



Autor: Marco Behnke
Seitenumfang: 94

19. Februar 2008

Vorwort

Das hier vorliegende Buch stellt kein Rollenspielsystem im eigentlichen Sinne dar. Es ist vielmehr als eine Weltbeschreibung zu verstehen, die zusätzliche Regelerweiterung für beliebige existierende oder kommende Systeme zur Verfügung stellt. Die folgenden Kapitel beziehen sich in ihrer Verwendung auf das Rollenspielsystem ERPS¹, sind jedoch auch mit wenig Mühen auf andere Systeme zu übertragen.

Das in diesem Buch von mir vorgestellte Magiesystem ist unabhängig von Regelsystemen und braucht nicht angepasst, sondern kann so verwendet werden.

Die Verwendung dieser Spielwelt und seiner Inhalte erfolgt auf rein privater Ebene und darf nicht für kommerzielle Zwecke, also zum Verkauf und Vertrieb, kopiert werden.

Als großer Fan der Buchserie *Chronik der Drachenlanze* habe ich mich von der Faszination den Drachen gegenüber sehr anstecken lassen. Die beiden Buchtitel *Drachendämmerung*[2] und *Drachenkrieg*[1] haben in diesem Regelwerk nicht nur als Namensgeber Pate gestanden.

Einen besonderen Dank möchte ich an dieser Stelle André Trettin² aussprechen, ohne den ich ERPS niemals kennen und schätzen gelernt hätte.

Wozu wieder eine Spielwelt?

Weil es toll ist? Weil Spieler Abwechslung suchen? Weil ich mich verwirklichen möchte? Warum auch immer....

Wahrscheinlich ein bisschen von jedem. Als langjähriger Rollenspieler hat es mich gereizt meine eigenen Ideen zu verwirklichen und auch mit anderen Spielern zu teilen.

Wenn dieses Buch der Öffentlichkeit zur Verfügung steht, dann hat meine Welt schon einen langen Spieltestprozess durchlaufen und ich hoffe, dass auf diesem Weg viele Fehler und Unstimmigkeiten bereits behoben sind. Ich hoffe mit dieser Idee Anklang bei anderen Rollenspielern zu finden und in gemeinsamer Arbeit dieses System zu einer finalen Reife zu führen.

Wer mit mir in Kontakt treten möchte, kann das auf dem Wege der elektronischen Post³ tun:

Marco Behnke
marco@firegate.de

oder besucht einfach meine Homepage unter

<http://www.drachendaemmerung.de> bzw.
<http://forum.firegate.de>

In diesem Sinne frohes Schaffen und Spielen.
Marco Behnke

¹ERPS : Ernest Role Playing System

²<http://www.bangersoft.de>

³Email

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	ii
I Einleitung	1
1 Das Regelsystem	2
1.1 ERPS-Regelsystem	2
1.2 Charakterklassen - eine kleine Übersicht	2
1.2.1 Die Archetypen	2
1.3 Charaktererschaffung	3
2 Spielweltbeschreibung	4
2.1 Die Welt	4
2.2 Der Auftrag	4
2.3 In den nächsten Kapiteln	5
II Die Regeln	6
3 Charakterklassen	7
3.1 Einleitung	7
3.2 Kämpferklassen	8
3.2.1 Der klassische Krieger	8
3.2.2 Der Ordenskrieger / Paladin	9
3.3 Abenteurer/Glücksritter	11
3.3.1 Der Barde	11
3.3.2 Der Dieb	12
3.3.3 Der Glücksritter / Streuner	13
3.4 Der Waldläufer	14
3.4.1 Der klassische Waldläufer	14
3.4.2 Der Tiermeister	15
3.5 Magiebegabte	17
3.5.1 Der Magier	17
3.5.2 Der Beschwörer	18
3.5.3 Der Druide	19
3.5.4 Der Hexer / Die Hexe	20
3.5.5 Der Illusionist	21
3.5.6 Der Schamane	22
3.5.7 Der Seher / Wahrsager	23
3.6 Geweihte und Geistliche	24
3.6.1 Der Heiler	24

3.6.2	Der Priester / Kleriker	25
3.6.3	Der Mönch / Scholar	26
4	Die Rassen	27
4.1	Einleitung	27
4.2	Der Elf	28
4.3	Der Halbling	30
4.4	Der Mensch	31
4.5	Der Troll	32
4.6	Der Zwerg	34
4.7	Einschränkungen der Charakterklassen	36
5	Neue Fertigkeiten	37
5.1	Waffenfertigkeiten	37
5.2	Körperliche Fertigkeiten	37
5.2.1	Waffenlose Kampftechniken	37
5.3	Geistige Fertigkeiten	38
5.3.1	Chi	38
5.3.2	Geographie	38
5.3.3	Hexenbesen fliegen	38
5.3.4	Magische Spuren lesen	38
5.3.5	Stollennavigation	39
5.4	Psifertigkeiten	39
5.5	Sonstiges	39
5.5.1	Nachtsicht	39
6	Die Magie	40
6.1	Einführung	40
6.2	Spruchmagie	40
6.3	Wahre Magie	41
6.4	Illusionsmagie	41
6.5	Beschwörungen	41
6.5.1	Elementarwesen beschwören	42
6.5.2	Dämonen beschwören	42
6.5.3	Magische Wesen erschaffen	42
6.5.4	Geisterbeschwörung	42
6.5.5	Totenbeschwörung	42
6.6	Fluchmagie	42
6.7	Alchimie und Thaumaturgie	43
6.7.1	Allgemeine Alchimie	43
6.7.2	Die Runenmagie der Zwerge	43
6.8	In den nächsten Kapitel	44
III	Die Welt	45
7	Die Welt	46
7.1	Die 5 Reiche	46
7.1.1	Der Hohe Norden	46
7.1.2	Das Reich der Mitte	47
7.1.3	Die Südküste	47
7.1.4	Die Ostküste	47
7.1.5	Der weite Westen	47

7.2	Eine kleine Städteübersicht	48
7.2.1	Bergfried	48
7.2.2	Fischgrund	49
7.2.3	Patria Pacis	49
7.2.4	Pax Antares	49
7.2.5	Pax Epher	50
7.2.6	Pax Lucien	50
7.2.7	Pax Orgoth	50
7.2.8	Pax Par	51
7.2.9	Sturmfeste	51
8	Die Völker des Kontinents	52
8.1	Die Zwerge	52
8.1.1	Die Clans der Zwerge - ein kurzer Abriss	52
8.1.2	Zwerge und Götter und Geweihte	54
8.1.3	Der zwergische Paladin	54
8.2	Die Elfen	56
8.2.1	Die Völker der Elfen	56
8.2.2	Hochlandelfen - Steppenelfen	56
8.2.3	Waldelfen	56
8.2.4	Die Elfen und die Götter	56
8.2.5	Die schwarze Seele	57
8.2.6	Die Sprache der Elfen	58
9	Kräuterkunde	59
9.1	Wurzeln	59
9.2	Beeren	59
9.3	Gräser	59
10	Religion	60
10.1	Die Alten Götter	60
10.2	Die Neuen Götter	60
11	Das Tierleben	61
11.1	Haustiere	61
11.1.1	Hauskatze	61
11.1.2	Hund	61
11.2	Nutztiere	61
11.2.1	Kuh	61
11.2.2	Pferd	61
11.2.3	Hausschwein	61
11.3	Wilde Tiere	61
11.3.1	Wildschwein	61
11.3.2	Wild	61
11.3.3	Raubkatzen	61
12	Bestiarium	62
12.1	Wesen der Nacht	62
12.1.1	Bluttrinker	62
12.1.2	Grottenolm	62
12.2	Wesen des Tages	62
12.2.1	Drachenkrieger	62
12.3	Übernatürliche und Dämonen	62

12.3.1	Phantome	62
13	Maße, Gewichte, Währung - einige Werte	64
13.1	Maßeinheiten	64
13.2	Gewichte	64
13.3	Währung	64
13.4	Zum Verständnis	65
14	Geschichte und Legenden	66
14.1	Die Vier Zeitalter	66
14.1.1	Erstes Zeitalter: Drachenkrieg	66
14.1.2	Zweites Zeitalter: Herrschaft der Finsternis	67
14.1.3	Drittes Zeitalter: Der Umbruch	67
14.1.4	Viertes Zeitalter: Drachendämmerung	67
14.1.5	Zeitleiste	68
14.2	Die Mondkinder	70
14.3	Die Harlekine	70
14.4	Der Turm der Magier	70
14.5	Das Portal	70
14.6	Das Tal der Verlorenen und Verdammten	72
14.7	Helden und Schurken	73
14.7.1	Der Orden der schwarzen Rose	73
14.7.2	Die Sturmreiter	73
14.7.3	Die Freibeuter des Südens	73
14.7.4	Das Phantom der Ostküste	73
14.7.5	Die Ritter der Nordmark	73
14.8	Nachtklinge	73
IV	Anhang	I
	Weltkarte	II
	Literaturverzeichnis	III
	Abbildungsverzeichnis	IV
	Tabellenverzeichnis	IV
	Index	V
	Impressum	XI

In den nächsten Kapiteln



Die Einleitung stellt die Möglichkeit eines schnellen Einstiegs in das Spiel. In den folgenden Kapiteln stelle ich das ERPS-System in ein paar kurzen Sätzen vor und erläutere ein paar Änderungen, die ich daran vorgenommen habe. Dieses Buch enthält jedoch nicht das ERPS-Regelbuch⁴, dieses kann auf der deutschen ERPS Homepage⁴ kostenlos heruntergeladen werden, wenn man nach diesem spielen möchte. Es folgt eine Auswahl verschiedener im Spiel zur Verfügung stehenden Charakterklassen vor.

Im zweiten Kapitel der Einleitung folgt dann eine Einführung in die Welt, die die Charaktere erwartet (siehe S. 4). Hier gibt es eine kleine Übersicht über die Charaktermotivation; was zieht ihn ins Abenteuer etc.

Eine umfangreichere Beschreibung zum bekannten Kontinent, dessen Geschichte und Bevölkerung folgt weiter hinten in dem Kapitel „Die Welt“ (siehe S. 46).

⁴<http://www.erps.de>

Teil I

Einleitung

Kapitel 1

Das Regelsystem

1.1 ERPS-Regelsystem

Diese Spielwelt wurde mit der Vorgabe entwickelt, nicht an ein bestimmtes System gebunden zu sein. Da dies jedoch nicht immer möglich ist, habe ich mich an einigen Stellen an das ERPS¹ Regelsystem gebunden. Warum ich mich für ERPS entschlossen habe? Dazu hier ein Zitat des Autor:

ERPS ist ein „modernes“ System, welches Fertigkeiten über Attribute stellt, das keine Grade oder Stufen im klassischen Sinne kennt und nicht einmal Charakterklassen. Die freie Entfaltung eines Charakters, Verbessern von Fertigkeiten durch praxisnahe Anwendung und ein völlig offenes Magiesystem sind sicherlich die größten Pluspunkte von ERPS. Gerade das Magiesystem bietet ungeahnte Möglichkeiten, fordert allerdings auch ein bißchen mehr vom Spielleiter als klassische Magiesysteme.

ERPS ist also ein sehr modulares und freies System, welches man leicht in ein eigenes Setting setzen kann. Es glänzt durch die Abwesenheit von tausenden von spielrelevanten Zusatzbüchern, ein Grundregelwelt reicht für jahrelanges Auskommen.

Das ERPS-Regelsystem wird von mir an einigen Stellen erweitert werden. Diese Erweiterungen sind jedoch leicht an andere System anzupassen. Abweichungen zum ERPS-System sind unter anderem an folgenden Stellen zu finden:

- Erschaffung von Charakterklasse
- Erweiterung des Magiesystems um eine neue Form von Magie
- Rassenvor- und Nachteile
- ...
- Klassen- und Nachteile

1.2 Charakterklassen - eine kleine Übersicht

1.2.1 Die Archetypen

Als erstes folgt eine kurze Beschreibung einiger der zur Verfügung stehenden Archetypen. Diese Auflistung soll genügen, um einem kurzen Eindruck über die Funktionalität des Systems zu gewinnen. Das Kapitel *Charakterklassen* (siehe S. 7) stellt alle mit diesem Regelbuch zur Verfügung stehenden Charakterklassen vor.

¹Erne(a)st Role Playing Game : <http://www.erps.de>

Krieger

Der Krieger ist bewandert im Umgang mit der Waffe wie kein anderer Charakter. Seine Ausbildung hat ihn gelehrt selbst unter extremen Bedingungen einen klaren Kopf zu bewahren. Selbst die schwerste Rüstung behindert ihn nicht sonderlich in seinen Aktionen.

Krieger haben gelernt mit Zweihandwaffen zu kämpfen und wie sie effektiv ihre Gegner ausschalten. Sie sind ausdauernd und zäh. Während ihrer Ausbildung haben sie allerdings auch gesellschaftliche Fähigkeiten erworben, die ihnen in Friedenszeiten von Nutzen sind.

Magier

Der Magier hat von Kindesbeinen an gelernt die Natur zu kontrollieren. Er ist eins mit den arkanen Strömungen. Während seiner langen Ausbildungszeit wurde ihm beigebracht diese Stürme zu erkennen und für seine Zwecke zu formen. Magier sind intelligent und sinnesscharf. Ihnen entgeht nichts. Sie haben allerdings keine Kenntnisse im Umgang mit Waffen.

Ein weiterer Teil ihrer Ausbildung war das Studium alter Schriften und Folianten. Magier sind sprachbegabt und kennen Mundarten und Schriftzeichen, von deren Existenz andere Sterbliche noch nie etwas gehört haben.

Dieb

Heimlichkeit und Geschick sind die Disziplinen des Diebes. Dabei sprechen wir hier jetzt nicht von dem Straßenräuber oder dem Gelegenheits-Einbrecher. Der Dieb sieht in seinen Taten ein Ritual. Jede Aktion hat ihren eigenen Reiz und ihre eigene Atmosphäre. Er stiehlt meist nicht um der Beute willen, sondern um seine Grenzen zu erfahren und sich jedes mal von neuem zu übertreffen.

Für Diebe gibt es keine verschlossenen Türen oder versteckte Fallen. Ihr Instinkt hat ihnen bisher noch aus jeder Situation heraus geholfen.

1.3 Charaktererschaffung

Den genauen Ablauf und die verwendeten Mechanismen zur Charaktererschaffung sind dem ERPS-Regelwerk[4] zu entnehmen. Als Ergänzung dafür sind folgende Punkte zu berücksichtigen.

1. Nach dem Auswürfeln der Attribute, muss die Spielerrasse gewählt werden. Entstandene Vor- und Nachteile werden auf dem Charakterbogen vermerkt.
2. Anschließend entscheidet man sich für eine Charakterklasse, vermerkt ebenfalls die entstandenen Änderungen. Dann geht es weiter mit dem Steigern der Anfangsfertigkeiten.

Alle weiteren Regeln, wie z.B. angeborene Fähigkeiten usw. behalten weiter ihre Gültigkeit.

Kapitel 2

Spielweltbeschreibung

Eine Frage, die sich jeder Spieler zu Beginn stellt, ist doch die Frage: „Wo lebt mein Charakter? Was motiviert ihn?“

In den folgenden Abschnitten werden wir uns kurz mit der Spielwelt, in der die Charaktere leben und der Motivation, die die Charaktere durch das Abenteuer lenkt, beschäftigen. Diese Vorstellung soll nur eine kurze Einleitung in das Spielgeschehen darstellen. In späteren Kapiteln (ab S. 44) werden wir noch genauer auf das Umfeld des Spielsystems zu sprechen kommen.

2.1 Die Welt

Drachendämmerung spielt in einer sogenannten High Fantasy Welt. Wenig ist vergleichbar mit dem uns Bekannten und Akzeptierten. Die Welt wird bestimmt von uns fremden Kreaturen und Magie. Magie spielt eine der größten, wenn nicht sogar die größte Rolle.

Gerade ein Millennium ist seit der großen Befreiung vergangen und die Welt steht am Beginn eines neuen Zeitalters. Der Umbruch steht kurz bevor und die Propheten haben nichts Gutes zu berichten. Die Sterne kündigen die Rückkehr der Peiniger an, denn der Bannzauber beginnt sich aufzulösen. Längst vergessen ist das Wissen um seine Erschaffung und Erhaltung.

2.2 Der Auftrag

Die Motivation der Abenteurer kann vielerlei sein. Die Helden finden sich in einer Welt wieder, die in das Vorstadium der Apokalypse eingetreten ist. Niemand kann auch nur erahnen was hinter dieser Schwelle verborgen liegt. Viele Fragen gibt es, die zu klären sind.

Wo sind die Schriften und Bücher jener Ära, die das Geheimnis des Bannzaubers beherbergen? Die Magiergilden und insbesondere der Rat der 18 ist fieberhaft auf der Suche nach dem Wissen um seine Aufrechterhaltung und Erneuerung. Zu grausam wäre seine Auflösung und die damit verbundene Rückkehr der Urgewalten.

Die Armeen des Landes bereiten sich auf einen großen Krieg vor. Sollten die Magier nicht rechtzeitig eine Lösung des Problems beibringen können, wird die Entscheidung in gewaltigen Schlachten fallen. Damit man überhaupt eine Chance im Kampf hat, ist es wichtig, dass die magischen und geweihten Waffen der Krieger des zweiten Millenniums wiedergefunden werden, falls sie nicht zerstört wurden.

Zu guter letzt darf man nicht vergessen, dass die Helden zu Beginn des Spiels ein Haufen unerfahrener Chaoten sind, die in ihrer Zukunft ihre Legenden sehen. Doch es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen und wer es zu etwas bringen will, der sollte zumindest einen halbwegs gefüllten Geldbeutel und Magen haben.

2.3 In den nächsten Kapiteln



In dem Kapitel *Charakterklassen* (siehe S. 7) stelle ich alle mit dieser Spielweltbeschreibung zur Verfügung stehenden Charakterklassen vor. Zu jeder Klasse gibt es einen Hintergrund, sowie eine ausreichende Einführung in das Rollenspiel des Charakters. Gleichzeitig werde ich noch die typischen Attribute und Fertigkeiten jeder Klasse beschreiben.

Neben verschiedenen Klassen dürfen in einem Rollenspiel natürlich die Rassen nicht fehlen. Es gibt letztendlich nicht nur Zwerge und Krieger, sondern auch Zwergenkrieger etc. Das Kapitel *Die Rassen* (siehe S. 27) beschreibt diese.

Anschließend gehen wir im Kapitel *Neue Fertigkeiten* (siehe S. 37) auf die mit diesem Regelbuch neu erscheinenden Fertigkeiten ein. Wer diese Fertigkeiten verwenden kann, ist in den Abschnitten *Charakterklassen* und *Rassen* nachzulesen (siehe S. 7 und S. 27).

Das Kapitel *Die Magie* (siehe S. 40) ist den arkanen Künstlern unter den Spielern gewidmet. Hier folgen Beschreibungen der Anwendung von Magie und bekannten Zaubersprüchen. Ein kleiner Teil des Kapitels beschäftigt sich mit der Wissenschaft der Alchimie. Genauere Beschreibung der einzelnen Kräuter und Gewächse befinden sich in dem Kapitel *Kräuterkunde* (siehe S. 59).

Teil II

Die Regeln

Kapitel 3

Charakterklassen

3.1 Einleitung

In den ersten Kapiteln haben wir bereits die drei grundlegenden Abenteurerklassen vorgestellt, die in keinem High Fantasy Rollenspiel fehlen sollten: Krieger, Magier und Dieb.

Der folgende Abschnitt stellt nun die mit diesem Regelwerk erscheinenden Charakterklassen in ihrer Fülle vor und gibt damit sowohl dem Spieler als auch dem Spielleiter ein kleines Sammelwerk für ihre Abenteurrunde mit. Das diese Sammlung nicht als vollständig zu betrachten ist, brauche ich wohl nicht extra zu betonen. Es obliegt der Absprache zwischen Spieler und Spielleiter weitere Klassen zu kreieren oder gänzlich auf eine zu verzichten.

Das nächste Kapitel (ab S. 27) stellt die zur Verfügung stehenden Rassen vor.

Jede Klassenbeschreibung folgt der unten aufgelisteten Struktur.

Beschreibung: Umfassende Beschreibung der Charakterklasse

Wesen: rollenspieltechnische Hinweise für den Spieler; Beschreibung der allgemeinen Wesenszüge, Stärken und Schwächen

Ausbildungsweg: Wie erfolgte die Ausbildung? Wann begann diese, wie lange dauerte sie?

Vorzüge / Nachteile: Hier stehen Informationen über Fertigkeiten, die die Charakterklasse besser oder schlechter beherrscht

Besonderes: Hier wird etwas stehen, falls die Charakterklasse Besonderheiten, wie z. B. besondere Fähigkeiten besitzt oder über spezielle Eigenarten verfügt.

3.2 Kämpferklassen

3.2.1 Der klassische Krieger

Beschreibung

Der Archetyp Krieger ließe sich mühelos noch weiter klassifizieren, doch würde dies nur mehr Namen für ein und die selbe Person in anderer Kleidung mit sich bringen.

Wer kennt ihn nicht, den stolzen Krieger der Palastgarde, den königstreuen Ritter, den aufbrausenden Hochlandbarbaren oder aber den Söldner für den Ehre einfach nur eine Frage des Lohnes ist. All diese zählen wir zur Klasse des Kriegers.

Sie haben alle eines gemeinsam: Eine hervorragende Ausbildung an den Waffen.

Krieger ziehen aus vielerlei Gründen auf Abenteuer. Der Ritter zieht aus, um auf Geheiß seines Königs einen flüchtigen Schwerverbrecher zu fassen oder aber auf einer Queste ein seltenes und doch wichtiges Artefakt zu bergen. Der Barbar wird sich mit Sicherheit auf einer Reise befinden, um neue Gegenden kennenzulernen oder er ist der Sohn des Häuptlings und er muss sich in der Welt beweisen, bevor er dessen Nachfolge antreten kann. Und was den Söldner betrifft...



Wesen

Ausbildungsweg

Vorzüge / Nachteile

Besonderes

3.2.2 Der Ordenskrieger / Paladin

Beschreibung

Der Ordenskrieger/Ordensritter oder auch besser bekannt als Paladin steht als Symbol für den kriegerischen Arm der Kirche. Vom Prinzip her ist ein Paladin natürlich auch nicht viel anders als der bereits beschriebene Krieger. Doch es gibt feine Unterschiede, die eine weitere Klassifizierung rechtfertigen: Der Paladin kämpft im Namen der Götter und ist somit von ihnen bevorzugt. Oder auch anders gesagt: Er kämpft im Namen der Kirche und darf sich auch mal mehr erlauben.

Wie die Priester auch verfügt der Paladin über die Gabe seiner Götter in Form von Wundern um Hilfe zu bitten. Dabei ist diese Kraft oder besser gesagt die Begünstigung nicht so weit fortgeschritten wie die eines wirklichen Geistlichen. Schließlich liegt die Stärke des Paladins im Führen der Klinge.

Der Paladin ist unterwegs, um auf der einen Seite das Wort seines Gottes oder seiner Götter zu verbreiten. Auf der anderen Seite ist er ständig auf der Suche nach Zeichen, die die Götter auf der Welt hinterlassen haben, meist in Form von heiligen Reliquien.

Paladine genießen ein hohes Ansehen in der Bevölkerung und werden von der Kirche hervorragend ausgestattet.



Wesen

Paladine sind edle Kämpfer für die Gerechtigkeit. Sie treten für die Bedürftigen ein und preisen das Wort ihrer Götter. Das jedenfalls erzählen die Paladine von sich. In der Praxis beschränkt sich ihre Tätigkeit jedoch meist auf letzteres. Von diesem Vorurteil seien jedoch nicht alle betroffen. Unter den Paladinen gibt es immer noch jene noblen Recken, von denen die Legenden berichten.

