das klingt furchtbar anspruchsvoll, ist es aber in der Praxis nicht. Sie werden schnell ein intuitives Gefühl für die komplexe, über Jahre gewachsene Welt entwickeln, was in ihr möglich ist und was nicht. Die Spieler bestimmen also mit ihrem Netz aus Beziehungen, das sie zwischen sich aufspannen, den Lauf der Welt. Durch ihren Handel miteinander und die Wirtschaftskreisläufe, in die sie eingebettet sind, nehmen sie Einfluss darauf, wer reich ist und wer in Armut leben muss. Sie bestimmen, wer gesellschaftlich aufsteigt und gar Herrscher seiner Stadt wird. Ob ihre Stadt erfolgreich ist und aufblüht oder in bitterem Elend versinkt, hängt von den Spielern ab.

3.) Abenteurer, Helden und andere Fehlritte

Wenn also ausschließlich die Spieler (und nicht von der Spielleitung kontrollierte Figuren) die Stadt bevölkern und allein die Spieler durch ihre Beziehungen und Kontakte die Stadt mit Leben füllen, dann steht und fällt das Spiel mit seinen Charakteren.

Dieser einfache Zusammenhang ist den meisten, die sich bei Chrestonim anmelden, in seiner Bedeutung offenbar nicht bewusst.

70% der Spielereinsendungen in den ersten 22 Monaten waren entweder Abenteurer, Händler oder Diebe - viel weiter reichte die Phantasie der Spieler meist nicht. Wer solch einen Charakter wählt, hat beste Chancen darauf, nach spätestens vier oder fünf Monaten entnervt das Handtuch zu werfen.

Es ist klar, dass das Spiel so nicht funktionieren kann. Wer braucht Abenteurer, wenn die Stadt tot ist, wenn es ihr an all jenen Figuren mangelt, die die Stadt mit echtem Leben füllen und eben jenen Glücksrittern Aufträge erteilen? Handwerker, Tagelöhner, Beamte, Soldaten und Priester - sie sind es, die die Stadt mit Farbe, Schicksalen, Liebestragödien und Horrorgeschichten füllen, nicht die Helden und Schlagetots.

In Chrestonim geht es eindeutig nicht um Abenteuer oder Heldentaten. Chrestonim beschreibt das Leben in den aktiven Zentren dieser Welt, den Städten. Sie als Spieler stehen in diesem Spiel auf der "anderen Seite" - auf der Seite der Marktfrau, des Priesters, des Wirtes, des Bettlers, der Kurtisane.

Und wie oft, glauben Sie, muß so eine Stadt vor einem schwarzen Ritter oder einem grünen Drachen gerettet werden? Wieviele entführungswürdige Töchter hat der Herrscher einer Stadt, dass er ein Heer von Glücksrittern bräuchte, die die lieben Kinderlein wieder befreien?

Also, überlegen Sie sich, was die Stadt lebendig macht und was sie zum Leben braucht und lassen Sie die Finger von Glücksrittern und axtschwingenden Barbaren!

4.) Händler und Diebe - Tragödie 2. & 3. Akt

Was machen die meisten Spieler, wenn sie keinen Abenteurer machen sollten? Einen Händler oder einen Fassadenkletterer, der am besten noch Assasine ist.

Einen Hausbau fängt man nicht vom Dach her an, sondern mit einem soliden Fundament. Händler können nur mit Waren handeln, die produziert worden sind. Und spätestens wenn Diebe anfangen Diebe zu beklaunen oder die fünfte Nacht hintereinander bei demselben einbrechen, weil es kaum normale Bürger gibt (außer Glücksrittern und arbeitslosen Händlern), wird es grotesk.

Solche exotischen Tätigkeiten brauchen ein breites Fundament und da die ganze Stadt, die ganze Gesellschaft, auf Spielerrücken und ihren Charakteren ruht, kann die Basis der Handwerker, Arbeiter, Priester, Schreiber und Gardisten gar nicht breit genug sein. Wenn Sie sich einen Charakter ausdenken, denken Sie an dieses Fundament und seien Sie sich bewusst, dass das Spiel gar nicht genug einfache Bürger haben kann.

5.) Die untere Mittelschicht und Ihr Spielspaß

Ist es interessant, einen einfachen Bürger zu spielen? Nach drei Jahren Spielaufzeit kann man nur sagen: es ist das einzig sinnvolle und das einzige, was wirklich einen schnellen Spieleinstieg ermöglicht.

Während der Drachentöter in Ermangelung von Drachen als Kellner sein Dasein fristet und das Auftragsbuch des Händlers noch genauso weiß und jungfräulich wie bei Spielbeginn ist, haben Sie die Chance, mit Ihrem Charakter dort hineinzustoßen, wo das wahre Leben stattfindet.

Tragen Sie mit der ehrlichen, harten Arbeit Ihrer Hände zum Wohl der Stadt bei! Sie glauben gar nicht, wieviele elementare Wirtschaftszweige noch nicht entwickelt sind, obwohl Chrestonim so viele Mitspieler hat. Das liegt an der ständig drohenden Schiefelage des Systems durch die immer wieder aufkommenden Helden und Diebe.

Spielen Sie einen Handwerker, einen Bauern oder erfüllen Sie eine grundlegende Dienstleistung, so steigen Sie mitten dort ein, wo das Leben pulsiert, Spieler kommen zu Ihnen und wollen das erwerben, was Sie anbieten, und sie werden schneller Kontakte knüpfen als in jeder anderen Rolle oder Position.

Doch was ebenso wichtig ist: belassen Sie es nicht bei dieser Rolle. Wenn die Städte nur von "Normalos" erfüllt sind, tut sich nie etwas im Spiel... immerhin ist Chrestonim immer noch ein Rollenspiel, das Spaß machen soll und das Konflikte bieten muß. Drücken wir es einmal hart aus: Wer einen Müller hat und NUR

einen Müller spielt, der ist selbst Schuld! Verleihen Sie ihm etwas Extremes. Lassen Sie ihn trinksüchtig sein, neidisch, sexgeil, lassen sie ihn schlecht riechen, stark übergewichtig sein, schnell gereizt, ausfallend - geben Sie ihm also Ecken und Kanten, etwas woran sich andere Charaktere stoßen können, denn nur daraus entsteht Interaktion.

Ihnen wird davon abgeraten, Dieb oder Meuchelmörder zu sein. "Hauptberuflich" ist das auch völliger Quatsch. Aber als 'Nebenjob' kann das für das Spiel eine feine Sache sein! Denn es macht keinen Sinn, wenn alle nur brav ihrer Arbeit nachgehen und die einzigen Mails daraus bestehen, dass man morgens Brötchen kauft - wir wollen schließlich auch Action, die Stadtwache und der Richter wollen etwas zu tun bekommen, das Spiel braucht genauso wie die ganzen Bäcker, Schneider, Schmiede und Köhler auch Spitzel, Verräter und Fieslinge. Wer Schneider und zugleich Hehler ist, der kleidet die Stadt ein UND bietet was fürs Abenteuer-spiel. So sind alle Beteiligten glücklich und Sie haben zwei Sektoren, auf denen Sie ins Spiel einsteigen können - gleichzeitig!

6.) Ihr Einstieg

Woher sollen Sie wissen, was in welcher Stadt an Berufen gebraucht wird? Sie können sich denken, dass begehrte Handwerks- und Dienstleistungsberufe wie Schreiner, Heiler oder Schiffsbauer gerne genommen werden und in den meisten Städten bereits evtl. im Übermaß vorhanden sind. In anderen Wirtschaftszweigen tun sich hingegen noch große, schmerzhaft Lücken auf.

Hier wissen die Stadtspielleiter Bescheid: Sie haben den Überblick über ihre Gesellschaften und wissen, was am dringendsten fehlt. Es ist also ratsam, dass Sie, bevor Sie sich anmelden, mit der Hauptverwaltung (verwaltung@chrestonim.de) Kontakt aufnehmen und sich dort nach sich bietenden Gelegenheiten erkundigen.

Ja, ist das denn interessant, einen Bäcker zu spielen? Zum dauernden Brötchen backen habe ich keine Lust, dazu spiele ich kein Email-Spiel!

Wie oben bereits gesagt wurde: der Beruf ist nicht alles! Nutzen Sie eben die Möglichkeiten Ihrer Stadt! Wozu haben Sie denn ihre Beziehungen? Werfen Sie einen Stein ins Wasser der Gesellschaft, indem Sie intrigieren, manipulieren, eine Beziehung mit einem anderen Einwohner eingehen und sehen Sie zu, was passiert.

Warten sie nicht, bis Sie mitgerissen werden. Es gibt immer wieder Spieler, die einsteigen und dann warten, dass etwas passiert. Das kann natürlich nicht funktionieren. Was wäre, wenn das alle tun würden? Gehen Sie mit Ihrem Charakter auf die Straße, schreiben Sie etwas auf den Markt Ihrer Stadt, lassen Sie sich auf verführerische Angebote oder Gelegenheiten ein, spielen Sie auf Risiko und machen Sie Ihren Charakter zum Zentrum der Handlung! "Die Anderen" sollen Sie unterhalten? Für alle anderen sind SIE "der Andere"!

7.) Spielziel

Worin besteht das Ziel des Spiels? Zu sagen, es habe keines, ist nicht ganz richtig. Eigentlich gibt es zwei Ziele: Zum einen sollen Sie Spaß am Spiel haben. Das ist nicht zwingend mit dem eigenen Reichtum verbunden! Wer hoch gepokert hat, aber verlor, kann die ganze Zeit über einen Mordsspaß haben. Oder anders formuliert: Das Leben ist ein Spiel, nur wird mit höheren Einsätzen gespielt. In Chrestonim können Sie auch die riskanten, gefährlichen Wege des Lebens beschreiten - nutzen Sie doch einfach diese Chance! Die überraschenden Wendungen, die Begegnungen, die Vielzahl der unberechenbaren Charaktere - sie alle führen zu Situationen, die man sich nicht hätte träumen lassen. Der Spaß an der Ungewissheit, das russische Roulette, das man ständig spielt, ohne seinen eigenen Kopf in Realität hinhalten zu müssen, das erzeugt einen großen Reiz.

Zum anderen hinterlässt jeder Charakter seine Spuren im Spiel, egal, was er getan hat. Ein einzelner hat soviel Kontakt mit anderen, gibt so viele Impulse an alle Spieler weiter, dass der Charakter, selbst nachdem er gestorben ist oder die Stadt verließ, immer noch in der Stadt bekannt ist und in den Köpfen der verschiedensten Bewohner herumgeistert. Jeder Spieler wirkt wie eine einzelne Zelle eines riesigen Gehirns, das in der Tat seine ganz eigene, spezifische Dynamik entwickelt. Und jeder Charakter fügt der Welt ein Mosaiksteinchen hinzu und ergänzt so das Gesamtbild der Welt und der städtischen Gesellschaft.

IHR SPIEL UND DIE WELT

Schillernde Exotik vs. Fantasy-Fastfood

Die Spielwelt ist die gemeinsame Ebene, die sie mit allen anderen Spielern teilen. Es bedarf natürlich einer gemeinsamen Basis, festen Ankerpunkten. Im Internet finden Sie ausgiebiges Material zur Spielwelt Chrestonim und ihren Besonderheiten. Das Thema dieses Abschnittes soll vielmehr Bezug auf den korrekten Umgang mit ihr nehmen. Und das ist nicht minder wichtig als der richtige Umgang mit Ihrem Charakter!

1.) Gewöhnen Sie sich an das Ungewöhnliche

Chrestonim ist keine normale Fantasy-Welt. Burgen, Drachen und die handelsübliche Magie werden Sie vergeblich suchen. Es gibt keine Pferde, nicht einmal etwas Vergleichbares, und vom traditionellen Schwert müssen Sie sich auch trennen. In Meter, Kilogramm und Liter brauchen Sie gar nicht erst anfangen zu denken und wenn Sie glauben, es gäbe eine Sonne, die an einem Horizont auf- und am anderen untergeht, dann liegen Sie vollkommen falsch!

Es ist deshalb wichtig, dass Sie sich ein wenig mit der Welt auseinandersetzen, sonst erleiden Sie ganz schnell Schiffbruch! Ihr Charakter soll mit der Welt interagieren, und wie können Sie Ihren Einwohner, den Sie darstellen, als Spieler vernünftig verkörpern, wenn Sie keine Ahnung haben, wie Ihre Welt aussieht?

2.) Spielen Sie eine Rolle, nicht sich selbst!

Haufenweise laufen sie herum, die Weltverbesserer, die Sklavengegner, die Atheisten. Was ist daran so schlimm? Heißt es nicht, dass CHR frei sei und es sich entwickeln kann wohin es will?

Ja, kann es, innerhalb eines für die Welt realistischen Rahmens. Die Charaktere sind in dieser Welt aufgewachsen, haben hier ihre Erziehung genossen und haben ein gewisses Weltbild aufgebaut. Chrestonim ist eine Welt, in der Sklaverei alltäglich ist und Priester mit Achtung und Ehrfurcht behandelt werden.

Sicherlich, die Sklaverei ist eine verabscheuungswürdige Einrichtung und religiöser Fundamentalismus ist eine Geißel, die einen Großteil der Menschen dieser Erde immer noch knechtet. Wir können uns mit unserer ethisch-moralischen Bildung ein solches Urteil erlauben. Wir sind sensibilisiert auf die Einhaltung der Menschenrechte, der Humanität, des Mitgefühls, der persönlichen Entfaltung und der Meinungsfreiheit.

Doch in Chrestonim ist die Sache anders: hier gab es keine Französische Revolution, keine Philosophen wie Rousseau und Kant, keine Deklaration der Menschenrechte, keine sexuelle Befreiung, keine Entmystifizierung, keine Lutherische Reformation und in den Schulen gibt es auch keinen Geschichtsunterricht, der von den Schrecknissen des Dritten Reichs berichten könnte.

Und trotzdem handeln einige Spieler immer wieder so, als wäre ihr Spielcharakter so gebildet und moralisch gefestigt wie ein Mensch des beginnenden 21. Jahrhunderts.

Chrestonim ist geprägt vom Unwissen über die Natur, Blitze werden auf göttliches Einwirken zurückgeführt, die Wälder stecken dem Volksglauben nach voller Dämonen und Geister und nur die Götter können das Volk vor ihnen beschützen. Die gesamte Bildungsarbeit und das Schulwesen (eine Schule zu besuchen ist ein seltenes Privileg!) liegt in den Händen der Tempel und der Religion. Die geistige Elite wird zu 90% von der Priesterschaft gestellt. Religion ist allgegenwärtig und es ist nur natürlich, dass sie diesen Status nicht verlieren will, deshalb gibt es auch Institutionen wie die Inquisition, die hart und unerbittlich eingreifen.

Aber es gibt immer wieder Spieler, die das alles vergessen. Sie sind für Demokratie, Sklavenbefreiung, sind womöglich noch Tierschützer und Vegetarier - Elemente, die es in einer Fantasy-Welt wie Chrestonim nicht geben kann - so ist es definiert.

Denn wie langweilig würde die Welt werden, würden wir den Kurs der Freiheit einschlagen? Wann käme der erste Tierschutzverein, wann das Parteiensystem, wann kommt der erste Prozeß, weil in den Klassenzimmern ein Kreuzifix hängt, wann gibt es in Chrestonim aus lauter Menschlichkeit Schlechtwettergeld, Lohnfortzahlung im Krankheitsfall und Arbeitslosengeld? Wollen wir so eine Fantasy-Welt wirklich haben? Allzu schnell hätten wir eine Welt des 20. Jahrhunderts - eine gesellschaftliche Kopie unser jetzigen Welt und man kann sich denken, dass das das Ende jedweden Fantasy-Rollenspiels ist.

3.) Chrestonim oder Erde: Wo wollen Sie spielen?

Chrestonim wirbt damit, frei zu sein und dass die Spieler die Welt entwickeln. Warum versucht die Spielleitung anscheinend genau das zu unterbinden, indem sie sagt: Du kannst nicht gegen Sklaverei sein? Weil das, was manche Spieler fabrizieren, eine für die Welt unnatürliche Entwicklung ist. Sie maßen den Charakteren Wissen und eine moralische Ebene an, die diese in dieser Welt nicht erworben haben können.

Einige wollen von Prinzipien ausgehen, die auf rezenten, dem 20. Jahrhundert entsprechenden Wertvorstellungen basieren. Sie entwickeln damit aber nicht die Welt Chrestonim weiter, sondern die jetzige Welt, weil sie nach heutigen Vorstellungen handeln.

Sicher, ein paar Querdenker hat es zu allen Epochen gegeben, fortschrittliche Denker und überzeugende Persönlichkeiten. Auch diese muß es in Chrestonim geben. Doch dürfen sie doch keine 90% der Spielerschaft darstellen! Und wenn Spieler solch einen Charakter verkörpern wollen, dann müssten sie das bereits bei der Anmeldung ÜBERZEUGEND darlegen. Selbst wenn ein Charakter aus dem Dschungel kommt und seine Gedankenwelt vom typischen Bild Chrestonims abweicht, so heißt das noch lange nicht, dass er automatisch gegen Sklaverei, automatisch Atheist und automatisch ein Weltverbesserer ist. Viel wahrscheinli-

cher ist, dass er als Persönlichkeit, die im Dschungel aufgewachsen ist, auf Fragen der Zivilisation stößt, die ihm selbst noch nie unterkommen sind. Vermutlich wird er auf die Antworten zurückgreifen, die schon die Gesellschaft, in die der Charakter eindringt, für sie gefunden hat.

