

Elyrion

Elyrion - ERBE DER TITANEN
SAVAGE WORLDS-KONVERTIERUNG
BETA 1.7



ELYRION - ERBE DER TITANEN SAVAGE WORLDS-KONVERTIERUNG BETA 1.7

IMPRESSUM

Idee

Christian Loewenthal und Marcel Hill

Konzeptionelle Arbeit

Christian Loewenthal, Marcel Hill, Katarina Topic,
Falk Bongert, Sebastian Deutsch

Redaktion

Falk Bongert, Sebastian Deutsch,
Marcel Hill, Christian Loewenthal

Illustrationen

Mateja Petkovic, Mia Steingräber, Katarina Topic,
Matthias Schmidt, Björn Lensig, Thomas Hering

Lektorat

Marcel Hill, Christian Loewenthal

Layout & Satz

Christian Loewenthal und Katarina Topic

LIZENZ

Elyrion ist ein Rollenspiel, das wir in den Anfängen vor allem als Spieler entworfen und veröffentlicht haben, um unsere Ideen und unser Hobby mit anderen Spielern zu teilen. Es ist unser ganz persönlicher Heartbreaker. Wir möchten, dass du ohne Sorge ebenfalls eigene, nicht-kommerzielle Inhalte für Elyrion erstellen und verbreiten kannst. Daher stehen die Texte (nicht die Illustrationen) dieser PDF-Ausgabe von Elyrion - Erbe der Titanen unter folgender Creative Common Lizenz:

Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/>



Savage Worlds ist © 2011 Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group.
Das Savage Worlds-Rollenspiel ist ein Produkt des Prometheus Games Verlags, Assert Publishing GmbH, alle Rechte vorbehalten. Elyrion - Erbe der Titanen ist ein Produkt der Loewenthal & Hill GbR, alle Rechte vorbehalten. Dieses Werk unterliegt den urheberrechtlichen Bestimmungen der Bundesrepublik Deutschland. Nachdruck außer zu Rezensionszwecken nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags.

Savage Elyrion

Herzlich willkommen zur Savage Worlds-Konvertierung für das Rollenspiel Elyrion – Erbe der Titanen.

Wobei, Konvertierung ist eigentlich der falsche Begriff. Das vorliegende Dokument markiert viel mehr einen Neubeginn, einen umfassenden Neuaufbau, wenn man so möchte.

Die erste Edition des Elyrion-Grundregelwerks erschien im Oktober 2007 und verkaufte sich so schnell, dass wir bereits im April 2008 einen überarbeiteten Nachdruck veröffentlichen konnten. Während der Hintergrund von Elyrion überwiegend positives Feedback erhielt, wurde die Kritik am Regelkern mit steigenden Spielerzahlen immer lauter. Offensichtlich hatten wir dabei nicht annähernd so gute Arbeit geleistet, wie anfänglich geglaubt. Ehe wir uns aber an die Überarbeitung des Regelkerns machen konnten, zwangen diverse Umstände uns dazu, die Arbeiten an Elyrion vorerst ruhen zu lassen. Mittlerweile sind rund drei Jahre vergangen und die Umstände haben sich glücklicherweise geändert.

Anstatt jedoch weitere Zeit mit einem irgendwie krummen Regelkern zu vertun, haben wir uns zu einem raschen Schnitt entschlossen und uns von dem alten Regelsystem getrennt. Doch nicht nur die Regeln ändern sich. Auch vor der Welt haben wir nicht halt gemacht. Uns ist bewusst, dass die Änderungen nicht jedem gefallen werden. Manche Änderungen sind radikal, manche eher subtil. Doch wir hatten das Gefühl, dass vieles damals zu unklar, zu unscharf war und schließlich ist auch in Audakia die Zeit weitergelaufen. Wir glauben, dass wir mit den Änderungen Audakia eine schärfere Kontur gegeben und es an vielen Stellen aufregender, mystischer und auch einfach spielbarer gemacht haben. Ob Sie nun ein Verfechter des Alten oder Neuen sind, wir hoffen jedenfalls, dass Sie Spaß an der neuen Fassung haben. Daher ist sie hier nun: Unsere erste eigene Savage-Worlds-Konvertierung in der Beta-Fassung.

Viel Spaß damit!

Christian Loewenthal
Für die Elyrion-Redaktion

EIN URALTER KRIEG

Seit ewigen Zeiten streiten die Mächte des Lichts und der Finsternis um die Herrschaft über die Schöpfung. Eines der zahllosen Schlachtfelder ihres ewigen Krieges ist Audakia – die Welt von Elyrion – und damit befinden sich die Helden bereits mitten im Geschehen.

Nach dem goldenen Zeitalter, landete Tyron, einst Beschützer der Schöpfung und nun Herrscher der gefallenen Horden, einen entscheidenden Schlag gegen seinen edlen Zwilling Bruder Eon und dessen göttliche Geschwister.

Während seine dämonischen Unwesen das Reich der Götter bestürmten, zielte sein wahrer Angriff auf Audakia, und er hatte Erfolg. Abgelenkt und in vernichtenden Kämpfen gebunden, erkannten die Götter die Gefahr zu spät. So gelang es Tyron den schützenden Sternenwall zu zerschlagen und die Brücke zwischen den Welten des Chaos und der Schöpfung zu festigen. Den Unkreaturen des Nichts stehen die Wege in die Welt der Sterblichen nun offen und niemand weiß, was als nächstes geschehen wird. Sowohl die Götter als auch die Gefallenen sind durch die vergangenen Kämpfe geschwächt. Doch der Krieg um die Schöpfung hat Audakia erreicht, und wer die Schlacht um die Welt der Sterblichen gewinnt, gewinnt alles.

DER KRIEG AUS DER SICHT DER STERBLICHEN

Die Mythologie in Elyrion wird bestimmt durch einen ewigen Konflikt des Guten gegen das Böse. Ein Konflikt, den jedes Volk und jede Kultur in seine Sagen und Legenden eingebunden und thematisiert hat. Trotzdem sollte man nicht glauben, dass den Menschen Audakias dieser Konflikt so klar wie dem Leser ist. Die Götter sind so weit entfernt von den alltäglichen Sorgen der Sterblichen, wie die Himmelsgestirne vom Ackerboden. Sicherlich glauben fast alle Sterblichen an die Götter und erkennen deren Existenz an, nicht zuletzt durch die Macht der Priester, dennoch rechnen Sie nicht damit Ihnen zu begegnen oder gar in einen Krieg zwischen Göttern und Dämonen hineingezogen zu werden. Während des goldenen Zeitalters, gab es in Audakia selbst in den wildesten Regionen keine Dämonen (von seltenen Ausnahmen einmal abgesehen) und selbst Drachen oder andere wilde Bestien waren in den meisten Gebieten nicht mehr als gruselige Geschichten am abendlichen Herdfeuer. Die letzten Jahre haben sicherlich einiges an dieser Situation geändert. In Eonay bspw. sind Dämonen heute eine tägliche und reale Bedrohung, dennoch übersteigt der Götterkrieg das Verständnis der meisten Menschen. Hungersnöte, Erdbeben oder tödliche Krankheiten werden zwar den Göttern und Dämonen zugeschrieben aber kaum jemand begreift, wie unmittelbar die Unsterblichen wirklich damit in Zusammenhang stehen. Der Blick hinter den Schleier bleibt wenigen Auserwählten vorbehalten. Unter anderem ihren Helden.

EINE WELT ALS KRIEGSSCHAUPLATZ

Tyrons Angriff erschütterte die Welt bis in ihre Grundfesten und löste eine Vielzahl von Katastrophen aus. Erdbeben, Vulkanausbrüche, Sturmfluten und fürchterliche Stürme verheerten das Land des Nordens und veränderten sein Antlitz für immer. Der Tag des Himmelsbrands liegt nun acht Jahre zurück. Die Nationen des Nordens sehen sich einer veränderten Welt gegenüber. Neue Gefahren bedrohen ihre Reiche: Finstere Wesen, bislang nur Inhalt von Legenden und Schauergeschichten, sammeln sich in der Wildnis und rüsten sich zum Sturm auf die Siedlungen der Menschen, Drachen erheben sich nach jahrtausende-

EINLEITUNG

langem Schlaf wieder aus ihren Horten und terrorisieren das Land, ganze Völker sind untergegangen oder führen Krieg gegeneinander, allerorten leidet das einfache Volk unter den Nachwirkungen des Himmelsbrands und finstere Prediger ziehen durch das Land und erzählen von einem neuen, zornigen Gott. Angst und Verzweiflung legen sich wie dunkler Nebel über das Land doch an vielen Stellen flammt Hoffnung auf. Die Welt wandelt sich aber sie ist noch nicht zerbrochen. Bündnisse zerbrechen oder werden neu geschmiedet. Es ist eine Zeit, in der das Pendel unaufhörlich schwingt. Eine Zeit, in der noch nichts entschieden ist und jede Tat Auswirkungen hat. Eine Zeit in der nichts so sehr gebraucht wird, wie echte Helden...

Aufgrund der weit entfernten Blutlinien, sind die Erben der Titanen nur noch schwache Schatten ihrer Vorfahren aber noch immer verfügen sie über besondere Fähigkeiten und in ihnen schlummert das Potential ihre Welt für immer zu verändern. Doch nicht nur die Nachkommen der Götter sind erwacht, auch die Nachkommen der Gefallenen haben den Ruf vernommen.

FEUER UND EIS - MAGIE

Audakia ist eine magische Welt, voller Wunder und Mysterien. Der Treibstoff der Magie ist die Essenz, eine mythische Kraft, die von der Zwischenwelt aus die Reiche der Sterblichen einhüllt, durchdringt und grundsätzlich von jedem intelligenten Lebewesen mit genug Willenskraft kontrolliert werden kann. Jedes Volk hat die Magie in irgendeiner Form gemeistert und jeder Sterbliche kann, mit der richtigen Ausbildung, lernen die Ströme der Essenz zu lenken, sei es als Zirkelmagier der imperialen Reiche, animistischer Mondsänger der Wolfskinder, Elementarbeschwörer der Sturmherren, Geisterseher der Nachtschatten oder fahrender Illusionist.

Da die Essenz nur Dinge beeinflussen kann, die letztlich ebenfalls von Essenz durchdrungen sind, kann Magie nicht die Seele oder den Verstand eines Menschen beeinflussen. Dies bleibt Priestern und Psionikern vorbehalten.