Ausbildungsweg

Kinder aller Bevölkerungsschichten und egal welchen Geschlechts können bei einem Alter von 5 Jahren in die Kirche zur Ausbildung gebracht werden. Dort werden sie von den Priestern aufgenommen und im Laufe ihrer Ausbildung den verschiedenen Berufungen zugeteilt. Die Grundausbildung im Tempel dauert 7 Jahre. In diesen Jahren lernen die Kinder Lesen, Schreiben und Rechnen, werden gesellschaftlich geschult und in Fremdsprachen unterrichtet.

Kinder, die dann zum Paladin ausgebildet werden sollen, werden mit dem 12. Lebensjahr zum Knappen ernannt. Von nun an beginnt ihre Grundausbildung im Kampf und im Reiten, die erst im Alter von 18 Jahren ihr Ende finden wird. Parallel dazu werden sie im Tempel von den Priestern im Wirken von Wundern geschult.

Erreicht der junge Schüler den Rang eines Paladins, so muß er sich fortan auf einer 2-jährigen Reise beweisen. Hierzu erhält er gerade mal das Nötigste. Von nun an muß er sich auf sich allein verlassen.

Kehrt er von der Reise zurück und ist stark im Glauben geblieben, so wird er in den Tempel als vollwertiger Paladin aufgenommen.

Vorzüge / Nachteile

Paladine, die auf dem rechtschaffenden Wege wandern, sind in der Lage um Wunder von ihren Göttern zu bitten, verlassen sie diesen Weg, werden sie vorübergehend von ihren Göttern verlassen.

Paladine können einfache Wunder wie *Wunden heilen* oder *Magie erkennen* erlernen oder aber auch um Wunder bitten, die sie im Kampf stärken.

Besonderes

Paladine erhalten eine Reihe von Auflagen, die ihnen von ihrem Glauben und ihrer Kirche nicht nur auferlegt sind, sondern die sie in ihrem Wesen verewigt haben.

- Ein Paladin betet mindestens 3 mal pro Tag zu den Göttern und dankt ihnen für den Rat und den Beistand, den sie ihm auf seinen Reisen gewähren
- Ein Paladin wird niemals von sich aus einen Kampf beginnen, auch nicht wenn er dazu herausgefordert wird. Er wird sich allerdings sehr wohl auf eine Verteidigung vorbereiten; eine Ausnahme stellt der Kreuzzug dar. Er wird auch niemals einen unbegründeten Kampf führen.
- Ein Paladin der kämpft, wird diesen Kampf ehrbar durchführen. Er wird keinen Gegner mit einer Übermacht angreifen und auch nicht gegen Gegner vorgehen, die ihm offensichtlich unterlegen sind.

Es sei noch zu berücksichtigen, dass die Aufgabe des Paladins nicht hauptsächlich darin liegt, Gläubige zu finden und zu bekehren, die ist vorrangig die Aufgabe der Kleriker. Der Paladin hat das Wort der Götter zu schützen und darüber zu wachen, dass es erhalten und nicht geschmälert wird. Hauptsächlich wird er jedoch der Aufgabe folgen, die ihm der Tempel auferlegt hat.

3.3 Abenteurer/Glücksritter

3.3.1 Der Barde

*Wo ich bin gefällt es mir, doch will ich nicht lang bleiben
Doch wo ich nie gewesen bin, dort will ich verweilen*

Beschreibung

Egal ob Poet, Minnesänger oder Musiker, sie alle sind Barden und fröhnen der Kunstrichtung Musik und Dichtung. Hoffnungslos romantisch und mit unbeschreiblicher Vorstellungskraft gesegnet, so sehen sich jedenfalls die meisten Barden.

Unter ihnen gibt es selbstverständlich auch die wandernden Musiker. Sie begleiten Abenteurergruppen, immer auf der Suche nach neuen Geschichten.

Die Barden sind es, die die Geschichten weitererzählen und neue Legenden schaffen. Vielleicht liegt in ihrem Wissen noch ein wichtiger Schlüssel für die Zukunft?

Wesen

Barden sind von Grund auf aufgeschlossen. Es liegt in ihrer Natur auf die Menschen zuzugehen und sich mit ihnen zu unterhalten. Auf diese Art und Weise nehmen sie Informationen auf. Einen schlecht gelaunten Barde wird man ebenso oft treffen wie einen riesenwüchsigen Zwerg, eigentlich nie und es bedarf schon einer besonderen Einwirkung von Außen, um dies zu bewerkstelligen.

Ausbildungsweg

Das Talent eines Barden wird sich schon im frühen jugendlichen Alter zu erkennen geben. Musikalisches Talent, Redegewandheit und die Kunst zu dichten und zu schreiben zeichnen einen jungen Barde aus. Meist wird er dann die Hilfe eines erfahrenen Barden aufsuchen und bei ihm in die Lehre gehen. Mindestens genauso viele bringen sich alles nötige selber bei.

Als nächstes wird es ihn in die Ferne ziehen, wo er sich einer Gruppe von Abenteurern anschließen wird, dies ist der zweite und letzte Teil seiner Ausbildung. So lernt er die Welt kennen, bildet seine Talente weiter und wird Geschichten schreiben.

Vorzüge / Nachteile

Besonderes



3.3.2 Der Dieb

Beschreibung

Heimlichkeit und Geschick sind die Disziplinen des Diebes. Dabei sprechen wir hier jetzt nicht von dem Straßenräuber oder dem Gelegenheits-Einbrecher. Der Dieb sieht in seinen Taten ein Ritual.

Jede Aktion hat ihren eigenen Reiz und ihre eigene Atmosphäre. Er stiehlt meist nicht um der Beute willen, sondern um seine Grenzen zu erfahren und sich jedes mal von neuem zu übertreffen.

Für Diebe gibt es keine verschlossenen Türen oder versteckte Fallen. Ihr Instinkt hat ihnen bisher noch aus jeder Situation heraus geholfen.

Wesen

Ausbildungsweg

Vorzüge / Nachteile

Fast jeder Dieb ist ein Mitglied *der Schatten*. Die Schatten sind die Kontinentweite Gilde der Diebe. Mitglieder dieser Gilde können jederzeit auf deren Hilfe bauen. Ob es nun um Unterstützung, Unterschlupf, Transportmöglichkeiten oder einfach nur Informationen geht. Im Gegenzug „spendet“ jeder Dieb einen Zehnt seines „Verdienstes“ der Gilde. Um die Loyalität ihrer Mitglieder zu wahren, werden die Neuankömmlinge magisch an den Gildenrat gebunden. Dieses macht es dem Einzelnen unmöglich ihnen gegenüber die Unwahrheit zu sprechen.

Gildenlose Diebe haben es schwer. Sie stehen nicht unter territorialer Kontrolle und können nicht auf die Unterstützung der Gilde oder deren Mitglieder bauen, unter ihnen gelten sie als geächtet. Im Gegenzug können sie ihre Einkünfte für sich behalten.

Besonderes



3.3.3 Der Glücksritter / Streuner

Beschreibung

Für den Glücksritter gibt es viele Namen und er tritt in mindestens so vielen Variationen in den unterschiedlichsten Gegenden auf. Er ist ein Kind der Strasse, ein Abenteurer, ein Wanderer und letztendlich auch ein Freibeuter auf der See. Der typische Mantel und Degen Held eben.

Wir sehen hier vor uns die typischen Bilder der Menschen, die niemals das Abenteuer missen wollen, die es nicht ertragen können lange an einem Ort zu verweilen oder aber in ihrer Freiheit eingeschränkt zu werden.

Wesen

Ein großes Maul hat er wohl und mit der Wahrheit nimmt er es auch nicht immer zu ernst. Und wenn es mal drauf an kommt, dann nimmt er auch schon mal die Beine in die Hand. So jedenfalls wird man einen Streuner meist erleben.

Im Laufe seiner Abenteurerkarriere wird er jedoch versuchen, und das sehr erfolgreich, von seinen Weggefährten zu lernen, was zu lernen ist. Und früher oder später wird er merken, dass der Weg nach vorne auch zum Ziel führen kann.



Ausbildungsweg

Es gibt keine bessere Ausbildung zum Glücksritter, als die Straße selbst. Hier lernt der Glücksritter von Kindesbeinen an auf eigene Faust zu überleben. Obwohl sein Überlebenstraining in den ersten Jahren wohl hauptsächlich aus Nahrungsbeschaffung besteht. Mit sehr großer Wahrscheinlichkeit ist er in den ersten Jahren auch in Waisenhäusern untergekommen, wo er mit Glück einige Kenntnisse in Wort und Schrift gelernt hat, lange geblieben sein wird er dort jedoch nicht.

Vorzüge / Nachteile

Besonderes

3.4 Der Waldläufer

3.4.1 Der klassische Waldläufer

Beschreibung

Jäger und Sammler, Fährtenleser, ein Kind der Wildniss. Waldläufer verstehen sich auf das Überleben in der Wildniss und im Wald. Sie verstehen die Fährten wilder Tiere zu lesen und sie verstehen es, Spuren im Wald zu deuten.

Im Grunde seines Herzens ist der Waldläufer ein geselliger Typ, auch wenn er nach außen hin einen Einzelgänger reflektiert. Doch die Meinung, die die gemeine Bevölkerung von diesem verschrobeneren grünen Männchen hat, ist prägend für sein Auftreten.



Wesen

Obwohl der Waldläufer allgemein hin als Einzelgänger und verschrobener Einsiedler gilt, so lernen diejenigen, die mit ihm Freundschaft schließen, eine ganz andere Seite kennen. Er ist Freunden gegenüber aufgeschlossen und weiß sich in eine Gruppe einzugliedern. Er bietet seine Dienste an, wo er kann, bringt jedoch auch ein gesundes Maß an Misstrauen an den Tag, wenn ihm etwas suspekt erscheint.

Der Waldläufer ist niemand, der intuitiv handelt. Jeder Schritt ist geplant und weitergedacht, immer auf mögliche Folgen fixiert. Wer jetzt denkt, dass der Waldläufer langsam handelt, der liegt falsch, denn der Waldläufer kalkuliert schnell und zuverlässig.

Ausbildungsweg

Die Ausbildung des Waldläufers erfolgt, wer hätte es gedacht, im Wald. Waldläufer gehen nicht auf die Suche nach neuen Schülern, sie erwarten vielmehr, dass diese den Weg zu ihnen finden. Bevor der Waldläufer den Schüler annimmt, muss dieser eine Aufnahmeprüfung bestehen. Diese besteht meist aus verschiedenen Jagd- und Suchaufgaben im Wald. Fällt diese erfolgreich aus, ist der halbe Weg schon gemacht. Der zukünftige Schüler muss den Lehrmeister nur noch überzeugen, warum er gerade ihn als Lehrling annehmen soll. Im Normalfall hat ein Waldläufer immer 3 bis 4 Schüler in seinem Haus.

Nach Ende der Ausbildung, im Regelfall nach 5 Jahren, verabschiedet sich der Schüler von seinem Lehrmeister und zieht auf eine mindestens 10-jährige Wandertour, um fremde Gegenden, Tiere und Pflanzen kennen zu lernen. Anschließend suchen sich die meisten Waldläufer eine ruhige Waldgegend und lassen sich nieder, um ihr Wissen an andere weiterzugeben oder stellen sich in den Dienst von ansässigen Fürsten. Nur wenige bleiben weiter auf dem Pfad des Abenteurers.

Vorzüge / Nachteile

Dem Waldläufer ist es möglich, selbst dann noch Spuren zu erkennen, wenn der menschliche Verstand bereits versagt. Er erhält magisches Spuren lesen (+1) und kann die Fertigkeit Jagen erlernen. Genaue Informationen zu neuen Fertigkeiten sind im Abschnitt *Neue Fertigkeiten* (siehe S. 37) zu finden.

Besonderes

3.4.2 Der Tiermeister

Beschreibung

Obwohl er viel mit dem Waldläufer gemeinsam hat, so gibt es doch auch ein paar gravierende Unterschiede. Während der Waldläufer zwar in der Lage ist, aus dem Verhalten der Tiere zu schließen, hat der Tiermeister jedoch gelernt mit ihnen zu kommunizieren.

Der Tiermeister scheint über übersinnliche Fähigkeiten zu verfügen, die ihm eine Kommunikation mit Tieren oder „intelligenten“ Pflanzen erlaubt.

Tiermeister ziehen nur aus zwei Gründen in das Abenteuerleben, entweder er ist auf einem Vergeltungszug für eine große Missetat, die den Tieren seines Waldes widerfahren ist oder er ist auf der Suche nach seinem Schüler.

Wesen

Haftet dem Waldläufer das Bild des Einzelgängers an, so stellt der Tiermeister den typischen Einzelgänger dar. Ihm fällt es schwer, Kontakte zu anderen Menschen aufzubauen. Seine Welt und seine Gefährten sind die Tiere. Eine Freundschaft zu einem Tiermeister baut sich nur langsam auf und erfordert ein hohes Maß an Geduld und Vertrauen. Sollte man den Tiermeister darin enttäuschen, hat man ihn sich zu einem erbitterten Feind gemacht. Eine aufgebaute Freundschaft bleibt ein Leben lang erhalten und der Tiermeister ist ein loyaler Freund.

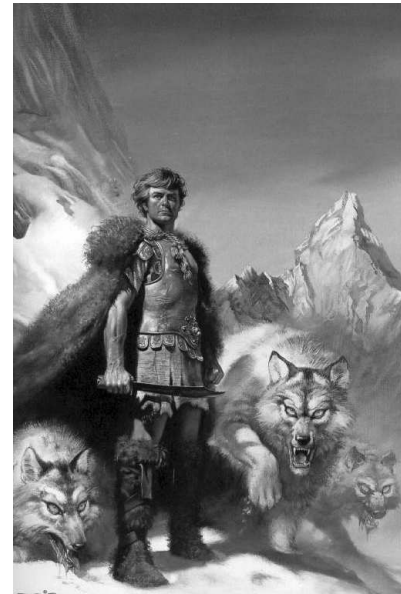
Tiermeister schließen sich nichts desto trotz öfters Abenteurergruppen an. Nämlich immer dann, wenn sie auf Wanderschaft gehen (siehe oben). Er wird sie in jedem Fall als seine Gefährten akzeptieren und wenn er es als nötig und sinnvoll erachtet, seine Dienste und Fähigkeiten anbieten. In jedem Fall steht er der Gruppe loyal gegenüber, so lange er das Gefühl hat, sich auf sie verlassen zu können. Verlässt ihn das Gefühl, so wird er sie in der nächsten Nacht still und heimlich verlassen.

Ausbildungsweg

Größer könnte der Gegensatz zum Waldläufer nicht sein. Niemand kommt zu einem Tiermeister, um bei ihm zu lernen. Vielmehr findet der Tiermeister seine Schüler und das auf nicht ganz konventionelle Art und Weise. Jeder Tiermeister bildet in seinem Leben nur einen Schüler aus und hält zu diesem sein Leben lang einen engen Kontakt.

Irgendwann wird der Tiermeister von einem Traum heimgesucht, der ihn mit seinem zukünftigen Schüler bekannt macht. Er bekommt vage Visionen über den derzeitigen Aufenthaltsort, sollte diese schon geboren sein, und sein Aussehen. Ab dem nächsten Tag begibt sich der Tiermeister auf eine lange Wanderschaft, die bis zur Findung seines Schülers andauert. Dies könnte sich natürlich umso schwieriger gestalten, sollte der Zukünftige erst in kurzer Zeit geboren werden.

Hat er seinen Schüler gefunden, dieser wird zum Zeitpunkt des Findens zwischen einem Monat und 5 Jahren alt sein, überzeugt der Tiermeister die Eltern des Kindes von dessen Talent. Sollte ihm dies gelingen, zieht er mit seinem neuen Schüler zurück zu seiner Wohnstätte und beginnt die Ausbildung. Ein Tiermeister der seinen Schüler zu spät findet - Kinder über 5 Jahre haben nicht mehr die Gabe die Sprache des Waldes zu lernen - oder aber die Eltern nicht von dessen Talent überzeugen kann, wird ebenfalls wieder zurückkehren und ein normales Leben fortsetzen, er wird allerdings niemals wieder eine Vision von einem Schüler bekommen und somit auch nie einen Nachfolger ausbilden.



Vorzüge / Nachteile**Besonderes**

Tiermeister haben die besondere Fähigkeit, mit Tieren kommunizieren zu können.

Besonders alte Tiermeister ziehen noch einmal los, um ihre letzte Ruhestätte aufzusuchen. Diese ist niemanden bekannt, der jetzt noch unter uns weilt, und dem Sterbenden offenbart sie sich auch erst in den letzten Wochen seines Lebens. An diesem geheimnisumwobenen Ort legt er sich zur letzten Ruhe nieder. Seine Seele vereint sich mit dem großen Geist der Tierwelt und er wird im Moment seines Todes im Körper eines Tieres wiedergeboren.

3.5 Magiebegabte

3.5.1 Der Magier

Beschreibung

Der Magier hat von Kindesbeinen an gelernt die Natur zu kontrollieren. Er ist eins mit den arkanen Strömungen. Während seiner langen Ausbildungszeit wurde ihm beigebracht diese Stürme zu erkennen und für seine Zwecke zu formen. Magier sind intelligent und sinnesscharf. Ihnen entgeht nichts. Sie haben allerdings keine Kenntnisse im Umgang mit Waffen.

Ein weiterer Teil ihrer Ausbildung war das Studium alter Schriften und Folianten. Magier sind sprachbegabt und kennen Mundarten und Schriftzeichen, von deren Existenz andere Sterbliche noch nie etwas gehört haben.

Wesen

Der Magier ist ein ewiger Student. Er hat sein Leben der Magie gewidmet. Sein Studium der Magie hat ihm die Macht seiner Kunst gelehrt, er weiß sie mit Bedacht einzusetzen und ist sich ihrer Gefahren bewusst. Die meisten Magier betrachten sich als Wissenschaftler und Magie als Wissenschaft, sie würden sich niemals dazu hinreißen lassen, sie verschwenderisch oder gar prahlerisch zu nutzen.

Ausbildungsweg

Das Studium der Magie ist ein langer und schwerer Ausbildungsweg. Nur wenige Schüler der Akademien können sich rühmen am Ende auch einen verbrieften Abschluss in Händen zu halten. Die meisten werden früher oder später in einer der Prüfungen scheitern und fortan dem Selbststudium verfallen und als reisende Forscher unterwegs sein oder als wissenschaftliche Mitarbeiter in der Akademie ihr Studium der Magie fortsetzen, sich somit von Prüfung zu Prüfung schleppen, in der Hoffnung doch noch mal den Abschluss zu erreichen.

Das magische Potential muss bereits in frühen Jahren erkannt und gefördert werden, um es voll ausschöpfen zu können. Im Regelfall beginnt die Ausbildung des neuen Schülers nach bestandenem Aufnahmetest mit ca. 4 Jahren. In den ersten 10 Jahren lernt der Schüler neben einigen niederen Magieübungen zum Erhalt des Potentials hauptsächlich allgemeines Wissen der Wissenschaften Mathematik und Alchimie und lernt Sprachen, Lesen und Schreiben und Magietheorie.

Vorzüge / Nachteile

Der Magier kann Sprüche aus nahezu allen Psi-Bereiche mit Ausnahme von Dimension und Beschwörung erlernen. Zu Spielbeginn wählt er frei 3 Zauber aus der Liste aus.

Besonderes

Jeder Magier muss zu Beginn des Spieles wählen, ob er einem Zirkel angehört oder ein freier Magier ist (siehe dazu das Kapitel *Die Magie* ab S. 40), und ob er einen Abschluss gemacht hat oder nicht.

3.5.2 Der Beschwörer

Beschreibung

Erst einmal denkt jeder bei der Bezeichnung „Beschwörung“ an schwarze Magie. Man denkt an Dämonen, Geister, Unholde und Elementarwesen. Also an alles Übernatürliche, was die eigene Phantasie so her gibt.

Und was soll ich sagen, sie haben alle Recht. Das ist exakt das Gebiet, mit dem sich dieser Zweig der Magiewirker beschäftigt und damit ist in der Vergangenheit so mancher Beschwörer nicht zu Unrecht auf dem Scheiterhaufen einer seelischen Grundreinigung unterzogen worden.

Doch wir wollen nicht gleich alle auf einmal zum Teufel wünschen. Die Gilde der Beschwörer teilt sich ebenso wie die Gilde der Magier in verschiedene Ausrichtungen auf und die meisten beschäftigen sich, zum Wohle aller, mit der weißen Magie. Also die Beschwörung der Geister der Toten für Befragungszwecke oder die Erschaffung von übernatürlichen Wesen für Botengänge. Trotz allem bleiben natürlich noch die Individuen, die der Schwarzmagie frönen und diese gilt es zu meiden.

Wesen

Stumm und verschlossen. Dies sind wahrscheinlich die ersten Eindrücke, die man von einem Beschwörer bekommen wird und wahrscheinlich auch meist die Einzigen. Selten wird er sich ungefragt an einer Diskussion beteiligen und seine Meinung äußern. Viel näher liegt es ihm, alles was gesagt wird, sich zu merken. Spricht man ihn an und fragt ihn etwas, so antwortet er in kurzen, aber präzisen Sätzen oder aber in einer so komplizierten Formulierung, dass es besser wäre, man hätte gar nicht gefragt, denn hinterher versteht man weniger als vorher.

Ein Beschwörer der sich einer Gruppe von Abenteurer angeschlossen hat, wird ihnen gegenüber ein wenig aufgeschlossener sein. Er weiß, dass es nötig ist im Team zu arbeiten, damit er in Notsituationen auf ihre Hilfe setzen kann. Geheimnisse wird er nichts desto trotz eher für sich behalten, die anderen wissen eh nicht damit umzugehen.

Ausbildungsweg

Vorzüge / Nachteile

Der Beschwörer kann nur die Psi-Bereiche Elemente und Beschwören erlernen. Beschwörer sind im Umgang mit Elementarwesen und Dämonen geschult und zeigen keine Furcht vor ihrem Erscheinen und Auftreten. In Gegenwart dieser Wesen erhalten sie einen Bonus auf Geistige Stabilität (+2).

Besonderes



3.5.3 Der Druiden

Beschreibung

Verkannt, missverstanden und ignoriert. Besser kann man den Druiden wahrscheinlich nicht beschreiben.

Von allen anderen Magiebegabten wird der Druiden eher mit einem Lächeln bedacht. Nur all zu gut kennen sie das Bild des Mistel schneidenden Alten. Dabei sollte man seine Macht nicht unterschätzen. Die Druidenzirkel haben über die Jahrhunderte einen Fundus an historischem Wissen angesammelt, bei dessen Anblick, und dies ist nur bildlich gesprochen, denn Druiden geben ihr Wissen nur mündlich weiter und schreiben es nicht nieder, die Gelehrten erblassen würden.

Vom einfachen Volk wird der Druiden meist als männliches Gegenstück der Hexe genannt. Mit diesem Vorurteil kämpfen die Zirkel schon seit ihrer Entstehung.

Wesen

Ausbildungsweg

Die Druidenzirkel suchen ihre Schüler im einfachen Volk, alle anderen sind zu weit weg vom echten Leben. Meistens suchen sie Waisenhäuser auf und unterhalten sich dort mit den Kindern. Die Kinder, die sich als würdig und geeignet für eine Ausbildung erweisen, werden von den Zirkeln adoptiert. Bei der Auswahl der Kinder wird darauf geachtet, dass sie nicht über 6 Jahren sind, ein gutes Verhältnis zu Tieren und der Natur zeigen und von einem ungestillten Wissensdurst getrieben werden. Die Ausbildung eines Druiden dauert im Grunde ein Leben lang, würde jedenfalls der Druiden sagen, fragt man ihn direkt, man hat nie zu Ende gelernt. Grundsätzlich gilt aber, dass die Grundausbildung ca. 8 Jahre dauert. In dieser Zeit lernt der Schüler alles notwendige Grundwissen in Naturkunde, Wissenschaft und Zauberei.