4.) Der Kern des Rollenspiels

Das ist der Kern des Rollenspiels und damit auch von Chrestonim: sich in die Gedankenwelt und den Hintergrund eines Charakters hineinzudenken und ihn für diese Welt angemessen agieren zu lassen. Und es ist definitiv nicht Ziel des Rollenspiels, sich selbst mit dem Schwert in der Hand zu spielen und seine persönlichen Einstellung, Wertvorstellungen und Vorlieben 1:1 zu übertragen.

Bevor Ihr Charakter also das nächste Mal im Chat über die Götter lästert, fragen Sie sich selbst: Ist mein Charakter so abgebrüht, so aufgeklärt, so tough, dass er die jahrtausendealte religiöse Tradition der Welt mit seinem Geist hinweggefegt hat?

Und fragen Sie sich, wenn Sie der Inquisition gegenüberstehen: Ist mein Charakter so abgebrüht, so aufgeklärt, so tough, dass er der Inquisition offen ins Gesicht spuckt oder hat er (wie alle anderen der Welt Chrestonim) einfach die Hosen gestrichen voll und weiß nicht wovon er sich mehr fürchten soll: vor dem Scheiterhaufen der Inquisition oder der ewigen Verdammnis durch die Götter, die er verraten hat?

Ansonsten zerfiele Chrestonim in einen Haufen wilder Bürgerrechtler, die das Spiel nach und nach zersetzen.

5.) Wie der Spieler seine Welt verödet

Damit Chrestonim seine Originalität, seine Identität bewahrt, ist es also notwendig, dass die Spielleitung einigen Leuten die Köpfe zurechtrückt - daran müssen Sie sich ebenfalls gewöhnen.

Denn auch dies hat die Erfahrung gezeigt: Jeder Spieler trägt den Gedanken an eine mittelalterlich-europäische Kultur in sich. Jeder fünfte Spieler meldete sich in der Anfangszeit von Chrestonim mit einem Pferd, Schwert und Rüstung an. Die Unuim, ein Volk von Kleinwüchsigen in Chrestonim wurden zu bärtigen, biersaufenden, axtschwingenden Zwergen.

Zahllose Internet-Rollenspielprojekte beweisen es: die Phantasie vieler Spieler reicht offensichtlich nicht über den erzkonservativen Tolkien-Tellerrand heraus. Immer begegnen einem die alten, abgegriffen Fantasy-Klischees und werden als Schablonen in belanglose mittelalterliche Welten eingestreut.

Nun, wir wollen nicht zu hart mit Ihnen ins Gericht gehen, aber es ist das oberste Ziel und auch Aufgabe der Spielleitung, das "Anders-Sein" von Chrestonim zu bewahren. Noch eine Fantasy-Welt mit klugen Indianer-Elfen, bösen Bumm-bumm-Orks und Rauschebart-Magiern die Merlin oder Gandalf heißen braucht die Welt nicht.

Würde man nicht ein Minimum an Aufmerksamkeit auf den "Schutz" der Spielwelt legen, würden die nach und nach hereintröpfelnden Siegfrieds, Frodos und Conans die Welt zu einem stumpfen Standard-Fantasy-Abklatsch konvertieren. Damit Ihr Charakter diese Zersetzung nicht mit vorantreibt, raten wir Ihnen, sich zumindest grob mit dem nötigsten Wissen über die Welt, ihre Rassen und ihre Kulturen auszustatten. Glauben Sie uns, Sie werden später mehr Spaß am Spiel haben.

B SPIELEINSTIEG

Was Sie tun müssen und was Sie tun sollten

Nun, da Sie all jene Ratschläge aus dem vorigen Kapitel (das eigentlich das wichtigste von allen ist) hoffentlich in Ihrem Herzen tragen, können Sie daran gehen, Ihren Charakter zu erstellen.

Aber allein die Anmeldung macht noch keinen erfolgreichen Spieleintritt aus, es gibt noch zahlreiche Tips, die für die ersten erfolgreichen Schritte sehr hilfreich sein werden.

I ERSCHAFFUNG

Ein Charakter entsteht

Für Ihre Anmeldung schreiben sie einfach eine Mail an die Hauptverwaltung, zu erreichen über die Adresse verwaltung@chrestonim.de und tragen in das Subject den Ausdruck "CRPG Anmeldung" ein.

Was wir von Ihnen dann brauchen, sind Angaben zu Rasse, Geschlecht und Name Ihres Charakters, sowie in welcher Stadt er starten möchte und welche weiteren Wünsche Sie für Ihren Charakter haben.

1.) Die Rasse

Es gibt in Chrestonim vier Hauptrassen, die hier nur kurz umrissen werden sollen. Nähere Informationen finden sie im Abschnitt "Die Welt" und auf den Weltbeschreibungsseiten im Internet.

Ein Rollenspiel, wie Chrestonim es ist, lebt davon, dass im Spiel verschiedene Kulturen, Religionen und Rassen aufeinander treffen und das Play by EMail handelt zu einem Gutteil auch davon, wie diese Völker trotz ihrer Unterschiede, ihrer verschiedenen Kulturen und ihrer eigenen Identitäten miteinander auskommen (oder eben gerade nicht miteinander auskommen!) und sich ihren Platz in der komplexen Welt von Chrestonim erstreiten.

Es ist deshalb wichtig, dass Sie sich ein wenig mit den vorherrschenden Rassen dieser fremdartigen Welt auseinandersetzen. Sie sind ein Mensch in der Realität, reicht Ihre Fantasie aber auch aus, sich in ein anderes Wesen zu verwandeln?

a) Die Chirà

Die zahlenmäßig stärkste und mit Abstand machtvollste Rasse Chrestonims sind die Chirà (sprich: "Tschirà", mit starker Betonung der letzten Silbe), gewandte Katzenwesen. Ihr Körperbau ähnelt stark dem eines Menschen, doch ihr Kopf und ihre Krallen sind die einer Katze und ihr Körper ist ganz von einem dichten, samtigen Fell bedeckt. Kein Volk gilt als so elegant und graziös wie die Chirà, sowie im Nahkampf als auch im allgemeinen Auftreten. Erstaunlicherweise gibt es bedeutend mehr weibliche Chirà als männliche. Deshalb sind auch fast alle wichtigen Stellen in der Politik mit Frauen besetzt. Die Männer sieht man kaum außerhalb der chiranischen Hauptstadt. Ihre Kultur beruht auf einem Kastenwesen. Die drei wichtigsten und angesehensten Kasten, die Chrania (Adelskaste), Mondrai (Kriegerkaste) und Akkra (Priesterkaste) stellen die drei Herrscherinnen, die gemeinsam über die Allianz herrschen. Die Allianz - der Staat der Chirà - liegt im äußersten Osten Chrestonims, fast am Rande der Welt. Die Chirà sind keineswegs ein kriegerisches Volk, im Gegenteil. Sie sind die einzige echte Hochkultur der Dschungelwelt. Sie vereinen über 4 Millionen Lebewesen in ihrer Hauptstadt und haben Großartiges in Kultur und Wissenschaft hervorgebracht. Ihre Sprache, das Chirjeya ("Tschirdscheja") wird von allen kulturschaffenden Völkern der Welt gesprochen. Spielen Sie Ihre Chirà mit Stolz, aber nicht arrogant, zeigen Sie ihren Wagemut, ihre Impulsivität, ihre Leidenschaft und ihre Toleranz.

b) Die Sragon

Die Sragon (Betonung auf der letzten Silbe) sind Echsenwesen, die sich im Laufe ihrer Geschichte in zwei große Völker geteilt haben. Das eine sind die Sragon aus der Allianz, die anderen leben in den brodelnden Dschungeln des kaum erforschten Westkontinents der Welt Chrestonim.

Die robusten, männlichen Sragon der Allianz arbeiten auf den Plantagen rund um die Hauptstadt oder dienen als Gardisten und Soldaten, während Sragon-Frauen als Beamtinnen und Beraterinnen der reichen chiranischen Clans zu einigem Reichtum gekommen sind.

Die Sragon im Westen Chrestonims sind die Überreste einer einst hochstehenden Tempelkultur, die jedoch schon seit über 3.000 Jahren untergegangen ist. Die Sragon verehren sieben Mächte, die einst Teil von sieben Gottheiten waren, die vor Urzeiten jedoch getötet wurden. Die freigewordene Macht hat sich in machtvollen Kristallen manifestiert, die selten, aber überall in Chrestonim zu finden sind.

c) Die Menschen

Die meisten Menschen in Chrestonim leben als Händler und Handwerker in der Hauptstadt der chiranischen Allianz, einige jedoch in den Küstenstädten des Metchà, des großen Ringozeans.

Die Menschen waren vor 1.500 Jahren noch ein Haufen Wilder, die in einem zerklüfteten Bergland lebten, bis eine chiranische Expedition sie entdeckte. Die Menschen, tief beeindruckt von der Kultur der Chirà, zogen daraufhin aus den Bergen an die Küsten des Meeres und gründeten ihre ersten Siedlungen, die im Laufe der Jahrhunderte zu prächtigen Städten aufblühten. Doch konnten sie die Einigkeit der Chirà nie bewahren und schnell wurden die Städte Zentren neuer Stadtstaaten, die nie eine Allianz bilden konnten.

Die Menschen sind das wankelmütigste Volk, uneins und zerstritten; für die Chirà und Sragon oft ein Rätsel. Als Volk sind die Menschen eindeutig in der Minderheit, einzig in einigen Städten in Zentralchrestonim stellen sie eine Mehrheit.

d) Die Unuim

Es gibt nicht viele Unuim in Chrestonim. Die Unuim (sprich: "Unu-im") fallen durch ihre geringe Körpergröße von kaum 14 Checlats (1,40 m) auf. Ihre Heimat

ist ein gewaltiger Bergrücken, der sich aus dem Dschungel erhebt, viele von ihnen haben sich aber auch in der Hauptstadt der Allianz niedergelassen. Die Unuim fliegen mit ihren kleinen Luftschiffen über den Himmel der Dschungelwelt und treiben Handel mit nahezu allen Völkern oder stellen begabte Handwerker. Die Unuim verehren den chiranischen Gott der Lüfte, Sanikas, ganz besonders. Unuim fallen auf durch ihren Geschäftssinn und durch ihre unübertroffene Sammlerleidenschaft. Sie klauben alles zusammen, was ihnen interessant erscheint. So sind ihre Schiffe vollgestopft mit allerlei Merkwürdigem oder sie ziehen mit großen, auf den Rücken geschnallten Holzgestellen, auf denen sie ihr ganzes Hab und Gut befestigt haben, von Ort zu Ort, um alles Lebensnotwendige für sich einzutauschen.

e) Mischwesen

Mischwesen gibt es nur zwischen Unuim, Sragon und Menschen. Chirà können sich nicht mit anderen Wesen kreuzen. Während Mischlinge aus Unuim und Menschen kaum auffallen, sieht man besonders in den westlichen Städten immer wieder Sragon-Menschen, mal nur an ihrer grünlichen Hautfarbe, mal an den feinen Schuppen im Gesicht zu erkennen.

f) Weitere Rassen und Völker

Wenngleich Chirà sich mit anderen Rassen nicht fortpflanzen können, hört man von abgelegenen Regionen Chrestonims, in denen es eigentümliche Völker geben soll, die die Merkmale von Chirà mit denen anderer Völker vereinen. Zudem ist nicht bekannt, welche intelligenten Wesenheiten der Dschungel noch bereithält, sie aber nicht in die großen Städte entlässt. Diese Völker und Mischrassen sind für das Spiel jedoch nicht zugänglich, da die wenigen Informationen ein angemessenes Rollenspiel nicht zulassen.

2.) Das Geschlecht

Wenngleich sich dieser Punkt von selbst erklärt, ist doch anzumerken, dass es Unterschiede zwischen den Geschlechtern bei den einzelnen Völkern gibt und deshalb die Wahl nicht beliebig ausfallen sollte.

Wie bereits erwähnt, gibt es viel mehr weibliche Chirà als männliche. Dementsprechend sind sie es auch, die die Kriegerinnen, Herrscherinnen und Priesterinnen hervorbringen. Wenn Sie also einen männlichen Chirà wählen sollten, dann haben Sie sich bereits einen Exoten auserkoren.

Bei den Sragon ist es ähnlich: zwar gibt es hier etwas mehr Männer als Frauen, doch sind die weiblichen Sragon ihren männlichen Gefährten an Kraft weit unterlegen, wohingegen die Sragon-Frauen ihre Männer und auch alle anderen Rassen an Intelligenz bei weitem übertreffen. Ein Sragon, der als Schreiber arbeitet, ist also genauso unglaubwürdig wie eine Sragon-Frau, die Schwerarbeit verrichtet.

3.) Der Name

Wenn Sie an die Wahl des Namens Ihres Charakters gehen, so denken Sie bitte daran, was vorhin in Kapitel A über die Exotik der Welt und ihren Schutz gesagt wurde.

Namen, die auf der Erde Verwendung finden, wirken in Chrestonim oft einfach nur peinlich. Eine Chirà namens Nicole oder ein Sragon, der auf den Namen Adalbert hört wird von der Spielleitung rigoros abgelehnt werden. (Beides sind übrigens Namen, die tatsächlich von Spielern vorgeschlagen wurden. Weitere Namensvorschläge, die die Verwaltung erreichten, waren: Mörk Örk, Jeniffer, Napoleon, Captain Galaxy, Fred, Harlekin, Hektor, Deflektor (!), Alexandros, Sternenkrieger, Talisman, Redge, Morrison, Blooddog, Stroh 80, Tobi Star, Nelson, Agamemnon, Spider, Dudelpopper, Nussi, Merlin, Dark Angel, Maestro, Dennis, Max, Salomon, Meteor, Chatter, Ninja, Battlemaster, Snoopy, Martin, Patrick, Puhbär, Ice und viele, viele mehr). Sie sehen also, dass dieser Abschnitt über die richtige Namenswahl durchaus seine Daseinsberechtigung hat.

Wenn Sie keine Erfahrung mit Rollenspielen oder dem Fantasy-Genre generell haben, und Sie sich keinen Namen ausdenken möchten, können sie auch auf die anschließende Liste von Namen für die einzelnen Völker zurückgreifen. Wenn Sie das tun, könnte es aber passieren, dass Sie einen Namen wählen, den bereits ein anderer Charakter trägt.

Ansonsten ist es ganz einfach, aus einem irdischen Namen einen Fantasy-Namen zu schustern. Aus Dennis können Sie Denas, Denos oder Endis machen. Aus Jeniffer wird Jefira, Jenafa oder Jinefa.

a) Chirà

(Anmerkung zur Aussprache: "j" wird immer wie "dsch" wie in "Dschungel" ausgesprochen, "jh" wie der Anlaut in "Journal" und "Genre". "ch" ist ein hartes "tsch", niemals ein "ch" wie in "Bach". Bei manchen Namen ist in Klammern und Anführungszeichen die Aussprache angedeutet.)

Typische weibliche Vornamen: Adari, Afira, Ajho, Akija ("Akidscha"), Alishra, Ar-jhunú, Ashala, Atlavo, Avijhé, Chima, Chuvara, Daya, Dayala, Djelna, Elana, Enuma, Emavo, Ershaya, Esmalya, Imrina, Jaya, Jhiatara, Judrija ("Dschudridscha"), Khehala,

Khitra, Khroya, Lajeya ("Ladscheja"), Lejhaya, Lesra, Manali, Mriyo, Mrushala, Navana, Nrijana, Osiro, Rejha, Rujaya, Shira, Shovayla, Tajha, Tikhima, Vamanu, Vijana, Vojha, Yerema, Yesnala, Yuva

Typische männliche Vornamen: Ajhos, Alitis, Bekas, Cheval, Cholam, Daval, Jiron, Kaylis, Kharol, Khomras, Lavyas, Malikas, Neras, Rel, Tamarol, Vakit, Virilas, Yero

Clan- und Kastennamen. Alle Chirà, die nicht von ihrem Clan verstoßen wurden oder nicht aus der Allianz stammen, haben neben ihrem Vornamen ihren Clans- und Kastennamen. Während der Clannamen dem Nachnamen der Menschen gleichbedeutend ist, gibt der Kastennamen nicht nur die Zugehörigkeit, sondern auch die Stellung innerhalb einer der fünf Kasten an.

Der erste Teil des Kastennamens beginnt mit der Bezeichnung der Kaste: Chranì (Adel), Akkri- (Priester), Mondri- (Krieger), Eci- (Arbeiter, Handwerker, Händler), Alchi- (Bauern). Der zweite Teil wird durch eine Endung bestimmt. In aufsteigender Bedeutung und Würde sind dies: -an, -ac, -ual, -vial, -jel, -jas, -jia, -jian, -jianjar. Letzteres ist nur den drei Herrscherinnen der Allianz vorbehalten.

Typische chiranische Namen wären also: Jhiatara Jascara Chranijas (Jhiatara, Mitglied des Clans Jascara, hohe Stellung in der Adelskaste) oder Lesra Iria Eciac (Lesra, Haus Iria, untere Stufe der Arbeiterkaste). Für Spieler-Chirà, die soeben in das Spiel einsteigen, sind nur Titel bis einschließlich zur Endung -vial (also Mondrivial, Akkrivial und Chranivial) zugelassen - höhere Ehren müssen Sie sich erst im Spiel verdienen!

