



Autor und Designer:	Jakob Schillinger	Aufruf:	Freeya nimmt langsam Gestalt
Mit:	Marcus Johanus Tim Struck		an. Je weiter ich jedoch in die
Zusätzliches Design:	Mathias Kaehl Miro Jennerjahn Daniel Weyer Gunnar Hedrich		Mysterien dieser Welt eintauche
Zeichner:	Lisa Schillinger Merle Gerst Sophia Bartel(t) Marcus Johanus Markus Diehle Michael Nothdurft		um sie zu beschreiben desto
Webauftritt:	Marcus Johanus		mehr wird mir bewußt das ich
Projekt Koordinator:	Jakob Schillinger		Hilfe dabei brauche. Wenn ihr
Spieltester:	Johannes Fredrich, Simon, Frank Bischof, Christoph, Miro Jennerjahn, Matthias Kaehl, Sophia Bartel, Markus Diehle, David, Marcus Johanus, Jakob Schillinger, Markus Voht, Daniel Weyer, Christian Darge, Axel Teigler, Gunnar Hedrich.		also Ideen, Vorschläge, Zeichnungen, Spielerfahrungen und ähnliches habt (oder eine komplette 50seitige Regionenbeschreibung) erzählt mir davon.
Rechtschreibung:	Miro Jennerjahn Marcus Johanus Tim Struck		
Weiterer Dank an:	Daniel vom RPG-Gate		
Kontakt:	Jakob Schillinger Killit@gmx.net		
Websites:	www.freeya.de www.blacknet-publishing.de www.rpg-gate.de		
Version:	1.1b		

- Inhaltsverzeichnis -

- INHALTSVERZEICHNIS -	3	DAS LEBEN IM NORDLAND.....	40
KAPITEL 1 – EINLEITUNG -	5	<i>Leben unter elyischer Herrschaft.....</i>	40
ÜBERSICHT	5	<i>Leben in den freien Ländern.....</i>	44
DIE CHRONIK FREEYAS.....	6	<i>Leben in der Barbarei.....</i>	46
DIE BEKANNTEN KONTINENTE.....	9	DIE SPRACHEN DES NORDLANDES	46
KAPITEL II – VÖLKER -	13	DAS REGIONENPROFIL	49
MENSCHEN	13	DIE REGIONENBESCHREIBUNG.....	50
DRAKENKIN.....	14	DIE KULTURSTUFEN FREEYAS.....	50
ELFEN.....	17	<i>Die Kleinstaaten.....</i>	51
HALBELFEN.....	19	<i>Nashzar.....</i>	52
GARGYLE.....	20	<i>Karadesh.....</i>	54
ORK.....	22	<i>Drenan.....</i>	55
HALBORKS.....	24	<i>Die Yeleayprovinz.....</i>	56
HALBLINGE.....	25	<i>Die Provinz Eleaylas.....</i>	59
ZWERGE.....	26	<i>Fil'hadar.....</i>	61
KAPITEL III – CHARAKTERE -	27	<i>Shaytasa.....</i>	63
<i>Modifikationen.....</i>	27	<i>Die Provinz von Makesh.....</i>	65
BARBAR.....	27	<i>Die Acayprovinz.....</i>	66
BARDE.....	27	<i>Die Tireayprovinz.....</i>	67
DRUIDE.....	27	KAPITEL VI – AUSTRÜSTUNG –	70
HEXENMEISTER.....	27	WÄHRUNGEN.....	70
KÄMPFER.....	28	<i>Schuppen.....</i>	70
<i>Schläger.....</i>	28	<i>Elyische Münzen.....</i>	71
KLERIKER.....	28	WAFFEN.....	72
MAGIER.....	28	RÜSTUNGEN.....	74
MÖNCH.....	28	AUSRÜSTUNG.....	74
PALADIN.....	29	KAPITEL VII – RELIGION -	75
PSIKRIEGER.....	29	DIE RELIGIONEN IM WANDEL DER ZEIT.....	75
PSIONIKER.....	29	DIE GÖTTERZIRKEL.....	76
SCHURKE.....	29	<i>Die Götter.....</i>	77
<i>Spitzbube.....</i>	29	<i>Der erste Zirkel.....</i>	78
WALDLÄUFER.....	29	<i>Die niederen Zirkel.....</i>	80
<i>Drachenjäger.....</i>	30	<i>Kulte.....</i>	82
DRACHENTÖTER.....	30	<i>Die Organisation der Gläubigen.....</i>	84
BLUTMAGIER.....	31	<i>Die Götterzirkel und andere Religionen.....</i>	84
KAPITEL IV – TALENTE UND FERTIGKEITEN - ...	33	DER GEIST.....	85
FERTIGKEITEN.....	33	<i>Die Druiden.....</i>	85
TALENTE.....	33	<i>Der Geist und andere Religion.....</i>	86
KAPITEL V - DER ATLAS -	39	DER GOTTKAISER.....	87
DIE VERBINDUNGEN FREEYAS.....	39	<i>Der Erstgeborene.....</i>	87
ÜBERSICHT ÜBER DAS NORDLAND.....	39	<i>Die Gottkaiser.....</i>	87
<i>Die Entstehung der Staaten des Nordlandes.....</i>	40	<i>Auriol Aris'te Eleay.....</i>	87
		<i>Der Gottkaiser und andere Religionen.....</i>	88
		KAPITEL VIII – MAGIE –	89
		<i>Blutmagie.....</i>	89
		KAPITEL IX – MAGISCHE GEGENSTÄNDE –	91
		MAGISCHE GEGENSTÄNDE.....	91
		MAGISCHE ARTEFAKTE.....	92
		GEGENSTÄNDE UND ARTEFAKTE MIT SCHLAFENDER	
		MAGIE.....	92
		<i>Schlafende Magische Gegenstände.....</i>	93

<i>Schlafende Magische Artefakte</i>	93
KAPITEL X – ZAUBER UND WUNDER –	95
<i>Abgeänderte Zauber</i>	95
<i>Neue Zauber</i>	95
KAPITEL XI – KREATUREN FREEYAS -	98
EINE KLEINE BESTIENKUNDE	98
AVATARE	102
DRACHEN	102
<i>Vermay</i>	103
<i>Solakay</i>	103
DRAIS	104
<i>Drai</i>	104
<i>Hohe Drais</i>	106
<i>Draibestie</i>	106
<i>Draioger</i>	106
<i>Draizombie</i>	107
DRASHAL	107
WILDE KREATUREN	108
<i>Obsidianaffe</i>	108

Kapitel 1 – Einleitung

-

„Drei Dinge bestimmen das Leben auf Freeya: Kampf, Dreck und Schmerzen! Im letzten Jahr habe ich davon so viel gesehen, es hätte für viele Leben gereicht. Aber was soll ich mich beschweren, ich habe das getan was getan werden musste. Ich habe gegen Dunkelelfen und Drais gekämpft. Ich habe mich im Dreck gewälzt um den Augen der Elysier und den Assasinen des Te'El'Te'Kor zu entgehen. Und ich habe Schmerzen kennen gelernt von denen du nicht einmal träumen würdest. Und jetzt gib mir etwas von diesem Braten, oder ich Sorge dafür das du zumindest das mit den Schmerzen verstehst...“
- Oglaii, Drakenkin, Steppenkrieger und Arejapriester -

Willkommen bei Freeya, einer Welt für das D20 – System von Wizards of the Coast. Willkommen bei Freeya, einer Welt voller Gefahren, verlorener Kulturen, blutrünstiger Monster und stilvoller Gegner.

Freeya verbindet klassische Fantasy mit dunklen Elementen um ein einzigartiges Flair zu erschaffen, das zu langem Kampagnenspiel anregt.

Bei Freeya gibt es Elfen, aber die meisten von ihnen vegetieren nicht in gemütlichen Baumhäusern vor sich hin sondern ringen mit ihren riesigen Armeen, die von einem faschistischen Adel gesteuert werden, nach der Weltherrschaft. Die alte Rasse der Drachen ist in zwei Lager geteilt, und nur die bösen Drachen regen sich bisher um aus ihrem Tiefschlaf zu erwachen.

Freeya, das sind die tiefen Wälder des Nordlandes und die todbringenden Stürme der Eiswüste. Durch die Sümpfe und Steppen Nashzars ziehen Goblinsippen auf riesigen Kampfechsen während die Halborks des Widerstandes versuchen gegen die elysischen Elfen aufzubegehren. Langsam erwachen die Drachen aus ihrem äonenlangen Schlaf nur um ihre alten Imperien in Trümmern vorzufinden,

und mit ihnen Kriechen auch die verdorbenen Drais und Dunkelelfen aus ihren Verstecken.

Die Rollenspielwelt von Freeya beschreibt vor allem den Kampf um Freiheit. Denn diese wird von überall bedroht. Und in einer Zeit in der die alten Herrscher der Welt wieder erwachen und die Zukunft eines jeden Sterblichen auf Messer Schneide steht ist die Not an Helden so groß wie nie zuvor.

Dieses Buch beschreibt die Spielwelt von Freeya- zumindest Teile davon. Denn Freeya ist eine sehr große Welt die den Rahmen eines einzelnen Werkes mehr als Sprengen würde. Deswegen bezieht sich dieses Buch vor allem auf den Kontinent der als das Nordland bekannt ist. Hin und wieder finden sich auch kurze Hinweise auf andere Kontinente wie die elysischen Inseln oder Adraschbar, diese Länder werden jedoch erst in späteren Büchern beschrieben.

Übersicht

Das folgende Kapitel ist dazu gedacht ein ungefähres Bild des Buches zu vermitteln und grundlegendes Wissen über die Welt von Freeya zu vermitteln.

Kapitel I Einleitung

In diesem Kapitel wird die Welt von Freeya kurz umrissen. Hier findet man einen Überblick über den bisherigen Verlauf der Zeit und eine kurze Übersicht über die Länder Freeyas, auch wenn der Atlas später nur auf das Nordland näher eingehen wird.

Kapitel II Die Völker Freeyas

Dieses Kapitel befasst sich mit den Völkern die auf ganz Freeya aber vor allem auf dem Nordland leben. Es beschreibt die besonderen Klassenmerkmale und kulturellen Eigenarten dieser Völker.

Kapitel III Die Charakterklassen Freeyas

Hier wird beschrieben wie die bisher existierenden Charakterklassen am besten in den Hintergrund von Freeya integriert werden. Es werden auch neue Charakterklassen wie der Blutmagier und der Drachentöter vorgestellt.

Kapitel IV Die Talente Freeyas

Die Bewohner Freeyas können auf einige besondere Talente zurück greifen. Dieses Kapitel beschreibt einige dieser Talente.

Kapitel V Der Atlas

Dieser Atlas gibt einen groben Überblick über das Nordland, seine Bewohner und die allgemeinen Lebensumstände. Andere Kontinente wie Nilanir und die nördlichen Eiswüsten werden in späteren Publikationen genauer beschrieben.

Kapitel VI Ausrüstung

Dieses Kapitel erklärt die Geldsysteme die auf Freeya am weitesten verbreitet sind. Auch besondere, für Freeya typische Ausrüstungsgegenstände werden hier beschrieben.

Kapitel VII Religionen

Auf Freeya werden verschiedene Religionen praktiziert. Die drei am weitesten verbreiteten Religionen, die Götterzirkel, der Geist und der Gottkaiser, werden hier im Detail beschrieben. Hier findet man auch Regeln um Kleriker an die Welt von Freeya anzupassen.

Kapitel VII Magie

Dieses Kapitel beschreibt wie Magie auf Freeya funktioniert und welche besonderen Arten von Magie es gibt.

Kapitel VIII Magische Gegenstände

Dieses Kapitel führt Gegenstände auf die von magischer Energie erfüllt sind, seien es arkane oder göttliche. Außerdem führt es eine neue Art der magischen Gegenstände ein, denen der Träger erst eigene Lebenskraft opfern muss.

Kapitel IX Zauber und Wunder

Auf Freeya gibt es einige Zauber und Wunder die typisch für die Welt sind. Diese Zauber werden in diesem Kapitel aufgeführt.

Kapitel X Kreaturen

Die Wälder und Höhlen Freeyas sind die Heimat wilder und gefährlicher Kreaturen. Dieses Kapitel beschreibt einige dieser Kreaturen genauer und gibt Ratschläge wie bekannte Monster am besten in die Welt von Freeya integriert werden.

Die Chronik Freeyas

Freeya wurde in seiner Vergangenheit von vielen besonderen Ereignissen geprägt. Das folgende Kapitel soll einen kurzen Überblick über diese Ereignisse liefern.

Das Zeitalter des Chaos

Am Anfang existierten nur die vier Elemente - Feuer, Erde, Luft und Wasser - in einem Raum der heute nur noch als die Leere bekannt ist. Der Zweck ihres Daseins bestand im ewigen Kampf gegeneinander, um das kosmische Gleichgewicht zu den eigenen Gunsten zu verschieben. Doch es konnte keinem Element gelingen, über die anderen zu triumphieren.

Und so verbanden sich die Elemente Erde und Wasser um eine neue Streiterin für den Kampf gegen ihre Erzfeinde zu erschaffen: die Göttin Areja, die später die Begleiterin des Wachstums werden sollte wurde geboren. Feuer und Luft taten es ihnen gleich und schufen den Gott Tharn - der heutzutage als Schutzpatron des Widerstandes und des Kampfes verehrt wird, um Areja zu besiegen. Doch der von den Elementen geplante Krieg zwischen den beiden Göttern blieb aus. Statt dessen bemühten sich Tharn und Areja als Schutzpatronen des Guten um den Frieden zwischen den Elementen.

Schließlich schlossen die Elemente neue Bündnisse und erschufen weitere Sprößlinge, jedoch nicht um sie in die kosmische Schlacht zu führen, sondern um etwas gutes zu erschaffen. So entstanden Valan, der heutige Schirmherr der Reisenden und fahrenden Händler, Barar, Wächter des Todes und des Verfalls Golock, Herrscher über Siechtum, Krankheit und Leid, und Relthea, die Verursacherin der sinnlosen Zerstörung.

Bis heute verhalten sich Valan und Barar im kosmischen Konflikt neutral - nur Golock und Relthea sind von böser Gesinnung und schmieden unentwegt hinterhältige Pläne

und tückische Intrigen um die anderen Schöpfungen der Elemente zu zerstören.

Der erste Götterzirkel war mit der Geburt der Ersten Sechs geschlossen.

Irgendwann erkannten die Elemente, dass ihr Dasein nutzlos geworden war. Ihr Krieg war von ihren Geschöpfen beendet worden und sie konnten keine weiteren Kinder erschaffen. Sie waren müde und des Kampfes überdrüssig. Also erschufen die Elemente das Universum und überließen es ihren Kindern als neue Heimat. Freeya war der einzige Ort, auf dem die Elemente sterbliche Rassen erschaffen hatten - und so wandten sich die Ersten Sechs ihm zu.

Das Zeitalter der Götter

Für viele Äonen lebten die Götter unter den Sterblichen auf Freeya. Die Götter des Ersten Zirkels erschufen neue weniger mächtige Götter, indem sie ihre Essenz mit Sterblichen, dem Land oder den Naturgewalten selbst verbanden. Viele der kleineren Götter wie Cholt, Schöpfer der Schneestürme oder Landaya, Schutzpatronin der Tiere, wurden in dieser Epoche erschaffen. Zusammen mit ihren Kindern wandelten die Götter über das Land und bestimmten mit ihren mächtigen Kräften das Leben der Sterblichen.

In dieser Zeit gehörten die Drachen, nach den Göttern, zu den mächtigsten Wesen. Doch vor allem denen die später zu der Gruppe der bösen Solakay gehören sollten missfiel es, von den Göttern kontrolliert zu werden. Durch List und Tücke verbannten sie ihre größten Feinde und deren Kinder vom Antlitz Freeyas, in die Leere Ebene - weit außerhalb der Sphäre -, in denen einst die Elemente gekämpft hatten. In Zukunft würden sie nur noch kurz nach Freeya gelangen können, und ihre Fähigkeit in die Belange der Sterblichen einzugreifen bleibt bis heute beschränkt.

Das Zeitalter der Drachen

Nachdem sie ihre ärgsten Widersacher - die Götter - verbannt hatten, begannen die Drachen ihre eigenen Imperien zu erschaffen. In diesen Zeiten spaltete sich das Volk der Drachen in zwei Lager. Zum einem gab es die Vermay ein mächtiger Stamm der Drachen, der die Welt und die sterblichen Rassen achtete. Doch es existierten

auch die Solakay (was in der Sprache der Drachen so viel wie "Ausgestoßene" und "Gesetzlose" bedeutet), die gegen den Hohen Kodex der Vermay verstießen und bereit waren, alles außer sich selbst für ihre selbstsüchtigen Ziele zu opfern. Mit den Jahrhunderten wurde ihre Zahl immer größer und es kam zu gewaltigen Kriegen, die ganze Kulturen auslöschten.

Der Schlaf der Drachen

In der Natur der Drachen liegt es immer wieder in lange Schlafperioden zu verfallen um ihre mächtigen Körper mit neuer Lebensenergie zu versorgen.

Niemand weiß heute wie oft die Drachen bereits in diesen langen Schlaf vielen, es mag ein gutes Dutzend mal gewesen sein.

Irgendwann schufen die Drachen eine Dienerrasse, die sie mit mächtiger Magie ausstatteten und die ihnen treu ergeben war – die Drashal. Diese Wesen sollten sie während ihrer langen Abwesenheit vertreten.

Heutzutage weiß man nur noch wenig über diese mächtigen Halbdrachen. Wahrscheinlich besaßen die Drashal viele Gesinnungen, Erscheinungsbilder und Kräfte, je nach dem für welche Aufgaben ihre Drachenherrscher sie erschaffen hatten. Sicher ist nur das die Drashal bevor die letzte Schlafperiode der Drachen anbrach auf ganz Freeya verbreitet waren, und so brach ihr Zeitalter an als die Drachen von der Oberfläche Freeyas verschwanden.

Das Zeitalter der Drashal

Erneut zogen sich die Drachen in ihre Festungen zurück, die von ihren Untergeben, den Drashal, zu ihrem Schutz errichtet worden waren.

In den Jahren nach dem Verschwinden der Drachen breiteten sich die Drashal als herrschende Rasse noch weiter über ganz Freeya aus und erforschten weiter das Wissen und die Magie ihrer einstigen Herren. Sie errichteten viele Zivilisation, in der Magie zum Alltag gehörte und die über Errungenschaften verfügte, die noch heute selbst vom elfischen Kaiserreich unerreicht sind. Die Drashal sahen sich selbst als neue Götter und kämpften den Kampf ihrer Erschaffer weiter da sie sich selbst noch als Vermay oder Solakay ansahen.

Doch für die Drashal wurde es immer schwerer die normalen Sterblichen zu kontrollieren. Zu wenig hatten sie mit ihren Dienern gemein um eine Einheit mit ihnen zu bilden und zu ähnlich waren sie ihnen um wie die Drachen als Götter akzeptiert zu werden. So kam es immer öfter zu kleinen Aufständen und Kriegen gegen die mächtigen Drashal. So erschufen die Drashal mit ihrer Magie das Volk der Elfen- den meisten Sterblichen ähnlich um sich mit ihnen verbünden zu können, gleichzeitig aber so unterschiedlich das die von den anderen Völkern als Vertreter der Drashal erkannt wurden.

Viele Drashal stellten nun ihren sterblichen Vertretern als einen Elfen zur Seite.

Irgendwann schlugen diese Hausdiener wie auf Befehl zu. In der Nacht der Tausend Klängen töteten sie die menschlichen Diener der Drashal und erhoben sich selbst in eine Position zwischen den Drashal und ihrer Sklavenbevölkerung. Vor allem auf den Elysischen Inseln waren so mehrere tausend Mittelsmänner der Drashal in einer Nacht gestorben. Aus Angst ebenso ersetzt zu werden flohen viele andere menschliche Sklaven von den Inseln nach Norden. Nur wenige von ihnen entkamen ihren Herren, doch diejenigen die es taten trugen die Geschichten von der Grausamkeit der Drashal und ihrer Elfen mit sich.

Die Rasse der Elfen war sehr erfolgreich und so setzten die Drashal ihre Diener in allen Lebenslagen ein. Elfen führten den Haushalt, kämpften in den Arenen und auf dem Schlachtfeld, durchforsteten die Wälder und halfen bei magischen Experimenten. Selbst als Gespieler wurden die Elfen von den Drashal gehalten. Schließlich ruhten sich die Drashal auf ihrer überlegenen Macht aus und wurden dekadent.

Diese Zeit der Dekadenz endete mit der Rebellion der Elfen auf den Elysischen Inseln.

Das Zeitalter des Weltenkrieges

Die Rebellion der Elfen überzog ganz Freeya mit einem gewaltigen Krieg. In ihm wurden Staaten vernichtet und ganze Städte oder Völker einfach ausradiert. Nur wenige der magischen Städte und unterirdischen Anlagen der Drashal entkamen dem Hass und der Zerstörungswut der

ehemaligen Unterdrückten, waren sie nun Elfen oder andere Sterbliche.

Nur wenige Länder gingen als Sieger aus dem Krieg hervor – unter ihnen war jedoch das Kaiserreich von ElySION. Als große Militärmacht schritten sie aus den feuern des Krieges. In der Region der Inseln war ein großer Teil der Sklaven von elfischer Geburt, und nur Elfen hatten Machtpositionen in den Armeen und Palästen des Kaiserreiches ergattert. Die Elfen begannen irgendwann jedes nicht elfische Wesen auf den elyischen Inseln zu versklaven. Ein kurzer aber blutiger Bürgerkrieg tobte darauf durch das Kaiserreich. Nachdem sich abzeichnete das die Elfen diesen neuen Krieg gewinnen würden formte sich ein neuer Exodus von Nichtelfen der in den Norden hinauf zog. Die Nichtelfen oder Neshay, wie sie von den Elysiern genannt werden, flohen in das Nordland oder endeten in der Sklaverei. Diejenigen die die Freiheit erreichten brachten erneut die Kunde von der Grausamkeit der Elfen mit sich. Heute leben fast nur noch Elfen als freie Bürger auf den elyischen Inseln. Noch heute werden immer wieder an den entlegensten Orten Freeyas Ruinen aus dem Zeitalter des Weltenkrieges gefunden. Einige von ihnen sind nicht nur Mahnmale der allumfassenden Zerstörung, sondern auch Verstecke für unsagbare Schätze, brutale Fallen und Wesen aus anderen Zeiten.

Das Zeitalter des Kaiserreiches

Das elfische Kaiserreich von ElySION gewann über die Jahrhunderte seiner Herrschaft immer mehr an Macht. Nirgends gab es so mächtige Magier, weise Gelehrte und geschickte Strategen wie auf den Elysischen Inseln. Große Heere eroberten immer mehr Land um es dem elyischen Kaiserreich anzugliedern. Das Kaiserreich verdrängte die meisten anderen Elfenvölker denen es begegnete oder gliederte sie in ihr Reich ein. Heute hat das Kaiserreich der Elfen auf jedem entdeckten Kontinent zumindest kleine Provinzen. Es hat den anderen Völkern viel Fortschritt, Bildung und Technik gebracht - aber es verursachte auch viel Leid und Tod, denn die Elfen kultivierten die besetzten Gebiete notfalls auch mit Gewalt.

Während die Kaiserelfen Elysions ihr weltumspannendes Imperium errichteten führten die Drachen ihren Bruderkrieg im Verborgenen fort. Noch immer gab es Drachenkulte der Solakay, die aus degenerierten Menschen, Dunkelelfen und einigen Drashal die den Weltenkrieg überlebt hatten bestanden. Sie verehrten ihre ehemaligen Herrscher immer noch wie Götter.

Auch die Gemeinschaft der Schattenklingen, die von den Solakay vor ihrer Schlafperiode ins Leben gerufen worden war, hatte den Weltenkrieg überlebt. Diese dunklen Gestalten suchten die versteckten Festungen der Vermay und töteten sie, solange sie noch wehrlos waren. Die Vermay waren verhältnismäßig leichte Opfer, da sie als gute Wesen nicht jedes Mittel für ihren Schutz gebilligt hatten. So wurden sie während ihrer Schlafperiode unbarmherzig einer nach dem anderen von den Schattenklingen abgeschlachtet.

Die Rückkehr

Die Elfen von Elysion herrschen auf jedem Kontinent Freeyas und sind eine mächtiges und gebildetes Volk, das in Magie und Kriegführung allen anderen Rassen - auch allen anderen Elfen - überlegen ist.

Aber selbst sie zittern vor der Nachricht, die sich seit einiger Zeit wie ein Lauffeuer auf ganz Freeya verbreitet: Die ersten Drachen wurden wieder gesichtet!

Bisher sind es nur wenige, doch alle fürchten, dass ihre Anzahl bald zunehmen wird. Niemand wagt zu vermuten, was die Drachen tun werden, wenn sie bemerken, dass ihre Diener, die Drashal, bereits seit vielen hundert Jahren von ihren einstigen Sklaven vernichtet wurden. Einige Solakay sollen bereits offene Angriffe gegen das Kaiserreich der Elfen geführt und sich neue Länder angeeignet haben. Die Hoffnungen vieler Gelehrter auf einen erneuten Krieg zwischen den Drachen, der die Gefahr für alle anderen Völker Freeyas verringern würde, scheinen sich nicht zu erfüllen. Bisher ist noch keiner der aus Legenden bekannten Vermay erwacht.

Die Elfen Elysions, und anderen mächtige Herrscher, versuchen alles um diese Gerüchte im Keim zu ersticken,

die beunruhigenden Nachrichten verbreiten sich jedoch immer weiter.

Die Bewohner Freeyas stehen einer vernichtenden Bedrohung gegenüber ...

Die bekannten Kontinente

Freeya ist der Name mit dem fast alle intelligenten Lebewesen den Planeten bezeichnen, auf dem sie leben. Selbst Kulturen, die seit Jahrhunderten keinen Kontakt zur Außenwelt hatten, nennen ihre Welt Freeya - wenn auch teilweise in sehr phantasievollen Variationen.

Am Tage erstrahlt an Freeyas Himmel die Sonne. An manchen Tagen ist sie klein und wirkt unendlich weit entfernt, zu anderen Jahreszeiten und an anderen Orten wirkt sie so nah als könnte man sie berühren, selbst kleine Feuerzungen die sich an ihrer Oberfläche bilden sind mit dem bloßen Auge zu erkennen. An ihrer Oberfläche ziehen sich rote Adern entlang, die wie lebendes Gewebe langsam über die Oberfläche des heißen Sternes bewegen.

Wenn die Sonne einmal nicht zu hell scheint kann ein aufmerksamer Beobachter noch andere Gestirne am Tageshimmel erkennen - zum Beispiel Tharns Burg, ein großer roter Planet der nur kurze Augenblicke beim Sonnenaufgang zu sehen ist.

Nachts gewinnt der Himmel weiter an Schönheit. Sternschnuppen sind sehr häufig, in einer klaren Nacht kann man viele Dutzend von ihnen erkennen. Die vielen Monde, die Freeya umkreisen, sind zu dunklen Stunden deutlich zu erkennen und verdecken die Sterne. Nur die größten Gelehrten kennen ihre genaue Anzahl, den einige von ihnen sind so klein oder so dunkel das sie mit dem bloßen Auge nicht erkannt werden können. Auch ein blaues Sternenband steht am Nachthimmel Freeyas, auf dem Nordland ist es jedoch nur während der Sommermonate zu erkennen. Es spendet so viel Licht das selbst ein Mensch bei Nacht noch einige Schritt weit sehen kann.

Freeyas Oberfläche ist zu großen Teilen mit Wasser bedeckt nur etwa ein Drittel ist wirklich bewohnbares Land. Die Geographen kennen drei große und viele kleine Kontinente. Die vielen kleinen Inseln, die über die Oberfläche Freeyas verteilt sind, wurden nie gezählt da es einfach zu viele von ihnen gibt

Das Pestland

Das elfische Kaiserreich von Elision galt als unbesiegbar - bis zu dem Tag im Jahre 738 nT, an dem sich die Eroberungstreitkräfte einem kleinen Kontinent im Schwarzen Ozean zuwandten. Die Generäle der Invasionsstreitkräfte rechneten mit einem schnellen Sieg. Zuerst kam die Eroberung in den küstennahen Gebieten auch schnell voran. Nur einige verzweifelte scheinbar vom Inzest gezeichnete Barbaren und die bizarre Natur des Landes warfen sich den elfischen Streitkräften in den Weg. Was dann geschah wird von den Kaiserelfen als Geheimnis gehütet. Fest steht nur, dass die gesamte Invasionsstreitkraft innerhalb einer Nacht starb. Suchtrupps die von den an der steinigen Küste lagernden Kriegsschiffen ausgeschickt wurden fanden nichts. Nur die leblosen, pockenübersäten Körpern von elysischen Soldaten, Tieren und Barbaren deuteten darauf hin das eine Schlacht stattgefunden hatte.

Als auch die Soldaten der Spähtrupps, wenige Tage nachdem sie die Insel verlassen hatten, verendeten, beschlossen die verbleibenden Offiziere, die Küste so schnell wie möglich zu verlassen.

Nur ein Schiff erreichte den nächsten kaiserlichen Hafen. Die Mannschaft war tot und teilweise in einem weit fortgeschrittenen Stadium der Verwesung. Eine magische Seuche grassierte hierauf durch das elfische Kaiserreich und fand seine Opfer selbst im Palast des Gottkaisers. Die Blutpest trieb das Kaiserreich an den Rand des Unterganges und nur drakonische Maßnahmen konnten die Elfen von ElySION vor dem Fall bewahren.

Zuerst wurde dieses Versagen der elfischen Armee geheim gehalten. Doch Spione des Widerstands lüfteten das Geheimnis und verbreiteten es in der Bevölkerung. Der Widerstand sandte Boten zu der Insel um Kontakt mit potenziellen Verbündeten aufzunehmen. Keiner von ihnen kehrte bis heute zurück ...

Über das Pestland existieren bislang nur Gerüchte. Gerüchte über Sklaven, die mehr Monster als intelligente Lebewesen sind, Monster die gezüchtet werden um den Zwecken ihrer Meister besser zu dienen. Es gibt Geschichten über Kannibalen die ihre Nachbarn verspeisen

und Gerüchte über unvorstellbare Krankheiten die das Land heimsuchen und auch die elfische Streitmacht vernichteten.

Das Inselreich ElySION

Diese Inselgruppe ist die Heimat der Kaiserelfen. Das Klima ist hier warm und die Gärten der Inseln sind das ganze Jahr hindurch von blühenden Pflanzen bedeckt. Unberührte Natur kann man auf den Inseln kaum noch finden, sie wurde entweder von den majestätischen Bauwerken des Kaiserreiches vollkommen verdrängt oder durch Gärten ersetzt.

Jede der Inseln wird von einer der großen Familien beherrscht. Diese Familien entsenden Diplomaten in den hohen Rat und stellen die meisten wichtigen Beamten des staatlichen Apparates. Jede der Familien ist außerdem für eine Aufgabe in der Gesellschaft des Kaiserreiches zuständig.

Alein die Unterwelt Elisions wurde noch nicht gezähmt. Früher waren die Insel eine Hochburg der Drashal die weite Teile der Inseln mit unterirdischen Anlagen unterzogen. Die wenigsten dieser Anlagen wurden bis heute erforscht und sind aus diesem Grund fast vollkommen unbekannt. Wann immer jedoch ein neuer Zugang entdeckt wird schicken die Beamten des Kaisers zur Erforschung Sklaven in die Tiefe, um keine Elfenleben zu gefährden, denn die unterirdischen Kavernen sind stets durch heimtückische Fallen und starke Magie geschützt.

Das Nordland

Nördlich der Inseln von Elision liegt das Nordland, ein großer Kontinent, der für viele verschiedene Kulturen und Völker eine Heimat ist. Das Klima reicht von sonnig, warm an den südlichsten Ausläufern bis regnerisch Kalt in den nordwestlichen Wäldern.

Die besetzten Gebiete

Die Kaiserelfen beherrschen das Nordland zu großen Teilen. Nur im Osten bietet das Goblinreich Nashzar als große Nation Widerstand. Da die Elfen hier einen erbitterten Krieg führen ist der Vormarsch nach Nordwesten zum Erliegen gekommen, das wilde Land hier wurde noch nicht erobert. Die Armeen der Elfen fressen sich jedoch mit jedem

Tag weiter in die urtümlichen Regionen, auch wenn es sich oft nur um einige Fußbreit handelt.

Die südlichsten Ausläufer des Landes sind schon seit Jahrhunderten in elfischer Hand. Ein Zeitalter des Wohlstandes und der Kultur ist hier angebrochen. Die Innenstädte müssen den Vergleich mit den Städten Elysiens nicht scheuen und viele Bewohner können ein gutes Leben führen. Allerdings hat die elfische Besatzung auch ihre Nachteile mit sich gebracht. Viele Menschen und Nichtmenschen leben in der Sklaverei oder sind total verarmt. Außerdem ist das Volk der ständigen allumfassenden Kontrolle der Kaiserelfen ausgeliefert. Je weiter man sich vom Süden entfernt desto mehr schwindet der Einfluss der Elfen. Diese Gebiete haben sich mehr von ihrer früheren Kultur bewahrt, da sie noch nicht so lange unter dem Joch der Elfen leben. Allein die Armut, die Sklaverei und die allumfassende Kontrolle ist bereits in diese Gegenden vorgedrungen.

Das Goblinreich Nashzar

Im Osten wird das Nordland zu einer unwirtlichen Gegend. Steppen und Sümpfe prägen das Landschaftsbild. In diesem Land leben vor allem Goblins, die zurzeit vom Großhäuptling Rich`tar beherrscht werden. Es sollte für die elfischen Truppen eigentlich kein Problem sein das Land der barbarischen Goblins zu erobern. Allerdings sind die primitiven Goblins brutale Kämpfer ohne Angst vor dem Tod und sogar das Land selbst wehrt sich gegen eine Eroberung. Mehr als eine Invasion der Kaiserelfen verhungerte bereits mitten in einem Land, das die Invasoren nicht ernähren konnte oder wurde von den eisigen Wintern selbst besiegt.

Adraschbar

Der Kontinent Adraschbar liegt südwestlich von Elysiens. Im Norden wird er von einer heißen Sandwüste geprägt im Süden durch tiefe dampfende Dschungel Irekias. Die Völker der Wüste sind entweder umherziehende Nomaden oder sie leben in großen Städten, die sich um Oasen gebildet haben. Die Gelehrten haben bereits Entdeckungen gemacht, die denen der Elfen von Elysiens gleich kommen. Allerdings fußen die Forschungen der

Wüstenvölker eher auf naturwissenschaftlichen Forschungen, nicht auf der Magie.

Die Dschungel sind weitestgehend unbewohnt, sieht man einmal von einigen barbarischen Naturvölkern ab. Viele Geschichten ranken sich um diese Naturvölker. Es heißt, sie besäßen barbarischen Riten wie das Essen von Toten.

Ered

Der Inselkontinent Ered ist ein Schmelztiegel der verschiedenen Rassen weit am nordwestlichen Rand des Kaiserreiches. Hier leben Elfen, Menschen, Gnome, Halblinge, Zwerge und sogar Orks auf engem Raum zusammen. Die meisten von ihnen sind die Überbleibsel von Massenfluchten die sich während des Weltenkrieges immer wieder in Bewegung setzten.

Ered liegt auf der nördlichen Halbkugel Freeyas, nur wenige hundert Meilen von den nördlichen Eisebenen entfernt. Das ganze Land besitzt ein frisches Seeklima, das für viel Regen, abwechslungsreiche Sommer und milde Winter sorgt. Die Küsten Ereds sind ein weitläufiges Flachland, das hauptsächlich von saftigen, grünen Wiesen bewachsen und dünn besiedelt ist, mit der Ausnahme Ruuns, der größten Stadt im Süden des Landes. Einst war Ered eine Hochburg der Drashal. Wegen des milden Klimas zogen viele Wissenschaftler und Adlige hierher und hielten sich die anderen Rassen als Sklaven für die verschiedensten Aufgaben.

Die ganze Küste wird von weit ausladenden Riffen und zahllosen Inselgruppen umgeben, die zum Teil ebenfalls dünn besiedelt sind. Je weiter man ins Landesinnere kommt, umso hügeliger und bewaldeter wird es. Hier wohnen immer weniger Menschen, dafür gibt es vereinzelte Siedlungen der Gnome.

Je weiter man nach Norden geht, umso bergiger und karger wird das Land. Weit im Norden befinden sich in den Bergen die unterirdischen Zwergensiedlungen, deren Tunnel und Stollen sich bis tief ins Erdreich erstrecken. Gerüchteweise sollen die Zwergentunnel in Verbindung mit den Labyrinthen der Dunkelelfen und vielen Anlagen der Drashal das gesamte Land unterwandern.

Die Kaiserelfen besitzen in der Küstenmetropole Ruun, die im Südosten Ereds liegt, einen Außenposten. Erstaunlicher Weise halten sie sich jedoch aus dem politischen Geschehen Ereds weitestgehend heraus und sind nur mit einem kleinen Regiment vertreten.

Nilanir

Der Kontinent Nilanir liegt im Osten Elysions. Das Klima reicht hier von Heiß bis kalt, im Winter schneit es oft, der Sommer bringt unangenehme Hitze mit sich.

Die Bevölkerung Nilanirs ist ein friedlicher Schlag, nur wenige gehören zu den Takir, deren Lebensaufgabe es ist die nicht kämpfende Bevölkerung zu beschützen.

Alle möglichen Kunstarten werden auf Nilanir ausgeübt, selbst vom gewöhnlichsten Bauern. Anders als in Elysion ist die Kunst jedoch nicht alleine auf den Krieg ausgerichtet.

Kalligraphie, Musizieren und verschiedene Handwerke werden hier hoch geachtet.

Die nördliche Eisebenen

Wenn man über das Nordland heraus weiter nach Norden reist gelangt man in die nördliche Eiswüste. Hier kommt der graue Boden nur an wenigen Wochen des Jahres zum Vorschein, an allen anderen Tagen ist er mit dicken Schnee und Eisschichten bedeckt.

In diesem kargen Land leben vor allem wilde Barbarenstämme, zivilisierte Siedlungen gibt es kaum. Auch die elysischen Elfen unterhalten einige Außenposten in dieser Gegend, die Versetzung hierher kommt für jeden Elfen jedoch gleich erschlagend wie ein Todesurteil.

Kapitel II – Völker -

Dieses Kapitel beschreibt die Völker Freeyas die vor allem auf dem Nordland angetroffen werden können. Früher gab es fast ausschließlich diese Völker auf dem Nordland, seit die elysischen Elfen die Welt mit dem Sklavenmarkt überziehen werden jedoch auch immer öfter angehörige anderer Völker auf dem Nordland angetroffen.

Menschen

„Wir können unsere Abstammung von ihnen nicht verbergen, leider. Aber wir sind all das was an den Menschen durch ihre Grobheit und ihr unkultiviertes Verhalten überschattet wird. Wir sind besser als der perfekte Mensch!“

Tijay Aris te Necay, Elysischer Adliger -

„Menschen sind klein und schwach und nicht für die härten des Kampfes geschaffen. Aber während ich noch versuche ein Werkzeug zu verstehen haben sie damit ein Haus gebaut, Feuer gemacht und ein Tier erlegt und zum Essen vorbereitet. Es gibt einfach nichts was sie nicht lernen können“

- Mäthruk, Halborkischer Widerstandskämpfer .-

„Menschen sind sehr interessant. Wenn ich einem Ork begegne kann ich mir sicher sein das er dumm und brutal ist und jeder Elf ist graziös und edel. Bei einem Menschen weiß man nie was man kriegt. Der eine ist so, der andere so. Wir haben schon oft darum gewettet wie der nächste Mensch dem wir auf der Reise begegnen werden wohl ist.“

- Flomir von Adraschbar, Halbblingschurke -

Kaum ein anderes Volk gilt als so anpassungsfähig wie das der Menschen. Die meisten anderen Völker bevorzugen einen ganz besonderen Lebensstil und stehen vor großen Problemen wenn ihnen dieser Lebensstil verwehrt wird. Selbst wenn in einem einzigen Volk verschiedene Lebensstile gelebt werden können sich Individuen nur selten

an neue Lebensumstände gewöhnen. Menschen passen sich jedoch neuen Bedingungen einfach an oder ziehen weiter um an anderer Stelle ein neues Leben zu beginnen. Diese herausragende Eigenschaft machte das Volk der Menschen früher zum beliebtesten Sklavenvolk der Drachen und der Drashal. Die Drashal hatten schon immer an neuen Rassen herum experimentiert, jedoch oft nur Nischenvölker für spezialisierte Aufgaben geschaffen. Erst als die Menschen als befehlende Rasse zu gefährlich wurden ersetzten die Drashal sie durch die Elfen.

Heute leben die Menschen auf ganz Freeya, nicht nur auf dem Nordland. Eigentlich müsste es den Menschen Freeyas ein leichtes sein ein Imperium zu schaffen das selbst das von Elysion in den Schatten stellen würde. Die vielen kleinen Sippen, Länder und Nationen tun sich jedoch oft schwer daran zusammen zu arbeiten. Den meisten Menschen ist eine starkes völkerspezifisches Zugehörigkeitsgefühl einfach nicht gegeben- oft bekriegen sich schon kleine Sippen gegeneinander. Die Menschen können sich mit vielen eigenen Kulturen und Sitten, aber auch denen anderer Völker, identifizieren.