Vorzüge / Nachteile

Besonderes

3.5.4 Der Hexer / Die Hexe

Beschreibung

Hexe! Dieses Wort treibt der Menschheit die Panik in die Augen. Wer an Hexe denkt an Flüche, wer Hexer hört sieht den Schwarzmagier vor Augen.

Kein Archetyp ist gefürchteter und wahrscheinlich mehr gehasst als dieser. Dabei sehen sich die Hexen verkannt. Ihre Absichten gleichen sich in keiner Weise mit dem Bild, das man von ihnen auf dem Banner trägt.

Doch woran erkennt man Hexen? Junge Hexen sind grundsätzlich bildschön und alte Hexen haben eine krumme Nase. Naja, stimmt auch nicht immer, aber kann will man schon gegen Vorurteile machen.

Wesen

Das Wesen einer Hexe ist so wandelbar wie das Schicksal dieses Kontinents. Ihr Gemüt ist von ihrer Tagesform abhängig und meist wird man die Wahrheit nicht erkennen, denn Hexen sind zu dem sehr gute Schauspieler und verstehen es, ihre Mitmenschen zu manipulieren. Entweder durch ihren Charme oder aber durch Magie.

Man sollte sich jedoch nie den Zorn einer Hexe auf sich ziehen, denn dieser wird immer auf einen zurück kommen und das dann meist in Form eines Fluches.



Ausbildungsweg

Hexen suchen sich keine Schüler. Das Wissen wird nur innerhalb der Familien weiter gegeben. Dabei ist es jedoch nicht zwingend notwendig, dass der Partner ebenfalls ein Hexer oder eine Hexe ist, damit die Kinder die magische Veranlagung erben, ein Elternteil reicht aus.

So ungefähr im Alter von 6 Jahren beginnt die Ausbildung der jungen Schüler. Um das magische Potential der Kinder zu aktivieren, bedarf es eines besonderen Rituals. Der Hexenerlternteil tritt mit seinem Kind oder seinen Kindern, so es Zwillinge sind, eine Reise zur alljährlichen Hexennacht an. Diese findet immer zum Jahreswechsel statt.

Vorzüge / Nachteile

Während ihrer Ausbildung lernen die Hexen auf Besen zu fliegen (+1). Eine genaue Beschreibung dieser Fertigkeit ist im Kapitel *Neue Fertigkeiten* (siehe S. 37) zu finden.

Besonderes

Die Hexe wählt sich während ihrer Ausbildung einen Vertrauten. Meist einen Vogel oder eine Katze. Mit diesem kann sie auf telepathischem Wege kommunizieren. Er versteht einfache Befehle und antwortet in einfachen Sätzen.

Die Hexe kann Fluchmagie verwenden. Eine Beschreibung dieser Magierichtung, sowie einiger Flüche findet sich im Kapitel *Fluchmagie* (siehe S. 42)

3.5.5 Der Illusionist

Beschreibung

Die Magier könnten sich vor Lachen kaum halten, wenn der Illusionist in ihrer Gegenwart verlauten lassen würde, er sei ein Magier. Doch die Kraft der Illusionisten darf nicht unterschätzt werden. Schon so manch lachender Magier ist an der plötzlichen Füllung des Mundes mit einem nie enden wollenden Wasserstrahl erstickt. Nachweisen konnte man dem Illusionisten jedoch nichts, Flüssigkeit wurde keine gefunden.

Den wandernden Illusionisten trifft man entweder unter den Mitgliedern des fahrenden Volkes oder aber in einer Horde schatzsuchender Abenteurer.

Wesen

Auf seinen Reisen wird der Illusionist sich tarnen, um nicht sein wahres „Ich“ preiszugeben. Denn ist ein Illusionist erst einmal als solcher erkannt, wird es ihm schwer fallen seine Gegenüber zu verwirren.



Ausbildungsweg

Es gibt keine direkte Ausbildung für Illusionisten, irgendwann im Laufe ihrer Kindheit erkennen sie ihr Talent selbst.

Vorzüge / Nachteile

Illusionisten sind resistenter gegen die Werke ihrer Kollegen und erhalten immer einen Bonus von +2 auf Psiwiderstandswürfe gegen den Magiebereich Illusion.

Besonderes

Obwohl der Illusionist niemals auf seine Illusionen hereinfallen wird, so wird er sie doch immer sehen können. Er könnte ja auch schlecht mit ihnen arbeiten, wäre es nicht so.

3.5.6 Der Schamane

Beschreibung

„Bei dem Schamahn kann man sich streyten, ob man ihn nun zu den Magiern oder zu den Geweihten zelt. Er hat eigentlich von beidn etwas.

Typische Vertreter der Schamahn kommen aus den sogenannten Naturvoelkern. Dabei handelt es sich um eine nette Umschreibung, die sich die Gelehrten ausgedacht haben, um die Wildlebenden wie die Barbaren und Orks zu umschreyben.

Wenn die Meisten an einen Schamahn denken, dann sehen sie einen in Fell gehuellten und mit Knochen behaengten Eingeborenen, der in unverstentlichen Phrasen versucht die Geister seiner Ahnen zu beschwoeren. Wahr oder unwahr sey hier mal dahingestellt. Fakt ist jedoch, das der Schamahn ein Wesen mit magischen Kreften ist, die in grossen Teilen sogar ueber das Verstentnis der Schulmagie hinauswachsen.

In seinem Stamm geniesset der Schamahn einen hohen Stand, meist sogar hoeher als der Heupdling. Er uebt in Friedenszeyten die Funktion des Heylers und des Beraters aus. In Zeyten des Kampfes steht er nebn den Kriegern seines Stammes in der ersten Reye und sterkt sie mit seinen Zaubern, wehrent er Flueche auf seine Feinde wirft.“ [Lofen Dulsbart, Knappe im Orden der Sterne in einem Aufsatz ueber Schamanen]



Jeder kann für sich selbst entscheiden, was er dem oben genannten Zitat als bare Münze entgegen nimmt.

Wesen

Ausbildungsweg

Jedes Volk, das an die Geister der Natur glaubt, hat in seinem Stamm einen Schamanen. Er hat die Funktion eines Beraters und Weisen inne.

Im Laufe seines Lebens wählt der Schamane einen Schüler aus den Reihen des Stammes, meistens einen Jungen. Dieser wird von ihm in die Geheimnisse der Geister der Natur eingeweiht. Er lernt die Geschichte des Stammes und die Kunst des Heilens. Um seinen Geist und Körper ganz der Natur hinzugeben, entsagt der Schüler allen körperlichen Verlangen und wird sich niemals eine Frau oder einen Mann für eine Partnerschaft erwählen.

Nach 10 Jahren der Ausbildung wird es für den heranwachsenden Schamanen Zeit, in die Wildnis zu gehen und sich den Geistern der Natur vorzustellen. Er sucht einen stillen und abgelegenen Platz in der Steppe auf und begibt sich direkt nach Sonnenuntergang in einen meditativen Zustand. So nimmt er Kontakt mit den Geistern auf. Diese nehmen Notiz von dem Anwärter und prüfen ihn und seinen Geist. Wird er für gut befunden, dann gelangt auf eine spirituell höhere Stufe und ist nun bereit den Weg des Schamanen zu gehen, wird er abgelehnt, zerstören sie seinen Geist und er wird wirr oder stirbt sofort. In diesem Fall ist er für den Stamm verloren.

Kehrt er als Schamane zu seinem Stamm zurück, wird er nun in die tiefen Geheimnisse des Schamanismus eingeweiht.

In ganz seltenen Fällen wird ein abgelehnter Schamane von den Dämonen der Wildnis aufgenommen. Diese geben ihm seinen Geist zurück und vergiften ihn mit ihrer Lehre. Solch einen Schamanen kennt man unter dem Begriff *Tza'Sin* (vom Teufel bekehrt). Er kehrt ebenfalls nicht zu seinem Stamm zurück.

Vorzüge / Nachteile

Besonderes

3.5.7 Der Seher / Wahrsager

Beschreibung

Gestraft oder begünstigt? Über die Fähigkeiten des Sehers lässt sich streiten. Während der Großteil der Bevölkerung die Kraft des Sehers eher als eine Gabe sieht, ist so mancher Seher an eben dieser zu Grunde oder in den Wahnsinn gegangen.

Diejenigen, die mit der Gabe des zweiten Gesichtes beschenkt wurden, leiden meist unter unkontrolliert auftretenden Visionen über Dinge, die gerade an einem anderen Ort geschehen, geschehen werden oder aber auch geschehen sind. Die Gilde der Seher hat es sich zur Aufgabe gemacht, diese Gabe zu erforschen und es dem Schüler zu ermöglichen, sie zu kontrollieren.

Damit sind Seher gern gesehene Gäste in den Häusern der Reichen, so lange sie nur Gutes zu erzählen haben, sie sind jedoch ebenso gefürchtet, decken sie doch Geheimnisse aus der Dunkelheit auf. Das wiederum macht sie zum Lieblingsgast des örtlichen Sherrifs. Schon so manche als unaufzuklärend abgelegte Tat, wurde doch noch entschlüsselt und der Täter seiner gerechten Strafe zugeführt. Diese Tatsache führt jedoch dazu, dass der eine oder andere Seher auch schon mal unschuldig Opfer eines Attentates wurde, vorbeugend sozusagen.

Wesen

Ausbildungsweg

Wie bereits oben beschrieben wurde, ist die Gilde der Seher auf der Suche nach neuen Schülern, um ihre Kräfte in kontrollierte Bahnen zu lenken. Dabei ist es besonders wichtig, dass die Schüler schon in frühen Jahren entdeckt werden, damit ihr Geist nicht schon zu sehr unter den Visionen gelitten hat.

Vorzüge / Nachteile

Besonderes

Der Seher gehört zu den wenigen Begabten, die den magiebereich Dimension erlernen können.



3.6 Geweihte und Geistliche

3.6.1 Der Heiler

Beschreibung

Heiler sind vielerorts gerne gesehen. Sie heilen Wunden, kurieren Krankheiten oder versorgen Brüche und was sonst noch so alles an Blessuren auftreten kann. Anders als die Bediensteten der Tempel und Götter nutzen die Heiler keine übernatürlichen Fähigkeiten. Sie greifen hauptsächlich auf ein großes Fachwissen, welches Jahrhunderte innerhalb der Gilde weitergegeben wurde, zurück. Das heißt allerdings nicht, dass ein Heiler es verschmäht, einem Verwundeten einen alchimistischen Heiltrank einzuflößen oder in besonders schwerwiegenden Fällen die Hilfe von Klerikern in Anspruch zu nehmen. Heiler sind frei von Vorurteilen und nehmen anders die Kleriker gerne die Hilfe anderer in Anspruch.

Wesen

Ausbildungsweg

Vorzüge / Nachteile

Besonderes

3.6.2 Der Priester / Kleriker

Beschreibung

Der Kleriker ist der Diener der Götter. Schon seit früher Kindheit pflegt er das Studium der heiligen Schriften und die Beziehung zwischen Kirche, Staat und der gemeinen Bevölkerung. Durch ihre Bindung zu den Göttern und ihre Fähigkeiten Wunder zu wirken, genießen sie ein hohes Ansehen beim Volk.

Wesen

Ausbildungsweg

Die Ausbildung zu einem Kleriker dauert lang und beginnt bereits in den frühen Kindesjahren.

Vorzüge / Nachteile

Besonderes

Wie die Paladine auch, können Priester ihre Götter um Wunder bitten. Neben den einfachen Wundern der, werden den Priestern jedoch auch große und manchmal auch außergewöhnliche Wunder gewährt. Man hat schon Kleriker gesehen, die wandelnden Schrittes auf der Oberfläche eines Flusses die Uferseiten gewechselt haben oder auch Gläubige, die lebend aus einem zusammengebrochenen Stollen zurückgekehrt sind.



3.6.3 Der Mönch / Scholar

Beschreibung

Mönche leben zurückgezogen in ihren Klosterfestungen und gehen stiller Meditation nach. Nicht selten haben sie auch ein Schweigegelübte abgelegt. Sie studieren dort die Schriften vergangener Zeiten, halten Neues fest oder haben sich der Forschung auf wissenschaftlichen Gebieten verschrieben.

Wenn man einen Mönch auf Reisen trifft, dann hat seine Wanderung immer einen Auftrag des Klosters als Hintergrund. Auffinden von Wissen, Erforschung, Bergung von Artefakten oder ähnliches. Wünscht es der Suchenden, so wird er für die Dauer seines Auftrages vom Schweigegelübte befreit, die Kommunikation fällt so einfacher.

Die verschiedenen Klöster haben unterschiedliche Glaubensrichtungen und eigentlich gibt es zu jedem Glauben auch mindestens eine Gruppe von Mönchen, die sich ihm verschrieben hat.



Wesen

Im Wesen eher ruhig und im Geiste stark. Durch sein abgeschiedenes Studium und die Meditation ist der Mönch ein eher ruhiger Zeitgenosse. Auch wenn er für die Dauer seiner Reise vom Schweigegelübte befreit ist, so wird er dennoch keine unnötigen Energien in überflüssige Konversationen verschwenden, sondern statt dessen ruhig in sich gehen. Das soll nicht heißen, dass er sich gar nicht unterhält. Gerade wenn es wissenschaftliche Diskussionen geht, wird er sich angeregt beteiligen und sein Wissen mit den anderen teilen. Geht es darum, ein Rätsel zu lösen, wird er ebenfalls versuchen mit seinen Kenntnissen zu helfen.

Mönche sind in sich zurückgezogen, Angeberei und Prahlerei sind ihnen fern. Sie lassen sich nicht von Herausforderungen locken und werden versuchen Konfliktsituationen friedlich zu lösen. Kommt es dennoch zu einem Kampf, so werden sie keine unnötigen Energien in weitere Warnungen verschwenden und den Kampf versuchen so schnell wie möglich und so effektiv wie möglich zu beenden, dann jedoch auch ohne Rücksicht auf die Gesundheit des Gegeners. Vom Töten versuchen sie jedoch Abstand zu halten.

Ausbildungsweg

Während seiner Ausbildung lernt der Mönch nicht nur eine Reihe an Wissensfertigkeiten, sondern auch den Umgang im waffenlosen Kampf. Die Handhabung einer Waffe verweigern sie grundsätzlich, egal ob für den Nah- oder Fernkampf geeignet.

Vorzüge / Nachteile

Neben den üblichen waffenlosen Kampfformen (Boxen und Ringen) beherrschen die Mönche noch eine Reihe weiterer waffenloser Kampftechniken (+1). Eine genaue Beschreibung dazu ist im Kapitel *Neue Fertigkeiten* (siehe S. 37) zu finden.

Auf Grund ihrer Einstellung zu Waffen, ist es den Mönchen nicht möglich Waffen irgendeiner Kategorie zu führen oder auch nur eine Fertigkeit aus diesem Bereich zu steigern. Ausnahme dazu sind die waffenlosen Kampftechniken (siehe oben).

Besonderes

Mönche sind Meister der Körperbeherrschung. Diese spiegelt sich in ihrem Chi Wert wieder. Die Handhabung dieses Wertes und seine Auswirkungen werden im Kapitel *Neue Fertigkeiten* (siehe S. 37) beschrieben.

Kapitel 4

Die Rassen

„Es nicht nur die Klasse, die einen Menschen ausmacht.“

4.1 Einleitung

So oder so ähnlich, oder aber auch gar nicht kann man es auch auf das Rollenspiel umsetzen. Der Abenteurer will nicht nur Dieb, Krieger oder einfach nur Elf sein. Die Vielfalt bestimmt mehr. Es gibt auch Elfen, die Krieger sind. Es gibt, ja wirklich, Zwerge, die Magie anwenden und und und ...

Der folgende Abschnitt stellt alle dem Spieler zur Verfügung stehenden Rassen vor. In dem späteren Kapitel *Das Bestiarium* (ab S. 62) stelle ich noch einige Rassen vor, die nur dem Spielleiter vorbehalten sind.

Jede Klassenbeschreibung folgt der unten aufgelisteten Struktur.

Beschreibung: Umfassende Beschreibung der Rasse

Herkunft: Manche Rassen sind normalerweise nicht überall auf der Welt zu treffen, deswegen befindet sich hier eine Beschreibung über die örtliche Herkunft sowie des Lebensraums.

Erscheinungsbild: Äußerliche Erscheinungsmerkmale wie Augen-, Haar- und Hautfarbe, Größe, Gewicht, Körperform und bevorzugte Kleidung; andere Merkmale wie Alter und in dem Zusammenhang Volljährigkeit etc.

Wesen: rollenspieltechnische Hinweise für den Spieler; Beschreibung der allgemeinen Wesenszüge, Stärken und Schwächen

Besonderes: Hier wird etwas stehen, falls eine Rasse Besonderheiten, wie z.B. besondere Fähigkeiten besitzt oder über spezielle Eigenarten verfügt. Hier wird ebenfalls stehen, welche Sprache die Muttersprache ist. Spieltechnische Auswirkungen sind ebenfalls hier zu finden.

4.2 Der Elf

Beschreibung

Hochgewachsen, stolz, allwissend und unfehlbar. Fragt man einen Elfen sind das die Attributen mit denen er sich und seine Artgenossen beschreiben wird. Zumindest die ersten beiden Punkte kann man undiskutiert als Tatsache niederschreiben. Doch ein Elf wird noch mit einer ganzen Reihe anderer Eigenschaften verbunden, einige davon wird er zähneknirschend akzeptieren und gegen andere wird er sich mit Händen und Füßen zur Wehr setzen. Die Wahrheit steht wie immer zwischen den Zeilen und manchmal auch im *Dunklen*.

Herkunft

Die Elfen des Landes gehören einem von zwei Völkern an, den Hochland- oder den Waldelfen. Innerhalb dieser unterteilen sie sich in verschiedene Clans, die an verschiedenen Orten dieser Welt leben. Elfen sind jedoch so gut wie nie in ihren Clans anzutreffen. Jeder Clan setzt sich aus verschiedenen Sippen¹ zusammen, in denen die Elfen leben.

Jedem Clan steht ein Häuptling vor und in jedem Clan gibt es mindestens einen Schamanen. Bei dem Häuptling handelt es sich eher weniger um den allein herrschenden Monarchen, als um einen weisen Ratgeber. Er ist der Anlaufpunkt für alle Wissbegierigen und ein Ratgeber für schwierige Fragen. Meist ist der Häuptling der Clanälteste. Die Schamanen des Clans bewahren die Chroniken auf. In ihnen wird die Geschichte des Clans und des Kontinents weiter geschrieben.

Erscheinungsbild

Wo immer ein Elf auftritt sorgt er für Aufsehen. Selten werden diese Geschöpfe in belebten Gegenden gesehen. Der Elf misst im Schnitt 2 Meter und ist von schlankem Körperbau. Seine Kraft sollte man jedoch nicht unterschätzen. Elfen sind stolze und gefährliche Krieger. Ihre Haare werden sehr oft lang getragen und es treten die üblichen Haar- und Augenfarben auf. Ihre Haut ist meist blass.

Ihre bevorzugte Kleidung ist Leder oder grober Stoff, meist in den Farben des Waldes. Alles was sie bei sich tragen ist einem Zweck gewidmet. Der Elf hasst nichts mehr, als überflüssigen Balast. Eine Ausnahme dieser Regel stellen Kunstwerke dar.

Elfen, die sich innerhalb ihrer Sippe der Jagd gewidmet haben, treten oft in Begleitung eines Jagdtieres auf. Dabei wählen sie genauso oft den Hund oder den Falken wie den Puma oder Berglöwen.

Wesen

Kunst ist ihre Leidenschaft und auch ihr Laster. Für gute Kunst geben die Elfen alles. Dabei sind sie selbst auch sehr geschickte Künstler. Es spielt keine Rolle, ob es sich um Musik, Bildhauerei oder die Kunst der Malerei handelt.

Der Elf für sich genommen ist im Herzen ein Einzelgänger. Zusammenschlüsse findet man nur innerhalb der Sippe oder in Zweckgemeinschaften. Der Elf ist von tiefem Stolz über seine Herkunft erfüllt und legt ein großes Ehrbewusstsein an den Tag. Auf das Wort eines Elfen ist Verlass, auch wenn es große Worte sind.

Da die Elfen zu den am längsten auf diesem Kontinent lebenden Völkern gehören, verfügen sie über großes Wissen der Geschichte, welches von ihnen zugleich wie ein Geheimnis gehütet wird. So bewahren sie das Wissen für sich. Auch bei anderen Anlässen versucht der Elf nur so viel Informationen wie nötig Preis zu geben.

Besonderes

Obgleich ihnen viele magische Fähigkeiten angedichtet werden, sind Elfen auch nur „normale Menschen“. Sie verfügen über keine außergewöhnlichen magischen Fähigkeiten, obwohl es durchaus auch Magier oder Druiden unter ihnen gibt. Elfen verfügen jedoch über hervorragend ausgebildete Sinne. Insbesondere ihre Intuition hat

¹Sippe=Familie

ihnen in so mancher Lage die richtige Entscheidung beschert. Elfen haben eine erhöhte Geschicklichkeit (+1) und dürfen 5 Punkte bei den Sinnen verschieben.

Elfen erreichen im Alter von 30 Jahren die Volljährigkeit und damit das Recht, die Sippe zu verlassen. Sie haben eine sehr hohe Lebenserwartung. Der älteste bekannte noch lebende Elf zählt wahrscheinlich über 600 Lebensjahre, sein genaues Alter ist jedoch nicht bekannt, schweigt er sich doch darüber aus.

Die dunkle Seite des Elfen

Trotz der Schönheit und Grazie, die ein Elf reflektiert, verbirgt sich hinter der Fassade doch ein dunkles Geheimnis. Ein schweres Los wurde dem hochgewachsenen Volk auferlegt. Niemand außer den Stammesältesten der Elfen weiß über die Herkunft dieses Schicksals Bescheid.

Elfen sind ein diszipliniertes Volk. Sie hüten ihre Gefühlsregungen und halten auf diese Weise ihre dunkle Seite in Schach. Elfen die großes Leid oder große Schmerzen erfahren, werden von ihrer schwarzen Seele übermannt. Jeder Elf trägt diese Seele in sich, die den Sagen nach ein Überbleibsel der Sklaverei ist. Jeder Elf, der auf diese Art und Weise die Kontrolle über sich verliert, stürzt sich, ohne Rücksicht auf sich und seine Umwelt, auf den Leidensbringer und hält erst inne, wenn Vergeltung erreicht wurde. Im Falle der Auslöschung der ganzen Sippe kann dies auch ohne weiteres ein dauerhafter Zustand werden. Je länger die schwarze Seele ausgelebt wird, umso schwieriger ist die Rückkehr für den Elfen.

Ein Elf der dieser Raserei verfällt, verändert sich auch äußerlich. Die Gesichtszüge werden harte und schmerzerfüllte Mimiken. Eine spielrelevante Beschreibung und deren Auswirkungen befindet sich im Kapitel *Die Elfen* (siehe S. 56).

Unter den Elfen gibt es einen Zusammenschluß von Individuen, die sich nicht wie die Übrigen vor ihrer dunklen Seite verstecken, sondern sich aktiv versuchen dagegen zu wehren. Sie sind auf der Suche nach dem Ursprung und der Heilung gegen diese Krankheit und unter der Bezeichnung *Harlekine* (siehe S. 70) bekannt.