Wenn ihnen das alles zu kompliziert erscheint, dann bitten Sie die Spielleitung, ihnen einen typisch chiranischen Namen zu geben.

b) Sragon

Generelle Namensgebungsregeln für Sragon gibt es nicht. Von Volk zu Volk ist es unterschiedlich, ob die Namen eine übersetzende Bedeutung haben oder nicht.

Typische männliche Namen: Asskis, Eskarssar, Ksitan, Ssassur, Ssemekat, Zrakas
Typische weibliche Namen: Assuta, Desstasa, Kilpa, Ksisha, Ssaga, Ssikima, Zissza

c) Menschen

Menschliche Namen entsprechen am ehesten dem, was man als "durchschnittliche" Fantasy-Namen bezeichnen würde, weisen also keine Besonderheiten auf.

d) Unuim

Die Namen der Unuim sind oft hart und kurz mit scharfen Konstanten.

Typische männliche Vornamen: Blak, Komp, Kut, Miok, Omok, Rago, Wak, Wakat
Typische weibliche Vornamen: Goiba, Maiga, Nogma, Owa, Uita, Wenta, Yasa

4.) Die Stadt

Wie Sie bereits wissen, findet das Spiel in erster Linie in den Städten Chrestonims statt. Wir haben uns dafür entschieden, vier Städte zur Verfügung zu stellen, die geographisch mehr oder weniger benachbart liegen oder zumindest nicht zu weit entfernt sind. Zu viele Städte würde bedeuten, dass sich die Spieler, die sich anmelden auf so viele einzelne Punkte in der Welt verstreuen, dass nirgendwo eine gesunde Basis an aktiven Spielern entstünde. Andererseits begünstigen mehr Siedlungen den Handel und die politischen Verwicklungen zwischen den Stadtstaaten. Der Kompromiss daraus sind eben vier Städte, die alle einen verschiedenen Charakter haben und sich auch im Spielgefühl deutlich voneinander unterscheiden.

a) Estichà

Estichà ("Estitscha" mit starker Betonung der letzten Silbe) ist eine Hafenstadt an der Ostküste des Großen Ozeans.

Ein Teil der Stadt liegt auf einem 200 Meter hohen an der Meeresküste aufragenden Felsen. Auf diesem Felsen liegen fast sämtliche Tempel und auch die berühmte Bibliothek der Stadt. Beherrscht wird sie seit dramatischen Ereignissen im Sommer 224 von einer Regentin und ihrem Ministerrat.

Spätestens seit diesem Machtwechsel hat Aufbruchsstimmung in die prächtige Stadt Einzug gehalten. Estichà als neue Hauptstadt des Elurischen Reiches besinnt sich auf seine Stärken, Handwerk und Handel erblühen und man ist bereit für neue Taten. Ehrgeizig verfolgt die Stadt das Ziel, zur wichtigsten Metropole Zentralchrestonims zu werden.

Die Landschaft rund um Estichà trägt den Namen Elùrya. Es ist ein dicht mit Dschungel bewachsener Küstenstreifen zwischen dem Bergland von Votràyis und der Küste des Metcha. Das Klima ist heiß und sehr schwül, erst in Küstennähe, wenn der Wind etwas stärker wird, wird es angenehmer. In der Nähe von Estichà wird vereinzelt Ackerbau betrieben.

Estichà ist die Stadt, die sogleich beim Spielstart ihre Pforte öffnete und über ein Jahr die einzige Spielstadt blieb, weshalb hier auch die entwickeltesten Strukturen zu finden sind: einige Spieler prägen schon seit einigen Jahren das Bild der Stadt mit und haben die Stadt mit Leben gefüllt. Neueinsteiger werden sich hier

wahrscheinlich recht wohl fühlen, da sie mit vielen sehr erfahrenen Mitspielern in Kontakt treten können, die viel Verständnis für "Newbies" haben. Die Spieler werden hier durch die Hauptverwaltung betreut, unterstützt in ihrer Aufgabe von einigen Alten Hasen und den städtischen Beamten von Estichä, die für einzelne Bereiche der Spielerverwaltung mit verantwortlich sind.

b) Gilgat

Gilgat - goldene Stadt Yedeas. Diesen Titel hat sich das am großen Strom gelegene Handelszentrum vor vielen Jahrhunderten verdient. Keine Ware, und sei sie noch so exotisch oder selten, war nicht in einem der zahllosen Handelshäuser zu finden. Ob Sklaven, die Sinne benebelnde Gewürze oder auch Massenwaren wie Getreide oder Kupfer, in einem der großen Lagerhallen im Norden der Stadt wurde man immer fündig.

Doch diese exponierte Position als Warenumserschlagplatz hat Gilgat verloren. Sicherlich wird auch heute noch gehandelt und verschoben, doch die große Zeit der Stadt scheint vorbei zu sein! Geblieben ist bis heute der Reichtum, der einem unübersehbar überall in diesem vom chiranischen Stilgefühl geprägten Ort begegnet. Mit einem besonderen Gespür für das Geschmackvolle haben die Bewohner die Stadt zu einem reich verzierten Schmuckstück gemacht.

Gilgat war seit jeher stark vom yedeitschen Hostinos-Glauben geprägt, doch Weltoffenheit, Liberalisierung und die Vermischung der Kulturen, alles Erscheinungen im Zusammenhang mit dem großen Reichtum vergangener Zeiten, haben anderen Glaubensgemeinschaften Tür und Tor geöffnet. Und so wird das alltägliche Gesicht der Stadt von Priestern und Predigern in allen Straßen und Plätzen geprägt. Und während an der einen Ecke die Rede vom nahenden Untergang Chrestonims ist, wird an der nächsten vom Aufbruch in eine blühende Zukunft gesprochen.

Und so verteilen sich auch die vielen Gläubigen auf alle Glaubensrichtungen, was zu zahllosen, hitzigen Diskussionen an Brunnen und im Schatten der Bäume Anlass gibt, und des Abends in den Gasthäusern nicht selten in handgreiflichen Auseinandersetzungen endet.

Im Reiche Yedeas ist Gilgat wegen eben dieser großen Toleranz in Glaubensfragen als "Hure" verschrien. Viele befürchten, dass es eines Tages zu einer Spaltung Gilgats in Yedeiten und Anhänger des chiranischen Pantheons kommen könnte...

Die Aufgabe des Statthalters, der für jeweils fünf Jahre vom König Yedeas eingesetzt wird und in der Regel aus einer der großen Familien Gilgats stammt, ist es, in diesem Schmelztiegel für Ordnung zu sorgen.

Doch dies ist keine leichte Aufgabe! Die wenigen großen Straßen verzweigen sich bald in kleine und kleinste Gassen, und selbst Einheimische verirren sich schnell wenn sie sich von den vertrauten Wegen entfernen. Die Bewohner von jeweils einem guten Dutzend Häusern wählen aus ihrer Mitte einen Fürsprecher, der als Vermittlungsstelle zum Statthalter fungiert.

c) Men-Achor

Wenn ein Bewohner Chrestonims Men-Achor (sprich: "Menn-Atschorr") hört, denkt er an zwei Dinge: Sumpf und Freibeuter. Heimat nennt man die Stadt hier, Brutstätte der Piraterie, Anarchie und Barbarei anderswo.

Eine unüberschaubare Zahl von Hütten, auf Stelzen errichtet, dazwischen Hausboote und Schiffe, die zuletzt vor Jahren Angst und Schrecken verbreiteten, verbunden durch ebensoviele Stege und Brücken - das ist Men-Achor, die Heimat derer, die sich anderswo nicht mehr blicken lassen können, denn einen Grund hier zu sein hat ein jeder von ihnen und noch niemand gab Barmherzigkeit an. Frei nennen sich die Achorah, doch diese Freiheit müssen sie sich jeden Tag aufs neue erobern. Das Gesetz des Stärkeren hält täglich Ernte unter den Schwachen. Regierung, Gesetze oder Ordnung kennt man dort nicht, jeder ist sich selbst der Nächste, niemandem kann man trauen. Jeden Tag hat ein anderer die Oberhand - turbulenter Wechsel der Allianzen und Machtverhältnisse, jeder hintergeht jeden und wird wieder hintergangen.

Die Sümpfe von S'Chor, in die sich Men-Achor einfügt, zeichnen sich durch tückische Sumpflöcher zwischen wild wuchernden Pflanzen, schlangengleichen Wurzeln, dichten Nebel, den selten mal ein Lüftchen zu zerreißen vermag, und Myriaden kleiner Insekten aus. Landwirtschaft findet man hier nirgends, statt dessen sind es die Früchte anderer Städte, die am liebsten geerntet werden, und so sind die schnellen Schiffe der Achorah berüchtigt auf dem ganzen Metchä. Glücksspiel, Hurerei und wildes Saufen füllt die Zeit zwischen den Raubzügen und längst haben sich hierzu findige Geschäftsmänner hier niedergelassen, um sich damit ihr Scheibchen von dem, was die Piraten erbeuten, abzuschneiden.

d) Vorovis

Jeder der Intrigen mag, sich einem Verbrecherkartell anschließen möchte, einen schier unmöglich zu gewinnenden Kampf gegen die Militärdiktatur kämpfen will oder eben zu den Handlangern der Diktatur gehören möchte, um dann seine wenn auch bescheidene Macht voll auszunutzen, der ist in Vorovis genau richtig aufgehoben. Es sind viele atemberaubende Karrieren möglich, doch sei man sich vorher bewusst, dass mit Ehrlichkeit noch keiner zu etwas geworden ist, außer Löwenfutter in der Arena.

Vorovis (Betonung auf der ersten Silbe) ist allen Ideen, die den eigenen nicht entsprechen, und Städten, die nicht ihrer Verwaltung unterliegen, äußerst feindlich gesinnt.

So liefert sich Vorovis schon seit Jahrzehnten einen Seekrieg mit Men-Achor, Estichà wird schon lange in seine Eroberungspläne einbezogen und die Allianz immer auf See angegriffen.

Wenn man sich in Vorovis anmeldet, sollte man bedenken, dass Sragon in Vorovis NUR Sklaven sein können, auch eine interessante Rolle, die allerdings nicht jedem liegt. Chiràs werden wegen ihrer religiösen Einstellung und der Feindschaft der Allianz gegenüber nur schikaniert, wo es geht und man wartet nur, dass sie sich wehren, damit man es den "Flohballen" endlich mal zeigen kann. Also sollte man bei dieser Rassenwahl auch vorsichtig sein.

Um eine ganz kurze Zusammenfassung der Stadt zu geben reicht wohl dieser Satz: Vorovis lebt wie eine Königin und handelt wie eine Hure.

e) sonstige Orte

Chrestonim hat noch viele weitere, sehr interessante Städte und Regionen, die aber nicht durch einen Spielleiter geleitet werden und in denen auch keine weiteren Spieler wohnen. So würde ein Start in diesen Städten für Sie folgende Konsequenzen haben: zum einen wären Sie allein in der Stadt; jedem Charakter dem sie irgendwie begegnen oder mit dem sie kommunizieren möchten, würde von der Spielleitung verkörpert werden. Zum anderen bedingt dies natürlich, dass die Hauptverwaltung Sie intensiv und ständig betreuen müßte, was bei dem recht großen Zeitmangel, der oft in der Verwaltung herrscht, nicht zu realisieren ist. Wir möchten Ihnen also stark davon abraten, in einer anderen Stadt als jenen vorgestellten zu beginnen.

Allerdings bestünde die Möglichkeit, so Sie sich der Schifffahrt widmen möchten, dass Sie als ihren Startort ein Gewässer angeben (z.B. "Metchà vor Estichà" oder "Großer Strom zwischen Gilgat und Sedib"). In diesem Fall wird der für das Meer verantwortliche Spielleiter Sie begleiten und Ihre Anmeldung bearbeiten.

5.) Beschreibung & Wünsche

Unter diesem Punkt erläutern Sie uns, wie Sie sich ihren Charakter oder Ihre Rolle in Chrestonim vorstellen.

Die Beschreibung kann sowie die Grundzüge des Äußerlichen (bitte beachten Sie dazu die Rassenbeschreibungen - Sragon mit langen Haaren oder Chirà mit dunkelbrauner Haut werden nicht akzeptiert werden), als auch charakterliche Züge enthalten. Wie genau oder komplex Sie diese Beschreibungen anfertigen, bleibt letztlich Ihnen überlassen.

Ebenso sollten Sie uns mitteilen, wenn Sie bereits konkrete Vorstellungen haben. Soll Ihr Charakter ein Handwerk ausüben und ein talentierter Vertreter seiner Zunft sein? Möchten Sie, dass Ihr Charakter eine bestimmte Fertigkeit besitzt? All dies können sie in der Anmeldung niederschreiben. Ob es im einzelnen akzeptiert werden wird, liegt in der Entscheidungsgewalt der jeweiligen Stadtspielleitung, aber Sie sollten sich nicht scheuen, solche Wünsche zu äußern, die Chancen stehen nicht schlecht, dass sie Ihnen gewährt werden.

Auch der Besitz Ihres Charakters interessiert uns. Es macht wenig Sinn, jede einzelne Socke zu verzeichnen, aber relevante Angaben wie der Besitz von Waffen, einer Rüstung, Reittiere etc. sollten Sie auf jeden Fall machen, da diese Ihnen nur bei der Anmeldung "geschenkt" werden. Sind Sie erst einmal vollständig angemeldet und schon einige Zeit im Spiel können Sie keine Gegenstände mehr "hinzudichten". Dies ist nur bei Spielbeginn möglich. Bedenken Sie aber bitte auch, dass den Spielleitern, die Sie aufnehmen, schlichtweg die Zeit fehlt, mit Ihnen jedes Detail ihres Charakters durchzukauen. ("Erzähl mal: wie ist denn so mein Charakter? Was gibt's denn für Reittiere und wie gut kann ich reiten?") Es ist Ihr Charakter und es ist auch Ihre Aufgabe, ihn sich auszudenken und es liegt auch an Ihnen, sich über die Welt zu informieren. Klar, das Material ist sehr umfangreich und Sie werden erst langsam Chrestonim kennenlernen, aber je früher Sie sich informieren, desto leichter fällt ihnen der Einstieg und der Spielleitung ihre Arbeit.

Werte für Ihren Charakter (also Angaben in Zahlen zu seiner Intelligenz, Stärke, Gewandtheit etc.) machen hingegen wenig Sinn. Zum einen sind solche Werte immer relativ von Spielsystem zu Spielsystem. Während beispielsweise der Wert 3 im Rollenspiel Ars Magica bereits phänomenal ist, ist er bei AD&D oder DSA indiskutabel niedrig.

Zum anderen gehört Chrestonim zum Fantasy&ScienceFiction-Rollenspiel PIPES, das sein eigenes Regelsystem verwendet. Da dieses aber noch in der Entwicklung steckt, können noch keine endgültigen Aussagen über die Höhe irgendwelcher Werte gemacht werden. Mehr zum Thema Werte in Chrestonim im Regelteil dieses Leitfadens.

Ein Tipp zu Ihrer Anmeldung:

Schreiben Sie nicht zu viel!

Sie sind, wenn Sie sich anmelden, noch lange nicht mit der Welt oder dem Spielprinzip an sich vertraut. Wenn Sie uns eine rührende, ergreifende Hintergrundgeschichte auf 4 Seiten präsentieren, sie aber nicht zur Atmosphäre der Welt passt, dann haben Sie sich die Mühe umsonst gemacht. Es hat sich als sinnvoller herausgestellt, für sich die Hintergrundgeschichte seines Charakters im Detail auszudenken, wenn man schon einige Zeit im Spiel mitgemischt hat. Neben den notwendigen Angaben wie Rasse, Geschlecht und Startstadt reichen wenige Zeilen, die hauptsächlich davon handeln sollten, wie Sie sich Ihre Rolle in Chrestonim vorstellen oder was Sie gerne spielen möchten.

Die ersten Schritte

Eine kleine Starthilfe

Ihr erster Weg sollte Sie zum Marktplatz Ihrer Stadt führen. Die Marktplätze werden durch Webboards repräsentiert. Das heißt, sie sollten im Internet auf www.chrestonim.de über die Infobase-Seite oder die Stadt-Pages den Markt Ihrer Stadt aufsuchen und Ihren Charakter dort einführen. Das machen Sie, indem Sie z.B. seine Ankunft ein wenig schildern. Achten Sie auf Ereignisse der letzten Tage (die als ältere Beiträge auf den Boards noch zu lesen sind) und nehmen Sie evtl. Bezug auf sie.

Am wirkungsvollsten und eindrucklichsten wird das Erscheinen Ihres Charakters sein, wenn Sie in ihrem Beitrag andere Spieler indirekt dazu bewegen, sich mit Ihrem Charakter zu beschäftigen. Sie können ihm ein Mißgeschick widerfahren lassen, das andere Charaktere ermuntert, Ihnen zu helfen. Oder Sie preisen die Waren, die Sie als neuer Handwerker herstellen, lauthals auf dem Markt an. Das lockt wahrscheinlich schon einige Interessenten an. Wenn Sie Mut haben, können Sie auch gleich mit leichten Provokationen um sich werfen (bitte übertreiben Sie nicht, sonst landet Ihr Charakter sogleich im städtischen Kerker!) oder sonstwie auf sich aufmerksam machen.