Beziehungen: Menschen werden von den anderen Völkern fast überall akzeptiert. Da sie fast überall in der Überzahl sind werden Menschen nur selten Opfer von Rassenkonflikten oder Verfolgungen. In einzelnen Ländern neigen sie jedoch dazu ihre Überzahl auszunutzen um andere Völker zu vertreiben.

Länder der Menschen: Kein anderes Volk ist auf den verschiedenen Kontinenten Freeyas so weit verbreitet wie das der Menschen. Menschen kann man in den Dschungeln Irekias und in den Wüsten Adraschbars finden. Sie streifen durch die tiefen Wälder des Nordlandes und kämpfen in den Eisländern gegen die bittere Kälte. Überall wird man Menschen treffen die teilweise sogar in eigenen Nationen leben. Zu diesen starken Ländern gehören zum Beispiel Fil'hardar und Drenan. Keiner dieser Staaten kann es an Macht jedoch mit dem elysischen Kaiserreich aufnehmen. Ansonsten lebt das Volk der Menschen eher in kleinen Ländern und Stadtstaaten die ständig miteinander im Krieg leben.

Religion: Wie in allen Bereichen sind Menschen auch in der Wahl ihrer Religion flexibel. Im Nordland werden von den Menschen jedoch vor allem die Götterzirkel verehrt. Viele Priester dieser Religion sind Menschen. In rückständigen Regionen beten die Menschen den Geist an und, manchmal sogar beide Religionen. In den elysisch besetzten Gebieten glauben die Menschen an den Gottkaiser, oft jedoch nur da jeder andere Glaube von den Elfen verboten wird.

Spielinformationen

- ?? Für Menschen gelten alle Volksmerkmale von Seite 16 aus dem Spieler- Set.
- ?? Viele Menschen leben seit Jahrhunderten unter barbarischen Bedingungen ein rauhes Leben. Solche Menschen erhalten einen Bonus von +1 auf ihre Stärke, verlieren jedoch die zusätzlichen Fertigungspunkte bei der Erschaffung und bei jeder neuen Stufe.

Drakenkin

„Tharn? Warum? Warum läßt du zu das ich mich in dieses Ding verwandelt habe? Ich kann dir so nicht dienen, ich diene nun einem anderen Wesen. Vielleicht ist es dein Wunsch so? Vielleicht ist es dein Wunsch das ich gegen den Schrecken kämpfe der wieder erwacht ist? Wie auch immer Tharn, ich kann nur einem Gott dienen. Tharn? Warum?“

- Letztes Gebet des Reräch Tharnschwert -

„Noch ist es ungewiss ob unsere stolze Rasse einer neuen Bedrohung gegenüber steht. Alle Beamten und Soldaten des Gottkaisers werden deswegen angewiesen auf diese Halbdrachen zu achten. Sollte sich diese neue Rasse in ihrer Gesamtheit gegen unser großes Reich stellen sollten wir ohne bedenken ihre baldige Ausrottung anstreben, denn noch sind diese Drakenkin schwach. Wer weiß was morgen ist?“

- Shaynuch Aris te Eleay, Berater des Gottkaisers -

Als die letzten Vermay im Tiefschlaf erkannten, dass ihr Volk dem Untergang geweiht waren, griffen sie zu drastischen Mitteln. Sie töteten sich selbst, indem sie ihre Seelen hinaus in die Welt sandten, damit sie auf diese

Weise in den Körpern ausgewählter sterblicher weiter für ihre Sache kämpfen können.

So entstanden die Drakenkin.

Persönlichkeit: So unterschiedlich wie das Erscheinungsbild der Drakenkin sind auch ihre Charaktere. Manche werden durch die Umwandlung an den Rand des Wahnsinns getrieben. Fast alle Drakenkin waren vor ihrer Umwandlung jedoch rechtschaffene Sterbliche, weswegen sie auch von der Essenz der Drachen beseelt wurden. Diesen Persönlichkeiten konnte die Umwandlung nichts anhaben.

Egal was für eine Persönlichkeit die Drakenkin auch haben, für die meisten gibt es nur ein Ziel in ihrem Leben: Solakay finden, bekämpfen, töten.

Körperliche Beschreibung: Die Drakenkin kommen in vielen verschiedenen Formen und Arten vor. Allerdings lassen sich zwei unterschiedliche Arten genauer bestimmen.

Zum einem gibt es die Wahren Drakenkin, sie ähneln fast schon humanoiden Drachen, mit ihrem früheren Erscheinungsbild haben sie nur noch wenig zu tun. Die Wahren Drakenkin sind die Kämpfer unter den Kindern der Vermay.

Die Halbdrakenkin ähneln eher Menschen mit nur einigen kleinen, körperlichen Veränderung die auf ihre Rasse schließen lassen. Die Halbdrakenkin haben in ihren Reihen alle möglichen Arten an Charakterklassen- vom Schurken, über Krieger bis zum Magier.

Je älter und erfahrener ein Drakenkin wird desto mehr gleicht sich sein Aussehen dem eines Drachen an. Auch ein Halbdrakenkin wird einmal mehr einer der edlen Echten ähneln als einem Sterblichen.

Beziehungen: Die Drakenkin sind nicht sehr zahlreich und sie sind eine sehr junge Rasse. Obwohl sie langsam einen gewissen Bekanntheitsgrad erlangen, werden sie vor allem in abgelegenen Gebieten oft für gefährliche Monster gehalten.

Viele Gelehrte haben es sich bereits zur Aufgabe gemacht die Drakenkin zu untersuchen und ihr Geheimnis zu lüften. Mond für Mond werden mehr Geheimnisse der Drakenkin gelüftet.

Gesinnung: Die meisten Drakenkin waren vor ihrer Umwandlung Wesen, die sich mehr als alle andere um ihre Umgebung und ihre Freunde sorgten. Bei der Umwandlung wurde diese Gesinnung nur noch verstärkt. Aus diesem Grund sind die meisten Drakenkin von guter Gesinnung. Einige Drakenkin halten sich an strenge Regeln die sie vor allem durch die Gesellschaft anderer Drakenkin erlernt haben. Diese Drakenkin sind rechtschaffen. Andere machen sich nicht zu Sklaven der Moral, für sie heiligt der Zweck die Mittel. Sie sind von chaotischer Gesinnung.

Länder: Die Drakenkin sind auf der gesamten bekannten Welt entstanden, nie sehr viele in einer Region. Aus diesem Grund haben sie noch keine eigenen Kulturen oder Länder gegründet. Aber ihre Zahl scheint langsam und stetig zuzunehmen.

Religion: Viele Drakenkin schwören nach ihrer Verwandlung den Göttern ab, denen sie einst gehuldigt haben, da sich ihre Welt innerhalb weniger Wochen drastisch veränderte. Plötzlich sind sie die Streiter einer höheren Macht und werden unerbittlich von bösen Wesen verfolgt.

Die Drakenkin die ihren Glauben wiederfinden, beten vor allem rechtschaffene oder gute Dämonen an.

Sprache: Da die Drakenkin sich aus anderen Lebewesen entwickelt haben sprechen sie die Sprachen ihrer Vorfahren. Einige organisierte Kampfgruppen der Drakenkin haben jedoch begonnen, Geheimsprachen zu entwickeln.

Namen: Es sind noch keine Kinder bekannt die aus einer reinen Drakenkinverbindung entstanden sind. Aus diesem Grund tragen die meisten Drakenkin den Namen den sie seit ihrer Geburt haben.

Einige Drakenkin ändern ihren Namen jedoch nach ihrer Verwandlung um klar zu machen das für sie ein neues Leben begonnen hat.

Spielinformationen

Volkmerkmale der Halbdrakenkin

?? +1 Stärke, +1 Konstitution, -2 Intelligenz. Durch die Umwandlung wurden die Drakenkin starke und zähe Bestien. Die Bestie in ihnen macht sie jedoch etwas langsam.

?? Mittlere Größe: Als Wesen von mittlerer Größe haben Halbdrakenkin keine besonderen Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

?? Die Grundbewegungsrate von Halbdrakenkin beträgt 9 m.

?? Dämmerlicht: Halbdrakenkin können unter Sternenlicht, Mondlicht, im Fackelschein, oder unter ähnlich schlechter Beleuchtung doppelt so weit sehen wie Menschen. Sie können unter solchen Umständen weiterhin Farben und Details unterscheiden.

?? Drakenkinmerkmal: Während der Charaktererschaffung darf der Spieler ein Drakenkinmerkmal aus der unteren Liste auswählen. Jede vierte Stufe darf er ein weiteres Merkmal wählen, wenn er dafür auf seine Attributssteigerung verzichtet.

?? Anfangssprache: Drashal. Der Charakter kann weitere Sprachen erlernen wenn er in seinem bisherigen Leben Zugang zu ihnen hatte. Durch die Verwandlung beherrschen manche Drakenkin plötzlich Dracon, die Sprache der Drachen. Der Spieler kann diese Sprache für seinen Charakter wählen falls diesem eine zusteht.

?? Bevorzugte Charakterklasse: Kämpfer.

Volkmerkmale der Wahren Drakenkin

?? +2 Stärke, +2 Konstitution, -2 Gewandtheit, -2 Intelligenz.

?? Durch die Umwandlung wurden die Drakenkin wirklich starke und zähe Bestien. Allerdings verlieren sie etwas von ihrem Scharfsinn und ihre schweren Körper sind nicht besonders schnell.

?? Mittlere Größe: Als Wesen von mittlerer Größe haben Wahre Drakenkin keine besonderen Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

?? Die Grundbewegungsrate von Wahren Drakenkin beträgt 9 m.

?? Dunkelsicht: Wahre Drakenkin können im Dunklen bis zu 18 m weit sehen. Die Dunkelsicht ist nur schwarz-weiß, funktioniert aber ansonsten wie normale Sicht. Wahre Drakenkin können ohne jedes Licht recht gut agieren.

?? Drakenkinmerkmal: Während der Charaktererschaffung darf der Spieler drei Drakenkinmerkmale aus der

unteren Liste auswählen. Jede vierte Stufe darf er ein weiteres Merkmal wählen, wenn er dafür auf seine Attributssteigerung verzichtet.

- ?? Geboren um zu Kämpfen: Wahre Drakenkin haben das kämpfen im Blut und keine Geduld für Tätigkeiten die viel Geduld benötigen. Wahre Drakenkin dürfen keine Charakterklasse wählen deren Trefferwürfel kleiner als W8 ist.
- ?? Anfangssprache: Drashal. Der Charakter kann weitere Sprachen erlernen wenn er in seinem bisherigen Leben Zugang zu ihnen hatte. Durch die Verwandlung beherrschen manche Drakenkin plötzlich Dracon, die Sprache der Drachen. Der Spieler kann diese Sprache für seinen Charakter wählen falls diesem eine zusteht.
- ?? Bevorzugte Charakterklasse: Barbar.

Drakenkinmerkmale

Kampfschwanz

Die Wirbelsäule des Drakenkin setzt sich in einem kräftigen, stachelbesetzten Schwanz fort. Dieser Schwanz kann von dem Drakenkin zum Kämpfen verwendet werden.

Wirkung: Mit dieser Fähigkeit wird es dem Drakenkin möglich, seinen Schwanz im Kampf einzusetzen. Der Schwanz verursacht einen Schaden von 1W4 (Krit.: 20/x2) Schadenspunkten zu denen der 1 ½ Stärkebonus addiert wird. Der Schwanzangriff wird mit einem Attackenmalus von -5 zusätzlich zu anderen Attacken durchgeführt.

Spezial: An dem Schwanz kann eine Waffe von kleiner oder winziger Größe befestigt werden. Der Schwanz verursacht dann Schaden entsprechend der Waffe.

Auch eine mittlere Waffe kann an dem Schwanz befestigt werden, der Angriffsmalus sinkt dann jedoch von -5 auf -10.

Stacheln

Aus dem Körper des Drakenkin wachsen Stacheln und scharfe Klagen die einen Gegner leicht verletzen können.

Wirkung: Der Charakter gilt als wäre er mit einer stachelbewehrten Rüstung ausgestattet- auch wenn er nichts am Leibe trägt. Ausserdem ist der Charakter automatisch im Umgang mit diesen Stacheln geschult.

Odemwaffe

Der Drakenkin kann seine Gegner mit einer speziellen Odemattacke angreifen.

Wirkung: Einmal am Tag kann der Charakter seine Odemattacke einsetzen. Sie verursacht einen Schaden von 3W6 Schadenspunkten mit einem Mindestwurf für Rettungswürfe von 18. Die Odemattacke ist entweder eine Line oder Zylinder. Die Art des Schadens (Feuer, etc..)hängt von der Drachenart ab von der der Charakter abstammt.

Regeneration

Der Körper des Drakenkin heilt wesentlich schneller als der von anderen Wesen.

Wirkung: Jede Nacht heilt der Charakter eine zusätzliche Anzahl von Trefferpunkten die seinem Konstitutionsbonus entsprechen. Diesen Bonus erhält er selbst dann wenn er aus widrigen Umständen keine Trefferpunkte regeneriert.

Schuppen

Der Körper des Drakenkin ist mit starken Schuppen übersät. Sie schützen ihn vor Schlägen und anderen Angriffen.

Wirkung: Die Schuppen geben dem Drakenkin eine natürliche Rüstung von 2 Punkten.

Schuppenpanzer

Die Schuppen des Charakters sind besonders dicht und hart.

Wirkung: Der Drakenkin hat nun eine natürliche Rüstung von 4 Punkten.

Spezial: Dieses Drakenkinmerkmal kann erst erstanden werden nach dem bereits das Merkmal Schuppen gekauft wurde.

Flügel

Aus dem Rücken des Charakters wachsen ein paar mächtige Schwingen.

Wirkung: Dem Drakenkin ist mit den Flügeln allenfalls ein stabiler Gleitflug möglich. Die Grundgeschwindigkeit beträgt 40 m. Der Drakenkin gilt als ungeschickter Flieger

Der Charakter erhält die Fertigkeit Fliegen die er als Klassenfertigkeit gesteigert werden kann. Das zugehörige Attribut ist Stärke.

Spezial: Mit dem Talent „Verbesserter Flug“ kann ein Drakenkin seine Flugfähigkeiten verbessern.

Elfen

„Meine Tochter hat einen Elfen geheiratet. Er ist ein Schmied und sorgt gut für sie und die Kinder. Einmal in der Woche treffe ich mich mit ihm auf einen kleinen Umtrunk, auch wenn der Junge kaum etwas verträgt. Er ist ein netter Kerl. Also, warum versuchst du mir weiß zu machen alle Elfen wären in ihrem inneren Böse und die Diener der Drachen?“

*-Tranak, Händler aus Bethem,
bei einem Aufenthalt in Haruk –*

„Ihr Mehen versteht einfach nicht. Warum auch? Unsere Kinder werden erwachsen wenn ihr schon lange am alter gestorben seid. Warum glaubt ihr also in unserem Weg bestehen zu können. Warum glaubt ihr das ihr unserer wundervollen Rasse auch nur ansatzweise ebenbürtig seid? Und jetzt mach platz oder du trittst vor den Gottkaiser“

- Elysischer Soldat -

„Traue keinem Elfen. In ihrem inneren sind sie böse und verraten alles und jeden für den kleinsten Vorteil. Sieh dir doch die Geschichte dieser Langohren an. Sie gehen über Leichen, wahrscheinlich sogar die ihres eigenen Volkes. Meiner Meinung nach sollte man alle Elfen aus den Städten verbannen. Am besten wir knüpfen sie gleich alle auf“

- Rassist aus Haruk -

Die Elfen wurden einst von den Drashal erschaffen um als Verbindungspersonen zu den sterblichen Sklaven zu dienen. Seit dieser Zeit haben sich die Elfen über ganz Freeya verbreitet, eigene Imperien gegründet und eigene Kulturen definiert.

Es ist nicht leicht das Volk der Elfen über einen Kamm zu scheren da es sich in drei unterschiedliche Volksgruppen aufspaltet.

Die wohl populärste Gruppe ist die der elysischen Elfen, ein edles aber faschistisches Volk das seine Ursprünge südlich des Nordlandes hat. Das elysische Kaiserreich hat in den letzten Jahrhunderten große Teile Freeyas erobert und herrscht vielerorts indem es die eroberten Völker unterdrückt. Das so geschaffene negative Bildnis hat schon zu vielen Antipathien gegenüber dem Volk der Elfen als ganzes geführt.

Die zweite Elfengruppe lebt isoliert in schwer zugänglichen, natürlichen Regionen. Diese Sippen aus Wildelfen kümmern sich wenig um das was außerhalb ihres Territoriums passiert. Auch für andere Elfensippen interessieren sie sich kaum, manchmal führen die Sippen sogar Krieg gegeneinander. Vor allem im Norden sind diese autarken Elfensippen häufig anzutreffen. Noch lange nach dem Weltenkrieg war hier die Angst vieler Sterblicher vor den Elfen besonders stark und weit verbreitet. Die Nacht der Tausend Klingen und der brutale Sklavenkrieg ElySION hatte mit seinen Exoden diese Angst erzeugt. So wurden die Elfen die den Weltenkrieg hier überlebten in die Isolation getrieben in der bis heute leben.

Die dritte Elfengruppe lebt in die örtliche Hauptbevölkerung integriert über die südlichen Teile des Nordlandes verteilt. Nach dem Weltenkrieg brachte man den Elfen in diesen Regionen wesentlich weniger Mißtrauen entgegen. Ihre Taten als Stellvertreter der Drashal waren durch ihren Kampf gegen die einstige Herren aufgehoben und sie waren so weit verbreitet das es sie in allen Gesellschaftsschichten gab.

Die meisten Stadtelfen haben die selben Sitten und Ansichten wie ihre Nachbarn, nur wenige typisch elfische Rituale haben sie sich bewahrt. In einer Epoche in der die Elfen von ElySION immer unpopulärer werden leiden vor allem diese Elfen unter dem schlechten Ruf ihrer Brüder.

Körperliche Beschreibung: Elfen sind groß und fragil gebaut, mit einer Größe von 1,80 bis 2,00 und einem Gewicht von 70 bis 80 kg.

Ein Elf wird in einem Alter von etwa 20 Jahren körperlich erwachsen. Im elysischen Kaiserreich gilt er jedoch erst nach etwa 100 Jahren als mündiger Bürger. Elfen erreichen

normalerweise ein Alter von fast 200 Jahren, Wildelfen leben meist wesentlich kürzer, die elysischen Elfen länger. Es gibt Gerüchte das Elfen keinen Schlaf benötigen, diese sind jedoch maßlos übertrieben. Elfen schlafen wie jeder andere Sterbliche, benötigen jedoch nur etwa 6 Stunden um so erholt zu sein wie ein Mensch nach 8 Stunden schlaf.

Beziehungen: Elfen halten Menschen für etwas hektisch und unüberlegt, die elysischen Elfen sehen sie nur als zuverlässige Werkzeuge an.

Viele Sterbliche hegen ein gewisses Mißtrauen gegenüber den Elfen. Vor allem im hohen Norden werden sie noch immer als die Diener der Drachen angesehen, einige der Elfensippen arbeiten sogar wirklich noch für ihre alten Herren. Im Süden galten die Elfen meist als gleichberechtigte Bürger, sie hatten sich in den Wirren des Krieges als Kämpfer gegen die Drashal bewiesen. Nur in einigen Region leben sie in einer Gesellschaft die sie als etwas anderes und niederes ansieht.

In den Provinzen hebt das elysische Gesetz die Elfen über alle anderen Bürgen und das Verhalten der Besatzer hat schon so manchen Hass auf normale Elfen geschürt. Halbelfen werden von Wild- und Stadtelfen als zum eigenen Volk gehörend akzeptiert, für die elysier sind sie Verrat an der elfischen Rasse. Orks und Halborks, die bei den magischen Experimenten zur Erschaffung der Elfen als Nebenprodukt entstanden, werden mißtrauisch beäugt. Sie gelten als unberechenbar und blutrünstig. Die Elysier sehen die Halboorks als kräftiges Werkzeug an, welches es eigentlich nicht verdient zu leben.

Wildelfen, und insbesondere Elysier, neigen zur Arroganz, und sehen sich als den anderen Rassen überlegen.

Stadtelfen fehlt dieser Zug meist völlig.

Länder der Elfen: Die wohl berühmteste Elfennation ist das elysische Kaiserreich. Es erstreckt sich von den Eisöden im Norden bis in die Dschungel Irekias. Elysier herrschen in den Wüsten Adraschbars und in den Bergen Nilanirs. Die Stadtelfen sind in ihre eigene Gesellschaft integriert und herrschen meist Seite an Seite mit Menschen und anderen Völkern über kleinere Regionen.

Da Wildelfen meist nur in kleinen Sippen leben haben sie noch keine großen Länder gegründet. Diese Sippen leben

oft in abgeschiedenen Regionen, wie in den tiefen der Wälder oder in abgeschiedenen Steppen.

Alleine der große Elfenwald von Shaytasa verdient hier erwähnt zu werden. In ihm leben mehrere Tausend Elfen die mehrere Städte und Dörfer in dem Wald gegründet haben.

Religion: Die elysischen Elfen verehren den Gottkaiser- und das fanatisch. Stadtelfen beten die lokalen Gottheiten an und die Wildelfen sind dem Geist ergeben. Unter den Wildelfen sind die Schamanen jedoch die einzigen die zum Geist beten.

Sprache: Die Wildelfensippen sprechen Shay in verschiedenen regionalen Dialekten. Stadtelfen beherrschen zwar die lokalen Sprachen haben sich zur Selbstidentifikation aber zusätzlich oft den Umgang mit Shay bewahrt.

Die Elfen von Elysion sprechen Elysisch, eine Sprache die in verschiedene Unterarten aufgeteilt ist. Hohes Elysisch wird nur von den elysischen Elfen gesprochen, die meisten beherrschen auch Niederelysisch, eine Abart die auch von anderen Völkern gesprochen werden kann. Elyshael wird nur von Magiern und Priestern verwendet.

Spielinformationen

Elysische Elfen verfügen nicht über die klassischen Merkmale eines Elfen aus dem Spieler- Set.

?? +2 Geschicklichkeit, -2 Konstitution, +1 Charisma, +1

Intelligenz: Elysische Elfen sind Gewand aber gleichzeitig fragil. Sie sind ausserdem edle und intelligente Wesen, deren starke Ausstrahlung alles andere dominiert.

?? Elysische Elfen sind von mittlerer Größe. Sie erhalten keine Modifikationen aufgrund ihrer Größe.

?? Nachtsicht: Elfen sehen in der Nacht doppelt so weit wie Menschen bei Sternenlicht oder wenn eine Lichtquelle wie eine Fackel vorhanden ist. Sie können so immer noch Farben unterscheiden.

?? +2 auf Rettungswürfe gegen den Zauber Schlaf und ähnliche magische Effekte.

?? Jeder Elyische Elf wird im Umgang mit einer der Elysischen Waffen geschult. Der Charakter kann unter

folgenden Waffen wählen: Dayshe, Didayshe, Kadayshe, Aridayshe, Dudayshe.

?? +2 Bonus auf alle Hören, Entdecken und Suchenproben.

?? Automatische sprachen: Nieder und Hochelysion. Weitere Sprachen aus denen der Charakter wählen kann sind Elyshtael, Drashal, Shay und andere Sprachen die auf Freeya gesprochen werden.

?? Bevorzugte Klasse: Magier.

Stadtelven verfügen über die normalen Volksmerkmale aus dem Spieler- Set, mit folgender Änderung.

?? +2 auf Rettungswürfe gegen den Zauber Schlaf und ähnliche magische Effekte.

?? Die Immunität gegen Schlaf und der +2 Bonus gegen Verzauberungen entfallen.

Wildelfen verfügen über das normale Elfenprofil aus dem Spieler- Set. Nur die folgenden Ausnahmen gelten.

?? +2 Geschicklichkeit; -2 Intelligenz. Wildelfen sind zäher als andere Elfen, das Leben in der Natur härtet sie ab. Allerdings führen sie ein eher primitives Leben das ihren Geist nicht gerade schult.

?? +2 auf Rettungswürfe gegen den Zauber Schlaf und ähnliche magische Effekte.

?? Die Immunität gegen Schlaf und der +2 Bonus gegen Verzauberungen entfallen.

?? Automatische Sprachen: Shay, Drashal.

Halbelfen

„Jeder dieser Bastarde ist eine Beleidigung des elfischen Blutes!

- Dayesha, elysische Magierin -

„Menschen sind solche schreckliche Mitläufer die zu allem stets mit dem Kopf nicken. Die Elfen sind Arrogant und haben mein Volk für Jahrhunderte versklavt. Was soll ich also von einem Halbelfen denken?“

- Branak, Halborksöldner -

Wo immer Elfen und Menschen zusammen leben, gibt es sie, die Halbelfen. Oft sind sie das Produkt einer stürmischen Liebe oder eines fürchterlichen Gewaltaktes.

Nur selten wachsen sie von Vater und Mutter behütet auf, oft gewährt ihnen nur ein Elternteil Obdach. In einigen Fällen wird der ungewollte Bastard in jungen Jahren einfach ausgesetzt und muß sich alleine durchschlagen.

Persönlichkeit: Die Halbelfen die das Glück hatten in einem intakten Elternhaus aufgewachsen zu sein verhalten sich meist so wie es Diejenigen taten in dessen Mitte sie zu Erwachsenen wurde. Vielen Halbelfen wurde dieses Glück jedoch nicht zuteil.

Diese Individuen haben schon früh gelernt das sie sich nur auf sich selbst verlassen können. Sie sind oft Einzelgänger deren Vertrauen man nur mit harter Arbeit gewinnen kann.

Körperliche Beschreibung: Halbelfen sind etwas größer als ein durchschnittlicher Mensch und graziler gebaut. Im Vergleich zu einem Elfen wirken sie aber immer noch plump und grob geschnitten. Viele Halbelfen tragen einige der markanten elfischen Gesichtszüge, andere können von einem Menschen kaum unterschieden werden.

Die Ohren eines jeden Halbelfen sind jedoch leicht angespitzt. Selbst nach vielen Generationen in der kein Elf sein Blut in die Familie einbrachte ist dieses Merkmal noch leicht zu erkennen.

Beziehungen: Halbelfen sind oft mißtrauisch anderen Völkern gegenüber. Einige Halbelfen sehen Orks und Halborks als Seelenverwandte an, da beide Völker zu den Ausgestoßenen gehören. Diese Beziehung wird jedoch nur selten erwidert- die Orks sehen nur den verhaßten Elfen in ihrem Gegenüber.

Die meisten anderen Völker betrachten Halbelfen als Menschen oder Elfen, je nachdem für welches Volk sie stärkere Gefühle empfinden.

Viele elysische Elfen sehen Elfen als eine Beleidigung ihrer Art an. Rechtlich stehen Halbelfen besser da als Beispielsweise Menschen, immerhin fließt elfisches Blut in ihren Adern. Viele elysische Elfen bringen einem Halbelfen aber eine Kälte entgegen die mit fast nichts zu vergleichen ist.

Gesinnung: Viele Halbelfen stammen aus zerrütteten Verhältnissen. Deswegen sind sie oft von chaotischer Gesinnung. Einige haben für sich beschlossen die Welt

einfach ihren Lauf gehen zu lassen. Diese Halbelfen haben meist eine neutrale Gesinnung.

Länder der Halbelfen: Halbelfen haben bisher keinen eigenen Staat gegründet. Sie leben vielmehr in menschliche oder elfische Kulturen integriert oder als Außenseiter. Vor allem im elysischen Kaiserreich gibt es verhältnismäßig viele Halbelfen, da auch hier der Elfenanteil besonders hoch ist. Sie werden hier zwar geduldet aber haben keine großen Chancen auf ein besseres Leben.

In anderen Regionen sind Halbelfen eher selten, entweder da die Elfen zu selten sind oder zu wenig Kontakt zu den Menschen haben um eine große Anzahl an Halbelfen zu zeugen.

Religion: Die meisten Halbelfen beten die Religion an die in der Region in der sie leben praktiziert wird. Somit handelt es sich meistens um die Götterzirkel oder den Gottkaiser. Viele Göttertreue Halbelfen haben sich Valan als ihren Schutzpatron gewählt.

Sprache: Hin und wieder wachsen Halbelfen zweisprachig auf. Viele sprechen deswegen eine von Menschen gesprochene Sprache und Shay oder Elyson. Selbst wenn sie von ihrem Elternhaus nur eine Sprache lernen haben viele Halbelfen eine angeborene Neugier die Sprache ihrer anderen Hälfte kennen zu lernen.

Namen: Die meisten Halbelfen tragen elfische Namen. Selbst menschliche Eltern tendieren oft dazu einem halbelfischen Kind einen elfischen Namen zu geben.

Spielinformationen

Halbelfen haben folgende Volksmerkmale:

Für Halbelfen gilt das Profil aus dem Spieler – Set mit folgenden Ausnahmen.

?? +1 Gewandtheit, -1 Konstitution. Halbelfen sind etwas geschickter als Menschen und nicht so fragil wie Elfen.

?? Die Immunität gegen Schlaf und der +2 Bonus gegen Verzauberung entfallen.

Gargyle

„Was ich von den Gargylen halte? Nun ja, ich habe noch nicht viele von ihnen gesehen, aber die die ich sah machten mir Angst. Was sollte eine Kreatur mit einem riesigen und muskulösen Körper aus dem zwei gigantische Schwinger wachsen sonst tun?“

- Bauer in der Nähe von Avero -

„Dramasch war einer meiner besten Gefährten. Er war die Ruhe selbst, immer. Selbst bei Schlägereien bei denen wir maßlos unterlegen waren weigerte er sich einzugreifen. Er sagte das er für solch sinnlose Gewalt kein Verständnis hätte und er nur Gegengewalt erzeugen würde. Eigentlich habe ich ihn nur einmal wütend gesehen. Es war an dem Tag an dem er starb. Wir flohen vor einigen elysischen Rittern die sich einen Spaß daraus machten uns zu jagen. Irgendwann blieb Dramasch stehen und wandte sich unseren Verfolgern zu. Seine Augen blitzten Rot und von seinen scharfen Zähnen tropfte weißer Schaum. Dann stürzte er sich auf die Langohren. So konnten wir den verwundeten Namil retten.

Bis heute habe ich Dramasch nicht mehr gesehen und ich wünschte er wäre mir anders in Erinnerung geblieben als zu dem Zeitpunkt als ich ihn das letzte mal sah“

- Jena, Wegelagerin des Widerstandes -

Das Volk der Gargyle spaltet sich in zwei Gruppen.

Die Salagtir folgen noch immer den primitiven und blutigen Instinkten ihres Volkes. Für diese geistlosen und blutrünstigen Kampfmaschinen gibt es nur die Schlacht und den Krieg - jeder Tag, an dem sie keinen Kampf führen, ist für sie ein verschwendeter Tag. Geschichten zufolge gibt es nur eine Nahrung für die Salagtir - frisches, warmes Fleisch gerissen aus den Körpern selbst erschlagender Feinde- und für einen Salagtir ist fast jeder Sterbliche ein Feind.

Die Malagtir haben der sinnlosen Gewalt abgeschworen. Sie folgen einem strengen Codex der verhindern soll das ihre brutalen Instinkte die Kontrolle über ihr Handeln erlangen.

Natürlich verteidigen die Malagtir sich, wenn sie angegriffen werden und sind auf Grund ihrer spitzen Zähne, messerscharfen Krallen und ihres Körperbaus gefürchtete Gegner. Aber die Malagtir versuchen stets einen Kampf zu beenden, sie beginnen ihn nie. Die meisten dieser Gargyle streben nach Wissen, versuchen ihre Fähigkeiten und magischen Kräfte zu verbessern oder haben sich in den

Dienst der Gerechtigkeit gestellt. Sie versuchen die Bestie in ihrem Innern mit allen Mitteln zu zähmen.

Die Gargyle sind eine sehr seltene Rasse die man außerhalb des Nordlandes kaum antrifft. Die meisten von ihnen leben in abgeschiedenen Bergregionen ohne viel Kontakt zur Außenwelt. Immer wieder kommt es jedoch vor das einzelne Gargyle, vor allem die Malagtir in die Welt hinaus ziehen um ihren Horizont zu erweitern.

Persönlichkeit: Das Verhalten eines Gargyls hängt stark von seinem Ursprung ab. Ein Salagtir ist eine wilde, blutrünstige Kampfbestie. Auch Junge Malagtir weisen dieses Verhaltensmuster oft auf. In ihnen brennt noch die jugendliche, zornige Flamme die ältere Malagtir zu unterdrücken versuchen. Oft treten einzelne Malagtir weite Reisen an. Sie hoffen so ihre Aggression abbauen zu können oder einfach durch die Gefahren der Welt zur Besinnung gebracht zu werden.

Dadurch das sich die Malagtir so sehr auf ihr Verhalten konzentrieren wirken sie oft unecht auf andere Völker. Malagtir tun das was sie sagen. Das Konzept „Lügen“ ist den meisten völlig unbekannt, ebenso wie das verraten eines Freundes. Sie versuchen stets einem nur mündlich überlieferten Kodex zu folgen der ihnen helfen soll ihren barbarischen Charakter zu unterdrücken.

Körperliche Beschreibung: In vielerlei Hinsicht ähneln Gargyle eher Monstern als intelligenten Lebewesen. Sie sind etwas größer als Menschen. Ihre Haut ist hart und wirkt als wäre sie aus Stein, da sie von derselben Färbung wie Marmor oder Granit ist. Ihre Gesichter sind monströse Fratzen: Die spitzen Zähne werden nie ganz von den Lippen verborgen und die Augen leuchten im Dunkeln in satten Farbtönen. Ihr auffälligstes Merkmal sind die beiden mächtigen Schwingen, die aus ihren Rücken wachsen. Mit ihnen können zwar nur die stärksten Gargyle wirklich fliegen, aber allen ist zumindest ein stabiler Gleitflug möglich.

Eine der seltsamsten Praktiken der Gargyle ist das Ritual des Thurkur. Mit einer kleinen, gebogenen Klinge schneiden sich die Gargyle Muster in die eigene Haut. Die Klinge ist zu klein um die dicke, harte Haut zu durchdringen und hinterläßt nur dünne Spalten in ihr. Schon nach wenigen

Stunden wachsen diese Schnitte wieder zusammen und hinterlassen Narben, die in einem starken farblichen Kontrast zur dominierenden Hautfarbe stehen. Nach einer knappen Woche verschwinden auch diese Narben wieder. Die auf diese Weise in die Haut eingeritzten Muster sind Symbole und Schriftzeichen, die die Erlebnisse der letzten Tage wiedergeben. Besonders traurige oder heroische Ereignisse wird der Gargyl immer wieder Auftragen, manchmal bis an sein Lebensende.

Beziehungen: Gargyle kommen nur selten mit anderen Völkern in Kontakt. Die Salagtir sehen alles was sich bewegt als Beute an, und knüpfen aus diesem Grund nie Bekanntschaften mit anderen Völkern.

Auch die Malagtir leben eher zurückgezogen. Höchstens Bergelfen oder Zwerge haben sporadisch zu ihnen Kontakt. Meistens sind diese Kontakte jedoch von oberflächlicher Natur. Nur sehr selten entwickeln sich Handelsbeziehungen oder Freundschaften.

Die Anhänger anderer Rassen sehen Gargyle nur selten und fürchten sie deswegen – vor allem aufgrund ihres Aussehens. In abgeschiedenen Regionen kann das Auftauchen eines Gargyls durchaus eine Panik auslösen.

Gesinnung: Die Malagtir folgen einem Verhaltenskodex, der wohl viele hundert Jahre alt ist. Aus diesem Grund besitzen die meisten Gargyle eine rechtschaffene, gute oder neutrale Gesinnung. Nur junge Gargyle, deren Temperament noch aufbrausend und ungezähmt ist, besitzen manchmal eine chaotische Gesinnung.

Die Salagtir tun nur Böses. Sie schlachten mit Vergnügen alles ab was ihren Weg kreuzt und verursachen dabei immer so viel Leid wie möglich. Ihre Gesinnung ist Böse.

Länder der Gargyle: Die Rasse der Gargyle beherrscht kaum eigenen Länder, dafür ist ihre Zahl zu gering. Allerdings kann ein jeder Berggipfel auf dem eine Sippe Gargyle lebt durchaus als ihr Land bezeichnet werden. Denn niemand wird den Mut oder die Kampfkraft haben um ihnen diesen Anspruch streitig zu machen.

Das einzige bekannte Land der Gargyle liegt in den Nebelklauen. In diesem riesigen Gebirge leben fast nur Gargylstämme, sowohl Salagtir als auch Malagtir. Beide Gruppen bekämpfen sich ständig und oft führen auch

einzelne Salagtirstämme untereinander Krieg. Die Nebelberge treten nur selten in diplomatischen Kontakt mit anderen Nation, nur hin und wieder kommen einzelne Malagtir in die Länder anderer Völker um Unterstützung für ihren Kampf gegen die Salagtir zu suchen.

Religion: Die Gargyle beten keine Götter an. Allerdings verehren sie ihren Verhaltenskodex so sehr das es auf andere Völker oft wie religiöser Eifer erscheint

Sprache: Die Sprache der Gargyle- Karshrak - ist komplex und für die meisten Rassen nicht erlernbar, da sie kurze Bewegungen der Flügelspitzen mit einbindet.

Die Schrift der Gargyle besteht aus kantigen, in sich verwobenen Runen, die meistens auf dem Körper eines Gargyls geschrieben werden.

Namen: Die Namen der meisten Gargyle klingen für Elfen oder Menschen eher wie Angriffsgebrüll einer feindlichen Streitmacht. Aus diesem Grund legen sich die meisten Gargyle, die auf Wanderschaft andere Regionen besuchen, Namen zu, die ihnen selbst gefallen und für andere Rassen weniger bedrohlich klingen.

Gargylnamen (männlich und weiblich): Tuarkhhh (Brüllend), Taraik (kombiniert mit einem zucken der linken Flügelspitze), Graa (laut schreiend ...), GRRROOOTTHHHH (langgezogenes, tiefes Grollen).

Spielinformationen

Gargyle haben die folgenden Volksmerkmale

- ?? +2 Stärke; -1 Geschicklichkeit; -2 Weisheit; -2 Charisma: Gargyle sind sehr stark. Allerdings sind ihre wuchtigen Körper nicht sehr schnell und ihre uralten Instinkte ziehen sie stets in einen inneren Kampf. Ihr Aussehen macht es ihnen nur selten leicht mit anderen Völkern zu kommunizieren.
- ?? Die Grundgeschwindigkeit eines Gargyls ist 9 Meter.
- ?? Dunkelsicht: Gargyle sehen im Dunkeln bis zu 18 m weit. Im dunkeln können sie nur schwarz und weiß sehen, funktioniert aber sonst wie normale Sicht. Gargyle können ohne jedes Licht recht gut agieren.
- ?? Steinhaut: Die Haut eines Gargyls ist nicht wirklich aus Stein- fühlt sich jedoch genau so an. Aus dies em Grund verfügen alle Gargyle über eine natürliche Rüstung von 2 Punkten.

- ?? Eingeschränkter Flug: Gargyle besitzen ein paar mächtiger Schwingen, die ihnen jedoch allenfalls einen stabilen Gleitflug ermöglichen. Die Geschwindigkeit beträgt 40 m. Der Gargyl gilt als ungeschickter Flieger und verliert in jeder Runde die er fliegt automatisch an Höhe.
- ?? Der Charakter erhält die Fertigkeit Flug die als Klassenfertigkeit gesteigert werden kann. Das zugehörige Attribut ist Stärke.
- ?? Mit dem Talent Verbesserte Flug kann ein Gargyl seine Flugfähigkeiten verbessern.
- ?? Sprachen: Die meisten Malagtir sprechen Drashal und Malagtir. Die Salagtir beherrschen meist nur ihre eigene Sprache - Salagtir. Zusätzliche Sprachen: Zwergisch, Bergshay, Elision, Sprachen von Rassen die nahe ihrer Heimatberge leben.
- ?? Bevorzugte Charakterklasse: Die bevorzugte Klasse der Salagtir und chaotischer Malagtir ist der Krieger. Die bevorzugte Klasse rechtschaffener Malagtir ist der Magier.

Ork

„Also, pass auf Mosch! Du wartest hier hinter dem Felsen und ich suche mir eine gute Position für den Bogen. Namil geht auf die Straße und verwickelt die drei in ein Gespräch. Sollten sie ihn angreifen werde ich erst versuchen mit meinem Bogen zu wirken. Wenn das nichts hilftst kommst du aus dem Gebüsch und stürzt dich auf den Anführer. Du erkennst ihn daran...

He, Namil! Glaubst du auch das er schon wieder nichts versteht?

Also, pass auf Mosch! Wenn ich „Jetzt!“ schreie rennst du auf den Weg und greifst Jeden an den du nicht kennst, in Ordnung? Ich sehe wir verstehen uns...“

- Jena, Wegelagerin des Widerstandes -

Die Orks waren ein von den Drashal erschaffenes Nebenprodukt als sie die Elfen schufen. Da Orks jedoch zu dumm und gefährlich waren verbreiteten sie sich kaum als Sklavenvolk.

Persönlichkeit: Orks sind wesentlich dümmer als ihre kleinen Halbbrüder, die Halborks. Zur durchschnittlichen Intelligenz eines Menschen fehlt ihnen viel.

Die Art eines Orks erinnert viele an die eines dummen Kleinkindes das zu gefährlichen Wutausbrüchen neigt. Sie sind ständig wißbegierig und wollen neues erfahren, nur um es wenige Stunden später wieder vergessen zu haben. Eine Sache die die meisten Orks jedoch sehr schnell lernen und behalten ist das sie stärker als die meisten anderen Sterblichen sind. Und sie lernen das sie dies er Vorteil oft weiter bringt. Nicht wenige Orks legen deswegen ein aggressives Verhalten an den Tag.