4.3 Der Halbling

Beschreibung

„*Von der Hand in der Tasche.*“ So oder ähnlich wird wohl das Lebensmotto der Halblinge lauten. Flink und diebisch sind die 2 Worte, die jedem sofort einfallen, wenn man an Halblinge denkt. Ausgenommen natürlich Halblinge. Sie sehen sich eher als ein Volk voller missverstandener kleiner liebenswerter Wesen, die einfach nur ernst genommen werden wollen. Und wer sehr genau hinschaut, wenn sie dies sagen, wird ein leichtes Lächeln in den Mundwinkeln erkennen.

Herkunft

Wo die Halblinge herkamen, weiß eigentlich keiner mehr so genau. Aber wahrscheinlicher ist, dass sie schon immer da waren, auch wenn sich niemand daran erinnern kann, jemals Halblinge während der Herrschaft der Finsternis in Gefangenschaft gesehen zu haben.

Erscheinungsbild

Halblinge sind zwischen einem halben und einem Meter groß, Ihre Statur reicht von gertenschlank bis gedrungen. Alles in allem ist ihre Artenvielfalt ähnlich groß, wie die der Menschen. Halblinge haben meist dunkle Haar- und Augenfarben. Selten sieht man einen blonden Halbling. Ungewöhnlich hoch ist der Anteil von Albinos innerhalb des Volkes.

Halblinge erreichen sehr früh das Erwachsenenalter, die meisten verlassen bereits mit 10 Jahren das elterliche Haus und ziehen in die Welt. Ihre Lebenserwartung reicht im Schnitt bis hin zu 40 Jahren.

Wesen

Fröhlich, unbedarft und von kindlichem Gemüt; Dies sind die wesentlichen Züge eines Halbblings. Wer ihnen jedoch keine Ernsthaftigkeit nachsagt, hat weit gefehlt. Halblinge wissen den Ernst einer Lage sehr wohl einzuschätzen, auch wenn sie versuchen ihn zu überspielen. Sollte ein Halbling es jedoch in einer Situation für sinnvoll erachten, wird er ihr den nötigen Respekt entgegenbringen.

Alles in allem leben Halblinge jedoch auf der sonnigen Seite des Lebens. Gewalt ist ihnen ein Greuel und nur in wirklicher Not wird von den Waffen Gebrauch gemacht, die sie gerne als Schmuckstücke und Zierde am Körper tragen.

Besonderes

Halblinge sind überaus geschickte Wesen. Eine Eigenschaft die man einigen ob ihres Körperbaus nicht unbedingt ansehen wird. Die meisten Halblinge gehen durchaus bürgerlichen Berufen nach und verdienen sich als Feinmechaniker oder Goldschmied ihren Lebensunterhalt.

4.4 Der Mensch

Beschreibung

Die Menschen stellen den größten Teil der Bevölkerung dieses Kontinents. Sie sind überall und in den unterschiedlichsten Formen und Entwicklungsstadien anzutreffen. Angefangen beim Ureinwohner in den Nordlanden bis hin zu den Kaufleuten im Reich der Mitte. Welche davon in ihrer Entwicklung weiter sind überlasse ich dem Leser zu beurteilen.

Herkunft

Erscheinungsbild

Ein ausgewachsener Mensch liegt in der Regel zwischen 160cm und 190cm. Regionale Unterschiede können auch Extrema hervorbringen. Unter den Seefahrer des Südens hat man auch schon Individuen gesehen, die die 2 Meter Marke locker überschreiten, während die Bewohner der westlichen Wüsten eher kleiner sind.

Es sind alle Naturfarben als Augen- und Haarfarbe vertreten.

Mit 16 Jahren gilt ein Mensch als erwachsen, hier gibt es jedoch auch regionale Unterschiede, wo besonders in den Naturvölkern ein niedrigeres Alter angesetzt wird. Die durchschnittliche Lebenserwartung liegt bei 70 Jahren.

Wesen

Besonderes

4.5 Der Troll

Beschreibung

Die Trolle sind magische Wesen von zierlicher Statur. Böartige Zungen nennen Vergleiche mit den Kobolden, doch im Gegensatz zu ihnen ziehen die Trolle es vor, anderen Wesen nicht zu schaden. Sie sind friedliche Wesen. Von Magie erschaffen, von Magie getrieben ist der Troll eine mystische Kreatur, die noch nicht lange auf dem Kontinent bekannt ist.

Herkunft

Eigentlich weiß keiner so genau von wo die Trolle kommen oder wohin sie gehen. Es gibt keine Informationen über ihre Lebensgewohnheiten oder sonst irgend etwas.

Auch ist wenig über ihr soziales Verhalten in den Büchern niedergeschrieben. Was man weiß ist, dass die Trolle nicht zwischen Mann und Frau unterscheiden. Da sie durch und durch von magischer Natur sind, vermehren sie sich auch nicht auf dem herkömmlichen Wege.

Trolle werden magisch geboren, sozusagen auf unbekanntem Wege in die Welt beschworen.

Erscheinungsbild

Die größten Trolle, die man gesehen hat, waren bis zu einem halben Meter hoch. Da Trolle es jedoch meist vorziehen unsichtbar zu reisen, ist es einsehbar, dass die Menschheit noch längst nicht alle Trolle gesehen hat. Im Durchschnitt misst ein ausgewachsener Troll 30 bis 40 cm. Diejenigen, die schon einmal einen Troll zu Gesicht bekommen haben, berichten von Ihrer blassen, leicht bläulichen Hautfarbe und dem kleinen Paar Hörner, welches ihr Haupt ziert. Trolle haben meist sehr dunkle bis schwarze Augen und keine Körperbehaarung.

Über die Lebenserwartung eines Trolles gibt es keine Angaben, ebenso wenig über ein Erwachsenenalter. Trolle sind seit dem Augenblick ihrer „Geburt“ voll ausgewachsen.

Wesen

Trolle sind im Wesen mysteriöse und seltsame Kreaturen, sie sind von Magie durchflossen und werden von ihr ebenso bestimmt, wie sie es verstehen sie zu manipulieren. Diese Fähigkeit hat ihnen einen großen Forscherdrang verliehen. Sie geben sich meist nicht mit oberflächlichen Erklärungen zufrieden, sondern werden Ungereimtheiten zielstrebig auf den Grund gehen.

Der Umstand, dass Trolle als erwachsene Lebewesen in die Welt geboren werden, lässt ihr Leben in einem anderen Bild erscheinen, als das der normal Sterblichen. Sie sind vom ersten Augenblick ihres Lebens an erwachsen und komplett entwickelt. Ihre enorme Lernfähigkeit erlaubt es ihnen sich in wesentlich kürzerer Zeit Wissen anzueignen und so Ausbildungen schneller abzuschließen. Da Trolle noch nicht viel von der Welt gesehen haben, kann man ihnen einen gewissen Hang zur Neugier nicht absprechen. Ihre Aktionen sind jedoch immer von Bedacht gedeckt, ein Troll würde sein junges Leben nicht unbegründet in Gefahr bringen.

Andere Rassen treten den Trollen mit einer Art gesundem Respekt gegenüber. Auf der einen Seite birgt ein Troll das Unbekannte, so selten werden sie doch gesehen, so gerne würde man mehr über sie erfahren. Auf der anderen Seite steht das Misstrauen gegen sie, zu sonderbar ist ihr Auftreten und Verhalten, zu unbekannt ihre Fähigkeiten.

Trolle werden niemals einen kriegerischen Beruf ausüben.

Besonderes

Aufgrund ihrer Natur sind Trolle nur für eine kleine Reihe von Berufen geeignet.

Trolle haben magische Fähigkeiten, jedoch auf ihre Art und Weise, die sich vollständig von denen der anderen Magier abhebt. Es ist keine Spruchmagie und sie bedienen sich auch nicht der „Wahren Magie“. Ihre Magie ist anders, sie kommt von innen und scheint so etwas wie eine Fähigkeit zu sein, die sie nicht zu lernen brauchen. Trolle haben außerdem die außergewöhnliche Fähigkeit sich unsichtbar zu machen. Nicht selten

hat ihnen dies ihr kostbares Leben gerettet. Spieltechnisch bedeutet dies, dass jeder Troll den Zauberspruch Unsichtbarkeit bereits auf 50% erlernt hat.

Bei der Berechnung der Tragkraft (TRK) wird ein Maximalwert von Stärke 10 berücksichtigt, jeder Punkt über 10 verfällt bei der Berechnung. Da die Trolle über eine Art 6. Sinn verfügen, erhalten sie eine erhöhte Intuition (+1).

4.6 Der Zwerg

Beschreibung

Die Zwerge sind ein starkes Volk von Kriegern. Wenn alle Zwerge etwas gemeinsam haben, dann ist das ihre Liebe zum Kampf und dem guten Zwergerbräu. Die Zwerge sind gesellige und laute Zeitgenossen, die wissen wie Feste zu feiern sind, und dieses tun sie in Friedenzeiten zu jedem passenden Anlaß.

Mal abgesehen von den Elfen, denen die meisten Zwerge einfach zu „lebhaft“ sind, halten die anderen Rassen die Zwerge für freundlich und ehrbar.

Eine genaue Beschreibung der einzelnen Clans ist unter *Die Clans der Zwerge* (siehe S. 52) zu finden.

Herkunft

Die Sieben Clans der Zwerge sind über die Welt der Drachendämmerung verteilt. Die Zwerge des Sturmhammer-, Flammenaxt-, Kristallklingen- und Eisenfaustclans leben in den großen Gebirgsketten der Welt. Der Schattenwolfclan lebt in einem riesigen Wald des Landes und die Zwerge des Schädelsammlerclans führen ein eher nomadisches Söldnerdasein.

Erscheinungsbild

Zwerge sind klein, tragen rote spitz zulaufende Mützen, einen Spaten und grinsen stets...irgendwie habe ich mir die Zwerge dann doch folgendermassen vorgestellt:

Auch wenn sich das Erscheinungsbild zwischen den einzelnen Clans mehr oder weniger unterscheidet, so kann der gemeine Zwerg recht einfach beschrieben werden. Der gemeine Zwerg ist zwischen 90 und 140 cm groß und wiegt bis zu 160 kg. Das enorme Gewicht liegt zum einen an der ausgeprägten Muskelstruktur sowie an dem berühmten Zwergerbräu. Mal abgesehen von blondem Haar sind alle Farben vertreten und die Augen sind generell dunkel. Die Zwerge des Hochlandes sind von eher blasser, die des Tieflandes von dunklerer Hautfarbe.

Während die Hochlandzwerge dem Betrachter in ihrer gut geschnittenen Tuch- und Lederkleidung eher gesittet erscheinen, so sind die Tieflandzwerge von eher wilder Erscheinung. Sie tragen Tätowierungen zur Schau, welche ihre Arme und oftmals kahlgeschorenen Köpfe zieren. Dazu tragen sie eher Felle und schmücken sich mit vielerlei Trophäen; barbarisch sagen manche!

Zwerge sind mit 40 Jahren volljährig und können den Clan auf eigene Faust verlassen oder eigenständig Berufe ausüben. Die durchschnittliche Lebenserwartung liegt bei 250-300 Jahren

Wesen

Der gemeine Zwerg ist generell aufbrausend und laut und wird eine Ungerechtigkeit ihm gegenüber lauthals anmahnen. Wie ich bereits erwähnte feiern Zwerge gerne und sind einem guten Schluck Bräu nie abgeneigt.

Zwerge sind stolz auf das was sie tun. Ihre Schmiedkunst steht dabei im Vordergrund, denn kein anderes Volk verarbeitet Stahl in entsprechender Qualität.

Wenn man die Freundschaft eines Zwergen für sich gewonnen hat, so hält diese ein Leben lang. Dummerweise gilt dies auch für eine Feindschaft und ich versichere, daß der entsprechende Zwerg keine Gnade walten lassen wird!

Besonderes

Die hohe Ausdauer, Zähigkeit und Stärke der Zwerge sind schon besondere Attribute (Konstitution + 1). Doch etwas anderes möchte ich an dieser Stelle nennen:

Die Zwerge verfügen auf Grund ihrer Natur über die Fähigkeit aus jeder Höhle, die sie betreten, wieder heraus zu finden, egal wie weitläufig diese ist. Außerdem verfügen Sie über erstaunliche Sicht in fast völliger Dunkelheit. Genauere Informationen zu diesen Fähigkeiten im Kapitel *Neue Fertigkeiten* (siehe S. 37).

Neben den besonderen körperlichen Attributen sind es die Zwerge, welche die Runenmagie beherrschen. Die Thaumaturgen der Zwerge besitzen die Fähigkeit Gegenstände durch anbringen magischer Symbole (Runen) mit zum Teil erstaunlichen Eigenschaften auszustatten. Damit nicht genug, beherrschen die Thaumaturgen die Fähigkeit Runen in Form von Tätowierungen auf die Haut einer Person aufzutragen, welche ebenfalls magische Eigenschaften bei dem Träger hervorrufen.

Die Art und Wirkungsweise der toten und lebenden Runen ist unterschiedlich. Eines haben die Runen allerdings gemeinsam: die Herstellung ist auf Grund der Substanzen zum Teil sehr teuer.

Zwei Beispiele hierzu:

tote Rune Rune der Flamme und Rune des Wortes angebracht an einer Waffe

Die Waffe erhält auf Befehl des Trägers (z.B. Flamme) eine brennende Klinge, die zusätzlichen Schaden verursacht

lebende Rune Rune der Kampfeslust auf dem Arm des Zwerges

Der Zwerg erhält einen Bonus auf den Angriff einer mit diesem Arm geführten Waffe, die Rune wird in einer Farbe entsprechend der Tätowierung erstrahlen

4.7 Einschränkungen der Charakterklassen

Nicht alle Rassen können jeder Berufung folgen. Alle nicht-möglichen Kombinationen sind der unten stehenden Tabelle zu entnehmen.

	Elf	Halbling	Mensch	Troll	Zwerg
Barde					
Beschwörer	x	X		X	x
Dieb					
Druide				x	
Heiler					
Hexe				x	
Illusionist					
Krieger		x		x	
Kleriker		x		x	x
Magier		x			
Mönch				x	
Paladin	x	x		x	
Schamane				x	x
Seher					
Streuner					
Tiermeister				x	
Waldläufer				x	

Tabelle 4.1: Rassenbeschränkungen für Charakterklassen

Kapitel 5

Neue Fertigkeiten

5.1 Waffenfertigkeiten

5.2 Körperliche Fertigkeiten

5.2.1 Waffenlose Kampftechniken

(BEW 10/17) Unter diesem Begriff werden die verschiedenen waffenlosen Kampftechniken der Mönche zusammengefasst.

Waffe	INI	TbB	Schaden
Schlag, Tritt	+2	14/22	2W TP
Wurf	+3	14/22	speziell
Hebel	-	-	1W SP

Verwendete Charakterklassen und Rassen: Mönch

Würfe Beschreibung...

Mindestwurf: NK-MW 14

Wirkung: Gegner geht zu Boden, 2W SP (Metallrüstung schützt nicht), immer Rumpftreffer

Spezial: Ein Wurf kann einleitend für einen Hebel sein. Um einen Hebel anzusetzen, muss der Kämpfer nach einem gelungenen Wurf einen gezielten Angriff gegen ein Bein oder einen Arm durchführen. Der Angriff erfolgt noch in der selben Runde und der Gegner gilt als am Boden liegend.

Wird der Hebel erfolgreich angesetzt, kann in den folgenden Kampfrunden 1W SP verursacht werden. Der Gegner kann in seiner Runde versuchen, sich zu befreien. Der Angreifer führt einen PW(GES) durch, der Verteidiger einen PW(STR). Die Differenz des Würfelergebnisses zum Attributwert des Angreifers gibt die Modifikation für den am Boden Liegenden an.

Kann kein Hebel angesetzt werden, so bekommt das Opfer einen Malus von 2 auf seine nächste Aktion.

Feger Ein Feger dient dazu, durch Wegreißen des Standbeines den Gegner aus dem Gleichgewicht und somit zu Fall zu bringen.

Mindestwurf: NK-MW 15

Wirkung: Gegner geht zu Boden

Tritte, Schläge Beschreibung...

Mindestwurf: NK-MW 14

Wirkung: siehe Tabelle

5.3 Geistige Fertigkeiten

5.3.1 Chi

(PSI 8/16) Chi ermöglicht es dem Mönch, über seine normalen körperlichen Fähigkeiten hinaus zu wachsen.

Verwendete Charakterklassen und Rassen: Mönch

Verbesserte Initiative Beschreibung....

Mindestwurf: 14

Wirkung: 1W zusätzlich bei Initiative

Kosten: 2 PP

Verbesserung körperlicher Fertigkeiten Beschreibung....

Mindestwurf: 14

Vorbereitungszeit: 1 Runde, keine Runde bei 110% MW

Wirkung: Bonus in Höhe von max. Chi-Wert auf körperliche Fertigkeit

Kosten: Bonus in PP

Schmerzüberwindung Beschreibung....

Mindestwurf: 14+Modifikator

Wirkung: Schadenreduzierung bis max. Chi-Wert

Kosten: 1 PP pro TP

Modifikator	Wunde
1	leichte Wunde 1-10 TP
2	mittlere Wunde 11-20 TP
3	schwere Wunde 21+ TP

Verbesserte Stärke Beschreibung....

Mindestwurf: 14

Vorbereitungszeit: 1 Runde, keine Runde bei 110% MW

Wirkung: Bonus in Höhe von max. Chi-Wert auf Stärkeattribut

Kosten: Bonus in PP

5.3.2 Geographie

(WIS 6/14) Hier kommt die Beschreibung.....

Verwendete Charakterklassen und Rassen: alle

5.3.3 Hexenbesen fliegen

(PSI 12/18) Hier kommt die Beschreibung.....

Verwendete Charakterklassen und Rassen: Hexe

5.3.4 Magische Spuren lesen

Mit Hilfe des magischen Spurenlesens kann der Waldläufer auch sehr versteckte oder verwehte Spuren rekonstruieren. Es ist ihm sogar möglich, Spuren wieder sichtbar zu machen, die schon komplett entfernt wurden. Die Fertigungsprobe wird mit Spuren lesen und Psieinsatz abgelegt.

Mindestwurf: 15 + *Zeit* + *Modifikator*

Zauberdauer: sofort

Wirkungsdauer: aufrecht erhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Zeit	vergangene Zeit	Modifikator	Beschreibung
1	PSI in Minuten	+1	Spuren wurden absichtlich verwischt
2	PSI in Stunden	+2	Spuren magisch verwischt
4	PSI in Tagen	-1	Waldläufer weiß von den Spuren
8	PSI in Wochen	-2	Aufnahme einer verlorenen Fährte
16	PSI in Monaten		
32	PSI in Jahren		

Verwendete Charakterklassen und Rassen: Waldläufer

5.3.5 Stollennavigation

(WIS 11/16) Hier kommt die Beschreibung.....

Verwendete Charakterklassen und Rassen: Zwerg

5.4 Psifertigkeiten

5.5 Sonstiges

Fertigkeiten dieser Kategorie haben keinen Fertigkeitwert.

5.5.1 Nachtsicht

Wesen mit Nachtsicht ist es möglich in fast völliger Dunkelheit die gleiche Sicht zu haben, wie bei Tageslicht. Sie erhalten keine Modifikationen auf Würfe in Dunkelheit, so lange noch Restlicht vorhanden ist. Dabei reicht ein seichtes Leuchten von einem Punkt völlig aus. Bei kompletter oder magischer Dunkelheit gelten für sie die normalen Behinderungen.

Verwendete Charakterklassen und Rassen: Zwerg

Kapitel 6

Die Magie

6.1 Einführung



Die Magie spielt in Drachendämmerung die Rolle einer geheimnisvollen, unbekannteren und gleichwohl gefürchteten Erscheinung. Nur wenig ist dem gemeinen Bürger über die arkanen Künste bekannt.

Der Gelehrte unterscheidet zwei Formen der Magie. Auf der einen Seite steht das Sprechen von Zaubersprüchen (ab S. 40), bei denen der Anwender sich voll und ganz auf seinen Geist und seine Fähigkeiten verlassen muss. Mag diese Art der Magie für den Betrachter schon mächtig erscheinen, so berichten die Praktizierenden von einer weitaus mächtigeren Form der Magie. Um wahre Magie (ab S. 41) wirken zu können, muss sich der Zauberer direkt der Kraft der fünf Elemente bedienen. Diese Art der Magie ist ungleich effektiver wie auch gefährlicher. Sie hat schon so manchen Magier den Verstand wenn nicht sogar den Körper gekostet.

Neben diesen beiden Formen der Magie existieren noch eine Reihe von Abwandlungen. Eine weitaus schwächere Art der Zauberei, die auch von nicht-Magiern beherrscht werden kann, ist die Illusionsmagie (ab S. 41). Die dunkle Kunst der Schwarzmagier ist die Beschwörung (siehe S. 41) und die Hexen wenden Fluchmagie (siehe S. 42) an.

Jeder Magier würde es jetzt wahrscheinlich bestreiten, aber die Alchimie (siehe S. 43) ist auch eine Form der Zauberei. Zur Herstellung wirkungsvoller Tinkturen bedarf es etwas mehr als der Kunst des Lesens und des Abfüllens.

Nicht zu vergessen, da sie eine nicht unbedeutende Form der Magie ist, ist die Runenmagie der Zwerge. Mächtige Kriegsschmiede und Thaumaturgen fertigen mit ihrer Hilfe magische Artefakte. Diese Form der Magie ist nur den Zwergen bekannt und wird innerhalb der Familien weitergegeben. Obgleich die Runenmagie der Zwerge wesentlich mächtiger als unsere Alchimie/Thaumaturgie ist, wird sie im allgemeinen doch dazu gezählt.

6.2 Spruchmagie



Die Spruchmagie ist die allerüblichste aller Formen der Magie. Sie wird seit Urzeiten von allen Magiebegabten angewandt und in den Zirkeln gelehrt. Sie ist sozusagen die Schulmagie.

Seit der Entstehung der Magie, wann auch immer das war, gibt es auch verschiedene Ausrichtungen. Es gibt den Zirkel der Schwarzmagier und den Zirkel der Weißen, die freien Magier und die Geächteten, letztere sind im Grunde eine extreme, nicht geduldeten Ausrichtung der Schwarzmagier und werden offiziell selbst von denen nicht geduldet. Während die Zirkel ihre Hauptaufgabe in der Weitergabe des Wissens und dem Finden neuer und würdiger Schüler sehen, jeder Zirkel hat dabei natürlich eine eigene Vorstellung was würdig ist, beschäftigen sich die freien Magier mit der Forschung und arbeiten dabei unter

Umständen auch mal enger mit den Zirkeln zusammen. Freie Magier sind meist Einzelgänger, bilden jedoch hin auch wieder auch einzelne Schüler aus, wenn sie auf ihren Wanderungen ein Kind entdecken, dass sich als sehr potent erweist.

Die Spruchmagie teilt sich in 18 Bereiche der Magie auf.

- Beschwören
- Bewegung
- Binden
- Dimension
- Elemente
- Empathie
- Gegenmagie
- Hypnose
- Illusion
- Kontrolle
- Körperbewußtsein
- Materietransformation
- Natur
- Regeneration
- Schock
- Telepathie
- Verständnis
- Wahrnehmung

Eine genaue Beschreibung der einzelnen Magiebereiche ist dem ERPS Regelwerk[4] zu entnehmen.

Dem normalen Magiewirkende werden die Bereich Beschwörung und Dimension in der Regel nicht zugänglich sein. Das Verständnis dieser Gebiete ist einfach zu komplex, als das diese neben den anderen Bereichen erlernt werden können.

