

SPHERECHILD

UNDER ORC LICENSE



Arak Thalar

Sample file

Impressum

Autor: Sebastian Stammsen

Text: Sebastian Stammsen
teilweise unterstützt durch Mistral

Karten: erstellt mit Inkarnate

Illustrationen: erstellt mit Copilot, Gemini, Mistral

Mein besonderer Dank gilt Katja Stammsen, Alexander Hartung und Maike Fuhrich für ihre Unterstützung bei der Entwicklung von Arak Thalar.

Dieses Werk steht unter der Open RPG Creative (ORC) License.

Copyright © 2025 by Sebastian Stammsen

Mehr von **Infinite Spheres**:

<https://www.drivethrurpg.com/de/publisher/29246/infinite-spheres>



Inhaltsverzeichnis

Die Sphäre Arak Thalar auf einen Blick	5
Wichtige geschichtliche Ereignisse	9
I. Die Vorgeschichte – Das Zeitalter der Altvorderen	9
II. Das Zeitalter Maldrakars	11
III. Das Zeitalter der freien Völker	13
Hintergrund: Die Regionen von Arak Thalar	27
Beschreibung der Welt	30
Spielervölker Arak Thalars	45
Professionen Arak Thalars	57
Bestiarium	69
Andere Völker Arak Thalars	69
Monster und Kreaturen	73
Geschöpfe der Verna	79
Wildtiere	82
Waffen von Arak Thalar	84
Waffenindividuelle Ausprägungen Arak Thalars	86
Weitere Regeln	87
Die Götter Arak Thalars	92
Große Organisationen	99
Hintergrund: Maldrakar und die Verna	100
Szenario: Die Erweckung	105
Index-Glossar	113

Naaku atmete tief durch und wischte sich den Schweiß von der Stirn. Dankbar ließ sie sich auf einen großen flachen Stein sinken, der am Wegesrand lag und zu einer Rast einlud. Sie hatte den ersten Teil des langen Aufstiegs geschafft und ließ zufrieden ihren Blick über die endlosen Baumwipfel schweifen. Ein Gefühl tiefer Ruhe erfüllte sie und sie fühlte sich eins mit der Welt. Naaku dankte der großen Mutter Thala für die spirituelle Führung auf ihrer Reise.

Sie hatte schon viele Gegenden von Arak Thalar bereist, zahlreiche Aufträge erfüllt und das Wohlwollen der meisten Götter gewonnen. Wie alle schamanischen Adeptinnen würde sie bald zu ihrer Sippe zurückkehren und ihre Ausbildung mit der Weibe abschließen. Sie war neugierig, welchen Auftrag sie im Gebirge erfüllen sollte.

Sie griff in ihrem Beutel nach dem Wasserschlauch, doch als sie sich wieder aufrichten wollte, fiel ihr Blick auf eine kleine Maus zu ihren Füßen. Sie lief nicht etwa weg, sondern suchte ihren Blick und erwiderte ihn entschlossen. Das war ungewöhnlich. Naaku streckte ihre Hand aus, schloss die Augen und konzentrierte sich auf die Maus. Schon im nächsten Augenblick wurde Naakus gesamter Geist von einem schrillen Schrei durchdrungen, so dass sie erschrocken aufsprang. In diesem kurzen Moment hatte sie die Not und Verzweiflung, die Angst und den Hilfeschrei der Maus so deutlich wahrgenommen, als wären es ihre eigenen. Fremde waren in der Nähe, die nichts Gutes im Schilde führten. Sie wollte der kleinen Maus danken, doch die war schon verschwunden.

Naakus Auftrag war klar. Sie nutzte die Leichtfüßigkeit ihrer Froschbeine, um sich durch den Wald in Richtung der Gefahr zu schleichen. Die Obren aufmerksam gespitzt, kroch sie wachsam durch das Unterholz. Was sie dann entdeckte, war zwar nicht überraschend, aber deshalb nicht weniger grauenvoll.