Körperliche Beschreibung: Orks ähneln großen und untersetzten Menschen, mit einem wilden Einschlag. Ihre muskulösen und kantigen Körper wirken sehr kräftig, oft sogar ehrfurchtgebietend. Oft wird der Eindruck ihres massigen Körpers noch von dicken Fettschichten verstärkt. Die Haut eines Orks ist Dunkelgrau bis Braun und von dicken, kurzen Borsten bedeckt. Einigen Exemplaren wächst kaum andere Körperbehaarung, während andere Orks wiederum von starkem Haarwuchs am ganzen Körper geplagt werden. Ein Ork ist in einem Alter von 15 Jahren erwachsen und wird oft nur 40 Jahre alt.

Beziehungen: Orks erfahren nur selten gutes von der Welt. Die meisten Sterblichen fürchten ihre kräftigen Körper und ihre unberechenbaren Gemüter.

Da die meisten Orks recht naiv sind, werden sie hin und wieder von Außenstehenden ausgenutzt. Viele Orks legen sich deswegen ein dickes Fell aus Mißtrauen zu und lassen niemanden mehr an sich heran. Obwohl ein geschickter Betrüger auch den mißtrauischsten Ork überlisten kann ist es sehr schwer Freundschaften mit ihnen zu schließen. Wenn eine Beziehung zu einem Ork erst einmal aufgebaut wurde erweist sich dieser jedoch als bester Kamerad den man haben kann.

Gesinnung: Orks sind recht wankelmütig und können sich manchmal nicht mehr daran erinnern was gestern war. Ihre Gesinnung wechselt deswegen immer wieder wie bei den Volksmerkmalen beschrieben wird.

Länder der Orks: Orks sind selten, deswegen haben sie noch nie irgendwelche Länder gegründet. Hin und wieder

schließen sich einige Orks zu kleinen Sippen zusammen. Diese Versuchen durch Landwirtschaft, Jagen oder Raubüberfälle zu überleben.

Ansonsten reisen einzelne Orks oft in Begleitung anderer Abenteurern durch die Lande um ihren Wissensdurst und ihren Hunger zu stillen. Das sie sich an ihre Erlebnisse in wenigen Jahren nicht mehr erinnern können spielt für sie keine Rolle.

Religion: Orks praktizieren keine besondere Religion, sie eignen sich oft die an die ihnen von anderen beigebracht wird. Der Hang von Orks vieles was man ihnen erzählt einfach zu glauben führt dazu das sie oft zu fanatische Anhänger einer oder mehrerer Religionen werden.

Sprache: Bis heute haben Orks noch keine eigene Sprache entwickelt. Sie sprechen oft nur die Sprache die ihnen von Kindesbeinen beigebracht wurde. Der Versuch einem Ork mehrere Sprachen beizubringen endet oft in einem Desaster. Er vermischt die verschiedenen Sprachen die er eh nicht auseinanderhalten kann zu einem einzigen, unverständlichen Kauderwelsch.

Namen: Orks sind nicht besonders erfinderisch wenn es um Namengebungen geht. Ihre Name ähneln deswegen oft dumpfen Grunzlauten. Hin und wieder kommt es auch vor das sich ein Ork umbenennet da er seinen alten Namen einfach vergessen hat.

Weibliche und Männliche Namen: Knochenquetscher, Mosch, Schädlehauer, Brecher.

Abenteurer: Orks ziehen vor allem aus Neugier in die weite Welt hinaus. Da sie oft Geldsysteme nicht verstehen streben sie nicht nach Schätzen. Hin und wieder kommt es jedoch vor das sich Orks aus die Suche nach besonderen Artefakten machen- die Wirkung eines magischen Schwertes versteht jeder Ork.

Oft ziehen Orks auch nur durch die Lande da sie Freunde gefunden haben die eben dieses tun. Und Freunde werden von Orks nur selten verlassen.

Spielinformationen

?? Stärke +4, Konstitution +2, Geschicklichkeit -2, Intelligenz -2, Weisheit -4, Charisma -2. Orks sind Stark und Zäh. Ihre schweren Körper machen sie

Halborks

jedoch langsam, ihre mentalen Fähigkeiten sollen hier gar nicht erwähnt werden.

- ?? Mittlere Größe: Als Wesen von mittlerer Größe haben Orks keine besonderen Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.
- ?? Die Grundbewegungsrate von Orks beträgt 9m.
- ?? Zufällige Gesinnung: Nur ein Teil der Gesinnung eines Orks steht immer fest. Der Spieler darf wählen ob dieses der erste Teil (chaotisch, neutral oder rechtschaffen) oder der zweite Teil (gut, neutral böse) ist.
Nach jeder Ohnmacht, spätestens aber nach einer Woche muß der andere Teil der Gesinnung neu bestimmt werden. Der Orkspieler wirft dazu einen W6. Bei einer 1-2 verschiebt sich der Teil der Gesinnung um einen nach rechtschaffen/ gut, bei einer 3-4 bleibt die Gesinnung gleich, bei einer 5-6 verschiebt sie sich um eins in Richtung chaotisch / böse.
Bsp.: Martin hat gewählt das der erste Teil seiner Gesinnung variabel ist. Den zweiten Teil hat er auf Gut festgelegt. Martins Ork hatte seit einer Woche keinen Gesinnungswechsel mehr, momentan steht er auf Neutral Gut. Martin wirft einen W6 und erzielt eine 6. Die Gesinnung des Ork verschiebt sich auf Chaotisch Gut.
Hat ein Ork eine Charakterklasse die mit seiner neuen Gesinnung nicht kompatibel ist, etwa weil er Paladin ist, verliert er alle besonderen Fähigkeiten der Charakterklasse bis er eine kompatible Gesinnung erneut erreicht.
- ?? Stabile Gesinnung: Der Ork kann sich das Talent „Stabile Gesinnung“ kaufen. Jedesmal wenn er einen Gesinnungswechsel durchmacht darf er einen Rettungswurf auf Willen (15) versuchen. Bei einem Erfolg ändert sich seine Gesinnung nicht.
- ?? Anfangssprachen: Drashal. Wenn der Ork weitere Sprachen beherrscht darf er sie aus allen anderen Sprachen Freeyas wählen die ihm zur Verfügung stehen.
- ?? Bevorzugte Klasse: Barbar.

„Aaaaaarrrrghhhhhhhh, stüüüüüüüürb!!!“

- Branak, Halborksöldner –

„Sie sind laut, aufsässig und stinken. Ich hoffe das wir sie endlich vom Angesicht unserer Welt fegen können wenn wir sie nicht mehr brauchen...“

- Dayesha, elysische Magierin -

„Ich kenne kein Volk welches in seiner Geschichte so viel Leid erfahren hat wie das meinige. Doch das darf für uns keine Entschuldigung sein so zu handeln wie unsere Peiniger. Also nimm den Strick von seinem Hals, Bruder, oder du erlebst den nächsten Sonnenaufgang nicht“

- Mäthruk, Widerstandskämpfer -

Die ersten Orks wurden bei den Experimenten der Drashal zum zeugen der Elfen geboren. Orks waren das was von einem Menschen übrig blieb nachdem man ihm allem edlen beraubt hatte.

Die Drashal hatten erst wenig Verwendung für die „Abfälle“, sie waren zu kräftig und gefährlich um sie als Sklaven zu behalten und viel zu dumm. Irgendwann wurde jedoch ein Mischling aus Mensch und Ork gezeugt. Er war stark, aber nicht so sehr das er eine Gefahr für seine Herren darstellte. Und er war schlau genug um Befehle zu empfangen aber nur selten so intelligent das er Befehle hinterfragte.

Fast alle Halborks lebten zuerst in der Sklaverei. In den Wirren des Weltenkrieges kamen viele von ihnen frei, vor allem die Halborks die auf dem Nordland lebten. Sie integrierten sich entweder in die örtliche Bevölkerung oder bildeten neue Sippen. So wurden viele der Halborksippen geschaffen die noch heute als Söldner oder Räuber durch die Wälder des Nordlandes ziehen.

Eine zweite Welle aus Halborks entfloh nach dem Sklavenaufstand von Makesh den elysischen Gefängnissen, als der Aufstand sich durch das ganze Kaiserreich zog. Viele dieser vor wenigen Jahrzehnten befreiten Sklaven haben ihr ganzes Leben dem Kampf für die Freiheit gewidmet. Sie sehen es als größtes Ziel jedes Halborks an gegen die Sklaverei zu kämpfen- ein Ziel für das die

Halborks die schon seit mehreren Jahrhunderten in Freiheit leben wenig übrig haben.

Beziehungen: Viele Halborks sind heute Sklaven der elysischen Elfen. Manche führen ein erträgliches Leben, andere vegetieren unter katastrophalen Bedingungen vor sich hin. Viele dieser Sklaven akzeptieren ihr Los ohne es zu hinterfragen. Wenn sie jedoch erst einmal den Geschmack der Freiheit gekostet haben wächst in ihnen ein unglaublicher Hass gegen ihre früheren Herren. Deswegen schließen sich viele befreite Halborks dem Widerstand an. Dieser Hass bezieht sich nicht nur auf elysische Elfen. Die meisten Orks verabscheuen alles was lange Ohren hat und groß und schlank gewachsen ist.

Die meisten anderen Rassen werden von den Halborks als schwach angesehen. Jeder der nicht aktiv gegen die elysischen Elfen kämpft muß schwach sein.

Länder der Halborks: Bis heute sind keine offiziellen Halborkländer bekannt. Die meisten Halborks leben nach wie vor in Sklaverei und stellen dabei oft den größten Teil der Population einer Region. Ansonsten leben Halborks alleine unter anderen Sterblichen oder in kleinen Gruppen abseits anderer Völker.

Oft finden sie sich zusammen um gegen die Elysier zu kämpfen. Der Widerstand besteht zu großen Teilen aus Halborks.

Religion: Viele befreite Halborks verehren die Götterziekel, besonders Tharn und Valan. In der Sklaverei glauben viele Halborks gezwungenermaßen an den Gottkaiser, legen diesen Glauben aber schnell ab nachdem sie die Freiheit erlangt haben.

Spielinformation

Halborks verwenden die Volksmerkmale aus dem Spieler-Set.

Halblinge

„Sie sind klein, kindisch, hilflos und soooooooooo niedlich. Man muss ihnen einfach den Kopf abreißen.“

- Branak, Halborksöldner -

„Also! Während die Wachen dich verfolgen und mit ihren Bögen auf dich schießen befreie ich Janak aus seinem Käfig! Das wird ein Spaß!“

- Flomir von Adraschbar, Halblingschurke –

Halblinge sind selten geworden. Noch vor einem Jahrhundert waren Halblingnomaden in den meisten Ländern Freeeyas ein gewohnter Anblick. Allerdings gibt es Aufzeichnungen das die Population von Halblingen immer auf und ab schwanken, es ist also zu vermuten das die Zahl der Halblinge bald wieder steigen wird. Die Halblinge interessiert es am allerwenigsten das ihre Zahl schwindet. Die meisten Halblinge leben immer noch in nomadischen Verhältnissen, obwohl die typischen Halblingsippen auf kleine Reisegruppen von zwei bis fünf Halblingen zusammengeschrumpft sind. Ein gewisser Teil der Halblinge ist sesshaft geworden und hat sich klammheimlich in eine bestehende Gesellschaft integriert. Hier verdienen sie sich als Koch, Krieger oder als Schurke, andere Berufe kommen für sie nur selten in Frage. Obwohl Halblinge immer gerne als niedliche, infantile Männer und Frauen angesehen werden sind die Halblinge ein Volk der Kämpfer. Auf ihren Reisen begegnen sie oft Gefahren die nur mit einem Schwert in der Hand begegnet werden können. Aus dem Volk der Halblinge stammen mächtige Krieger, Reiter und Kundschafter.

Beziehungen: Halblinge kommen mit den meisten Sterblichen gut aus. Leider sind die Halblinge vielen Sterblichen ein Dorn im Auge. Sie gelten als Diebe und als unersättliche Mäuler. Das Sprichwort „Ein Halbling kommt selten allein“ kommt nicht von ungefähr. Trotzdem werden Halblinge fast überall geduldet, ihre kindliche Art beschützt sie.

Religion: Vor allem Areja und Valan werden von den Halblingen verehrt. Doch auch die anderen Dämonen verehren sie. Hin und wieder probieren einzelne Halblinge auch andere Glaubensrichtungen wie den Gottkaiser oder den Geist aus - die wenigsten finden jedoch gefallen an diesen Religionen.

Spielinformationen

Für Halblinge gelten die Volksmerkmale aus dem Spieler-Set.

?? Die bevorzugte Charakterklasse von wilden Nomadenhalblingen ist der Waldläufer, nicht der Schurke.

Zwerge

„Ich weiß nicht, womit ein solch stolzes und für die Freiheit kämpfendes Volk solch eine Strafe verdient hat. Wer immer so etwas getan hat verdient nicht einmal mehr den Tod...“

- Mäthruk, Widerstandskämpfer -

Das Volk der Zwerge hat ein schwerer Fluch getroffen. Erst vor einem knappen Jahrhundert setzte „Das Sterben“ ein. In den Zwergenfestungen starben Zwergenkinder und Frauen einen grausamen Tod. Nur die männlichen Zwerge überlebten. Ein aus dieser Katastrophe resultierender Bürgerkrieg erschütterte die Kultur der Zwerge weiter und raffte die schon seltenen Zwerge weiter dahin.

Heute hat sich ein unheimliches Schweigen über die Zwergenfestungen gelegt. Es ist das Schweigen eines mächtigen Wesens das keinen Sinn mehr darin sieht sich im Tode aufzubauen.

Persönlichkeit: Ein Schatten hat sich über die Charaktere vieler Zwerge gelegt. Es ist der Schatten der Melancholie. Die meisten Zwerge sehen sich und ihr Volk dem Untergang geweiht, sie alle haben geliebte Angehörige verloren und sie alle sahen das Volk der Zwerge nahezu über Nacht verenden.

Ein Lachen ist aus dem Mund eines Zwergen nur noch schwer heraus zu bekommen, ebenso wie euphorisch gesprochene Worte.

Körperliche Beschreibung: Die Legende vom Zwergengstolz auf seinen Bart ist Maßlos übertrieben. Ein Zwerg schätzt seinen Bart ebenso wie ein Mensch sein Haupthaar. Wenn er noch die Mühe aufbringen will bringt er ihn in modische Form und pflegt ihn, bei vielen Zwergen wächst das Barthaar jedoch nur noch unkontrolliert in alle Richtungen oder wurde ganz abgeschnitten.

Beziehungen: Zwerge waren schon immer erbitterte Feinde der Drachen und der Drashal, was ihnen nach dem Weltkrieg viele Freunde einbrachte. Das Volk Lebte zwar schon immer zurückgezogen in seinen Festungen aber in

dieser Zeit begann der Handel mit den Zwergen mancherorts zu florieren.

Heute wollen nur noch die wenigsten Zwerge etwas mit der Welt zu tun haben. Die Wenigen die mit anderen Sterblichen in Kontakt treten können in zwei Gruppen eingeteilt werden.

Die ersten sind so verbissen über ihr Schicksal das sie die Schuld bei anderen Suchen. Sie hassen nicht nur sich und die Welt, sie hassen auch jeden der auf ihr lebt.

Die Zwerge der anderen Gruppe wissen das es bald vorbei sein wird. Aber sie wollen in der Gewissheit sterben noch etwas großes vollbracht zu haben. Sie ziehen in die Welt um diese zu verbessern. Wenn solche Zwerge einmal einen Freund finden werden sie ihn mit ihrem Leben verteidigen, denn er und sein Volk haben ihr Leben noch vor sich.

Länder der Zwerge: Die Zwerge lebten seit jeher in gigantischen Festungen die auf den höchsten Gipfeln Freeyas zu finden waren. Vor allem in der Region von Karadesh häufen sich diese Festungen. Karadesh war als das Land der Zwerge bekannt. Der Fall und der Bürgerkrieg der Zwerge riß jedoch auch Karadesh mit sich und so ist es heute nur noch ein Schatten seiner selbst.

Religion: Die Zwerge beteten einst die Götterzirkel an, nach dem Sterben wandten sich jedoch die meisten Zwerge von ihren Göttern ab.

Sprache: Zwerge sprechen und schreiben Karadesh, eine Sprache die wegen ihrer Verträglichkeit mit Technik bekannt ist.

Spielinformationen

Die Volksmerkmale der Zwerge entsprechen denen im Spieler- Set.

Kapitel III – Charaktere -

Dieses Kapitel beschreibt die Charakterklassen die besonders im Nordland häufig angetroffen werden können. Ähnlich wie bei den Völkern gilt jedoch auch hier das durch das Kaiserreich der Elfen die Kunde von den seltensten Charakterklassen über alle Landesgrenzen gekommen ist.

Modifikationen

Bei Freeya stellen einige der bekannten Charakterklassen neue da indem sie leicht modifiziert werden. Diese Modifikationen werden nach der Charakterklassenbeschreibung aufgelistet.

Barbar

Barbaren gibt es auf Freeya, und besonders im Nordland, zu genüge. Viele Völker des Nordlandes sind unkultivierte, wilde Gemeinschaften deren Krieger sich auf schiere Kraft und Brutalität verlassen, anstatt auf ausgeklügelte Kampftaktiken.

Vor allem in Nashzar und in den nördlichen Teilen des Nordlandes ist diese Charakterklasse weit verbreitet. Allein in den elysischen Gebieten ist die Charakterklasse des Barbaren selten zu finden. Das streben nach geistiger Perfektion ist hier zu weit entwickelt um sich einem blinden Kampfrausch hinzugeben. Nur in den Arenen der Elysier sind Barbaren immer wieder gern gesehene Gladiatoren.

Spielinformationen

Der Barbar wird im Spieler – Set auf der Seite [xxx](#) beschrieben.

Barde

Fast jedes Volk und Kultur hat Platz für die Geschichten der Vergangenheit und für fantastische Erzählungen. Der Barde füllt diesen Platz aus und so gibt es kein Volk welches keine Barden stellt.

Die Musik des Barden ändert sich von Land zu Land, von Region zu Region. Sie ist besonders von den Instrumenten abhängig die dem Barden zur Verfügung stehen.

Viele Halborgbarden bevorzugen ihren Gesang und kleine Instrumente die leicht versteckt werden können- da ihnen in der Sklaverei das Musizieren verboten war.

Die Elfen von Shaytasha und Elysion hingegen bevorzugten komplizierte Musikinstrumente, alleine das erzeugen eines einzelnen, sauberen Tones wird auf ihnen zu einer Meisterleistung.

In den Ländern des Nordlandes haben sich die unterschiedlichsten Musikinstrumente entwickelt, im Norden werden jedoch Trommeln und Rasseln und im Süden Saiteninstrumente bevorzugt.

Spielinformationen

Der Barde wird im Spieler – Set auf der Seite [xxx](#) beschrieben.

Druide

So wie der Barbar ist auch der Druide vor allem in primitiven Regionen anzufinden. Im Nordland werden Druiden oft als Sprachrohr des Geistes verehrt. Man kann sie sogar noch in fortschrittlicheren Gegenden finden, obwohl sie hier als seltsame Zeitgenossen angesehen werden.

Vor allem in Nashzar spielen Druiden eine große Rolle. Der Geist wird hier als höchstes Wesen verehrt und die Druiden verbreiten seinen Willen.

Spielinformationen

Der Druide wird im Spieler – Set auf der Seite [xxx](#) beschrieben.

Hexenmeister

Hexenmeister entdecken ihre magischen Fähigkeiten eher zufällig. Deswegen kann diese Charakterklasse in jedem Volk und jeder Region vorkommen.

Viele Einwohner des Nordlandes hegen jedoch ein gewisses Maß an Mißtrauen gegenüber der Magie, da sie diese stark mit den schon lange verschwundenen Drachen und mit den Elysiern verbinden. So kommt es das ein Hexenmeister oft gut daran tut seine Kräfte zu verbergen. Auch unter elysischer Herrschaft entwickeln sich nur selten Hexenmeister. Die Elysier suchen ständig nach magisch

aktiven Kindern und geben diese in die Obhut ihrer Magier für eine ordentliche Ausbildung.

Spielinformationen

Der Hexenmeister wird im Spieler – Set auf der Seite [xxx](#) beschrieben.

Kämpfer

In jedem Land, in jeder Region und in jedem Volk ist Platz für Krieg. So kommt es das die Charakterklasse des Kämpfers weit über ganz Freeya verbreitet ist. Krieger werden vor allem in zivilisierten Gegenden angetroffen, im wilden Norden wird der Barbar als Charakterklasse bevorzugt.

Die meisten Elfen des auf den Krieg orientierten elysischen Kaiserreiches wählen dieses Charakterklasse da sie es ihnen erlaubt verschiedene Aspekte des Kampfes zu meistern.

Im Nordland ist der Kämpfer vor allem in den südlichen und westlichen Regionen vertreten, Soldaten, Stadtgardisten und andere sind hier Kämpfer.

Spielinformationen

Der Kämpfer wird im Spieler – Set auf der Seite [xxx](#) beschrieben.

Schläger

Manch ein Krieger verlässt sich mehr darauf viel Schaden einzustecken als ihn auszuteilen. Ein Kämpfer kann den W12 als Trefferwürfel benutzen, dafür kann er sich aber nicht auf Waffen spezialisieren.

Kleriker

Auf Freeya sind verschiedene Gottheiten und Religionen vertreten. Die wohl am weitesten verbreitete Religion ist die der Götterzirkel. Die vielen verschiedenen Götter dieser Religion werden auf allen drei Kontinenten Freeyas verehrt, auch wenn sie oft unterschiedliche Namen tragen und manchmal sogar unterschiedliche beschrieben werden. Die Kleriker der Götterzirkel symbolisieren in ihrem Verhalten oft ihre Gottheit selbst und werden nicht selten als Abbilder der Götter bezeichnet.

Der Glaube an den Gottkaiser wird von den elysischen Elfen auf Freeya mit unglaublicher Brutalität weiter verbreitet. Ganzen Regionen wird der Glaube an Auriol Aris te Eleay aufgezwungen. Die Kleriker des Gottkaisers gelten als fanatische Elfen die gewillt sind ihren Glauben mit dem Schwert zu schützen und zu verbreiten.

Die kleineren Religionen sind auf einen bestimmte Regionen begrenzt- wie der Glaube an Goh'Ra, den Kriegsgott der Goblins in Nashzar. Auch einige Kleriker alter Drachengötter sollen noch über die Länder Freeyas ziehen, ein Gedanke der so abwegig wie fürchterlich ist.

Spielinformationen

Der Kleriker wird im Spieler – Set auf der Seite [xxx](#) beschrieben.

Vor allem die Kleriker der Götterzirkel können ihre Domänenkräfte gegen eine besondere Kraft eintauschen. Diese Option wird im Kapitel „Religion“ näher beschrieben.

Magier

Magier verfügen über große Macht, und werden wegen ihr gefürchtet. Die mächtigsten Magier leben zweifelsohne im elysischen Kaiserreich. Das Leben der Elfen ist von Magie durchzogen wie das keines anderen Volkes. Häuser werden mit Magie errichtet und jeder großen Schlacht geht ein fürchterliches, magisches Bombardement voraus.

Die Magier des Nordlandes entsprechen dem typischen Bild eines Magiers. Ihre Kräfte werden von den meisten Sterblichen gefürchtet und so leben sie oft alleine oder in kleinen Gruppen und gehen ihren arkanen Forschungen nach.

Spielinformationen

Der Magier wird im Spieler – Set auf der Seite [xxx](#) beschrieben.

Mönch

Die Charakterklasse des Mönches ist vor allem auf Nilanir bekannt und verbreitet. Hier leben die Streiter der kämpfenden Bewohner- der Takir- in abgeschiedenen Klöstern um ihre Kampfkünste zu perfektionieren. Einige aus gestoßene Takir haben auch auf anderen Kontinenten oder auf kleinen Inseln ihre eigenen Kloster

errichtet. So erreicht die Charakterklasse des Mönches auch das Nordland, auch wenn sie hier nur selten anzutreffen ist.

Spielinformationen

Der Mönch wird im Spieler – Set auf der Seite [xxx](#) beschrieben.

Paladin

So wie es Kleriker verschiedener Gottheiten stammen auch Paladine aus Orden die an unterschiedliche Götter glauben. Vor allem aus den Zirkeln der Areja, des Tharn und des Barar stammen Paladine.

Auch für den Gottkaiser streiten Paladine, ihr Moralkodex ist jedoch stark von der Weltanschauung der elysischen Elfen geprägt. So versuchen diese Paladine zwar das Leben zu schützen, werten dabei das Leben eines Elfen wesentlich höher als das eines anderen Sterblichen.

Spielinformationen

Der Paladin wird im Spieler – Set auf der Seite [xxx](#) beschrieben.

Psikrieger

Psi ist auf ganz Freeya nahezu unbekannt, wenn man einmal Nilanir absieht, wo Psioniker ein alltäglicher Anblick sind. Vor allem die Streiter der Takir gehören oft der Charakterklasse des Psikriegers an.

Durch den Sklavenhandel der Elfen und auf anderen Wegen ist die Charakterklasse des Psikriegers jedoch bis in die Wälder und Städte des Nordlandes vorgedrungen.

Spielinformationen

Der Psikrieger wird im Handbuch für Psioniker auf der Seite [xxx](#) beschrieben.

Psioniker

In Nilanir versuchen selbst einfache Bauern Perfektion über ihren Geist zu erlangen. Nur die wenigsten von ihnen entwickeln jedoch die Kräfte in ihrem inneren so sehr das sie die Macht eines Psionikers erlangen.

Die Charakterklasse des Psionikers ist im Nordland noch unbekannter als die des Psikriegers. Nur wenige Psioniker haben das Nordland bisher besucht- diese Charakterklasse ist hier gänzlich unbekannt.

Spielinformationen

Der Psioniker wird im Handbuch für Psioniker auf der Seite [xxx](#) beschrieben.

Schurke

Der Schurke kann überall überleben, selbst in den Palästen der elysischen Elfen. Manche arbeiten als Trickbetrüger und Beutelschneider in den größeren Dörfern des Nordlandes andere suchen in verlassenen Anlagen der Drashal in Nashzar nach dem großen Glück.

Doch auch wesentlich finstere Broterwerbe werden von Schurken ausgeführt. Einige von ihnen sind Räuber in der Wildnis andere brutale Diebe in den Gassen der großen Metropolen wie Bethem. Und auch Meuchelmörder lassen sich unter den Schurken finden.

Spielinformationen

Der Schurke wird im Spieler – Set auf der Seite [xxx](#) beschrieben.

Spitzbube

Nicht alle Schurken sehen das aufschneiden von Kehlen als Königsdisziplin an. Sie haben sich auf andere Aspekte des Schurken, wie das Stehlen verlegt. Diese Charakterklasse wird Spitzbube genannt.

Ein Spitzbube kann nicht auf die Fähigkeit Hinterhältiger Angriff zurück greifen. Dafür erhält er bereits auf der 1, 4 und 7 Stufe jeweils eine besondere Schurkenfähigkeit.

Waldläufer

Große Gebiete Freeyas werden von der wilden Natur dominiert. Die tiefen Wälder des Nordlandes, die Wüsten Adraschbars oder die majestätischen Berge Nilanirs sind die Heimat des Waldläufers.

Von Gesellschaft zu Gesellschaft haben Waldläufer unterschiedliche Aufgaben. Im Heer der Elysier sind es vor allem die Halborkwaldläufer die den Feind ausspähen und Hinterhalte legen. Die Gruner der Zwerge hingegen patrouillieren die Gebiete um ihre Festungen und melden jeden Feind der sich den großen Toren nähert.

Doch auch andere Aufgaben warten auf Waldläufer. Nicht selten sind sie Schmuggler, Botschafter und ähnliches.

Spielinformationen

Der Waldläufer wird im Spieler – Set auf der Seite xxx beschrieben.

Drachenjäger

Ein Waldläufer kann als ersten „Bevorzugten Gegner“ die Gruppe der Drachen wählen. Von nun an gelten alle Bestien in denen das Blut der Drachen schlummert (Drais, Draibestien, Drakenkin, Drachenoger, Drashal, Drachen, usw...) als bevorzugte Feinde. Der Waldläufer kann nie wieder einen weiteren bevorzugten Gegner wählen.

Drachentöter

Früher als die Drachen Freeya beherrschten erzählten Geschichten oft von den Drachentöttern. Vor allem in von bösen Drachen besetzten Gebieten starb die Hoffnung an diese Recken nie aus.

Drachentöter sind in nur wenigen Gebieten geschult, dafür beherrschen sie den Kampf gegen Drachen nahezu Meisterhaft. Das bekämpfen von Drachen ist ihre Hauptaufgabe, und die Aufgabe mit der sie am besten zurecht kommen.

Spielinformationen

Der Drachentöter hat die folgenden Spielwerte.

Attribute: Der Drachentöter muß in den Nahkampf mit einem Drachen gelangen um diesen zu Attackieren. Stärke ist wichtig damit seine Angriffe den Drachen treffen und verwunden, Konstitution läßt den Drachentöter den Kampf länger überleben. Auch in Gewandtheit sollte ein Drachentöter einen guten Werte besitzen, da sie ihm hilft den Odemattacken des Drachen auszuweichen.

Trefferwürfel: W10

Voraussetzungen

Um ein Drachentöter zu werden muß der Charakter folgende Voraussetzungen erfüllen.

Grundangriffsbonus: +6.

Talente: Heftiger Angriff, Spurenlesen.

Wissen (Drachen): Rang 5.

Suchen: Rang 6.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Drachentöters sind Konzentration (Ko), Handwerk (In), Mit Tieren Umgehen (Ch), Einschüchtern (Ch), Springen (St), Wissen(Drachen) (In), Reiten (Ge).

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 4 + In Modifikator

Klassenmerkmale

Umgang mit Waffen und Rüstungen: der Drachentöter kann mit allen normalen und Kriegswaffen umgehen. Er ist geschult im tragen aller Arten von Rüstungen.

Der Drachentöter					
Stufe	GAB	RE	WIL	ZAH	Spezial
		F			
1	1	2	2	2	Tödlicher Schlag, Erzfeind: Drachen +1
2	2	3	3	3	Angstimmunität
3	3	3	3	3	Erzfeind: Drachen +2
4	4	4	4	4	Schutz vor Elementen 1/Tag
5	5	4	4	4	Erzfeind: Drachen +3
6	6	5	5	5	Schutz vor Elementen 2/Tag
7	7	6	6	6	Erzfeind: Drachen +4
8	8	6	6	6	Schutz vor Elementen 3/Tag
9	9	7	7	7	Erzfeind: Drachen +5
10	10	7	7	7	Schutz vor Elementen 4/Tag

Tödlicher Schlag: Der Drachentöter lernt einen Drachen mit einem mächtigen Schlag zu töten oder zumindest schwer zu verwunden. Diese Fähigkeit kann nur gegen einen Drachen eingesetzt werden und der Drachentöter benötigt mindestens eine große Waffe. Der Drachentöter muß den Drachen 3 Runden, in denen er nur Partielle Aktionen durchführen kann, beobachten. Erhält er dabei Schaden muß ihm eine Konzentrationsprobe gelingen als ob er Zaubern würde. Die drei Runden müssen am Stück absolviert werden, es sind keine Pausen und Unterbrechungen zulässig.

Am Ende der dritten Runde hat der Drachentöter eine Schwachstelle in der Verteidigung des Drachen gefunden. Für seinen nächsten Angriff erhält der Drachentöter einen +10 Gelegenheitsbonus auf den Angriffswurf. Außerdem

wird der Schaden um 10 Punkte pro Drachentöterstufe erhöhte.

Der Drachentöter kann diese Fähigkeit nur einmal am Tag anwenden.

Schutz vor Elementen: Der Charakter kann den Zauber Schutz vor Elementen einmal oder mehrmals pro Tag wie eine angeborene magische Fähigkeit anwenden.

Angstresistenz: Der Drachentöter wird ausgebildet um gegen die fürchterlichsten Wesen Freeyas zu kämpfen. Er erhält einen Bonus der seiner Stufe entspricht auf alle Rettungswürfe die er gegen Angsteffekte durchführen muß.

Blutmagier

Blutmagie wurde vor allem von den Drashal angewendet. Nach dem Weltkrieg wurde diese magische Kunst eben so geächtet wie das beschwören von Sphärenschrecken und das erschaffen von Untoten. Das Wissen um die Blutmagie fiel der Vergessenheit an heim, nur wenige bewahrten dieses böse Handwerk.

Die Rolle der Blutmagie wird im Kapitel Magie näher beschrieben. An dieser Stelle soll nur auf die Charakterklasse eingegangen werden die sich dem meistern der alten Kunst verschrieben hat. Die Blutmagier benutzen ihr eigenes oder fremdes Blut um Zauber zu wirken die ihnen sonst zu viel Kraft entziehen würden. Blutmagier sind selten geworden auf Freeya da sie in fast allen Kulturen verdammt wurden seit dem Fall der Altvoirderen. Sie wirken die weitaus bekanntere Form der Blutmagie indem sie das Blut anderer Sterblicher verwenden um ihre Zauber zu wirken.

Trefferwürfel: W4

Vorraussetzungen:

Gesinnung: Böse

Talent: Blutmagie.

Voraussetzung: Kon 13+

Magie: Fähigkeit Zauber der Stufe 3 zu wirken.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Blutmagiers sind Alchemie (Int), Konzentration (Con), Wissen (beliebig aber Anatomie wird

bevorzugt), Handwerk (beliebig), Beruf (beliebig), Zauberkunde (Int)

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 2 + Int. Modifikator.

Der Blutmagier

Stufe	Attacke	Fort	Ref	Will	Spezial
1	0	0	0	2	Blutraub 1Pkt./ Runde, Klingenkunde
2	1	0	0	3	1 Spruchstufe
3	1	1	1	3	Blutraub 3Pkt./ Runde
4	2	1	1	4	1 Spruchstufe
5	2	1	1	4	Ruf des Blutes
6	3	2	2	5	1 Spruchstufe
7	3	2	2	5	Blutraub 5Pkt./ Runde
8	4	2	2	6	1 Spruchstufe
9	4	3	3	6	Flug des Blutes
10	5	3	3	7	1 Spruchstufe

Klassenmerkmale

Blutraub: Der Charakter kann einem Opfer Konstitutionspunkte entziehen um wie durch die Fähigkeit Blutmagie einen Zauber zu wirken. Der Charakter muß eine frische Wunde des Opfers berühren. Wunden gelten als frisch bis das Opfer auch nur einen Punkt Schaden heilt. Um das Blut zu rauben muß das Opfer ruhig halten, zur Not muß der Charakter es in einer Klammerattacke halten. Pro Runde kann der Charakter 1 oder mehr Punkte rauben, wie in der obigen Tabelle beschrieben.

Stirbt das Opfer bevor der Charakter genug Punkte rauben konnte verliert der Blutmagier einen der geraubten Konstitutionspunkte jede Runde bis er von einem anderem Opfer Punkte raubt oder bis er einen Spruch wirkt.

Auch wenn der Blutmagier von sich aus mit dem rauben aufhört verliert er jede Runde einen der geraubten Punkte.

Klingenkunde: Der Charakter ist geschult im Umgang mit allen normalen und Kriegswaffen die er Einhändig führen kann und die über die Klinge wirken.

Ruf des Blutes: Diese Fähigkeit verbessert die Fähigkeit Blutraub. Der Blutmagier kann durch geraubte Konstitutionspunkte einen Zauber wirken den das Wesen von dem er raubt an diesem Tag vorbereitet hat. Kann das

Wesen spontane Zauber wirken kann der Blutmagier einen Spruch zaubern der dem Wesen bekannt ist.

Flug des Blutes: Auch diese Fähigkeit verbessert die Fähigkeit Blutraub des Blutmagiers weiter. Der Charakter kann seine Fähigkeit Blutraub gegen Ziele einsetzen die sich in einer Entfernung von 10 x Weisheitsmodifikator des Charakters in Fuß befinden.

In jeder Runde in der Charakter auf diese Weise Blut raubt muß ihm eine Berührungsattacke über Reichweite gelingen.

Hinweis: Blutgüte

Wesen ohne Blut oder einen Konstitutionswert werden von der Fähigkeit Blutraub nicht betroffen. Auch Pflanzen können nicht ihres Blutes beraubt werden. Das Blut von Tieren ist ausserdem weniger potent als das von intelligenten Wesen. Mit dem Blut von Kreaturen deren Intelligenz Tierhaft oder niedriger ist können deswegen nur Level 0 Sprüche gezaubert werden.

Kapitel IV – Talente und Fertigkeiten -

Dieses Kapitel stellt Talente und Fertigkeiten vor die typisch für Freeya und besonders für das Nordland sind.

Fertigkeiten

Mit einigen kleinen Ausnahmen funktionieren die Fertigkeiten bei Freeya so wie im Spieler- Set beschrieben.

Beue Fertigkeiten

Die hier aufgeführten Fertigkeiten sind fast nur auf der Spielwelt von Freeya anzutreffen.

Fliegen (ST / nur besondere)

Fliegende Charaktere können mit dieser Fertigkeit besondere Flugmanöver durchführen.

Probe: Um besonders schwere Flugmanöver durchzuführen verwenden Charaktere die Fliegen könne diese Fertigkeit.

Aufgabe	MW
Punktlandung auf einer kleinen Fläche	15
Fliegen in schwierigem Gelände (in einer Höhle)	20
Fliegen in sehr schwerem Gelände (Tropfsteinhöhle)	25

Außerdem wird bei Charakteren diese Fertigkeit für die Rettungswürfe bei gefährlichem Wetter verwendet, siehe das Spielleiter - Set.

Spezial: Nur bestimmte Völker können diese Fertigkeit erlernen.

Anstatt eines Rüstungsmalus erhält der Charakter einen Abzug von -1 auf alle Fliegenproben für je Pfund Gewicht die er bei sich trägt.

Jedes mal wenn der Charakter das Talent „Verbesserter Flug“ kauft bekommt er einen +2 Kompetenzbonus auf seinen Wert in der Fertigkeit Fliegen.

Wissen (Int/ nur Trainiert)

Für die Wissensfertigkeit gibt es einige neue Gebiete in denen sich ein Charakter auskennen kann.

?? Drachen (Fähigkeiten der verschiedenen Drachen, Aufbau ihrer Kultur)

?? Relikte (Wissen über die Ruinen und Artefakte der Drachen und Drashalkultur)

Talente

Im folgenden werden einige Talente aufgeführt die man vor allem auf der Spielwelt von Freeya finden kann.

Agressives Zaubern (Allgemein)

„Wenn du Magie sprichst lasse dich durch nichts ablenken. Nichts ist kostbarer als deine Magie, nichts ist wertvoller. Ein Gegner der glaubt dich in einem Moment der tiefen Konzentration verletzen zu können wird diesen Fehler bitter bereuen“

- Grundeinstellung der Sandmagier von Adraschbar –

Du wirst vielleicht öfter getroffen, dafür gelingen dir deine Zauber im Kampf fast immer.

Voraussetzung: Konzentration 3+

Vorteil: Wenn du defensiv zauberst und deine Konzentrationsprobe nicht bestehst darfst du eine Gelegenheitsattacke von deinem Gegner provozieren und dafür den Spruch fortführen als hättest du deine Probe bestanden.

Spezial: Wenn du von der Gelegenheitsattacke getroffen wirst mußt du eine normale Konzentrationsprobe machen.

Blutmagie wirken (speziell)

Du kannst deine Lebenskraft verwenden um Magie zu wirken.

Voraussetzung: Fähigkeit arkane oder klerikale Magie zu wirken.

Vorteil: Du kannst Konstitutionspunkte verwenden um einen Zauber zu wirken dessen Stufe nicht höher als die Anzahl der verwendeten Konstitutionspunkte sein darf. Die verlorenen Punkte werden wie Attributtschaden behandelt. Sprüche der Stufe 0 werden wie Sprüche der Stufe 1 behandelt.

Spezial: Magiewirkende die ihre Sprüche vorbereiten müssen, dürfen durch Blutmagie nur einen Zauber wirken den sie am selben Tag vorbereitet haben. Der Spruch wird nicht verbraucht wenn er noch nicht normal gezaubert wurde.

Defensives Zaubern (Allgemein)

„Konzentration und Planung ist alles. Weiche vor dem Gegner zurück wenn du weißt das bald eine schwierige Phase des Sprechens folgen wird. Doch nähere dich Ihm sobald der Zauber es zuläßt das du dich auch mit anderen Dingen beschäftigst. So wiegst du deinen Gegner in einer trügerischen Sicherheit.“

Kalatyra, Matriarchin der Adeptenschule zu Malish –

Du bist geübt darin einen Zauber zu sprechen während du Angegriffen wirst.

Voraussetzung: Ausweichen.

Vorteil: Wenn du defensiv Zauberst darfst du die 10 als Würfelerggebnis wählen, wie im Spielleiter- Set beschrieben.

Normal: Wenn du defensiv Zauberst muß du eine Konzentrationsprobe mit einem Schwierigkeitsgrad von 15 + Spruchstufe bestehen. Ansonsten mißlingt der Spruch.

Spezial: wenn du in einem Feld stehst das von mehr als einem Gegner bedroht wird darfst du dieses Talent nicht einsetzen.