6.3 „Wahre“ Magie

6.4 Illusionsmagie



eder kennt die Tricks, die mit Illusionen möglich sind. Während man versucht das Opfer vom eigentlichen Geschehen abzulenken, holt man unter hohem Geschick die Münze aus dem Ärmel und „zaubert“ sie hinter dem Ohr des Opfers wieder hervor. Kinderleicht.

Wenn der Illusionist jedoch von einer Illusion spricht, dann meint er damit etwas ganz anderes. Durch die magische Manipulation seiner Umgebung, ist es dem Illusionisten möglich, wirkliche Trugbilder zu erschaffen, die dem oder den Opfern sehr reell erscheinen werden. Manchmal auch zu reell.

6.5 Beschwörungen



eben der Schwarzmagie stellt die Beschwörung eine der gefährlichsten und unberechenbarsten Formen der Magie dar. Nicht zuletzt wurde den Beschwörern die Schuld am Erscheinen der Drachen gegeben. Nur zu verständlich, dass diese seit dem nicht mehr ihren Beruf in die Öffentlichkeit tragen.

Doch neben den schwarzen Schafen gibt es auch diejenigen, die sich mit dem Beschwören niederer Wesen beschäftigen. Kleine Dämonen, die als Beobachter oder Dienstboten eingesetzt werden, Beschwörung der Geister der Toten, um mit ihnen in Kontakt zu treten, Kontaktaufnahme mit Elementarwesen oder aber die Kommunikation mit den Geistern der Pflanzen, dies sind die Aufgabengebiete der weißen Beschwörer.

Auch die Erschaffung von Golems und anderer widernatürlicher Wesen wird als Form der Beschwörung verstanden.

Als letztes sei noch erwähnt, dass die Nekromantie ebenfalls eine Form der Beschwörung ist.

6.5.1 Elementarwesen beschwören

6.5.2 Dämonen beschwören

6.5.3 Magische Wesen erschaffen

6.5.4 Geisterbeschwörung

6.5.5 Totenbeschwörung

6.6 Fluchmagie



ie Fluchmagie ist wohl die Form der Magie, die in der Bevölkerung am bekanntesten ist. Üblicherweise fällt auch jede andere Form von Magie meist unter diese Bezeichnung. Unwissenheit ist hier die Ursache. Wie auch immer.

Die Anwender von Fluchmagie sind Hexen und deren männliches Gegenstück die Hexer.

Fluchmagie ist eine äußerst niederträchtige Form der Magie und wird von den Hexen meist zu Rachezwecken verwendet, dabei muss in den Wirkungsgraden zwischen „für kurze Zeit“ und permanent unterschieden werden. Ein vom Fluch gepeinigter wird meist unter den folgen extrem zu leiden haben. Ob es das Pech ist, was ihn verfolgt, oder die Gicht, die ihn von dem Moment an plagt, die Folgen sind schwer wieder zu neutralisieren.

Fluchmagie im Spiel

Wie jede andere Form der Magie, wird Fluchmagie auch über die Psifertigkeiten abgewickelt. Die Ergebnisse eines erfolgreich gesprochenen Fluches, sind jedoch von anderer Wirkung. Sie zielen meist auf die Peinigung des Opfers ab. Hier die Liste der Flüche, die natürlich wie andere Psi-Kräfte auch, im Laufe des Spiels um Eigenkreationen erweitert werden kann.

Hexenschuss (Bewegung) Das Opfer erleidet einen Hexenschuss. Von nun an erhält es Abzüge auf alle körperlichen und Waffenfähigkeiten, sowie auf die Beweglichkeit.

Mindestwurf: $17 + RW^2 + Abzug^2 + Dauer$

Zauberdauer: sofort wirksam

Wirkungsdauer: variabel

Widerstandswurf: erlaubt

Dauer	Wirkungsdauer
1	1 Spielrunde
2	1 Kampf
3	1 Stunde
4	1 Tag
5	1 Woche
10	1 Monat
20	1 Jahr
50	10 Jahre
75	1 Vierteljahrhundert
100	permanent

Angst (Schock / Empathie) (siehe ERPS Regelbuch S. 120)

Lähmen (Bewegung) (siehe ERPS Regelbuch S. 116)

Liebeszauber (Empathie / Hypnose) (siehe ERPS Regelbuch S. 120)

Blindheit verursachen (Schock) (siehe ERPS Regelbuch S. 125)

Fieber (Schock) (siehe ERPS Regelbuch S. 125)

Hässlichkeit (Hypnose) Von Beginn des Fluches an, denkt das Opfer es sei hässlich.

Hässlichkeit (Körperbewusstsein) Von Beginn des Fluches an wird das Opfer mit Hässlichkeit gestraft.

Sinne des Vertrauten (Empathie) Auch wenn es nicht wirklich ein Fluch ist, so wird es doch hier erwähnt, da es ein typischer Hexenzauber ist. Er ermöglicht der Hexe den Zugriff auf die Sinne ihres Vertrauten. Sie kann durch ihn sehen, hören und/oder fühlen.

Mindestwurf: $12 + RW^2 + Anzahl\ der\ Sinne$

Zauberdauer: Minutenzauber

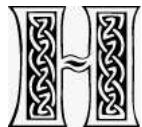
Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: entfällt

RW wird in Kilometern gezählt.

6.7 Alchimie und Thaumaturgie

6.7.1 Allgemeine Alchimie



eiltränke, Gifte, Tinkturen...

Alle diese Sachen fallen in das Aufgabengebiet eines Alchimisten. Darüber hinaus verfügt der Alchimist jedoch auch über leichte magische Fähigkeiten, die es ihm ermöglichen, seine Tränke magisch zu verstärken. Die Palette der möglichen Effekte wird hiermit immens vergrößert.

6.7.2 Die Runenmagie der Zwerge

Legenden berichten von dieser Art von Magie. Geschichten und Mythen erzählen von den mächtigen Artefakten, die die Runenmeister der Zwerge unter Tage schufen und auch noch heute herstellen.

Ein Spielercharakter wird wahrscheinlich niemals in den Genuss kommen, bei der Schaffung eines solchen Artefaktes anwesend zu sein. Die Zwerge hüten diese Kunst wie ihren Augapfel und selten werden Fremde bei einer dieser Zeremonien anwesend sein. Viel wahrscheinlicher wird es sein, dass ein Abenteurer in den Besitz eines solchen Artefaktes kommt. In der Zeit der Kriege und des Widerstands haben die Zwerge viele Waffen, Rüstungen und andere nützliche Gegenstände geschaffen, die jetzt über den Kontinent und weiter zerstreut sind.

6.8 In den nächsten Kapitel



In den nächsten Kapiteln findest Du eine Beschreibung der Welt, in der sich die Charaktere befinden. Diese Beschreibung soll allerdings nur als Anreiz und Idee für eine Spielwelt dienen. Sie ist keinesfalls als dogmatische Festlegung von Tatsachen zu verstehen. Jedem Spielleiter und jeder Spielgruppe steht es frei sich eine eigene Welt zu erschaffen oder die bereits vorhandene zu modifizieren. Verstehe die folgenden Beschreibungen als einen Vorschlag, wie man es machen könnte. Die Beschreibung gliedert sich in die 5 Reiche, zu jedem Reich gibt es eine Karte, auf der geographische Gegebenheiten und Städte zu finden sind. Im Anhang gibt es eine Gesamtkarte (siehe Anhang S. II).

Das Kapitel *Die Welt* (siehe S. 46) beschreibt die Umgebung, in der die Charaktere sich zu Spielbeginn aufhalten. Ihr findet dort eine Abhandlung über die bekannten Reiche sowie Spekulationen über die Grenzregionen und das Unbekannte. Wichtige Personen und

Orte finden dort ihren Platz.

Anschließend folgt eine detaillierte Beschreibung der Völker des Kontinents (siehe S. 52). Diese dient als Ergänzung zu den einleitenden Worten bei den Rassenbeschreibungen (siehe S. 27). Hier sind tiefer greifende Informationen über die einzelnen Sippen der Elfen und die Clans der Zwerge zu finden. Wir lernen einiges über die Herrschaftsstrukturen in den menschlichen Königshäusern und gewinnen letztendlich auch noch einen Einblick in die Familienstrukturen der Halblinge und Trolle.

In den Kapiteln *Tierleben* (siehe S. 61), *Bestiarium* (siehe S. 62) und *Kräuterkunde* (siehe S. ??) findest Du Informationen über die bekannte Flora und Fauna.

Das Kapitel *Legenden und Geschichten* (siehe S. 66) erzählt von der Entstehung der Welt, den Drachen, der Magie und deren Untergang. Hier ist das eine oder andere Märchen und die eine oder andere wahre Begebenheit zu finden. Es liegt im Auge des Betrachters hier Phantasie und Wirklichkeit zu trennen.

Anmerkung: In den folgenden Abschnitten wird des öfteren von der Bevölkerung dieser Welt die Rede sein.

Der Einfachheit halber wird diese als „die Menschheit“ bezeichnet. In diesem Fall sind damit nicht nur die Menschen gemeint, sondern durchaus alle Bewohner wie Elfe, Trolle, Orks, Gnome, Halblinge, Zwerge etc. Es möge sich niemand bei der Formulierung verletzt fühlen. Sie dient nicht der Unterscheidung oder Ausgrenzung, sondern nur der Vereinfachung. Jedesmal alle aufzuzählen würde schlichtweg zu Unleserlichkeit führen und sich einen neuen Sammelbegriff, der allen gerecht wird, auszudenken zu Unverständnis.

Genug der vielen Worte, nun geht es los mit dem nächsten Kapitel, der Weltenbeschreibung.

Teil III

Die Welt

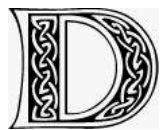
Im Süden des Landes an der Grenze zum Reich der Mitte befindet sich das Erzmassiv an dessen Randausläufern sich der Eingang der Zwergenfestung Bergfried befindet. Bergfried ist die Stadt des Sturmhammerclans.

7.1.2 Das Reich der Mitte



Das blühende Reich unter der Sonne. So, oder so ähnlich betitelte einmal ein Barde das Reich um die schöne Stadt Patria Pacis und die Hauptstadt dieser Region Pax Antares. Das ehemalige Reich des mächtigsten der Drachen kann sich über seinen Wirtschaftszustand nicht beklagen. Große Städte und weite Wiesen tragen das Lebensgefühl der Bewohner nach außen. Einzig eine Küstenanbindung fehlt noch zum Glück. Aber der regierende König Siegfried II. schielt nicht ohne Grund auf das angrenzende Königreich im Osten.

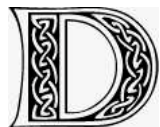
7.1.3 Die Südküste



Das Land der Sonne und der Palmen, hier lässt es sich gut leben. Jedenfalls, wenn man mit dem vorherrschenden Klima gut auskommt. Das Südreich, dessen Hauptstadt Pax Par ist, lebt vom Handel mit den angrenzenden Staaten. Zu großem Reichtum kam es dabei leider nicht, da auf Grund des Klimas wichtige Nahrungsmittel nicht angebaut, sondern importiert werden müssen. Wie gewonnen, so zerronnen.

Der Bevölkerung geht es trotzdem nicht schlecht, denn ein Großteil der Seefahrer geht einem etwas unüblichen Beruf nach, Freibeuterei. Die Piraten dieser Region sind bei den Handelsflotten der Länder gefürchtet und verhasst. Doch leider ist es bisher noch niemandem gelungen, dieses Treiben einzugrenzen. Der Sultan von Pax Par wäscht seine Hände in Unschuld, „Aus meinem Lande kommen diese Verrückten nicht!“.

7.1.4 Die Ostküste



Direkt an der Küste gelegen stellt die Hauptstadt Pax Lucien den wohl östlichsten Punkt des Kontinents dar (Karte siehe S. 48). Mit seiner günstigen Meeresposition ist Pax Lucien damit Ausgangspunkt für jeglichen Seehandel mit den anderen Reichen und für alle, wenn auch selten stattfindenden, Schiffsexpeditionen ins offene Meer. Pax Lucien dient ebenfalls als Zwischenstopp für Schiffsreisen von und zum Nordreich.

Die politische Situation der Ostküste ist gefährdet. Dem Land geht es nicht unbedingt gut und im Verhältnis zu den anderen Reichen ist es ein eher kleines Land. Da hilft es ihm auch nicht, daß sich hier die größte Seemacht des Kontinents befindet, wenn potentielle Feinde übers Land kommen. Glücklicherweise gab es bis jetzt noch keine feindlichen Übergriffe.

Die Hauptstadt des Landes beherbergt eines der größten Klöster der Neuzeit, die „Feste des Wissens“. Die Mönche hier wachen über die zweitgrößte Bibliothek des Kontinents. Die bewahrten Schätze reichen von einfachen Manuskriptsammlungen über Abhandlungen der Götter bis hin zu einigen Steintafeln, die tausende von Jahren alt sind.

Nicht unweit von Pax Lucien findet sich die Tempelburg *Sturmefeste*. Hier ist der Sitz der Priesterschaft der Götter. Von hier aus findet die Koordination der gesamten 5 Reiche statt.

7.1.5 Der weite Westen



Scherzhaft einmal „Das Land der Toten“ genannt, nehmen deren Einwohner die Bezeichnung nicht auf die leichte Schulter.

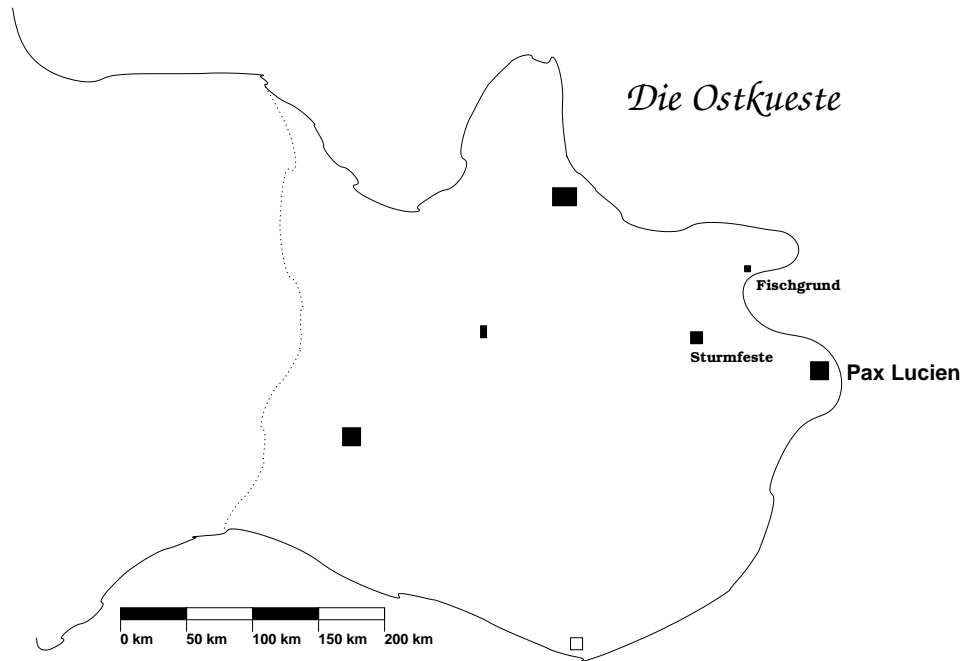


Abbildung 7.2: Weltkarte - Ostküste



Tatsächlich prägen Wüsten und Berglandschaften diesen Teil des Kontinents. Das Zivilisationsende findet sich weit im Westen am Beginn einer gewaltigen Ödlandschaft. Zerrissener und zerklüfteter Steinboden bestimmt hier das Bild.

Hier fand vor knapp 1000 Jahren die entscheidene Schlacht um die Zukunft dieses Landes statt. So unfruchtbar und unbewohnbar dieser Teil des Westens doch ist, hat er eine wichtige Bedeutung bekommen. Irgendwo in der Ebene befindet sich „Der Turm der Magier“. Hier leben und forschen die Wahrer der neuen Magiequelle. Hauptstadt des Westens ist Pax Orgoth

7.2 Eine kleine Städteübersicht

7.2.1 Bergfried

Hier folgt eine kleine einleitende Beschreibung zu der Stadt.

Geographische Lage südliche Grenze Nordreich

Stadtgründung ...

Fläche ...

Höhe ...

Einwohnerzahl ...

Besonderes Zwergenstadt in den Bergen, Hauptstadt des Sturmhammerclans

7.2.2 Fischgrund

Hier folgt eine kleine einleitende Beschreibung zu der Stadt.

Geographische Lage östliches Reich Ostküste

Stadtgründung ...

Fläche ...

Höhe ...

Einwohnerzahl 47

Besonderes Fischerdorf

7.2.3 Patria Pacis

Hier folgt eine kleine einleitende Beschreibung zu der Stadt.

Geographische Lage mittleres Reich

Stadtgründung ...

Fläche ...

Höhe ...

Einwohnerzahl ...

Besonderes ...

7.2.4 Pax Antares

Hier regiert seine Majestät König Siegfried II.

Hier folgt eine kleine einleitende Beschreibung zu der Stadt.

Zu dieser Stadt ist mir noch nichts anständiges eingefallen wie ich das Element Geist verarbeiten kann.

Geographische Lage mittleres Reich

Stadtgründung ...

Fläche ...

Höhe ...

Einwohnerzahl ...

Besonderes Hauptstadt

7.2.5 Pax Epher

Pax Epher, nach ihrem Gründer die Stadt des Feuers benannt, nahe am nördlichen Ende des Landes gelegen. Die mächtigen massiven Steinmauern haben die Stadt schon das eine oder andere Mal vor den Angriffen der Orkhorden geschützt. Wie auch bei den anderen Hauptstädten haftet auch dieser Stadt der Makel des Drachen an, der sie erschaffen hat. Rings um die Stadt herum befindet sich ein ca. 10 Schritt breiter Burggraben, der jedoch nicht mit Wasser gefüllt ist, sondern dessen Inhalt aus einem unterirdischen Vulkan gespeist wird. Nicht zuletzt kein minder effektiver Abwehrmechanismus.

Der König des Stadt ist ein volksnaher Herrscher. Pax Epher beherbergt keine separate Festung. Nahe der Südmauer befindet sich nur ein kleiner Palast mit einem für diese Gegend recht ansehnlichen Ziergarten.

Geographische Lage nördliches Reich

Stadtgründung ...

Fläche ...

Höhe ...

Einwohnerzahl ...

Besonderes Hauptstadt

7.2.6 Pax Lucien

Pax Lucien ist die Hauptstadt des östlichen Reiches direkt an der Küste gelegen. Geographisch betrachtet stellt sie den östlichsten Landpunkt dar.

Während die Wasserseite der Stadt von mächtigen Mauern gegen etwaige Brandungen und Angriffe geschützt wird, ist die Landseite relativ ungeschützt. Die einfachen Mauern würden kaum einem geballten Angriff statthalten.

Das Zentrum der Stadt ist der Palast des Königs und damit auch zugleich die Attraktion schlechthin. Die ehemalige Festung des Drachen Lucien ist eine schwebende Zitadelle, die durch lange Seilbrücken mit dem Boden verankert ist. Um die Festung besser befahren zu können, wurde Mitte des Jahrtausends ein solider Steinweg hoch zu den Haupttoren der Stadt gebaut. Um trotzdem die Sicherheit während eines Angriffes zu gewährleisten, wurde dieser jedoch auf magische Weise so präpariert, dass er auf Geheiß der königlichen Hofmagier einfach in sich zusammenbrechen würde.

Geographische Lage östliches Reich, Küstenstadt

Stadtgründung ...

Fläche ...

Höhe ...

Einwohnerzahl ...

Besonderes Hauptstadt

7.2.7 Pax Orgoth

Pax Orgoth, die Dünenstadt und das Unterweltreich.

Mitten in der Wüste liegt diese Perle des Westens und so sieht sie auch aus. Äußerlich gleicht sie eher einer Karawanenstadt denn einem Herrschaftssitz, doch das äußerliche Bild trägt. Ähnlich den Städten der Zwerge findet Pax Orgoth Ausläufer bis weit unter die Erde. Ein ausgeklügeltes Gang- und Höhlensystem stellt die Basis dieser Stadt dar. Magische Kristalle sorgen für dauerhafte Beleuchtung unter Tage, die nur in den Nachstunden gedämmt wird.

Die Festung des Königs ist tief in der Erde noch unter der eigentlichen Stadt zu finden.

Geographische Lage westliches Reich

Stadtgründung ...

Fläche ...

Höhe ...

Einwohnerzahl ...

Besonderes Hauptstadt

7.2.8 Pax Par

Pax Par, die Stadt der Kanäle an der Südküste.

Im Hafen von Pax Par liegen das Jahr über immer ein gutes Dutzend prächtiger Segelschiffe, die das Stadtbild von der Wasserseite aus prägen. Die Stadt selber liegt so dicht am Wasser, dass viele Häuser auf Sockeln gebaut werden mussten, damit man ständig Wasser abschöpfen müsste.

Durch die Stadt schlängeln sich eine ganze Reihe von Kanälen, so dass es nicht weiter verwunderlich ist, dass das Fortbewegungsmittel der Wahl Gondeln und kleine Fähren sind.

Die Festung der Stadt befindet sich Landeinwärts nördlich in der Stadt inmitten eines kleinen Sees gelegen und ist nur mit Fähren oder Gondeln zu erreichen. Hinter vorgehaltener Hand berichtet man von geheimen Gängen unter der Stadt, die ebenfalls dorthin und zurückführen.

Geographische Lage südliches Reich, Küstenstadt

Stadtgründung ...

Fläche ...

Höhe ...

Einwohnerzahl ...

Besonderes Hauptstadt

7.2.9 Sturmfeste

Hier folgt eine kleine einleitende Beschreibung zu der Stadt.

Geographische Lage östliches Reich nahe Ostküste

Stadtgründung ...

Fläche ...

Höhe ...

Einwohnerzahl ca. 150

Besonderes Tempelstadt

Kapitel 8

Die Völker des Kontinents

8.1 Die Zwerge

8.1.1 Die Clans der Zwerge - ein kurzer Abriss



uch wenn sich die verschiedenen Clans untereinander nicht immer einig sind und zum Teil eine gewisse Feindschaft herrscht, so werden die Clans doch von einem gemeinsamen König regiert. Der König wurde einstmals von dem Rat der Alten, dem sieben Weise (Ja genau, die sieben Zwerge!) angehören, ernannt. Seit dieser Zeit entstammt der König aus der selben Linie und ein Ende dieser Ahnenreihe ist nicht abzusehen. Zur Zeit ist die Thronfolge durch zwei gesunde Prinzen geregelt. Die Königsfamilie entstammte dem Clan der Sturmhammer, ist aber allen Clans gleichermassen verpflichtet. Der Rat der Alten ist das Sprachrohr der Clans und steht der Königsfamilie beratend zur Seite.

Jeder Clan wird vor Ort von einem Stellvertreter geführt, der dem Rat wichtige Vorkommnisse übermittelt.

Es folgt nun eine kurzer, aber übersichtlicher Abriss über die Clans der Zwerge. Für weiterführende Informationen sei das 2007 erscheinende Buch *Drachendämmerung - Eine Abhandlung über die Clans der Zwerge*[5] empfohlen.

Sturmhammerclan

Dies ist der größte und bekannteste Clan. Nicht zuletzt, da sie sich rühmen das Königsgeschlecht hervor gebracht zu haben. Ihre Stadt Bergfried befindet sich in einem Felsmassiv nördlich von Patria Pacis.