Eine simple Beschreibung wird zwar von den meisten Spielern der Stadt auf dem Markt gelesen werden, aber wenn Sie mit Ihrem Beitrag keine Möglichkeit mitliefern, auf Sie einzugehen, werden Sie keine Resonanz erhalten.

Kaufen Sie etwas mit Ihrem Charakter oder nehmen Sie eine Dienstleistung in Anspruch! Dabei sollte Ihr Geld zunächst einmal keine Rolle spielen. Sehen Sie sich auf dem Markt oder auf den Städte-Pages um, welche Angebote oder Läden es in Ihrer Stadt gibt und nehmen Sie das Angebot wahr.

Denken Sie an Ihre Grundbedürfnisse. Kaufen Sie sich etwas zu essen, suchen Sie Arbeit in der Stadt oder besorgen Sie sich eine Wohnung, indem Sie einige Spieler fragen. Allein die Untermiete in einer Wohnung kann schon so viel Stoff für das Spiel liefern. Oder richten Sie ihre neue Wohnung ein und lassen Sie sich von Spielern, die Sie schon kennengelernt haben, helfen.

Oft hilft es, wenn Sie unten an Ihre Spielmail ein paar Sätze "out of character" (kurz "ooc": das heißt, Sie sprechen als Spieler von Mensch zu Mensch und nicht innerhalb Ihrer Rolle/Spielfigur) anhängen, in denen Sie sagen, dass Sie ein Neuling sind und Kontakte suchen. Jeder war mal ein Anfänger und alle wissen, wie schwierig es manchmal ist, in Chrestonim Fuß zu fassen. Ihr Gegenüber wird Ihnen dann gerne bei Ihrem Spielstart helfen.

Gehen Sie zumindest in Ihrer Anfangszeit vielleicht einmal in ein Wirtshaus und suchen Sie den dortigen Chat auf. Ab 21.00 Uhr treffen Sie meistens den einen oder anderen Spieler dort. (Wundern Sie sich nicht, wenn Sie im Chat ein "Sichàra" an den Kopf geworfen bekommen - das ist die allgemeine Grußformel in Chrestonim und dient zugleich als "Erkennungssignal" ob es sich bei dem Besucher wirklich um einen Chrestonim-Spieler handelt oder um jemanden, der zufällig den Chat gefunden hat. Antworten Sie einfach ebenfalls mit "Sichàra" oder mit "Seid begrüßt".) Chatten dauert zwar relativ lange (wenn man nicht aufpasst, können es einige Stunden werden), aber oft lohnt es sich sehr.

Haben Sie bereits einige Kontakte geknüpft, so achten Sie Ihrerseits auf Neueinsteiger und bieten Sie sich als Ansprechperson für die Neulinge an. Das vertieft ihre Kontakte und hilft dem gesamten Spiel! Machen Sie Ihren Charakter einfach zum Zentrum der Handlung und machen ihn somit bekannt.

Sollten Sie absolut keinen Einstieg finden und niemand auf Sie eingehen, so schreiben Sie die Hauptverwaltung oder Ihre Stadtspilleitung deswegen an. Sie kann Ihnen evtl. besondere Möglichkeiten aufzeigen, auf die Sie alleine nie gekommen wären. Die Spilleitung verfügt über viel Hintergrundwissen und kann dem Schicksal hin und wieder einen kleinen Schubs geben.

C REGELWERK

Einige nützliche Infos

CHRESTONIM läuft im Prinzip ohne Regeln ab.

Das Spiel ist handmoderiert, das heißt alle ihre Aktionen werden von Spielern und Spielleitern aus Fleisch und Blut bearbeitet und beantwortet. Das hat sowie Vor- als auch Nachteile, aus denen sich auch ein Teil der Regeln ableitet.

Es mag sein, dass die Beantwortung von Mails lange auf sich warten lassen kann, bis zu einer Woche Wartezeit ist keine Seltenheit. In solchen Fällen gilt einfach: haben Sie Geduld. Ihre Mail ist weder verlorengegangen, noch wurde sie ignoriert. Bei der großen Menge an Spielern und der offenen Spielweise kann es oft zu Verzögerungen kommen, gerade bei den Anmeldungen.

Als Ausgleich dafür haben sie das Glück, keine Befehlszeilen auswendig lernen zu müssen. Es gibt Spiele, in denen sie Befehle in komplexen ASCII-Formularen verschicken, in denen sie keinen Syntaxfehler begehen dürfen. In CHRESTONIM ist das anders - ein Regelwerk in diesem Sinne gibt es für Chrestonim nicht.

So können Sie dieses komplette Kapitel quasi überspringen und nur, wenn Ihnen etwas nicht klar ist, hier nachschlagen.

Ihr Charakter

Player's Guide

Beruf: Was kann mein Charakter?

Vielleicht haben Sie schon ein Bild von Ihrem Charakter im Kopf, wissen, welche Fähigkeiten er besitzt und welchen Beruf er ausüben soll.

Es ist bedeutsam, dass Sie eine grobe Umschreibung der Fähigkeiten Ihres Charakters anfertigen. Wenn Sie bei der Anmeldung verkünden, er sei ein Dieb und auf diesem Gebiet wahrhaftig gut und Sie stellen fest, dass die Aufträge, die Sie erhalten oder die Raubzüge, die Sie unternehmen, Ihren Charakter nicht ernähren können und beschließen nun, Bauer zu werden, dann müssen Sie damit rechnen, dass Sie auf diesem Gebiet nicht viel Erfolg haben werden. Sie sind Dieb - woher sollten Sie über Ackerbau Bescheid wissen? (Außer, Sie können es aufgrund der Vorgeschichte Ihres Charakters begründen - doch müssen Sie solch recht fundamentalen Dinge im Laufe der Anmeldung tun!)

Ein Bauer kann nicht gleichzeitig Arzt, Musiker und Armbrustbauer sein. Dichten Sie Ihrem Charakter zu viele Kenntnisse an, so werden nicht alle bei der Anmeldebestätigung akzeptiert werden.

Sind Werte für das Spiel notwendig?

Im Allgemeinen nicht. Ergreift Ihr Charakter einen Handwerksberuf, verdient sein Geld und versucht in der Gesellschaft weiter aufzusteigen, so werden Sie wahrscheinlich niemals Werte für ihn benötigen. Wozu auch? Es ist schließlich Ihre Aufgabe in diesem Spiel, mit Ihrem Charakter ein Auskommen in der Welt Chrestonim zu finden. Und dies geschieht in erster Linie durch die Kommunikation und den Handel mit Ihren Mitspielern. Proben auf irgendwelche Werte sind dazu nicht nötig.

Sollte es trotzdem im Rahmen des Spiels zu einer Situation kommen, in der man während eines Pen&Paper-Rollenspiels eine Probe würfeln würde (wie beispielsweise ein Kampf), so liegt in diesem Fall die Entscheidungsgewalt beim Spielleiter der Stadt oder bei von ihm ermächtigten Personen.

Langfristig ist eine Integration von Werten in das Hilfsprogramm von CHRONline geplant, doch wird die Entwicklung sicherlich noch Monate, wenn nicht Jahre in Anspruch nehmen.

Der Tod des Charakters

Dass ein Charakter stirbt (ob nun durch einen Kampf oder andere Umstände), kommt selten vor, ist aber selbstverständlich möglich. Sollte dies geschehen, so melden Sie sich bei der Verwaltung einfach neu an. (Am Besten mit einem Verweis, welchen Charakter sie verloren haben.)

Unter Umständen besaß Ihr Charakter - und natürlich auch Sie - geheimes Wissen, weil er z.B. in einer Geheimorganisation war oder selbst seine Finger in schmutzigen Geschäften hatte.

Wenn Sie nun einen neuen Charakter erschaffen, müssen Sie beachten, dass er nicht dasselbe Wissen haben kann wie Ihr alter Charakter. Sicher, Sie wissen über alles Bescheid, aber auch der junge Abenteurer, den sie nun verkörpern? Woher sollte er dieses Wissen haben?

Daraus ergeben sich zwei Möglichkeiten:

1. Sie übernehmen einen Charakter oder einen NPC (Non-Player-Charakter, von der Spielleitung geführt), der dem alten Charakter so nahe stand, dass er sein komplettes Wissen mit ihm geteilt hat, z.B. sein Bruder oder seine Schwester, ein

guter Freund, der Sohn oder ähnliches.

2. Sie schlucken Ihr Wissen hinunter und beginnen mit Ihrem neuen Charakter in einer ganz anderen Stadt als Ihrer bisherigen und sorgen für eine saubere Trennung Ihres Wissens und des Wissens Ihres neuen Charakters. Wenn Sie in einer anderen Stadt wohnen, kommen Sie nicht so schnell in Versuchung, wieder Kontakt zu den Bekanntschaften Ihres früheren Ichs aufzunehmen. Als VERBOTEN muß hingegen gelten, dass, wenn Ihr alter Charakter z.B. der Chef des Untergrundes von Sedib war, Sie nun mit Ihrem neuen Charakter in die Stadtwache eintreten und Sie alle Namen Ihrer bisherigen Kollegen ausplaudern und damit der gesamte Untergrund hinter Gitter wandert. Das Wissen um den Untergrund kann Ihr neuer Charakter nicht besessen haben.

|| Spielablauf

Wie funktioniert das Ganze?

Das Rückgrat des Spiels: Mails

Der Hauptteil des Spieles läuft über Emails ab. Emails haben den Vorteil, dass Sie zeitlich nicht gebunden sind. Schreiben Sie, wenn Sie Zeit haben und lassen Sie sich Zeit mit Ihren Nachrichten. Keiner erwartet von ihnen, dass Sie täglich mailen. Sie werden schnell merken, dass Chrestonim eine Eigendynamik entwickelt und manche Teile des Spiels schneller und manche langsamer ablaufen. Es gibt keinen ZAT (Zugabgabetermin), somit auch keinen Zeitdruck. Die Geschwindigkeit des Spiels hängt immer davon ab, wie schnell Ihr Gegenüber Ihnen antwortet.

Das Spielprinzip an einem Beispiel

Über die Mails können Sie Ihren Charakter steuern, ihn in Verhandlungen treten lassen, in See stechen lassen und eigentlich alle Unternehmungen durchführen, die Ihnen in den Sinn kommen.

Ein Beispiel:

Florian spielt Teremos, einen Kapitän. Sein Schiff hat 20 Mann Besatzung und Proviant für 10 Tage. Sein Schiff liegt im Hafen von Estichà.

Teremos möchte gerne mit seinem Schiff von Estichà aus zum Westkontinent segeln und dort einige Tage vor der Küste ankern, um das Land zu erforschen. Er fürchtet, dass sein Proviant knapp werden könnte und möchte den Bauch des Schiffes mit einem größeren Vorrat füllen.

Florian surft über die Seiten der Stadt Estichà, auf der Suche nach einem Nahrungsmittellieferanten. Er findet ein Schild mit der Aufschrift "Landgut Rachaga" - die Seite eines Spielers, der sich in der Nähe von Estichà angesiedelt hat. Er entdeckt auf der Homepage die Emailadresse des Spielers, der hinter dem Landwirt Tulef steckt und schreibt ihm einfach an. Und zwar in einem Beschreibungstext, der etwa so lauten könnte.

"Es ist Nachmittag, als Tulef ein lautes Klopfen an seiner Türe vernimmt. Als er sie öffnet, steht vor ihm ein breitschultriger Mensch in dunkler Lederkleidung, den schwarzen Schlapphut schief auf dem Kopf, den Gürtel mit einem aufwendig verzierten Schwert fest um die Hüfte geschlungen. 'Seid gegrüßt, verehrter Tulef. Mein Name ist Teremos, mein Schiff liegt im Hafen von Estichà. Ich höre, Ihr verkauft Nahrungsmittel. Ich plane eine längere Seereise und fürchte, meine Vorräte sind etwas zu knapp bemessen. Könnt Ihr mir weiteren Proviant liefern, sagen wir, für 20 Tage für 21 Personen?"

Der Spieler des Bauern Tulef wird alsbald antworten: *"Ich bin erfreut, Euch kennenzulernen. Gerne bin ich bereit, Euch den Proviant zu überlassen, sagen wir, alles zusammen für 420 Dublonen? Morgen früh kann ich Euch alles zum Schiff bringen lassen, wenn Ihr damit einverstanden seid."*

Florian antwortet per Mail: *"Gerne nehme ich Euer Angebot an, Tulef. Habt vielen Dank.' Teremos schwenkt zum Abschied seinen Hut und deutet eine leichte Verbeugung an."*

Am nächsten Spieltag (siehe Reiseführer > Zeitverlauf) erhält Florian eine Mail von Tulef. *"Früh am Morgen, kaum dass das geschäftige Treiben am Hafen seinen Anfang genommen hat, bahnt sich ein Ochsenkarren den Weg zu Teremos Schiff. Beladen mit Krügen, Kisten und Fässern macht es vor dem Fallreep am Kai halt. Ein Knecht springt vom Kutschbock und lädt die ganze Fracht auf dem Kai ab."*

Florian: *"Teremos läßt seine Männer den Proviant einladen und gibt dem Knecht das Geld. 'Und richtet Tulef noch einmal meinen besten Dank aus', ruft er dem Knecht noch zu."*

Doch noch ist die Aktion nicht beendet: der Spieler von Tulef muß an die Verwaltung der Stadt eine Mail schreiben, die angibt, dass Waren den Besitzer gewechselt haben. Da alles in Estichà spielt, schreibt er an die Adresse verwaltung@chrestonim.de (die Hauptverwaltung, die aber auch für Estichà direkt zuständig ist) folgende Mail: *"Tulef liefert 420 Tagesrationen Proviant an Teremos."* Der Spielleiter wird sich den Verkauf der Waren notieren und sie von Tulefs Lager abziehen.

Teremos hingegen loggt sich über das Internet in CHR-Online ein (siehe unten) und übergibt Tulef die Dublonen.
Will Teremos nun in See stechen, so schreibt er einfach an die Stadtverwaltung, dass er lossegelt.
Mailwechsel können unter Umständen lange Zeit in Anspruch nehmen - Gespräche können sich so über Wochen hinziehen. Wie das mit dem Zeitverlauf gehandhabt wird, erfahren Sie unter dem Menüpunkt "Zeitverlauf".
Es ist bei diesem Mailwechsel wichtig, dass der Spielleiter der jeweiligen Stadt immer eine Kopie der Mail erhält. Denn der Spielleiter hat das Recht, jederzeit ins Spielgeschehen einzugreifen. So steht es ihm frei, zu schreiben, dass ein schlimmer Sturm an jenem Morgen über der Stadt tobt und das Schiff deshalb nicht auslaufen kann. Es ist aber auch möglich, dass ein anderer Spieler eine Räuberbande unterhält und dem Spielleiter geschrieben hat: *"Ich lege mich vor dem östlichen Stadttor im nahen Wald auf die Lauer und warte auf einen unge-schützten Wagenzug, den ich überfallen könnte."* Der Spieler von Tulef weiß nichts von dieser Aktion. Der Spielleiter kann also intervenieren und sagen, dass die Proviantlieferung überfallen wurde und nicht ankommt. Er könnte aber auch den Kampf ausspielen.
Vielleicht wird jetzt klar, dass CHRESTONIM auf diese Weise eine ungeahnte Spiel-tiefe und Komplexität aufweisen kann, da einfach jeder Spieler alles machen kann, indem er seine Absichten, Pläne und Aktionen per Mail schildert.

Die große Verwirrung

CHRESTONIM ist für einen Neueinsteiger nicht einfach zu spielen. Viele haben ein Problem damit, dass sie sozusagen "in der Luft hängen". Es gibt in CHRESTONIM keine festen Pfade, die es zu beschreiten gäbe, es gibt auch keine Ortsangabe, auf der steht: "Dein Charakter steht jetzt auf dem Marktplatz. Dort stehen folgende Personen:" So etwas gibt es nicht.
Die Spieler haben in CHRESTONIM alle Möglichkeiten - es gibt keine festen Befehle oder Verfahrensweisen. Schreiben Sie einfach drauf los.
Machen Sie sich auch nicht zu viele Gedanken darum, dass Sie z.B. gerade gleich-zeitig einen Mailwechsel mit dem Bauer vor der Stadt und dem Schneider in der Stadt haben. Es findet ja nicht "gleichzeitig" statt, sondern das eine eben am Vor-mittag und das andere am Nachmittag. Keiner wird das kontrollieren und solange es nicht WIRKLICH wichtig ist, wo sich ein Charakter in einer Stadt gerade auf-hält, ist das auch vollkommen egal. (Außer, wenn z.B. gerade die Stadttore ge-schlossen sind oder am Nachmittag irgend etwas Weltbewegendes passiert, das alle Einwohner der Stadt betrifft und es wichtig ist, WO sich ihr Charakter zu welcher Zeit befindet.)
Einige Erläuterungen zu diesem etwas komplizierten Thema finden Sie auch im Abschnitt "You are here".

