



# I. EINLEITUNG

## 1. Was euch in Mythantika erwartet

Dieser Weltband „MythAntika“ spielt in der irdischen Antike - in der Antike aus unseren Geschichtsbüchern. Aber es werden ebenfalls die Mythen und Legenden aus der Zeit mit einbezogen. Dazu sind in dieser Welt ein paar Dinge anders gelaufen, um eine größere Vielfalt an Szenarien zu ermöglichen.

Zur Zeit der indogermanischen Wanderungen gab es ein globales Ereignis – genannt „das Leuchten“ - welches die Welt minimal, aber doch ausreichend veränderte, um Dinge in Gang zu setzen, die aus Mythen Realität machten.

Wesen aus anderen Welten traten in unsere Welt hinüber. Machtvolle Gestalten erschienen, ließen sich als Götter preisen und griffen leicht in die Geschicke der Menschen ein.

Und dann waren da noch die Gruppierungen, die auf unterschiedlichsten Wegen zu mehr Macht kamen, sei es durch die Inhalation oder den Verzehr von veränderten Dingen, sei es durch das Begreifen machtvoller Zusammenhänge oder durch die Gnade einer der Göttlichen. In der Welt von Mythantika nennen sie sich Druiden, Magierinnen, Zauberer, Alchemistinnen, Weise, Prophetinnen oder auch Priester. Und viele von ihnen sind diese Titel auch Wert.

Die Gegenwart dieses Weltenbandes spielt in einer Welt und einer Zeit, in der die machtvollen Kulturen der Antike alle grob gleichauf sind. Die Griechen raufeten sich zusammen und trotzten Rom. Die Karthager konnten ihre vernichtende Niederlage entgehen und haben heute noch ein Reich an der Nordküste Afrikas, die Perser sind zurück und die Ägypter wieder unabhängig. Und Rom richtet seinen Blick in Richtung Germanen und Kelten.

Es ist eine Welt voller großer Reiche, voller Kultur aber auch Barbarei. Es ist die Zeit der Eroberung und Entdeckung, aber auch eine Zeit für Politik und für Mystik.

Es gibt viel zu tun in Mythantika:

- *Schließt euch Gaius Iulius Caesar an, und verhelft Rom doch noch zu seiner verdienten Größe.*
- *Unterstützt Cleopatra, um alleinige Herrscherin Ägyptens zu werden.*
- *Werdet Teil einer karthagischen Expedition in den unbekanntesten Westen.*
- *Unterstützt das neu gewachsene Perserreich, um wieder zu der Großmacht zu werden, die sie einst war.*
- *Stürzt euch in die Wirren der hellenischen Zwiste und schlagt euch auf die Seite der Spartaner oder Athener um den hellenischen Bund zu dominieren.*
- *Helft Vercingetorix gegen die einfallenden Römer.*
- *Lebt eure Wildheit in einem der germanischen Stämme aus.*
- *Plündert Kleinasien als galatischer Kelte.*
- ...



## 2. Hinweise zum Buch

### 2.1. Fiktiv und historisch

Ich habe 2 Ziele mit diesem Buch verfolgt. Zum einen möchte ich spannende Geschichten in großen Kampagnen erzählen können und zum anderen ist dies eine wunder-volle Art und Weise Wissen zu vermitteln.

Denkt mal drüber nach. Was wisst ihr alles so an Details über die Welt eures letzten Rollenspiels?

- *Wie gut kennt ihr die Kulturen?*
- *Wie gut kennt ihr euch mit den wichtigen Personen aus?*
- *Welche unterschiedlichen Dinge der Welt kennt?*
- *Wie ist euer Wissen über die Geschichte der Völker?*
- ...

Und nun fragt euch mal, wie wertvoll dieses Wissen außerhalb des Spiels ist ... Kein Problem. Ich liebe diese nerdige Fähigkeit, Unmengen an Wissen in sich aufzu-saugen.

Und deshalb dachte ich mir, dass es doch cool wäre, wenn man im Spiel anstelle ganz vieler fiktiver Fakten ganz viele historische Fakten lernt.

Historische und fiktive Information werden in diesem Buch unterschiedlich formatiert:

Dies ist eine fiktive Information.  
Dies ist eine historische Information.

Und am Ende des Buches gibt es eine lange Quellenliste.

### 2.2. Gendergerechte Sprache

Gendern ist ein schweres Thema. Leider führen die meisten Lösungen zu schlecht lesbaren Text. Also mein Lesefluss stockt z.B. beim Gendersternchen immer.

Deshalb versuche ich - wo es Sinn macht - abwechselnd die männliche und weibliche Form zu verwenden.

Generell möchte ich hier aber sagen, dass immer alle Geschlechter angesprochen sind, es sei denn ich erwähne es ausdrücklich anders.





## II. QUELLEN

In diesem Dokument wurden folgende fremde Werke verwendet. Ich danke den Autoren und Autorinnen sehr für ihre Mühe und die freie Bereitstellung.

### 1. Schriftarten

- *PT public pack*  
Copyright (c) 2018, Paratype Inc (<https://paratype.com>),  
Copyright (c) 2018, Paratype Ltd
- *Trajanus Roman Font* über [www.fontspace.com](http://www.fontspace.com)  
Copyright [c] Roger White

### 2. Grafiken

- „Black decorative ornaments“  
Designed by Alvaro\_cabrera / Freepik
- „Hand drawn greece set“  
Designed by macrovector / Freepik