Eine Gruppe von einem guten Dutzend Sylar hatte sich auf einer Lichtung versammelt und stand im Kreis um einige Käfige herum. Darin befanden sich Tiere des Waldes in allen Größen von Hasen über Wölfe bis hin zu einem Hirsch. Alle Sylar trugen das Zeichen der brennenden Hand Maldrakars. Der bemalte Stein mit den bereitliegenden Messern in der Mitte der Lichtung ließ keinen Zweifel über ihre Absichten.

Naakus Gedanken überschlugen sich. Sie brauchte dringend Hilfe. Zwar verfügte sie bereits als Adeptin über beträchtliche magische Kräfte. Aber gegen ein ganzes Dutzend Sylar würde sie nicht ankommen. Doch an wen konnte sie sich wenden?

In diesem Moment trat Naaku unachtsam auf einen trockenen Ast. Die Sylar schreckten hoch. Sie hoben ihre Nasen, nahmen Witterung auf und näherten sich ihrem Versteck. Hätte sie über die Fähigkeiten zur Tarnung wie die Korja verfügt oder fliegen können wie die Vyndim oder wäre sie so stark gewesen wie ein Tark, hätte sie sich ihren Gegnern vielleicht gestellt. So blieb ihr nur die Flucht.

Sie warf sich herum, ging in die Hocke und sprang, um möglichst viel Abstand zwischen sich und ihre Gegner zu bringen. Sie rannte um ihr Leben. Und gleichzeitig begann sie, zu beten. Sie verschwendete keine Zeit mit Geistern oder nachgeordneten Gottheiten, sondern sandte ihr Stoßgebet direkt an die große Mutter Thala und flehte um Hilfe.

Doch während Naaku Thala rief, fiel ihr noch eine andere Möglichkeit ein. Die Wälder waren voll von Tieren, die ihr helfen konnten. Im nächsten Moment war der Wald erfüllt von ihrem telepathischen Ruf – ohne Erfolg. Niemand eilte ihr zu Hilfe. Ganz im Gegenteil musste sie sich für ihre Hilferufe so stark konzentrieren, dass sie langsamer wurde und ihre Verfolger aufholten. Sie hörte schon den rasselnden Atem und die gezischte Aufforderung, stehenzubleiben.

Aber dann erklang die andere Stimme. Hell und klar, stark und befehlsgewohnt. Eine Frau, oder noch ein Mädchen? Das spielte in diesem Augenblick keine Rolle. Sie hörte die Worte „Naaku, auf den Boden!“. Und sie gehorchte, ohne nachzudenken. Sie setzte zu einem letzten Sprung an, entkam der gierigen Hand des Sylar, der nach ihrem Fuß greifen wollte und schlitterte flach über den Boden. Das Sirren von Bogensehnen, gefolgt vom Zischen der Pfeile, ein Luftzug an Naakus Ohr und dann die überraschten Schreie und das stumme Gurgeln der Sylar.

Einen Augenblick später wurde Naaku von einer kräftigen Hand nieder auf die Beine gezogen. Eine junge Crusor mit leuchtenden Augen zeigte Naaku ein breites Grinsen aus weißen Zähnen und deutete auf die leblosen Körper der Verfolger. „Du hattest Ärger mit ein paar Maldrakanern?“



DIE SPHÄRE ARAK THALAR AUF EINEN BLICK

Entwicklungsstufe 1

Planetendurchmesser: 10.000km

Landmasse: 35%

Bevölkerung: 1 Million

Intelligente Völker: Mehrere

Schöpfungsmythos

Arak Thalar bedeutet „Die Schöpfung der großen Mutter“. Am Anfang erschuf Thala – „die große Mutter“ – die Welt aus der zeitlosen Finsternis. Sie machte Arak Thalar zur Heimstatt ihrer Kinder, der Thalunar, und legte damit deren Bestimmung fest. Sie sollten sich auf allen Kontinenten ansiedeln, sich Arak Thalars annehmen und mit ihr gemeinsam langsam weiterentwickeln. Der Gott Maldrakar – „der Zerstörer“ – half Thala bei der Erschaffung ihrer Welt. Gemeinsam bildeten sie die Kräfte, die Entwicklung und Fortschritt ermöglichten. Während Thala für das Wachstum und die Entwicklung steht, bedeutet Maldrakar die Zerstörung, das Ende und die Wiederkehr in einem Neubeginn. Mit ihren Urkräften gaben Thala und Maldrakar den Thalunar Orientierung und Sicherheit.