Kommunikation zwischen Städten

Es mag unnötig klingen, es zu erwähnen, aber es kam in der Vergangenheit immer wieder zu Vorfällen, die eine Erläuterung offensichtlich nötig machen.
Wenn Sie einen Charakter aus einer anderen Stadt anschreiben wollen, so dürfen Sie ihm nicht einfach eine Mail schicken! Wie soll denn Ihre Botschaft quasi in Nullzeit von einer Stadt zur anderen springen?
Stattdessen sollten sie viel eher einen Botendienst in ihrer Stadt suchen, einen anderen Spieler mit dem Transport einer Botschaft beauftragen, einen Händler finden, der Ihre Nachricht mitnimmt oder selbst mit ihrem Charakter in die Stadt reisen. Ihre Botschaft kann unter Umständen Wochen unterwegs sein, aber das ist nun einmal so in einer Welt ohne Telekommunikation.

Die Form der Mails

Die Verwaltung des Spiels ist trotz der vielen Spielleiter eine aufwendige und komplizierte Sache. Um es der Spielleitung einfacher zu machen, bitten wir Sie, eine gewisse Form beim versenden Ihrer Mails einzuhalten.
Empfänger: Die Adresse desjenigen, den Sie anschreiben möchten oder die der Stadtverwaltung
cc-Empfänger: Adresse des Stadtverwalters UND Adresse der Hauptspielleitung
Subject/Betreff: CHR Von [Ihr Charaktername] an [Charaktername des Empfängers]
"Text der Mail"

Als EMPFÄNGER geben Sie die EMail-Adresse des Spielers ein.
CC-EMPFÄNGER erhalten eine Kopie des Schreibens. Die Kopie muß an den Spiellei-ter der Stadt [stadtname@chrestonim.de] UND an die Hauptverwaltung [verwal-tung@chrestonim.de] geschickt werden. Bei Estichà reicht eine cc-Mail nur an die Hauptverwaltung.

Webboards

Es gibt in Chrestonim zwei Typen von Boards ("schwarzen Brettern"): ooc-Boards und Spielboards. Diese beiden Typen sind unbedingt voneinander zu unterschei-den!

ooc-Boards

OOC bedeutet "out of character", das heißt, alles was Sie hier schreiben, schreiben Sie als Spieler, als Sie selbst sozusagen. Wenn Sie im Urlaub sind und Ihre Mails nicht beantworten können, Sie Fragen zum Spielprinzip oder über die Hintergründwelt haben oder Sie einfach Ihre Meinung über das Spiel oder einen allgemeinen Sachverhalt loswerden wollen, dann können Sie das alles auf so ein ooc-Board setzen.

Derzeit gibt es nur ein einziges ooc-Board, das sogenannte FORUM (CHR-Home > Infobase > Forum). Sie können immer etwas draufschreiben, es ist egal, in welcher Stadt sich Ihr Charakter aufhält, schließlich schreiben Sie ja nicht als Charakter, sondern als Spieler.

Spielboards

Chrestonim verfügt über mehrere Boards, die dafür bestimmt sind, das Leben in den Städten widerzuspiegeln. Die Spielboards werden in den meisten Fällen Märkte oder öffentliche Plätze in Städten sein.

Die Boards sind offizieller Teil des Spiels. Wenn Sie hier im Namen Ihres Charakters etwas eintragen, dann ist das für Sie verbindlich, Ihr Charakter hat das dann wirklich getan. Das zieht die Konsequenz nach sich, dass Sie natürlich nur für Ihren Charakter etwas auf das Board schreiben dürfen. Sie dürfen keine anderen Charaktere oder NPCs wie Marktweiber, Passanten, Bürger spielen.

Selbstverständlich muß Ihr Charakter in der Lage sein, den Platz, auf dem Sie Ihre Nachricht hinterlassen, auch zu erreichen. Wenn Ihr Charakter im Kerker in Ketten liegt oder Sie auf hoher See sind, dann haben Sie auch nicht das Recht, etwas auf ein Spielboard zu schreiben!

OOC-Einträge sollten auf den Spielboards unbedingt vermieden werden. Möchten Sie einen Beitrag eines Spielers kommentieren, so tun Sie dies bitte auf dem OOC-Board, dem FORUM. Wenn Sie meinen, unbedingt außerhalb des Spiels etwas auf ein Spielboard zu schreiben, so setzen Sie Ihr Subject in Klammern und setzen deutlich den Eintrag OOC hinzu.

Chats

Chats sind meistens Gaststätten und Tavernen, die von Spielern in den einzelnen Städten eröffnet wurden. Hier treffen Sie meistens am Abend ab 21.00 Uhr Charaktere aus Ihrer Stadt. Auch hier gilt, dass Sie nur die Gaststätten der Stadt aufsuchen können, in der sich Ihr Charakter gerade befindet. Und das auch nur, wenn Ihr Charakter nicht durch äußere Umstände daran gehindert wird.

Chats können von den Städteverwaltern so gut wie nicht kontrolliert werden.

Das bedeutet, dass alles, was im Chat gespielt, erst einmal nicht offiziell ist. Sie haben keinen Anspruch darauf, dass das, was Sie im Chat bewirkt haben, auch von der Spielleitung anerkannt wird.

Sind im Chat wichtige Dinge geschehen, so schicken Sie bitte einen zusammenfassenden Bericht an den Städteverwalter (cc-Kopie an die Hauptverwaltung nicht vergessen!). Er kann die Geschehnisse entweder annehmen und als offiziell zulassen oder sie ablehnen.

Chats sind die idealen Orte, um Intrigen zu spinnen und Gerüchte auszutauschen. Derartige Absprachen dürfen Sie natürlich treffen - vorausgesetzt ein solches Gespräch kann stattgefunden haben. (Das ergibt sich aus oben genannter Einschränkung: wenn Ihr Charakter nicht in der Stadt ist, in der Sie unerlaubterweise chatten, so gelten auch Ihre Absprachen mit einem dortigen Charakter im Chat als null und nichtig.)

Grundsätzlich sprechen Sie in der Rolle Ihres Charakters. Alles was Sie eintippen, sagt oder tut Ihr Charakter in diesem Moment in der Gaststätte.

Es ist aber auch üblich, dass sich die Spieler außerhalb ihrer Rollen (ooc also) miteinander unterhalten. Wenn Sie etwas als Spieler Ihren Mitspielern etwas sagen möchten, so setzen Sie ihren Beitrag in runde Klammern.



Wirtschaft

Wie produziere und verkaufe ich?

Geld

Die Finanzverwaltung können Sie ganz einfach online erledigen. Unter der Adresse <http://www.chrestonim.de/login/> erhalten Sie mit einem Paßwort Zugang zur Finanzlage ihres Charakters.

Sind Sie neu beim Spiel angemeldet, so können Sie sich über diese Seite durch einen Link auch ein Paßwort besorgen. Sie gelangen auf eine Seite mit einem kleinen Anmeldeformular, das Sie ausfüllen müssen. Wenn Ihr Antrag bearbeitet wurde, erhalten Sie eine Bestätigungsmail mit Ihren Angaben und Ihrem Paßwort. Mit diesem können Sie sich dann einloggen.

Als Spielwährung haben sich der Auran und die Dublone eingebürgert. Ein Auran/Dublone ist noch einmal in 100 Unterheinheiten (Sertan bzw. Schekel) unterteilt.

Produktion

Das Produzieren von Waren und das Wachstum von Vieh und Feldfrüchten folgt recht komplexen Tabellen und Berechnungen. Damit Sie sich nicht damit rum-schlagen müssen, gibt es die Wirtschaftsspielleiter. Für die Städte Estichá, Vorovis und Men-Achor gibt es einen gemeinsamen Wirtschafts-Spielleiter (kurz: WiSL). Er ist unter der Adresse wirtschaft@chrestonim.de zu erreichen. Für Gilgat gibt es einen eigenen Wirtschaftsspielleiter (a.hanspach@gmx.de). Der WiSL wird mit Ihnen die nötigen Schritte zur Produktion einer Ware durch-sprechen.

Verkauf und Einnahmen

Ihr Wirtschaftsspielleiter geht davon aus, dass nicht nur Spielercharaktere bei Ihrem Laden, so sie denn einen haben, einkaufen werden. Auch einige der vielen tausend NPCs in der Stadt werden hin und wieder bei Ihnen vorbeisehen. Diese Einkäufe werden durch die sogenannten NPC-Einnahmen repräsentiert, die Ihr WiSL monatlich auf Ihr Konto überweisen wird. Doch wird dieser Betrag nicht allzu hoch ausfallen - Sie werden Ihren Charakter damit am Leben erhalten können, aber reich werden Sie damit nicht. Dies wird Ihnen erst gelingen, wenn Sie es schaffen, zusätzliche Einnahmen durch Verkäufe an Spielercharaktere zu erhalten - diese sind dann ihr Profit.

Melden sie einen Verkauf immer Ihrem WiSL (setzen Sie ihn z.B. im entscheidenden Augenblick, wenn Sie dem Kunden beispielsweise seinen neu erstendenen Dolch überreichen mit in den Empfänger), größere Transporte (wie etwas 20 Faß Fisch) sind ihm auf jeden Fall direkt zu mailen. Ansonsten hat der Handel effektiv nicht stattgefunden!

IV Reiseführer

Bewegung und Zeit in Chrestonim

Schiff oder Land?

Reisen ist in CHRESTONIM natürlich ohne Probleme möglich. Wenn Sie Ihre Stadt verlassen, so teilen Sie das Ihrem Stadtverwalter mit. Er wird Sie an einen der beiden Reisespielleiter vermitteln:

REISE@CHRESTONIM.DE

Hinter dieser Adresse verbirgt sich ein Spielleiter, der Sie auf Ihrer Reise durch die Welt begleiten wird. Er kontrolliert alle Landstraßen und alle Reisewege über Land. Da bei ihm alle Reisenden angemeldet sind, kann er so auch Begegnungen herbeiführen.

MEER@CHRESTONIM.DE

Sollte Ihr Charakter mit dem Schiff unterwegs sein, sei es, um Handel zu treiben oder zu reisen oder sei es, dass Sie als Kapitän eines Piratenschiffs anderen Spielern das Leben schwer machen möchten, so unterstützt Sie der Spielleiter, der unter obiger Adresse zu erreichen ist.

Abenteuerliches

Wer sich auf diese beiden Adressen einlässt, muß auch mit unangenehmen Nebenwirkungen rechnen. Chrestonim ist eine gefährliche Welt, einige zähnefletschende Abscheulichkeiten bevölkern den Dschungel und das Meer. Es kann also durchaus sein, dass Ihr Charakter einige unangenehme Begegnungen haben wird...

Zeitverlauf im Spiel

Wenn nichts anderes von der Hauptverwaltung auf dem FORUM verkündet wurde, verläuft die Zeit in Chrestonim genauso schnell wie in der Realität. Zudem entspricht das irdische Datum dem Chrestonim-Datum. Schreiben wir also irdisch den 14. August, so haben wir auch in Chrestonim den 14. Ajest (August). Der Zeitverlauf stimmt nicht 100%ig - die ersten elf Monate haben in Chrestonim nur 30 Tage, einzig der letzte Monat 35. Lassen Sie sich davon nicht irritieren, solche Kleinigkeiten werden übergangen, zumal sie ja das Spielgeschehen nun wirklich nicht beeinflussen.

Dieser Zeitverlauf ist nur der grobe Rahmen des Spiels. An ihm werden vor allem die Wirtschaft und die Reisen festgemacht. Wenn Ihr Korn also noch 30 Tage zum Reifen braucht, so dürften sie in einem Realmonat eine Mail in Ihrem Briefkasten finden, dass Sie nun ernten können.

Wenn man erst einmal mit dem Spiel begonnen hat, mag einem der synchrone Zeitverlauf zu schnell erscheinen. In der Tat ist er dies auch - allerdings nur aus Sicht der Rollenspieler, die viele Gespräche und Verhandlungen führen.

Für die Wirtschaft hingegen ist 1:1 fast zu langsam: bedenken Sie, dass das Kornwachstum, der Bau von Häusern oder Schiffen und das Transportieren der Waren Wochen und Monate in Anspruch nimmt. Wenn nun der Zeitverlauf langsamer wäre, müssten Sie z.B. als Bauer acht Monate statt vier auf Ihre Ernte und damit Ihre neuen Einkünfte warten.

Die eins-zu-eins-Übersetzung stellt somit den Mittelweg aus beiden Anforderungen dar.

Gespräche und Handlungen brauchen viel Zeit

Es gibt keinen Einsendeschluß für Nachrichten, das heißt, jeder kann so schnell oder so langsam mailen, wie er will und kann. So können sich Gespräche über Wochen hinziehen. Das was in der Welt Chrestonim nur eine halbe Stunde benötigt (z.B. eine geschäftliche Besprechung) kann in Echtzeit einige Dutzend Mails erfordern, die über den Zeitraum von mehreren Wochen verschickt werden. Solch eine Zeitverschiebung wird in Chrestonim nicht sehr streng gehandhabt. Der große Zeitrahmen läuft 1:1 weiter. Wenn die Verhandlungen eben einen Monat in Anspruch nehmen - egal. In Chrestonim spielen solch kurze Zeitspannen ohnehin eine untergeordnete Rolle. Machen Sie sich um den scheinbaren Zeitverlust einfach keine Gedanken - haben Sie sich erst einmal an das Zeitdurcheinander gewöhnt, werden sie feststellen, dass alles halb so wild ist.

V You are here

Vom Problem des Spielerwissens

räumlich

Bitte bedenken Sie, wo sich Ihr Charakter aufhält. Wenn Sie gerade in Vorovis sind, können Sie nicht wissen, was in Estichà vor sich geht. Sicher, Sie als SPIELER können die Boards von Estichà besuchen, und Sie als SPIELER wissen, was dort vor sich geht, aber weiß das auch Ihr Charakter?

Sie sollten soviel Disziplin haben, Ihrem Charakter nicht Wissen zu verleihen, das er nicht haben kann. Das würde Ihnen einen großen Vorteil bringen, den die anderen, die sich an diese Regel halten, nicht haben. Wenn auf dem Markt von Gilgat laut darüber geredet wird, dass ein Pirat die Gegend um die Insel Shettema unsicher macht und Sie als Kapitän sind in Estichà und wollten ursprünglich zur Insel, entschließen sich aber aufgrund der Gerüchte in Gilgat "ganz plötzlich", die Reise nicht anzutreten, dann haben Sie die Regel verletzt, dass Sie Wissen an Ihren Charakter weitergeben, das er nicht haben kann.

Trennen Sie geistig zwischen sich selbst und Ihrem Charakter.

zeitlich

Dasselbe gilt für die Zeit. Sagen wir, Sie führen eine Geschäftsverhandlung, die am 10. Jeyí (= 10. Juni) 223 beginnt. Die Mails der Verhandlung werden hin und her geschickt. Die Zeit in Chrestonim schreitet weiter voran, Ihr Gespräch hingegen findet weiterhin am 10. Jeyí statt. Angenommen, am 15. Jeyí passiert etwas, das Ihre Verhandlungen stark beeinflussen würde. Sie dürfen dieses Ereignis nicht in Ihre Verhandlungen einbeziehen! Am 10. Jeyí, dem Verhandlungstag wußten Sie noch nichts von dem Ereignis und Sie müssen das Gespräch ohne Ihr Wissen um die Zukunft weiterführen.

Dies ist übrigens die mit Abstand am meisten verletzte Regel im Spiel! Spielerwissen ist nicht Charakterwissen.

Hintergrund

Auch der Hintergrund der Spielwelt dürfte Ihrem Charakter nicht vollkommen bekannt sein. Chrestonim gehört zum Rollenspielsystem PIPES und auf den Seiten von PIPES (www.pipes.de) erfahren Sie viel über den Hintergrund der Spielwelt. Wenn Sie als Spieler über die wahre Natur des Gottes Hostinos Bescheid wissen, dann heißt das noch lange nicht, dass auch Ihr Charakter darüber Bescheid weiß. Sie mögen vielleicht wissen, wie die Sonne der Dschungelwelt funktioniert, Ihr Charakter kann dieses Wissen aber nie erworben haben.

Begehen Sie also bitte nicht den Fehler und vermischen Sie Ihr Hintergrundwissen mit dem begrenzten Wissenshorizont Ihres Charakters, der seine Kindheit und seine Jugend in der Dschungelwelt verbracht hat.

DIE WELT CHRESTONIM

Was Sie unbedingt über sie wissen müssen

Die Welt als Röhre

Es ist wichtig zu wissen, dass die Welt Chrestonim nicht etwa ein Planet ist, der um irgendeine Sonne kreist. Nichts könnte falscher sein. Es ist auch keine magische Welt, die in irgendeiner Blase im Hyperraum durch die Galaxis treibt. Nein, Chrestonim liegt auf der Innenseite einer titanischen Röhre.

Dies hat selbstverständlich weitreichende Folgen auf zahlreiche Abläufe in der Natur und auf die Wahrnehmung der Welt durch ihre Bewohner. Einige Punkte sollen hier kurz erläutert werden.