DIE MACHT DES GEISTES - PSIONIKER

Warum manche Sterbliche mit der Gabe der Psionik gesegnet (oder verflucht) sind, ist unbekannt. Irgendwann waren die ersten Psioniker, in Audakia Mentalisten genannt, einfach da. Anders als Magier, nutzen Mentalisten nicht die Ströme der Essenz, sondern lediglich die Macht ihres eigenen Geistes, um bestimmte Effekte zu bewirken. Dies hat zur Folge, dass psionische Effekte nicht direkt mit magischen Mitteln und umgekehrt beeinflusst werden können. Darüber hinaus können die Kräfte eines Mentalisten direkt auf den Verstand eines Lebewesens einwirken und diesen kontrollieren. Mentalisten sind sehr selten und werden von den magischen Professionen aufgrund ihrer Unberechenbarkeit und ihrer Fähigkeit der Geistkontrolle vielerorts mit Misstrauen beäugt. In vielen Städten des eonitischen Imperiums gibt es gar eine Meldepflicht für Psioniker.

Eine der mächtigsten Fähigkeiten eines Psionikers, ist seine Fähigkeit in die Steuerkristalle einer Kriegsmaschine einzudringen und sie damit unmittelbar zu kontrollieren. Diese sogenannten Technomanten sind sehr selten, jedoch umso mehr gefürchtet.

DER NORDEN UND DER SÜDEN

Solange die Geschichtsschreibung der Menschen zurückreicht, wurden die Nordlande durch ein schier unüberwindbares Gebirge, den Himmelswall, vom Süden des Kontinents getrennt. Das mächtige Gebirge hat wahrhaft titanische Ausmaße und manche Gipfel sollen in Höhen aufragen, in denen nichts Sterbliches existieren kann. Viele mutige, oder verrückte, Forscher machten sich daran den Himmelswall zu überfliegen, doch von denen die es versuchten wurde nie wieder etwas gesehen. Das Gebirge zu Fuß zu überqueren erwies sich als möglich aber selbstmörderisch. Von zehn Karawanen erreicht mit Glück eine die Südseite des Gebirgszuges. Zu tödlich sind die Gefahren des Himmelswalls. Die einzigen, halbwegs sicheren Verbindungen zwischen den beiden Kontinenthälften ist die Reise per Schiff an der Ostküste entlang oder unterirdisch durch die Reiche der Zwerge. Seit mehr als zehn Jahren jedoch ist kein Schiff, das sich Richtung Süden aufgemacht hat, wieder zurückgekehrt und die Zwerge haben Ihre Tore noch vor dem Tag des Himmelsbrands geschlossen. Man kann daher nur vermuten, was in den letzten Jahren im Süden geschehen ist.

DAS ERBE DER TITANEN

Im dritten Zeitalter (wir befinden uns derzeit im siebten Zeitalter) bewegten die Götter und Gefallenen sich unter den Sterblichen wie unter ihres Gleichen und zeugten sterbliche Nachkommen – die Titanen. Jeder Nachkomme war ein herausragender Vertreter seines Volkes, ein unschlagbarer Krieger, weiser Führer, genialer Erfinder oder mächtiger Magier. Nach dem ersten Götterkrieg im dritten Zeitalter verbot Eon den Göttern die Welt der Sterblichen zu betreten und so verschwanden die Titanen schließlich vom Angesicht der Welt.

Doch in all den Zeitaltern lebten die Erben der Titanen unter den Sterblichen, unerkant und oft selbst nicht ahnend, welche Macht in ihrem Blute ruht. Die Zerstörung des Sternennwalls jedoch setzte ungeheure Mengen Energie frei (hauptsächlich Essenz und Schöpfungskraft), die sich wie Wellen in einem Teich über die gesamte Welt ausbreitete und das Erbe in den Sterblichen erneut erwachen ließ.

AUSERWÄHLTE DER GÖTTER ~ PRIESTER

Nicht jeder Gläubige der sich berufen fühlt einer Gottheit zu dienen, wird ein Priester. Im Gegenteil, die überwiegenden Mehrheit der Diener einer Kirche besteht aus nicht geweihten Laienpriestern, so genannten Akolythen. Ein Charakter der sich berufen fühlt sein Leben einer Gottheit zu weihen wird zunächst von einem Kirchenrat oder einem Tempelvorsteher eingehend geprüft. Kommt dieser zu dem Schluss, dass eine Weihe möglich ist, wird der Charakter als Anwärter angenommen und muss eine mehrere Jahre andauernde Lehre durchlaufen. Wird der Akolyth nach seiner Ausbildung in einem Initiationsritual von der jeweiligen Gottheit angenommen und gesegnet, was nicht immer der Fall ist, erhält er den Status eines Priesters. Gesegnete Priester sind in der Lage die Leere zwischen den Welten zu betreten, göttliche Talismane zu erschaffen, Segnungen ihrer Götter auszusprechen und die Wesenheiten der Elementaren Ebenen oder Dämonen effektiv zu bekämpfen. Anders als Magier oder Mentalisten arbeiten sie mit der Macht ihres Gottes und stehen im Einklang mit den Schöpfungsmächten. Sie können daher auch Verletzte heilen oder Krankheiten besiegen.

ZEITRECHNUNG IN DEN NORDREICHEN

Obwohl viele Völker ihre eigenen Kalender haben, kann man doch zu Recht behaupten, dass die Zeitrechnung des Eonitischen Imperiums die am weitesten verbreitete in den Nordreichen ist. Sie beginnt mit dem Tag der Erleuchtung, als Eon die Seele des ersten Illuminierten erhob. Auch heute noch, im Jahre 1985 nach dem Tag der Erleuchtung (TE), markiert dieser Festtag den Beginn des Jahres und wird in den Kernlanden des Imperiums mit frommer Begeisterung gefeiert. Ein Tag gliedert sich in zwei Hälften zu je zwölf Stunden, dem Lauf des gleißenden und des finsternen Schildes Eons folgend. Während des Tages wacht der eine Gott mit seinem unbesiegbaren Schild über die Menschen, doch des Nachts färbt es sich dunkel durch die Angriffe des schlangenzüngigen Tyron und steht als finsternes Mahnmal am Himmel. Je zehn Schildtage bilden eine Woche und drei Wochen bilden einen Monat. 360 Tage schließlich hat das Jahr. Die verbreitetsten Monatsnamen in den Nordlanden sind:

Irdisch	Eonitisches Imperium
Januar	Eismond
Februar	Hornung
März	Neliamond
April	Jomarmond
Mai	Weidung
Juni	Meranmond
Juli	Eonar
August	Erntemond
September	Ganiamond
Oktober	Laubfall
November	Nebelung
Dezember	Assanmond



SETTINGREGELN

ALLGEMEINE SETTINGREGELN

Einige Regeln unterscheiden sich von denen aus der Savage Worlds Gentleman's Edition Revised (kurz SW:GER) und werden im Folgenden erklärt. Alle nicht ausdrücklich erwähnten Regeln behalten ihre Gültigkeit.

ERBEN DER TITANEN

Sämtliche Spielercharaktere sind „Erben der Titanen“, was ihnen Zugang zu besonderen Talenten ermöglicht und den gemeinsamen göttlichen Ursprung unterstreicht. Außerdem dürfen Erben der Titanen ihre Bennies auch für andere Erben ausgeben.

HEROISCHER KAMPF

Die Helden in Elyrion werden oft übermächtigen oder zumindest zahlenmäßig überlegenen Gegnern gegenüberstehen und häufig sind diese nur mit Magie und Waffengewalt aufzuhalten. Spielercharaktere erhalten daher vor jedem Kampf einen Extra-Bennie. Diesen können Sie wie gewöhnlich nutzen. Dadurch kann ein Spieler nicht das Maximum seiner Bennies überschreiten.

GÖTTLICHES SCHICKSAL

Die Spielercharaktere haben ein Schicksal zu erfüllen und sind daher nicht von gewöhnlichen Sterblichen zu töten. Statisten können Wild Card niemals die vierte Wunde zufügen. Sie können damit nur durch feindliche Wild Cards ausgeschaltet werden. Zudem können Spielercharaktere nicht durch einen Wurf auf die Außer-Gefecht-Tabelle getötet oder dauerhaft verstümmelt werden.

ENTSCHLOSSENHEIT

Die Essenz, der Treibstoff der Magie, ist, obwohl oder gerade wegen der schier unglaublichen Effekte, die sie ermöglicht, ein zweischneidiges Schwert. Zu hoch konzentriert an einem Punkt wirkt sie schädlich auf lebende Organismen. Dies passiert am häufigsten, wenn Zirkelmagier Essenz aus der Umgebung in sich aufnehmen um ihre magischen Effekte zu wirken, doch gibt es auch Orte in der Keruskwüste und der Brache, die von Essenz in hohen Konzentrationen durchdrungen sind.

Um den Auswirkungen dieser hohen Konzentrationen, zumindest eine zeitlang, zu widerstehen ist ein hohes Maß an Disziplin und ein eiserner Wille von Nöten.

Anstatt nun jedes Mal eine Probe auf Willenskraft zu verlangen, wenn Helden zu hoher Essenz ausgesetzt sind, haben wir uns entschlossen, einen neuen abgeleiteten Wert für diesen Fall einzuführen: Die **Entschlossenheit**. Sie wird gebildet aus: **2 + Willenskraftwürfel/2**.

Hohe Konzentrationen von Essenz erzeugen Essenzschaden. Dieser wird jedoch nicht mit der Robustheit sondern mit der Entschlossenheit verglichen. Wird die Entschlossenheit erreicht, erhält der Held eine Stufe Erschöpfung, bei einer Steigerung eine weitere.

MEISTERSCHAFTEN

Die Erben der Titanen können gewisse Fähigkeiten entwickeln, die über das Vermögen eines gewöhnlichen Sterblichen hinausgehen. Übermenschliche Geschwindigkeit, Kontrolle über Licht und Schatten oder tieferen Einblick in die Essenz die alle Körper durchzieht, sind nur einige Beispiele für die so genannten „Meisterschaften“ der Titanenerben. Mehr dazu findet sich im Kapitel „Meisterschaften“.

IMPLANTATE

Arkane Implantate sind in Elyrion schon seit Jahrtausenden bekannt und je nach Region mal seltener bis gar nicht erhältlich (Wildnis der Ebene von Kalor) oder ein normaler bis alltäglicher Anblick (Hauptstadt der Handelsallianz Tharborans). Die Qualität der Arbeiten schwankt dabei stark und hängt sowohl von dem vorhandenen Material als auch den Fähigkeiten des Technomanten und seiner Zulieferer (Ingenieure, Kristallschleifer etc.) ab. Siehe Kapitel „Implantate“.

KONSTRUKTE

Kriegsläufer sind mental-mechanische Konstrukte, die durch einen Steuerkristall über eine gewisse Grundintelligenz verfügen. Nur Technomanten sind in der Lage einen Steuerkristall mit Befehlen aufzuladen oder sogar zu übernehmen. Im Laufe der Jahrhunderte wurden die verschiedensten Konstrukte entwickelt, von „denkenden“ Flugschiffen über mächtigen Kriegsläufern bis hin zu kleinen Spionagekonstrukten. Mehr dazu erfährst du in dem Kapitel „Ausblick“.