Sie besitzen die ertragsreichsten Minen und führen regen Handel mit anderen Völkern und den Clans. Ihre Sturmhammergarde ist sehr gut ausgerüstet und kämpft ehrenhaft an der Seite der Schwachen. Traditionell kämpfen die Zwerge dieses Clans mit dem zweihändig geführten Hammer. Veteranen erhalten oftmals die gefürchteten Sturmhammer, welche auf Grund der Runenmagie schneller als übliche Zweihandwaffen geführt werden können.

	Ini	Bonus	Schaden	AbB	BF	Last
Kriegshammer	0	Str 6/14	2W+3	14/7/ 0	28/46	1
Zweihandhammer	-3	Str 9/14	3W+3	9/4/-2	35/53	3
Sturmhammer	0	Str 8/13	3W+3	10/5/ 0	42/70	3

Sturmhammer werden nur selten zu Söldnern, da diese in den Augen des Clans unehrenhafte Kämpfer sind. Dies erklärt die feindschaftliche Haltung dem Clan der Schädelsammler gegenüber, aber dazu später mehr.

Das Wappen zeigt einen schweren goldenen Hammer auf dunkelblauem Hintergrund. Rechts neben dem Hammer ist eine ebenfalls güldene Krone abgebildet.

Flammenaxtclan

Dieser Clan ist für seine heißblütige Art bekannt, die sich vor allem im Kampf mit wilden Schreien bemerkbar macht. Die heißblütigsten unter ihnen werden nicht selten als Berserker bezeichnet, aber diese Erfahrung solltet ihr selber machen, oder auch nicht?! Alle Zwerge dieses Clans haben feuerrotes Haar. Die Schmiede dieses Clans bringen die eindrucksvollsten Rüstungen auf den Markt.

Ihr Hauptsitz ist die Bergfestung Mataterra südwestlich von Patria Pacis.

Als echter Flammenaxtzwerg ist das Tragen einer großen zweihändigen Axt im Kampf ehrenhaft. Auch in diesem Clan sind es die Veteranen, die eine echte Flammenaxt tragen dürfen. So mancher Gegner wurde von den mächtigen Waffen zu einem Häufchen Asche.

	Ini	Bonus	Schaden	AbB	BF	Last
Zweihandaxt	-3	Str 10/15	4W-2	8/3/-4	35/53	3
Flammenaxt	0	Str 9/14	3W+3	9/4/-2	42/70	3

Dieser Clan führt nur wenig Handel mit anderen Rassen. Er beschränkt sich auf den Handel innerhalb der Zwergenglans. Die Übergabe einer Flammenaxtrüstung an einen Angehörigen einer anderen Rasse gilt als besondere Ehre.

Das Wappen zeigt eine schwarze einklingige Axt auf weißem Hintergrund. Die Axt wird von einer Sphäre aus Feuer umgeben.

Rammspornclan

Dieser Clan lebt zurückgezogen in den Bergen und führt nur wenig Handel. Bekannt ist allerdings, dass er einige der wirkungsvollsten Kriegsmaschinen herstellt.

Ihre Festung Lukator liegt in der Gebirgsregion zwischen Pax Orgoth und Pax Ephor.

Das Wappen zeigt ein mit Dornen bewehrtes hölzernes Rad auf rotem Hintergrund.

Kristallklingenclan

Dieser Clan hat sich neben der Bearbeitung von Erzen und Metallen der Gestaltung von kristallinen Strukturen gewidmet. Hierbei haben die Schmiede in Zusammenarbeit mit den Thaumaturgen kristalline Waffen und Rüstungen erschaffen. Diese sind besonders wirksam und erheblich teurer als die metallernen Gegenstücke. Allerdings haben die Kristalle diverse Vorteile, z.B. höhere Stabilität, Regeneration bei Beschädigung und geringes Gewicht.

Diese Kristallwaffen stehen der Elite des Clans zur Verfügung. Andere Krieger des Clans nutzen Waffen mit kristalliner Schneide und Rüstungen deren Teile mit einem feinem Netz durchwebt sind.

Die beliebtesten Waffen dieses Clans sind brachiale meist zweihändig geführte Breitschwerter.

Die Kleidung ist der kalten Gebirgslandschaft angepasst und in grautönen gehalten. Es gibt keine Rothaarigen Clansangehörigen und die Augenfarbe ist von stets silbergauem Ton.

Als Wappen tragen die Zwerge eine grünfunkelnde Klinge auf hellgrauem Hintergrund.

Der Heimatsitz dieser Zwerge ist die Bergfestung Grangorsch, benannt nach seinem Gründer, sie liegt nahe des Ostreiches auf Höhe von Nordmark.

Eisenfaustclan

Über die Struktur dieses Clans ist nichts weiter bekannt. Diese Zwerge leben für sich und treiben keinen Handel mit außenstehenden. Einzig und allein die Tatsache, dass diese Zwerge in Kriegszeiten nur dann in Erscheinung treten, wenn ihr Heim in Gefahr ist, ist bekannt. Dann aber sind sie in erster Reihe anzutreffen. Die Besonderheit ihres Kampfstyles ist dann gut zu beobachten. Sie tragen keine Waffen im herkömmlichen Sinne. Im Kampf tragen sie schwere Panzerhandschuhe, welche mit Dornen, Stacheln und kleinen Klingen in verschiedenster Form bestückt sind.

Das Wappen zeigt eine stählerne Faust auf schwarzem Hintergrund.

Ihr Heimatsitz wird von den Clansbrüder geheim gehalten, so dass niemand so genau sagen, wo er liegt.

Schattenwolfclan

Die Schattenwölfe sind im Tiefland ansässig. Sie haben sich an die Umgebung innerhalb eines riesigen Waldes gewöhnt. Ihren Namen erhalten sie durch den Umgang mit den Schattenwölfen des Waldes. Diese liefern ihnen das Material der seltenen Schattenmäntel, welche den Träger in vollkommener Dunkelheit fast unsichtbar machen. Natürlich stehen die Mäntel, welche thaumaturgisch hergestellt werden nicht jedem Zwerg zur Verfügung. Damit wir uns an dieser Stelle nicht falsch verstehen: die Zwerge jagen bzw. verteidigen sich gegen die Wölfe. Ausgewachsen misst die Schulterhöhe eines Schattenwolfes 260 cm. Die Wölfe sind sehr kräftig und stellen ernst zu nehmende Gegner dar.

Ihre „Festung“ liegt in einem verborgenen Tunnelsystem unterhalb des Waldes. Sie haben darüber die Möglichkeit Truppenbewegungen verdeckt durchzuführen und ihr Territorium gut zu verteidigen. Manche halten diese Zwerge für Gespenster, was auf ihr plötzliches Erscheinen und Verschwinden zurückzuführen ist. Dieses Geheimnis hüten sie wie ihren Augapfel.

Sie sind die geborenen Guerilla-Kämpfer und agieren des öfteren im Dunkeln, um ihre Ziele zu erreichen. Handel treiben sie mit jedem der an ihren Waren (z. B. seltene Felle, Federn und Pflanzen) interessiert ist.

Ihre Kleidung ist in Grün- und Brauntönen gehalten. Ansonsten sind diese Zwerge für ihre Rasse äußerst still.

Das Wappen besteht aus einem schwarzem Wolfskopf mit aufgerissenem Fang auf beigem Hintergrund.

Schädelsammlerclan

Dies ist der kleinste der Zwergenc clans. Dieser Clan hegt tiefe Feindschaft dem Sturmhammerclan gegenüber. Die Schädelsammler haben sich ganz aus dem Bergbau zurückgezogen, manche behaupten sie hätten ihre Wurzeln verraten. Die verschiedenen Sippen dieses Clans ziehen ein nomadisches Leben vor und verdienen sich als Söldnereinheiten ihren Unterhalt. Andere führen das Leben von Räubern und Banditen.

Eines haben alle Sammler gemeinsam: sie sammeln die Schädel ihrer Opfer und tragen diese als Trophäen zur Schau. Je mehr und je größer die Schädel sind, desto angesehener ist der Zwerg. Die barbarische Erscheinung rundet das Bild eines Wilden ab.

Sie verfügen über das größte Repertoire lebender Runen und gelangen nur selten an die Mittel zur Herstellung toter Runen. Die größten Krieger dieses Clans haben sich das Recht am Tragen von lebenden Runen erkämpft und nur wenige besitzen Runengegenstände.

Als Wappen bilden diese Zwerge einen beigen gehörnten Schädel auf rotem Hintergrund ab.

8.1.2 Zwerge und Götter und Geweihte

Zwerge verehren nicht die Götter, die den anderen bekannt sind, sondern nur einen, der für sie als der Schöpfer und großer Vater bekannt ist. Er verkörpert ihre Aspekte des Krieges, des Schmiedens und der Bergbaukunst.

Das Wort des Vaters wird von den Paladinen aufrecht erhalten und weiter getragen. Sie sind gleichzeitig der kriegerische, aber auch der einzige Arm der Kirche. Kleriker sind ihnen fremd. Über den Paladinen steht der älteste und weiseste aller Paladine. Er hat sich in vielen Schlachten und Feldzügen einen Namen gemacht und ist der spirituelle Führer eines Clans.

8.1.3 Der zwergische Paladin

Der Paladin ist auch unter den Zwergen ein hoch angesehener Krieger. Es stellt für jeden Zwerg eine besondere Ehre dar in den Dienst des Allvaters zu treten.

Allerdings ist nicht jeder Zwerg für diese Aufgabe geschaffen. Ein Anwärter muß sich einer Reihe von Tests unterziehen, um festzustellen, ob er ein geeigneter Kandidat und sein Glauben unerschütterlich ist. So bleiben nach dieser Zeit vielleicht ein Dutzend Anwärter übrig, die die Ausbildung zum Paladin beginnen können.

Da die Prüfungen nur alle 15 Jahre stattfinden ist es nicht weiter verwunderlich, daß die Anzahl der zwergischen Paladine nicht all zu groß ist.

Während der Grundausbildung lernen die Anwärter sich an die Gebote und ihre Pflichten zu halten. Jeder Paladin bestreitet seinen weiteren Weg unter eben diesem Codex:

1. Sei stark im Glauben, bete!
2. Hilf den Hilfsbedürftigen
3. Streite für die Schwachen
4. Ehre das Leben, denn das Leben ist der Allvater

Der Paladin wird nicht umsonst als der kriegerische Arm einer Glaubensgemeinschaft bezeichnet. Doch unterscheidet sich der Paladin stark von den herkömmlichen Söldnern und Kriegern. Ein Paladin wird niemals:

1. Einen Kampf von sich aus beginnen, denn er ist frei von Schuld
2. Einen Gegner auf unfaire Weise bekämpfen, denn er ist das Licht auf dem Schlachtfeld
3. Hinterrücks morden, denn er ist die Gerechtigkeit
4. Töten wenn es vermeidbar ist, denn er ehrt das Leben

Nach der Grundausbildung werden die Anwärter auf eine zweijährige Wallfahrt geschickt. In dieser Zeit sollen sie sich dem Allvater gegenüber beweisen und das Gelernte zu einem Teil von ihnen werden lassen.

Die Anwärter werden mit nicht mehr als einer einfachen Reisekleidung, einer Clanwaffe, einem Wanderstock und dem Talisman des Allvaters auf Reisen geschickt.

Der Talisman ist ein Medallion, welches das Wappen des Clans und eine Paladindrune des Lichtes ziert. Der Anwärter hat die Möglichkeit mit den Worten „Allvater weise mir den Weg“ die Magie der Rune zu aktivieren. Danach erstrahlt das Medallion in hellem Licht, vergleichbar mit einer Fackel.

Der Anwärter wird während dieser Zeit seine Fertigkeiten verbessern und sein Wissen vergrößern. Am Ende dieser Zeit kehrt der erfolgreiche Anwärter zurück und ... so viel sei gesagt, nicht alle Paladine überstehen diese letzte Prüfung. Doch wer frei von Schuld ist...

Spieltechnisch

1. grundlegende Fertigkeiten Kräuter-, Heilkunde-, Waffenfertigkeiten, Lesen/Schreiben, Rechnen
2. während der Anwärterzeit nur einfachste Wunder wirken

8.2 Die Elfen

8.2.1 Die Völker der Elfen

Kas'Ilyoth - Stätte der Freiheit

Kas'Adunn - Stätte des Friedens



as'Ilyoth und Kas'Adunn sind die Namen der beiden großen Elfenreiche, die Ursprünge und Lebensräume der Hochland- und Waldelfen. Jeder Elf ist einem der beiden Königreiche zugehörig. Auch wenn die beiden Völker in großer Distanz zueinander leben, so ist zwischen ihnen weder Feindschaft noch Ignoranz. Die Elfen entstammen einem großen Volk und fühlen sich auch als solches.

Vor Urzeiten waren alle Elfen geeint unter der Sonne. Es gab nur einen Namen für alle und diesen trugen sie mit Stolz. Unter der Herrschaft der Drachen wurden die Elfen versklavt und in weite Teile des Kontinents verschleppt. Im Laufe der Befreiungen und des folgenden Wiederaufbaus sammelten sich zwei Gruppen von Elfen getrennt voneinander, nicht wissend, dass die anderen noch lebten, und bauten sich eine neue Heimat auf. Kas'Ilyoth - Stätte der Freiheit - errichtet im Nordwesten ward von nun an die Heimat der Hochlandelfen. Kas'Adunn - Stätte des Friedens - wurde in den Wäldern des Grenzgebietes zum Südreich errichtet.

Die Elfenkönigreiche werden von den Menschen in ihrer Existenz akzeptiert und geachtet. Sie sind autark und führen keine diplomatischen Beziehungen zu den Menschenkönigen.

8.2.2 Hochlandelfen - Steppenelfen

Stolz und überlegen; Die Elfen des Elfenreiches Kas'Ilyoth sind die älteste Dynastie der Elfen. Ihre Stammesältesten sind leben schon ca. ein halbes Jahrtausend. Das Wissen das die Elfen hüten ist unermesslich. Die Ilyoths, in der allgemeinen Sprache ein Synonym für Hochelfen, leben wie ihre Vorfahren in Abgeschiedenheit.

Die Steppen von Kas'Ilyoth werden selten von anderen Rassen betreten, zu sehr sitzt ihnen die Angst im Nacken. Die Gebiete sind weitläufig und für den unerfahrenen Wanderer nicht gerade nährreich. Möchte man den Elfen dort einen Besuch abstatten, ist man gut beraten, dies anzukündigen und mit dem nötigen diplomatischen Geschick einen Führer zu erhalten. Trotz ihrer Abgeschiedenheit sind die Elfen keineswegs als Einsiedler zu verstehen, sie sind Besuchern gegenüber gastfreundlich und gewähren gerne Unterkunft. Trotzdem wird es Fremden schwer fallen, hier mehr über die wohl älteste Rasse des Kontinents in Erfahrung zu bringen, zu distanziert sind sie.

Kas'Ilyoth birgt keine Hauptstadt oder überhaupt größere Ansammlungen. Die Ilyoth leben innerhalb ihrer Clanstruktur mit verschiedenen Sippen von ungefähr 150 bis 200 Elfen zusammen. Die Behausungen der Elfen sind einfach, zweckgebunden. Simple Holzhäuser und Zelte in den Steppen dienen als Unterkunft.

Die älteste Sippe eines jeden Clanes, die im Normalfall die Häuptling stellen, bilden eine Gemeinschaft. Die Clan haben untereinander keine Feindschaften und treffen Entscheidungen für das Wohl ihrer Rasse in gemeinsamem Einverständnis.

8.2.3 Waldelfen

Berühmt ist der Wald von Kas'Adunn, berühmt für seine weiten Ausläufer, sein dichtes Baumwerk und die Elfen die ihn bewohnen. Die Waldelfen, Adunn von den Menschen genannt, gehören alle einem Clan. Die meisten von ihnen leben elfenuntypisch in einer großen Gemeinschaft in der Baumstadt von Kas'Adunn, benannt nach dem Elfenreich. Nur einige wenige Sippen, meist sehr kleine, leben abgeschieden in den Wäldern von Kas'Adunn. Ganz selten sieht es eine Elfenfamilie aus den Heimatlichen Wäldern an einen neuen Wohnort.

8.2.4 Die Elfen und die Götter

Elfen haben einen sehr starken und tief verwurzelten Glauben an die Götter.

8.2.5 Die schwarze Seele

Pohlis fe Hethen Resul ftho ni-resul

Verdrängung ist der Versuch Geschehenes ungeschehen zu machen

Rah fe Loss an dotrth Pohlis

Vergeltung ist das Resultat einer misslungenen Verdrängung

Mthe trth Dracon. Dracon trth an Mthe

Leben für die Qual. Qualen für ein Leben

Die Elfen sind gebranntmarkt. Unter ihrer meist ausdruckslosen Fassade verbergen sie ein schreckliches Geheimnis. Die Sklaverei und die Folter der Drachen hat sie geprägt, nicht von ungefähr kommt es, dass die Begriffe Drache und Qual im elfischen Sprachgebrauch Synonym benutzt werden.

Doch die schwarze Seele ist mehr als nur ein Makel und Schandfleck der elfischen Natur, gleichzeitig symbolisiert sie jedoch auch das Band des Elfen zu seiner Familie und seinen Freunden.

Ein Elf der große Schmerzen oder großes Leid erfährt kann von dieser Seele übermannt werden. Sie wird ihn dazu drängen, Gerechtigkeit zu üben, um den Schmerz zu lindern. Sie wird erst Ruhe geben, wenn der oder die Peiniger einer aus seiner Sicht gerechten Strafe zugeführt wurden.

Die schwarze Seele im Spiel

Erfährt ein Elf große Schmerzen oder großes Leid muss er einen modifizierten Test auf die Geistige Stabilität ablegen. D.h. er muss einen offenen Wurf auf 2W10 gegen den GST¹-Wert machen. Modifikationen werden mit dem Würfelwurf verrechnet:

Stärke des Auslösers	Modifikator
mittlere Wunde	-4
schwere Wunde	-3
schwere Verwundung eines Freundes	-2
schwere Verwundung eines Familienmitgliedes	0
Tot eines Freundes oder Familienmitglied	+5
Tot mehrerer Freunde oder Familienmitglieder	+10
Auslöschung der Familie	+20

Ein Elf der von der schwarzen Seele übermannt wird, verfällt in einen Zustand der der Raserei ähnelt, obgleich kontrollierter. Der Zustand wird andauern, bis die Seele Vergeltung geübt hat.

Die Auswirkungen der Raserei sind vom Erfolg oder Misserfolg der GST-Probe abhängig. Die in der Tabelle angegebenen Reaktionen auf den Ausbruch der schwarzen Seele sind als Kampfmodifikationen zu verstehen. Außerhalb eines Kampfes werden die Reaktionen des Elfen in Absprache mit dem Spielleiter festgelegt.

Erfolg	Der Elf wendet sich unverzüglich dem Verursacher zu und wird erst von ihm ablassen, so er kampfunfähig ist. Anschließend wird er eine aus seiner Sicht gerechte Strafe erlassen.
Misserfolg	Der Elf verfällt in leichte Raserei, in blinder Wut richtet er sein Angriffe gegen den Verursacher. Er bekommt einen Bonus auf die Attacke, ist jedoch auch um einen leichter zu treffen. Der MW für den Gegner wird um einen gesenkt.
kritischer Misserfolg	Der Elf verfällt in Raserei. Haß- und Wuterfüllt stürzt auf den Verursacher. Er verliert sämtliche Paradowerte und schlägt blindwütig zu. Er bekommt einen Bonus von 1W10 auf einen Schaden, wird vom Gegner jedoch auch leichter getroffen (siehe Misserfolg).

¹Geistige Stabilität

2-fach kritischer Misserfolg	Der Elf verliert die Kontrolle über sich. Blind vor Haß stürzt er sich auf den Gegner, verursacht doppelten Schaden, der von keiner Rüstung gehalten wird und ignoriert Verletzungsauswirkungen bis zum Ende des Kampfes. Auswirkungen werden normal ermittelt, treten jedoch erst später in Kraft. Er verzichtet auf jeglich Angriffs- und Paradeboni und wird vom Gegner immer mit MW6 angegriffen.
------------------------------	---

Tabelle 8.1: Auswirkungen der schwarzen Seele im Kampf

8.2.6 Die Sprache der Elfen

Die Zahlen

Der Aufbau der Zahlen im elfischen ist an sich recht einfach. Für die Ziffern von 0 bis 9 gibt es eigene Namen, wobei diese jeweils zu drei ähnlich lautenden Wörter zusammengefasst werden können. Die Zahlen ab 10 werden aus Kombinationen der zehn Ziffern gebildet. Wie man leicht erkennen kann, wird das Aussprechen von sehr großen Zahlen sehr viel Zeit in Anspruch nehmen. Elfen haben ein langes Leben, Elfen haben viel Zeit. Der Umstand, dass die elische Spache eine recht schnelle Sprache ist, kompensiert diesen Nachteil jedoch erheblich besser, als es jetzt zu vermuten ist.

Die unten stehende Tabelle dient der Veranschaulichung.

0	net	1	an	2	ani	3	ane	4	en
5	eni	6	ene	7	in	8	ini	9	ine
10	an-net	11	an-an	100	an-net-net

Tabelle 8.2: Zahlen in elfischer Sprache

Kapitel 9

Kräuterkunde



Die Kunst der Kräuterkunde ist eine nicht unwichtige. Das richtige Kraut zur richtigen Zeit erhält das Leben oder verkürzt es rapide, je nach Situation und Anwendungswunsch.

Viele Kräutern werden nachweislich erhebliche Heilungskräfte nachgesagt, einige dienen den Sinnesfreuden und einige heimtückische Mischungen und Kräuter werden als Gift verwendet. Manches mal kann ein Kraut sowohl das eine, als auch das andere, je nach Dosierung. Es bedarf schon eines Experten auf em Gebiet der Kräuterkunde, um auch wirklich den gewünschten Effekt zu erzielen. KRäter werden häufig auch dazu verwendet, um Zaubertränke oder dergleichen herzustellen, diese Kunst fällt jedoch in den Bereich der Alchimie (siehe S. 43) und hier wird nicht weiter darauf eingegangen. Dieses Kapitel widmet sich der Naturkunst als solche.

Im großen und ganzen wird in der Kräuterkunde zwischen 3 Obergruppen unterschieden:

Wurzeln alles was unterhalb der Erde wächst und gedeiht

Beeren alles was an der Pflanze an Früchten wächst und gedeiht

Blätter der Rest der Pflanze

Auf den folgenden Seiten möchte ich eine Reihe von Kräutern und deren Wirkung kurz darstellen. Die Textpassagen stellen Zusammenfassungen aus dem *Folianten für Wohl- und Unwohlsein* von Krautus Inmixus dar. Dem geneigten Leser wünsche ich nun viel Spaß und viel Erfolg bei ersten eigenen Verarbeitung der Wurzeln und Beeren.

9.1 Wurzeln

9.2 Beeren

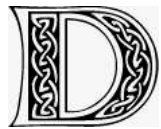
9.3 Gräser

Kapitel 10

Religion

Die Menschen der Neuzeit glauben an die neuen Götter. Ihre Priesterschaft verbreitet den Glauben und lehrt ihr Wissen. Die Frage die sich nun stellt: Warum die neuen Götter? Was ist an diesen Götter neu und die noch entscheidendere Frage: Was ist mit den Alten?

10.1 Die Alten Götter



Die folgenden Aufzeichnungen stellen eine Sammlung von Geschichten aus vielen verschiedenen Schriften dar. Es ist wie bei allen diesen Aufzeichnungen davon auszugehen, dass nur ein Bruchteil von Wahrheit in ihnen steckt. Nichts desto trotz stellen sie die einzigen Anhaltspunkte dar, die wir zu der Zeit vor den Drachen haben.