Das Zeitalter des Schreckens

Im Laufe der Entwicklung der Welt verlor Maldrakar zunehmend an Bedeutung. Er machte sich sechs mächtige Magier – die Verna – zu Willen. Die Verna erschufen mit magischer Energie den „Zeitenkäfig“, der Thala von der Welt ausschloss und Maldrakar die alleinige Herrschaft überließ. Die ungeheuren von den Verna entfesselten Energien führten beinahe zum Untergang der Welt und zur Auslöschung allen Lebens. Sie sorgten aber auch für die Entstehung fünf weiterer Völker neben den Thalunar. Als schließlich die mächtige Schamanin Mathala – „die Mutter“ – Maldrakar im Kampf

besiegte, wurde er mit all seinen Anhängern verbannt und die großen Völker von Arak Thalar konnten die Welt neugestalten.

Die Rückkehr der Verna

Maldrakar und die Verna verfügen immer noch über treue Anhänger. Über die Jahre haben sie viele Versuche unternommen, einzelne der Verna aus der Verbannung zurückzuholen. Bislang waren die Versuche nicht erfolgreich, doch die Zahl der Maldrakaner nimmt weiter zu und die „Hand Maldrakars“ und andere Geheimorganisationen gewinnen an Macht. Dabei bedienen sie sich unterschiedlichster Mittel, um in der Welt Angst und Schrecken zu verbreiten, seien es die riesigen Monster und Bestien von Arak Thalar oder die alten furchterregenden Geschöpfe der Verna.

Die Regionen

Arak Thalar besteht im Wesentlichen aus einem großen Kontinent, der von Meer umgeben ist. Dabei sind alle Klimazonen vom ewigen Eis bis zur reinen Sandwüste vertreten. Endlose Wälder sind ebenso vorhanden wie dichter Dschungel, feuchtes Sumpfland oder karge Tundra. In allen Regionen ist eine Vielzahl von unterschiedlichen Tieren und Pflanzen beheimatet, darunter Eisbären, Mammuts, Säbelzahn tiger und eine Vielfalt riesiger den Dinosauriern ähnlicher Geschöpfe. Die Landschaften sind ursprünglich, dauerhafte Siedlungen selten. Der Nachthimmel ist übersät mit unzähligen Sternen, in denen die Völker die unterschiedlichsten Sternbilder erkennen. Arak Thalar hat zwei Monde, Thul'ra und Ur'khan.

Die Völker

Es gibt insgesamt sechs große intelligente Völker, die unterschiedliche Regionen von Arak Thalar besiedeln. Die Thalunar mit ihren drei Gruppen Crusor, Dalor und Monar sind menschenähnlich, vielseitig und fast auf ganz Arak Thalar zu Hause. Die Frond sind froschähnliche Wesen, sehr spirituell und bewohnen hauptsächlich die Regenwälder und



Sümpfe. Die Koria sind vielgestaltige Pflanzenwesen, naturverbunden und in den endlosen Wäldern beheimatet. Die Sylar sind echsenähnliche Wesen mit großer Nähe zu Maldrakar, die in den Bergen wohnen und die Nähe zu Vulkanen bevorzugen. Die Tark sind ameisenähnliche Wesen, begabte Handwerker und Krieger, die überwiegend unterirdisch leben. Die Vyndim schließlich sind fledermausähnliche Wesen, die in den Bergen und Wäldern leben und für ihren Blutdurst gefürchtet werden.