SEELENREISE

Geweihte Priester erlernen die Fähigkeit in die Zwischenwelt zu reisen. Was genau die Zwischenwelt ist, wird seit ihrer Entdeckung ohne Ergebnis diskutiert. Sicher ist, dass sie parallel zur realen, physischen Welt und den ebenfalls physischen äußeren Ebenen existiert und eine Art sphärische Kopie der Ebenen darstellt, in der sich die verschiedensten Merkmale vereinen und gänzlich andere Naturgesetze als in der physischen Welt gelten. Siehe Kapitel „Ausblick“.



RASSEN

Auf den folgenden Seiten, finden Sie die in Elyrion spielbaren Rassen. Diese ersetzen komplett die Rassen aus der SW:GER.

DIE ERBEN DES ERZES ~ DIE FELSgeborenen

Die Völker des Nordens kannten die Felsgeborenen, wie die **Drogar** genannt werden, nur aus Märchen und Mythen. Jahrtausende lang wurden sie auf dem Kontinent nicht gesehen. Doch nach dem Tag des Himmelsbrands sind immer wieder Meldungen über wandelnde Statuen und Golems aufgetaucht. Tatsächlich handelte es sich um Drogar, die immer häufiger als Kundschafter an die Oberfläche entsendet. Denn etwas ist an diesem Tag passiert, was ihre heiligste Aufgabe bedroht und dessen sie nicht mehr allein Herr werden können.

Tief unter dem Himmelswall erstreckt sich ihr Königreich **Durumbar**. Völlig isoliert von der restlichen Welt verfeinern sie dort noch weiter ihre handwerklichen Künste. Mit Hilfe der magischen Essenz haben sie es sogar geschafft, Waffen zu schaffen, denen die Kräfte der Elemente inne wohnen. Doch sie erschaffen nur noch um das Schaffen willen. Und sie tun dies völlig ungestört von der restlichen Welt, denn niemand weiß, wo ihr Königreich liegt und sie verlassen es seit Jahrtausenden nicht mehr. Denn ihnen ist eine Aufgabe aufgetragen, die zu wichtig für den Kontinent ist. Sie schützen das Portal in die Ebene der Erde.

RASSENMERKMALE

Robust wie der Fels: Die Felsgeborenen entstammen ganz und gar dem Element Erz und sind daher wesentlich besser als andere Wesen in der Lage Verwundungen, Krankheiten etc. zu widerstehen. Sie legen Proben auf Konstitution um Gefahren zu widerstehen und bei der natürlichen Heilung immer mit einem +1 Bonus ab.

Nachtsicht: Seit Jahrtausenden bewohnen die Drogar die steinernen Hallen unter den Gebirgen der Welt und ihre Augen haben sich perfekt an das Dämmerlicht angepasst. Sie können daher Abzüge durch schlechte Sicht außer bei totaler Finsternis ignorieren.

Steingeboren: Die Haut eines Felsgeborenen ist beinahe so widerstandsfähig wie Fels, daher erhält ein Drogar Panzerung +2.

Stark aber behäbig: Die Nähe zum erzenen Element fordert seinen Tribut. Felsgeborene bewegen sich nur mit 5“.

Leben für die Gemeinschaft: Jeder Drogar erhält das Handicap Lebensaufgabe.

DIE VERLORENEN VÖLKER?

Die folgende Rassen gibt es in der Welt von Elyrion nicht mehr: Baran'Dor, Illuriel, Krontar. Um es gleich vorweg zu sagen: Das Verschwinden der drei Völker ist in Audakia keineswegs geklärt und wird als großes Unglück, Wirken von Dämonen etc. angesehen. Was genau sich hinter dem Verschwinden der Völker innerweltlich verbirgt, wollen wir an dieser Stelle nicht genau festlegen. Irdisch fanden wir nach drei Jahren Spielerfahrung die Völker im Gesamtzusammenhang gesehen schlicht überflüssig. Sie waren entweder vom Hintergrund nicht interessant genug oder ähnelten den übrigen Spielervölkern zu sehr. Getreu dem Motto, was nicht rockt kommt weg, verschwanden die Völker aus Audakia. Die Baran'Dor fielen einem unbekanntem Fluch zum Opfer und verwandelten sich vor wenigen Jahren von einem Augenblick auf den anderen zu Stein. Das Unglück traf das junge Zwergenvolk wie ein Blitz. Noch heute gibt es Geisterstädte, die nur noch von steinernen Statuen bevölkert werden. Die Illuriel oder besser das Phänomen der Illuriel verschwand so plötzlich wie es gekommen war. Die Seelen des ausgestorbenen Elbenvolkes verschwanden vor fünf Jahren aus der Welt der Sterblichen und ließen die von ihnen Besessenen als leere, hirnlose Hüllen zurück. Seitdem ist kein Fall einer Seelenübernahme mehr bekannt geworden. Das Verschwinden der Krontar begann kaum merklich. Einzelne Familien zogen Richtung Keruskwüste und verschwanden in der trostlosen Weite. Immer mehr Familien schlossen sich den Zügen an, bis die Krontar schließlich in einer einzigen großen Völkerwanderung in den Weiten der Wüste verschwanden.

DIE FEUERBLÜTIGEN (LAVAMENSCHEN, FEUERGESTALTIGE, GRO'MYR)

Lodernde Feuer, glühende Lavaströme und tosende Gaswinde, die über giftige Schlacke- und Staubebenen toben, prägen die äußeren Regionen der Feuerlande. Im Landesinneren jedoch, herrscht mancherorts eine Glut, die so gewaltig ist, dass ganze Berge zu flüssigen Seen geworden sind. Kein Mensch könnte in diesen Regionen lange überleben. Dies ist das Land der Feuergestaltigen, der Kinder der Flamme – der Gro'Myr. Erfüllt von dem Element des Feuers, glüht in ihren Adern das Blut des Drachengottes Grohykron und sie haben sich ein Reich innerhalb der flammenden Berge errichtet. Ihr Gott selbst wandelt unter ihnen, wacht über sie und regiert sie von seinem Thron in der Stadt Gromurkha aus, tief im feurigen Schlund des Landes. Wie anders als stolz und tapfer kann ein Volk sein, wenn es solchen Gewalten trotzt und von einem Gott persönlich geführt wird? Wild und verzehrend wie ein Feuersturm können sie sein und nichts hält ihrem Zorn stand, wenn er einmal entflammt wurde. Doch das Feuer wärmt auch und spendet Licht und so sind auch die Gro'Myr nicht nur von Zerstörung erfüllt. Wer sie ohne Hintergedanken

besucht und sich nicht unerlaubt an den Schätzen ihres Landes bereichert, den heißen sie willkommen und gewähren ihm eine Gastfreundschaft die Ihresgleichen sucht. Denn auch wenn die Gro'Myr perfekt an die Verhältnisse in den Feuerlanden angepasst sind, so ist das Leben dort hart und gefährlich und Zusammenhalt und Hilfsbereitschaft gehören zu den ungeschriebenen Gesetzen. Mit den Balrandur jedoch verbindet sie eine lange Feindschaft, die man seit Jahrhunderten in ununterbrochenen Kriegen pflegt. Kaum jemand weiß noch wie der Konflikt entstanden ist, doch stehen sich beide Parteien mit unversöhnlicher Härte gegenüber.

RASSENMERKMALE

Körper aus Magma: Die Gro'Myr verfügen über einen wortwörtlichen Körper aus Magma, der sie gegen viele Gefahren immunisiert. Sie sind immun gegen Gifte und Krankheiten und erhalten +4 Panzerung gegen Angriffe mit Feuer und einen Bonus von +2 auf Konstitutionsproben um den Auswirkungen von Feuer zu widerstehen.

Nachtsicht: Die Heimat der Feuergestaltigen wird nicht ohne Grund Feuerlande genannt. Es besteht vollkommen aus aktiven Vulkanen, die ständig Gas, Rauch und brennendes Gestein spucken. Die Augen der Gro'Myr haben sich jedoch perfekt an diese Umgebung angepasst. Sie ignorieren alle Abzüge für schlechte Sicht außer bei totaler Finsternis.

Feuerwesen: Der Körper der Feuerblütigen ist von Lava durchzogen, wodurch sie Hitze ausstrahlen und sogar Feuer spucken können. Waffenlose Nahkampfangriffe machen immer körperlichen Schaden. Zusätzlich beherrscht ein Gro'Myr einen Feuerstoß als Nahkampfangriff

Feuerstoß: 2W6 Punkte Schaden in Form einer Kegel-

schablone. Ziele unter der Schablone können mit eine Geschicklichkeitsprobe -2 versuchen auszuweichen.

Kälteempfindlich: So sehr die Gro'Myr an ein Leben in Hitze und Feuer angepasst sind, so sehr macht ihnen auch Kälte zu schaffen. Angriffe mit Eis verursachen 2 Punkte mehr Schaden. Zusätzlich sind Konstitutionsproben um den Auswirkungen von Kälte zu widerstehen um 2 Punkte erschwert.

Furchterregend: Die Lavamenschen sind ein ungewöhnlicher und mitunter furchteinflössender Anblick. Und es braucht einiges an Überzeugung um über ihr feuriges Äußeres hinweg zu sehen. Sie erhalten daher einen Abzug von -2 auf Charisma.

STURMELBEN (FEN'VEY)

Ein Reich, nur begrenzt durch einen grenzenlosen, blauen Himmel und einen silbrigen, weit entfernten Horizont, so klar und kühl, so frei und weit, wie kein anderes Reich jemals sein könnte: Dies ist die Welt der Fen'Vey und ihrer fliegenden Zitadellen. Zurückgezogen von den Konflikten der Bodenbewohner weit unter ihnen, ohne fesselnde Bande, sei es durch Pflicht oder Verantwortung, ziehen ihre wenigen verbliebenen Städte über den Himmel. Üblicherweise treten sie nur dann mit den anderen Völkern in Kontakt, wenn es gilt Handel zu treiben. Begleitet werden die Handelsschiffe dabei stets von wendigen Pfeilseglern und mächtigen Wolkenschiffen, die wie Schwalben und Königsadler unter dem Himmel kreisen und für den Schutz von Händler und Ware sorgen. So weit entfernt die Fen'Vey von der Erde und ihren Bewohnern leben, so fremd sind sie ihnen auch. Wie der Wind, scheinen sie an kein Land gebunden, sich für niemanden zu interessieren und die Mühen und Ängste der Bodenbewohner nur mit Desinteresse oder kalter Verachtung zu betrachten. Gerade so, wie ein Kind auf sich mühende Käfer und Ameisen herab blicken mag. Kühl und distanziert wirken sie oft, mitleidlos wie der Atem des Gottes Sarkjol, der im Winter die Kalorische Steppe mit seinem Eishauch überzieht. Kommt es zu einem Konflikt mit einem einzelnen Händler, so strafen die Fen'Vey gleich die ganze Ortschaft mit Abwesenheit, was schon manche Stadt in den Ruin getrieben hat. Dabei sind die Fen'Vey eigentlich von geselligem und liebevollem Wesen. Doch zu tief sitzt das Misstrauen vor den Bodenbewohnern, zu sehr überschattet ihr Gemüt die Geschichte ihres Niedergangs und zu hart umkämpft ist die Freiheit in den fliegenden Städten, als dass man Mitleid mit anderen haben könnte. Mögen sie auch frei und ungebunden und die Himmelstädte der Traum eines jeden geknechteten Unfreien sein, die Wirklichkeit ist hart umkämpft.