Krümmung: Im Gegensatz zu einem Planeten ist die Oberfläche Chrestonims nicht nach außen, sondern nach innen gekrümmt. Das heißt, dass es einem Betrachter so scheint, blickt er senkrecht zur Achse der Röhre, als steige die Landschaft vor ihm leicht an. (Was sich ja auch tatsächlich so verhält!) Dieser Effekt macht sich aufgrund der Größe der Röhre allerdings kaum bemerkbar: nach einem Kilometer Fortgang steigt das Gelände - ganz unwissenschaftlich formuliert - um etwas über einen Meter an, nach 10 km um 117 Meter und nach 50 km schließlich bereits um fast 3 km. In einer feuchten Dschungelwelt wie Chrestonim wird man selten so weit sehen können, doch nichtsdestotrotz ist dieser Effekt im Prinzip wahrnehmbar und auch den Einwohnern Chrestonims bekannt: sie wissen also, dass ihre Welt eine Röhre ist, wie groß genau sie ist, ist jedoch nur schwer zu schätzen (obige Angaben stehen den Wissenschaftlern Chrestonims nicht zur Verfügung). Die Meinung der Wissenschaftler und Zahlenmystiker schwankt zwischen einem Radius von $7 \times 7 \times 7$ Tausend Vat (ca. 340 km) und $7+7$ Mejh (ca. 480 km). Die Wahrheit wird irgendwo dazwischen liegen. (Über Ihre Länge hingegen ist man sich relativ sicher - aus Sonnenbeobachtungen will man errechnet haben, dass die Welt exakt 4×7 Mejh und 8 Evet (Zusammen knapp 1000 km) lang sein soll.)

Die Enden der Welt: Das Ende der Welt existiert nicht nur sprichwörtlich, sondern auch reell: zwar haben die wenigsten Einwohner des zivilisierten Chrestonims das Westende gesehen, das Ostende ist hingegen an Tagen mit wirklich guten Wetterbedingungen (z.B. zu Beginn der Regenzeit) vom Hochplateau der Allianzauptstadt aus zu sehen: als titanische Wand ragt es bis hoch in den Himmel und trägt - so die Vermutungen der Gelehrten - das Himmelsgewölbe. Auch dieser Umstand ist für den Einwohner Chrestonims eine zutiefst beeindruckende, wenn auch 'normale' Erscheinung.

Himmelsgewölbe, Sonne, Mond und Sterne:

In der Tat gibt es in Chrestonim ein Himmelsgewölbe. Seine Entfernung vom Meeresniveau der Welt Chrestonim wird auf um die 5 Evet geschätzt (ca. 25 km). Auf dem Himmelsgewölbe bewegt sich die Sonne, es selbst wird von den endlosen Wänden der Weltenenden gestützt, sowie von den Himmelssäulen, von denen es der Legende nach sieben geben soll, von denen aber bisher nur zwei sicher beschrieben sind: eine im südlichen Yedea und eine im Gebirge von Votràyis nordöstlich von Estichà. Mindestens ein Evet stark ragen sie aus dem Boden und verschwinden in den Wolken.

Die Sonne geht im Osten, also über der Allianz auf. Zunächst zeigt sich nur ein fahles Leuchten, der den östlichsten Teil des Himmels bedeckt, doch schließlich erstrahlt nahezu der ganze Himmel in einem diffusen Licht. Einen einzelnen leuchtenden Lichtpunkt wie auf der Erde bekommt man nicht zu Gesicht. Diese gleißende Fläche erfüllt - so vermuten die Gelehrten - das ganze Himmelsgewölbe einmal rund um die Welt - wie ein titanischer Ring. Dieser Ring schreitet im Laufe des Tages nach Westen, um dort nach 12 Stunden zu verlöschen. Die Breite der Sonne wird auf 7×7 Evet (ca. 250 km) geschätzt.

Etwas Merkwürdiges ist der Mond, von denen es wahrscheinlich mehrere gibt. Als helle, fahle Lichtflecken bewegen sie sich des Nachts langsam über den Himmel, doch scheinen ihre Bewegungen weder einer bestimmten Richtung, noch einem Muster zu folgen. Schon seit Jahrtausenden beobachtet man den Mond und noch nie habe er zweimal denselben Weg genommen. Auch er bewegt sich am Himmelsgewölbe fort. (Erst durch seine Beobachtung konnte die Höhe des Himmelsgewölbes geschätzt werden.)

So etwas wie Sterne sind in Chrestonim unbekannt. Zwar gibt es hin und wieder merkwürdige Leuchterscheinungen am Himmel, doch sind sie unregelmäßig und wirr, aber Sterne existieren in der Dschungelwelt nicht und es gibt auch keine entsprechende Bezeichnung für sie.

Himmelsrichtungen: Die Bezeichnungen Ost, West, Nord und Süd sind lediglich in Gebrauch, um Ihnen als Spieler einen Anhaltspunkt zur besseren Vorstellung zu geben. Die Einwohner selbst haben zwar Wörter, die ebenfalls diese Himmelsrichtungen bezeichnen, doch haben Sie sie nach der Ausrichtung der Röhrenachse und dem Lauf der Sonne definiert. "Osten" ist für sie dort, wo die Sonne aufgeht und gleichzeitig die Richtung, wo die Welt "flach" ist. Westen ist entsprechend die Gegenseite. "Nord" und "Süd" sind die "gekrümmten Richtungen" und werden ebenso an den beiden Weltenenden und dem Lauf der Sonne definiert. Die Einwohner sind sich wohl bewusst, dass 'Norden' ein schwammiger Begriff

ist, denn er ist in Chrestonim genauso wenig zu definieren wie der 'Westen' auf unserer Erde - alles liegt auf unserem Planeten irgendwie 'westlich', und sei es, dass man einmal um den Planeten herumreisen müßte.

In Chrestonim sind sozusagen nur ein West- und ein Ostpol definiert. Allerdings gibt es eine weitere ganz gute Orientierungshilfe: die Monde, egal wie wir ihre Bahn auch sein mag, ziehen langfristig immer nach Süden.

Bedeutung für das Spiel: Im Spiel hat die erstaunliche Topographie der Welt einige Auswirkungen, derer Sie sich vor allem beim Gebrauch gewisser Ausdrücke bewusst sein sollten. Ein Sonnenuntergang sieht in Chrestonim gänzlich anders aus, ein Horizont existiert in der gebräuchlichen Form nicht. Auch Schatten sind viel diffuser, da nahezu der ganze Himmel tagsüber erleuchtet ist. Und vermeiden Sie alle Begriffe, die etwas mit Sternen zu tun haben - die gibt es in Chrestonim nicht!²

Haben Sie einfach die Besonderheiten der Spielwelt im Hinterkopf und achten Sie auf schnell hingeschriebene Ausdrücke, die so in Chrestonim nicht geprägt worden sein können.

Ein kurzer geographischer Streifzug

In diesem Abschnitt seien nur die allerwichtigsten Städte kurz genannt, nähere Informationen zur Welt finden Sie im Internet in der Weltbeschreibung.

Chrestonim ist eine große und schlecht erforschte Welt. Dichter Dschungel, reißende Flüsse, schroffe Gebirgszüge und Ozeane mit tückischen Strömungen machen eine Erforschung nicht gerade einfach.

So spielt das PbEM auch nur in einer relativ kleinen "Ecke" der Dschungelwelt - es beschäftigt sich in der Hauptsache mit den Kulturen, die an der Ostküste eines großen Ozeans (der "Metchà" heißen) und entlang eines in ihn mündenden, träge dahinfließenden und deshalb schiffbaren Urwaldflusses (der "Große Strom") liegen.

Diese Kulturzone reicht in ihrem Osten bis an das Ende der Welt. Dort liegt das Atorac, das Land des Ewigen Staubes. Es ist ein unbewohnter, mystischer Landstrich, eine trockene Staubwüste, abgeschirmt durch den Weltenwall, eine titanische Mauer aus einem rätselhaften Material, die sich viele Hundert Yevan von Nord nach Süd erstreckt und das Atorac von dem Hochplateau der Allianz und den Dschungeln von Rac trennt.

Rac ist ein von dichtem, feuchtheißem Dschungel bedeckter Talkessel, der sich nach Norden tief in unbekannte Regionen erstreckt. Dies ist die Heimat der chiranischen Kultur und noch heute lebt dort das uralte Volk der Chirà jhetrijian, die in einer Tempel- und Priesterkultur ihre Lebensweise bereits seit Jahrtausenden nicht verändert haben.

Auf einem viele Tevet einnehmenden Hochplateau liegt die Hauptstadt der Allianz, des machtvollsten und kulturell höchststehenden Staates der bekannten Welt. Die gewaltige Metropole (die keinen Eigennamen hat) ist mit über vier Millionen Lebewesen die mit Abstand größte Stadt ganz Chrestonims. Ihr Zentrum bilden die drei titanischen Kastenpyramiden der chiranischen Adels-, Priester- und Kriegerkaste.

Sieben Flüsse entspringen aus dem Zentrum der Stadt. Einer von ihnen verlässt die Hauptstadt in südwestlicher Richtung und bildet den Ursprung des Großen Stromes. Dort, wo der Strom das Hochplateau der Allianzhauptstadt hinabfließt wurden mächtige Schleusenvorrichtungen erbaut, die tagtäglich Dutzende von Schiffen auf das Niveau des Plateaus heben.

Als bald ergießt sich der Strom in einen großen See, den Metchuràn. An der Mündung liegt Metijà, ebenfalls eine bedeutende Stadt (etwa 10.000 Einwohner), die fest in der Hand der Allianz ist.

Nachdem der Strom den Metchuràn passiert hat, fließt er träge und gemächlich stetig nach Südwesten. Am Nordufer des Stroms etwa 2 Tagesreisen mit dem Schiff hinter Metijà liegt Chiàn, das auch gleichzeitig die Westgrenze der Allianz darstellt. Chiàn bietet einen eigentümlichen Anblick. Die Häuser ähneln den Turmbauten aus Rash-Magapur, sind jedoch mit den alten Stufenpyramiden aus Rac kombiniert. So sieht man allenthalben in der Stadt, die sich ursprünglich in nur in einen zum Strom hin geöffneten Talkessel erstreckte, mittlerweile die umliegenden Hänge aber schon weit hinaufgeklettert ist, hohe Häuser mit weit ausladenden Dächern und gebogenen Giebeln.

Unweit von Chiàn liegt Rash-Magapur, eine politisch unabhängige Stadt mit immerhin 11.000 Einwohner. Sie ist ein unüberschaubares Gewirr aus hohen, sich nach oben verjüngenden Häusern, darin verstreut liegen prächtige Tempelbauten mit sehr hohen, spitz zulaufenden Kuppeltürmen.

Hinter Rash-Magapur öffnet sich der Große Strom erneut in einen weitläufigen See. An dessen Westende, wo der Strom wieder aus ihm herausfließt liegt schließlich Ashrabad, die wahrscheinlich die zweitgrößte Stadt nach der Hauptstadt der Allianz sein dürfte (Einwohnerzählungen gestalten sich in Ashrabad extrem schwierig - geschätzt sind es aber über 20.000). Ashrabad ist eine der glänzendsten Metropolen Chrestonims. Ihr Zauber hat schon vielen Reisenden

² Sterne als leuchtende Himmelspunkte existieren nicht - als geometrische Figur oder als Nachwirkungen eines heftigen Schlages auf den Kopf hingegen schon... Somit ist das Wort an sich also bekannt.

fast den Verstand geraubt. Halb verschleierte glutäugige Schönheiten, von Sklaven auf Sänften durch die tosenden Straßen getragen, stolze Krieger der Palastgarde, Händler hinter niedrigen Ständen, die Gewürze aus allen Ecken Chrestonims anbieten, in einer schattigen Ecke sitzende alte Männer, die sich spielend mit einer Runde Menanchà die Zeit vertreiben, prachtvolle Kuppelbauten mit hohen, schlanken Türmen, der Hafen voller Schiffe aus aller Herren Länder, fremdartige, aus Zelten wabernde Gerüche, prächtige Palmenalleen, alles umrahmt von den träge dahinfließenden Wassern des Großen Stroms - diese Szenerie sorgt dafür, dass kaum eine andere Stadt Chrestonims so einen märchenhaften Ruf hat wie das güldene Ashrabad.

Im Laufe der zwei Tage, die eine Schiffsreise stromabwärts zur nächsten Stadt benötigt, weicht der Dschungel am Ufer langsam einer zerklüfteten Hügellandschaft und einem etwas trockenerem Klima. Am Südufer des Stroms erreicht man schließlich die beiden yedeitischen Städte Gilgat und Sedib. (Gilgat ist eine Spielstadt, siehe Kapitel B, Abschnitt 2, Punkt 4.)

Endlich mündet der Große Strom in den Metchà, einen tiefblauen Ozean. An dessen Nord-, Ost- und Westufer sind schließlich die drei Spielstädte Men-Achor, Estichà und Vorovis gelegen. (Kurzinfos siehe oben unter "Anmeldung".)

Die Kulturen Chrestonim sind sehr stark auf ihre Städte und weniger auf ein Territorium konzentriert - die weiten Dschungeltäler sind strategisch gesehen von minimaler Bedeutung. Politische Streitigkeiten sind daher eher selten - bestimmender für den Umgang der Stadtstaaten miteinander ist der Kampf um die Vormachtstellung im Handel und Ressourcen, sowie (besonders im Falle von Vorovis und Yedeà) in religiösen Fragen.

Völker und Machtgruppen in Chrestonim und ihr Umgang miteinander

Eine für das Spiel wichtige Frage ist die, wie die Völker untereinander auskommen, welche Spannungen zwischen ihnen bestehen und wie langfristige Entwicklungen aussehen könnten.

Unbestreitbar den größten Machtfaktor bildet die Allianz und damit die Kultur der Chirà. Wie der Name schon sagt ist dieses Staatsgebilde ein Zusammenschluß, und zwar aus der Krieger-, der Adels- und der Priesterkaste, denen traditionell die zwei weiteren Kasten (Bauern- und Arbeiterkaste) unterstellt sind. Die Chirà und die von ihnen kontrollierten Länder befinden sich auf dem Zenit ihrer Blüte. Doch hat die lange Zeit des Wohlstands und des Aufschwungs auch ihre Zeichen hinterlassen. Die Zeit von Kriegen und Konflikten untereinander oder mit anderen Staaten ist vorbei, die Expansions- und Entdeckerlust ist verflogen. Das Imperium der Chirà ist reifer und auch gesetzter geworden. Dies hat dazu geführt, dass große Teile der chiranischen Kriegerkaste, die einen bedeutenden Anteil am kulturellen und auch geistigen Leben ausmacht, in eine Identitätskrise gestürzt wurden. Vom Aufschwung des Handels, Kultur, Wissenschaft, Philosophie, Staats- und Rechtswesens haben nahezu alle Kasten profitiert - nur die stolzen Krieger nicht. Die Zeiten, in denen Heere gefürchteter Kriegerinnen das Banner der Kriegerkaste vor sich her führend glorreiche Schlachten ausfochten, sind vorbei. Zusehends betreibt die Kriegerkaste Intrigen, Handel und schließt Verträge in der Diplomatie. Somit droht die klassische Kriegerkultur der Chirà zu zerfallen. Die langfristigen Folgen (oder ob sich dieser Trend noch umkehrt) sind ungewiss. Die Allianz übt schon lange keine Machtpolitik oder Streit um Territorien mehr aus. Im Zentrum stehen nun Kultur und Wissenschaft - und dort macht die Allianz beeindruckende Fortschritte.

Das Selbstverständnis der Allianz hat sich auch stark gewandelt. Verstand es sich früher viel stärker als ein Zusammenschluß dreier Kasten mit einem festen Territorium, so steht die Allianz mittlerweile in viel stärkerem Maße für den Ausdruck eines Lebensgefühls, einer Kultiviertheit, die auch von Sragon und Menschen mitgetragen wird. So empfindet mittlerweile manch eine Sragonhändlerin denselben Stolz auf "ihre Allianz" wie eine Chirà.

Wenngleich die Chirà in verschiedene Kasten aufgeteilt sind und es früher gar Kriege zwischen ihnen gab, so ist die innere Geschlossenheit durch die Allianz der drei mächtigsten Kasten doch sehr gewachsen. Der kulturelle Wandel der letzten zweihundert Jahre hat nahezu alle Streitigkeiten beseitigen können und so erfreut sich das Volk der Chirà großer innerer Geschlossenheit - denn letztlich kann sich so gut wie jede Chirà mit der Allianz identifizieren.

Ganz anders die Menschen. Vor 1.500 Jahren waren sie noch ein Haufen Wilder in einem abgelegenen Gebirge. Ein Haufen Wilder sind sie im Prinzip immer noch, nur haben sie es gelernt, binnen kürzester Zeit die kulturellen Errungenschaften der Chirà zu übernehmen und für sich zu verwerten. Eine Bevölkerungsexplosion und eine rasche Ausbreitung über ganz Chrestonim haben für einen schnellen Aufstieg gesorgt. Doch anders als die Chirà sind die Menschen bei alledem nicht zusammengewachsen, sondern zersplitterten in unzählige Gruppierungen. Wo die Chirà mittlerweile fast mit einer Stimme und einem Geist handeln, haben sich die Menschen in einem einzigen Chaos verloren. Doch die Menschen in ihrem unstillbaren Machthunger und ihrer oftmals erschreckenden Erbarmungslosigkeit verfügen ebenso über einen starken inneren Trieb, der ihnen einen kometenhaften, in der Geschichte Chrestonims einzigartigen Aufstieg beschert hat. Vielleicht ist der Grund für die Hemmungslosigkeit, dass die Menschen über keine eigene Kultur verfügten, sie quasi "keine Geschichte" haben. Die Chirà haben in

den Jahrtausenden ihre Lektionen gelernt, sind reifer geworden, haben dadurch aber ihren Machttrieb verloren. Die Menschen hingegen sind noch heißblütig und ein junges, stürmisches Volk.