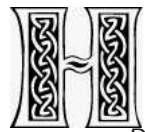
Es gab die Götter, die von jeher über die Geschehnisse der Menschen wachten. Es waren gutmütige Götter, die nichts vor sich in den Schatten stellten und alles als gleichberechtigt betrachteten. Vor knapp 3000 Jahren stürzten die Drachen über die Menschheit einher. Im Laufe der folgenden Jahre verloren die Menschen den Glauben in die Götter. Wer sollten denn dieser Götter sein, die mit Ansehen, ihre Kinder in ein Leben von Folter und Sklaverei gepresst wurden?

Einer nach dem anderen gab den Glauben auf und mit den Jahren ging das Wissen von den alten Göttern unter. Die Priester der Zeit gaben den Glauben an die Götter entweder selber auf oder starben im Glauben an ihre Götter bei der Erhaltung ihres Wissen, wie etwa durch heroische Taten, um ihre Existenz zu bestätigen. Jedoch gab es kein Zeichen der Himmlischen. Letztendlich blieb auch kein Platz mehr in den Köpfen der Menschen für diesen Glauben, die Drachen nahmen ihnen den Verstand.

10.2 Die Neuen Götter

Kapitel 11

Das Tierleben



ier findest Du Informationen zu allen möglichen Tieren, die diese Welt beschreiten. Die Palette ist vielfältig und reicht von den einfachen Haus- und Nutztieren bis hin zu den Tieren, die uns zur Nahrung dienen.

„Der Hund, die Kazz und das gemeine Ferd. Sie alle sind Tiere die uns zu Nuzzen sind. Der Kluhge weiz die Wild und Jagttiere zu unterscheiden um sich wohl zu naehren.“ [Lars Hinnerck, Großgrundbesitzer bei Hittenfelden]

11.1 Haustiere

11.1.1 Hauskatze

11.1.2 Hund

11.2 Nutztiere

11.2.1 Kuh

11.2.2 Pferd

11.2.3 Hausschwein

11.3 Wilde Tiere

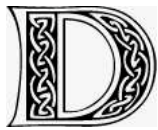
11.3.1 Wildschwein

11.3.2 Wild

11.3.3 Raubkatzen

Kapitel 12

Bestiarium



ieses Kapitel widmet sich allen Kreaturen, die auf unserem Boden wandern und nicht den Prüfungen der Götter am letzten Tage standhalten werden. Doch bis es soweit ist tut jeder gut daran, diese Untiere zu kennen und sie zu meiden, denn meist sind sie mächtiger.

„Unter Bestye oder Untyr im algemeinen verstehen wir die Kreatuhren, die nicht ihrem Verstant sondern ihrem Hunger folgen.“ [Lexxis Urbrecht, Magier der Hochburg]

12.1 Wesen der Nacht

12.1.1 Bluttrinker

Der Bluttrinker, im Volksmunde auch besser bekannt als Vampir, ist ein Wesen der Finsternis. Ähnlich dem Dämon ist sein Ursprung widernatürlicher Natur.

12.1.2 Grottenolm

12.2 Wesen des Tages

12.2.1 Drachenkrieger

beschreibung folgt

12.3 Übernatürliche und Dämonen

12.3.1 Phantome

Phantome sind die Geister verstorbener Lebewesen, die nicht den Weg ins Jenseits gefunden haben.

Phantom			
BEW	15	RS	4
TP	20	PSI	10

magische Berührung 3/0 (2W) AbB 10/6/4,
in den Gegner einfahren 1/0 (2W) AbB 8/4/0
dieser Angriff kann nur durch eine gelunge REA Probe
gegen das Kampfergebnis abgewehrt werden.

Sonderregel Portal Phantome erscheinen immer durch ein Nebelportal, durch das sie sich materialisieren. Solange das Portal existiert, können die Phantome nicht vollständig vernichtet werden, sondern kommen in der nächsten Runde wieder.

Sonderregel Lebensraub Jeder verursachte Lebenspunktverlust beim Gegner wird dem Phantom als Lebenspunkt gut geschrieben (auch über den ursprünglichen Wert hinaus).

Kapitel 13

Maße, Gewichte, Währung - einige Werte

13.1 Maßeinheiten

- 1 Meile = 1000 Schritt
- 1 Schritt = 3 Ellen
- 3 Ellen = 30 Finger

Anmerkung: Ursprünglich wurden zur Längenbestimmung tatsächlich der Unterarm und der kleine Finger verwendet. Da es hierbei jedoch öfters zu Unregelmäßigkeiten kam, wurden sogenannte Normstäbe entworfen, die zur Längenbestimmung verwendet werden

Abbildung 13.1: Maßeinheiten

13.2 Gewichte

- 1 Quader = 20 Stein
- 1 Stein = 10 Fund
- 1 Fund = 20 Unzen

Anmerkung: Zur Gewichtsbestimmung werden sogenannte Normgewichte verwendet, um Unregelmäßigkeiten zu vermeiden. Für alchimistische Zwecke gibt es spezielle Messgefäße, die Markierungen für verschiedene Füllmengen haben. Als Maßeinheit werden hierbei Unterteilungen der Unze verwendet. Zur Bestimmung des Gewichtes bei Pulvermengen gibt es entsprechend leichte Normgewichte.

Abbildung 13.2: Gewichte

13.3 Währung

- 1 Goldbarren = 1000 Goldstücke
- 1 Goldstück = 10 Silberlinge
- 1 Silberlinge = 10 Bronzemünzen

- 1 Bronzemünze = 10 Kupferstücke

Anmerkung: Als übliche Währung sind Silberlinge, Bronzemünzen und Kupferstücke nahezu überall zugelassen. In größeren Städten nehmen Kaufleute auch Goldstücke an. Nur sehr große Kaufhäuser oder Adlige rechnen und handeln mit Goldbarren.

Abbildung 13.3: Währung

13.4 Zum Verständnis

- 1 Schritt = 1 Meter
- 1 Stein = 5 Kilo

Kapitel 14

Geschichte und Legenden

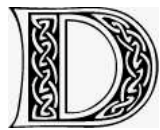
„Eine Zeit der Drachen und der Magie.“

Arkan sprach etwas leiser. *„So musst Du Dir vorstellen, war dieses Land vor dem Umbruch.“*

Arn wurde aufmerksamer. Wenn sein Meister anfang zu flüstern, dann stand eine Geschichte bevor. Eine jener Legenden, die dieses Land geprägt und zu dem gemacht haben, was es jetzt ist. *„Was ist dann passiert? Was hat sich verändert.“*

„Um zu verstehen warum sich alles veränderte, muss man verstehen, wie es vorher war. Vor allem, bevor alles begann ... “

14.1 Die Vier Zeitalter



Die Weltgeschichte lässt sich grob in 3 Zeitabschnitte einteilen und wir stehen bereits am Anfang eines weiteren. Die Chronisten haben mit jedem einschneidenden Erlebniss eine neue Zeitrechnung angefangen, so dass man bis zum heutigen Tage von drei Zeitaltern oder drei Jahrtausenden spricht. Jedes Millenium hat das Land gezeichnet bzw. geprägt und die Entwicklung der Bewohner beeinflusst.

Die Jahreszahlen, die in den allgemeinen Tabellen verzeichnet sind, sollten für den Leser jedoch weniger von Bedeutung, als die Ereignisse, die dahinter stehen. Da gerade in den Jahrhunderten der Finsterniss und des Krieges etwas weniger Genauigkeit auf das Datum als auf das Überleben und die Überlieferung gelegt wurde, mögen hier großzügig einige Abweichungen in Kauf genommen werden.

14.1.1 Erstes Zeitalter: Drachenkrieg

„Um etwas Neues zu erschaffen muss Altes zerstört werden. In den Existenzebenen ist nur Platz für Eines von Beidem. “



Nur wenig ist bekannt über die Welt vor dem ersten Zeitalter, liegt dieses doch mittlerweile knapp 3000 Jahre zurück und die Augenzeugen jener Epoche sind rar geworden. In Wahrheit gesprochen sind die einzigen Wesen, die ein solches Alter erreichen können die Drachen. Und von denen weiß ja nun jedes Kind, dass sie ausahmslos von der Bildfläche verschwunden sind. Was die Chronisten aus dieser Zeit zu berichten wissen beruht auf Schriften und einigen Steinmeißeleien, die in ungefähr diese Zeit datiert wurden.

In einen sind sich jedoch alle einig: Das erste Zeitalter begann mit dem Erscheinen der Drachen.

Es muss der Ausbruch des Chaos gewesen sein. Begleitet von Springfluten und Vulkanausbrüchen erschienen sie in gigantischen Schwärmen. Der Himmel verdunkelte sich und Donnerstürme erschienen am Horizont. Mit ihren Schwingen erschufen sie Wirbelstürme, die das Land zerstörten. Und mit Ihnen kamen die Drachenkrieger. Humanoide Lebensformen mit dem Aussehen eines Drachen; Geschuppte Haut, einige ihrerseits mit Schwingen, andere mit der Gabe des Drachenodems.

Keiner kann so genau sagen woher sie gekommen sind oder warum. Doch die Frage nach dem *Warum* schien eher ein verzweifelt Flehen nach einer Erklärung als eine ernst gemeinte Frage zu sein. Die Kreaturen zogen durch das Land und sähten Zerstörung. Wer nicht getötet wurde, wurde versklavt.

Einige Theorien gaben den Schwarzmagiern Schuld an der Beschwörung der Drachen. Andere wiederum suchen die Erklärung in dem Zorn der Götter.

Nach einem Krieg, der fast vier Jahrhunderte anhielt und dessen Sieger schon bei seinem Ausbruch feststand, schien Ruhe in das Land einzukehren. Dieses lag weniger an der Tatsache, dass der Kampfesmut versiegte sondern eher daran, dass einfach nichts mehr da war, was sie vernichten konnten.

Die Überlebenden dieser Zeit wurden in Lagern als Sklaven gehalten und zum Bau neuer Gebäude gezwungen. Die Krieger sprachen von den Vorbereitungen zur Ankunft der Fünf. Es wurden gigantische Tempel und unterirdische Anlagen gebaut. Die Oberfläche war unbewohnbar geworden.



Vor etwas mehr als 2000 Jahren, am Ende des ersten Zeitalters, erschienen sie. Wer bis dahin glaubte, dass die Drachen, die die Kriege führten zu den größten Kreaturen zählte, wurde spätestens jetzt eines besseren belehrt. Die Herrscher der Drachen, für die Jahrhunderte eine neue Welt erschaffen wurde, hielten es für an der Zeit sich zu offenbaren. Monströse Kreaturen mit der Macht der Urgewalten. Jede von Ihnen als elementare Kraft. Sie sollten bekannt werden als die Inkarnation dessen, was später die Magie wurde.

Antares, die Kraft des Geistes,
Par, die Kraft des Wassers,
Lucien, die Kraft der Luft,
Epher, die Kraft des Feuers und
Orgoth, die Kraft der Erde.

Die Welt wurde aufgeteilt und jede der Urgewalten herrschte über sein Reich unabhängig von den Anderen. Zuerst änderte sich nicht viel an dem Zustand. Die Menschen waren weiter Sklaven und jede Stunde ihres erbärmlichen Lebens damit beschäftigt einen Stein nach dem anderen aus dem Fels zu schlagen, nur um dann einen Stein nach dem anderen übereinander zu Mauern zu stapeln.

Die meisten Zitadellen und Bergfesten stammen aus jener Zeit.

14.1.2 Zweites Zeitalter: Herrschaft der Finsternis

Über das zweite Zeitalter existieren bisher nur wenige verlässliche Berichte, so dass wir an dieser Stelle erst noch weitere Recherchen anstellen müssen.

14.1.3 Drittes Zeitalter: Der Umbruch

Die Hauptausrichtung des dritten Zeitalters galt dem Wiederaufbau. Die ...

14.1.4 Viertes Zeitalter: Drachendämmerung



Die Zukunft diese Jahrtausends steht noch in den Sternen, hat es doch noch nicht einmal angebrochen. Dennoch versprechen die Astrologen ein aufreibendes Zeitalter.

Nicht nur, dass mit diesem Jahrtausend der Bannspruch über die Drachen seine Wirkung verliert, sondern auch die Konzentration der Magie weckt Befürchtungen in den Ältesten. Zu

tief sitzt der Schock der ersten Zeitalter und die Unterdrückung. Jetzt, da der Bannspruch bald seine Wirkung verliert, muss dringend ein Weg der Erneuerung gefunden werden.

Doch die Kenntnisse vergangener Tage sind verloren und die Zeit zur Entwicklung neuer Zauber knapp. Die weisesten und mächtigsten Magier haben sich auf die Suche nach den Artefakten des zweiten Zeitalters gemacht, um Hinweise auf das Auftauchen und die Vernichtung der Drachen zu finden. Die Spuren jener Zeit sind stark verwischt und die Ebenen des Krieges verwüstet. Viel erschwerender kommt jedoch hinzu, dass die Magier damals über den Kontinent verteilt waren, als sie den Bannspruch wirkten, ebenso deren Artefakte.

14.1.5 Zeitleiste



Die Zeitrechnung wird mit Beginn eines jeden Zeitalters neu gezählt. Spricht man vom Jahr 546 ist das Jahr 546 in dem aktuellen Zeitalter gemeint. Will man über ein Jahr in einem anderen Zeitalter sprechen, dann setzt man die Nummer des Zeitalters vorweg. Das Jahr 546 im zweiten Zeitalter ist also das Jahr 2.546.

Die Angaben in den Tabellen 14.1, 14.2 und 14.3 (ab Seite 68) sind historischen Schriften entnommen. Da gerade in der dunklen Zeit keine Möglichkeit zur genauen Zeitbestimmung bestand, können hier Differenzen zu anderen Schriften durchaus möglich sein.

Das geradezu faszinierende an der Vergangenheit dieses Landes ist die Kontinuität mit der die Geschichte geschrieben wird. In der Vergangenheit stand am Ende eines Millenniums immer ein Umbruch, der das definitive Ende des vergangenen und den Anfang eines neuen Zeitalters bedeutete. Gerade diese mystischen Ereignisse sind es, die den Weisen und Historikern zur Zeit den Angstschweiß auf der Stirn stehen lassen. Zur Zeit schreiben wir das Jahr 3.997 und bis zum Beginn des nächsten Jahrtausend sind es nur noch drei Jahre. Was wird uns erwarten?

Jahr	Wichtige Ereignisse
0	Erscheinen der Drachen; Beginn des Jahrhundertkrieges
397	Endgültige Versklavung der Menschheit
ab 407	Bau der Unterirdischen Katakomben und Labyrinth
647	erste Freiheitskämpfergruppen bilden sich
870	Angriff auf das Zentrum der Drachen
876	Erscheinen der Urgewalten
877	Niederschlagung aller Widerstände und endgültiger Fall der Menschheit in die Sklaverei
992	Ein Magier in der Sklaverei unter Antares Truppen erkennt als Erster Mensch den Einfluss der Urgewalten auf die magischen Stürme und erforscht diese im Geheimen

Tabelle 14.1: Wichtigste Ereignisse im ersten Zeitalter

Jahr	Wichtige Ereignisse
0	Erste Forschungsergebnisse bei der Nutzung der neuen magischen Quellen, erster Hoffnugsschimmer zur Nutzung dieser für die Freiheiterringung
1	Erkennung erster Nebenwirkungen bei der Nutzung der neuen magischen Quellen
12	Entwicklung des ersten Zaubers
63	Einer große Gruppe von Freiheitskämpfern gelingt auf magische Weise der Weg in die Freiheit, Widerstandsaufbau beginnt, in den nächsten Jahren finden immer wieder Befreiungen von Gefangenen aus den Festungen statt
80	Bau erster befestigten Siedlungen in still gelegten Minenwerken

750	Erstes Auftauchen der Priesterschaft der Götter, wirksame Wunder überzeugen die Menschheit von der Existenz der Götter
956	Die Urgewalten finden sich alle in der Zitadelle Orgoths in den Westlanden ein
957	Sturz der Festung Luciens an der Ostküste
999	Versammlung der Truppen in den Ebenen; finale Schlacht am Trauerfelsen

Tabelle 14.2: Wichtigste Ereignisse im zweiten Zeitalter

Jahr	Wichtige Ereignisse
0	Vernichtung / Verbannung der Drachen; Zauberspruch des Millenniums
16	Gründung des 18er-Rats
18	Errichtung der Festung Patria Pacis im Zentrum des großen Kontinents
25	Gründung der ersten neuen Siedlungen in den Zitadellen der Urgewalten. Sie tragen die Namen Pax Antares (Reich der Mitte), Pax Par (Südküste), Pax Lucien (Ostküste), Pax Epher (Der Hohe Norden) und Pax Orgoth (Westlande). Sie gelten als die Hauptstädte der 5 großen Reiche
28	Gründung einer neuen Magiergilde, zur Wahrung und Erforschung der neuen Magiequelle, die als „Wahre Magie“ bekannt wurde
29	Errichtung des Turms der Magier im <i>Land der Toten</i> als Sitz des 18er-Rats und Forschungs- und Schulungszentrum für die <i>Wahre Magie</i>
30	Wahl des ersten Kaisers über die 5 Reiche und Wahl der 5 Könige zur Verwaltung dieser
75	Rücktritt des Kaisers mit 128 Lebensjahren in den Ruhestand, Auflösung dieses Titels und damit Gründung von 5 unabhängigen Königreichen ohne gemeinsame Verwaltung
997	aktuelles Zeitgeschehen

Tabelle 14.3: Wichtigste Ereignisse im dritten Zeitalter

„Nun, mein Schüler, hast du eine Menge über die Historie unserer Völker gelernt. So steht es geschrieben und so ist es geschehen.“

Arkan setzte sich zurück in seinen Stuhl und legte die Hände gefaltet auf den Tisch. Herausfordernd blickte er seinen Schüler an. Arn war aufgewühlt. Noch nie zuvor hatte er die Geschichte in solcher Vollkommenheit gehört. Trotzdem hatte er das Gefühl, als wenn es etwas fehlen würde.

„Meister“, zögernd sprach er weiter, „Was ist mit den anderen Legenden, die in den Büchern stehen und von Generation zu Generation weitergegeben werden. Was ist davon wahr und was erfunden?“

„Nun, mein junger ungeduldiger Schüler“, Arn meinte ein leichtes zufriedenes Lächeln über des Meisters Mund huschen zu sehen, „Wie du weißt sind unsere Länder und Geschichten voll von Legenden. Jede einzelne zu rezitieren würde den Rest deines Studiums in Anspruch nehmen und ich habe noch einiges anderes für dich auf dem Lehrplan stehen. Es gibt durchaus noch Wichtigeres. Wie weit bist du mit der Abschrift aus dem Buche **Georn**?“

Enttäuschung breitete sich auf Arns Gesicht aus. „Ihr habt natürlich recht Meister. Die Abschrift wird noch etwas Zeit in Anspruch nehmen. Ich werde mich allerdings sofort daran setzen.“

„Den Fleiß lobe ich mir. Deswegen schlage ich vor, dass wir uns morgen Abend zur selben Stunde wieder hier treffen, und ich will sehen, ob ich einige interessante Legenden finde.“

Arn konnte sich ein leises Schmunzeln nicht verkraften. Sein Meister ist einfach unberechenbar. Aber mit dieser Vorfreude im Kopf geht die Arbeit an den Abschriften gleich doppelt so leicht.

14.2 Die Mondkinder

14.3 Die Harlekin

14.4 Der Turm der Magier



Der Turm der Magier wurde Anfang dieses Jahrtausends als Forschungsstätte für die *Wahre Magie* errichtet. Er ist gleichzeitig auch der Sitz des 18er-Rats.

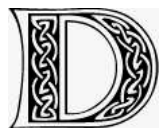
Der Rat der 18 setzte sich ursprünglich aus den Aufstandsführern von damals zusammen. Da für die normale Menschheit die Bedeutung der *Wahren Magie* und die Wahrung derer, sowie der Schutz vor den Drachen und die Aufrechterhaltung des Bannzaubers in den Hintergrund geraten ist, sind dessen Mitglieder nur noch Mitglieder der Magierzirkel. Tatsächlich ist es so, dass viele nicht einmal mehr von der Existenz dieses Rates, geschweige denn um seine Bedeutung wissen.

Im Gegensatz zu den Türmen und Schulungseinrichtungen der Zirkel ist dieser Turm nicht einer bestimmten Ausrichtung gewidmet, denn der Zweck gilt nicht der üblichen Magie. Hinter den Türen dreht sich in Forschung und Schulung alles um die *Wahre Magie*. Dieser Umstand ist nicht zuletzt einer der Gründe, warum der Turm im *Land der Toten*, also im westlichen Reich errichtet wurde. Hier sind die Strömungen der Magie am stärksten, da hier auch vor knapp 1000 Jahren die entscheidende Schlacht gegen die Drachen statt fand.

Ein zweiter Grund ist in dem Bannzauber zu finden, der zum Wohle aller gesprochen wurde. Dieser wird aus der Wüste gespeist, dem Ort des Sprechens, und für dessen Aufrechterhaltung ist es notwendig, dass sich jederzeit mächtige Zauberkünstler in dessen Nähe befinden.

14.5 Das Portal

[Ein Bericht von Graf von Hohenbrück, Kartograph im Auftrag des königlichen Amtes für Landerfassung]



Die Reisenden des östlichen Reiches berichten von der Entdeckung eines gigantischen Bauwerkes in den Ebenen. Seine Turmspitzen ragen weit in den Himmel hinein und seine Erscheinung ist faszinierend und erschreckend zugleich.

Doch warum ist dieses Bauwerk noch nicht in den Karten verzeichnet?

Im Auftrag unseres Amtes aus dem Jahre 956 machte ich mich mit einer Expedition auf den Weg, den Standort des Turmes zu vermessen und ihn in die Karten zu übertragen. Ein Unternehmen, was sich als weitaus schwieriger herausstellen sollte, als ich es zuerst angenommen habe.

Einige Reisende der Strecke berichteten diesen Turm niemals gesehen zu haben, und dass obwohl sie die identische Strecke gefahren sind wie andere Reisende. Andere berichteten das Bauwerk nur auf einer Strecke gesehen zu haben, eine letzte Gruppe sah es mal auf der einen, mal auf der andere Strecke.

Schon im Laufe der Voruntersuchungen verweifelte ich an diesen Informationen. Wurde ich losgeschickt ein Phantom zu verzeichnen? Da ich die Hoffnung aufgegeben hatte verlässliche Informationen über den Standort zu bekommen, stellte ich eine Expedition auf, um den Standort persönlich ausfindig zu machen. Die benötigten finanziellen Mittel wurden mir zur Verfügung gestellt und der Aufbruch in das frühe nächste Jahr datiert. Für die Dauer der Expedition werde ich ein Forschungsbuch anlegen und unsere Funde genauestens dokumentieren.

997-7-7

Mein König und Gebieter,

mit Freuden bin ich Ihrer Anforderung nachgekommen und habe die Unterlagen und Manuskripte nach der von Ihnen gewünschten Expedition durchsucht. Doch zu meinem großen Leid

kann ich nur wenig berichten.

Aus den Unterlagen geht hervor, dass Graf von Hohenbrück seinerzeit als vermisst gemeldet wurde, Rückmeldungen gab es keine. Auch Nachforschungen bei den Nachfahren des ehrwürdigen Grafen verliefen ergebnislos.

Schon wollte ich die Suche abbrechen und euch die Ergebnisse mitteilen, als mich der Zufall zu einigen noch nicht katalogisierten Dokumenten führte, die ich unseren Archiven ausmachen konnte. Meinem Erstaunen kann gar nicht genug Ausdruck verliehen werden und schon gar nicht kann ich in Worte fassen was ich fand. Zu urteilen obliegt jedoch nur Euch, meine königliche Hoheit, und deswegen übersende ich euch beiliegend das Manuskript zur Durchsicht.