Durchschlagender Angriff (Allgemein)

„Triff seine Waffe in diesem Winkel, dann wird sie brechen. Das rechte Bein nach vorne ziehen so das es sich vor, aber nicht zwischen seinen Beinen befindet. Das linke Bein zieht einen Halbkreis um die Achse des rechten Beines. Nutze diesen Schwung aus und Schlage deinen Gegner.“

- Yilson, Krieger aus Nilanir –

„Oder Schlag einfach noch einmal zu und spalte ihm den Schädel wenn er es kaum erwartet“

- Brahan, elfischer Windreiter aus dem Nordland –

Du bist geübt darin in die Deckung deines Gegners einzubrechen wenn du seinen Schild oder seine Waffe zerstört hast.

Voraussetzung: Doppelschlag; Waffe Zerschmettern.

Vorteil: Wenn du die Waffe oder den Schild deines Gegners angegriffen und zerstört hast darfst du sofort mit dem Talent Doppelschlag deinen Gegner angreifen.

Formationskampf (Allgemein)

„Die Adligen mögen den Ruhm ernten, aber die Schlachten werden von den hochdisziplinierten Rängen aus gerüsteten, elfischen Speerkämpfern gewonnen. Die erste Reihe verteidigt die Formation mit großen Schilden. Dahinter befinden sich die Speerkämpfer die mit ihren Aridayshe jeden Gegner zur Strecke bringen. Nur die wenigsten Gegner können den Kampf gegen eine solche Formation überleben.“

- Elysischer General –

Du bist darin geübt mit einer langen Waffe aus der zweiten Reihe auf deinen Gegner zu schlagen.

Voraussetzung: Umgang mit einer Waffe mit Reichweite.

Vorteil: Wenn du an einem Freund vorbei auf einen Feind schlägst entfällt für dich der normale Malus. Ausserdem erhält dein Gegner keine 50% Deckung gegen den Schlag.

Normal: Ohne dieses Talent würde der Gegner einen 50% Deckungswurf und einen Bonus von +4 auf seine RK erhalten.

Gezielter Angriff (Allgemein)

„Die Körper der Sterblichen haben so viele Schwachpunkte. Wenn du weißt wo sie sind kannst du deinen Gegner mit einem Angriff deines Dayshe schnell ausschalten. Schneller als einer dieser Barbaren seine grobe Waffe überhaupt gehoben hat.

Eine Oft leicht zu erreichende Stelle sind die Augen, nur wenige Schützen sie, da sie noch sehen wollen...“

- Yeleayae Aris te Yeleay, adlige Schwertmeisterin aus Elysion –

Du bist gut darin deine Gegner an besonders verwundbaren Punkten zu treffen.

Voraussetzung: GE 13+.

Vorteil: Sage bei deiner Aktion an das du dieses Talent verwendest. Bevor du irgendwelche Angriffswürfe durchführst kannst du deinen Basisangriffsbonus für die gesamte Runde um einen beliebigen Punktwert vermindern.

Dein Basisangriffsbonus kann dadurch nicht unter Null sinken.

Den abgezogenen Wert erhältst du auf alle Treffer mit dem verminderten Attackenbonus als zusätzlichen Schaden.

Spezial: Kreaturen die Immun gegen kritische Treffer sind sind auch Immun gegen dieses Talent.

Dieses Talent kann mit Schußwaffen nur in einer Reichweite bis zu 9 Metern eingesetzt werden. Für Berührungsattacken mit Reichweite kann dieses Talent nicht eingesetzt werden.

Glückskind (Allgemein)

„Glaubt mir doch! Es war dieser Yilith, dieses Hemd von einem Halbfelfen. Er stürmt also auf den elysichen General zu, dabei ist er völlig außer sich und fuchelt mit seiner Waffe in der Luft herum. Auf seinen letzten Schritten stolpert er über eine Stufe. Nicht nur das der Schlag des Generals nicht mehr traf- nein! Yiliths Schwert entgleitet seiner Hand und gräbt sich tief in den Hals des verdammten Elfen...“

- Kraashk, Widerstandskämpfer –

Vielleicht bist du von den Dämonen gesegnet, vielleicht hast du auch nur andauernd Glück.

Vorteil: Jeden Tag darfst du einen beliebigen Würfelwurf wiederholen. Du mußt das neue Ergebnis behalten, ob es jetzt besser ist oder nicht.

Größere Macht über Domänen (Speziell)

„Tharn ist meine Erfüllung und ich bin sein Schwert. Er schenkte mir mein Leben als ich es bereits verloren glaubte. Nun herrsche ich über die Kreaturen der Luft und des Feuers und beherrsche meinen Bihänder meisterhaft.“

- Calis, Freier Glaubenskrieger des Tharn –

Du meisterst eine weitere Domäne.

Voraussetzung: Macht über Domänen.

Vorteil: Du erhältst nun auch die speziellen Fähigkeiten von der Domäne die du mit dem Talent Macht über Domänen gewählt hast.

Klassenfertigkeit (Allgemein)

„Ja! Ich kann turnen! Warum sollte ein Barbar aus dem Bluttal nicht turnen können?“

Ein unbekannter Barbar aus dem Bluttal –

Du kannst eine Klassenübergreifende Fertigkeit lernen als wäre sie eine Klassenfertigkeit.

Vorteil: Du kannst eine beliebige klassenübergreifende Fertigkeit wählen. Von nun an kannst du in ihr Punkte erlangen als wäre sie eine Klassenfertigkeit.

Spezial: Dieses Talent kann mehrere Male gekauft werden. Jedes mal bezieht es sich auf eine neue Fertigkeit.

Macht des Geistes (Allgemein)

„Der Schmerz ist nicht real, er ist vielmehr eine Illusion des Geistes. Du mußt begreifen das der Schmerz keine Macht über dich besitzt. Der Weg zu dieser Erkenntnis ist jedoch lang und von Schmerzen gezeichnet.“

- Sha-il, Shaysir –

Durch schiere Willenskraft kannst du den Auswirkungen von schwerem Schaden länger trotzen.

Voraussetzung: Eiserner Wille.

Vorteil: Wenn deine Trefferpunkte den negativen Bereich unter 0 erreichen gehst du nicht automatisch zu Boden. Du kannst eine Anzahl von Runden die deinem Weisheitsmodifikator entsprechen weiter handeln. In diesen Runden kannst du nur partielle Aktionen durchführen und du verlierst jede Runde einen weiteren Trefferpunkt. Selbst wenn deine Trefferpunkte –10 erreichen oder noch weiter sinken kannst du weiter handeln.

Solltest du durch massiven Schaden sterben kannst du auch dieses Talent nicht weiter einsetzen.

Normal: Du verlierst das Bewußtsein und bist kampfunfähig wenn du zwischen 0 und –9 Trefferpunkte erreichst.

Macht über Domänen (Speziell)

„Mein Glauben an Areja ist stark! Sie ist meine Herrin, meine Beschützerin und eine Begleiterin auf allen Wegen. Mein Leben habe ich ihr gewidmet. Aus dank läßt sie mich über die Erde und das Wasser herrschen. Doch auch auf die Kunst der Heilung verstehe ich mich sehr gut.“

- Sira, Arejapriesterin aus Dulback –

Deine heiligen Zauber kannst du nun aus einer größeren Bandbreite auswählen.

Voraussetzung: Wissen (Religion) 5+.

Vorteil: Wähle eine der Domänen die deinem Dämonen zustehen. Du erhältst die Zauber aus dieser Domänenliste als Domänenzauber.

Spezial: Du erhältst nur neue Domänenzauber. Die speziellen Fähigkeiten aufgrund der Domäne erhältst du nicht.

Dieses Talent kann nur von Klerikern und nur einmal gekauft werden.

Magische Tätowierung fertigen

Du kannst eine magische Tätowierung erschaffen der die Macht eines Zauberspruches inne wohnt.

Voraussetzung: Klassenstufe des Zauberswirkers 9+, 5 oder mehr Ränge in Handwerk (Künstler).

Vorteil: Du benutzt deine Magie und deine Kunstfertigkeiten um eine magische Tätowierung zu erschaffen. Die Tätowierung erzeugt den Effekt eines Zauberspruches wie bei einer zauberähnlichen Fähigkeit. Der Basispreis für eine magische Tätowierung entspricht dem (Grad des Zaubers) x (Zauberstufe) x 400 SS. Es dauert einen Tag für je 1000 SS Basispreis der Tätowierung um diese zu Zeichnen.

Du und der Empfänger der Tätowierung müssen jeweils 1/25 des Basispreises in Erhaltungspunkten aufwenden.

Ausserdem verbraucht der Herstellungsprozess Materialien im Wert der halben Basiskosten.

Für jeden Grad es Zaubers bedeckt die Tätowierung mindestens 10% des Körpers des Trägers.

Spezial: Die Kräfte der Tätowierung können nur einmal am Tag aktiviert werden.

Die Zauberstufe entspricht der niedrigsten Zauberstufe die nötig ist um einen Spruch dieses Grades zu wirken.

Da sich die Magie in zwei Tätowierungen stören würden kann ein Träger immer nur eine magische Tätowierung haben.

Eine magische Tätowierung kann entfernt werden indem ein Fluch brechen Zauber auf sie gewirkt wird. Dazu muß die Spruchstufe des Fluch brechen Spruchs um eins höher sein als die der Tätowierung. Auf diese Weise wird jedoch nur die Magie der Tätowierung aufgehoben. Die Tätowierung muß mit anderen Mitteln entfernt werden.

Eine magische Tätowierung wird wie ein normaler Magischer Gegenstand betrachtet.

Meister der Zaubertricks (Speziell)

Du bist geübt darin immer den richtigen Zaubertrick sprechen zu können.

Voraussetzung: Arkane Zauberszufe 3+; Rang 5 oder mehr in Wissen (Arkan).

Vorteil: Anstatt deine Zaubertricks (Zauber der Stufe 0) normal aus deinem Zauberbuch vorzubereiten kannst du sie nun wie ein Hexenmeister Spontan zaubern.

Packtier (Allgemein)

*„He Mosch! Denkst du das Ruderboot kriegst du noch mit?“
- Jena, Wegelagerin des Widerstandes -*

Du kannst schwere Lasten ohne große Anstrengung tragen.

Vorteil: Du trägst Ausrüstung als wäre deine Stärke zwei Punkte höher.

Rüstungsfokus (Allgemein)

„Sie haben uns auf Märsche geschickt und uns immer wieder im Dauerlauf um die Stadtmauern getrieben. Wir hatten Bäume zu erklimmen und krochen durch die tiefsten Tiefen der alten Stadt. Nach mehr als drei Jahren spüre ich diesen Metallberg, der meine geheiligte Rüstung ist schon gar nicht mehr.“

Jeral, Novize der Tharnburg zu Bethem –

Du kannst dich mit einer bestimmten Rüstungsart ohne große Probleme bewegen.

Voraussetzung: Umgang mit der Rüstung, Basisattackenbonus +1 oder mehr.

Vorteil: Wenn du eine bestimmte Rüstungsart (z.B. Ritterrüstung) trägst wird der Rüstungsmalus um einen Punkt gesenkt, er kann jedoch nicht unter 0 sinken. Ausserdem wird der Maximale GE- Bonus um einen angehoben.

Spezial: Dieses Talent kann mehrere Male erworben werden. Die Boni addieren sich jedoch nicht auf, das Talent gilt jedesmal für eine andere Rüstung.

Rüstungsspezialisierung (Allgemein)

„Der Kragen schützt zwar Euren Hals, ist aber offen für Stiche die von oben geführt werden. Macht einen Schritt zur Seite und laßt den Angriff auf eurer Schulterplatte zerbrechen. Einen Arm den ihr die nächsten Wochen nicht mehr spürt sieht Tharn wesentlich lieber als ein toten Novizen.“

Reräch Tharnschwert zu den Novizen seiner Tharnburg –
Du bist ein Meister im ausnutzen deiner Rüstung. Sie schützt dich wie eine zweite Haut.

Voraussetzung: Rüstungsfokus mit dieser Rüstung, Stufe 4+ Kämpfer.

Vorteil: Wenn du eine Rüstung der gewählten Art trägst erhältst du einen +2 Ausweichenbonus auf deine Rüstungsklasse.

Spezial: dieses Talent kann mehrere Male erworben werden. Die Boni addieren sich dann jedoch nicht auf. Sie gelten jedesmal für eine andere Rüstung.

Schneller Läufer

Du kannst schneller Laufen als die meisten anderen Sterblichen.

Voraussetzung: Rennen; GE 15+.

Vorteil: Wenn du keine oder leichte Rüstung trägst erhöht sich deine Grundbewegungsweite um 2 Meter.

Spezial: Dieser Bewegungsbonus addiert sich zu den Bewegungsboni bestimmter Charakterklassen, wie der des Barbaren oder des Mönches.

Studierte Abwehr (Allgemein)

Du versuchst nicht mehr den Angriffen deines Gegners mit schnellen Bewegungen auszuweichen. Vielmehr studierst du seine Bewegungen und versuchst deine Verteidigung im Voraus zu planen.

Voraussetzung: Rang 2+ in Motiv erkennen; Wachsamkeit.

Vorteil: Gegen einen einzelnen Gegner darfst du deinen IN-Modifikator zum berechnen deiner Rüstungsklasse heran ziehen. Dein GE- Modifikator wird durch ihn ersetzt. Gegen weitere Gegner verlierst du deinen GE- Modifikator. Du mußt deinen Gegner mindestens drei Runden lang beobachten können um seine Kampfweise zu studieren. In

diesen drei Runden kannst du nur Teil- Aktionen durchführen.

Spezial: Wenn du deinen GE- Modifikator gegen deinen Gegner verlierst kannst du ihn nicht durch deinen IN-Modifikator ersetzen.

Verbessertes Ausweichen (Allgemein)

„Siehst du die Blutmücke? Konzentriere dich auf sie und versuche ihr mit den Augen zu folgen. Das ist fast zu schwer, oder?“

Konzentriere dich auf die Wand vor der sie auf und ab fliegt. Jetzt ist es leichter ihren Bewegungen zu folgen, oder?“
Shint, Meister der Taki aus Nilanir –

Du bist so geschickt im Ausweichen das deine Gegner es nicht leicht haben dich zu treffen.

Voraussetzung: GE 15+; Ausweichen; Grund-Angriffsbonus 3+.

Vorteil: Du erhältst deinen Ausweichenbonus gegen alle Gegner, nicht nur gegen einen.

Wunderheiler (Allgemein)

„Er stank und sein Lederkittel war blutverschmiert. Er wollte mein letztes Silber für die Behandlung. Aber als ich aus dem Delirium des Bieres erwachte hatte er es tatsächlich geschafft meinen Finger wieder anzunähen. Nichts erinnert mehr daran das er einst von einem Bolzen abgetrennt wurde.“

- Unbekannter Soldat in einem Lazarett –

versorgen von Wunden das deine Patienten oft schneller genesen.

Voraussetzung: Heilkunde 5+.

Vorteil: Wenn du nach einem Kampf Erste Hilfe leistest darfst du eine Heilkundeprobe mit einem Schwierigkeitsgrad der vom Patienten eben erlittenen Trefferpunkte machen. Wenn du erfolgreich bist heilt der Patient sofort 1W4 Trefferpunkte.

Spezial: Dieses Talent kann nur einmal nach einer Begegnung angewendet werden. Nur frischer Schaden kann mit diesem Talent geheilt werden und es können nicht mehr Trefferpunkte geheilt werden als der Patient eben verloren hat.

Wunderwiker (Allgemein)

„Meine Großmutter war alt und nur noch von wenig Nutzen. Den ganzen Tag saß sie in einem Stuhl vor der Tür und sprach mit niemanden. Eines Tages verlor mein Vater seinen Arm, ein elysischer Soldat hatte ihn während Unruhen abgehackt. Meine Großmutter stand auf, berührte den Stumpf und sprach einige leise Worte. Die Wunde hörte nicht ganz auf zu bluten, aber der Schwall versiegte so sehr das mein Vater nicht verbluten mußte.“

- Silat, Widerstandskämpferin aus der Yeleayprovinz des Nordlandes-

Du kannst einige kleine Stoßgebete anwenden, auch wenn du kein Kleriker bist.

Voraussetzung: WE 13+; Wissen (Religion)

Vorteil: Du beherrscht eine Anzahl an Stoßgebeten (Klerikerzauber des Grades 0) die deinem Weisheitsmodifikator entsprechen. Jeden Tag kannst du eines dieser Stoßgebete spontan anwenden, so wie ein Hexenmeister es mit arkanen Zaubern macht.

Ein Charakter der versucht klerikale Magie zu wirken muß alle üblichen Voraussetzungen zum sprechen von Magie erfüllen. Alle üblichen Nachteile werden auch auf ihn angewendet.

Spezial: Dieses Talent kann mehr als einmal erworben werden. Allerdings lernt der Charakter keine neuen Stoßgebete dazu. Er kann allerdings für jedes mal das er dieses Talent gekauft hat ein Stoßgebet am Tag aussprechen.

Zweite Haut (Allgemein)

„Ein Krieg wird nicht nur auf dem Feld der Ehre entschieden. Es ist zum Überleben notwendig immer auf der Hut zu sein- auch wenn ihr schlaft. Eure Rüstung kann euch nur schützen wenn ihr sie tragt. Eine abgelegte Rüstung schützt euch so viel wie die Mauern einer fernen Festung. In den nächsten Wochen werdet ihr lernen den Schutz eurer Rüstung nie zu verlassen!“

- Reräch Tharnschwert zu den Novizen seiner Tharnburg -

Deine Rüstung ist wie eine zweite Haut für dich und du kannst in ihr ohne Probleme schlafen.

Voraussetzung: KO 13+

Vorteil: Du kannst in jeder Rüstung beliebig lange schlafen ohne dabei zu ermüden. Auch andere störende Umstände, wie harter Boden oder Lärm, stören dich nicht dabei ungestört zu schlafen.

Spezial: Obwohl du einen gesunden Schlaf hast läßt du dich so leicht wie andere Wecken wenn Gefahr droht.

Zaubertricks (Allgemein)

Du kannst einige kleine Zaubertricks anwenden, auch wenn du kein Magier bist.

Voraussetzung: IN 13+; Wissen (Arkan).

Vorteil: Du beherrscht eine Anzahl an Zaubertricks (Zauber der Stufe 0) die deinem Intelligenzmodifikator entsprechen. Jeden Tag kannst du einen dieser Zaubertricks anwenden, als wenn du ihn wie ein Hexenmeister spontan zaubern würdest.

Ein Charakter der versucht Arkane Magie zu wirken muß alle üblichen Voraussetzungen zum sprechen von Magie erfüllen. Alle üblichen Nachteile werden auch auf ihn angewendet.

Spezial: Dieses Talent kann mehr als einmal erworben werden. Allerdings lernt der Charakter keine neuen Zaubertricks dazu. Er kann allerdings für jedes mal das er dieses Talent gekauft hat einen Zaubertrick am Tag aussprechen.

Kapitel V - Der Atlas

-

Der Freeyaatlas soll eine bessere Übersicht über die Länder, Staaten und Nationen Freeyas geben. Hier werden viele Regionen Freeyas beschrieben, Sitten erläutert und Besonderheiten des Landes aufgeführt.

Freeya ist allerdings eine große Spielwelt und so ist es unmöglich wirklich alles zu beschreiben. Deswegen können auch Gebiete existieren die hier nicht beschrieben werden. Der Atlas in diesem Buch befaßt sich ausschließlich mit dem Nordland, die anderen Regionen werden in späteren Publikationen beschrieben. Unter anderem sind bereits die Elysischen Inseln, das Pestland, die nördlichen Eiswüsten und eine detaillierte Abhandlung über Karadesh und Nashzar in Arbeit.

Die Verbindungen Freeyas

Es ist nicht leicht sämtliche Bewohner Freeyas miteinander zu vergleichen. Die unterschiedlichen Lebensumstände unter denen sie leben haben sie zu weit voneinander entfernt. Ein Bewohner der Wüste Adraschbars hat nicht mehr viel mit einem Waldbarbaren aus dem eisigen Norden zu tun.

Doch es gibt ein paar Gemeinsamkeiten die alle Bewohner Freeyas, oder aber bestimmte Kulturen, miteinander verbinden.

Der Begriff des Sterblichen

Die auffälligste dieser Gemeinsamkeiten ist der Begriff mit dem sich alle intelligenten Wesen zusammen fassen. „Sterblicher“ ist ein Ausdruck geworden der überall auf ganz Freeya benutzt wird. Da Drachen unendlich lange leben wenn sie nicht irgendwann durch die Hand eines Gegners oder einen Unfall dahingerafft werden verwendeten Sie diesen Ausdruck um Sklaven ihren Status unmißverständlich klar zu machen.

Da überall auf Freeya der Tod betrauert aber akzeptiert wird wurde der Begriff weiter verwendet da der Tod eine der wenigen Eigenschaften ist die alle Völker verbindet.

Die Sprache

Auch die Sprachen Freeyas wurden durch die Drachen miteinander verknüpft. Fast alle Sprachen der Welt sind von Dracon abgeleitet- der Sprache der Drachen. So ist es möglich das sich zwei sterbliche aus den unterschiedlichsten Regionen immer noch rudimentär unterhalten können.

Das Geldsystem

Obwohl die Drachen fast immer Krieg gegeneinander führten hatten sie doch ein Geldsystem eingeführt welches auf ganz Freeya Verwendung fand. Alliierte Drachen handelten miteinander und aus diesem Grund entwickelte sich eben jene Währung.

In vielen anderen Belangen unterscheiden sich die Kulturen Freeyas stark voneinander, aber ein aufmerksamer Reisender wird immer wieder Aspekte des alltäglichen Lebens erkennen die ihn an zu Hause erinnern. Und das wenn er auch noch so weit von dort entfernt ist.

Übersicht über das Nordland

Das Nordland ist die größte auf Freeya bekannte Landmasse. Diese erstreckt sich von den nördlichen Ausläufern der elysischen Inseln bis an die Grenze des ewigen Eises.

Das Klima

Die südlicheren Regionen werden von warmen Sommern und milden Wintern dominiert. Weder im Sommer oder im Winter regnet es viel, der Niederschlag ist jedoch mehr als ausreichend um Landwirtschaft zu betreiben.

Nördlich des Dashylgebirge wird das Klima immer kälter.

Die Sommer werden milder und verregnet, die Winter kälter und unbarmherziger. Vor allem in der Nacht gehen oft Regenfälle nieder.

An der nördlichen Küste muss sich ein Sterblicher selbst im Hochsommer mit dicken Fellen gegen die Kälte und die häufigen Hagelstürme schützen.

Das Land

Das Nordland wird von den unterschiedlichsten Geländearten geprägt. Ein Reisender kommt durch tiefe Wälder, übersteigt majestätische Bergkämme und kämpft sich durch urtümliche Sümpfe.

Auffällig ist das das Land stets mit seiner brutalen Kraft protzt. Ein Reisender wird von dem majestätischen Aussehen fast erschlagen. Ein Wald ist nicht einfach ein Wald. Dichtes Unterholz verhindert jedes vorankommen und teilweise wachsen aus den verzweigten Baumkronen bereits neue Bäume.

Die Entstehung der Staaten des Nordlandes

Die verschiedenen Nationen und Staaten wie Freeya und das Nordland sie heute kennen wurden stark durch die Herrschaft der Drachen, und ihrer Diener geprägt.

Drachen, ob gut oder böse, waren meistens gierige Wesen die nichts mehr lieben als ihre Schatzkammern zu füllen und ihre Macht auszubauen. Aus diesem Grund zog es die Drachen schon immer in reichere Gegenden, Gebiete wie das heutige Nashzar wurden von ihnen kaum beachtet.

Die Staaten die in ärmeren Gegenden liegen sind deswegen größer. Nur ein Drache lebte früher in der Gegend und zwang die Völker seines Machtbereiches dazu so etwas wie eine Nation zu sein.

In anderen Gegenden wie im südlichen Ausläufer des Nordlandes lebten viele Drachen die versuchten ihren Nachbarn den reichen Boden streitig zu machen. Hier entwickelte sich eine Vielzahl an Kulturen und Staaten.

Diese unterschiedlichen Nationen kann man noch heute leicht unterscheiden.

Das Leben im Nordland

Auf dem Nordland zu überleben war seit jeher eine raue und wilde Angelegenheit. Ein überwältigender Teil der Bevölkerung lebt noch heute unter barbarischen Bedingungen.

Die Elfen brachten jedoch die Kultur in ihre Provinzen nachdem sie diese Erobert hatten. Obwohl sie stets bemüht sind keine engen Kontakte mit den Unterworfenen zu knüpfen, haben sie das Bild vieler Regionen geprägt. Vielerorts sind die barbarischen Sippen fast ganz

verschwunden und haben abgeschiedenen Gehöften, Dörfern und ganzen Städten Platz gemacht. Die wenigen in den Provinzen noch lebenden Barbarenstämme überfallen diese Gemeinschaften und sind den Elysiern stets ein Dorn im Auge.

Völker des Nordlandes

Das Nordland wird vor allem von Menschen bewohnt, in fast allen Regionen und Bevölkerungszentren herrscht dieses Volk vor. Nur wenige Nichtmenschen leben unter den Menschen. Hierbei handelt es sich vor allem um Elfen nicht elysischer Abstammung die die selben Sitten und Gebräuche wie ihre menschlichen Nachbarn haben. Zwischen beiden Völkern kommt es immer wieder zu Verbindungen aus denen nicht selten halbelfische Kinder resultieren.

In gewissen Regionen- vor allem in solchen in denen die elysischen Elfen noch keine Macht haben- lebt auch ein gewisser Prozentsatz an Halborks unter der normalen Bevölkerung. Nur ein geringer Teil der nordländischen Bevölkerung wird von Halbvingen, Halbogern, Zwergen und ähnlichen ausgemacht.

Es existieren jedoch Gemeinschaften in denen andere Völker vorherrschend sind. So leben in den tiefen Wäldern Sippen aus wilden Shay und durch die Ebenen ziehen ganze Orkfamilien.

Diese Gruppen und Kulturen werden von den Menschen und vor allem den Elysiern argwöhnisch beobachtet. Nicht selten werden sie Opfer von Akten der Gewalt.

Leben unter elysischer Herrschaft

„Wenn ich auf mein Leben zurück blicke kann ich nur sagen das ich immer ein Sklave der Elfen war. Als Kind musste ich immer wieder unsere Dorfschule besuchen wo mir die Doktrinen des Gottkaisers eingepprägelt wurden. Als ich kaum erwachsen war wurde ich in die Armee der Elfen gezogen. Das nächste Jahr war das schlimmste meines Lebens. Ich sah so viel Blut und Leid. Schließlich verlor ich meinen linken Arm. Als Krüppel kam ich nach Hause zurück. Ich übernahm den Hof meines Vaters und musste jedes Jahr mit den horrenden Abgaben kämpfen die die Elfen verlangen. Jetzt habe ich selber Kinder.

*Wie ich werden sie wohl als Sklaven der Elfen aufwachsen!“
- Renok, Bauer aus der Yeleayprovinz –*

Die meisten freien Bewohner der elysischen Provinzen sind Bauern und Handwerker- oft beides in einer Person. Die meisten Familien leben auf kleinen Gehöften die sich in einer Entfernung von mehreren Tagesreisen von den größeren Handelsrouten entfernt befinden. Das alltägliche Leben ist nicht einfach. Die Arbeit auf den Feldern ist hart und die Elfen fordern hohe Abgaben um ihre Kriege weiter führen zu können- nicht selten führen die Abgaben dazu das ganze Familien in einem harten Winter verhungern.

Kinder

*„Der Gottkaiser lässt die Sonne über den Himmel wandern und die Sterne auf uns herab funkeln. Er lässt das Korn blühen und beschützt eure Eltern. Wer von euch Kindern kann mir sagen wer das Wetter macht?“
- Renash, Halbfelscher Priester des Gottkaisers -*

Auf ein Elternpaar kommen nicht selten über Zehn Kinder. Die Sterberate unter Säuglingen ist durch das Wissen der elysischen Elfen zwar wesentlich niedriger als in den barbarischen Gebieten aber fast jedes zweite Kind wird von den Elfen zum Kriegsdienst gezogen um die Fronten des Kaiserreiches voran zu treiben- ein Dienst von dem nur die wenigsten zurück kehren. So bleiben nicht viele Kinder übrig die ihre Eltern irgendwann ernähren können.

Die meisten Kinder müssen schon in frühen Jahren beim Broterwerb ihrer Eltern mit anpacken. In den ländlichen Gegenden stehen sie auf den Feldern, in den Dörfern helfen sie in den Betrieben ihrer Eltern aus. Die Elysier haben ein Schulsystem in ihren Provinzen eingeführt, mindestens an zwei Tagen jeder Epoche und an den Feiertagen muss jedes Kind am Schulunterricht teilnehmen. In den Schulen lernen die Kinder Lesen und Schreiben, die Niederelysische Sprache und wie großartig Kaiserreich und Gottkaiser sind. Fast immer führen Priester diesem Unterricht durch. Im Laufe der Zeit haben die Elfen so ganze Generationen von treuen Anhängern des Gottkaisers erzogen. Nicht wenige

Kinder sehnen dem Tag entgegen an dem sie endlich ihren Dienst in der elfischen Arme tun dürfen- eine Einstellung die sie irgendwann bitter bereuen.

Erwachsene

„Verdammt ist das Kalt... Weißt du... als Kind wollte ich immer... ein mutiger Held werden. Ich wollte böse Kreaturen jagen und irgendeine Stadt einnehmen... irgendeine... Ich wollte dem Gottkaiser alle Ehre machen. Diese Missgeburt von einem Gott... Jrel, sag doch was! Jrel? Verdammt ist das kalt....“

- Die letzten Worte eines jungen

Provinzsoldaten, erfroren in Nashzar -

Das Leben von Heranwachsenden verläuft meist in zwei verschiedene Richtungen. Die eine Gruppe bewegt sich zu den Schlachtfeldern des Kaiserreiches, die andere bleibt in der Heimat um in die Fußstapfen der Eltern zu treten. Menschen und Halbelfen werden nach dem elysischen Gesetz ab einem Alter von 20 Jahren als Erwachsene angesehen. Dies ist der Zeitraum in dem die meisten von ihnen Heiraten um ihre eigene Familie zu gründen. Einige verlassen den elterlichen Hof um in neu eroberten Gebieten zu Siedeln, andere übernehmen einfach die Betriebe ihrer Eltern.

In den Höfen des Landes und in den Häusern der Städte leben oft drei Generationen zusammen. Kinder, Eltern und Großeltern teilen sich ihren Lebensraum und versuchen sich zu unterstützen wo es nur geht.

Das Leben der zum Kriegsdienst gezogenen Männer und Frauen verläuft in andere Bahnen. Die meisten verlieren nach ihren ersten Kriegserfahrungen den mühsam anerzogenen Patriotismus. Für Sie geht es nur noch um das nackte Überleben da die elfischen Generäle ihre „Provinztruppen“ ohne bedenken auf den Schlachtfeldern verheizen. Allein die drakonischen Strafen der Elysier sorgen dafür das die jungen Soldaten nicht in Scharen fliehen.

Dabei werden selbst die Heere der Elysier zu einem großen Teil von Nichtelfen ausgemacht. Höchstens jeder vierte

Soldat stammt von den Inseln, die anderen Soldaten sind Sklaven oder rekrutierte Provinzbewohner.

Alte

Die Elysier schreiben alten Menschen einen besonderen Status zu. Sie haben ihr Leben den Zielen des Gottkaisers gewidmet und verdienen deswegen uneingeschränkten Respekt. So kommt es das alte Menschen auch in den Provinzen überall geachtet werden und wenn möglich von der alltäglichen Arbeit befreit werden. Im Alltag einer Bauernfamilie sind sie als Arbeitskräfte jedoch zu wichtig um nicht mit den anderen auf dem Feld zu stehen.

Sklaverei

„Wie blind musst du sein um die ausgemergelten Gestalten nicht zu sehen? Wie Tod muss dein Herz sein das du das Leid dieser armen Seelen nicht fühlst?

Ich sage dir was mit dir ist! Die Elfen haben deinen Geist geblendet. Sie haben dir deinen freien Willen genommen.

Du bist schon ihr Sklave, du weisst es nur noch nicht!“

- Mäthruk, Halborkischer Widerstandskämpfer –

Die Sklaverei ist nicht nur auf den Inseln selbst sondern auch in den Provinzen des Elysischen Kaiserreiches weit verbreitet. Hier sind es nicht nur die Elysier die sich Sklaven halten, auch wohlhabenden Bauern kaufen und halten sich Sklaven.

Die Sklaverei wird unterschiedlichen Lichtern gesehen. In einigen wenigen jetzt eroberten Gebieten war die Sklaverei, als Überbleibsel der Herrschaft der Drachen, schon alltäglich bevor die Elysier kamen. Hier wird sie auch weiterhin als völlig normal angesehen.

In andere Regionen, vor allem solche die stark unter dem Einfluß der Götterzirkel standen, war die Einführung der Sklaverei ein Schock. Die Bewohner waren zwar schon immer durch ihre Lebensumstände und ihre Adligen Herrscher nicht wirklich frei, der Umstand von einem Sterblichen besessen zu werden ist für sie jedoch fürchterlich vorzustellen. Trotzdem stehen die meisten Sterblichen der Sklaverei ohnmächtig gegenüber. Die Angst als Strafe selbst zum Sklaven zu werden hindert sie daran gegen die elysischen Elfen vorzugehen.

Ein Sklave im elysischen Kaiserreich zu sein heißt ohne jedes Recht zu leben. Jeder Sterbliche darf einen Sklaven töten, solange er beweisen kann das der Sklave bei der Arbeit, bei einem Fluchtversuch oder ähnlichem zu Tode kam. Wird ein fremder Sklave getötet muss der Täter höchstens eine Anklage wegen beschädigung fremden Eigentums fürchten.

Die elysischen Herren

Die elysischen Elfen sehen sich selbst von einer Art die allen anderen Völkern Freeyas überlegen ist. Die meisten von ihnen betrachten Menschen oder Halborks nur als Werkzeuge die es auszunutzen gilt.

Nur ein geringer Prozentsatz der Provinzbewohner sind wirklich von elfisch, elysischer Abstammung. Nur die Adligen, hohen Beamten und elitärsten Wachen stammen von den elysischen Inseln. Selbst der geringste elysische Elf verfügt jedoch über nahezu uneingeschränkte Macht, wenn man seine Rechte mit denen eines normalen Provinzbürgers vergleicht. Jeder Elysier darf schalten und wallten wie er will, solange er den Ablauf der Dinge in der Provinz nicht durcheinander bringt.

Je jünger eine Provinz ist desto mehr Elfen können dort angetroffen werden. Das Volk steht noch nicht komplett hinter seinen neuen Herrschern und die Elfen machen es sich gerne zur Aufgabe ihre Kontrolle zu festigen.

Religion

Die elysischen Elfen verbreiten den Glauben an den Gottkaiser mit allen Mitteln. Schon den kleinsten Kindern werden in den Schulen der Elfen die Doktrinen der Religion eingebleut.

Die Götterzirkel werden von einigen Bewohner jedoch weiter verehrt- wenn auch nur im geheimen. Viele Bewohner können sich mit dem Gedanken an einen sterblichen Gott nicht anfreunden.

Die Elfen gehen gegen solche Nester aus Ungläubigen mit harter Hand vor und nicht selten werden ganze Glaubensgemeinschaften öffentlich hingerichtet wenn sie entdeckt werden.

Der Kalender

Nach der Elysischen Zeitrechnung befindet sich die Welt im Jahr 997 nach Telgeter (nT). Die Zeitrechnung der Elfen bezieht sich auf die letzte elysische Insel die von den Drashal gehalten wurde- Telgeter. Sie konnte nur unter großen Verlusten genommen werden, der Erstgeborene fand hier seinen Tod. Aber mit der Eroberung der Insel brach für die Elfen ein neues Zeitalter an.

Ein Jahr auf Freeya dauert 324 Tage und wird von den Elysiern in 20 Epochen eingeteilt. Jede dieser Epochen dauert 15 Tage an denen dem alltäglichen Leben nachgegangen wird. Die restlichen Tage sind Feiertage, sie unterbrechen den Lauf der normalen Epochen. Zu ihnen zählen die Geburt des herrschenden Gottkaisers, der Tod des Erstgeborenen, der Tag des Sieges über Telgeter und oft die Tage an denen elysische Truppen in neuen Regionen gelandet sind.

Der Sieg über Telgeter

Am elften Tag der zwölften Epoche wird der Sieg der Elysier über Telgeter gefeiert. Zu diesem Anlass finden überall im ganzen Kaiserreich große Feste statt. Armee und Marine des Kaiserreiches halten Paraden ab die ihresgleichen suchen und die Priesterschaft des Gottkaisers hält besondere Gottesdienste ab.

Bei besonders Reichen Familien ist es Sitte geworden zur Feier des Tages einige Sklaven zu befreien, hin und wieder erlässt der Gottkaiser auch Gesetze das jede Familie und jeder Bürger einen gewissen Anteil seiner Sklaven die Freiheit zu schenken hat.

Erignisse in der elysischen Geschichte

Der folgende Abschnitt gibt eine kurze tabellarische Übersicht über die besonderen Jahre des elysischen Kalenders.

0 nT: Die elysischen Elfen erobern die Insel Telgeter und brechen den Widerstand der Drashal in ihrer Heimat endgültig. Noch immer tobt der Weltenkrieg über Freeya.

3 nT: Nach mehreren Wellen der Versklavung auf den elysischen Inseln entbrennt ein Bürgerkrieg um die Legalität der Sklaverei.

4 nT: Ein Exodus der Nichtelfen bewegt sich von den elysischen Inseln fort. Er wird mehrere Jahrzehnte andauern und manch ein Elysier der gegen die Sklaverei ist schließt sich ihm an.

15 nT: Die Marine der elysischen Elfen greift die Inselgruppe von Kashak an. Nach vier Jahren Krieg sind die hier lebenden Drashal tot und die Elysier haben ihre erste Provinz erobert.

38 nT: Nachdem die elysischen Elfen weitere Inseln erobert haben greifen sie das erste mal das Nordland an. Die vom Weltenkrieg gebeutelten Staaten haben den Invasoren kaum etwas entgegen zu setzen.

47 nT: Große Teile der Küste der heutigen Eleayprovinz sind erobert. Da das Kaiserreich nur auf wenige Bodentruppen zurück greifen kann geht die Eroberung des Kernlandes weit langsamer vonstatten. Je mehr Sklaven die Elysier jedoch machen können desto weiter können sie ihre Heere ausbauen und das Land erobern.

100 nT: Der Weltenkrieg gilt fast überall auf Freeya als beendet.

238 nT: Die elysischen Eroberer treffen am Bergkamm von Randrak auf erbitterten Widerstand der Drashal.

239 nT: Dashyl Aris te Eleay, Feldherr über die elysischen Truppen im Nordland, erobert den Bergkamm der nun nach ihm benannt wird.

586 nT: Die Shaysir rufen Shaytasa als unabhängigen Staat aus.

587 nT: Fil'Hadar attackiert Shaytasa jedoch ohne nennenswerte Erfolge zu erzielen.

662 nT: Die erste elysische Provinz in Adraschbar wird gegründet.

689 nT: Die Grenzen der Provinze Eleaylas werden vom Gottkaiser als fest definiert.

692 nT: ausgehend von der Provinz Eleaylas wird mit der Erschließung der Provinz Tireay begonnen.

738 nT: Das elysische Kaiserreich attackiert eine Inselgruppe südlich des Kontinentes Adraschbar. Binnen weniger Tage werden die Truppen von einer geheimnisvollen Seuche ausgerottet.

739 nT: Die schreckliche Blutpest grassiert für die nächsten 10 Jahre im elysischen Kaiserreich und auf ganz Freeya.

Sofort stürzen sich Feinde des Kaiserreiches auf die geschwächte Nation. Da die Pest jedoch auch auf die Angreifer überspringt können die Elfen die Kontrolle über ihre Provinzen behalten.

749 nT: Die Blutpest gilt im elysischen Kaiserreich als ausgerottet. Bis heute entstehen jedoch immer wieder neue Seuchenherde die mit Panik der Bevölkerung und brutalen Maßnahmen der Elfen beantwortet werden.

782 nT: Das Königreich von Drenan wird gegründet.

862 nT: Das sterben der Zwerge beginnt.

863 nT: Der Bürgerkrieg von Karadesh überzieht das Land mit Krieg.

866 nT: Der Bürgerkrieg der Zwerge von Karadesh endet.

873 nT: Elysische Elfen legen den Grundstein für die Provinz von Makesh.

875 nT: Nilanir wird zum Ziel eines elysischen Eroberungsfeldzuges. Die Armeen des Gottkaisers graben sich schnell in das Land hinein, müssen dann aber nach Adraschbar verschifft werden um den Angriff vereinigter Wüstenherrscher aufzuhalten.

883 nT: Das elysische Kaiserrich errichtet einige Außenposten in den nördlichen Eiswüsten.

899 nT: Fil'hadar wird elysische Provinz.

947 nT: Der Sklavenaufstand von Makesh. In dieser Zeit wird der Widerstand geboren.

951 nT: Die Schlacht von Makesh. Entflohenen Sklaven die von Tharnanhängern aus ganz Freeya unterstützt werden kämpfen gegen eine Übermacht der Elysiern. Die Elfen metzeln ihre Feinde gnadenlos ab, die meisten Tharnkulte haben sich heute noch nicht von diesem Schlag erholt.

952 nT: Der Feldzug zur Eroberung der heutigen Yeleayprovinz beginnt.

960 nT: Die Provinz von Yeleay ist zum größten Teil erobert als große Teile der Heere der Verteidiger desertieren.

972 nT: Der erste Nashzarfeldzug beginnt

975 nT: In der Schlacht der grauen Ebene wird das Elysische Heer in Naszar vernichtend geschlagen.