RASSENMERKMALE

Adleraugen: Ob in luftigen Höhen oder inmitten eines



RASSEN

Sturms, ein Sturmelf kann sich nahezu immer auf seine Augen verlassen. Sie erhalten einen +2 Bonus auf Wahrnehmungsprouben, wenn es ums Sehen geht.

Fliegen: Die Flügel der Fen'Vej haben eine spannwweite von bis zu 1,8m und erlauben ihnen zu fliegen.

Leichter Körperbau (-1 Robustheit): Luftig leicht wie die Körper eines Vogels sind die Körper der Sturmelfen. Allerdings auch ebenso gebrechlich. Ihre Robustheit ist um 1 niedriger.

Arkane Entdecken: Fen'Vej haben eine natürlich Begabung magisches Wirken zu erkennen. Sie können die Macht Arkane Entdecken wirken, ohne einen Arkane Hintergrund dafür zu lernen. Sie legen einfach eine Willenskraft-Probe -1 ab. Die Macht wirkt mit der Grundwirkungsdauer von 3 Runden und kann nicht verlängert oder aufrecht erhalten werden.

Schön: Sturmelfen gelten als ein schönes Volk. Sie erhalten +1 auf Charisma.

GEISTERELBEN (VASHRANI)

Finsternis, ewige Qual und ein unbeschreiblicher Schmerz sind das Wesen des Schattenwaldes und das Wesen der Vashrani. Von den Göttern als direkte Kinder der Schöpfung gesegnet, besaßen sie alles und errichteten ein Reich voller Wunder und Magie, voller Leben und Gesang. Dann jedoch fielen sie der Schwarzen Fäule und dem Verrat ihres Hohepriesters Linloriell zum Opfer. Seit jenen schicksalhaften Tagen haben sie sich verändert und mit ihnen veränderte sich der Wald N'Jur Varian und wurde zum Schat-

tenwald. Die Verbindung mit dem lebensspendenden, aber verdorbenen Blut des dämonischen Prinzen Ashkwar hat die Überlebenden des einst so stolzen Volkes in Wesen verwandelt, die zur Hälfte Alben und zur Hälfte Dämonen sind. Doch es gelang den Vashrani ihr dunkles Erbe mit eiserner Disziplin und Magie zu bändigen. Nun wandeln sie, geisterhaften Schatten gleich, durch die Dunkelheit des Schattenwaldes und bewohnen die wenigen Ruinen ihrer Zivilisation. Beschützt und umkämpft, bilden sie die letzten Rückzugsorte der Vashrani, die sich in einem verzweifelten Krieg gegen die Macht der Dämonen stemmen. Voller Hass auf die Wesen des Abgrunds, und doch auf ewig an einen ihrer Herrscher gebunden, wurden sie zu Kämpfern in der Dunkelheit, die weder Schmerz noch Tod fürchten und gelernt haben ihre dämonischen Fähigkeiten im Kampf zu nutzen. Das Einzige was ein Vashrani fürchtet ist der Tag, an dem er den Kampf gegen den Dämon in seinem Inneren verliert und zu einem der dämonischen Brakhuul wird, einem Schattengänger.

RASSENMERKMALE

Halbdämon: Der Dämon innerhalb des Vashrani gewährt ihnen Zugang zu besonderen Fähigkeiten. Zu Spielbeginn kann eine der folgenden Mächte gewählt werden, welche dann ohne Kenntnis eines Arkane Hintergrundes gewirkt werden kann: Angst, Arkane Entdecken, Dunkelsicht, Spinnengang, Sprache verstehen, Verschleiern. Zum Aktivieren ist jeweils eine Willenskraft-Probe -1 nötig. Die Macht wirkt immer ihrer Grundwirkungsdauer und dann nicht verlängert oder aufrecht erhalten werden.

Gewandt: Vashrani sind besonders gewandt und athletisch. Sie starten mit einem W6 in Geschicklichkeit.

Stigmata: Das Äußere der Geisterelben in Kombination mit den Bannungs-Runen, die ihren Körper zieren, sorgt bei Mitgliedern anderer Völker für Unbehagen bis hin zu purer Panik. Vashrani gelten außerhalb des Schattenwaldes als Außenseiter.

Scharfe Sinne: Ob es ein weiteres Geschenk des Dämons ist, der ihnen inne wohnt oder sich hier ein Teil ihres elbischen Erbes ausprägt ist nicht bekannt. Aber Vashrani sind bekannt für ihre geschärften Sinne. Alle Wahrnehmungsprouben erhalten einen Bonus von +1.



DIE HERREN DER WELT ~ DIE MENSCHEN

Sie sind die jüngste aller Rassen und in vielerlei Hinsicht den anderen Rassen unterlegen. Und doch sind ihre Völker so zahlreich wie keine anderen und sie haben erfolgreich jeden Winkel des Kontinents besiedelt. Ihr Einfallsreichtum, ihre Anpassungsfähigkeit und gewiss auch ihre Skrupellosigkeit machen sie den meisten Völkern auf Dauer überlegen. Es existieren noch alle im alten Elyrion GRW genannten Menschenvölker.

RASSENMERKMALE

Vielseitig: Alle Menschenvölker können sich auf nahezu jede Begebenheit einstellen und sich anpassen. Sie beginnen mit 17 anstatt 15 Fertigkeitspunkten.

Wissen ist Macht: Menschen können sich aufgrund ihres Wissen sehr gut auf geänderte Bedingungen einstellen. Sie beginnen das Spiel mit einem freien Talent nach Wahl.

REISSZÄHNE (KOGASHA)

Karg, einsam, von schier endloser Weite, unter einem stahlblauen oder bleigrauen Himmel erstreckt sich im Norden die Kalorische Steppe, die Heimat der Kogasha. Hier leben und jagen die Rudel der Blutsäuer, wie sie von ihren Opfern oft genannt werden und stellen sich einer gnadenlosen und brutalen Existenz im Kampf um den besten Platz im Rudel, das fetteste Stück Fleisch, die reichste Region in der Steppe oder einfach um eine schön gearbeitete Waffe. Einst gehörten sie zu einem der mächtigsten Reiche Audakias. In längst vergangenen Tagen, nur noch besungen von wenigen Legenden, herrschten sie als edle Kaste mächtiger Krieger über den ganzen Norden und Armeen und Reiche erzitterten, wenn die Wolfskrieger in den Krieg zogen. Nichts ist geblieben von der einstigen Pracht. Die Städte sind zerfallen, das Reich vergessen. Nur ein archaischer Ehrenkodex und die Träume in sternenklaren Nächten, wenn der zerrissene Leib ihrer toten Göttin Namshuan am Himmelszelt erstrahlt, wehen wie der letzte Atemzug eines untergegangenen Volkes über die Steppe. Heute ziehen sie als wilde Rudel durch die nördlichen Ebenen und Gebirge und kämpfen mit Targonen, Kratuuk und wilden Kreaturen um die Vorherrschaft. Entwurzelt, zersplittert und heimatlos treiben sie dahin und machen sich einen Namen als wilde Krieger und Jäger. Kein Handelszug ist groß genug, dass Kogasha ihn nicht angreifen würden, kein Stamm der Steppe vor ihnen sicher und keine Kreatur groß und wild genug, dass sie nicht als Beute angesehen werden könnte.

RASSENMERKMALE

Stärke des Jägers: Einem Kogasha wohnt die Stärke eines Wolfes inne. Sie starten das Spiel mit einem W6 in Stärke.

Natürliche Waffen: Ihre wolfsartige Gestalt stattet sie mit natürlichen Waffen aus. Sie gelten niemals als unbewaffnet, und Angriffe machen folgenden Schaden:

Klauen: Stä + W6

Biss: Stä + W4

Sinne des Jägers: Alle Sinne eines Reißzahn stehen denen eines Wolfes in Nichts nach. Sie haben Nachtsicht, dürfen also Abzüge für schlechte Sicht außer bei totaler Finsternis ignorieren, und alle Wahrnehmungsproben auf Hören und Riechen erhalten einen +1 Bonus.

Fell des Jägers: Ihr dickes und struppiges Fell verleiht Kogasha eine natürliche Panzerung von +1, die nicht umgangen werden kann.

Blutrünstig: Kogasha sind mehr Tier als Mensch, zumindest wenn es um die Jagd geht. Er wird im Kampf immer den Weg wählen, der einen Feind am schnellsten ausschaltet, was auch sehr oft der grausamste Weg ist. Zudem machen Kogasha keine Gefangenen. Sie erhalten das Handicap Blutrünstig.

HOCHELBEN (SAHRABIN)

Die Sahrabin, auch Waldalben oder in Anlehnung an ihr Aussehen Lichtalben genannt, leben im Einklang mit der Schöpfung im ewig grünen Wald von Tithal. Seit dem mysteriösen verschwinden der Toraka sind sie die letzten und einzigen Verteidiger des Waldes gegenüber allen Gefahren, besonders Holzfällern aus Arantia. Diese schlagen sie mit sie mit allen Mitteln, insbesondere der Magie, die sie von den Toraka gelernt haben zurück.

RASSENMERKMALE

Wunderschön: Sahrabin gelten als das Schönheitsideal im Norden. Sie erhalten +2 Charisma.

Geschickt: Hochelben sind besonders geschickt und anmutig. Sie starten mit einem W6 in Geschicklichkeit.

Natürliche Schwäche: Was Hochelben an anmutig und Geschick anderen Völkern voraus haben, fehlt ihnen bei reiner physischer Kraft. Stärke zu steigern kostet bei der Charaktererschaffung das Doppelte der üblichen Kosten.

Naturverbunden: Sahrabin sind den Toraka besonders verbunden und haben von ihnen die Macht der Magie der Wildnis gelernt. Wählt ein Sahrabin den arkanen Hintergrund (Druide) erhält er dauerhaft einen Bonus von +1 auf Verbundenheit. Außerdem erhalten Sahrabin einen Bonus von +2 auf alle Allgemeinwissensproben die Fragen behandeln, die mit Natur zu tun haben.