Als bestes Beispiel dafür mag der Sklavenhandel sein: schon längst sind die Chirà nicht mehr die Herrinnen über den Handel mit Sklaven. Die Menschen der Metropole Ashrabad halten mittlerweile das Heft fest in der Hand. Wo die Chirà durch Jahrhunderte alte Sitten eingeeignet sind, können die Menschen ohne Fesseln, aber leider auch ohne Skrupel und Mitleid die Ware Mensch/Sragon/Unuim handeln.

Die Sragon sind keineswegs das primitive Indianer-Volk, als das es scheinen mag. Die Sragon, die schon seit vielen Generationen in der Allianz leben und nicht gerade Sklaven sind, haben sehr schnell gelernt, an der Seite der Chirà an Macht und Einfluss zu gewinnen. Gerade viele Sragon-Frauen haben es geschafft, viele Menschen auszutricksen und sich selbst an die Spitze einiger mächtiger Handelsimperien zu stellen. Und wo früher die Herrscherin einer der drei Kasten neun Chirà- und eine Sragonberaterin hinter sich stehen hatte, da finden sich nun sechs Sragonberaterinnen und vier Chirà. Doch die Sragon der Allianz arbeiten nicht für "ihr Volk" sondern für ihre Gemeinschaft - die Allianz.

Das klassische Bild des Sragon - der jagende Urwaldbewohner, der in niedrigen Hütten im Dschungel lebt mag zweifelsohne das Bild sein, dass aus der Westwildnis in die Städte der Menschen gedrungen ist. Sicher, die alten Königreiche der Sragon sind zerbrochen und die Kultur ist verlorengegangen. Doch trotz allem strahlt die alte Zivilisation auf die Sragon, die tief und vor den Blicken der anderen Völker verborgen im Westen leben, noch eine große Kraft aus. Wer weiß, welche Reiche, welche Kulturen, welche Imperien sich noch in den unbekannten Weiten des Sragonlandes erstrecken?

Die Unuim schließlich haben wohl von den Göttern das größte Geschenk von allen erhalten: Unauffälligkeit. Es gibt kein Volk, dass von sich aus gegen die Unuim irgendwelche Skrupel hegt (von den mißtrauischen Vorovisianern einmal abgesehen). So können sie sich zwischen allen Machtgruppen, allen Völkern und Religionen frei bewegen ohne etwas fürchten zu müssen. Und die Unuim scheinen ganz froh darüber zu sein - und denken gar nicht dran, daran etwas zu ändern.

Klima

Chrestonim ist eine Dschungelwelt. Das vorherrschende Klima ist heiß und feucht, nur zu Zeiten des großen Sturmes, der die Regenzeit ankündigt, liegen die Temperaturen unter den vorherrschenden 24-30°C. Über den großen Urwaldgebieten der Senke kommt es zur Mittagszeit stets zu sintflutartigen Regenfällen und starken Gewittern.

Doch das Klima in Chrestonim ist nicht einheitlich. Große Gebirgszüge und besondere Winde können auch extreme Klimate erzeugen. So sind die Temperaturen in der yedeitischen Hochebene nicht weniger niedrig, doch ist das Klima hier weitaus trockener, ja in manchen Jahren kann es sogar regelrechte Trockenperioden geben.

In den hohen Gebirgszügen hingegen sinken die Temperaturen oft erstaunlich schnell ab, fallen jedoch nirgendwo in Chrestonim unter 10°C.

Das Klima wirkt sich natürlich erheblich auf Kleidung und Architektur aus. Die Kleidung der Bewohner Chrestonims (so sie welche tragen: "urtümliche" (das heißt biologisch nicht mit Menschen vermischte) Sragon verzichten gerne einmal auf Kleidung) ist dementsprechend aus leichten Stoffen gefertigt, die nicht einengen und oft gut luftdurchlässig sind, um sich zusätzlich ein wenig Kühlung in der Hitze zu verschaffen.

Architektonisch zwingt das Klima zum Verzicht auf irgendeine Form der Glasfenster - nicht selten sind nur einfache Fensterläden vorhanden, die von innen fest verriegelt werden können. Statt Türen werden gerne verschiebbare Vorhänge verwendet und wo immer es geht, wird auf Wände nach außen verzichtet und statt dessen ein Säulengang errichtet, um den Wind ungehindert durch die Wohnung streichen zu lassen.

Religion

Die Überwältigende Mehrheit der Einwohner Chrestonims haben einen gemeinsamen Glauben, der von dem Götterpaar Hostinos (Osjinou) und Mra-Aggar und ihren 14 Götterkindern beherrscht wird. Dieser Glaube wird aus historischen Gründen "Neuer Kult" genannt.

Während Hostinos als Schöpfer der materiellen Welt aus Wasser, Feuer, Luft, Erde, Fels und Kälte gilt, wird der Göttin Mra-Aggar die Erschaffung des Lebens, des Glaubens, des Spirituellen, der Seele, der Emotionen und des Verstandes zugeschrieben.

Diese Zweiteilung der Schöpfung wird noch durch die Kinder der beiden Hauptgötter vertieft. Die sieben Söhne des Hostinos herrschen über die feste, greifbare Welt oder ihnen sind elementare, "unbelebte" Vorgänge zugeordnet. Die sieben Götter des Hostinos-Prinzips sind im Einzelnen:

Vanor (Wasser, Meer, Flüsse, Regen), Delvan (Sonne, Feuer, Zerstörung), Sanikas (Luft, Wind, Wetter), Yorom (Tod, Kälte), Jhoran (Überbringer der Göttlichen Wunder, Herr des Unerklärlichen), Gracot (Fels, Stein), Chiskel (Gott der Zwi-

schenwelt, auch Gott der Schwerkraft und anderer einfacher physikalischer Kräfte).

Die sieben Töchter der Mra-Aggar herrschen über alles Lebendige in all seinen Facetten: Mehdora (Leben, Wachstum, Pflanzen, Heilung), Arivara (Wissen, Verstand, Neugier), Endrakha (Kampf, Krieg, Leidenschaft, Emotionen), Jhoulana (Liebe, Verlangen, Sexualität), Mayeva (Geselligkeit, Freude, Gastfreundschaft), Vesana (Heimlichkeit, Glück, auch Schutzgöttin der Diebe), Kelida (Handwerk, Handel). Erwähnt werden sollte auch noch, dass diese Götter noch jeweils 7 Kinder haben - womit der Pantheon von Chrestonim auf 2 Prinzipien, 14 Götter und 98 Götterkinder kommt.

Stark verwandt mit dem Neuen Kult ist der Alte Kult, wie er heute fast nur noch in Vorovis gepflegt wird. Sein Ursprung liegt in der chiranischen Prophetin und Heiligen Lajeya, die den Gott Hostinos über alle anderen Götter stellte und ihm 10 Götter unterordnete, die teilweise identisch mit den Gottheiten des Neuen Kultes sind: Ikebara (Handwerk, Geschick), Jolana (Liebe, Zuneigung), Krestos (Jagd), Mehdora (Leben), Nestor (Meer, Wasser), Obelonios (Wetter), Phalos (Kampf, Krieg), Questor (Wissen), Resetol (Sonne, Feuer), Lijan (Chaos, Zerstörung, Böses).

Das Zentrum des Alten Kultes liegt eindeutig in Vorovis.

Eine Sonderstellung nimmt die Göttin Lijan (sprich: "Lidschan") ein. Während sie im Alten Kult eindeutig der neukultischen Mra-Aggar entspricht, wird sie im Neuen Kult gerne totgeschwiegen.

In beiden Religion jedoch steht der Name Lijan für das Dunkle, ja fast Böse, und überall ist der Kult verboten und verfolgt. Die Glaubensgemeinschaft der Lijan hat jedoch in allen Großstädten der Welt geheime, verschworene Zirkel, doch ob sie ein gemeinsames Ziel verfolgen (und wenn ja, welches) ist unklar.

Eine Religion, die derzeit örtlich zwar stark begrenzt ist, jedoch immer mehr an Einfluss gewinnt, ist der Yedeismus. Wie es der Name schon andeutet, ist er vor allem in Yedea verbreitet. Er ist die einzige monotheistische Religion Chrestonims. Hostinos, der alleinige Herrscher und Weltenschöpfer steht im Zentrum sämtlicher religiöser Schriften und Handlungen.

Da der Yedeismus jedoch erst seit wenigen Jahrhunderten eine nennenswerte Anhängerschaft in Yedea sein Eigen nennen darf, haben sich noch viele kleiner Kulte wie diverse Hausgötter und -dämonen gehalten. Populärstes Element dieses vielschichtigen, sehr regionsspezifischen Glaubens ist hier ebenfalls Lijan, die hier als Dämonin gilt.

Über den Glauben der Sragon im Westlichen Chrestonim ist nicht sehr viel bekannt, sie scheinen jedoch einem Glauben zu folgen, der auf eine Einteilung der Welt in sieben Elemente basiert.

Magie

Freie Magie, Zaubersprüche und Hokuspokus gibt es in Chrestonim nicht. Schlagen Sie sich also den zauberstabschwingenden Rauschebart-Magier à la Merlin oder Gandalf ganz schnell aus dem Kopf.

Grundsätzlich gilt: kein Volk kann zaubern oder besitzt in irgendeiner Form Fähigkeiten oder Kräfte, die mit PSI oder Magie zu tun haben, auch kein "Mana", "Karma" oder ähnliches.

Es gibt jedoch bestimmte Existenzen, geheimnisvolle, immaterielle Wesenheiten, die die Naturgesetze zu beugen oder gar zu brechen vermögen. Doch diese Wesen ergreifen nur Besitz von den ahnungslosen Einwohnern Chrestonims, wenn es ihnen gefällt. Sie fahren in den Geist des Opfers, verleihen ihm die Macht, Dinge zu bewirken, die über den Möglichkeiten des normalen Handelns liegen, doch verlangen sie dafür einen schrecklichen Preis. Mit jeder Handlung wider die Natur der Dinge zerfällt der Geist und Körper des Besessenen, gerät in eine Spirale aus Macht und Verderbnis. Je weiter er sich den neuen Kräften hingibt, desto schneller nähert er sich der endgültigen Verdammnis seiner Seele.

Freilich verleihen nur die mächtigsten dieser Wesen diese Kraft und ihre Zahl ist begrenzt. Doch Abertausende minderer Vertreter hausen in den Wäldern und Höhlen. Sie ergreifen Besitz von Kulturschaffern, Tieren und Pflanzen, quälen sie mit Schmerzen oder Alpträumen, ohne etwas zu nützen. Wie Parasiten nisten Sie sich im Geist ein und zehren jahrelang im Geheimen von der Seele und Essenz des Besessenen oder äußern sich als drückender Kopfschmerz und Hexenschuß. Heilung und Befreiung möge man allein im Tempel der Götter finden - sie allein können den braven Bürger vor den Wesen bewahren.

Hin und wieder sieht man einen jener mystischen, kleinen Kristalle, von denen gesagt wird, sie seien selbst Lebewesen. In geheimnisvoller Verbindung stünden Sie mit den Existenzen, die die Macht verleihen. Manche behaupten, man könne sie in die Kristalle bannen, andere sagen, man könne sie mit den Kristallen herbeirufen. Ungewiss und geheimnisvoll ist diese Form des Übernatürlichen, die man Magie nennen mag.

Die Bedeutung für das Spiel liegt vordergründig darin begründet, dass der einfache Einwohner diese Art der "Besessenheit" fürchten - der Durchtriebene mag sie herbeisehnen, um vom süßen Trank der Macht kosten zu dürfen. Auf alle Fälle entscheidet allein die Spielleitung ob Ihr Charakter vielleicht "besessen" ist und wird Ihnen die Auswirkungen schildern. Ansonsten gehen Sie davon aus, dass Ihr Charakter ohne jegliche magische Fähigkeiten ist.

Geschichte

Die ersten mehr oder weniger gesicherten geschichtlichen Aufzeichnungen stammen aus der Zeit vor 5.500 Jahren. Doch zeigen Bauten wie die Brücke, die Tarracsha, der Turm von Ashradad oder der Entiljha, die auch in den ältesten Sagen als verlassene und rätselhafte Objekte beschrieben werden, dass es vor dieser Zeit bereits ein kulturschaffendes und hoch entwickeltes Volk in Chrestonim gegeben haben muß, deren technische Möglichkeiten weit über denen der heutigen Zeit lagen. Dieses "Alte Volk", wie es in fast allen Kulturkreisen genannt wird hat außer jenen Bauwerken jedoch nichts weiter hinterlassen und es existieren auch keine Zeichnungen oder Darstellungen, die auf eine bestimmte Rasse schließen ließen.

Greifbarer ist da schon die Historie, die uns die Sragon in tiefen Dschungeln des Westkontinentes auf Reliefs und Steintafeln hinterlassen haben. Sie deuten darauf hin, dass die Sragon bereits vor fünfeinhalb Jahrtausenden mit dem Bau von Kultstätten und der Errichtung einer Art Staatswesen begannen. Diese erste belegbare Kultur Chrestonims erreichte ihren Höhepunkt vor etwa 4.500 Jahren mit der Fertigstellung der gewaltigen Tempelanlagen am Fuße des Tafelberges Nivrarac und dem Heldenepos der Sscey-Lis. Ruinenfunde auf der Metchà-Insel Shettema und in Elürya stützen die Vermutung, dass zu jener Zeit sämtliche Regionen rund um den Metchá von einem Bund kleinerer Sragonreiche kontrolliert wurde, deren Herrscherinnen wohl machtvolle Priesterköniginnen gewesen sind. Nach diesem Machtzenit kommt es jedoch im folgenden Jahrtausend zum langsamen Zerfall der alten Sragonkultur. Wodurch dieser Zerfall ausgelöst wurde, ist bisher unbekannt. Manche sprechen von großen Naturkatastrophen im äußersten Westen der Welt, andere von einer geistigen Krise des Priestertums. Als sicher darf jedoch gelten, dass Ursprung, Höhepunkt und Zerfall der Kultur des gesamten Volkes immer unmittelbar oder mittelbar ihren Ursprung im gewaltigen Tafelberg Nivrarac hatten - seine Geheimnisse bleiben uns jedoch nach wie vor verborgen.

Vor fast 4.000 Jahren schließlich erschien in den Nebeln der engen Dschungeltäler im äußersten Osten der Welt eine neue Rasse: die Chirà. Ihr Erscheinen wurde durch keine primitivere Form dieser Rasse angekündigt, nein, diese Kultur trat mit umfassendem Wissen in Architektur, Kunst und Technologie in die Welt. Die Chirà führten dies seit jeher auf göttliches Einwirken zurück. Diese mit einem Schlag entstandene Hochkultur blieb wohl über zwei Jahrhunderte in ihrem angestammten Gebiet, das heute als der Distrikt Rac bezeichnet wird. Doch schließlich, vor knapp 3.700 Jahren erschien die Chirà Lajeya. Ihr Wirken ist durch zahlreiche Legenden und Mythen ausgeschmückt und verzerrt, doch steht fest, dass sie eine Kulturrevolution unter den Chirà in Rac auslöste. Sie gründete die fünf Kasten der Chirà, verbreitete Ackerbau und Viehzucht und machte die chiranische Kultur zur bis zu diesem Zeitpunkt überragendsten Hochkultur Chrestonims. Nach Lajeyas Tod (ungefähr ein Jahrhundert später) spaltet sich die Kultur in Rac. Während die eine Hälfte wieder zu der ursprünglichen Lebensweise vor Lajeya zurückkehrt, ziehen die anderen aus Rac auf das Hochplateau zur Quelle der Sieben Ströme. Dort entsteht der Kern der heutigen Hauptstadt der Allianz. Es wird mit dem Bau der drei Clanspyramiden begonnen.

Die folgenden Jahrhunderte bis etwa vor 1.700 Jahre vor unserer Zeit sind von den großen chiranischen Entdeckungsfahrten geprägt. Chiranische Schiffe fahren den großen Strom hinauf, Siedlungen wie Chiàn, Rash-Magapur, Ashradad und Gilgat werden als Nachschubposten gegründet. Die Entdeckungsfahrten kommen zum Stehen, als die schreckliche Yorana-Seuche ausbricht, die zum Abkehr vom Lajeya-Kult führt und zur Erstarkung der Glaubensprinzipien der Chirà jhetrijian aus Rac beiträgt.

Die folgenden eintausend Jahre der chiranischen Geschichte sind von Glaubenskrisen gezeichnet, hervorgerufen durch den Kampf des Alten Kultes (nach Lajeya) gegen den Neuen Kult (aus Rac), der schließlich in vier schrecklichen Kriegen zwischen den chiranischen Kasten mündet (etwa 800 bis 400 Jahre vor unserer Zeit).