976 nT: Die Familie Acay erhält die Kontrolle über die Provinz an der Grenze des Goblinreiches Nashzar.

989 nT: Der zweite Nashzarfeldzug gräbt sich in das endlose Land der Goblins.

994 nT: Der zweite Nashzarfeldzug gilt als beendet. Fast alle Soldaten sind der Guerillataktik der Goblins zum Opfer gefallen oder in den endlosen Weiten verhungert.

995 nT: Gerüchte über die Sichtung von Draisen und Dunkelelfen häufen sich im ganzen elysischen Kaiserreich.

997 nT: Heute. Während die Vorbereitungen für die Feiern des 1000-jährigen Bestehens des elysischen Kaiserreiches anlaufen sieht die Welt neuen Bedrohungen gegenüber.

Leben in den freien Ländern

„Meine Schützlinge müssen vielleicht über Straßen gehen die hier und dort Risse haben oder nur aus rauher Erde bestehen, aber sie wandeln auf Füßen die frei sind. Unsere Tempelwachen haben vielleicht keine Schwerter die aus dem neuesten Stahl geschmiedet wurden, aber sie führen sie mit Händen die frei sind. Und ich trage vielleicht keine Kopfbedeckung die dem Geist eines wahnsinnigen Gottkaisers entsprungen ist, aber dafür sind meine Gedanken frei!“

- Valanael, Kleriker des Valan -

Nur noch wenige zivilisierte Länder deren Bewohner nicht in der Barbarei leben wurden bisher nicht von den Elysiern erobert um jetzt von ihnen kontrolliert zu werden. Die Elfen dringen ausserdem immer weiter in diese Regionen vor und so schrumpfen sie mit jedem Monat der vergeht.

Die Lebensumstände gleichen denen in den elysischen Provinzen, die freien Länder gelten jedoch als etwas unkultivierter und desorganisierter als ihre besetzten Nachbarn.

So gibt es kein einheitliches Schulsystem, allenfalls die Kinder von Reichen und Adligen besuchen bezahlte Lehrmeister.

Auch das Land ist noch nicht so gezähmt wie es unter den Elfen über kurz oder lang geschieht. In den freien Ländern streifen wilde Kreaturen manchmal sogar durch die bewohnten Gebiete, ein Umstand der in den Provinzen dank der Jagdtruppen der elysischen Armee nur sehr selten vorkommt.

Religion

In den freien Ländern werden vor allem die Götterzirkel verehrt. Tempel und Schreine sind über das ganze Land verteilt und Kleriker sind ein oft gesehener Anblick in den Dörfern und Städten.

Je näher die elysische Front rückt desto mehr spalten sich die Göttertreuen in zwei Lager. Das erste Lager verteidigt seinen Glauben weiterhin vehement, bis zu einer Grenze die als Fanatismus bezeichnet werden kann. Die andere Gruppe versucht ihre Religion nur noch im stillen zu praktizieren da die Elysier dafür bekannt sind allzu eifrige Gläubige anderer Religionen zu töten.

Die göttertreuen Bewohner orientieren ihre Lebensart oft an den Idealen der Gottheit die sie bevorzugen. So erziehen treue Anhänger des Tharn ihre Kinder zu mutigen Recken und Valananhänger versuchen möglichst viel von der Welt in der sie leben zu sehen.

Die Zeitrechnung

In den freien Gebieten wird fast ausschließlich der Zirkelkalender angewendet. Die Zeitrechnung des Zirkelkalenders geht von keinem einheitlichen Startpunkt aus. Meist beziehen sich die Kalender auf besondere Regionale Ereignisse, wie die Geburt eines Königs, oder eine vergangene, große Katastrophe. Jedes einzelne Jahr trägt seinen eigenen Namen und wird erst im nachhinein benannt, wenn bekannt ist welches das größte Ereignis des Jahres war.

Dieser Kalender teilt die 324 Tage jedes Jahres in 10 Monde auf. Jeder dieser Monde dauert 32 Tage und wird einem Gott gewidmet. Durch astronomische Beobachtungen bestimmen die Kleriker jeder Region welchem Gott die kommenden Monate gewidmet werden. Meist handelt es sich um gute oder neutrale Götter, nur selten werden einzelne Monate den bösen Göttern gewidmet. Die meisten Gläubigen sind überzeugt davon dass in einem Monat der einer Bösen Gottheit gewidmet wird nur schlechtes geschehen wird.

Die verbleibenden vier Tage des Jahres grenzen die Jahreszeiten voneinander ab und werden mit rauschenden

Festen gefeiert. Von Region zu Region gibt es jedoch weitere Feiertage die gefeiert werden.

Mittwinter

Zwischen dem letzten Tag des zehnten Monats des alten Jahres und dem ersten Tag des neuen Jahres wird Mittwinter gefeiert, oft bis in den Morgen des ersten Tages des ersten Monats des neuen Jahres. Zu diesem Anlass wird zunächst der Toten in der Familie und Bekanntschaft gedacht. Oft werden besondere Gottesdienste zu Barar abgehalten, besonders wenn im letzten Jahr ein guter Freund oder Verwandter gestorben ist. Diese Festlichkeiten die bis spät in den letzten Abend des vergangenen Jahres dauern dienen dazu den Seelen der verstorbenen die nun irgendwo in der Tiefe der Leere leben Trost zu spenden. Nach dieser Zeit der Trauer gehen die meisten Feiernenden zu ausgelassenen Feiern über. Durch Zuschaustellung von Kampffertigkeiten und Verkleidungen sollen böse Dämonen und andere Kreaturen für das nächste Jahr vertrieben werden.

Mittsommer

Mittsommer wird zwischen dem fünften und sechsten Monat gefeiert. Es ist ein rauschendes Fest bei dem überall große Feierlichkeiten abgehalten werden. Viele Paare heiraten an diesem Tag oder lassen ihre Kinder taufen. Areja wird zu diesem Anlass um eine gute Ernte gebeten. Dies ist auch die Zeit zu der die meisten Kloster und Ordensburgen neue Novizen aufnehmen und ältere Novizen den Status eines Klerikers erlangen.

Sklaven

Auch die jetzt unbesetzten Gebiete wurden früher von den Drachen beherrscht, Sklaverei war hier etwas vollkommen alltägliches. Je weiter sich jedoch die Kleriker der Götterzirkel verbreiteten, desto mehr konnten sie die Sklaverei vertreiben.

In den meisten Gebieten existieren Gesetze die jedem Einwohner zusichern dass er frei ist zu tun was er will, solange er keine Verbrechen begeht. Viele Einwohner sind jedoch so arm dass sie sich diesen Luxus einfach nicht

leisten können oder sind an einen bestimmten Herren gebunden.

Der Geist eines Sterblichen gilt als Frei, und darf von niemanden kontrolliert oder beeinflusst werden. Aus diesem Grund wird selbst bei Gerichtsverhandlungen nur ungern auf Magie zurück gegriffen.

In einigen Ländern und Regionen existiert die Sklaverei jedoch bis heute. Oft wird sie einfach als Teil des täglichen Lebens geduldet, Sklaven führen hier oft kein schlechteres Leben als der Großteil der normalen Bevölkerung.

Nur in wenigen Regionen wird Sklaverei so akzeptiert wie im elysischen Kaiserreich. Das Königreich Drenan ist ein gutes Beispiel für solche Länder.

Leben in der Barbarei

Hinter den elfischen Fronten liegen bald nur noch Regionen in denen die Bewohner von der Jagd leben und in primitiven Lehmhütten hausen oder als Nomaden durch die Länder ziehen.

Je weiter man nach Norden gelangt desto rassistischer werden die meisten Gemeinden. Man findet hier nicht mehr die gemischten Bevölkerungen wie sie im Süden üblich sind. Menschen, Elfen und Halborks leben als Nachbarn, allerdings nur für sich. Oft liegen die unterschiedlichen Völker in unerbittehrlichen Blutfehden und Kriegen miteinander.

Kinder

Wie in den besetzten Gebieten müssen auch die Kinder in barbarischen Sippen bei der Arbeit in ihrer Familie helfen. Sie sammeln Holz und Früchte, häuten Tiere oder erlernen das Handwerk der Jagd und des Krieges.

Das Leben eines Kindes in den unbesetzten Gebieten mag wesentlich gefährlicher und primitiver sein, dafür wird es nicht nach dem Willen eines Eroberers erzogen der den weiteren Lebensweg längst vorgezeichnet hat.

Erwachsene

Das Leben in den barbarischen Regionen wird vom Kampf ums Überleben dominiert. Entweder man kämpft gegen Hunger oder Natur oder gegen einen feindlich gesonnen Nachbarn.

So kommt es das fast alle „Wilden“ ausgezeichnete Kämpfer sind und sich bestens in der Natur behaupten können.

Alte

Nur wenige Derer die in der Wildnis leben erreichen ein hohes Alter. Die Natur fordert ihre Opfer, sei es durch wilde Bestien oder schiere Naturgewalten.

Die Wenigen die es in ein hohes Alter schaffen werden von den jüngeren Generationen ehrlich verehrt. Ihr Wissen über das Überleben in der Natur ist ein wichtiger Schatz und oft können sie aus Erfahrungen schöpfen die kein anderes Stammesmitglied aufbieten kann.

Religion

Die meisten barbarischen Sippen verehren den Geist, obwohl einige Sippen auch Götter der Zirkel anbeten. Kriege gibt es zwischen beiden Gruppen selten, jedenfalls nicht Aufgrund von religiösen Differenzen.

Die Zeitrechnung

Die meisten barbarischen Stämme kümmern sich nicht groß um das Hüten eines Kalenders. Für sie ist der Wechsel der Jahreszeiten ein Zeichen wie weit ein Jahr voran schreitet. Allein die Schamanen zählen manchmal die Tage, in dem Kerben in Rinde machen oder Perlen zwischen verschiedenen Gefäßen hin und her bewegen.

Die Nationen der Barbarei

In den barbarischen, nördlichen Gegenden des Nordlandes existieren fast keine großen Nationen. Jeder Stamm beansprucht sein eigenes Territorium, welches so groß ist das es den ganzen Stamm ernähren kann. Dringt eine Fremde Macht in diesen Bereich ein kommt es fast immer zu heftigen, aber kurzen Kriegen oder Duellen zwischen den Stämmen.

Die Sprachen des Nordlandes

Im Nordland werden eine Vielzahl von Sprachen gesprochen. Es handelt sich um die Sprachen bestimmter Rassen und Völker, Gemeinschaften und ein Sammelsurium von fremd klingenden Dialekten.

Fast jede heute gesprochene Sprache wurde von den Wesen geprägt die einst ganz Freeya beherrschten- den Drachen. So kommt es das in jeder Sprache Silben und Laute aus dem Vermay oder Solokay vorkommen, auch wenn sie meist sehr entfremdet und kaum noch zu erkennen sind.

Natürlich existieren noch viele andere Sprachen die hier nicht aufgeführt werden, so benutzen Kleriker der Götterzirkel oft eigene Sprachen in den Reihen des Ordens.

Häufige Sprachen

Diese Sprachen werden von einem Großteil der Bevölkerung Freeyas gesprochen, nur unter besonderen Umständen sollte es schwer sein einen Übersetzer für sie zu finden.

Drashal

Drashal wurde einst auf der ganzen Welt gesprochen. Es war die Sprachen der Sklaven der Drashal. Die Sprache hat Ähnlichkeiten mit Dracon, allerdings fielen viele Elemente weg da sie für den Geist oder die Sprachorgane normaler Sterblicher nicht geschaffen waren.

In den Jahrhunderten in denen die Völker Freeyas nun von der Herrschaft der Drashal befreit leben hat sich die Sprache gewandelt. Sie wurde mit örtlichen oder Völkersprachen vermischt, Dialekte entwickelten sich. Trotzdem ist es den Bewohnern Freeyas immer noch möglich sich zu verständigen, selbst mit Sterblichen von anderen Kontinenten. Natürlich treten immer wieder gewisse Verständigungsprobleme auf, die in seltenen Fällen zu lebensgefährlichen Missverständnissen führen können. Fast jeder Sterbliche beherrscht Drashal zusätzlich zu seiner Muttersprache. In vielen Regionen ist Drashal sogar die einzige Sprache die gesprochen wird.

Gemeines ElySION

Die meisten Sterblichen verfügen nicht über die Kommunikationsfähigkeiten der Kaiserelfen. Aus diesem Grund wurde eine wesentlich einfachere Version des ElySION entwickelt um es auch Unterworfenen Sterblichen zu ermöglichen in der Sprache ihrer Herren zu sprechen.

Die gemeinere und plumpere Form von ElySION wird nicht nur von den Elfen gesprochen- sie ist auch die Amtssprache in den besetzten Gebieten. Jedes Schriftstück wird in ElySION verfasst, an den von den Elfen eingerichteten Schulen ist es den Schülern bei Strafe verboten eine andere Sprache als ElySION zu sprechen.

ElySische Elfen weigern sich oft aus Stolz gemeines ElySION zu sprechen, selbst wenn sie mit Personen reden die sie so nicht verstehen können.

Völkersprachen

Diese Sprachen werden meistens nur von bestimmten Völkern gesprochen.

Hohes ElySION

Die Elfen ElySIONs sprechen eine Sprache die aus dem Alt-Drashal und der geheimen Sklavensprache die sie früher in Gefangenschaft sprachen entwickelt wurde. Durch Jahrhunderte der Umgestaltung durch elfische Künstler und Adelige ist eine höchst komplexe Sprache entstanden die in all ihren Nuancen nur noch von den begabtesten Dichtern der Kaiserelfen beherrscht wird.

Hohes ElySION greift stark auf die besonderen Fähigkeiten der Elfen zurück Töne erzeugen und verstehen zu können die einem anderem Sterblichen verwehrt werden. Für die meisten Sterblichen ist es unmöglich HochelySION zu sprechen da ihnen einfach die richtigen Stimmorgane fehlen. Schon das Verstehen von HochelySION ist für die meisten sterblichen Schwierig da viele Töne nur vom elfischen Ohr wahrgenommen werden können.

Karadesh

Karadesh wurde früher vor allem in der gleichnamigen Region gesprochen- eine bergige Gegend die als der Ursprung der heutigen Zwergenkultur gilt. Anders als bei den meisten anderen Sprachen verwendet Karadesh kaum Elemente aus dem Drashal.

Die Zwerge waren immer stolz unabhängig von den Herrschern Freeyas zu sein und brachten dies auch in ihrer Sprache zum Ausdruck.

Karadesh ist vor allem eine detaillierte und technische Sprache. Für Objekte die in Drashal mit einem Wort

beschrieben werden findet man im Karadesh oft mehrere Dutzend Wörter die alle auf kleinste Unterschiede, wie Material oder Fertigungsverfahren des Objektes aufmerksam machen.

Kaum ein zwergischer Gelehrter kennt alle Wörter des Karadesh, aber er weiß wo in den endlos dicken Wörterbüchern er nachschlagen muss um sie zu finden.

Tinker

Die Sprache der Gnome wird von ihnen selbst als Tinker bezeichnet. Wenn die verschiedenen Dialekte früher einmal einen gemeinsamen Ursprung hatten ist dieser heute verschwunden. Jede Gnomsiedlung nimmt ständig Begriffe der Sprachen auf die in ihrem Umfeld gesprochen werden. Oft werden Wörter auch „einfach so“ umbenannt. Es ist bei den Gnomen außerdem Sitte Wörter aus anderen Siedlungen in den eigenen Sprachgebrauch aufzunehmen wenn zwei Siedlungen miteinander regen Kontakt haben. Tinker wird auch zum niederschreiben von magischen Schriften verwendet. Allerdings beschränkt sich der Nutzen der Sprache hier auf Illusionszauber und ähnliches.

Shay

Shay –bedeutet im Drashal soviel wie Sklave- und ist die Elfensprache. Da die nicht elysischen Elfen heute in kleinen Sippen über ganz Freeya verteilt leben gibt es Shay in vielen verschiedenen Arten und Dialekten, die manchmal keinerlei Ähnlichkeit miteinander aufweisen. Die meisten Formen des Shay haben nur eins gemeinsam: Shay bedeutet jetzt Frei oder Herrscher.

Auch Shay entwickelte sich aus dem Drashal, allerdings benutzt es das überlegene Hörvermögen und Stimmorgan der Elfen, sowie die geringe latente telepathische Begabung die in jedem Elfen inne wohnt. Aus diesem Grund sind fast alle Shayarten für andere Sterbliche ungeheuer kompliziert auszusprechen und zu verstehen.

Urthug

Diese Sprache wird heute vor allem von Orks und Halborks gesprochen die sich damit von anderen Völkern abgrenzen wollen. Es entstammt derselben Sprache wie das ElySION- der geheimen Sklavensprache die unter der Herrschaft der

Drashal gesprochen wurde. Jedoch entwickelte sich die Sklavensprache unter der Obhut der Kaiserelfen zu einer nahezu stilistisch perfekten Sprache. Die Orks verwandelten Sie in Ansammlung kräftiger gutturaler Laute die von den meisten Sterblichen als unschön empfunden wird.

Die Orks sprechen Urthug mit stolz- sie ist zu einer neuen Geheimsprache in den Sklavenlagern der Kaiserelfen geworden. Die Elfen von ElySION sehen Urthug einen Ausdruck des Verrates an ihrem Land und bestrafen selbst das bloße beherrschen von Urthug mit dem Tod.

Mehen

Mehen ist an sich keine einheitliche Sprache, sondern der Sammelbegriff der Kaiserelfen für die vielen verschiedenen Sprachen die von Menschen entwickelt wurden.

Menschen leben überall auf Freeya und das oft in abgeschiedenen Regionen. So ist es kaum verwunderlich das sich viele verschiedene Sprachen entwickelt haben die oft keine Ähnlichkeit zueinander besitzen.

Oft kann man Drashal als starken Einfluß in vielen Mehenarten erkennen, einige Dialekte wurden jedoch überhaupt nicht von Drashal geprägt.

Seltene Sprachen

Diese Sprachen sind fast ausgestorben und werden nur von einem kleinen Personenkreis gesprochen- meist handelt es sich um Magier und Gelehrte die ihre Schriften in diesen Sprachen verstanden.

Alt-Drashal

Die Drashal benutzten eine weitaus komplexere Version der Sprache die ihre Sklaven sprachen. In ihr unterhielten sie sich nicht nur, sie verfassten auch alle magische Werke in dieser Sprache.

Heute ist Alt-Drashal fast überall in Vergessenheit geraten. Nur Gelehrte die sich mit der Magie oder der Geschichte der Drashal befassen beherrschen diese alte Sprache noch.

Elyshtael

Das vor allem auf einen edlen Klang ausgelegte ElySION eignet sich kaum noch um magische Formeln zu verfassen.

Die Magier und Gelehrten Elysions verwenden deswegen Elyshtael. Diese Sprache wurde vor allem auf den Umgang mit Magie weiterentwickelt und beinhaltet noch starke Elemente von Alt-Drashal und Dracon- diese wurden jedoch so gut versteckt wie irgendwie möglich.

Dracon

Dracon wurde einst von den Drachen gesprochen. Vermay und Solokay verwendeten verschiedene Dialekte die nach den beiden Gruppen benannt wurden. Selbst Vermay und Solokay teilen sich wieder in Unterdialekte je nach Drachenart von der sie benutzt wurden. Sogar manch ein mächtiger Drache schuf seine eigene Abart von Dracon. Dracon kann von einem normalen Sterblichen nicht gesprochen werden. Das Stimmorgan eines Drachen ist wesentlich besser entwickelt als das eines Sterblichen. Es kann Töne erzeugen die ein Sterblicher weder aussprechen noch hören könnte. Auch auf telepathischen Kontakt wird im Draconischen zurückgegriffen.

Aus diesen Gründen können nur einige mächtige Magier unter Zuhilfenahme ihrer Kräfte Dracon sprechen. Trotz der Schwierigkeiten mit der Sprache hat Dracon sich als sehr zuverlässig erwiesen wenn es darum geht magische Texte aufzuzeichnen.

Viele magische Schriften werden noch heute in Dracon verfasst. Auch hier werden oft Dialekte verwendet die nur noch einzelne Elemente der Ursprungssprache enthalten.

Nishil

„Die Klinge des Dunkelelfen traf mich ohne Vorwarnung. Sieh mich nicht wie eine Kuh an! Ich sage dir es waren Dunkelelfen. Sofort schoss das Gift durch meine Adern und ich brach zusammen. Ich konnte noch alles sehen und hören als ich da am Boden lag, aber ich konnte mich nicht mehr rühren.

Mein Angreifer und der andere Elf müssen wohl gedacht haben ich sei Tod, jedenfalls kümmerten sie sich nicht weiter um mich. Der eine spähte nur kurz um die Ecke in den Wachraum. Mit einigen flinken Bewegungen seiner Hände gab er dem anderen dann wohl zu verstehen was er gesehen hatten. Beide stürmten darauf in den Wachraum,

und kurz darauf waren alle meine Freunde tot. Kuck nicht so, ich erzähl die Wahrheit!“

- Betrunkener in einer Bar –

Nishil ist eine Sprache deren wahrer Ursprung in Legenden und Märchen vermutet wird. Den Geschichten zufolge wird Nishil von den Wesen der Unterwelt gesprochen. Nishil gilt als eine Unterart des Shay die von den Drashaltreuen Dunkelelfen in die Dunkelheit unter der Erde getragen wurde. Heute sollen die meisten unterirdisch lebenden, intelligenten Kreaturen Nishil zumindest Ansatzweise beherrschen.

Nishil besteht nicht nur aus gesprochenen Lauten auch andere Elemente prägen diese Sprache. Verschiedene Laute werden in die Sprache eingearbeitet, sei es nun leise ausstoßen von Luft, kratzen der Finger an Wänden oder auf dem Boden, Handbewegungen oder die leichte telepathische Begabung der Elfen.

Viele Gelehrte weisen Geschichten über Nishil als Humbug ab, vor allem da noch keine Beweise in Schriftform gefunden worden die die Existenz von Nishil belegen würden.

Das Regionenprofil

Am Anfang jeder Regionenbeschreibung befindet sich das Regionenprofil. Hier wird eine kurze Übersicht über die jeweilige Region geboten.

Herrscher: Hier wird der offizielle Herrscher der Region genannt. Wenn dieser Herrscher nur ein Marionettenregent ist wird dies später im Text genauer erläutert- wenn dieser Umstand bekannt ist.

Kulturstufe: Dieser Eintrag gibt an welche Kulturstufen (s.u.) in dem Land vorherrschen.

Rassen: In diesem Eintrag werden die Rassen aufgelistet die hauptsächlich in dieser Region leben. Natürlich leben auch Vertreter anderer Rassen in der jeweiligen Region, sie sind jedoch zahlenmäßig so in der Unterzahl das sie nicht erwähnt werden. In den meisten elisischen Provinzen leben zum Beispiel eine Vielzahl an Völkern, die meisten wurden in Sklaverei in das Land gebracht und erreichten ihre Freiheit.

Sprachen: Welche Rassen werden in der Region hauptsächlich gesprochen? Dieser Eintrag zeigt die Sprachen auf die ein Reisender beherrschen sollte. Wenn er eine dieser Sprachen spricht sollte es für ihn kein Problem sein sich auf der Straße zu unterhalten. Es kann jedoch immer wieder sein das er in einem alten, verlassenem Nest eine andere Sprache benötigen wird.

Berufe: Die meisten Bewohner dieser Region üben diesen Beruf aus - ob sie wollen oder nicht.

Wirtschaft: Dieser Eintrag zeigt wovon die Bewohner des Landes hauptsächlich leben. Natürlich gibt es noch andere Wirtschaftszweige in der Region, diese sind jedoch nicht so dominierend.

Die Regionenbeschreibung

Nach dem Profil der Region folgt eine genauere Beschreibung. Diese teilt sich meistens in die folgenden drei Teile.

Geschichte

Dieser Abschnitt beschreibt kurz die Geschichte der Region, oft seit der Herrschaft der Drachen.

Geographie und besondere Orte

Hier werden die Besonderheiten des Landes und des Klimas aufgeführt. Wenn es außergewöhnliche Orte in der Region gibt, oder Regionen in der Regionen erscheinen diese ebenfalls hier.

Die Bewohner, Persönlichkeiten und Organisationen

In diesem Abschnitt wird der durchschnittliche Bewohner der Region beschrieben. Auch besondere Sterbliche, wie Herrscher, Helden und Schurken werden hier näher beleuchtet.

Die Kulturstufen Freeyas

Die Bewohner Freeyas lassen sich nur schwer in verschiedene Kulturstufen einteilen. Die Übergänge zwischen den Gruppen sind oft mehr als fließend und überall gibt es Ausnahmen. So leben die Sklaven Elysions meist in weniger als primitiven Verhältnissen und selbst die

Goblins Nashzars haben schon Gebäude erschaffen die manch einen elfischen Palast in den Schatten stellen.

Hochkultur

Zu den Hochkulturen zählen nur wenige Nationen Freeyas. In einer Hochkultur kann jeder Bürger zumindest Lesen, Schreiben und Rechnen. Er geht außerdem stets satt ins Bett und muß sich nicht darum sorgen wo er am nächsten Tag sein Essen besorgen wird. Fast jede Hochkultur ist jedoch auf den Schultern ihrer Arbeiter und Sklaven erbaut, für diese gelten die obigen Eigenschaften der Kultur nicht unbedingt.

Hochkulturen haben viele Aspekte des Lebens erforscht und schaffen Kunst die ihresgleichen sucht. Die Städte dieser Völker versetzen primitivere Sterbliche in Ehrfurcht, vielleicht sogar in Panik.

Hochkulturen sind oft Meister im Umgang mit der Magie, oder sie beherrschen die Naturwissenschaften nahezu perfekt.

Zu den Hochkulturen Freeyas gehören vor allem das elysische Kaiserreich in der Region um die elysischen Inseln und einige Teile Adraschbars.

Entwickelt

Entwickelte Völker sind auf dem Weg zur aufstrebenden Hochkultur. Die breite Masse der Bürger kann Lesen und Schreiben und ist stets satt. Der Rest der Bürger, und solche die wie Sklaven nicht als Bürger angesehen werden haben kein so großes Los gezogen.

Entwickelte Kulturen bauen stabile Häuser durch deren Dächer es nicht durchregnet. Die Tempel und Paläste einer solchen Kultur brauchen kaum einen Vergleich zu scheuen. Auch Entwickelte Kulturen haben Zugang zur Magie, jedoch nicht in dem Maße wie Hochkulturen, meistens fehlt jedoch nicht mehr viel bis zur Perfektion.

Die meisten Elisischen Provinzen, einige Teile Adraschbars und fast ganz Nilanir gilt als Entwickelt.

Primitiv

Primitive Kulturen haben grundsätzliche Techniken wie den Städtebau und Landwirtschaft verstanden und betreiben sie.

Von der Perfektion sind die Sterblichen in diesen Regionen jedoch noch weit entfernt.

Nur wenige Bürger einer primitiven Kultur können Rechnen und Lesen, die meisten können gerade mal ihren Namen buchstabieren. Ein solcher Bürger arbeitet hart, aber wenn sein Land von einer Katastrophe oder einer schlechten Ernte heimgesucht wird steht er kurz vor dem Hungertod. In Primitiven Kulturen wird Magie erforscht, aber noch lange nicht verstanden. Immer wieder passieren Unfälle aufgrund von Mißgeschicken und an manchen Orten wird Magie sogar gefürchtet oder als Böse verschrien.

Einige Elysische Provinzen in denen die Elfen noch keine Kultur errichten können zählen als Primitiv. Auch die fortschrittlicheren Gebiete im freien Nordland, rückständige Teile Nilanirs und die abgeschiedensten Teile Adraschbars sind Primitiv.

Barbarisch

Barbaren leben von der Hand in den Mund. Sie jagen und sammeln was die Natur ihnen bietet und erobern von ihren Nachbarn was dieser ihnen nicht freiwillig gibt. Eine Schrift ist den meisten Barbaren unbekannt, allein ihre Schamanen können sich mit einer Runenschrift verständigen. Nahrung ist für diese Sterblichen nicht unbedingt knapp außer sie leben in unwirtlichen Regionen. Allein der Winter treibt Barbaren immer wieder an den Rand einer Hungerkatastrophe da sie nur selten wirklich ausreichende Vorräte anlegen können. Barbarische Sterbliche kennen Magie nur von ausgewählten Vertretern ihrer Kultur- wie Schamanen. Selbst die Schamanen verstehen das was sie tun nicht wirklich, meist wissen sie Instinktiv was sie zu tun haben. Die nördlichen Regionen des Nordlandes, Nashzar, die Eisebenen und die Dschungel Irekias können als barbarisch eingestuft werden.

Die Kleinstaaten

Herrscher: Verschiedene

Rassen: Menschen, Halbelfen, Elfen, Halborks, Halblinge.

Kulturstufe: Barbarisch bis Entwickelt.

Sprachen: Drashal, Mehen, Shay.

Berufe: Landwirte, Handwerker, Krieger, Sklaven.

Glauben: Die Götterzirkel, Der Geist.

Wirtschaft: Landwirtschaft.

Große Teile des Nordlandes können nicht als zusammenhängende Region beschrieben werden da die meisten von ihnen zu klein sind. Manchmal handelt es sich nur um einzelne Stadtstaaten, oder um Länder die in wenigen Tagen oder Wochen durchreist werden können oder keine definierten Grenzen haben.

Diese kleinen Länder dominieren große Teile des Nordlandes, vor allem im Norden. Ihre Beziehungen untereinander und zu den größeren Staaten sind unterschiedlich. Manche treiben Handel, andere führen Krieg.

Geschichte

Die Geschichte dieser kleinen Länder ist sehr unterschiedlich. Sie wurde von den unterschiedlichsten wichtigen Ereignissen beeinflusst. Gewisse Elemente können jedoch in der Geschichte fast jedes Landes gefunden werden.

Zu diesen Elementen gehört die Herrschaft der Drachen und der Drashal. Fast jedes Land war früher unter der Herrschaft eines Drachen, manchmal gehörten heute individuelle Länder zum Machtbereich eines einzelnen Drachen.

Als die Drashal die Macht übernahmen wurden bereits einige Länder geteilt als einzelne Drashale ihre eigenen Machtbereiche schaffen wollten. Als dann die Drashal im Weltkrieg vernichtet wurden erhielten die meisten dieser kleinen Länder ihre Eigenständigkeit.

Geographie und besondere Orte

„Das Reisen durch unterschiedliche kleine Länder kann interessant aber auch sehr gefährlich sein. Eine Tat die in einem Land ganz alltäglich ist kann in einem anderen als Verbrechen geahndet werden. So wird es in Bethem zum Beispiel als guter Ton angesehen zu Verhandlungen den Saft der gelben Orchidee zu trinken. Als ich dieses Zeug das erste mal in der Enklave von Farrang anbot wollte man mich wegen versuchter Vergiftung aufhängen. Man sollte

immer wissen woran man ist wenn man durch unterschiedliche kleine Länder reist.“

- Tranak, Händler von Bethem -

Auch das Aussehen der einzelnen Länder ist teilweise sehr unterschiedlich. Die meisten werden jedoch von dichten Wäldern und schwer zugänglichem Gelände dominiert.

Bethem

Bethem ist eine riesige Stadt die nur noch wenige Tage von der elysischen Front entfernt liegt. In Bethem leben etwa 100.000 Sterbliche, die Stadt selbst ist ein Knotenpunkt mehrerer Flüsse und einem halben Duzend alter Handelswege von denen einige noch aus dem Zeitalter der Drachen stammen.

Das besondere Merkmal dieser Stadt ist ihr Aussehen. Anders als die meisten Städte schießt Bethem mehr in die Höhe als in die Breite Häuser stehen über Häusern und Straßen ähneln eher großen Rampen. Die größten Teile der Stadt liegen ständig im dunklen da das Sonnenlicht von höher gelegenen Häusern abgefangen wird.

Bewohner, Persönlichkeiten und Organisationen

Einst lebten vor allem Menschen auf dem Kontinent des Nordlandes. Sie teilten die Länder nur mit einige Sippen von Gnomen, Halblingen und den im Land relativ häufig anzutreffenden Zwergen.

Die meisten dieser Bewohner waren Sklaven der Drachen und der Drashal. Als die Drashal die Elfen als Sklaven erschufen wandelte sich dieses Bild jedoch rapide.

Im Laufe der Jahre wurde der Anteil von Elfen und Halbelfen an der Bevölkerung immer größer.

Mit dem Fall der Drashal änderte sich diese Verteilung erneut. Viele Elfen verließen die Orte an denen sie bisher gewohnt hatten. Entweder sie zogen nach Elysion oder schlossen sich zu kleinen Sippen zusammen die abgeschieden in der Natur leben wollten.

Heute ist ein Großteil der Bewohner des Nordlandes menschlicher Abstammung. In normalen Siedlungen und Dörfern ist nicht mal jeder Zehnte Bewohner ein Elf oder Halbelf. Diese Minderheit wird in unterschiedlichen Lichtern gesehen. Entweder sie werden aufgrund ihrer langen

Lebensdauer als erfahrene Anführer geschätzt oder sie werden als Minderheit verfolgt und gejagt.

Auch immer mehr Halborks die aus der Sklaverei entlassen wurden oder geflohen sind leben im Nordland.

In den abgeschiedenen Regionen gibt es oft nichtmenschliche Gemeinschaften. Halblinge, Elfen, Gargyle, Orks und Gnome leben meist in kleinen Sippen für sich.

Nashzar

Herrscher: Goblin Kriegsherr Rich'tar

Rassen: Goblins, Halbgoblins, Orks, Oger.

Kulturstufe: Barbarisch.

Sprachen: Nashaza'ur.

Berufe: Jäger, Sammler, Krieger, Landwirte

Glauben: Goh'ra, Der Geist

Wirtschaft: Kaum vorhanden

Das Land der Goblins - Nashzar - kann vor allem mit zwei Attributen beschrieben werden. Groß und wild.

Möglicherweise ist die Landmasse die es umspannt weit größer als die des elysischen Kaiserreiches, eine Äußerung die in den Elfenländern als Hochverrat gilt. Doch das Land welches den Goblins zur Verfügung steht ist karg und arm. Die kleinen Goblinstämme leben weit auseinander entfernt um in den Einöden überleben zu können.

Momentan führt Nashzar einen Krieg gegen die angreifenden Elfen. Nicht nur die Krieger Nashzars erheben sich gegen die Eindringlinge. Es ist als ob sich das ganze Land gegen seinen neuen Feind wehren würde.

Geschichte

Schon die Drachen fanden wenig an diesem kargen, trostlosen Land. Das einzige wertvolle was sie hier finden konnten war Abgeschiedenheit. Es heißt das einige Drachen geheime Domizile in den endlosen Weiten der Steppe unterhielten. Noch nie waren diese bekannt und der Weltkrieg änderte nichts an dieser Tatsache.

So kam es das Nashzar auch von der Herrschaft der Drashal verschont blieb. Selbst im Weltkrieg blieb Nashzar im großen und ganzen unbehelligt wenn man von einigen großen Raubzügen absieht die entweder von oder gegen Nashzar geführt wurden.

Geographie und besondere Orte

Nashzar ist ein gewaltiges Land. Das Klima des Landes reicht vom ewigen Eis im hohen Norden bis zu tropischen Temperaturen im Süden.

Der große Wald von Daii'an erstreckt sich über endlose Meilen, Aschwüsten verschlucken jeden Wanderer über kurz oder lang und Gebirgszüge strecken sich schier endlos in den Himmel.

Der Zeel'Aan

Dieser Berg ist wohl eine der größten Verteidigungsanlagen auf ganz Freeya, das umliegende Land übersät mit kleinen Burgen die aus den abgetragenen Steinen der Berge errichtet wurde. Die Goblins mögen seit sie existieren nicht vieles geschaffen haben- aber diese Stadt, auch wenn sie nicht besonders kunstfertig oder schön ist, ist eine Ausnahme.

Inspiziert zu diesem Bau wurde das Volk wohl von einer Zwergenfestung. Diese war in den Berg geschlagen worden lange bevor der erste Goblin einen Fuß auf den Zeel'Aan setzte. Die damals schon große Festung wurde von den Goblins überrannt und auf Goblinart weiter ausgebaut. In Zeel'Aan liegt der Kriegssaal, hier regiert Rich'Tar über sein Land, und auch sein gigantisches Heer lagert hier wenn es sich nicht gerade im Krieg für ihn befindet. Auch die Religion der Goblins hat in Zeel'Aan ihr Zentrum gefunden. Der größte Goh'raa Tempel des Landes ragt auf dem Gipfel des Berges bis weit in die Wolken hinein, andere Tempel sind über den restlichen Berg verteilt.

Doch die endlosen Tunnel, riesigen Hallen, Kanalisationsröhren und anderes haben den Berg marode gemacht. Immer wieder stürzen ganze Teile des Berges ein und begraben Tausende unter sich. Bisher hat noch nie ein solcher Einsturz vitale Stellen wie die stehenden Heere getroffen, und die Goblins arbeiten eifrig daran dies zu verhindern. Ihre fehlendes Geschick und Wissen über die Bergbaukunst macht diese Aufgabe jedoch fast unmöglich.

Die Schätze der Drashal

„Für drei Wochen wussten wir nicht warum wir durch die Einöde marschieren mussten. In drei Wochen sahen wir nicht einmal einen Strauch auf dem aufgelösten

Steppenboden. Doch diese Bastarde von Elfen trieben uns immer weiter, ein Gewaltmarsch der etwa jeden vierten Soldaten tötete.

Am Ende der dritten Woche erreichten wir unser Ziel. Es war eine schwarze Pyramide die in einem gespenstisch wirkenden Wald lag.

Ich habe sie selber nie aus der Nähe gesehen und darüber bin ich eigentlich sehr froh. Dieses Bauwerk war verflucht, ich weiß es mit Sicherheit. Eine seltsame Kälte lag über dem Wald und in regelmäßigen Abständen drangen unheimliche Laute aus ihm.

Die erste Mannschaft die zur Erkundung der Pyramide ausgeschiedt wurde kehrte nicht zurück. Wir kamen nie dazu eine Rettungsmannschaft zu senden.

Am nächsten Morgen kamen die Goblins und griffen unser Lager an. Wir konnten nicht lange ausharren, es waren zu viele von ihnen. Das Rückzugsgefecht war blutig, ich bin einer der wenigen die Überlebt haben.

Die Goblins müssen ein großes Interesse an dieser Pyramide gehabt haben da sie so schnell auf uns reagierten. Von mir aus können sie sie haben. Sie können sie alle haben.“

- Renael, Sklavensoldat der Elysier -

Auch in Nashzar wurden die Drashal während des Weltenkrieges getötet. Anders als im restlichen Nordland zerstörten die Goblins jedoch nicht die Paläste und Burgen ihrer alten Herren. Vielmehr nutzten sie die alten Bauten von nun an selbst. In den Jahrhunderten schlich sich der Verfall immer weiter in die großartigen Bauwerke, viele von ihnen sind durch die unsachgemäße Benutzung nur noch Ruinen. Trotzdem schlummern in Nashzar noch unvorstellbare Kulturschätze. Der Feldzug der Elfen soll allein einem Zweck dienen- diese alten Schätze zu finden und nutzbar zu machen.

Die Bewohner, wichtige Personen und Organisationen

„Die Elfen beschreiben die Goblins immer als degenerierte Wesen. Sie haben damit verdammt recht! Jeder Halbork ist eine Schönheit gegen eine Goblin. Nirgends sieht man so viel Hakenasen, offene Geschwüre, Pickel, Zahnstümpfe,

Warzen und krustige Haut zusammen wie in einer Goblinjagdgesellschaft. Ihre Körper sind eigentlich kräftig und groß, da sie aber niemals Haltung annehmen wirken sie stets verbogen und kraftlos.

Aber wenn ihr mich fragt, ich sehe diese Biester verdammt gerne. Denn so lange ich sie sehe kann ich mir sicher sein das sie mir gerade keinen Hinterhalt legen.“

- Ranael, Sklavensoldat der Elysier –

Der Hauptteil der Bewohner Nashzars ist goblinesser Abstammung. Es leben auch andere Rassen in diesem Land, wie die Waldelfen vom Daii'Aan oder verschiedene Ogersippen. Im Vergleich mit den Goblins ist ihre Zahl ist ihre Zahl jedoch verschwindend gering.

Der normale Goblin lebt in umherziehenden Sippen die sich von dem ernähren was sie sammeln oder erjagen können. Landwirtschaft hält langsam Einzug in der Goblinskultur wird von den meisten Goblins jedoch als lächerlich oder Schändung der Natur angesehen.

Ein normaler Goblin ist perfekt an das Leben in Nashzar angepasst. Er ist ein fähiger Reiter der wenn es sein muß mehrere Tage und Nächte durchreiten kann. Die Goblins sind primitive Handwerker und mächtige Krieger in einem, von Kind an lernen sie beides oder sie erreichen nie die Blüte ihres Lebens.

Rich'tar

Zur Zeit hält ein Goblin Namens Rich'tar den Titel des Ko'Ok'Chock- des obersten Kriegsherren- inne. Rich'tar gilt als einer der stärksten und größten Goblins die je existiert haben.

Er gilt als sehr gefährlich, sowohl in einer direkten Auseinandersetzung wie auch im politischen Sinne. Er ist schlau und brutal und scheut nicht davor zurück Hunderte oder Tausende abzuschlachten um seine Machtposition zu halten. Er verwendet Intrigen deren Funktionsweise ein normaler Goblin nicht einmal annähernd verstehen würde. Rich'tars Politik ist zur Zeit sehr simpel. Er versucht nur alles beim alten zu belassen. Keine leichte Aufgabe, gibt es doch genug Splittergruppen die versuchen die

Goblingesellschaft wie sie ist zu stürzen um eine neue Ordnung zu schaffen.