ORKS (BORK'R)

Auf sturmtumtosten, schroffen Gipfeln, hoch oben auf den Türmen der Welt, den Blick fest auf das verletzliche Land in der Tiefe der Ebenen gerichtet, so halten sie seit Jahrhunderten Wacht, standhaft und in sich ruhend wie die Berge, die sie bewohnen, doch bereit, die Beobachter, die Wächter, die Feinde des Dunkelsterns – die Bork'r. Hoch oben in den entrückten Bergtälern der höchsten Gebirge befinden sich ihre letzten Bergfestungen. Riesige, stadtähnliche Bollwerke, erbaut auf dem scharfen Rücken des Fyrongadar und an den gewaltigen Hängen des Himmelswalls. Zehntausende Bork'r haben in einer solchen Festungsstadt Platz und doch sind es angeblich nur die äußersten Grenzposten einer ehemals unangefochtenen Hochkultur. Lange bevor die Menschen Städte erbauten, ja manche sagen sogar, lange bevor die Alben ihre Städte erbauten, besiedelten die Bork'r Audakia. Heute sind nur noch wenige dieses edlen Volkes übrig geblieben. Aus einem unbekanntem Grund verließen die Meisten von ihnen vor ungefähr eintausend Jahren Audakia und nur einige Wenige blieben zurück. Über das Warum und Wohin des gewaltigen Exodus schweigen sich die verbliebenen Bork'r Völker beharrlich aus. Als Grund für ihr Ausharren behaupten sie jedoch stets Wacht zu halten und auf das Erscheinen des Dunkelsterns zu warten, jenen alten Feind ihres Volkes, dem ihr ganzer Hass gehört und den sie zu vernichten geschworen haben. Eine Entität, geboren in den Abgründen Anhjôrais, schlimmer als jeder bekannte Dämon. Um dem Dunkelstern und seinen Horden eines Tages entgegentreten zu können, üben sie sich von Kindesbeinen an in uralten, geheimnisvollen Kampfkünsten, stählen ihre Körper im Kampf mit den Monstern der Berge und im Wettstreit untereinander und härten ihren Geist durch Meditation und seit Urzeiten überlieferten Übungen ab. Obwohl die weisen Krieger zurückgezogen leben, isolieren sie sich nicht von den anderen Bewohnern Audakias, sondern treiben Handel mit ihnen und lassen auch Gäste in ihre uralten Bergstädte, die meist halb in den Berg hinein gebaut wurden, stark befestigt und so verwinkelt sind, dass wohl nur ein Drogar sich ohne Führer zurechtfinden würde. Worauf auch immer die Bork'r warten, es scheint etwas Gefährliches zu sein.

RASSENMERKMALE

Ausdauernd: Die Orks verharren schon seit Jahrtausenden in ihren Festungen in den Bergen, und stählen ihren Körper von Kindesalter an in ihren jahrtausende alten Kampfkünsten. Sie starten mit einem W6 in Konstitution. **Arkaner Widerstand:** Ihr eiserner Wille und geschulter Geist lässt die Bork'r magische Effekte leichter widerstehen. Sie erhalten das Talent Arkane Resistenz. Es ist auch aktiv, wenn ein Bork'r noch nicht über Willenskraft W8 verfügt.

SPRACHEN

Jedes Volk in Audakia hat seine eigene Sprache entwickelt. Die heute verbreitetste Sprache, ist die des Eonitischen Imperiums: Eonitisch, auch als Handelssprache bezeichnet.



FERTIGKEITEN

Folgende Änderungen an den Fertigkeiten gelten für Elyrion:

ATHLETIK

Klettern und Schwimmen spielen in Elyrion keine so große Rolle, als dass es sich lohnen würde, zwei Fertigkeiten dafür zu verbessern. Sie werden daher in der Fertigkeit Athletik zusammengefasst.

SCHIESSEN

Diese Fertigkeit wird ein wenig geändert. Sie funktioniert wie in der SW:GER, man kann mit ihr nur keine Schwarzpulverwaffen bedienen. Dazu benötigt man die gleichnamige Fertigkeit.

SCHWARZPULVERWAFFEN

Mit dieser Fertigkeit werden Musketen und Pistolen bedient. Es gelten die normalen Regeln für Fernkampf.

NEUE HANDICAPS & TALENTE

BLUTLOS (SCHWER)

Der Spielercharakter ist kein Erbe der Titanen und muss sich den Gefahren Audakias als ganz gewöhnlicher Sterblicher stellen. Er verfügt nicht über die Eigenschaft Erbe der Titanen.

ESSENSZUCHT (SCHWER)

Essenzsüchtige Magier ziehen mehr Essenz zusammen als für die Macht die sie wirken wollen notwendig ist, und

können die überschüssige Essenz nicht gut konzentrieren. Dadurch erhalten sie einen Abzug von -1 auf sämtliche Zaubernproben. Essenzsucht kann mehrfach auftreten, die Abzüge sind dann komulativ.

EIGENSINN (LEICHT)

Der Held kann seine Bennies nicht mit anderen Erben der Titanen teilen.

VERTRAUTER

Das Talent „Vertrauter“ aus dem Fantasy-Kompodium kann gewählt werden. Als zusätzliche Voraussetzung muss der Zauberer allerdings den Arkanen Hintergrund (Druide) erworben haben.

TITANENGE SPÜR

Voraussetzung: Erbe der Titanen

Der Titanenerbe hat ein Gespür für andere seiner Art. Mit einer erfolgreichen Wahrnehmungsprobe -2 kann der Charakter sofort feststellen wer in seinem Sichtbereich ebenfalls Titanenblut in sich trägt. Alternativ kann er eine Wahrnehmungsprobe ablegen um ein grobes Gespür für die Richtung in der es Erben der Titanen gibt zu erhalten. Die Reichweite hierfür beträgt eine Meile und verdoppelt sich mit jeder Steigerung.

TITAN DER MEISTERSCHAFTEN

Voraussetzung: Erbe der Titanen, Held

Die Meisterschaften des Erben werden nicht mehr nur durch ein Symbol aktiviert, sondern durch die komplette Farbe Rot (bei Herz oder Karo) bzw. Schwarz (bei Pik oder Kreuz).



ARKANE HINTERGRÜNDE

Die Arkanen Hintergründe aus der SW:GER werden komplett durch die Folgenden ersetzt. Die Macht „Machtraub“ aus der SW:GER ist in Elyrion nicht verfügbar. Sämtliche Mächte kosten keine Machtpunkte. Stattdessen wird die Macht um die halben Kosten (abgerundet) erschwert. Der Abzug durch Machtpunktkosten kann -4 nicht übersteigen.

ZIRKELMAGIER

Die Zirkelmagier Elyrions entsprechen am ehesten dem klassischen Bild des forschenden, wissenschaftlich ausgebildeten Zauberers und stellen in Audakia die verbreitetste Art der Magieanwender dar. Organisiert in Zirkeln, sind sie in beinahe allen großen Städten der „zivilisierten“ Länder anzutreffen und genießen ein hohes Ansehen. Die Größe der Zirkel variiert von einer handvoll Personen bis hin zu großen Institutionen mit mehreren Dutzend Zaubern.

Arkane Fertigkeit: Zaubern (Verstand)

Anfängliche Mächte: 3

Mächte: Alle aus SW:GER, außer Beistand, Gedanken lesen, Heilung, Heilungsritual, Marionette, Tierfreund und Verbannen. Eigenschaft stärken/schwächen kann nicht auf Verstand, Willenskraft oder eine Fertigkeit angewandt werden, die von Verstand oder Willenskraft abhängt. Die Macht Bannen kann nicht auf Effekte der Mentalisten angewendet werden.

Rückschlag: Zirkelmagier nutzen die Essenz direkt um ihre magischen Effekte zu wirken. Durch die hohe Konzentration kann jedoch der eigene Körper dabei Schaden nehmen. Bei einer 1 auf dem Zaubern-Würfel (ungeachtet des Wildcard-Würfels) erhält der Magier 2W4 Essenzschaden. Übersteigt dieser dessen **Entschlossenheit**, erhält er eine **Erschöpfungsstufe**, bei einer Steigerung eine weitere.

Würfelt der Magier einen **Kritischen Fehlschlag**, kann er die Ströme der Essenz nicht mehr kontrollieren. Er sammelt immer weiter Essenz um sich, welche aber ungebunden aus ihm heraus strömt. Dieser als **Essenzschlag** bekannte Effekt betrifft jedes Lebewesen in der näheren Umgebung. Genauer erhält jedes Lebewesen im Umkreis einer mittleren Schablone (zentriert auf dem Magier) 2W4 Punkte Essenzschaden. Zusätzlich muss der Magier eine Willenskraft-Probe bestehen, oder er erhält das Handicap **Essenzsucht**.

Aufrecht erhalten: Will ein Magier einen Zauber über dessen normale Wirkungsdauer hinaus Aufrecht erhalten, so bereitet ihm dies keine Schwierigkeiten. Erst wenn er versucht einen 2. Zauber während der Wirkungsdauer des 1. zu wirken, kommt es zu Interferenzen in der Essenz. Die Zaubernprobe für den 2. Spruch ist dann um -2 er-

schwert.

Will ein Magier 2 Zauber gleichzeitig über deren normale Dauer stützen, muss er jede Runde eine um -2 erschwerte Probe ablegen um den zusätzlichen Zauber Aufrecht zu erhalten. 3 Zauber gleichzeitig zu wirken ist für einen normalen Zirkelmagier nicht möglich, die Überlappungen in der Essenz sind zu stark.

Ausprägungen: Jedes der 4 Elemente, Essenz

DRUIDEN

Druiden, Schamanen oder Seher – es gibt viele Namen für die heiligen Männer der Naturvölker. Doch auch unter nomadischen Menschen gibt es das Druidentum. Druiden geben ihr Wissen meist nur an einen einzigen Nachfolger weiter, der ihrer statt den Stamm, das Dorf oder den Hain beschützen soll. Oft hat der Lehrer jedoch noch viele Jahre zu leben, Zeit genug für den Schüler die Welt zu entdecken und sich Wissen aus erster Hand anzueignen. Druiden nutzen eine Verbindung zur Natur, und nutzen die Essenz nicht direkt.

Arkane Fertigkeit: Verbundenheit (Willenskraft)

Anfängliche Mächte: 2

Das Druidentum funktioniert wie der AH (Zirkelmagier) mit folgenden Änderungen:

Sie können die Mächte Beistand, Marionette und Tierfreund lernen und Eigenschaft stärken/schwächen für Verstand und Willenskraft (und Fertigkeiten, die mit Verstand oder Willenskraft verbinden sind) nutzen. Gedanken lesen, Heilung, Heilungsritual und Verbannen sind ihnen allerdings ebenfalls verwehrt.

Sie erleiden 1W6 Essenzschaden beim Rückschlag und müssen die Willenskraft-Probe beim Kritischen Fehlschlag nicht ablegen.

Allerdings erleiden sie in städtischen Umgebungen einen Malus von -1 auf ihre Naturverbundenheitsproben.