*Hochachtungsvoll,
Pablo Hiluia*

Mit dem Schreiben des Bibliothekars seiner Hoheit wurde ihm eine gebundene Mappe mit einigen vergilbten Blättern überreicht. Das Deckblatt trägt die Insignien des Grafen von Hohenbrück und der Themenbeschreibung folgend scheint es sich hierbei um das Forschungsbuch zu handeln. Die Blätter sind arg in Mitleidenschaft gezogen worden, die Schrift ist jedoch noch gut zu lesen. Die Seiten machen einen sortierten Eindruck, jeder Eintrag wurde auf einer eigenen Seite dokumentiert.

5. Tag im ersten Monat des 957. Jahres im Zeitalter des Umbruchs

Nachdem ich mich nun entschlossen habe, dem Phänomen des Turmes persönlich auf den Grund zu gehen, habe ich eine Expedition zusammengestellt. Morgen wird der erste Tag unserer Reise sein und wir sind voller Hoffnung, das Ziel unserer Reise in einigen Wochen erreicht zu haben.

6. Tag im ersten Monat des 957. Jahres im Zeitalter des Umbruchs

Der Aufbruch ging planmäßig voran, in der Morgendämmerung haben wir Pax Lucien verlassen und sind mit der Karawane in Richtung Westen auf den bekannten Wegen aufgebrochen. Die Stimmung ist gut.

14. Tag im ersten Monat des 957. Jahres im Zeitalter des Umbruchs

Heute sahen wir zum ersten Mal den Turm am Horizont, wir haben also das erste Etappenziel unserer Reise erreicht. Aus der Ferne betrachtet wirkt der Turm gewaltig, selbst mit unseren Meßinstrumenten können wir nicht ausmachen, welche Höhe er hat. Wir vermuten ihn jedoch noch in weiter Ferne, da keinerlei Struktur auf seiner Oberfläche erkennbar ist.

15. Tag im ersten Monat des 957. Jahres im Zeitalter des Umbruchs

Entsetzen machte sich heute nach dem Erwachen breit, unser Ziel war am Horizont verschwunden. Einige der abergläuberischen Karawanisten konnten nur mit Mühe davon überzeugt werden, dass es wohl an einer Wetterfront liegt, die den weit entfernt liegenden Turm verdeckt. Ich für meinen Teil habe Zweifel an meiner Notlüge und besinne mich der Erzählungen über diesen Turm.

21. Tag im ersten Monat des 957. Jahres im Zeitalter des Umbruchs

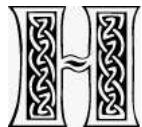
Wie bereits dem Eintrag vom Vortag zu entnehmen ist, haben wir dem Turm seit gestern Abend wieder in Sicht. Er liegt immer noch auf der gleichen Route, doch scheinen wir ihm in den letzten Tagen nicht näher gekommen zu sein. Der Mißmut in der Gruppe macht sich weiter breit.

23. Tag im ersten Monat des 957. Jahres im Zeitaltes des Umbruchs

Überraschen und Entsetzen macht sich heute nach dem Erwachen breit, unser Lager befindet sich am Fuße des Turmes. Einige unserer Leute haben sich im frühen Morgen alleine auf den Rückweg gemacht, nur der Kern der Expedition bleibt zurück. Am Fuße des Turmes befindet sich ein großes Tor, wir werden im Laufe des Tages einige Untersuchungen anstellen und schauen, ob wir das Tor öffnen können. Durch das plötzliche Auftauchen dieses Bauwerks, ist es mir jedoch nicht möglich, seine genaue Lage zu verzeichnen, vielleicht auf dem Rückweg.

Hier endet des Manuskript. Angehängt befinden sich einige Dokumente, die den Ursprung der Unterlagen dokumentieren und dessen Einlagerung in die Bibliothek im Jahre 954. Über den Verbleib des Verfassers oder seiner Expedition ist leider nichts bekannt. Auch wird nicht erwähnt, wie die Dokumente in den Besitz der Bibliothek kamen.

14.6 Das Tal der Verlorenen und Verdammten



inter dem *Steinernen Schwert* gelegen, findet der Reisende das *Tal der Verlorenen und Verdammten*. Ein recht seltsamer Name für eine unbekannte Gegend, aber wir wollen in den folgenden Absätzen seine Bedeutung erläutern. Diese ist nämlich nicht unbedingt eindeutig.



Abbildung 14.1: Der Eingang zum Tal der Verlorenen & Verdammten

Die Ureinwohner dieser Grenzregion pflegen die sterblichen Überreste ihrer Toten zu verbrennen und in Urnen zu füllen. Diese werden auf Wagen geladen und in regelmäßigen Abständen durch den Gebirgspass zum Taltor gebracht. Dort wird der Wagen, der von einem Maultier gezogen wird, seiner selbst überlassen. Die Tiere trotten voraus ins Unbekannte.

Uneingeweihte fragen sich nun: Was macht das für einen Sinn?

Ganz einfach. Der Glaube der Einwohner besagt, dass es an einem Ort nicht genügend Platz für die Seelen aller Toten gibt. Aus diesem Grund werden nur Höhergestellte auf den lokalen Friedhöfen beigesetzt. Normale Bürger werden den langen Weg in den Süden gebracht und dort in den Wäldern verscharrt. Durch die weitläufigen und hohen Bäume finden hier mehr Tote Platz. Diejenigen, die kein reines Leben führten und sich zu Lebzeiten etwas zu Schulden haben kommen lassen, werden auf den Weg in den Norden geschickt.

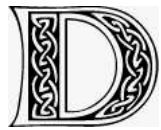
Immerhin verdient es Anerkennung, was für ein Aufwand betrieben wird, um die Ausgestoßenen zu Grabe zu tragen.

Der normale Reisende ermittelt die Bedeutung des Tals aus einem anderen Umstand. Expeditionen, die in diese Gegen geführt wurden, sind niemals zurückgekehrt.

14.7 Helden und Schurken

Die folgenden Kapitel stellen ein paar der bekannten und legendären Personen und Gruppierungen der letzten Jahrhunderte vor. Einiges basiert auf Tatsachen, anderes möge Legende sein.

14.7.1 Der Orden der schwarzen Rose



Der Orden der schwarzen Rose ist ein Zusammenschluss von Magiewirkern aus allen möglichen Fachrichtungen. Sein Ziel ist das Studium und das damit verbundene Erlangen von Wissen.

Diese Tatsache alleine würde die Gemeinschaft nicht spektakulärer erscheinen lassen, als jeden x-beliebigen Zirkel von Magier, hätte sie sich nicht den Fachrichtungen Dimension und Beschwörung verschrieben.

Die Mitglieder der schwarzen Rose operieren im Geheimen. Niemand weiß, wo sie sitzen, niemand weiß wer sie sind. Man sagt jedoch, hinter vorgehaltener Hand, dass es hochrangige Mitglieder der Zirkel seinen, die den Orden gegründet haben und ihn führen.

Neue Mitglieder werden gezielt ausgewählt. Nach einer Reihe geheimer Prüfungen, von denen die Aspiranten nichts mitbekommen werden, wird ihnen die Mitgliedschaft angeboten. Was mit denen passiert, die ablehnen ist ebenfalls nur Spekulation.

14.7.2 Die Sturmreiter

14.7.3 Die Freibeuter des Südens

14.7.4 Das Phantom der Ostküste

14.7.5 Die Ritter der Nordmark



Die Ritter der Nordmark haben bei der Verteidigung des östlichen Reiches gegen die Orkhor-den 867 ihrem Fürsten großen Ruhm und Ehre gegenüber dem König gebracht. Zahlreiche marodierende und brandschatzende Horden von Orks fielen von Norden in das Reich ein, ihre Zahl war so gewaltig, dass kein Heer alleine ausreichte, um sie zu stoppen. Den Rittern der Nordmark um Fürst Reinier zur Nordmark, zu dieser Zeit noch ein kleiner Orden, gelang es die Orks mit einigen Kriegslisten aus dem Reich zurück in den Norden zu vertreiben.

Reinier wurde von dem König für die Tapferkeit mit einer Reichserweiterung belohnt, man bot ihm sogar einen größeren Titel. Reinier lehnte dankend ab, sein Lohn sei der Triumph, er habe nur im Dienste des Königs für den König gehandelt, wie es sich für einen Ritter gehört. Mehr als beeindruckt von diesen Worten erließ der König einen Beschluss, der die Ritter der Nordmark zu den Rittern des Reiches ernannte. Er stellte Reinier die nötigen Mittel zur Verfügung den Orden auszubauen und noch weitere Krieger aufzunehmen.

Der Orden wurde seit dem ständig erweitert und stellt seit Mitte dieses Jahrhunderts das Heer des Ostreiches. Die Krieger des Ordens sind für ihre Volksnähe und ihre Ritterlichkeit bekannt.

14.8 Nachtklinge

[Aus dem Tagebuch des Alessandro, Aufzeichnung ohne Datierung, zweites Zeitalter]



Nachtklinge, das Schwert des Ritters Gunter zu Hohenaspen. Legenden ranken sich um diese Waffe aus den Drachenkriegen. Gefertigt von den Kriegsschmieden der Zwerge, gesegnet mit ihren einzigartigen Runen gehört Nachtklinge zu den Waffen, die in der Schlacht an vorderster Front gegen die Drachen geführt wurden. Man berichtet, dass der Träger dieses Schmuckstückes sich furchtlos in den Zweikampf mit diesen Bestien stürzt und Nachtklinges scharfe Schneide ihre Schuppen durchbricht.

Wie jede Waffe aus der Schmiede der Zwerge ist Nachtklinge das Ergebnis bester Schmiedekunst und als solches leicht und behende zu führen. Das Material welches bei ihrer Erschaffung benutzt wurde ist nicht zu bestimmen, man vermutet jedoch, dass es jenes geheimnisvolle Meteoreisen ist, welches von den Göttern in unsere Welt geschickt wurde. Nachtklinges matt schwarze Oberfläche lässt keinerlei Reflektionen zu. Ihr Name ist in Zwergenrunen in die Klinge geprägt.

Nachtklinge im Spiel

Nachtklinge verleiht seinem Träger unbändigen Mut im Kampf gegen Drachen, so dass er keine Schwäche zeigt und in ihrer Gegenwart nicht von Drachenangst befallen wird. Zudem bietet sie ihm eine gewisse Resistenz gegen Feuer, so dass jeglicher Feuerschaden halbiert wird.

	Ini	Bonus	Schaden	AbB	BF	Last
einhändig	1	Str 10/15	3W+1	12/7/2	42/62	1
zweihändig	-1	Str 10/14	3W+3	10/5/0	42/62	1

Wie bei jedem magischen Artefakt werden die Fähigkeiten erst aktiviert, wenn der Träger Kenntnis von den Fähigkeiten hat.

Teil IV
Anhang

Weltkarte

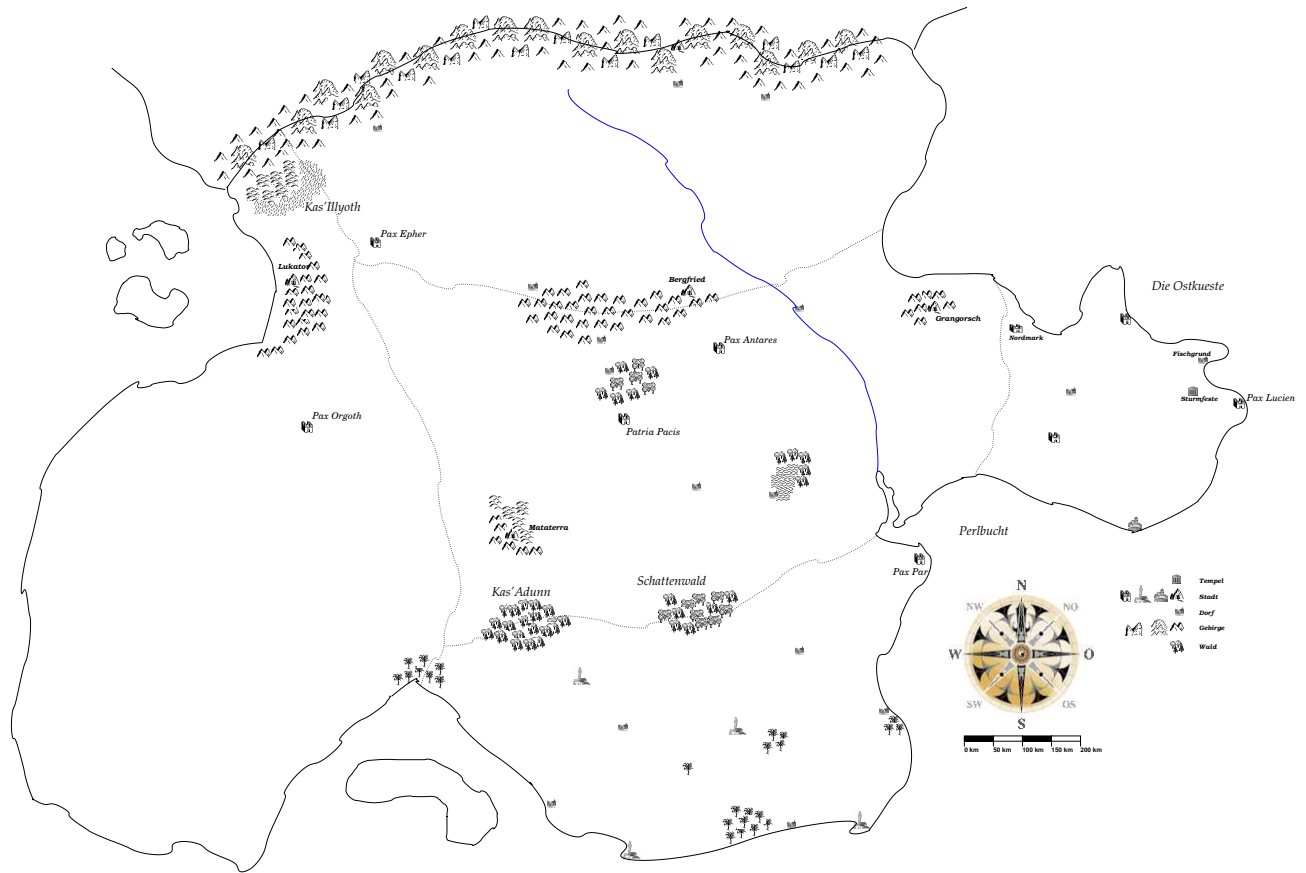


Abbildung 2: Weltkarte - Gesamt

Literaturverzeichnis

- [1] Margaret Weis, Tracy Hickman: *Drachenkrieg*,
- [2] Margaret Weis, Tracy Hickman: *Drachendämmerung*,
- [3] Schmidt Spiele: *DSA-Professional: Schwertmeister Set 1* (1987)
- [4] Edition Ulisses: *ERPS-Grundregelwerk* (1995); <http://www.erps.de>
- [5] NN: *Drachendämmerung - Eine Abhandlung über die Zwerge* (2004)

Abbildungsverzeichnis

7.1	Weltkarte klein - Gesamt	46
7.2	Weltkarte - Ostküste	48
13.1	Maßeinheiten	64
13.2	Gewichte	64
13.3	Währung	65
14.1	Der Eingang zum Tal der Verlorenen & Verdammten	72
2	Weltkarte - Gesamt	II

Tabellenverzeichnis

4.1	Rassenbeschränkungen für Charakterklassen	36
8.1	Auswirkungen der schwarzen Seele im Kampf	58
8.2	Zahlen in elfischer Sprache	58
14.1	Zeitleiste: Erstes Zeitalter	68
14.2	Zeitleiste: Zweites Zeitalter	69
14.3	Zeitleiste: Drittes Zeitalter	69

Schlagwortverzeichnis

A

Abenteurer, 4
Abenteurerklassen, 7
Alchimie, 5, 40, 43
Antares, 67
Archetyp, 2
arkane Kunst, 40
arkane Strmung, 3
Attribute, 5
Ausbildung, 7
Ausbildungsweg, 7

B

Bannspruch, 67, 68
Barbar, 8
Barde, 11
Beschwörung, 40
Beschwörer, der, 18
Beschwörung, 41
Bestiarium, 44, 62
Bluttrinker, 62
Bronzemünze, 64

C

Chaos, 66
Charakter, 5
Charakterklasse, vii, 2, 5, 7
Chi, 38
Chronist, 66

D

Daemon, 22
Dieb, 3, 12
Dimension, 23, 41
Drache, 66, 67
Drachen, 66, 67
Drachendaemmerung, ii, 67
Drachenkrieg, ii, 66
Drachenkrieger, 62, 66
Drachenodem, 66
Druide, 19
Dämon, 18

E

Einbrecher, 3, 12
Eisenfaustclan, 34, 53
Element, 40
Elementarwesen, 18, 41
Elf, 28
Elle, 64
Email, ii
Epher, 67
Epoche, 66

F

Fauna, 44
Fertigkeiten, 5, 37
feste des Wissens, 47
Finger, 64
Flammenaxtclan, 34, 53
Flora, 44
Fluchmagie, 40, 42
Fnf, die, 67
Foliant, 3
Fund, 64

G

Geist, 18
Geister der Natur, 22
Geographie, 38
Gewicht, 64
Glücksritter, 13
Goldbarren, 64
Goldstueck, 64
Golem, 41
Grenzregionen, 44

H

Halbling, der, 30
Harlekine, 29, 70
Heiler, 24
Herrschaft der Finsternis, 30, 67
Hexe, 20, 40
Hexenbesen, 38
Hexer, 20

- Hochlandzwer, 34
 Homepage, ii
- I
- Illusionist, 21
 Illusionsmagie, 40, 41
 Index, 67
- J
- Jahrtausend, 67
- K
- Kilo, 65
 Klasse, 5
 Klassenbeschreibung, 7, 27
 Kleriker, 25
 Kobold, der, 32
 Kontakt, ii
 Krauter, 5
 Krauterkunde, 44
 Krieger, 3, 8
 Kriegsschmied, 74
 Kristallklingenclan, 34, 53
 Kristallwaffe, 53
 Kräuterkunde, 59
 Kunst, dunkle, 40
 Kupferstueck, 65
- L
- Legende, 66
 Lucien, 67
- M
- Magie, 5, 66, 67
 Magie anwenden, 5
 Magie, Abwandlungen der, 40
 Magie, wahre, 40, 41
 Magier, 3, 17
 Maseinheit, 64
 Meile, 64
 Mensch, der, 31
 Messgefase, 64
 Meteoreisen, 74
 Meter, 65
 Minnesanger, 11
 Mondkinder, 70
 Motivation, 4
 Musiker, 11
 Mönch, 26
- N
- Nachteile, 7
 Nachtklinge, 73, 74
- Nachtsicht, 39
 Naturgeister, 22
 Nekromantie, 41
 Normgewicht, 64
 Normstab, 64
- O
- Orden der schwarzen Rose, 73
 Ordenskrieger, 9
 Orgoth, 67
- P
- Paladin, 9
 Par, 67
 Pax Antares, 69
 Pax Epher, 69
 Pax Lucien, 69
 Pax Orgoth, 69
 Pax Par, 69
 Phantom, 62
 Poet, 11
 Portal, das, 70
 Priester, 25
- Q
- Quader, 64
- R
- Rammspornclan, 53
 Rassen, 27
 Religion, 60
 Ritter, 8
 Ritter der Nordmark, 73
 Rollenspiel, 5
 Rune, lebende, 35
 Rune, tote, 35
 Runen, 35
 Runenmagie, 35, 40
- S
- Schaedelsammlerclan, 34, 52, 54
 Schamane, 22
 Schatten, die, 12
 Schattenwolf, 54
 Schattenwolfclan, 34, 54
 Scholar, 26
 Schritt, 64
 Schulmagie, 40
 Schwachen, 7, 27
 Schwarze Seele, 29, 57
 Schwarzmagier, 40, 67
 Seher, 23
 Silberling, 64

Spielgeschehen, 4
Spielgruppe, 44
Spielleiter, 44
Spielsystem, 4
Spielwelt, 4, 44
Spielweltbeschreibung, 4
Spruchmagie, 40
Starken, 7, 27
Stein, 64
Stollennavigation, 39
Strasnrauber, 3, 12
Streuner, 13
Sturmhammerclan, 34, 47, 52, 54
Söldner, 8

T

Thaumaturg, 35, 53
Thaumaturgie, 43
Tieflandzweig, 34
Tierleben, 44, 61
Tiermeister, 15
Tinktur, 40
Troll, der, 32
Trollmagie, 32
Turm der Magier, 48, 70
Tza'Sin, 22

U

Umbruch, 67
Unhold, 18
Unze, 64
Urgewalt, 67

V

Vampir, 62
Vorzuge, 7

W

waffenlose Kampftechniken, 37
Wahrsager, 23
Waldläufer, 14
Weltbeschreibung, 44
Wesenszüge, 7, 27
Währung, 64

Z

Zauberei, 40
Zauberspruch, 40
Zaubersprüche, 5
Zeitalter, 67, 68
Zeitalter, die vier, 66
Zeitalter, drittes, 67
Zeitalter, erstes, 66

Zeitalter, viertes, 67
Zeitalter, zweites, 67
Zukunft, 67
Zweihandwaffe, 3
Zwerg, 34
Zwergenclan, 52
Zwergenrune, 74

Städte- und Regionsverzeichnis

B

Bergfried, 47, 48, 52

F

Fischgrund, 49

G

Grangorsch, 53

K

Kas'Adunn, 56

Kas'Illlyoth, 56

L

Land der Toten, 47, 70

Lukator, 53

M

Mataterra, 53

N

Nordmark, 53

P

Patria Pacis, 47, 49, 52, 53

Pax Antares, 47, 49

Pax Epher, 46, 50, 53

Pax Lucien, 47, 50

Pax Orgoth, 48, 50, 53

Pax Par, 47, 51

S

steinerne Schwert, das, 46, 72

Sturmfeste, 47, 51

T

Tal der Verlorenen und Verdammten, 46, 72

Personenverzeichnis

G

Gunter zu Hohenaspen, 74

H

von Hohenbrück, 70

P

Pabloa Hiluia, 71

Reinier zur Nordmark, 73

S

Siegfried II., 47, 49

Impressum

So, nun sind wir also am Ende angekommen und hier kommt das, was so ein Buch erst richtig wertvoll macht. Aus einem Gedanken wurde eine Idee und aus einer Idee wurde ein Anfang und letztendlich dieses hier vorliegende Buch. Aber, ...

„Kein Buch schreibt sich von alleine und keiner schreibt alleine ein Buch.“

An dieser Stelle möchte ich allen danken, die mir bei dieser Arbeit geholfen haben, allen Co-Autoren, Zeichnern, Spieltestern und Spielleitern und natürlich auch allen Helden und Schurken, die im Laufe des Schaffungs- und Testprozesses ihr Leben ließen.

Credits

Autor: Marco Behnke

Co-Autoren: Torben Werner (Die Zwerge, S. 34, 52)

Grafiken und Illustrationen: Dirk Kultus, „Asarith“¹

Spieler

Spielleitungen:

Spieler: Benjamin August, Oliver Jopek, Thimo Altmann, Tim Warszta, Torben Werner

Charaktere: Francesca Da Corva (menschliche Hexe), Grendal (trollischer Magier), Linflas (elfischer Mönch), Paragon (elfischer Waldläufer), Teralk, Sohn des Barvos (zwergerischer Paladin)

Danksagungen

Allgemeine Danksagungen an: Catharina 'Cat' Link, Ernst-Joachim Preussler (ERPS) und die deutschen Mailingliste², Tim Warszta

¹http://www.razyboard.com/system/user_asarith.html

²erps-public@informatik.uni-frankfurt.de



ein Projekt von
<http://www.drachendaemmerung.de>



Frostwurm