Karadesh

Herrscher: Verschiedene Kriegsherren

Rassen: Zwerge, Menschen, Elfen

Kulturstufe: Hochkultur (Zwergenfestungen), Primitiv (der Rest)

Sprachen: Drashal, Mehen, Karadesh, Shay

Berufe: Bergarbeiter, Landwirte, Kriger.

Glauben: Götterzirkel, Der Geist

Wirtschaft: Schätze

Einst war Karadesh die Hochburg der Zwergenkultur. Seit dem Fall der Zwerge vor etwa 100 Jahren (862 nT) ist dieser Status des Landes jedoch immer weiter geschrumpft. Heute ist Karadesh nicht mehr als der Friedhof der einst stolzen Rasse die in den letzten Todeszuckungen in ihren Festungen begraben sind.

Geschichte

Zur Zeit der Drachenherrschaft lebten in der Region von Karadesh mehrere große Drachenfürsten. Jeder von ihnen lebte in einem der großen Gebirge die die Region durchziehen und kontrollierten das umliegende Land. Ständig befanden sie sich im Krieg gegen die vielen Zwergenfestungen die sich immer tiefer in die Felsen hinein gruben.

Fast löschten sie das Volk der Zwerge aus, wurden dann zu ihrem langen Schlaf gezwungen.

Die Drashal versuchten das Werk ihrer Meister zu vollenden, waren aber weit weniger erfolgreich. So konnten die Zwerge sich von den schweren Schlägen der Vergangenheit erholen.

Als die Drashal in der Zeit des Weltenkrieges überall bekämpft wurden gingen auch die Zwergenfestungen zum Angriff über. Die Drashal wurden getötet oder flohen aus dem Land. In den folgenden Jahrhunderten wurden die Zwergenfestungen immer größer und mächtiger und lebten friedlich neben den menschlichen und elfischen Siedlungen zwischen den Bergen.

Doch vor einem halben Jahrhundert kam die Zeit des Sterbens. Innerhalb weniger Monate wurde das Volk der

Zwerge fast vollständig ausgelöscht. Ein kurzer aber heftiger Krieg zwischen den Zwergenfestungen war die Folge. In seinem Schatten wurde so manche Siedlung der Nichtzwerge vernichtet.

Nach dem großen Bruderkrieg der Zwerge ist ein neuer Krieg in Karadesh aufgeflammt. Viele der Zwergenfestungen sind leer oder werden es bald sein. Von überall kommen Schatzsucher die sich an den sterbenden Zwergen bereichern wollen. Seit nunmehr 30 Jahren durchstreifen sie das Land auf der Suche nach Zwergenfestungen die sie ausrauben können.

Geographie und Besondere Orte

Das Land Karadesh kann vor allem durch eines charakterisiert werden- seine Gebirgszüge. Die Berge reichen bis weit über die Wolken, sie zu überqueren ist vielerorts unmöglich. Zwischen den Tälern ziehen sich jedoch breite Täler dahin in denen ganze Landschaften Platz finden.

Das Klima des Landes ist gemäßigt, die Sommer sind warm und die Winter kalt.

Die Nebelklauen

Im Süden des Landes erheben sich die Nebelklauen aus dem Boden. Ein Gebirge das selbst die restlichen Bergzüge von Karadesh in den Schatten stellt.

In den ständig von Nebeln und anderen Dünsten verhangenen Bergen leben viele verschiedene Sippen aus Gargylen. Die zwei verschiedenen Volksgruppen angehörenden Gargyle kämpfen ständig untereinander, und auch einzelne Sippen führen Krieg gegeneinander.

Die Bewohner, Persönlichkeiten und Organisationen

Mit den Schatzsuchern kam vor wenigen Jahrzehnten auch der Krieg nach Karadesh. Die Suche nach Schätzen in den Zwergenfestungen ist für die meisten weit schwieriger als sie sich dachten- die meisten Zwergenfestungen sind uneinnehmbar, selbst wenn sie von wenigen Bewohnern verteidigt werden. Andere wurden von ihren früheren Bewohnern geflutet um die Schätze nicht in falsche Hände geraten zu lassen.

Die Leidtragenden dieses Umstandes sind die Bewohner der Siedlungen in den Tälern. Ständig werden sie von marodierenden Banden überfallen und ihrer Vorräte beraubt. Den Überlebenden bleibt nun nichts anderes übrig als andere Dörfer auszurauben wenn sie nicht verhungern wollen.

Auf diese Weise ist Karadesh zu einer herunter gekommenen Gegend geworden. Die meisten Dörfer sind ein Schatten ihres früheren selbst oder existieren nicht mehr. Allein die Friedhöfe sind in den letzten Jahren gewachsen. Mit ihren kleinen Armeen überfallen Kriegsherren andere Schatzsucher oder löschen Dörfer bei der Suche nach Nahrung völlig aus.

Shalk von Adraschbar und die Menschenfresser

Shalk von Adraschbar ist ein Totenkrieger aus Adraschbar der auf einer Galeere der Elysier als Gladiator auf das Nordland kam. Totenkrieger wie Shalk wurden früher von den Drashal in Adraschbar für den Krieg gezüchtet. Sie ähneln einer Kreuzung aus einem Menschen und einem Wüstenhund.

Nachdem Shalk die Freiheit erlangt hatte sammelte er einige zwielichtige Gestalten um sich und zog nach Karadesh um auf Beutezug zu gehen. Im Laufe der Zeit schlossen sich ihm immer mehr Sterbliche an und heute ist Shalk einer der mächtigsten Kriegsherren Karadeshs. Berümt wurde Shalks Brut als sie als die Nahrung knapp war ein Dorf überfiel und alles verschlang- auch die Bewohner.

Drenan

Herrscher: Kriegsfürst Marak Drenan und Yashal te Ayay.

Rassen: Menschen.

Kulturstufe: Barbaisch.

Sprachen: Drashal, Mehen.

Berufe: Steppenkrieger, Halsabschneider.

Glauben: Der Geist.

Wirtschaft: Keine.

Das Land Drenan liegt an der Südöstlichen Grenze von Nashzar und wird von der Provinz der Familie Acay komplett eingegrenzt. Das Land ist karg, die meisten Einwohner arm. Sklaverei ist weit verbreitet in Drenan.

Geschichte

Die Geschichte Drenans ist nicht besonders gut aufgezeichnet. Bis vor etwa 200 Jahren bestand Drenan aus wenig mehr als einer kargen Steinlandschaft in der verschiedene Menschenstämme um die Vorherrschaft stritten.

Erst im Jahre 782 nT wurden die Stämme unter Kriegsfürst Drenan geeinigt nachdem sie das Land gegen mehrere einfallende Goblinsippen verteidigt hatten. Seit diesen Tagen hat der Stamm Drenan das Land in seiner Hand. Als die Elysier ihre Front östlich von Nashzar aufbauten kamen sie auch nach Drenan. Sie erkannten jedoch schnell das das Land ihnen wenig bot worum es sich zu kämpfen lohnte. Außerdem war die Bevölkerung so klein das jedes Kultivierungsprogramm reine Verschwendung gewesen wäre. Die Elysier unterhalten nun einen Protektor in Drenan der den Kriegsfürsten jederzeit ersetzen darf. Yashal te Acay wird nur von wenigen um diesen Posten beneidet.

Geographie und besondere Orte

Ein Sterblicher der durch Drenan wandert wird vor allem zwei Dinge finden- Sand und Stein. Das Land wird von zerklüfteten Felsformationen dominiert in deren Schluchten feiner, knöcheltiefer Sand liegt. Der Wind der durch die Steinpässe pfeift treibt den Sand in die Höhe, so liegt die Sichtweite in Drenan selten über wenigen Metern. Städte gibt es in Drenan kaum, die meisten Einwohner führen einen nomadischen Lebensstil und ziehen ständig durch das Land. Allein einige Dörfer die sich um Wasserstellen gebildet haben kann man in Drenan finden. Nur selten erreichen diese Dörfer jedoch ein hohes Alter, zu oft werden sie das Opfer von Sandstürmen oder von marodierenden Stämmen.

Marakad

Marakad ist die Hauptstadt Drenans, auch wenn sie die Bezeichnung kaum verdient hat. Etwa 2000 Bewohner leben in schäbigen Steinhütten hinter einer maroden Mauer aus rötlichem Sandstein. Im Zentrum der Stadt liegt der elysische Palast und die Burg des Kriegsfürsten Marak Drenan.

Die Bewohner, wichtige Personen und Organisationen

Die Bevölkerung Drenans teilt sich in zwei große Gruppen- Sklaven und Freie.

Die Yeleayprovinz

Herrscher: Ulbanir Aris Yeleay

Rassen: Menschen, Halborks, Elfen, andere nur in geringen Zahlen.

Kulturstufe: Entwickelt.

Sprachen: Drashal, Mehen, ElySION

Berufe: Landwirte, Sklaven

Glauben: Götterzirkel, Der Geist, Der Gottkaiser

Wirtschaft: Landwirtschaftsprodukte, Holz, Erze

Die Yeleayprovinz wird im Osten und Westen von zwei weiteren elysischen Provinzen und im Norden von den nicht eroberten Gebieten eingegrenzt. Im Süden wird die Provinz vom Weltenmeer begrenzt.

Die Provinz ist noch sehr jung- ihre größten Teile wurden erst vor etwa 50 bis 60 Jahren in einem rasant ablaufenden Feldzug erobert. Noch heute wächst sie im Norden immer weiter an. Dieses Wachstum geht jedoch nur noch langsam vonstatten, da viele Truppen an anderen Fronten, wie in Nashzar nötiger gebraucht werden.

Die Yeleayprovinz galt schon vor ihrer Eroberung durch die Elfen als ein fruchtbares Land. Auf den schier endlosen Ebenen lies sich schon immer leicht Landwirtschaft betreiben und die mächtigen Wälder lieferten gutes Bauholz. Mehrere große Ströme die das Land durchkreuzen machten den Transport von Waren und das Reisen seit jeher einfach.

Geschichte

Es gibt nur wenige frühgeschichtlichen Aufzeichnungen über diese Region- die meisten von ihnen wurden während des Weltenkrieges vernichtet. Die wenigen noch existierenden Dokumente weisen jedoch darauf hin das dieses Gebiet früher unter der Herrschaft eines der mächtigsten Drachen seiner Zeit stand- Te'Ei'Te'Kor. Diese schwarze Bestie gehörte der Gruppe der Solakay an und

überzog sein Land mit einem schwarzen Schatten des Bösen.

Nach dem Weltkrieg entstanden in dieser Region viele kleine Länder die größtenteils friedlich nebeneinander existierten. Allein Überfälle aus dem Nordosten und Raubzüge von den Piraten des Weltenmeeres unterbrachen den Frieden hin und wieder.

All das änderte sich schnell als die elysischen Eroberer in die Region kamen. Viele der kleinen Länder schlossen Allianzen untereinander um sich gegen die Invasoren zu stellen. Die Armeen die die relativ reichen Länder aushoben waren groß, gut ausgerüstet und so gut es in der kurzen Zeit ging ausgebildet.

Die kämpfenden Männer und Frauen waren jedoch nicht daran gewohnt für ihre Freiheit zu kämpfen, es hatte in den Leben ihrer Vorfahren nur selten Kriege gegeben. Kaum einer der Kämpfer hatte eine bemerkenswerte Kampferfahrung und Heldengeschichten aus großen Schlachten waren ihnen nicht bekannt. Die Geschichten von elfischen Truppen die die wehrlosen, daheim gebliebenen Familien malträtierten erreichten die Ohren der rekrutierten Truppen sehr schnell. Die Elfen waren grausam zu diesen Schutzlosen da sie wussten das es ihnen so am einfachsten Fallen würde den Widerstand der Allianzpartner zu brechen. Die Rechnung der Elfen ging auf und nach einem relativ kurzem Krieg war die Provinz erobert und wurde der Familie Yeley unterstellt.

Heute ist die Einstellung der Bewohner dieser Provinz ihren Herren gegenüber zweigeteilt. Zum einem gibt es diejenigen deren Heimat niemals hinter die elfische Front geriet. Diese sehen die Elysier einfach nur als neue und etwas strengere Herren an. Provinzbewohner der im Krieg geschliffenen Dörfer und Städte haben das wahre Gesicht ihrer neuen Herren gesehen- ein Gesicht das grausam und blutrünstig sein kann.

Geographie und besondere Orte

Der Süden der Yeleyprovinz wird von der Küste des Weltenmeeres geprägt. An den meisten Stellen besteht sie aus reinem, weißen Sand der sich zu weiten Dünen auftürmt. Hinter dieser Sandküste verwandelt sich das Land

in waldige Sümpfe die teilweise direkt in das Meer hinein ragen und hier das Aussehen der Küste prägen. Der Sumpfstreifen der sich im Süden der Provinz an der Küstenregion entlang zieht ist so breit das man mindestens fünf Tagesreisen benötigt um ihn zu durchqueren. Ein glücklicher Reisender kann jedoch seltene Schneisen aus festem Erde finden in denen er die Reise in nur zwei bis drei Tagen bewerkstelligen kann.

Das restliche Land wird von grünen Ebenen, sanften Hügeln und dichten Wäldern dominiert. Immer wieder durchziehen kleine, schroffe Gebirgszüge dieses idyllische Land. Einige große Flüsse, wie die Ron und die Elia fließen durch das Land, sie bilden die Grundlage für Waretransport und vieler Reisen durch die Provinz.

Die Fluburg

Die Fluburg liegt auf einer großen Landzunge im Süden der Provinz die in das Weltenmeer hinein ragt. Es heißt die Fluburg sei eine Alte Festung der Drashal die mit dem umliegenden Land bei einer Flutkatastrophe während des Weltkrieges in die tiefe gezogen wurde. Viele Abenteurer haben sich schon auf den Weg zur Fluburg gemacht- keiner ist jedoch bisher zurück gekehrt.

Die Erzzinnen

In diesem Gebirge im nordwesten der Provinz verstecken sich mehrere Erzminen die Metalle für private Händler und die Rüstschmiede der Elfen abbauen. In den hohen Bergen soll sich auch die Zwergenfestung Kaldarash sowie eine längst vergessene Festung der Drashal verstecken.

Der Moorwald

Dieser große Wald liegt im Zentrum der Provinz und steht fast nur auf sumpfigen Boden. Das Holz hat sich im Laufe der Jahrhunderte eine ausgeprägte Wasserresistenz angeeignet, weswegen es vor allem für den Bau von elysischen Kriegsschiffen gefragt ist.

Averon

Averon ist die Hauptstadt dieser Provinz. An ihrem Übergang in das Weltenmeer verwandelt sich die Ron in ein breites Flußdelta. Auf den vielen Inseln dieses Deltas ist

eine Stadt der Gegensätze entstanden. Auf einigen Inseln finden sich die Paläste der elysischen Elfen, reich und prunkvoll. Nur wenige Inseln weiter finden sich die schäbigen Hütten der Armen.

Delderon

„Kaum ein anderer Ort beschreibt das Elysische Kaiserreich so gut wie die Stadt Delderon, weißt du? In der Mitte leben die Elfen. Um sie herum ist das Licht und die Schönheit. Sie bauen Türme die bis in den Himmel reichen und widmen ihr leben sinnlicher Zerstreung. Dann kommt erst einmal ein hohe Mauer, weißt du? Hinter dieser Mauer leben dann wir. Der Rest, der Abschaum. Wenn es nach den Elfen geht können wir alle vor die Hunde gehen. Weißt du, ich habe heute zwei kleine Kinder in den Randbezirken gesehen. Sie haben um Essen gebettelt, und das hatten sie auch bitter nötig. Ich frage mich aus wie vielen Gängen diese alte Hexe Alsia wohl heute gewählt hat...“

- Ronsch- Halborkbarde und Widerstandskämpfer -

Delderon war die letzte große Stadt die von den Elfen in ihrem Feldzug in dieser Region angegriffen wurde. In den letzten Tagen des Krieges wurde sie dem Erboden gleich gemacht. Seit dieser Zerstörung vor etwa 50 Jahren ist eine neue Stadt entstanden. Im Zentrum befindet sich ein mächtiger Elysischer Palast, dessen höchsten Türme sich immer noch im Bau befinden.

Um den Palast der Elfen drängen sich die Häuser der nicht elfischen Bewohner der Stadt. Sie haben ihre Behausungen teilweise aus den Trümmerresten der alten Stadt gebaut oder diese einfach unter sich begraben.

Die Bewohner, wichtige Personen und Organisationen

Die Bewohner der Yeleayprovinz waren einst ein friedliebendes Volk. In den Jahrhunderte des Friedens in denen ihre Vorfahren lebten verschwanden fast alle Aspekte der Kriegsverherrlichung aus der Kultur.

Der Angriff der Elfen änderte viel daran. Das grauen des Krieges zog viele der damaligen Kämpfer und Bewohner in tiefe Depressionen, die Bewohner Yeleays verabscheuen den Krieg nun wirklich.

Trotzdem sind ihre Kinder der ständigen Propaganda der Elysier ausgesetzt, und immer wieder ziehen tausende von ihnen zu weit entfernten Schlachtfeldern. So treibt sich ein breiter Keil zwischen Eltern und Kinder Yeleays. Die Eltern stehen ihren Eroberern noch immer Misstrauisch gegenüber während ihre Kinder jedem Befehl der Elfen folgen.

Alsia Aris Yeleay

Alsia ist die Frau von Ulbanir Aris Yeleay, dem Herrscher über diese nordländische Provinz der Yeleayfamilie.

Schon seit mehreren Jahren lebt sie von ihrem Mann getrennt in Delderon. Dies soll es ihr leichter ermöglichen die nördlicheren Gebiete der Provinzfür ihren Mann zu verwalten. Es ist verwunderlich das unter ihrer Herrschaft die Provinz immer weiter an den Rand des Chaos getrieben wird. Der Widerstand ist in ihrem Einflussbereich so groß wie in keiner anderen Provinz und immer wieder streben Kulte der Drachen oder Götterzirkel nach der Macht.

Alsia ist eine strenge Herrscherin und verlangt von ihren Untergebenen absoluten Gehorsam und bedingungslose Unterwerfung. Verbrechen und Fehler bestraft sie hart und grausam, oft mit dem Tod. Allein ihren elfischen Untergebenen ist sie nachsichtig gegenüber und viele Nutzen den Spielraum den sie ihnen lässt schamlos aus um das gemeine Volk zu terrorisieren.

Wie viele Elfen des Hauses Yeleay wird Alisa von roher Gewalt in den Bann gezogen. Hin und wieder genießt sie deswegen die Besuche in der Arena Delderons, versteckt ihre Euphorie jedoch unter einer Maske des Ekels gegenüber der dort gezeigten Brutalität.

Die Kralle Te'El'Te'Kors

„Der Angeklagte behauptet nach der Feldarbeit mit seinem Sohn nach Hause gekommen zu sein. Seine Frau und die beiden Töchter lagen vor ihm in der Küche, als er die Tür öffnete. Der Angeklagte behauptet seine Frau wäre zerhackt worden und mit ihrem Blut hätte ein Unbekannter groteske Zeichen an die Wände gekritzelt. Er sagt ausserdem seine beiden Töchter wären fast vollständig zerfetzt oder gegessen worden.

Der Angeklagte und sein Sohn sind offensichtlich Anhänger eines aktiven Reltheakultes. Aufgrund dieser Tatsache und

dem Mord Frau und Kindern werden der Angeklagte und sein Sohn zum öffentlichen Tode durch das Los verurteilt. Zur Urteilsvollstreckung soll das anwesende Volk erinnert werden was für eine Sünde es begeht wenn es dem Gottkaiser entsagt. “

- Protokoll einer Gerichtsverhandlung zu Delderon -

Bei der Kralle handelt es sich um einen dunklen Kult dessen Anhänger den früheren Herrscher über die Region der Yeleayprovinz anbeten. Bei diesem Wesen handelt es sich um den schwarzen Drachen Te'El'Te'Kor.

Immer wieder behaupten Bauern einzelne Drais oder andere dunkle Gestalten gesehen zu haben die im Auftrag des Kultes ihrem Tagwerk nachgehen.

Der Widerstand

In kaum einer anderen Elfenprovinz ist der Widerstand so stark wie in der von Yeleay. Dies hat zwei Gründe. Zu erst scheint vor allem Alsia Aris Yeleay den Widerstand in gewisser Weise zu dulden, große Erfolge gegen diese Organisation sind unter ihrer Leitung noch nicht geglückt. Andererseits steht den Elfen von Yeleay auch nicht viel zur Verfügung mit dem sie gegen den Widerstand vorgehen könnten. Die meisten Truppen werden an anderen Fronten, vor allem in Nashzar, benötigt, und die wenigen verbleibenden Kämpfer werden meistens als Wachen für die Behausungen der adligen Elfen abgestellt.

Wie fast überall operiert der Widerstand in kleinen Gruppen die oft ohne Koordination untereinander arbeiten. Groß angelegte Kampagnen gibt es nicht, meistens werden nur einzelne Konvois oder kleine Außenposten der Elfen überfallen.

Mäthruk

Mäthruk ist eine der wichtigsten Personen des Widerstandes in dieser Provinz. Er ist ein Halbork der die normale Lebensspanne seines Volkes bereits lange hinter sich gelassen hat.

Obwohl der Widerstand überall nur in kleinen, unabhängigen Zellen operiert weiß Mäthruk doch wie er die meisten dieser Zellen erreichen oder mobilisieren kann. Er

wird von fast allen Widerstandskämpfern verehrt da er bei der Gründung der Organisation maßgeblich beteiligt war. Im Laufe seines Lebens ist Mäthruk ein verbitterter Halbork geworden. Zu viele seiner Freunde und Mitstreiter wurden schon vor seinen Augen getötet, nur er wurde immer wider vor den Häschern der Elfen gerettet- meist durch das Opfer vieler junger Streiter. Mäthruk wünscht sich auf seine alten Tage nicht mehr als im Zweikampf gegen einen Feind zu sterben, einen Gefallen den ihm seine Mitstreiter jedoch nicht tun werden.

Die Provinz Eleaylas

Herrscher: Yishan Aris te Eleay

Rassen: Menschen, Halbfelfen, Elfen, andere nur in geringen Zahlen.

Kulturstufen: Entwickelt.

Sprachen: Drashal, Mehen, ElySION

Berufe: Landwirte, Sklaven, Händler, Gelehrte

Glauben: Der Gottkaiser

Wirtschaft: Landwirtschaftsprodukte, Technik, Sklaven

Die Provinz Eleaylas war die erste Provinz die die Kaiserelfen auf dem Nordland eroberten. Somit ist sie auch die erste Provinz überhaupt die die Elfen ihr eigen nennen konnten.

Die heutigen Gebiete der Provinz wurden vor etwa 300 Jahren endgültig eingenommen, seitdem ist hier der Einfluss der elfischen Kultur und Herrschaft immer stärker geworden.

Geschichte

Ähnlich den elysischen Inseln war auch diese Region eine Hochburg der Drashalkultur. Noch heute lassen sich an vielen Orten alte Drashalfestungen und andere Überbleibsel aus alter Zeit finden. Die meisten sind nur noch Ruinen, einige sind jedoch bestens erhalten und dienen den Elfen bei Forschungsaufgaben und zu anderen Zwecken. Wahrscheinlich gibt es in abgeschiedenen Wäldern und Höhlen immer noch Eingänge in die verborgenen Katakomben der alten Herrscherrasse, Eingänge die bis heute nicht entdeckt wurden.

Der Weltkrieg traf diese Region besonders hart. Als ehemalige Heimat vieler Drachen waren hier kleine Staaten entstanden die sich in ihren Sitten und Gebräuchen erheblich voneinander unterschieden. Schon immer waren die Bewohner ein kriegerisches Volk, da schon vor den Drashal die Drachen in dieser Region andauernd Krieg geführt hatten.

Im Weltkrieg trieben die Drashal und Kriegsfürsten ihre Untertanen in eine Schlacht nach der anderen. Im Kampf gegen andere Drashale, freie Länder und Rebellen ließen abertausende ihre Leben.

Als der Weltkrieg abebbte war nur verbrannte Erde übrig geblieben. Nur noch wenige Drashale klammerten sich an die Herrschaft, die anderen waren durch die Kriegsfürsten abgelöst worden.

Der Invasion durch die Elfen hatten die Drashal und die Kriegsfürsten nicht mehr viel entgegen zu setzen. Die meisten ihrer Armeen waren abgekämpft und völlig ausgeblutet. In den ersten Jahren nahmen die Elfen so viel Gebiete ein wie nur noch selten in ihrer Geschichte. Für die Bewohner änderte sich nach dem Krieg zu erst nicht viel. Die grausame Herrschaft der Drashal oder der Kriegsfürsten wurde durch die nur wenig andere Herrschaft der Elfen abgelöst. Das Kämpfen war für die Männer und Frauen des Landes lange noch nicht vorbei, sie starben weiter in den Provinz oder Sklavenheeren ihrer neuen Herren.

Im Laufe der Jahrhunderte brachten die Elfen jedoch immer mehr Wohlstand in die Region, und so werden die Elfen hier so ehrlich akzeptiert wie sonst nirgends auf Freeya.

Geographie und besondere Orte

Im Süden ähnelt das Land sehr den elysischen Inseln, was wenig verwundert da deren nördliche Ausläufer des Inselstaates nur wenige Seetagesreisen entfernt sind. An der Küste ist das Wetter mild, selbst im Winter schneit es fast nie. Je weiter man in das Land vordringt desto trockener und stabiler wird das Klima, der sprunghafte Einfluß des Meeres fehlt hier. Im Norden wird das Klima kälter, es gleicht sich dem kalten vorherrschenden Einfluß im ganzen Nordland an.

Die Landschaft wird von unterschiedlichen Formen geprägt. Im Süden herrschten einst Wälder vor in denen sich tropische und gemäßigte Waldformen vermischten. Große Teile dieser Wälder sind heute zu fruchtbarem Ackerland geworden.

Weiter im Norden wird das Gebiet hügeliger und der Boden verwandelt sich in eine trockene Graslandschaft aus der nur vereinzelte knorrige Bäume wachsen. Die dichten Wälder gibt es hier immer noch, man findet sie jedoch nur auf Berghängen und auf den größten Hügeln.

Hinter dem Dashylgebirge setzt sich die vorherrschende Landschaftsform des Nordlandes durch, dichte Wälder bedecken den Boden der immer wieder von kleinen Gebirgszügen durchzogen wird.

Das Dashylgebirge

Im Zentrum der Provinz erhebt sich ein majestätischer Gebirgskamm der sie in zwei Hälften teilt. Hier erwarteten im Jahre 238 nT mehrere vereinte Heere der Drashal die Invasoren aus ElySION. Anführer der elfischen Truppen war Dashyl Aris te Acay. Er führte seine Truppen in einem kurzen aber heftigen Krieg gegen die Verteidiger. Die eingegrabenen Heere der Drashal wurden innerhalb eines Jahres aufgerieben, ungezählte elysische Sklavenheere fanden den Tod.

Dashyl wurde als Held gefeiert, er hatte eine Schlacht innerhalb eines Jahres gewonnen mit deren baldigen Ende niemand gerechnet hatte. Es heißt heute Dashyl wäre ein Arishtael- eine Wiedergeburt des Erstgeborenen- gewesen. Dieses Gerücht konnte jedoch nie bewiesen werden da der Feldherr in einer der letzten Schlachten getötet und unter gewaltigen Erdmassen neben seinen Soldaten begraben wurde.

Der Wall von Dashyl und die Hochstraßen

Nach dem schnellen Sieg des Heeres des Dashyl in den Bergen fehlte es dem elysischen Kaiserreich zunächst an Truppen um den Kampf weiter in das Land zu tragen. Die neu eroberten Gebiete hätten nicht mehr gefestigt werden können. Die verbleibenden Soldaten errichteten also mit der Unterstützung tausender Sklaven einen Wall durch das Dashylgebirge um die Position der Kaiserelfen zu sichern.

Der Wall zieht sich heute von einer Küste zur anderen und gilt als letzte Verteidigungslinie der elysischen Elfen gegen mögliche Invasoren. Er ist ein Wall der wohl nie von feindlichen Truppen erreicht werden wird.

Als immer mehr Gebiete im Nordland errichtet wurden ließen elfische Bauherren Straßen durch das Gebirge bauen die durch majestätische Tore des Walls führten. Auf diesen Straßen ist es einfach ganze Heere schnell zu bewegen meistens werden sie jedoch von Händlern benutzt.

Elshalay

Kurz nach den Kämpfen um das Gebirge von Dashyl wurde diese Stadt nördlich des Dashylgebirges gegründet. Heute hat sie sich zu einer Hochburg der Elysischen Kultur entwickelt, viele elfischen Familien haben hier zumindest einen kleinen Palast errichtet.

Das besondere an der Stadt Elshalay ist das Elysische Museum. In dem riesigen Bau der jedes Jahr um neue Flügel und Türme erweitert wird kann man Exponate aus allen Teilen Freeyas finden. Fast alle Räume sind auch für elyische Bürger zugänglich.

Jedes Jahr pilgern Glaubenskinder des Gottkaisers nach Elshalay um sich von der Größe des elysischen Reiches blenden zu lassen die hier so deutlich zur Schau gestellt wird.

„Das elyische Museum ist einer der wundersamsten Orte auf ganz Freeya. Nun eigentlich ist es ganz Freeya irgendwie. Totenmasken aus Adraschbar, Runenschwerter aus ElySION, Eisrüstungen aus den Eiswüsten, sogar den Schädel eines Tschoch'ii'nacks findet man dort. Geh durch diese Hallen und dann sage mir das du nicht stolz bist zum Kaiserreich zu gehören...“

- Renash, Halbelfischer Priester des Gottkaisers -

Die Bewohner, wichtige Personen und Organisationen

Das Volk Eleaylas teilt sich in zwei Gruppen. Zur ersten gehören die elfischen Besatzer. Im Laufe der Jahrhunderte haben nicht wenige Familien in diesem Land Villen errichtet oder ganze Paläste gebaut. Vor allem die Familie Eleay unterhält immer noch Kriegsschulen und Kasernen die

früher wegen ihrer Fronnähe sehr wichtig waren. Heute hat sich die Front verlagert, wegen ihrer alten Tradition werden die Einrichtungen immer noch unterhalten.

Die zweite Gruppe sind diejenigen die unter dem Joch der Elfen leben. Viele Bewohner gelten als Bürger ElySIONs ein Status der weit besser als der eines Sklaven ist. Trotzdem unterstehen sie vielen Pflichten und ihr ganzes Leben wird von den Elfen aus ElySION beherrscht. So wird zum Beispiel jedes zweite Kind schon in jungen Jahren von den Elfen geholt um zum Soldaten ausgebildet zu werden, in schweren Kriegszeiten wird alles von den Elfen kaserniert was sich nicht schnell genug verstecken kann.

Fil'hadar

Herrscher: Der Rat und Protektor Rishal te Necay

Rassen: Menschen, Elfen, Halbelfen, Gnome.

Kulturstufe: Primitiv.

Sprachen: Drashal, Mehen.

Berufe: Wehrbauern.

Glauben: Die Götterzirkel.

Wirtschaft: Landwirtschaft.

Im heutigen Fil'hadar lebten früher einige der mächtigsten Drashal. Selbst nach dem Weltenkrieg vermutete man von einigen Adligen weiterhin einst Diener der Drachen gewesen zu sein.

Geschichte

Die Geschichtsschreiber des Landes kenne keine Zeit in denen ihr Land nicht von den Drachen beherrscht wurde. Mit dem verschwinden der Drachen übernahmen auch in diesem Land die Drashal die Vorherrschaft.

Anders als in den meisten Regionen Freeyas waren die Drashal Fil'hadars jedoch disziplinierte Krieger, die weit weniger der Dekadenz anheim fielen. Doch auch über sie kam der Weltenkrieg und verdrängte sie aus ihren Machtpositionen. Bis heute wird jedoch behauptet das einige Drashal dem Pöbel entkamen und sich im Laufe der Zeit wieder in Machtpositionen hinein arbeiteten.

Von einigen Adligen des Landes wird bis heute behauptet sie seien Drashal aus grauer Vorzeit. Außerdem sollen mächtige Wesen durch die Sümpfe ziehen, Drashal die sich

im Sumpf verkrochen haben und in dem Wahnsinn dem sie langsam anheim vielen ewige Rache schworen.

Als sich die ersten elysischen Truppen auf die Grenzen des Landes zu bewegen erkannte der herrschende Rat schnell das ein Krieg gegen ElySION wenig Sinn machen würde. Das Land verbündete sich deswegen offiziell mit dem Kaiserreich, sehr zum Missfallen manch eines Bewohners und der umliegenden Länder.

Seit diesen Tagen herrscht neben des Rates von Fil'hadar noch ein Protektor aus ElySION und die elfische Inquisition zieht durch die Sümpfe auf der Suche nach noch lebenden Drashal.

Geographie und besondere Orte

„Das ganze Land ist ein einziges Dreckloch! Es gibt keine festen Straßen, nicht einmal so etwas wie feste Felder. Wo man auch ist, man steht bis zu den Knien im Schlamm, oder in Schlimmerem.

Und vergiss die Geschichten vom Aufrechten Fil'hadar. Sie mögen gute Kämpfer sein diese Sumpfmenschen, aber sie sind auch brutal und von einer Engstirnigkeit die ihresgleichen sucht. Sie trinken zu viel und ihre Lieder klingen wie das Gebrüll einer Schlacht.

Nirgends ist es so leicht in eine Schlägerei zu geraten wie in Fil'hadar. Aber wenigstens fällt man ja weich, egal wo man fällt...“

- Tranak, Händler aus Bethem -

Fil'hadar liegt im südwesten des Nordlandes, südlich der Provinz Makesh. Das Land hat nur wenig Küstenregionen weswegen es nur selten Handel mit anderen Nationen getrieben hat. Hinter der Küste ist das Land sumpfig und von Wäldern bedeckt. Meistens stehen die hohen majestätischen Baumriesen in sumpfigen Boden, ihre oberirdischen Wurzeln machen jedem Reisenden das vorankommen schwer. Bis zu den Grenzen im Nordosten erstreckt sich diese Landschaftsform die nur selten von dünnen Streifen aus ebener Erde durchbrochen werden. Diese trockenen Streifen werden von den Bewohnern Fil'hadars oft als Straßen verwendet.

Die Dörfer der Einöde

Fast alle Bewohner Fil'hadars leben in kleinen Dörfern die meist einige Tagesreisen voneinander entfernt liegen. Die Hütten und Häuser werden meistens auf Hölzernen Gerüsten errichtet um sie vor der Nässe des Bodens und den wilden Tieren der Sümpfe zu schützen.

Die Drachenbäume und Gnomgemeinschaften

In Fil'hadar wachsen die größten Bäume des ganzen Nordlandes, die Drachenbäume, in großer Zahl. Sie sind selbst hier noch selten können im Vergleich zum restlichen Nordland noch recht häufig gefunden werden. Viele der alten Drachenbäume werden von ganzen Gnomgemeinschaften bewohnt. Die Gnome leben in kleinen Häusern im Wipfeln des Baumes und in Höhlen zwischen den Wurzeln. Einige Bäume sind sogar so groß das die Gnome ihre Wohnräume und Werkstätten direkt in den Stamm gebaut haben.

Andere der alten Drachenbäume sind zu Kultstätten des Bösen geworden. Immer wieder werden Bäume gefunden in deren Rinde alte Runen geschnitten wurden und an deren Ästen unheilige Fetische hängen.

Die Bewohner, Persönlichkeiten und Organisationen

Die Bewohner Fil'hadars sind seit jeher ein diszipliniertes und wehrhaftes Volk. Kinder lernen schon in jungen Jahren den Umgang mit verschiedenen Waffen und wie sie in den sumpfigen Wäldern überleben können.

Diese Erziehung liegt an dem hohen Monstergehalt der Wälder des Landes, hier leben gefährliche Großspinnen, Sumpfhexen und in der letzten Zeit wurden immer öfter schwarze Draien gesichtet. Für diese Bestien sind die abgeschiedenen Dörfer ein gefundenes Fressen, die Sümpfe ein sicheres Rückzuggebiet.

Obwohl sich sämtliche Dörfer des Landes ständig auf einen Kampf gegen die Wesen des Sumpfes vorbereiten werden jedes Jahr Dörfer vernichtet. Die Bewohner sterben entweder im Kampf um ihre Heimat, werden von ihren Feinden verschleppt oder irren heimatlos durch den Sumpf.

Die Grauen

In den Sümpfen des Landes leben eine große Zahl wilder Elfensippen. Diese benutzen einen besonderen Schlamm um ihre Haut zu tarnen. Dieser auf ihrer Haut getrocknete Schlamm lässt sich selbst von Wasser nur schwer abwaschen und bildet eine besonders gute Tarnung gegen Entdeckung.

Die Grauen haben sehr unterschiedliche Verbindungen zu den Bewohnern des Landes. Entweder sie handeln mit ihnen und verschaffen ihnen so Kräuter und Tierhäute aus den Sümpfen oder sie überfallen sie um mit der Beute ihr Leben einfacher zu gestalten.

Einige Bewohner des Landes behaupten das einige Elfenstämme immer noch zu ihren alten Herren- den Drashal- stehen und diese noch immer wie Götter verehren. Für die Inquisitoren des Kaiserreiches sind Grauen ein Schandfleck auf der Ehre der elfischen Rasse. Sie betrachten die Sumpffeln als wenig mehr als Tiere und haben schon oft Jagdtrupps in den Sumpf organisiert.

Der Rat

Schon immer wurde Fil'hadar von einem Rat regiert. Dieser Rat setzt sich aus den Adligen, oder deren Vertretern, jeder Region des Landes zusammen. Seit der Allianz mit dem elysischen Kaiserreich regiert der Rat neben dem Protektor. Dieser hört normalerweise auf den Rat und hält sich an dessen Wünsche ist aber durchaus berechtigt das Land ohne den Rat zu herrschen und Entscheidungen zu treffen.

Die Jäger

Die Jäger rekrutieren sich fast nur aus Sterblichen deren Familien von den Bestien des Sumpfes getötet wurden. Nachdem sie eine anstrengende und gefährliche Ausbildung hinter sich gebracht haben ziehen sie durch das Land um Rache an denen zu üben die ihr Leben für immer veränderten.

Shaytasa

Herrscher: Die Shaysir.

Rassen: Elfen, Halbelfen.

Kulturstufen: Entwickelt.

Sprachen: Shay.

Berufe: Landwirte, Kunsthandwerker, Gelehrte, Krieger, Magier.

Glauben: Der Erstgeborene und der Geist.

Wirtschaft: Kunsthandwerk, Bögen.

Dieser dichte Wald hinter der Grenze Fil'hadars wird manchmal fälschlicherweise als das zweite ElySION bezeichnet, da er fast ausschließlich von Elfen bewohnt wird. Kein Begriff könnte jedoch weiter von der Wahrheit entfernt sein. Die Elfen Shaytasa sind Exoditen aus ElySION und anderen Regionen Freeyas. Sie leben ein ertümliches Leben, ähnlich wie die kleinen Elfenstämme in barbarischen Gegenden.

Im Wald von Shaytasa hat sich jedoch nicht ein kleiner barbarischer Stamm, sondern eine eigene kulturell weit fortgeschrittene Nation entwickelt die in Harmonie mit der Natur lebt.

Viele wilde Elfen sehen Shaytasa als das Zentrum der Elfenkultur an und sind bemüht Vertreter in der Nähe der Shaysir, der Herrscher von Shaytasa, zu haben. Natürlich ist Shaytasa vor allem deswegen ein Dorn im Auge der ElySIer. Die Shaysir selbst verabscheuen die Lebensart der kaiserlichen Elfen. Es ist nur eine Frage der Zeit bis ein Krieg Elf gegen Elf in diesem alten Wald entflammen wird. Bis heute hat der Wald jedoch noch allen Angriffen von außerhalb stand gehalten, auch wenn keiner dieser Angriffe von den ElySIern geführt wurde.

Geschichte

Shaytasa erlangte seine Souveränität erst vor knappen 400 Jahren. Schon kurz nach der Gründung des elysischen Kaiserreiches waren die ersten Elfen in den Wald gezogen, vor allem solche die immer weiter fortschreitenden Sinneswandel zur Dekadenz in ElySION nicht unterstützen wollten. Seit diesen Tagen stieg die Elfenpopulation des Waldes immer weiter, er blieb aber immer ein Teil Fil'hadars. Im Jahre 586 nT der elysischen Zeitrechnung riefen die Shaysir das unabhängige Shaytasa aus, ein Akt der in Fil'hadar für großen Aufruhr sorgte. Die Antwort Fil'hadars kam bald. Truppen zogen in den Wald um ihn von den Elfen zu säubern die ihn seit einem

halben Jahrtausend bewohnten. Die Soldaten Fil'hadars waren jedoch kein Gegner für die heimischen Elfen die den Wald wie ihren eigenen Garten kannten. Bald stellte der Rat Fil'hadars den Krieg gegen die Elfen ein. Er kostete zu viele Opfer und der Wald war nicht wirklich wichtig für die Wirtschaft von Fil'hadar. Noch immer werden einzelne Angriffe gegen Shaytasa geführt in denen einzelne am Waldrand liegende Elfendörfer angegriffen und vernichtet werden. Die Elfen Shaytasas antworten stets mit rascher Gewalt, nur selten kehren die Soldaten Fil'hadars von diesen Raubzügen zurück.