Ausprägungen: Die 4 Elemente, Naturphänomene

ANIMISTEN

Anders als Zirkelmagier üben Animisten ihre Magie nicht durch Spruchformeln aus, sondern durch das Beschwören von Geistern der vier Elemente. Sie bieten den Geistern ihren eigenen Körper für eine begrenzte Zeit als Gefäß an. Auf diese Weise gelangen sie an tiefe Einsichten über das Wesen der Welt und erlangen Fähigkeiten die ihnen sonst nicht zur Verfügung stehen würden. Die meisten Animisten sind unter den Naturvölkern der Nordreiche zu finden, es gibt jedoch auch Ausnahmen.

Arkane Fertigkeit: Inspiration (Willenskraft)

Anfängliche Mächte: 2

Mächte: Ablenken, Angst, Arkanes entdecken/verbergen, Beschleunigen, Dunkelsicht, Eigenschaft stärken, Element manipulieren, Fernsicht, Fliegen, Gabe des Kriegers,



ARKANE HINTERGRÜNDE

Geschoss, Gestaltwandel, Graben, Maskieren, Panzerung, Schadensfeld, Schnelligkeit, Schutz vor Naturgewalten, Spinnengang, Telekinese, Verbannen, Wachsen/Schrumpfen, Waffe verbessern, Weissagung

Animisten können ihre Mächte, mit Ausnahme von Geschoss, nur auf sich selbst wirken.

Rückschlag: Der Animismus funktioniert zunächst wie der AH (Zirkelmagier). Bei einem Fehlschlag erhält der Animist jedoch nur 1W6 Essenschaden.

Der kritische Fehlschlag funktioniert gänzlich anders. Die beabsichtigte Macht wird gewirkt, als hätte der Animist eine Steigerung erwürfelt. Der Elementargeist bricht mit aller Macht hervor und droht die Kontrolle über den Animisten zu erlangen. Für die Wirkungsdauer der Macht, mindestens jedoch 3 Runden, muss der Animist jede Runde eine Willenskraftprobe mit -2 ablegen. Gelingt die Probe, behält der Animist die Kontrolle über seinen Körper. Ansonsten übernimmt der Elementargeist die Kontrolle über den Animisten. Damit wird der Animist technisch zu einem NSC und der Spielleiter entscheidet über seine Handlungen. Diese Übernahme hält mindestens 3 Kampfrunden, höchstens so lange die Macht andauert. Egal ob der Animist die Kontrolle behält oder nicht, anschließend kann er für 1 Stunde keine neuen Mächte wirken.

Ausprägungen: Jedes der 4 Elemente

PRIESTER

Die geweihten Männer und Frauen der Götter werden gemeinhin Priester genannt. Die Priesterweihe ist ein langwieriger Prozess, der Jahre von Schulung und Training des Geistes einschließt. Würdige Priester erhalten von ihren Göttern die Fähigkeit, Wunder zu vollbringen.

Arkane Fertigkeit: Glaube (Willenskraft)

Anfängliche Mächte: 2

Mächte: Alle Mächte aus der SW:GER mit Ausnahme von Element manipulieren, Gedanken lesen, Marionette und Tierfreund.

Rückschlag: Funktionsweise wie beim AH (Zirkelmagier). Sie erleiden 1W6 Schaden gegen die Entschlossenheit beim Rückschlag und müssen die Willenskraft-Probe beim Kritischen Fehlschlag nicht ablegen.

Ausprägungen: Je nach Gottheit

Der AH(Priester) ist Voraussetzung für Seelenreisen und Talismane.

MENTALISTEN

Niemand vermag heute mehr zu sagen, wann die ersten Mentalen in Audakia auftauchten und in die Geschehnisse ihrer Mitmenschen eingriffen. Die früheste Erwähnung findet sich in dem historischen Bericht von Sarano von Korundt. Der Historiker beschrieb das Auftauchen einiger Männer und Frauen auf dem Schlachtfeld von Kalor,

die: „... nur Kraft ihrer Blicke die stählernen Kolosse der Baran'dor aufhielten und gegen ihre Herren trieben.“ Heute weiß man, dass diese Männer und Frauen zu den ersten Mentalen gehörten. Doch wie damals ist auch heute nur sehr wenig über den rätselhaften Ursprung ihrer Kräfte bekannt.

Arkane Fertigkeit: Geistesschärfe (Verstand)

Anfängliche Mächte: 3

Mächte: Angst, Arkane entdecken, Beschleunigen, Blenden, Dunkelsicht, Eigenschaft stärken/senken (nur auf Verstand und Willenskraft), Fernsicht, Fesseln, Flächenschlag, Fliegen, Gedanken lesen, Geschoss, Kegelschlag, Marionette, Maskieren, Schadensfeld, Schlaf, Schnelligkeit, Schock, Sprache verstehen, Telekinese, Verlangsamung, Verwirrung

Rückschlag: Mentalisten nutzen Mächte regeltechnisch weitestgehend wie Zirkelmagier. Die Regeln des AH (Zirkelmagier) kommen zum Tragen, die Willenskraftprobe im Falle des Kritischen Fehlschlags entfällt jedoch. Außerdem gibt es keinen Flächeneffekt der andere beeinflusst. Stattdessen wird der Schaden um die Erschwernis der Macht erhöht. Zwar nutzen Mentalisten nicht die Essenz wie alle anderen arkanen Charaktere, doch auch bei ihnen gibt es einen vergleichbaren Rückschlag, der sogar noch extremer werden kann.

Ausprägungen: Psionische Effekte

Der AH(Mentalist) ist Voraussetzung für das Kontrollieren von Kriegskonstrukten.

MEISTERSCHAFTEN

Die **Meisterschaften** der Titanenerben sind übernatürliche Fähigkeiten, die einen Erben der Titanen schneller, stärker, verstohlener oder zielsicherer als jeden normalen Sterblichen machen. **Meisterschaftsfähigkeiten** werden wie Talente gewählt, allerdings haben sie spezielle Voraussetzungen und sind in ihrem Einsatz etwas eingeschränkt. Außerdem muss sich ein Erbe für eine Meisterschaft entscheiden. Eine zweite Meisterschaft zu wählen, ist im Allgemeinen nicht zulässig. Aber besondere Umstände könnten auch besondere Erben hervorbringen.

Wenn Charaktere mit Meisterschaften an einer Kampfrunde beteiligt sind, wird eine zusätzliche Karte gezogen, die so genannte **Meisterschaftskarte**. Sie gilt für alle Beteiligten und gibt an, welche Meisterschaften in dieser Runde verwendet werden dürfen. Wird ein **Joker** gezogen, können alle Meisterschaften aktiviert werden. Das Aktivieren einer Fähigkeit ist eine freie Aktion bzw. Teil einer Aktion. Die meisten Fähigkeiten wirken nur in dem Augenblick in dem sie genutzt werden, manche können aber auch kurze Zeiträume andauern. Mehrere Fähigkeiten können nicht

MEISTERSCHAFTEN

auf einmal, aber natürlich nacheinander, genutzt werden. Außerhalb des Kampfes muss sich ein Erbe 30 Sekunden lang konzentrieren, um eine Meisterschaft einsetzen zu können.

Voraussetzung für alle Meisterschaften ist die Eigenschaft „Erbe der Titanen“.

MEISTER DER SCHATTEN

Die Meisterschaft der Schatten kann nicht genutzt werden, wenn der Erbe Rüstung mit einem Panzerungsbonus über +2 trägt. Wenn die Meisterschaftskarte Pik ist, dürfen die Fähigkeiten eingesetzt werden.

Tödliche Stille

Eine absolute Stille umgibt den Erben und ermöglicht lautloses Töten. Die Fähigkeit hält 10 Minuten an. Der Charakter verursacht kein Geräusch, Türen die er bewegt knarren nicht, Metall an seinem Körper klirrt nicht. Diese Stille überträgt sich auch auf Gegner im Nahkampf, die keinen Ton von sich geben können, solange sie in direkter Nähe zum Erben stehen.

Schattenkrieger

Dunkelheit und schlechte Sicht sind dem Erben willkommene Hilfen. Die Fähigkeit hält 10 Minuten an. In dieser Zeit erhält der Charakter keine Abzüge für schlechte Sicht oder selbst vollkommene Dunkelheit im Kampf.

Schattenschritt

Der Erbe wird im Schatten fast unsichtbar. Um die Fähigkeit zu aktivieren wird eine Heimlichkeitsprobe mit +2 abgelegt. Sie hält 10 Minuten an. Solange der Erbe keine auffälligen Handlungen unternimmt (Feuer legen, Pistole abfeuern etc.) und sich ruhig in schlecht beleuchteten Bereichen bewegt, muss jeder der ihn Sehen oder Hören möchte eine Wahrnehmungsprobe gegen das Ergebnis der Heimlichkeitsprobe ablegen. Bei einem Erfolg kann man den Charakter wage erkennen, bei einer Steigerung ganz so als hätte er keine spezielle Fähigkeit.

Auge des Diebes

Das trainierte Auge des Erben erkennt Schlösser und Fallen sofort. Wenn der Erbe erfolgreich eine Wahrnehmungsprobe ablegt, sieht er sämtliche Schlösser und Fallen im Sichtbereich kurz vor seinem geistigen Auge aufleuchten. Bei einer Steigerung kann er grob die Qualität einschätzen, und ob er mit seinen Fähigkeiten in der Lage ist sie zu öffnen bzw. entschärfen.

MEISTER DER PFEILE

Die Fähigkeiten der Pfeile können nur mit Schusswaffen

genutzt werden. Wurde als Meisterschaftskarte Herz gezogen, darf man sie aktivieren.

Treffsicherheit

Die Geschosse des Meisters der Treffsicherheit verfehlen ihr Ziel so gut wie nie. Der Charakter erhält +2 auf seine Schiessen- oder Schwarzpulverwaffenprobe.

Windreiter

Das Geschoss wird vom Wind getragen, weit über die Reichweite der Waffe hinaus. Die Reichweiten der Waffe werden verdoppelt.

Blitzgeschoss

Manche Erben haben gelernt, die Geschosse ihrer Waffen mit Elementarenergie aufzuladen. Der Schuss verursacht +1 Schaden und PB 1 für jeden Punkt Panzerung aus Metall.

Lautloser Angriff

Der Erbe ist meister darin, mit seiner Waffe auszuschalten, ohne Lärm zu verursachen. Nicht nur der Schuss selbst verursacht kein Geräusch, auch das Ziel ist zur Stille verdammt. Wenn das Opfer mindestens Angeschlagen ist, kann es bis zur nächsten Aktion des Erben nicht sprechen.

MEISTER DER SCHNELLEN KLINGE

Die Fähigkeiten der schnellen Klinge funktionieren nur mit einhändigen Waffen. Man darf sie aktivieren, wenn Karo als Meisterschaftskarte gezogen wurde.