Staatliche Strukturen sind nur in Ansätzen vorhanden, zwischen den Siedlungsgebieten gibt es keine festgelegten Grenzen. Nur die Sippen der Monar (Thalunar) sind vollständig sesshaft in kleinen Ansiedlungen und betreiben Ackerbau und Viehzucht. Die anderen Völker pflegen mindestens teilweise eine nomadische Lebensweise als Jäger und Sammler. Die Monar ernähren sich durch Landwirtschaft, Viehzucht und Fischerei selbst. Durch Handel profitieren auch die anderen Völker davon.

Entwicklungsniveau

Arak Thalar ist eine Welt der Entwicklungsstufe 1. Die Völker von Arak Thalar kennen keine Schrift und keine Zahlen. Es gibt deshalb auch keine Aufzeichnungen. Wissen wird mündlich von Person zu Person weitergegeben und über die Generationen gewahrt. Historische Ereignisse werden in einfachen Bildern in den heiligen Höhlen der Erinnerung festgehalten, geografisches Wissen in künstlerisch gestalteten Karten. Dabei ist keine dieser Methoden besonders zuverlässig.

Technologie ist auf Arak Thalar nur in Ansätzen vorhanden, die Metallverarbeitung ist unbekannt. Werkzeuge werden zu unterschiedlichen Zwecken eingesetzt und sogar das Rad, der Wagen und große Werkzeuge zur Feldarbeit sind entwickelt. Auf Flüssen und an den Küsten setzen vor allem die Fischer von Arak Thalar einfache, meist floßähnliche Boote ein.

Handel

Handel wird vor allem von den Dalor betrieben. Der Wert von Waren wird in der „Währung“ Knochen (K) gemessen. Größere Mengen werden anhand der Finger bzw. Hände abgezählt. Aber auch der direkte Tauschhandel ist noch weit verbreitet. Gehandelt wird mit allen Waren, auch über größte Entfernungen, solange der Profit es

erlaubt. Auf den bewährten großen Handelswegen werden Tiere und Wagen zum Transport eingesetzt, aber auch kleine Schiffe und Flöße werden auf Flüssen und an den Küsten genutzt.

Magie und Medizin

Magie wird in Arak Thalar hauptsächlich von den Druiden und den Schamaninnen gewirkt. Die Magie ist dabei überwiegend naturbezogen. Während die Druiden versuchen, mit ihrem Verstand das Wesen der Natur zu ergründen, erspüren die Schamaninnen lieber die Wahrheit und treten in Kontakt zu den Naturgeistern. Druiden wollen ihr Wissen über den Körper vermehren und Krankheiten verstehen. Sie entwickeln neue Heilmethoden, die auch von anderen angewendet werden können. Schamaninnen lassen sich von ihrer Intuition und den Geistern leiten, um jedem Geschöpf gerecht werden zu können.

Religion

Neben den beiden großen Göttern Thala und Maldrakar sind auf Arak Thalar bislang 10 kleinere Götter bekannt, die von den Völkern unterschiedlich verehrt werden. Neben den Göttern bestehen noch die Naturgeister (z. B. Tiere, Pflanzen, Erde) und die Geister der Ahnen, die Unterstützung und Orientierung bieten können.

Sprachen

Die Sprachen der Völker sind allein durch ihre unterschiedlichen Abstammungsgeschichten sehr verschieden. Im Zeitalter des Schreckens war es für die Völker notwendig, zusammenzuarbeiten, um das eigene Überleben zu sichern. Aus dieser Zeit stammt auch eine gemeinsame Sprache, die bis heute bei Kontakten zwischen den Völkern genutzt wird.

Herrschaft und Gesetz

Die meisten Völker haben eine absolutistische Herrschaftsstruktur und werden von Häuptlingen, Königen oder Ältesten regiert. Wort und Wille der Herrschenden sind Gesetz. Einige Völker sind in Sippen oder Stämmen über unterschiedliche Regionen von Arak Thalar verstreut und haben keinen obersten Herrscher wie z. B. die Crusor. Andere sind streng hierarchisch organisiert und unterstehen alle einer Herrscherin wie z. B. die Tark. Allen Völkern gemeinsam ist das große Ansehen und die große Macht der Schamaninnen, die sogar die Entscheidungen von Königen überstimmen können.