Geographie und besondere Orte

Shaytasa wird komplett von Wald bedeckt. Die Grenzen des Landes enden dort wo der dichte Wald aufhört. Der Wald ist dicht gewachsen und nur ein geübter Waldläufer kann ihn zügig durchqueren. Die Elfen Shaytasas haben Pfade angelegt die durch den Wald führen. Diese sind jedoch gut versteckt und werden ständig von Waldläufern und Holzelementaren bewacht. Jeder Reisende nichtelfischer Abstammung wird schnell festgesetzt und nach Shaytil gebracht, wo über sein Schicksal entschieden wird. Die wenigsten unerwünschten Eindringlinge sind bisher zurück gekehrt, obwohl es heißt das die Elfen gefangene Sterbliche in kleinen Enklaven innerhalb des Waldes ansiedeln.

Shaytil

Shaytil ist die Hauptstadt Shaytasas. Hier leben mehrere Tausend Elfen, allesamt in Häusern die in die Kronen vieler tausend Bäume integriert wurden. Die Stadt erstreckt sich über ein weites Territorium und selbst wenn er sich in ihrem Zentrum befindet wird ein Reisender der am Boden wandert nur wenig von dem Leben über ihm bemerken.

Der Arachwald

Im Nordosten des Waldes von Shaytasa geht dieser in den Arachwald über. Dieser Wald wird fast nur von Spinnen aller Größen und Arten bewohnt und spiegelt dies in seinem aussehen wieder. Große Teile des Waldes haben ihr Laub und ihr Unterholz verloren, Spinnennetze haben diese Pflanzen ersetzt.

Die Elfen Shaytasa haben nur wenig mit dem Wald zu tun. Nur hin und wieder müssen sie marodierende Riesenspinnen aus ihrem eigenen Wald vertreiben. Hin und wieder machen sich Abenteurer und Expeditionen auf um den Wald zu erforschen und nach den Ruinen des Drachenpalastes von Arnchanach, dem Spinnendrachen, zu suchen. Auch aufgrund der Netze kommen immer wieder Fremde in den Wald. Da die Spinnenseide einiger Spinnenarten zu Stoff gewebt eine teure Handelsware ist, durchforsten immer wieder Schatzsucher den Wald um zwischen den unendlich vielen Spinnen nach brauchbaren Netzen zu suchen. Auch die Elfen Shaytasas gehen hin und wieder auf die Suche nach Spinnennetzen um besonders feine Kleider aus ihnen zu nähen.

Die Bewohner, Persönlichkeiten und Organisationen

Die Elfen Shaytasas führen einen Lebensstil der auf den Frieden ausgerichtet ist. Obwohl sie oft als Wildelfen bezeichnet werden hat ihre Kultur kaum etwas von der anderer barbarischen Horden des Nordlandes. Die Dörfer und Städte Shaytasas stehen dem Glanz der elysischen Paläste in Nichts nach, auch wenn sie mit natürlicheren Effekten locken. Jede arbeit wird von den Elfen als Kunstform betrachtet. Selbst das anbauen von Gemüse das in den Baumkronen angepflanzt wird genauso geachtet wie das Jagen oder der Beruf des Kriegers. Die Elfen Shaytasas schaffen jedoch auch greifbare Kunst. Unter ihnen sind begnadete Zeichner und Musiker. Kleider aus Shaytasa sind auf ganz Freeya als Kunstschätze begehrt, aber nur über Schmugglerwege zu bekommen. Trotz ihres friedlichen Lebensstils sind die Elfen des Waldes sich bewusst das sie von Feinden und Neidern umgeben sind. Jeder Elf ist geübt im Umgang mit Schwert und Bogen und selbst die Kinder können in Kriegszeiten zu gefährlichen Heckenschützen werden.

Die Shaysir

Die Shaysir, ein Rat alter und weiser Elfen herrscht über die Waldnation. Sie vertreten die Meinung das das Volk der

Elfen abseits anderer Völker leben sollte. Anders als die Elysier glauben die Shaysir und ihre Anhänger jedoch nicht das Elfen den anderen Völkern überlegen sind. Vielmehr glauben sie das ein Elf in seinem langen Leben sehr viel erreichen kann wenn er sich nicht an das Leben von kurzlebigen Völkern anpassen muss. Sie predigen das das Volk der Elfen dem alten Weg entsagen muss um für sich in Harmonie zu leben.

Die Shaysir haben wenig Verständnis für solche die nicht ihren Glauben teilen. Sie lassen sich zwar auf Gesinnungsdiskussionen ein, dulden aber keine Grundsatzabweichungen. Von Bewohnern des Waldes die sich ihrem Willen widersetzen wird erwartet das sie den Wald verlassen.

- ?? Teile deinen Lebensweg nur mit anderen Shay, die Neshay ermüden auf ihm zu schnell.
- ?? Versuche Perfektion in dem was du tust zu erlangen.
- ?? Ergieb dich nicht der Illusion die Perfektion erreicht zu haben, denn Perfektion ist Stillstand.
- ?? Ein unruhiger Geist ist dein größter Feind.

Die Treshar

Die elfen Shaytasas leben im absoluten Einklang mit der Natur. Es heißt einige Elfen erhalten solch einen tiefen Eindruck in die Art des Waldes das sie sich selbst mit den Bäumen verbinden können. Den Geschichten zufolge können sich diese Elfen mit Bäumen verschmelzen oder Borke auf ihrer Haut wachsen lassen um sich zu schützen.

Die Provinz von Makesh

Herrscher: Estilia Aris te Eleay

Rassen: Menschen, Halbelfen, Halborks, Elfen, andere nur in geringen Zahlen.

Kulturstufe: Barbarisch.

Sprachen: Drashal, Mehen, Elysion

Berufe: Sklaven, Soldaten, Jäger, Sammler.

Glauben: Der Gottkaiser

Wirtschaft: Krieg, Erze.

Noch vor 50 Jahren war die Makeshprovinz nur kleiner Außenposten an der nordwestlichen Küste des Nordlandes.

Nachdem jedoch der Widerstand hier geboren wurde vergrößerten die Elfen ihren Einfluss im beeindruckenden Maßstab.

Geschichte

„Als ich damals in den Minen arbeitete hätte ich nie gedacht das ich helfen würde den Grundstein zu so etwas wunderbaren und doch schrecklichen zu legen. Damals war ich jung und voller Tatendrang.

Der erste Kampf gegen unsere grausamen Herren entwickelte sich ganz von allein, ich tat nichts dazu.

Plötzlich hatte ich einfach einen Elfen mit der Spitzhacke erschlagen. Keine Stunde später war ich zu einem großem Führer geworden, ich kann mich bis heute nicht mehr erinnern wie. An diesem Tag sah ich viel Blutvergießen, ich sah viele Freunde sterben. Hätte ich gewußt wie viel Blut noch auf meinen Befehl fließen würde, wie viele meiner Freunde noch sterben würden, ich weiß nicht ob ich die Spitzhacke dann erhoben hätte...“

- Mäthruk, Mitgründer des Widerstandes –

Vor dem Weltenkrieg befanden sich wie im Norden einige große, jedoch wenig einflußreiche Drachenstaaten. Unter der Herrschaft der Drashal änderte nicht viel daran.

Der Weltenkrieg erreichte die abgeschiedenen Wälder erst sehr spät. Als die Inseln von Elysion längst befreit waren begannen auch hier die ersten Kriege. Die dekadenten Drashal hatten den Kriegern der hier lebenden Barbarenstämme wenig entgegen zu setzen. Nach dem Krieg lebten die vielen kleinen Stämme und Nationen vor sich hin, führten Krieg gegeneinander und trieben Handel. Im Jahre 873 nT erreichten jedoch die ersten elysischen Invasoren diese Region. Sie eroberten nur wenig. Gerade genug Land um später einen Brückenkopf für eine Invasion bilden zu können eigneten sie sich an. Auf diesem Land errichteten sie einige Festungen und einen Hafen der elysischen Schiffen als Anlaufpunkt dienen sollte. Auch einige Bergwerke wurden in den hohen Bergen der Umgebung errichtet.

Im großen und ganzen ließen die umliegenden Nationen und Stämme sich diesen Aufmarsch gefallen, die wenigsten

hatten Mittel um eine Opposition zu den Elfen zu bilden. Nur hin und wieder zogen einzelne Stämme auf Raubzügen gegen die Elfen.

All das änderte sich als im Jahre 947 ein großer Sklavenaufstand durch eines der Bergwerke zog. In diesen Tagen wurde der Widerstand geboren. In den kommenden Jahren vereinten Tharnpriester viele der kleinen Stämme und Nationen und machte ihnen die Gefahr die das Elysische Kaiserreich für Freeya darstellt bewusst. Die vereinten Stämme zogen gegen die elfischen Invasoren. Das Kaiserreich reagierte jedoch prompt und schickte mehr Truppen in die Region- der Aufstand wurde im Jahre 951 zerschlagen. Seitdem versuchen die Herrscher der Provinz möglichst weit in das Land hinein zu stoßen um all die zu Bestrafen die sich einst gegen sie verschworen. In diesem Vorhaben kommen sie jedoch nur langsam voran da die meisten Soldaten des Kaiserreiches zur Zeit in anderen Regionen benötigt werden.

Geographie und besondere Orte

Wie überall im Nordwesten des Nordlandes wird auch hier das Land von tiefen Wäldern, hohen Bergen und zerklüftetem Gelände dominiert.

Das Klima ist kühl, die Sommer sind mild und die Winter hart.

Die Küste der Provinz besteht aus hohen Klippen die sich weit in das Meer hinein ziehen, nur geübte Navigatoren können die Häfen der Provinz erreichen.

Die Bewohner, Persönlichkeiten und Organisationen

Die Provinz von Makesh ist nur dünn besiedelt. Die meisten Bewohner sind Sklaven der Elfen die in den vielen Bergwerken bis zu ihrem Tod nach Erz schürfen. Die zweitgrößte Gruppe der Bewohner wird durch die Soldaten ausgemacht die die Grenzen der Provinz patrouillieren oder wichtige strategische Punkte bewachen. Hin und wieder werden sie auch eingesetzt um gegen Stämme vorzugehen die es gewagt haben gegen das Kaiserreich vorzugehen. Auch einige der barbarischen Stämme leben noch in der Provinz. Ein großer Teil der Stämme arbeitet für die Elfen, sie dienen als zusätzliche Soldaten, Informanten oder als

Späher und Spione. In diesen Funktionen sind die Stammeskrieger sehr wichtig für die Elfen da sie sich im schwierigen Gelände am besten zurechtfinden. Die Gegner der elysischen Elfen und ihrer gekauften heimischen Soldaten sind andere Stämme und überlebende Gruppen aus der Schlacht von Makesh die sich auf einen Krieg gegen die Elfen eingeschworen haben.

Die Acayprovinz

Herrscher: Astalyar Aris te Acay

Rassen: Menschen, Halbelfen, Elfen, Halbgoblins, Goblins, andere nur in geringen Zahlen.

Kulturstufe: Primitiv.

Sprachen: Drashal, ElySION, Nashaza'ur.

Berufe: Landwirte, Sklaven, Krieger.

Glauben: Der Gottkaiser

Wirtschaft: Landwirtschaftsprodukte, Krieg.

Die Übergabe dieser Provinz an die Familie Acay, im Jahre 976, löste keine große Freude unter den Adligen der Familie aus. Schon damals war es offensichtlich das der Krieg gegen die Goblins kein Spaziergang werden würde. Seitdem musste sich die aufstrebende Familie immer wieder für das Scheitern des Krieges in nashzar verantwortlich machen.

Geschichte

Diese Provinz besteht fast ausschließlich aus den ersten Gebieten die im Goblinreich Nashzar erobert wurden. Schon immer waren sie in der Hand der Goblins, die Drachen und Drashal waren nur wenig interessiert an dieser trostlosen Einöde.

Auch der Weltenkrieg zog an dieser Region vorüber als hätte es ihn nie gegeben.

Vor 24 Jahren, im Jahre 975 nT stießen die Elfen das erste mal im Kampf auf größere Gruppen der Goblins. Der Krieg wendete sich erst gegen die primitiven Eingeborenen, je weiter die Elfen jedoch in das trostlose Land vorstießen desto schwerer wurde die Nachschubsicherung und desto mehr litten die auseinandergezogenen Armeen unter den Guerillaangriffen der Goblins.

Nachdem der Vormarsch auf den grauen Ebenen gebrochen worden war übergab der Gottkaiser die Provinz

in die Hände der Familie Acay- damit diese das Land erobern könne.

Die Schlacht der grauen Ebene

Im Jahre 975 nT wurde das elysische Heer in Nashzar das erste mal vernichtend geschlagen. In einer Aschewüste tief im Lande Nashzar wurde das Heer des Gottkaisers unter Führung Shael te Eleays von einer dreifachen Übermacht an Goblins binnen weniger Tage aufgerieben. Die wenigen Überlebenden wurden vom hereinbrechenden Winter getötet. Nicht ein Soldat der mehrere Zehntausend Köpfe zählenden Streitmacht kehrte aus Nashzar zurück.

Geographie und besondere Orte

Die Provinz erstreckt sich von der Küste des Weltenmeeres steil nach Norden, fast bis an den oberen Rand des Nordlandes. Im Osten befindet sich das Goblinreich Nashzar im Westen teilweise noch nicht eroberte Gebiete, von denen sich jedoch einige in einer Allianz mit den Elfen befinden.

Im Süden der Provinz ist das Klima warm, die Steppe ähnelt hier vielerorts mehr einer Wüste. Je weiter man nach Norden gelangt desto kälter und feuchter wird das Klima jedoch. Das Land wird sumpfiger und verwandelt sich im Norden in eine Ebene aus gefrorenem Schlamm und Eis. Das Land ist nur karg bewachsen, Wälder sind nur selten anzutreffen, hohes und niedriges Steppengras dominieren die Umgebung. Nur hin wieder schießen hohe Pilzwälder in den Himmel.

Die Bewohner, Persönlichkeiten und Organisationen.

Die meisten Bewohner der Provinz sind Siedler die von der Familie Acay hier angesiedelt wurden. Viele von ihnen waren Sklaven denen die Freiheit geschenkt wurde- dafür müssen sie jetzt hier das karge Land bearbeiten. Es ist für diese Bauern schwer Nahrung für sich und ihre Familien auf dem kargen Boden zu erwirtschaften. Auch die hohen Abgaben die die Familie Acay von ihnen verlangt um die Truppen an der Front zu ernähren helfen kaum den Bauern ein angenehmeres Leben zu ermöglichen. Bei ihrer Arbeit werden die Bauernfamilien ständig von marodierenden

Goblins, die sich durch die knapp besetzte Front geschlichen haben, bedroht.

Astalyar Aris te Acay

Astalyar ist einer der höchsten Adligen der Familie Acay. Wie der Rest seiner Familie ist er erzürnt darüber vom Gottkaiser diese Provinz erhalten zu haben. Allerdings sah er die Chance die Demütigung durch den Gottkaiser gegen ihn zu verwenden- alles was ihm geling muss ist die Provinz schnell und mit geringen Mitteln zu vergrößern. Wie der Krieg der letzten Jahrzehnte zeigt ist dies jedoch ein schier unmögliches Unterfangen.

Astalyar ist jedoch gewillt seine Untertanen große Opfer bringen zu lassen um sein Ziel zu erreichen. Aus diesem Grund werden alle noch so kleinen Vergehen in der Truppe schwer geahndet, Bauern die ihre Abgaben nicht zahlen erwarten drakonische Strafen.

Die Tireayprovinz

Herrscher: Nerestya Aris te Tireay

Völker: Menschen, Halbelfen, Elfen, andere nur in geringen Zahlen.

Sprachen: Drashal, Elysion, Elyshtael.

Berufe: Landwirte, Sklaven, Forscher.

Glauben: Der Gottkaiser

Wirtschaft: Landwirtschaftsprodukte, Magie.

Diese Provinz wird von den Provinzen der Familie Yeleay, Eleay und Acay eingegrenzt. Im Norden grenzt auch diese Provinz an die noch freien Gebiete.

Geschichte

Vor 300 Jahren wurde mit der Eroberung der Provinz Tireay begonnen. Ausgangspunkt für diese Provinz war die Provinz Eleaylas die auf Befehl des Gottkaisers selbst nicht mehr vergrößert werden durfte.

Vlamin

Herrscher: Nadran V. von Vlamin

Rassen: Menschen, Halborks.

Sprachen: Drashal, Urthug.

Berufe: Landwirte, Abenteurer, Freiheitskämpfer.

Glauben: Die Götterzirkel

Wirtschaft: Landwirtschaft, Schmiedearbeiten, Krieg.

Das Königreich von Vlamir wird nur noch durch einige kleine Staaten von der Kampflinie der Elysier getrennt. Vor einem halben Jahr rief das Königreich aus das es bis zum letzten gegen die Elysier ausharren wird und jeden Elysier töten wird der sich in die Grenzen des Landes verirrt. Seitdem sind viele Freiheitskämpfer nach Vlamir gezogen und auch das elysische Kaiserreich schenkt dem kleinen Land nun mehr Aufmerksamkeit.

Geschichte

Früher war das Land Vlamir unter der Herrschaft eines mächtigen Vermay dessen Name im Strudel der Zeit verloren ging. Gelehrte gehen jedoch davon aus das er den Namen das Landes trug, Vlamir. Durch diese Herrschaft wurden die Bewohner der damaligen Region zu rechtschaffenen Personen, eine Eigenschaft die sich bis heute in Vlamir gehalten hat.

Der Weltkrieg erreichte Vlamir erst spät und tobte hier deswegen auch noch an als die elysischen Elfen die erste Invasion auf das Nordland starteten.

Nachdem der Weltkrieg abgeklungen war kehrte der Frieden nach Vlamir zurück. Große Teile des Landes waren damals unter der Hand von König Valrangas II. Und wurde nur spärlich durch Kriege vergrößert.

Allein die Kreaturen die in der Natur von Vlamir hausten bedrohten die Bevölkerung immer wieder aufs neue.

Als sich die Front der Elysier immer weiter auf Vlamir zuschob blieb das Königreich erst inaktiv und ließ zu das ein kleiner Staat nach dem anderen eingenommen wurde. Vor einem halben Jahr ließ König Nadran IV. von Vlamir öffentlich ausrufen das sein Land bis zum letzten gegen die Elysier ausharren würde. Diese Kunde ließ er auf dem ganzen Nordland verbreiten.

Seitdem strömen Freitskämpfer aus dem ganzen Nordland nach Vlamir. Bald werden es mehr zwielichtige Gestalten sein als das Land verkraften kann.

Auch die elysischen Elfen wurden auf das Land aufmerksam. Zuerst beantworteten sie die Provokation mit einem kurzen und heftigem Bombardement aus magischem Feuer, danach tötete ein Attentäter den König.

Heute herrscht Nadran V. über Vlamir. Er sieht sich verschiedenen Problemen gegenüber. Die ersten elfischen Truppen stehen kurz vor der Grenze seines Landes und noch immer ist das Land von dem schweren, magischen Bombardement geschwächt. Doch das Land hat auch interne Probleme. Viele Kämpfer sind nach Vlamir gekommen um hier gegen die Elysier zu kämpfen. Viele von ihnen sind zwar mutige Recken, aber gleichzeitig Individuen die sich nicht an jedes Gesetz halten. So bricht langsam das Chaos in Vlamir aus. Außerdem fliehen immer mehr Bauern aus dem fruchtbaren Süden des Landes um den elysischen Soldaten zu entgehen. Somit wird die Landwirtschaft des Landes jeden Tag weiter geschwächt.

Geographie und besondere Orte

Das Land Vlamir ist hügelig und von Wäldern und hohem groß bedeckt. Im Süden des Landes erlaubt der fruchtbare Boden ausgedehnte Landwirtschaft.

Auch ein Netzwerk von Kanälen die vor dem Weltkrieg angelegt wurden ziehen sich durch das Land, wodurch Reisen und Handeln in der Region wesentlich erleichtert werden.

Vlymardar

Die Hauptstadt Vlamirs liegt am Fuße der Nadarberge, im Norden der Region. Ausgezeichnete Handwerker haben hier seit Jahrhunderten wunderschöne Anlagen geschaffen in denen jede Wand ihre eigene Geschichte erzählt oder ein eigenes Kunstwerk ist.

Dörferbau

Die Landbevölkerung ist stets bestrebt ihre Bauten in die Natur zu integrieren. So werden Wohnräume in bestehende Hügel gegraben oder mit Erde überschüttet auf der erneut Gras wachsen kann. Sehr gerne werden ganze Häuser auch um ein Zentrum gebaut welches durch einen alten Baum gegeben wird.

Die Bewohner, Persönlichkeiten und Organisationen

Die Bewohner Vlamirs sind ein rechtschaffenes Volk das nie von größeren Schicksalsschlägen getroffen wurde.

Die Grauen Richter

In Vlamir gibt es ein besonderes Rechtssystem. Es existiert keine Polizei und keine Gerichtshöfe. Dafür reisen die sogenannten Grauen Richter durch das Land und sprechen dort Recht wo es nötig ist. Oft sorgen sie auch dafür das ein Angeklagter überhaupt gefunden wird, oder bringen Verurteilte auf eine der Ordensfestungen die gleichzeitig als Gefängnisse dienen.

In einer Zeit in der immer mehr Streiter gegen die Elfen nach Vlamir kommen wird es für die Richter immer schwieriger die Ordnung im Land aufrecht zu halten. Viele freiwillige Streiter akzeptieren nicht das sie unter dem Gesetz Vlamirs stehen, obwohl sie das Land gegen die Elysier verteidigen wollen.

Kapitel VI – Ausrüstung –

*„Mehr Essen ist besser als weniger Essen!
Mehr Waffen sind besser als weniger Waffen!
Mehr Rüstung ist besser als weniger Rüstung!“*
- Oglaii, Drakenkin, Krieger, Arejapriester, Philosoph -

Währungen

Auch die Währung Freeyas wurde maßgeblich von der vergangenen Herrschaft der Drachen und der Drashal geprägt. Noch heute werden in weiten Teilen Freeyas ähnliche Münzsysteme benutzt wie zu der Zeit der Drachenreiche.

Eine weitere Münzart die sich immer weiter auf Freeya verbreitet ist das Geld der elysischen Elfen. In jedem Land das sie erobern führen sie auch ihre eigene Währung ein. Außerdem haben sich in einzelnen Regionen eigenständige Währungen etabliert.

Doch auch der Tauschhandel wird auf Freeya verwendet. In den abgeschiedensten Regionen des Nordlandes wird er immer noch bevorzugt und selbst in den von ElySION besetzten Regionen tauschen die Bauern öfter Ware als das sie Münzen benutzen.

Schuppen

Im Zeitalter der Drachen wurde fast Weltweit eine Währung benutzt die im Volksmund „Schuppen“ genannt wurde. Die Geldstücke hatten ihren Namen von der schuppenartigen Struktur die in beide Seiten der Münzen eingelassen war. Diese Struktur erhielten die Geldstücke im Fertigungsprozess, das Metall wurde zwischen zwei Schuppen des Drachen unter dessen Herrschaft die Münzen hergestellt wurden gegossen. Nur selten trugen die gegossenen Schuppen Jahreszahlen oder Abbilder ihrer Herren- erfahrene Händler konnten allein an der Maserung

erkennen in welcher Epoche und unter welchem Drachen die Münzen geprägt worden waren.

Heute werden Schuppen immer noch als solche bezeichnet obwohl sie jetzt durch herkömmliche Verfahren gefertigt werden.

Blutschuppen

Blutschuppen wurden nur selten aus Edelmetallen gefertigt, da diese als nicht gut genug angesehen wurden. Viel mehr verwendeten Kunsthandwerker Edelsteine und ähnlich seltene Materialien.

Da diese Materialien nur selten gegossen werden konnten war es die Aufgabe von Magiern die Schuppenstruktur in jede einzelne Münze zu prägen.

Die Magier verwendeten eine von den meisten Drashal bevorzugt Art der Magie- die Blutmagie. Dabei wurde die magische Kraft des Blutes eines Sterblichen als Energiequelle verwendet.

Die meisten Blutschuppen sind nicht nur mit der Drachenschuppentextur überzogen- auch ein feines geäst aus Blutrinnalen überzieht sie.

Viele Blutschuppen dienten nicht nur als Währung, viele wurden als Speicher für Zauber verwendet. So besitzen viele Blutschuppen eine Sollbruchstelle. Wenn die Münze gebrochen wird aktiviert sich der Zauber im inneren. Seit dem Ende der Herrschaft der Drashal wurden kaum noch Blutschuppen auf Freeya geprägt.

Goldschuppen

Die Goldschuppen waren die wertvollsten, der „gemeinen“ Geldstücke. Sie hatten die Größe eines kleinen Fingernagels und durch besonders vorsichtiges Gießen war die Schuppenstruktur so genau zu erkennen das ein Fachkundiger genau sagen konnte unter welchem Drachen die Münze geprägt worden war.

Eine Goldschuppe entspricht 10 Silberschuppen oder 100 Kupferschuppen.

Silberschuppen

Silberschuppen galten im Zeitalter der Drachenherrschaft als das häufigste Zahlungsmittel von Händlern und Kaufleuten. Doch auch ein normaler Mann besaß in seinem

Leben hin und wieder ein par dieser Geldstücke. Ihre Größe entsprach einem größeren Fingernagel und in reichen Gegenden wurden Löcher durch ihre Mitte gebohrt um sie bequem an einer Kette um den Hals tragen zu können. Eine Silberschuppe entspricht 10 Kupferschuppen oder 40 bis 50 Splittern.

Kupferschuppen

Kupferschuppen wurden in großen Zahlen hergestellt wodurch sie meisten von schlechter Qualität waren. Sie waren das Zahlungsmittel der normalen Bevölkerung. Schuppen hatten die Größe eines Auges und waren fast immer mit einem Loch in der Mitte zum Aufschnüren ausgestattet. Viele dieser Geldstücke wurden außerdem mit Bruchkanten versehen um sie leicht in vier Teile aufteilen zu können. Die so entstehenden Bruchstücke wurden Splitter genannt.

Eine Silberschuppe entspricht fünf Splittern, obwohl man es eigentlich in vier Teile brechen kann.

Splitter

Diese Geldstücke waren vielmehr Bruchstücke eines Kupferstückes. Sie wurden für sehr kleine Transaktionen benutzt, wie das kaufen eines Stück Brotes. Ein Splitter entsprach zwar rein physikalisch dem vierten Teils eines Kupfers wurde aber fast immer nur als der fünfte Teil gewertet.

Schuppen heute

Die Schuppen waren auf der ganzen Welt verbreitet und blieben es selbst noch als die Drachen und die Drashal längst vom Thron gestoßen worden waren. Im normalen Währungsverkehr können Schuppen heute nur noch selten gefunden werden. Viele von ihnen verschwanden mit den Drachen und den Drashal die anderen sind in den Jahrhunderten in denen sie benutzt oder schlecht gelagert wurden einfach verrottet. Einzig Edelschuppen werden hin und wieder gefunden da sie dem Zahn der Zeit wesentlich besser widersehen können.

Folgewährungen

Die Schuppen hatten sich bewährt und waren fast über die ganze Welt verbreitet. In den meisten Ländern und neuen Staaten wurde das Schuppensystem deswegen einfach beibehalten. Viele Herrscher ließen zwar neue Münzen prägen, diese entsprachen immer noch dem alten Wertsystem und verloren nur in den wenigsten Regionen die Bezeichnung Schuppen.

Fast überall auf Freeya wird deswegen heute das Gold, Silber, Kupfer System verwendet, egal ob diese Geldstücke jetzt Schuppen, Stücke oder anders heißen.

Elysische Münzen

Wie überall versuchen die Elysischen Elfen sich von ihren früheren Herrschern den Drashal zu distanzieren. So dauerte es nicht lange bis sie ihre eigene Währung geschaffen hatten.

Alle elyischen Münzen werden aus Edelsteinen gefertigt, viele unter Zuhilfenahme von Magie.

Ariseleay

Diese Elysische Münzen werden im Drashal Lichtkaiser genannt. Sie werden aus Perlen hergestellt welche in Münzenform gebracht und dann mit Illusionsmagie verzaubert werden. Die Münze an sich hat die Größe eines kleinen Fingernagels, die Lichtkorona die ständig über dem Geldstück liegt lässt sie jedoch wesentlich größer erscheinen. Das Licht ist etwa so hell wie das einer Kerze und wenn man direkt in die Korona blickt kann man das stilisierte Abbild des Kaisers erkennen unter dem die Münze gefertigt wurde. Das Geldstück selbst ist schlicht und unverziert, es wird jedoch durch den Lichtzauber vor dem Auge verdeckt.

Ein Ariseleay entspricht 100 Elshay und etwa 200 Goldstücken. Kein Elysischer Elf wird jedoch einen Ariseleay gegen eine andere Währung tauschen da er damit Verrat an seinem Kaiser begehen würde.

Yeshay

Die Yeshay werden von den meisten Kaiserelfen zum zahlen verwendet, die Bürger in den besetzten Gebieten verwenden sie nur sehr selten.

Yeshay werden aus weißem Silber gefertigt, wie die Rüstungen und Waffen der Elysischen Ritter und Offiziere. Das Metall wird im flüssigen Zustand durch Magie in die Richtige Form gebracht, jede Münze ist deswegen ein perfektes Stück ohne Makel.

Die Münzen zeigen verschiedene Motive, meistens die Gesichter von Politikern, Adeligen oder Kriegshelden. Es werden jedoch auch Kriegsgeräte, Umriss von eroberten Gebieten und andere Motive auf ihnen dargestellt. Alleine die Inschrift der Münzen die einmal um ihren Rand läuft weißt sie als ein und dieselbe Münzart aus. Die Inschrift ist in Hochelysisch verfasst und bedeutet „Das Recht und die Pflicht zu Herrschen“

Ein Yeshay entspricht in etwa zwei Silberstücken und genau 10 Telyshta.

Telyshta

Diese Münzen werden nur selten von den Kaiserelfen in die Hand genommen. Sie sind jedoch das gängige Zahlungsmittel in den besetzten Gebieten. Die meisten Bauern und Straßenhändler handeln mit ihnen wenn sie Geld für ihre Transaktionen benötigen.

Die Telyshta ähneln in ihrer Größe und ihrem aussehens den Yeshaystücken. Sie werden jedoch aus verschiedenen unedleren Materialien gefertigt.

Die Telyshta werden zu abertausenden im Kaiserreich hergestellt und manch ein Protektor verteilt zu besonderen Feiertagen tausende von ihnen an das Volk wenn er ihm gnädig gestimmt ist.

Ein Telyshta entspricht etwa zwei Kupferstücken.

Andere Münzen

Wie viele Aspekte der Elkyrischen Kultur ist auch das Münzsystem fast bis zur Unendlichkeit aufgebläht. Aus diesem Grund existieren noch viele andere Münzen die alle einen unterschiedlichen Wert haben. Nur begabte Geldhändler wissen von all diesen Münzen, meist lässt sich der Wert einer Münze jedoch auf magischem Wege bestimmen, da bei jedem Münzenfertigungsprozeß ein gewisses Maß Magie benutzt wird.

Spielinformationen

Auf Freeya sind Edelmetalle wesentlich seltener als in anderen DnD- Welten. Nur die wenigsten Bauern werden jemals in ihrem Leben ein Goldstück zu Gesicht bekommen.

Deswegen werden Geldbeträge aus anderen DnD- Publikationen für Freeya folgendermaßen umgerechnet:

1 PS = 1 Goldschuppe.

1 GS = 1 Silberschuppe.

1 SS = 1 Kupferschuppe.

1 KS = 5 Splitter.

In etwa ist normales DnD - Geld auf Freeya also Zehnmal so viel Wert.

Die Preise in diesem Buch und späterer Freeya – Publikationen wurden bereits an das neue Preissystem angepaßt und müssen nicht mehr umgerechnet werden.

Waffen

Thurkur

Die Thurkur ist eine rituelle Waffe der Gargyle. Sie wird fast nie im Kampf eingesetzt da sie so gefertigt ist das sie nicht tief in den Körper eindringt.

Spielinformationen

Mit einem Thurkur können keine kritischen Treffer erzielt werden, da die geflügelte Klinge nicht tief genug in einen Gegner eindringen kann.

Dayshe

Das Dayshe ist die im elyischen Kaiserreich am weitesten verbreitete Waffe. Sie gilt als ultimatives Werkzeug für die Ausübung der Schwertkunst.

Das Dayshe ist eine große aber leichte Waffe, deren Klinge lang, leicht angerundet und unglaublich scharf ist. Ein ungeübter Kämpfer wird mit der auf sehr ungewöhnliche Weise ausgewogenen Waffe keine guten Ergebnisse erzielen, in den Händen eines geübten Schwertkämpfers ist sie jedoch ein tödliches Werkzeug.

			Waffen					
		Größe	Kosten	Schaden	Krit.	Reichw.	Gewicht	Typ
Exotische Nahkampfwaffen								
Thurkur		Klein	8 SS	1W6	x		0 3 Pf.	Schlag
Dayshe		Groß	400 SS	1W10	19-20/x2		0 5Pf.	Schlag
Drachenkralle		Klein	15 SS	1W6	x3		0 4 Pf.	Stich
Exotische Fernkmpfwaffen								
Shavboen		Groß	350 SS	1W8	x3	40 m	3 Pf.	Stich

Drachenkralle

Die Drachenkralle wurde aus den Krallen eines Drachen gefertigt. Die Krallen wurden auf dem Handrücken eines Handschuhes befestigt. Heute werden die Drachenkralle aus Metall gefertigt da die Originalwaffen dem Zahn der Zeit zum Opfer gefallen sind.

Spielinformationen

Angriffe mit Drachenkralle gelten als unbewaffnete Angriffe.

Ein Charakter der eine Drachenkralle trägt erhält einen +2 Ausrüstungsbonus auf alle Kletterproben.

Shaybogen

Die Elfen von Shaysara haben im Laufe der Jahrhunderte den Umgang mit Pfeil und Bogen gemeistert. Die tödlichste Waffe in ihrem Arsenal ist der Shaybogen, der aus lebenden, ineinander verwachsenen Hölzern besteht. Der Shaybogen hat eine hohe Zugkraft, belohnt seinen Träger jedoch mit hoher Treffsicherheit und Durchschlagskraft.

Spielinformationen

Alle Shaybogen geben einen Bonus von +1 auf den Schaden solange der Schütze auch einen +1 Bonus auf seine Stärke hat.

Dampfpistole

Die Zwergge benutzen schon lange Waffen die den Dampfstein als technische Grundlage verwenden. In einem Zweikammersystem wird Wasser mit einem besonderen

Stein in Berührung gebracht. Der Stein erhitzt sich und verdampft das Wasser. Durch den entstehenden Druck wird ein Projektil auf das Ziel abgeschossen. Dampfwaffen sind nicht besonders akkurat und weitreichend, reißen dafür aber große Wunden.

Spielinformationen

Um eine Dampfpistole neu zu laden benötigt ein Charakter das Handwerkszeug eines Schmiedes. Es dauert etwa 10 Minuten um das Kammersystem neu zu laden und dem Schmied muß eine Probe Handwerk[Schmied] (15) gelingen.

Muskete

Selbst in Nilanir, dem Geburtsort der Muskete, steckt die Erforschung des Schießpulvers noch in den Kinderschuhen. Auch hier sind diese Waffen sehr selten da sie einer Technologie entspringen die noch in den Kinderschuhen steckt. Durch die elysischen Elfen sind einige Musketen bis in das Nordland gelangt, wo sie zu gigantischen Preisen verkauft werden. Die Elfen selbst benutzen die Waffen nicht da sie sie als plump und ungraziös ansehen.

Spielinformationen

Es dauert eine ganze Aktion um eine Muskete neu zu laden. Eine Muskete kann immer nur einen Schuß halten.

Rüstungen

Drachenschuppenhemd

Das Schuppenhemd besteht aus der Haut eines toten Drachen. Die meisten dieser Rüstungen stammen noch aus einer Zeit vor der Epoche der Drashal. Da Drachenhaut jedoch sehr resistent ist haben einige Rüstungen aus Drachenhaut bis heute überlebt.

Ein Drachenschuppenhemd wird aus den weichsten Stellen der Drachenhaut gefertigt. Sie wiegt nicht übermäßig viel und passt sich sehr gut ihrem Träger an.

Drachenschuppenpanzer

Ähnlich den Drachenschuppenhemden haben auch einige Drachenschuppenpanzer bis heute überlebt.

Drachenschuppenpanzer werden aus den härtesten Sektionen der Drachenhaut gefertigt und oft noch mit Eisen und Drachenknochen verstärkt. Das Ergebnis ist eine Rüstung die der eines Ritters in nichts nachsteht.

Holzrüstung

Vor allem die Waldelfen von Shaytasa haben die Kunst eine Holzrüstung zu fertigen gemeistert. Doch auch andere Sippen aus wilden Elfen und sogar einige Barbarenstämme beherrschen die Kunst eine solche Rüstung zu bauen.

Eine Holzrüstung besteht aus zurecht geschnitzten Holzplatten die sich zu einem dichten Plattenpanzer überladen. Durch spezielle Gravuren bricht die Rüstung an bestimmten Stellen wenn sie einen Treffer aufhält. Die Kraft des Schlages wird so vom brechenden Holz aufgezehrt.

Eine Holzrüstung schützt nicht schlechter als Metallpendants, ist nach einem heftigen Kampf jedoch oft zu schwer beschädigt um sie weiter zu tragen.

Ausrüstung

Abenteurerpaket

In diesem Paket ist Ausrüstung enthalten die man als reisender Abenteurer immer wieder benötigen wird. Dazu zählen ein 10m langes Seil, 3 Fackeln, ein Wasserschlauch, eine Decke sowie Feuerstein und Stahl.

Elysisches Feldbrot

Bei diesem Brot handelt es sich um den Feldproviant der elysischen Armee. Die Kruste ist hart und resistent gegen Schimmel und Wasser. Im inneren findet sich eine graue, grobe Mischung aus allerlei Zutaten.

Spielinformationen

Feldbrot schmeckt fürchterlich, ein Charakter der sich jedoch mindestens die letzten drei Tage davon ernährt hat bekommt einen +2 Bonus auf alle Rettungswürfe gegen Erschöpfung.

Elysisches Feldbrot wird auch auf freien Märkten verkauft.

Insektenschutzöl

Frei verkauftes Schutzöl stammt meistens aus den beständen der elysischen Armee oder aus dem sumpfigen Filhadar. Die streng riechende Flüssigkeit wird auf die Haut aufgetragen.

Spielinformationen

Winzige oder kleinere Insekten werden so für 4 Stunden vom Träger fern gehalten. Größere Insekten, oder solche die durch einen Zauber kontrolliert werden, müssen einen Willenswurf (12) bestehen um sich dem Charakter zu nähern. Dieser Vorteil geht verloren wenn der Charakter das Insekt angreift.

Um Insektenschutzöl selbst herzustellen muß den Alchemisten einen Alchemieprobe (15) gelingen.

Kapitel VII – Religion

-

Auf Freeya werden viele verschiedene Religionen praktiziert. Einst wandelten die Götter selbst über das Antlitz des Planeten und formten ihn mit ihren Taten. Doch sie wurden verbannt und obwohl sie weiterhin die wohl größten religiösen Gruppen um sich scharen werden heute auch andere Wesen und Kräfte angebetet.

Die Religionen im Wandel der Zeit

„Kannst du mir sagen wie viele Leben die Religion schon gerettet hat? Nein? Ich kann dir sagen wie viele Leben die Religion schon auf dem Gewissen hat! Zu viele!“

- Shanal, Predigerin des Nichts -

Aus dem Zeitalter der Götter ist nur noch wenig über religiöse Praktiken bekannt. Nur Legenden erzählen aus dieser Zeit und sie beweisen nicht ob sich die Götter die ja unter den Sterblichen lebten von diesen Anbeten ließen. Allein der glauben an den Geist, die alles verbindende Naturkraft, war zu dieser Zeit schon weit verbreitet. In weiten Teilen Freeyas wurde die Naturkraft inbrünstig von Druiden angebetet.

Das Zeitalter der Drachen

„Vor allem die Solakay sahen sich selbst als Götter an und erwarteten von ihren Untergebenen auch als solche Verherrlichung zu werden. Andere Solakay beteten einige ihrer längst verstorbenen Vorfahren an.“

Von all diesen Götzen ist Sidra die widerwärtigste. Eine Göttin deren Ziel es ist möglich viel Leid durch Gift und Meuchelmord zu verbreiten“

- Reräch Tharnschwert, Drakenkin -

Nach der Verbannung der Götter in die Leere formten sich viele unterschiedliche Kulte und Sekten. Diese Gruppen verehrten die Götter die nur noch selten nach Freeya kamen und in den Lauf der Geschichte eingriffen. In diesen Jahren wurden die Götter zu dem was sie heute sind- Wesen die weit über einem normalen Sterblichen stehen.

Doch auch einzelne Drachen ließen sich wie Götter verehren und versuchten den Einfluß der Götter zu verdrängen. Je mächtiger die Drachen wurden desto weiter verdrängten sie die Götterzirkel. In diesen Jahren der Herrschaft der Drachen entwickelten sich immer mehr Kulte und Glaubensgemeinschaften die Wesen mit Drachenmerkmalen anbeteten. Der Glaube an diese meist Bösen Gottheiten hat den Weltkrieg und die folgenden Jahrhunderte jedoch nicht überlebt.

Nach dem Verschwinden der Drachen lebte der Glaube an sie und ihre Götter nur kurz weiter. Viele Drashal, die Diener der Drachen, begannen sich jetzt verehren zu lassen. Der Glaube an die Götter oder an den Geist schwand immer weiter, die Krieger der Drashal brachten jeden zur Strecke der den falschen Glauben hatte.