Meisterliches Schnellziehen

In einer fließenden Bewegung zieht der Erbe seine Waffe und schlägt blitzartig zu. Anstelle des Malus für die Mehrfachaktion (ziehen + angreifen) erhält er einen Bonus von +2 auf den Angriff, da der Gegner zu überrascht für eine ordentliche Abwehr ist.

Ätherische Klinge

Die Waffe des Erben wird halb-ätherisch. Rüstungsboni auf die Robustheit sowie Schild- oder Waffenboni auf die Parade des Gegners kommen nicht zum Tragen. Außerdem werden Dämonen, Geister und körperlose Wesenheiten normal verwundet.

Sternenschweif

Mit Leichtigkeit wirft der Erbe seine Waffe dem Gegner zielgenau entgegen. Die Reichweite der Waffe hängt von der Stärke des Charakters ab: $Stä/2$ / $Stä$ / $Stä*2$. Als Fertigkeit wird Kämpfen verwendet.

Todesstoß

Gezielt trifft der Erbe die verwundbarsten Stellen des Gegners. Gezielte Angriffe erleiden keinen Abzug.

MEISTERSCHAFTEN

MEISTER DER SCHLACHT

Um die Meisterschaft der Schlacht auszuüben, muss die verwendete Waffe mindestens Stärke + W8 Schaden machen. Die Meisterschaft darf aktiviert werden, wenn Kreuz gezogen wurde.

Angriffssprung

Aus dem Stand springt der Erbe seinen Gegner an um einen mächtigen Angriff durchzuführen. Der Charakter kann bis zu Stärke Zoll springen, auch über kleinere Hindernisse hinweg, und einen Angriff mit +2 Schaden durchführen.

Zerschmetternder Schlag

Mit einem mächtigen Schlag sprengt der Erbe Rüstungen und zersplittert Knochen. Der Schlag des Charakters macht Stärke/2 zusätzlichen Schaden.

Kampfrausch

Nachdem ein Feind niedergestreckt wurde, kann der Erbe sofort nach dem Nächsten schlagen. Wenn ein Gegner außer Gefecht geschlagen wurde, darf der Charakter einen weiteren Angriff, ohne Mehrfachaktionsmalus, auf einen Gegner in Reichweite durchführen.

Wand aus Stahl

Die Waffe des Erben bildet eine Wand vor aus Stahl vor ihm, die ihn vor Bolzen und Pfeilen schützt. Fernkampfangriffe werden mindestens gegen die Parade des Charakters ausgeführt. Die Fähigkeit muss in der Aktionsphase des Charakters aktiviert werden, und hält bis zu seiner nächsten Aktion an.

IMPLANTATE

Wer die technomantischen Implantate einst erfunden hat, ist längst nicht mehr nachzuvollziehen. Die ältesten bekannten Pläne datieren über 2000 Jahre zurück, historische Berichte über heldenhafte Kämpfer mit arkanen Körperverbesserungen gehen noch viel weiter zurück.

Technomanten verschiedener Rassen und Völker haben völlig unterschiedlich Formen der Implantate entwickelt. Während die Tharboraner teure Materialien und sauber geschliffene Kristalle verwenden, setzen Zwerge zumeist auf runenverzierte Implantate rein aus Metall und Technomanten aus Balrandur erarbeiten grobschlächtige, fast plumpe Implantate.

Anstatt Dutzende von Implantaten mit verschiedenen Regeln zu versehen, benutzen wir folgendes System:

Implantate geben einem Charakter einen Bonus auf eine Attributs- oder Fertigungsprobe, indem sie die Stufe des

Wild Dies erhöhen. Implantate gibt es daher in drei Stufen und erhöhen den Wild Die auf W8, W10 oder W12. Die genaue Ausgestaltung des einzelnen Implantats wird über Ausprägungen von den Spielern in Absprache mit dem Spielleiter vorgenommen. Je höher die Stufe des Implantats ist, desto teurer ist dieses.

Die Kosten für die Implantate richten hauptsächlich nach der Stufe des Implantats sowie nach der Verfügbarkeit. In Gegenden in denen Technomanten selten sind, sollten die Kosten um bis zu 25% erhöht, in Breiten in denen Implantate alltäglich sind um 25% vermindert werden. Für ein besonderes Implantat oder eine höhere Stufe könnten auch spezielle Materialien notwendig sein, die der Charakter erst beschaffen muss.

Das Justieren und Einsetzen des Implantats ist eine mehrstündige Operation, die beim Patienten 2W6 Schaden verursacht. Es sind schon übermüdete Probanden daran verstorben.

Mitunter ist es möglich ein Implantat „aufzurüsten“, also von Stufe 1 auf Stufe 2 zu bringen. Was das kostet und wie aufwändig die Operation ist, liegt im Ermessen des Spielleiters, sollte sich aber an den ortsüblichen Preisen orientieren. Sämtliche Implantate über Stufe 1 reduzieren die Entschlossenheit um 1. Die Essenz die in mächtigeren Exemplaren gebunden ist, nagt an der eigenen Abwehr gegenüber starken Essenzansammlungen.

Pro Rang kann ein Charakter nur ein Implantat erwerben. Außerdem sind die Implantate höherer Stufen erst ab den Rängen Fortgeschritten bzw. Veteran verfügbar.

Implantattabelle

Stufe	Kosten	Wild Die	Verfügbar ab	Entschlossenheit
1	500 G	W8	Anfänger	-
2	5.000 G	W10	Fortgeschritten	-1
3	25.000 G	W12	Veteran	-1

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Die Charaktererschaffung funktioniert wie in der SW:GER beschrieben. Als Standardattribut erhalten alle Charaktere die Eigenschaft „Erbe der Titanen“.

CHARAKTERKONZEPTE

Die Liste der Charakterkonzepte ist natürlich nur ein Auszug und keinesfalls abgeschlossen. Sie soll dir auch nur eine Idee der möglichen Charaktere in Elyrion geben und keinesfalls ein Konzept vorschreiben.

Adeliger: Die Reiche in Elyrion sind überwiegend feudal aufgebaut und so gibt es beinahe in jedem Reiche eine herrschende Adelsschicht oder ein passendes Äquivalent, seien es Stammesfürsten, Magokraten oder ein herrschender Klerus. Adelige in denen das Erbe der Titanen erwacht entsprechen häufig dem ansonsten eher idealisierten Bild eines Herrschers. Sie wissen um ihre Verantwortung ihren Untertanen gegenüber und bemühen sich diese zu beschützen und für sie zu sorgen. Adelige versuchen häufig andere Erben um sich zu sammeln und mit ihnen Gutes in ihren jeweiligen Herrschaftsgebieten zu erreichen.

Animisten: Die meisten Zauberwirker lenken mit Hilfe der Essenz die Mächte der Elemente und manipulieren die Umwelt dadurch zu ihren Gunsten. Nicht so, die archaischen Magier des Animismus. Sie haben sich der machtvollen Magieform der Beseelung verschrieben und bieten ihre Körper mächtigen Elementargeistern für eine begrenzte Zeit als Hülle an. Einmal in sich gebunden befindet der Animist sich in einem stetigen Kampf mit dem Elementar in sich, kann jedoch auf mächtige Fähigkeiten des Elementars zurückgreifen und beeindruckende Zauber wirken.

Bandit: Die Katastrophen und Kriege der vergangenen Jahre haben die Bewohner Audakias hart getroffen. Viele von jenen die Haus und Hof verloren, sahen sich gezwungen andere Wege zu gehen und manche suchten ihr Glück als Straßenräuber, Taschendiebe, Einbrecher oder Schlimmeres. Die Erben unter den Banditen, mögen mürrische, finstere Gesellen sein und jede Bindung an ihr früheres Leben verloren haben, doch in ihrem tiefsten Innern kennen Sie den Unterschied zwischen Gut und Böse und versuchen auch als Bandit noch hin und wieder Gutes zu bewirken. Aus ihren Reihen stammen die edelsten und berühmtesten unter den Gesetzlosen.

Botenreiter: Das untergegangene Großreich des Imperiums von Eonay besaß ein ausgeklügeltes Netz von Botenreitern, die pfeilschnell jede Nachricht in alle Winkel des Reiches brachten. Heute ist das Imperium in Dutzende Reiche zersplittert und tödliche Wildnis erstreckt sich zwischen den schützenden Städten. Doch noch immer gibt es Botenreiter. In Gruppen mit einer strengen Hierarchie

organisiert, werden nur die besten und zähesten Männer und Frauen ausgewählt, die Abzeichen eines Botenreiters zu tragen. Egal ob durch Kriegsgebiete, trostlose Wüsten, von Monstern verseuchte Wälder oder in das Herz der Brache selbst: Ein Botenreiter und sein Pferd scheuen keine Gefahr, trotzen jedem Feind und überbringen die ihnen anvertrauten Nachrichten. Notfalls auch unter Einsatz ihres eigenen Lebens und Botenreiter können kämpfen. Einfache Bürger nutzen die Dienste der Reiter ebenso wie Adelige oder das Militär.

Bürger: Nicht jeder Held war, bevor das Erbe in ihm erwachte, ein edler Ritter, furchtloser Dämonenjäger oder gewitzter Unterweltherrscher. Eine erstaunlich große Anzahl lebte ein einfaches Leben als Handwerker, Bauer, Schreiber, Leibknecht etc. Vielleicht träumten sie von großen Heldentaten, lauschten begeistert den Geschichten über die Titanen und ihre Gegenspieler und träumten von einem Leben voller Abenteuer und Gefahr... Bis diese Träume eines Tages Wirklichkeit wurden und das Erbe in ihnen erwachte. Einfache Bürger sind oft Getriebene ihrer ungewollten Kräfte und hadern mit sich und ihrem Schicksal. Meist sind sie gezwungen ihre Familie und ihr gewohntes Umfeld hinter sich zu lassen und fühlen sich den drohenden Gefahren nicht gewachsen. Wenn sie ihre Kräfte jedoch irgendwann annehmen und sich ihrer Berufung stellen, werden sie meist zu jenen Helden, um die sich noch Jahrhunderte später Legenden ranken.

Dämonenjäger: Lange Jahrhunderte, waren die Kinder der Gefallenen nur Gegenstand gruseliger Geschichten und dienten als harmloser Kinderschreck. Mit dem Tag des Himmelsbrands jedoch zerbrach der Wall zwischen den Welten und in manchen Reichen überrannten ganze Dämonenheere die Menschen. In der Brache leben Dämonen ganz offen und halten Menschen als Sklaven oder Opfervieh. In anderen Reichen, etwa in Eonay, wandeln die Schatten des Abgrunds versteckt unter den Menschen und säen Verzweiflung und Tod. Doch die Menschen sind nicht machtlos. Dämonen sind mächtig, oftmals weit mächtiger als ein Sterblicher, doch sie sind letztlich sterblich. Magie, die Macht eines Gottes und manchmal auch die reine Waffengewalt kann einen Dämon töten und so gibt es immer wieder tapfere (manche sagen verzweifelte) Männer und Frauen, die sich dem Kampf gegen die Dämonen verschrieben haben und Jagd auf diese machen, wo immer sie zu finden sind. Dieser Kampf hat jedoch auch eine Schattenseite – Wer zu häufig in den Abgrund des wahren Bösen blickt, verliert sich oft darin. So ist es nicht verwunderlich, wenn Dämonenjäger oft verschlossen und exzentrisch wirken. Sie sind die Glücklichen ihrer Zunft. Der Rest verliert entweder den Verstand oder ergibt sich dem ewig zehrenden Bösen.