Zuvor jedoch traf vor gut 1.600 Jahren eine chiranische Expedition in den Bergen von Chescea südlich von Vorovis auf eine Gruppe von wilden Menschen, die dort in primitivster Art und Weise in Höhlen hausten. Die "neu entdeckte" Rasse sollte durch die Begegnung mit den hochzivilisierten Chirà eine grundlegende gesellschaftliche Änderung erfahren und bald zogen die ersten Stämme aus dem Gebirge hinab in die Täler und an die Küsten. Die Menschen nahmen sehr schnell die Kultur der Chirà an und es dauerte nur wenige Generationen, da hatten sich nach chiranischem Vorbild die ersten Städtegemeinschaften am Metchà und in Yedea gebildet: Men-Achor, Vorovis und Bet-Narekem waren entstanden. Zahlreiche der sich schnell vermehrenden Menschen zogen in den folgenden Jahrzehnten in die Allianz und verkauften sich dort aus Not und Armut als Sklaven an die reichen Chirà-Häuser.

Während der chiranische Einfluss auf Zentralchrestonim und die Küste des Metchà aufgrund der Kastenkriege nachließ, breiteten sich die Menschen explosionsartig aus und stellten bald in zahlreichen Siedlung die Mehrheit an der Bevölkerung. Doch zwischen den einzelnen Städten kam es bald zu Rivalitäten und die Region zerfiel in eine große Zahl kleiner Stadtstaaten, die auch heute noch bestehen.

Ein Wendepunkt in der Geschichte ereignete sich schließlich vor 200 Jahren: die großen Kasten der Chirà schlossen sich zu einem gemeinsamen Staatswesen zu-

sammen, der sogenannten Allianz. Die chiranische Kultur erlebte einen neuen, ungeahnten Aufstieg in Kultur und Wissenschaft und findet sich heute, im Jahr 223 nach Gründung der Allianz auf ihrem Zenit. Die jüngste Geschichte ist geprägt von der Rivalität der aufstrebenden Menschenstädte untereinander, dem Aufstieg des Reiches Yedea am großen Strom und den wissenschaftlichen Entdeckungen in der Allianz.

Kalender

Das Jahr in Chrestonim kennt 365 Tage. Dieser Rhythmus wurde zum einen an den jährlichen Stürmen zu Beginn der Regenzeit festgemacht, zum anderen entstammt er alten Überlieferungen aus der Zahlenmystik, die die Heilige Lajeya einst zu den Chirà brachte. Auf sie geht auch die Einteilung des Jahres in die 12 Monate zurück.

Die chiranischen Monate heißen: Jevour, Fevour, Mertos, Aros, Mivos, Jeyò, Jeyì, Ajest, Serchàs, Omajas, Nochondas und Derrakhan. Jeder Monat umfaßt 30 Tage, einzig der heilige Monat Derrakhan hat 35 Tage. (Der Jevour entspricht dem Januar. Die Namen weisen absichtlich eine gewisse Ähnlichkeit (z.B. Anfangsbuchstaben) zu den irdischen Monaten auf, um den Spielern die Monatszählung zu erleichtern.)

Der Jahreswechsel findet vom 35. Derrakhan auf den 1. Jevour statt. Die Jahreszählung richtet sich nach der Gründung der Allianz. Andere Zeitrechnungen existieren, werden hier aber nicht erläutert.

Die wichtigsten Feiertage sind das Neujahrsfest, der 19. Fevour (Hauptfeiertag des Neuen Kultes), 01.-03. Mivos (Fest des Lebens), 01.-07. Jeyò (Staatsfeiertag der Allianz), 03. Ajest (Fest der Liebe), 25.-35. Derrakhan (Geburt der Hlg. Lajeya, Reinigungsfest, Jahreswechsel). Nicht alle Feiertage werden überall gleichermaßen gefeiert, die meisten religiösen Feste werden in Yedea und Vorovis nicht begangen.

Nutztiere und Feldfrüchte

Wenn Sie als Landwirt in das Spiel einsteigen möchten, wird Sie sicherlich interessieren, was es an Nutztieren und Ackerbauprodukten in der Dschungelwelt gibt. Die folgende Auflistung erhebt keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit, sie stellt nur die allerwichtigsten Rassen und Arten vor. Details zu Haltung, Fortpflanzung etc. wird Ihnen Ihr Wirtschaftsspielleiter nennen können.

Nutztiere:

Majina; Hauptprodukt: Fleisch; Haltung auf Weide oder Wald. Majinas sind vierbeinige Ungetüme von gut zwei Vat (Meter) Schulterhöhe mit etwa handgroßen, blauen bis violetten Schuppen und massigen runden Köpfen mit langen Ohren und zotteliger Mähne. Sie brauchen eine recht große Weidefläche und Abwechslung in der Kost, liefern dafür aber ein zartes, schmackhaftes Fleisch mit würzigem Aroma, für das man recht hohe Preise erzielen kann.

Viljana; Hauptprodukt: Milch; Haltung auf Weide, Wald oder im Stall. Entfernte Verwandte der Majinas, jedoch kleiner und zierlicher mit ockerfarbenen bis olivgrünen Schuppen, die auch gemustert sein können. Sie haben robuste Mägen, gelten aber als störrisch und auch bissig. Sie geben eine fettreiche und nahrhafte Milch ab, die zu allen denkbaren Milchprodukten verarbeitet werden kann.

Piyuva; Hauptprodukt: Wolle; Haltung im Wald. Piyuvas stellen die Basis der Stoff- und Tuchproduktion dar. Die ruhigen, gemächlichen Tiere hängen an ihren mit langen Klauen versehenen starken Armen und Beinen mit dem Bauch nach oben an Ästen von Bäumen herab. Fast reglos klammern sie sich dort den ganzen Tag fest und hangeln sich nur des Nachts weiter, auf der Suche nach frischen Blättern. Ihr Fell wächst schnell und um die Wolle zu gewinnen, braucht man die Piyuvas einfach nur von den Bäumen zu pflücken, sie zu scheren und kann sie dann wieder zurück an den Baum hängen. Die Herden führen Wanderungen durch kleine Gebiete des Dschungels durch und sind einfach zu pflegen.

Feldprodukte:

Gersa; dient der Brotherstellung, wird aber auch vor allem für das Brauen von Bier verwendet.

Vacanta; Hauptgetreide Chrestonims, edler als Gersa, wird aber ausschließlich zu Mehl verarbeitet.

Posheyto; Knollenfrucht, die unterirdisch wächst. Läßt sich zu allerlei Mahlzeiten zubereiten und kann auch als Tierfutter verwendet werden.

Mayesh; Kolbenfrucht, vergleichbar dem irdischen Mais. Dient vor allem als Tierfutter für pflanzenfressende Reitechsen und Viljanas, ist aber auch als Gemüsebeilage bei Mahlzeiten geschätzt.

Etrusha; Faserpflanze, die zu Seilen und Tauen verarbeitet werden kann, aber auch als Grundlage für die Papierherstellung dient. Kann richtig verarbeitet be rauschende Wirkung hervorrufen, wenn es z.B. geraucht wird.

Succrava; hohes Rohrgras. Aus Succrava läßt sich ein süßlicher Saft herauspressen, der sich zum Süßen von Speisen eignet und aus dem sich auch Rum brennen läßt.

Vonafera; relativ niedriges Lianengewächs, der irdischen Weinrebe ähnelnd. Aus den Beeren läßt sich Saft und Wein herstellen, aber auch anderes Hochprozentiges.

Reittiere und Transportmittel

Die Dschungel Chrestonims sind groß und nicht zu durchdringen. Täglich kriechen neuen, bisher noch ungesehene Wesenheiten aus den Tiefen der grünen Hölle oder steigen aus den schroffen Gebirgen entfernter Regionen herab. So wundert es auch nicht, dass man in Chrestonim eine Unzahl von Reittieren finden kann, sei es, dass sie über das Land laufen, durch die Luft fliegen oder durch das Wasser tauchen. Im folgenden sei nur eine kurze Auswahl an bekannteren Reittieren genannt, doch ist diese kleine Auflistung keinesfalls vollständig. *!!! Zunächst sei jedoch gesagt, dass gerade Pferde unbekannt sind. Es gibt diese Art in Chrestonim nicht und es ist auch noch keines gesichtet worden. Demzufolge kann auch Ihr Charakter keines besitzen. !!!*

Reitechsen: Die Verwendung von Riesenechsen als Reittier hat ihre Wurzeln in Rac, dem Land der Chirà jhetrijian, den "wildern" Chirà des äußersten Ostens. Mit den chiranischen Entdeckungsreisen vor über 2.000 Jahren wurden die Reitechsen zunehmend über Chrestonim verbreitet und finden heute auch z.B. in Estichà eine weite Verbreitung. (Was nicht zuletzt auch findigen chiranischen Züchtern zu verdanken ist.)

Zu den verbreitetsten Arten gehört zweifelsohne der robuste Roputan, ein vierbeiniger Koloß von bis zu sieben Vat Länge, der besonders für schwere Arbeiten (als Last- und Zugtier) Verwendung findet und auch sehr gerne vor Wagen aller Art gespannt wird. Als schnelles Reittier ist der Karkech beliebt, eine langhalsige, schlanke, aber kraftvolle Echse von ungefähr zwei Vat Schulterhöhe, die mit ihren zwei, große Sätze vollführenden Beinen zu den schnellsten Reittieren Chrestonims gehört. Der König der Echsen ist der Teccrakha, ein schwer zu zähmendes Ungetüm. Die auf den Hinterbeinen laufenden Bestien haben ein zähnestarrendes Maul und der Boden dröhnt, wenn sie sich im vollen Lauf ihren Weg bahnen. Gerne werden Sie vom chiranischen Heer als Kriegsechsen verwendet. Menschen scheinen kaum Zugang zu den Wesen zu erhalten, denn bisher ist es nur den Chirà aus Rac gelungen, sie in größeren Gruppen zu kontrollieren.

Baranugas: Baranugas sind vor allem in Zentralchrestonim in der Gegend von Estichà und der Senke verbreitet und sind vor allem bei Menschen beliebt. Den Baranuga gibt es in fast allen Größen: von eineinhalb Vat bis zu 5 Vat großen Riesenbaranugas hat man schon alles gesehen. Sie sind von dichtem Fell bedeckt, haben sehr kurze Beine aber dafür um so längere Arme, so dass sie entfernt an Affen erinnern. Dieser Eindruck wird jedoch durch den eher an eine Schildkröte erinnernden Kopf mit den gutmütig dreinblickenden Augen schnell zerstreut. Sie können sowie auf ihren Hinterbeinen als auch auf allen Vieren laufen. Der Reiter sitzt entweder auf ihren breiten Schultern oder aber in einem Sattel, der auf den Bauch oder auf den Rücken des Tieres geschnallt wird.

Auf freiem Feld sind sie den Reitechsen an Geschwindigkeit deutlich unterlegen, aber im Dschungel können sich die kleineren Exemplare an Bäumen schwingend in atemberaubender Geschwindigkeit fortbewegen und auch als Kletterer in Felswänden sind sie unübertroffen.

Es gibt auch noch kleinere Verwandte der Baranugas, die sogenannten Keynugas. Der etwa schrittgroße Keynuga findet in den Städten gerne als einfacher Bote oder als Gehilfe im Haushalt Verwendung - ihre einfache Intelligenz reicht aus um sie einfache Arbeiten tätigen zu lassen.

Insekten: Geschichten aus der Westwildnis erzählen von Rieseninsekten, die von den Sragon geritten werden und einzelne Exemplare dieser meist käferartigen vielbeinigen Wesen wurden auch schon in Estichà und Men-Achor gesehen. Neben den Insekten finden ganz selten auch einmal Peraspinnen als Reittiere Verwendung.

Fluchtieren: Ebenso selten sieht man Fluchtieren, die ihren Ursprung vor allem in den Gebirgen rund um die Senke zu haben scheinen. Es wird sowie von Flugechsen als auch von mit Fell bedeckten Fluchtieren berichtet. (Wir bitten davon Abstand zu nehmen, Fluchtieren aktiv ins Spiel einzubringen, da diese Thematik noch nicht ausreichend beschrieben ist. Da diese Tiere jedoch ohnehin nur einen (schlanken) Reiter befördern können stellen sie auch keine Konkurrenz zu den Unuim-Luftschiffen dar.)

Neben Tieren als Transportmittel gibt es natürlich auch technische Fortbewegungsmöglichkeiten. Neben den üblichen Karren und Wägen, sowie den Schiffen seien hier nur die Luftschiffe der Unuim erwähnt:

Luftschiffe: Die Unuim beherrschen als einziges Volk den Bau von Luftschiffen, die irdischen Zeppelinen ähnlich sehen. Große Gondeln, die recht viel Stau- oder Wohnraum bieten, hängen an langgestreckten, mit einem sehr festen Stoff gespannten Gestell, das mit einem Gas gefüllt ist. Die Herstellung des Stoffes und die Herkunft dieses nicht brennbaren Gases wird von den Unuim jedoch geheim gehalten.

Sklaverei

Die Sklaverei hat ihren Ursprung vor etwa 1500 Jahren in der chiranischen Kultur, wo sie ihren Anfang in der Zwangsarbeit von Sragon nahm, die bei Überfällen auf Außenposten der Chirà in Gefangenschaft gerieten. Die Robustheit und Widerstandskraft der Sragon wurde schnell für harte Arbeiten auf Felder und in

Minen mißbraucht. Da diese Jahre von einer großen Aufbruchsstimmung und starker Bautätigkeit in der chiranischen Hauptstadt geprägt war und ein dementsprechender Bedarf an Schwerarbeitssklaven bestand, stieg die Nachfrage nach Sragonsklaven rasant an. Zunehmende Expeditionen in den Westen Chrestonims gipfelten in einer beispiellosen Sklavenjagd, bei der 21 chiranische Kriegsgaleeren im Westen über 10.000 Sragon in die Sklaverei verschleppten.

Heftige Sklavenaufstände vor etwa 800 Jahren während des Ersten Kastenkrieges der Chirà sowie philosophische Strömungen führten alsbald zu einer Wende in der Art der Sklavenhaltung zu einer milderen Form. Da die chiranische Kultur in den folgenden Jahrhunderten jedoch wiederholt von schweren internen Kriegen heimgesucht wurde, konnten sich diese Tendenzen erst richtig mit der Gründung der Allianz vor zwei Jahrhunderten durchsetzen.

Seitdem sind alle Chirà gesetzlich und moralisch verpflichtet, auf die Unversehrtheit der Gesundheit und der Familie des Sklaven zu achten und ihnen ein begrenztes Gehalt zu zahlen. Schwere Strafen für Mißhandlung rundeten die Gesetze ab. Heute leben etwa 200.000 Sragon in Chrestonim als Sklaven.

Neben Sragon sind auch Menschen als Sklaven verbreitet. Die ersten menschlichen Sklaven waren Einwanderer, die vor etwa 900 Jahren in die Zentren der chiranischen Hochkultur übersiedelten und sich selbst in die Sklaverei verkaufte. Menschliche Sklaven finden vor allem als Leib- und Lustsklaven eine Beschäftigung und sind meist bessergestellt als ihre Sragonkollegen.

Unuim werden auch als Sklaven gehalten, jedoch in einer verschwindend geringen Anzahl, so dass hier nicht näher über sie berichtet werden soll.

Chirà hingegen wurden nie als Sklaven gehalten und allein der Gedanke daran wird von einem Einwohner Chrestonims als so bizarr und grotesk empfunden, dass derartige Äußerungen, so selten wie sie vorkommen mit Entsetzen und Empörung quittiert werden. Zudem haben die wenigen Erfahrungen mit Chirà, die z.B. bei wilden Sragonstämmen in Gefangenschaft gerieten und dort wie Sklaven behandelt wurden, gezeigt, dass jede Chirà den Freitod vor der Sklaverei vorzieht.

In den letzten zwei Jahrhunderten hat im Sklavenhandel ein sehr starker Wandel stattgefunden: die traditionellen chiranischen Handelshäuser wurden fast vollkommen durch menschliche Händler aus Ashrabad und Yedea verdrängt. Den menschlichen Händlern ist auch die allgemein feststellbare Verschlechterung der Lebensumstände von Sklaven außerhalb der Allianz zuzuschreiben.

Allgemein gesagt ist die Sklaverei in Chrestonim seit über 1.200 Jahren eine Selbstverständlichkeit und wird von keinem Volk und keiner Kultur ernsthaft in Frage gestellt. Einzig Sragon in West- und Zentralchrestonim, die noch in geistigem Austausch mit den Sragon auf dem Westkontinent in Kontakt stehen üben hin und wieder offene Kritik an den Methoden der menschlichen Sklavenhalter, doch meist ohne das Prinzip der Sklaverei an sich in Frage zu stellen. Schließlich halten auch die Sragon auf dem Westkontinent Kriegsgefangene als Sklaven.

Bewegungen gegen die Sklaverei per se gibt es in Chrestonim also nicht und außerhalb der Sragonkultur ist der Gedanke an eine "Sklavenbefreiung" inexistent.

Das Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Der Text darf - und soll sogar - als Ganzes frei kopiert und verteilt werden, es muß aber eindeutig erkenntlich sein, dass es sich um ein exklusives Schriftstück für das Chrestonim-PbEM handelt. Das Entnehmen von Textpassagen ohne vorherige Genehmigung der jeweiligen Autoren ist nicht erlaubt und verstößt gegen das Urheberrecht.

Sämtliche Texte wurden erstellt von Wilko Mattern, mit Ausnahme folgender Passagen:
 Stadtkurzbeschreibungen: Gilgat (Stefan Altherr), Vorovis (Maja Donner), Men-Achor (Christian Rothe)