Diplomat: Seit dem Untergang des Imperiums ringen die einzelnen Reiche um die Vorherrschaft im Norden.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Waffengewalt ist dabei ein ebenso genutztes Mittel wie die Kunst der Diplomatie. Eingeweihte behaupten sogar, dass Diplomaten die wahren Helden des Nordens sind, stehen sie doch als einzige zwischen einem alles vernichtenden Krieg und einem mühsam aufrechterhaltenen Frieden. Ein kluges Wort in das richtige Ohr, eine ablenkende Geste im richtigen Augenblick oder auch den Auftrag an einen Meuchelmörder haben schon manchen Krieg verhindert. Davon abgesehen, kennt wohl niemand das verwirrende Geflecht zwischen den Herrschenden des Nordens so gut wie ein cleverer Diplomat.

Technomanten: Ihr Erscheinen vor eintausend Jahren veränderte die Welt für alle Zeiten. Sie machen aus den magisch betriebenen Arbeitsmaschinen die Kriegskolosse der Schlachtfelder. Technomanten verfügen über die einzigartige mentale Fähigkeit sich geistig mit dem Seelenstein eines Konstrukts zu verbinden und auf diese Weise zu lenken. Ein Konstrukt ist bereits ohne Technomant ein beeindruckender Gegner, der, je nach Programmierung, einfache Wachaufträge, schwere körperliche Arbeiten oder sogar Ziele angreifen kann, unter der Kontrolle eines Technomanten jedoch, wird die Macht eines Konstrukts fürchterlich und nahezu unaufhaltbar.

Forscher: Seit Jahrtausenden tobt nun schon der Krieg um die Nordlande. Hunderte Reiche sind entstanden und wieder vernichtet worden und mit ihnen ein unsagbarer Schatz an Wissen. Überall in den Nordreichen gilt es die Ruinen vergangener Imperien zu entdecken und uralte Relikte harren ebenso ihrer Entschlüsselung wie erhaltene Schriften, heilige Orte, magische Konstrukte oder geheimnisvolle Bauwerke. Viele Forscher nehmen große Entbehnungen auf sich, um ein Geheimnis zu entdecken und sind bereit in den Schlund eines Drachen zu marschieren wenn es sein muss. Manche haben sich dabei nur den Wissenschaften verschrieben, andere handeln im Auftrag reicher Mäzene oder gieriger Investoren, die sich an den Hinterlassenschaften der Vergangenheit bereichern wollen.

Ingenieur: Wenn der Forscher der Theoretiker unter den Gelehrten ist, so ist der Ingenieur der Praktiker. Er alleine vermag es die wundersamen Konstrukte der alten Imperien zu verstehen, das komplizierte Zusammenspiel von Zahnrädern, Kolben, Gelenken und elementaren Kräften zu erkennen und mittels seines handwerklichen Geschicks, der richtigen Materialien und einer ihm eigenen Magie die wundersamsten Gerätschaften zusammenzubauen oder zu reparieren. Die Kunst eines Ingenieurs manifestiert sich jedoch nicht nur in den mächtigen Kriegskonstrukten oder Sprengfallen, sondern auch in ganz alltäglichen Hilfsmitteln, wie immerglühende Fackeln, unzerstörbare Seile, Vergrößerungsbrillen oder Kühlboxen.

Klingentänzer: Gladiatoren, Söldner, Leibwächter, Krieger, Künstler – Klingentänzer sind als das und noch viel mehr. Niemand kennt mehr den genauen Ursprung

dieser seltenen Kunst, doch sie ist bei fast allen zivilisierten Völkern verbreitet. Ein Klingentänzer hat sein Leben seiner Klinge und dem tödlichen Tanz mit ihr geweiht. Er mag als Leibwächter arbeiten, in der Arena in Showkämpfen sein Können zur Schau stellen oder einen Adligen in einem Duell vertreten, seine wahre Berufung ist jedoch das Kreisduell mit einem anderen Klingentänzer. Nur dort findet er einen würdigen Gegner, der das Ritual des Duells, die Seele der Klinge und die Schönheit des Klingenspiels so ehrt, wie er es selbst tut.

Messerstecher: Ausgebildet in den hinterhältigsten aller Straßenkünste, sind Messerstecher in vielen imperialen Städten das Zünglein an der Waage von Ordnung und Chaos. Sie sind die Klingentänzer der Unterweltherrscher und verhindern durch clevere Anschläge, gezielte Attentate oder auch rituelle Duelle mit anderen Messerstechern, dass die dunklen Moloche des Nordens in blutigen Bardenkriegen versinken. Dabei folgen Messerstecher einem unerschütterlichen Ehrenkodex, der sich jedoch nur in den seltensten Fällen mit den Ehrvorstellungen eines Ritters deckt. Ein Messerstecher würde seinen Auftraggeber niemals hintergehen und selbst seinen Todfeind nicht an die Stadtwache ausliefern, ein Messer im Rücken hingegen ist eine gute Methode schneller den Tag in der Taverne ausklingen lassen zu können.

Runenkrieger: Runenkrieger haben sich entschlossen, ihre Kampfkraft durch magische Implantate zu verbessern. Anders als Krieger die ein verlorenes Körperteil gezwungenermaßen durch ein Implantat ersetzen, entscheiden sich Runenkrieger ganz bewusst zu diesem schwerwiegenden Schritt. Sie sind von dem starken Ehrgeiz besessen ihre körperlichen Fähigkeiten über jedes Maß eines Sterblichen hinaus zu steigern. Die Implantate reichen dabei von künstlichen Muskeln über Kristallaugen mit verbesserter Sehkraft bis hin zum Ersatz ganzer Gliedmaßen durch kunstvolle von Mindergeistern beseelte Prothesen. Runenkrieger erhalten viel durch ihre Implantate, doch sie zahlen auch einen hohen Preis. Die für die Eingriffe notwendige Essenz sammelt sich im Körper des Kriegers und trennt ihn mit jedem Implantat mehr von der Lebenskraft Elyrions und beraubt ihn Stück für Stück seiner Menschlichkeit. Manche von ihnen verlieren sich in dem Rausch der Macht und bemerken nicht, dass sie sich selbst immer mehr in ein lebendes Konstrukt verwandeln, bis ihr Körper die Prozedur nicht mehr erträgt und vergeht. Wenn man Glück hat...

Priester: Auch wenn viele Götter ihren Dienern nicht mehr antworten, so stehen die Priester doch als letztes Bollwerk zwischen den Mächten der Gefallenen und den Sterblichen. In Kirchen und Orden organisiert nehmen sie unzählige Aufgaben in den Reichen der Sterblichen wahr. Ausgestattet mit der Macht des Gottes dem sie Gefolgschaft schwören (kein Priester kann mehr als einer Gottheit

folgen, wohl aber mehrere Götter verehren), kümmern sie sich um das Seelenheil ihrer Gemeinden, bringen als Wanderpriester das Wort ihres Gottes in die entfernten Winkel der Reiche, sprechen in vielen Herrschaftsgebieten sogar Recht und stellen sich den Dienern der Gefallenen.

Schlachtensänger: Die Schlachtensänger sind eine besondere Form der Kriegsmagier unter den Felsgeborenen. Ihre Aufgabe ist nicht der direkte magische Angriff auf den Feind, dazu nutzen sie lieber ganz profane Hämmer und Äxte, sondern die magische Unterstützung der sie begleitenden Krieger. Ein Schlachtensänger ist stets im tiefsten Getümmel der Schlacht an der Seite seiner Männer zu finden. Dort bessert er ihre Fähigkeiten durch die Macht der uralten, zwergischen Schlachtengesänge heilt die Wunden ganzer Kompanien oder entfesselt ihren furchtbaren Kampfeswut. Die Sagen und Legenden der Zwerge berichten von vielen Schlachten in denen kleinen Kampftruppen mit Hilfe von Schlachtensängern ganze Heere in die Flucht geschlagen haben.

Sonnenritter: Die Paladine des Sonnengottes sind vor allen Dingen im ehemaligen Imperium von Eonay tätig, bereisen jedoch auf ihren Questen die gesamten Nordreiche. Als Waffenaar der eonitischen Kirche bringen sie das Recht des obersten Gottes zu den Menschen und stehen ihnen mit Mut, Kampfkraft und Rechtschaffenheit zur Seite. Sonnenritter sind ein leuchtendes Vorbild in einer dunklen Zeit und dienen vielen Ritterorden und Adligen als zu erreichendes Ideal. Nur die edelsten Ritter und reinsten Seelen werden in den Stand eines Sonnenritters erhoben.

Söldner: Die Kriege der vergangenen Jahrhunderte haben zu einem gut entwickelten Söldnerwesen in den Nordlanden geführt. Viele Herrscher halten sich ganze Söldnerhaufen, um gegeneinander Krieg zu führen oder sich selbst zu beschützen. Die Bandbreite reicht dabei von geldgierigen Schlägetods, nicht besser als jeder Straßenräuber, professionell organisierten Söldnerunternehmen bis hin zu ehemaligen Eliteeinheiten, die sich von ihrem ehemaligen Herrscher losgesagt haben und nun gegen Geld aber beileibe nicht für jede Sache kämpfen.

Waldläufer: Waldläufer bereisen meist alleine oder in kleinen Gruppen die Wildnis und versuchen in den ihnen zugeteilten Regionen das Chaos durch Straßenbanden, rivalisierende Stämme, Clans oder Adelsfamilien einzudämmen. Sie beschützen Reisende, helfen Verirrten oder beschützen als bewachen als Grenzwächter gefährliche Regionen. Waldläufer kommen in den verschiedensten Kulturen vor und sind in verschiedenen Orden organisiert. Die berühmtesten sind die Silberfedern der Hochelfen und die Schattenläufer aus Bulkowar.

Zirkelmagier: Die Hermetiker des Imperiums haben sich der Erforschung der Essenz und der Elemente verschrieben und sehen sich meist eher als Wissenschaftler denn als „Zauberer“. Organisiert in Akademien, sind sie in nahezu allen zivilisierten Reichen anzutreffen und gehören zu den angesehensten aller Magiewirker. Der Begriff Zirkelmagier leitet sich aus der einzigartigen Fähigkeit der Zirkelmagier ab, ihre Magie in sogenannten Zirkeln zu machtvollen Ritualen zu verbinden.