Das Zeitalter des Weltkrieges

Das Zeitalter des Weltkrieges tötete und begrub die meisten Religionen die Drachen oder einen ihrer Diener verehrten. Die Sterblichen begannen erneut an alte Götter wie Tharn und Valan zu glauben. Mit allen ihnen zustehenden Mitteln versuchten die Götter ihren Kindern zu helfen doch aus ihrer Verbannung in der Leere war es fast unmöglich für sie größere Taten zu vollbringen.

Mit der Ausbreitung des elysischen Kaiserreiches verbreitete sich auch der Glaube an den Gottkaiser über Freeya. Die Elfen brachten den Glauben an ihren Gott mit ähnlich brutalen Methoden wie die Drachen unter die eroberten Völker.

Religion heute

Zweifelsohne sind der Glaube an den Gottkaiser, der Glaube an die Götterzirkel oder den Geist heute die meist verbreiteten Religionen.

Der Gottkaiser wird vor allem in den elysisch besetzten Gebieten verehrt. Anderswo wird das Verehren des

sterblichen Kaisers als Ausdruck der Kollaboration mit dem Feind angesehen. Glaubensgemeinschaften dieser Art überleben meist nicht sehr lange.

In den meisten zivilisierten Gebieten die noch nicht von den Elysiern erobert wurden werden die Götterzirkel verehrt. Tempel und Kirchen lassen sich hier selbst in jedem kleineren Dorf finden.

Nur noch rückständige Sippen verehren den Geist. Vor allem in den Regionen in denen die Bewohner noch hauptsächlich von der Jagd und vom Sammeln leben ist diese Religion weit verbreitet. Überall wo der Geist auf die Priester der Götterzirkel trifft existieren beide Religionen in friedlicher Koexistenz. Viele Anhänger der Zirkel beten den Geist zwar nicht an akzeptieren ihn jedoch als existierende Macht neben den Götter.

Natürlich existieren noch andere Religionen. Hier und dort haben einzelne Kulte der Drachen und Drashal den Weltenkrieg und die folgenden Jahrhunderte überlebt und praktizieren ihre Religionen im Verborgenen.

In anderen kleinen Gebieten werden lokale Helden wie Götter verehrt oder die Bevölkerung huldigt den Naturgewalten selbst. Auch den Elementen dies sich selbst bei der Erschaffung Freeyas zerstörten wird hier und dort gehuldigt.

Die Götterzirkel

„Am Anfang waren nur die vier Elemente. Feuer, Erde, Wasser und Luft existierten nebeneinander und bekriegten sich, so wie es ihre Natur war. Nichts lebte außer ewiger Verwüstung und unendlichen, brüllenden Zorn.

Doch die Ewigkeit endete. Die Elemente suchten neue Wege um sich zu bekämpfen und begannen deswegen Bündnisse einzugehen. Zuerst schlossen die Elemente Wasser und Erde einen Bund. Sie erschufen die Göttin Areja. Sie sollte später zur Schutzpatronin der Bauern und Kinder sowie die Begleiterin des Wachstums werden. Erde und Wasser sahen auf ihr gemeinsames Werk und wußten das es gut war. In ihren Augen war Areja eine Waffe die sie gegen ihre Feinde einsetzen wollten.

Als sie Arejas Geburt fühlten sahen Luft und Feuer sich in ihrer Macht bedroht. So erschufen auch sie ein

gemeinsames Kind. Tharn, Gott des Krieges, des Kampfes und der Selbstüberwindung wurde geboren.

Luft und Feuer befahlen Tharn, Areja zu töten und ihre Asche zu zerstreuen.

Tharn zog los um Areja mit einem flammendem Schwert zu erschlagen, von einer Rüstung der stärksten Winde geschützt.

Er fand Areja und wollte ihr den Todesstoß setzen. Aber plötzlich wußte er das eine solche Tat falsch sein würde. Da Tharn gerecht war ließ er ab von seinem Vorhaben.

Feuer und Luft waren erbost aber keiner von beiden wollte sich an dem gemeinsamen Kind rächen. Beide Elemente fürchteten das jeweils andere würde sich für den Mord am gemeinsamen Kind rächen und mit den anderen beiden Elementen einen Pakt eingehen.

Erde und Wasser jedoch wurden durch Tharns Tat nachdenklich. Arejas drängte sie mit Tharn zu sprechen und so eine Brücke zwischen den Elementen zu schlagen. Also wurde Areja ausgeschickt um mit Tharn zu sprechen.

Es verging viel Zeit bis er ihren Worten überhaupt Gehör schenkte. Aber als er es tat, entflamte Liebe in seinem Herzen. Also sprach er zu seinen Eltern und auch diese sahen bald ein das es nach einer Ära der Zerstörung Zeit wurde zu erschaffen. Erde ließ sich mit Feuer ein und Barar wurde geboren. Er war der große Ausgleicher, Patron des Todes und der Zeit, der Ewigkeit und der Vergänglichkeit. Denn alles was einmal beginnt muß wieder enden. Valan war der Sohn von Wasser und Luft. Valan, der Reisende, Herrscher über die Veränderung und der Überbringer des Wandels.

So groß war die Euphorie der Elemente das sie sogar versuchten sich mit ihrem Gegenstück zu vereinen. Doch was sie taten war gegen ihre Natur.

Golock war das Kind von Luft und Erde. Er bringt bis heute den langsamen Verfall und läßt die Menschen Hungern.

Golock der größte Feind von Areja versucht nun für immer ihr Werk zu zerstören.

Relthea wurde aus Feuer und Wasser geboren. Ein düstere Herrin der Zerstörung und des Gemetzels. Tharns Halbschwester die genau seine Schattenseite ist, die alles

repräsentiert was durch Tharns Taten verhindert aber auch verursacht wird.

Nun sahen die Elemente das sie nichts mehr tun konnten. Sie wollten ihre vier guten Kreationen nicht zerstören nur um der beiden Bösen willen. Sie vereinten sich in eins und erschufen das Universum - aus Erde, Feuer, Wasser und Luft.“

Die Götter

Die Götter die auf Freeya teilweise inbrünstig verehrt werden wurden von den Drachen in die Leere, den Raum der nach der Verbindung der Elemente entstand, verbannt. Dort haben sich die Götter ihre eigenen Reiche geschaffen in die die Seelen treuer Anhänger nach dem Tode eingehen. Die Macht der Götter ist groß. Würden sie noch auf Freeya oder in der Sphäre weilen würden sie große Taten vollbringen können. Doch die Leere ist weit von allem anderen entfernt, und wenn die Götter sich auf der materiellen Ebene zeigen wollen zehrt dieses an ihrer Macht die sie alleine durch Sterbliche die sie anbeten erlangen. Aus diesem Grund wandeln die Götter nur noch sehr selten unter den Sterblichen. Denn jedes mal wenn sie dies tun verlieren sie einen Teil ihrer Macht die nur langsam durch die Gebete und Taten ihrer Gläubigen wieder erneuert wird. Die Religion der Götterzirkel kennt viele Götter. Jeder Aspekt des alltäglichen Lebens wird durch einen Gott repräsentiert, so das es einen Gott für das Handwerk gibt, aber ebenso einen für das Spinnen, das Schmieden oder das Korbflechten. Am bekanntesten sind natürlich die Götter des ersten Zirkels, wie Areja und Barar die wichtige Aspekte des Lebens widerspiegeln. Auf Freeya werden die Götter nicht von vorne herein als übermächtige und deswegen weltfremde Wesen angesehen. Es kommt nicht selten vor das einer der Götter sich einem Sterblichen zeigt um ihn persönlich auf eine Queste aufmerksam zu machen und in einem Zwiegespräch mit ihm endet. Vor allem die Anhänger Tharns behaupten immer wieder ihren Patron neben sich im Kampfe gesehen zu haben. Die Götter sind so unterschiedlich und facettenreich wie die Rasse der Menschen. Nur eines verbindet Sie

untereinander- die Macht. Genug Macht um für kurze Zeit aus der Leere in die Welt der sterblichen zu Reisen und dort Wunder zu vollbringen. Genug macht um durch die Hände von treuen Priestern und Ordenskriegern ähnliche Wunder zu wirken.

Das Erscheinungsbild der verschiedenen Götter ist von Erscheinung zu Erscheinung sehr unterschiedlich. Ein und derselbe Gott wird dem einen Gläubigen wesentlich anders erscheinen als dem anderen. Jeder Anhänger der Götterzirkel wird allerdings sofort erkennen wenn ein Gott vor ihm steht.

„Das Universum war Groß und obwohl die Kinder der Elemente überall sein konnten beschränkten sie sich auf einen Planeten auf dem Areja aus den vorhandenen Elementen etwas erschaffen hatte: das Leben. Golock und Relthea versuchten sofort das erschaffene zu zerstören, sie stürzten sich auf Freeya, Arejas Werk. Tharn stürzte sich auf beide und wurde gleich darauf von Relthea in eine titanische Schlacht verwickelt. Während des Kampfes der beiden Götter begann Golock das Werk von Areja zu korrumpieren. Er lies Pflanzen welken, vergiftete Flüsse und Seen und säte Krankheit und Seuchen unter den Tieren. Areja tat was sie konnte um ihr Werk zu retten. Endlich konnte sie Golock vertreiben, doch ihr Werk war nicht mehr perfekt- es war durch Golocks Taten unrein und sterblich geworden. Areja weinte bittere Tränen die einige der Tiere benetzten und ihnen einen teil ihrer Seele gab. Die Menschen und andere beseelten Rassen wurden so geboren. In diesem Augenblick schlug Tharn eine tiefe Wunde in Reltheas Körper, die sie zum Rückzug zwang. Ihr Blut viel jedoch auf den Boden Freeyas. Tropfen davon trafen einige der eben erwachten Wesen und schwärzten ihre Seelen. Das Böse war geboren. Als die wogen des Kampfes sich geglättet hatten stürmten Areja und Tharn zu ihren Geschwistern Barar und Valan. Sie beschuldigten sie wegen ihrer Tatenlosigkeit. Doch die beiden Antworteten das alles immer wieder zum Gleichen kommt, und selbst das Gute nicht über das Böse

triumphieren darf. Tharn und Areja erkannten die Weisheit nur widerwillig fügten sich aber.

Von nun an bewachten Areja und Tharn Freeya um es vor den lüsternen Fingern ihrer dunklen Geschwister zu schützen. Golock und Relthea suchen bis heute eine Möglichkeit ein Übel über die Schöpfung Arejas zu bringen, was ihnen schon oft im Teil aber nie ganz gelang. Indes halten Valan und Barar die Waage der Ausgeglichenheit in einem Krieg der für immer dauern wird...“

Der erste Zirkel

Alle Götter unterstehen einem der ersten sechs Götter. Unter der Schirmherrschaft dieser ersten Götter teilen sich die Götter in verschiedene Zirkel auf. Zu welchem Zirkel ein Gott gehört hängt von seiner Macht ab. Die meisten Götter erlangten große Macht durch ihre Schirmherren, andere bekamen nur wenige Macht übertragen und vergrößerten diese Später auf verschiedenen Wegen. Von allen Götter sind die des ersten Zirkels am mächtigsten, sie sind die direkten Nachfahren der Elemente.

Areja

Areja war die erste Göttin die von den Elementen erschaffen wurde. Sie ist die Schutzpatronin der Bauern und der Kinder, Begleiterin des Wachstums. Sie symbolisiert das Wachstum genauso wie das Leben und die Erneuerung. Das Bildnis Arejas ist das einer Frau die ständig ihr alter vom frühen Kindesalter bis zu dem einer schwangeren jungen Frau ändert. Sie trägt einfache, helle Kleidung und die meisten sahen sie mit wallendem langen Haar. Die Luft um ihre Erscheinung herum trägt den Geruch von Natur und Frische und der Klang von Wasser und Vogelgezwitscher ist zu hören.

Die Priester Arejas leben über alle Länder verteilt, vor allem aber in ländlichen Gegenden und in Bauerngemeinden. Doch auch in vielen freien Städten gibt es Tempel der Areja damit Gläubige zu der Göttin beten zu können die alles Leben beschützt.

Spielinformationen

Gesinnung: Rechtschaffend Gut.

Domänen: Luft, Wasser, Gutes, Heilung, Pflanzen.

Bevorzugte Waffe: Kurzschwert.

Hände Auflegen: Wenn ein Kleriker Arejas auf beide Domänenfähigkeiten verzichtet kann er dafür wie ein Paladin Hände auflegen.

Tharn

„Solange du kannst betest du zu Areja..

Wenn es zu spät ist betest du zu Tharn.“

- Sprichwort -

Tharn repräsentiert den Krieg, körperliche Auseinandersetzung aber auch den inneren Kampf gegen sich selbst, wie gegen Feigheit oder Ehrlosigkeit. Außerdem ist er die Verkörperung der Selbstüberwindung gleich welcher Art. Jeder der nicht mühelos durchs Leben geht wird immer wieder um seine Gnade beten.

Von Tharn gibt es so viele Bildnisse wie es im täglichen Leben Probleme gibt mit denen ein Gläubiger kämpfen muss.

Das am öftesten beobachtete ist ein kräftiger, gut gebauter Mann in schwerer Rüstung, bewaffnet mit einem Turmschild und einem flammenden Bihänder den er mit der anderen Hand führt.

Tempel des Tharn finden sich vor allen in Gegenden in denen die Menschen ein schweres Leben haben oder die sich oft im Krieg befinden. Diese Tempel sind ein Ausbildungsort für neue Novizen, Festung und Zufluchtsort für die Bevölkerung zugleich.

Tharn wird auch oft in Gegenden angebetet in denen sonst nur der Gottkaiser verehrt wird. Viele Widerstandskämpfer verehren Tharn über jeden andere Gott.

Spielinformationen

Gesinnung: Neutral Gut.

Domänen: Erde, Feuer, Krieg, Stärke, Gutes.

Bevorzugte Waffe: Zweihandschwert.

Wahrer Krieger: Wenn ein Tharnkleriker auf beide Domänenfähigkeiten verzichtet erhält er einen Grundangriffsbonus wie ein Kämpfer.

Valan

Valan ist der Schirmherr von Reisenden und fahrenden Händlern. Er symbolisiert den Wandel und die Veränderung. Er wird oft als der streunende Wolf bezeichnet.

Es kommt durchaus vor das Valan einem Gläubigen erscheint der kurz davor ist eine lange und vor allem ereignisreiche Reise zu machen. Meistens zeigt er sich als kräftiger, weißer Wolf der ständig ungeduldig in die ferne schaut und nie ganz bei dem ist was er tut.

Die normale Bevölkerung kommt nur über reisende Priester und Novizen in den Kontakt mit Valan. Für alle strengen Gläubigen Valans ist eine Pflicht und eine Freude immer wieder in die Welt hinaus zu ziehen, sie besser kennen zu lernen und Abenteuer zu bestehen.

Spielinformationen

Gesinnung: Chaotisch Neutral.

Domänen: Wasser, Luft, Chaos, Reise, Glück.

Bevorzugte Waffe: Kampfstab.

Unterkunft: Ein Valankleriker der auf seine beiden Domänenkräfte verzichtet erhält die Kraft Unterkunft. Die Unterkunft des Klerikers ist ideal zum übernachten geeignet. Der Kleriker wird hier nicht erfrieren oder durch laute Geräusche gestört, er kann so in jeder Gegend ideal übernachten. Es genügt wenn der Priester dazu eine Plane aufspannt oder sich in eine Höhle verkriecht. Eine Anzahl von weiteren Personen die nicht höher als die Stufe des Klerikers sein darf kann von dieser Kraft profitieren solange sie in die Unterkunft hinein passt.

Barar

Barar ist der Gott des Todes, der Ewigkeit, der Vergänglichkeit sowie der Zeit. Trotzdem wird Barar nicht als grundsätzliche böser Gott angesehen. Der Tod gilt als etwas was unaufhaltsam ist und jeden irgendwann ereilt. Er bleibt den meisten Sterblichen jedoch unheimlich. So sehr Valan zum guten tendiert, so sehr wird Barar von einer Aura des Bösen umgeben.

Sterbliche die Barar zu Gesicht bekamen und danach nicht im Reich der Toten waren beschreiben ihn als großen hageren Mann der in eine faltige, dunkle Kutte gehüllt ist. Weiterhin fehlen dieser Gestalt Füße und Hände. Der

einzigste Hinweis auf ein Gesicht sind zwei weiß leuchtende Augen in denen sich die Vergangenheit und Zukunft des Gläubigen widerspiegelt.

Barars erscheinen wird oft von einer unheimlichen Eiseskälte begleitet, und der Erleuchtete kann beobachten wie seine Umgebung ständig zerfällt und durch das ersetzt wird was sie einmal war, oder einmal werden wird.

In jeder größeren Gemeinde gibt es Priester des Barar die Tote weihen und über die Friedhöfe wachen. In ländlichen Gegenden ziehen Priester oft von Dorf und segnen die Menschen die seit ihrem letzten Aufenthalt verstorben sind.

Spielinformationen

Gesinnung: Rechtschaffen Neutral.

Domänen: Feuer, Erde, Tod, Wissen, Zeit.

Bevorzugte Waffe: Zweihändige Axt.

Todesblick: Ein Bararkleriker der auf seine beiden Domänenkräfte verzichtet kann einmal am Tag den Todesblick anwenden. Er wird wie die Kraft der Todesdomäne behandelt, zählt aber als Blickattacke.

Golock

Golock ist der Gott des langsamen Verfalls, des Hungers, Herrscher über Krankheit, Pest und Verwesung. Golocks Bildnisse sind sehr vielfältig. Mal erscheint er als erkrankter Mensch übersät mit Pestbeulen, eiternden Wunden, Warzen und Auswucherungen. Zu anderen Gelegenheiten ist er nur eine Pfütze dunklen blubbernden Schleimes. Die Luft in seiner nahen Umgebung riecht nach Tod und Verderbnis und tut es noch wenn er schon lange wieder verschwunden ist.

Schreine und Tempels Golocks sind sehr selten und fast in allen Teilen der Welt verboten. Nur die bösesten Sterblichen beten zu Golock, meist um böse niederträchtige Ziele zu erreichen.

Spielinformationen

Gesinnung: Neutral Böse.

Domänen: Luft, Erde, Böse, Pest, Chaos.

Bevorzugte Waffe: Schwere Kriegshacke.

Unzerstörbar: Wenn ein Golockkleriker auf beide Domänenfähigkeiten verzichtet erhält er einen Bonus auf alle Rettungswürfe der seiner Stufe entspricht. Dieser

Bonus kann nur eingesetzt werden um Giften, Säuren und Krankheiten zu widerstehen.

Relthea

Zerstörung, Gemetzel und sinnloses abschlachten Unschuldiger sind die einzigen Dinge die Relthea und ihre Gläubigen interessieren. Relthea ist eine aufrechte schöne Kriegerin deren schwarze Rüstung mit Klingen besetzt ist zwischen denen um sich schlagende, stachelbewehrte Ketten hervorwachsen. Ihre Haut ist bleich wie die einer Toten und immer wieder laufen einzelne Blutrinsale, die jedoch keine Schmierer hinterlassen über ihren Körper. Ihr Erscheinen wird meist von den Todesschreien ungezählter Männer und Frauen begleitet.

Reltheas Anhänger arbeiten im Verdeckten und haben kaum offizielle Tempel oder Schreine. Meist befassen sie sich mit Plänen die Weltherrschaft an sich zu reißen oder das Leben wie es existiert zu vernichten.

Spielinformationen

Gesinnung: Chaotisch Böse.

Domänen: Feuer, Wasser, Böse, Chaos, Zerstörung.

Bevorzugte Waffe: Langschwert.

Niederstrecken: Wenn ein Reltheakleriker auf seine Domänenfähigkeiten verzichtet kann er wie ein Paladin die Fähigkeit Niederstrecken anwenden. Er kann sie auf Ziele beliebiger Gesinnung anwenden.

Die niederen Zirkel

„Die Götter wanderten noch nicht lange zwischen den Sterblichen auf Freeyas Antlitz, da geschah es das Valan den schönsten Wald betrat den er je gesehen hatte. In diesem Wald lebte eine Jungfrau von göttlicher Schönheit, gesegnet mit einem scharfen Verstand. In seiner ewigen Haßt bemerkte er sie erst fast nicht. Doch dann sah er sie und zum ersten Mal in seinem Leben ruhte sein Blick länger als einen Atemzug auf ein und demselben Wesen. Zum ersten Mal in seinem Leben schwebten seine Gedanken nicht um Dinge die außerhalb seines Blickfeldes lagen. Sein Atem verstummte.

Valan und Merelia zeugten ein Kind und obwohl es ihn immer wieder in die weite Welt zog, kehrte er hin und wieder zu seiner Frau und seiner Tochter zurück. Wie jeder

Mensch starb Merelia irgendwann und ließ Valan in schwerer Trauer zurück. Zu kurz war die Zeit gewesen die er mit ihr verbracht hatte. Es war zu wenig Zeit gewesen die er ihr widmete. Allein seine Tochter Veleae blieb ihm. Er wollte sie nicht auch verlieren und so gab er ihr etwas von seiner göttlichen Kraft und machte sie so unsterblich und zu einem Göttlichen Wesen.

Vor allem Golock und Relthea gerieten in Rage als sie von dieser Tat erfuhren und wendeten sich an Barar damit dieser Veleae wieder zu einem Mensch machen würde. Doch Valan schützte seine Tochter mit seinem Leben und auch Tharn ergriff Wort für die beiden da er die rechtschaffenen Absichten Valans erkannte. Seitdem herrscht ein tiefe Freundschaft zwischen den beiden Götter, die bis heute nicht gemindert wurde.

Barar kam den Wünschen Golocks und Reltheas nicht nach. So verhinderte er einen Krieg zwischen den Götter. Doch er gab Veleae ein wenig von ihrer Sterblichkeit zurück - wenn die Menschen aufhören würden an sie zu glauben und zu ihr zu beten würde auch sie sterben. Golock und Relthea protestierten doch Barars Worte waren endgültig und so zogen sie in die Welt hinaus um selber niedere Götter zu erschaffen von denen Veleae die erste gewesen war.,,

Unter den sechs Götter des Ersten Kreises haben sich viele kleine Götter versammelt die meist von ihren vorstehenden Götter erschaffen wurden. Es existieren sehr viele dieser Götter, manche von ihnen sind in verschiedenen Regionen völlig unbekannt und es soll keine Aufzeichnung existieren die alle Götter auflistet.

Anders als die sechs ersten Götter sind diese „Niederen Götter“ wie sie auch genannt werden jedoch sterblich und sollen der Legende nach dahinscheiden wenn kein Gläubiger auf der Welt mehr zu ihnen betet und an ihre Ideale glaubt.

Cholt

Einst tobte ein schwerer Schneesturm dessen Kälte das Fleisch der Sterblichen von ihren Knochen brannte und sie zu Tausenden dahinraffte. Relthea sah dieses Kunstwerk

der Zerstörung welches ihr Werk vollbrachte und hauchte ihm göttliche Kraft ein. Seitdem ist Cholt der Schöpfer der schlimmsten Schneestürme und der Überbringer von allem Elend das diese Stürme mit sich bringen.

Spielinformationen

Gesinnung: Chaotisch Böse.

Domänen: Wind, Wasser, Böse, Zerstörung.

Bevorzugte Waffe: Netz.

Veleae

Velea ist eine Tochter Valans. Sie wird als die Hüterin der Wälder und als Beschützerin aller Verirrten angesehen und verehrt.

Spielinformationen

Gesinnung: Chaotisch Gut.

Domänen: Schutz, Pflanzen, Reise, Gutes.

Bevorzugte Waffe: Schleuder.

Landaya

Landaya ist eine Tochter Arejas. Sie ist die Schutzpatronin der Tiere und der Natur. Weiterhin ist sie das Symbol für die Wiedergeburt im Kreislauf des Lebens.

Spielinformation

Gesinnung: Rechtschaffend Gut.

Domänen: Schutz, Pflanzen, Tiere, Heilung.

Bevorzugte Waffe: Kurzbogen.

Letho

Letho ist der Gott der Gerechtigkeit und Ordnung, aber auch der Bestrafung und Sühne. Er ist eines der Kinder Tharns und neben ihm mit der größte Widersacher von Golock und Relthea.

Spielinformationen

Gesinnung: Rechtschaffend Neutral.

Domänen: Ordnung, Inquisition, Wissen, Vorhersagung.

Bevorzugte Waffe: Peitsche.

Varash

Varash wurde von Valan geschaffen als dieser bemerkte das es nicht nur physische Dinge zu entdecken gibt sondern auch Wunder des Geistes ihrer Erforschung harren. Varash

ist der Leitherr der Gelehrten und Wissenschaftler sowie einiger Magier.

Spielinformationen

Gesinnung: Chaotisch Neutral.

Domänen: Wissen, Magie, Luft, Wasser.

Bevorzugte Waffe: Schwere Armbrust.

Therea

Als Tharn eines Tages nach einer besonders erbitterten Schlacht über das Schlachtfeld schritt fiel ihm eine Kriegerin auf die mit sehr schweren Verletzungen am Boden lag. Sie gab jedoch keinen Schmerzenslaut von sich sondern versuchte nur sich wieder aufzurichten um die verlorene Schlacht weiter zu kämpfen. Tharn war so beeindruckt das er beschloß ihr Leben zu retten in dem er sie mit seiner göttlichen Macht zu beschenken. Seitdem ist Therea die Göttin der Selbstbeherrschung und der Todesverachtung.

Spielinformation

Gesinnung: Rechtschaffend Gut.

Domänen: Krieg, Schutz, Stärke, Geist.

Bevorzugte Waffe: Bastardschwert.

Baragath

Baragath ist der Führer der Toten, eines der Kinder Barars. Seine einzige Aufgabe ist es die Seelen der Verstorbenen einzusammeln und vor Barar zu führen der entscheidet welchen der anderen Götter er sie zur Obhut überläßt.

Spielinformationen

Gesinnung: Rechtschaffend Gut.

Domänen: Reise, Tod, Luft, Wasser.

Bevorzugte Waffe: Sense.

Serena

Serena ist ein Kind Arejas und eine Göttin der Heilung, des Aufbaus und des Erfindungsreichtums. Somit ist sie Patronin fast aller Heiler und Handwerker.

Spielinformationen

Gesinnung: Rechtschaffend Gut.

Domänen: Gutes, Heilung, Erschaffung, Schutz.

Bevorzugte Waffe: Sichel.

Ahahod

Ahahod wurde von Valan zur Göttlichkeit geführt. Er ist der Gaukler und Dieb unter den niederen Götter. Ein neuer Gott der sich selbst über Tharn oder Barar belustigt und immer wieder damit durchkommt. Ahahod ist der Schutzpatron aller Gaukler und Tagediebe, Strolche und Landstreicher.

Spielinformationen

Gesinnung: Chaotisch Neutral.

Domänen: Tricks, Chaos, Glück, Schutz.

Bevorzugte Waffe: Dolch.

Kulte

„Die Drachen waren schon immer mächtige Wesen, die in ihren Fähigkeiten nur von den Götter und ihren Kindern überschattet wurden. Viele der Drachen waren eitle und arrogante Wesen die sich mit ihrem vermeintlichen zweiten Platz nicht zufrieden geben wollten. Also ersonnen sie einen Plan um die Götter von Freeya zu vertreiben und ihren rechtmäßigen Platz als Herrscher einzunehmen.

Die Drachen begannen Intrigen zu spinnen und schürten den Krieg zwischen den guten und den Bösen Götter. Die Götter und ihre Heerscharen überzogen das Land mit Krieg und Verwüstung. Nun sprachen die Drachen zu Barar und Valan. Sie klagten von ihrem Leid das der Kampf der Götter über sie brachte, von der Unterdrückung der Sterblichen durch die kämpfenden Götter. Vor allem Valan schenkte diesem Wehklagen Gehör, denn er haßte nichts mehr als Unterdrückung. So wurde auch Barar den Vorschlägen der Drachen offener gegenüber.

Barar und Valan unterbrachen den Krieg zwischen ihren Geschwistern und besprachen sich mit ihnen. Sie befahlen ihnen sich in die Sphäre zurückzuziehen und den Sterblichen Freeya für ein Jahrhundert zu überlassen. Sie wollten sehen ob die Sterblichen wirklich ohne die Götter leben könnten. Nur aus Angst ihre bisher neutralen Geschwister gegen sich zu stellen stimmten Areja, Tharn, Golock und Relthea in den Vorschlag ein.

Doch die Drachen hatten sich vorbereitet. Als die Götter ihr Bewußtsein in die Sphäre wechseln wollten öffneten die Drachen einen Spalt in die Leere- die Ebene die nach der Vereinigung der Elemente zurück geblieben war. Der Sog

der Leere war groß und so wurden die Götter mit ihren Kindern von Freeya und aus der Sphäre verbannt.“

Die verschiedenen Anhänger der Götter interpretieren das Wesen und die Absichten ihrer Schutzpatronen anders. So kommt es das sich verschiedene Kulte auf unterschiedliche Aspekte ihrer Götter spezialisieren und dabei manchmal Wege einschlagen und Praktiken entwickeln die Gläubigen aus anderen Kulturen vollkommen abwegig erscheinen.

Der Kult der wahren Träne

Dies ist der berühmteste Kult der Barar gewidmet ist. Fast jeder Bewohner Freeyas der an die Götterzirkel glaubt kommt mit ihm irgendwann in seinem Leben in Kontakt. Die Kleriker dieses Kultes spenden den Hinterbliebenen gestorbener Sterblicher Trost, führen Beerdigungen durch und bereiten so die Seele des Verstorbenen auf die Reise zu Barar vor. Sie pflegen Friedhöfe und kümmern sich um in Schlachten gefallene Krieger. In jeder Stadt und jedem größeren Dorf gibt es zumindest einen Tempel der wahren Träne mit angebundenen Friedhof. In kleineren Gemeinden übernimmt ein ansässiger Priester eines anderen Götter die Aufgaben des Bararpriesters oder ein Wanderpriester kommt alle paar Monate in das Dorf um verstorbene im nachhinein zu segnen.

Die Bruderschaft des einsamen Wolfes

Die Bruderschaft des einsamen Wolfes ist auf Freeya sehr weit verbreitet. Sie unterhält an vielen Straßen und sogar Wegen kleine Hütten in denen sich Wanderer und andere Reisende vor der Nacht oder dem Wetter schützen können. Das Benutzen dieser Hütten ist kostenlos, ein normaler Reisender hinterlässt jedoch meistens einen Obulus um den weiteren Segen Valans zu gewährleisten.

Kult des reinigenden Auges

Dieser Kult Barars wird fast nur als Legende betrachtet um Kinder zu verschrecken die ihre Nase in zu viele Angelegenheiten stecken. Die Anhänger haben es sich zum Ziel gesetzt all jene zu Richten die das Schicksal in irgendeiner Weise verändern wollen. Da jeder durch seine Taten irgend etwas in der Zeit verändert wird fast jeder als Schuldiger angesehen.

Wenn diese Kleriker Barars aktiv werden morden sie mehr oder minder ausgesuchte Opfer hinweg und stechen den Toten ihre Augen aus. Dieser Kult baut keine Tempel da diese sofort ausgetilgt werden würden. Alle Rituale werden vor kleinen Altären durchgeführt die meist im Keller eines Angehörigen oder an einem geheimen Platz stehen.

Die Schnitter

Die Schnitter sind eine sehr kleine Kultgemeinde Barars die versteckt operieren. In einer Stadt gibt es vielleicht einen oder zwei Angehörige die von den Behörden bezahlt werden. Sie arbeiten als Scharfrichter die einen Verurteilten so hinrichten das er immer noch in die Hallen Barars eingehen kann.

Herz des Tharn

„Nein, sie kämpfen auch nicht ehrenhaft.“

„Aber irgend jemand muß ja damit Anfangen.“

- Halarak, Paladin vom Herzen des Tharn -

Obwohl sie eher im verborgenen Leben ist das Herz des Tharn wahrscheinlich einer der bekanntesten aller Kulte die unter den Götterzirkeln entstanden sind. Die Anhänger leben in abgeschiedenen Klöstern und Trozburgen wo sie ihre Kampffähigkeiten verbessern und perfektionieren. Hin und wieder bereisen sie das Land um ihre Kampfkräfte dort einzusetzen wo sie gebraucht werden. Für welche Sache einer dieser Tharnpriester sich einsetzt kann die unterschiedlichsten Beweggründe haben. Meist ist es die Bekämpfung von Unterdrückung und dem helfen der Schwachen aber eine Hohe Belohnung kann für einen Anhänger dieser Kirche durchaus ein Grund sein zu kämpfen solange er nicht gegen einen unterlegenen Gegner oder einen Auftraggeber böser Gesinnung kämpft.

Die Töchter Thereas

Die Töchter Thereas sind ein Kult der in ganz Runeria und vor allem von den Anhängern Tharns verachtet wird. Die meist weiblichen Anhänger des Kultes betrachten das erleiden von Schmerzen als höchsten Genuß, und auf der Suche nach Ekstase finden sie oft den Tod. Manchmal geht dieser Kult gar so weit das er hinauszieht um Unschuldige

zu entführen um ihnen das höchste aller Gefühle zukommen zu lassen.

Der Pfad der Nacht

„Gib mir einfach meinen Anteil, und so Valan will wird mein Freund hier deinen Finger nicht abschneiden“

- Ron- Valankleriker vom Pfad der Nacht -

Der „Pfad der Nacht“ ist ein Schmugglerring der auf den Segen Valans hofft. Die Angehörigen organisieren Schmuggler und helfen ihnen wo sie es können. Dafür erhalten sie von den betreffenden Personen Anteile an ihrem Gewinn. Schmuggler die nicht zahlen da sie keine Angst haben bei Valan in Ungnade zu fallen werden durch weltliche Gründe in Form von kräftigen Schlägern bekehrt. Einige Glaubensgemeinschaften des Pfades der Nacht haben sich darauf verlegt gegen die Elfen Elysions zu kämpfen. Sie helfen Vorräte und Waffen für den Widerstand zu beschaffen und diese durch die elfischen Linien zu schmuggeln.

Die Töchter Arejas

„Ihr werdet es kaum glauben, aber auch wir bekommen unsere Tinkturen und Kräuter, den Weihrauch und die Salben nicht einfach geschenkt. Also spendet meiner Herrin, auf das eurer Finger wieder anwächst. Solltet ihr kein Geld haben können wir uns bestimmt anders einig werden. Wann schmuggelt ihr das nächste mal etwas durch die elysischen Reihen?“

- Selena – Klerikerin der Areja -

Die Töchter Arejas sind im ganzen Land für ihre Fähigkeiten auf den Gebieten der Heil und Kräuterkunde bekannt. Weiterhin fungieren sie als Hebammen und führen mit der Hilfe ihrer Göttin Operationen durch die sonst für unmöglich gehalten werden würden.

Die Töchter Arejas versuchen vor allem den Armen zu helfen und verlangen von Abenteurern oder reicheren Sterblichen des öfteren einen größeren Obulus.

Die Schützer des Lebens

„Wir haben diesen Hund getreten bis er Tod war. Eigentlich war es ganz lustig- aber jetzt sind diese Irren hinter mir her!“

- Branak, Halborksöldner -

Die Männer und Frauen dieses Areja geweihten Kultes ziehen durch das Land um all die auszumerzen die der Schöpfung Schaden zufügen wollen. Sie gehen dabei sehr rigoros vor, jeder der Schaden an dem Weg ihrer Herrin anrichtet gilt als Feind und wird gleiches mit gleichem vergolten bekommen.

Natürlich sehen die Männer und Frauen des Kultes ein das es nötig ist Nahrung zu sich zu nehmen um zu überleben und werden auch kein Kind töten welches mutwillig in einem Wald ein par Zweige abgebrochen hat.

Ein Abenteurer der durch ein ungelöschtes Feuer einen Wald in Brandt gesteckt hat sollte jedoch hoffen das dieser Kult nicht auf ihn aufmerksam wird.

Die Schlächter

Dieser Kult hat sich ganz und gar Relthea der Herrin der Zerstörung verschrieben. Die Anhänger leben ein Leben wie das vieler anderer unbescholtener Bürger. An vorher festgelegten Tagen treffen sie sich jedoch und vollführen ausschweifende Orgien auf dessen Höhepunkt sie in die Straßen der Umgebung hinausziehen um unter dem Einfluss schwerer Drogen versuchen möglichst viele Menschen auf bestialische Weise zu ermorden.

Die Organisation der Gläubigen

Die meisten Kulte und Glaubensgruppen werden von einem mächtigen Primarchen geführt. Diese halten oft eine Macht inne die der Macht eines weltlichen Herrschers gleicht. Ihr Wort ist Gesetz, die meisten Primarchen versuchen jedoch stets auf die Wünsche und Vorschläge ihrer hohen Kleriker einzugehen wo sie es können.

Unter den Primarchen versammeln sich die Kleriker und die Paladine. Die Kleriker leben entweder in den Hochburgen des Kultes oder über das Land verteilt wo sie geistigen Beistand leisten. Sie veranstalten Gottesdienste für die Gläubigen und halten oft wichtige Ämter in den Gemeinden in denen sie leben inne. Einige Kleriker reisen auch einfach

über das Land und versuchen mit ihren Fähigkeiten zu helfen wo sie können. Diese Aufgabe wird jedoch meistens den Paladinen überlassen.

Die Paladine haben vor allem eine Schützende Funktion. Meist sind sie die Wachen und Soldaten einer Hochburg oder beschützen einzelne Kleriker weit abseits ihrer Glaubensfestung. Einige Paladine bereisen auch die Welt und versuchen die Lehren ihres Götter durchzusetzen und zu verbreiten. Nur selten verfügen Paladine über die gleichen von den Götter gegebenen Kräfte die die Kleriker ihres Glaubens wirken können. Diesen Nachteil machen sie jedoch durch unglaubliche Kampffähigkeiten und eine rechtschaffenden Zielstrebigkeit weg die ihresgleichen sucht.

Die Götterzirkel und andere Religionen

Die Götterzirkel sind auf Freeya die wohl verbreitetste Religion- zumindest war dies einmal so. Durch die Herrschaft der Elfen von Elision wird der Glaube immer weiter verdrängt, da diese ihren eigenen Gott, ihren Kaiser verehren. Die Elfen von Elision verbieten jedwede andere Religion in ihren Ländern. Ein Verstoß gegen dieses Verbot wird mindestens mit Sklaverei und nicht selten mit dem Tode bestraft.

Vor allem Gläubige von Tharn und Valan kämpfen gegen die Unterdrückung der Elfen. Viele Widerstandsgruppen werden von Tharnpriestern geführt oder zumindest unterstützt. Doch auch Priester des Barar und von Areja unterstützen solche Gruppen oft wo sie nur können. Den Gläubigen Reltheas und Golocks ist es indes gleichgültig wo sie ihr Böses Werk verrichten. Sie werden von den Elfen genau so gejagt wie von den Anhängern der anderen Götter.

Der Naturreligion des Geistes der von vielen Naturvölkern verehrt wird stehen die Kleriker der Götter sehr offen gegenüber. Viele Priester glauben das die Druiden des Geistes einfach nur die auf ein archaisches Prinzip reduzierte Gesamtheit aller Götter anbeten.

Sie lassen die Gläubigen des Geistes gewähren, versuchen aber oft zu jeder Gelegenheit die sich bietet eine Reformation zu beginnen.

Der Geist

„Bist du je durch einen Wald gewandert und du warst erfüllt von der Erkenntnis das du eins warst? Eins mit den Pflanzen und den Tieren? Hast du schon einmal an einem Bach gestanden und der Geschichte gelauscht die er dir in seiner plätschernden Sprache erzählt hat? Warst du je einem Sturm schutzlos ausgeliefert und wußtest das er dich jederzeit töten könnte wenn er wollte?

In all diesen Momenten hat dich der Geist berührt. Du warst eins mit dem was um dich herum war. Eins mit den Bäumen, den Steinen, der Luft und der Erde.

Der Geist umgibt uns, er ist überall und nirgends. Er steckt in allem in was du berühren kannst, selbst die Luft singt sein Lied.

Du kannst versuchen ihn zu finden, aber es wird dir nicht gelingen. Denn er hat keinen Körper, er ist nichts greifbares so wie die plumpe Magie die von Magiern gewirkt wird. Sie ahnen nicht einmal welchen Schaden sie anrichten wenn sie ihre Kräfte wirken. Sie lassen Kräfte die sie selbst nicht richtig verstehen los und fragen sich nicht eine Sekunde nach den Konsequenzen. Sie stören die natürliche Ordnung ohne es zu wissen.

Wenn ich die Hilfe des Geistes in Anspruch nehme dann nehme ich von ihm aber ich gebe ihm auch. Der Geist diktiert mir seine Regeln, gerechte Regeln damit ich nicht mehr Schaden anrichte als ich Leid lindere.

Ja, der Geist ist ein strenger Verbündeter. Aber nicht so launisch wie Götter die von den Klerikern angebetet werden. Diese Narren. Sie liefern sich einem Wesen aus das nicht weiter von ihnen getrennt sein könnte. Wenn ich die Nähe des Geistes spüren will berühre ich ein Blatt und er berührt mich. Ich trinke aus einer Bergquelle und erfahre wie er mich erfüllt und stärkt. Die Kleriker warten auf Zeichen eines unbekanntes Wesens das sie noch nie gesehen haben. Ein Wesen das launisch ist und sich nicht selbst an seine eigenen Regeln hält.

Der Geist mag seine Gesetze haben denen ich mich fügen muss aber es sind gute Gesetze und ich folge ihnen gerne.“

- Elthiron- Druideane der Elfensippe Elyatcha -

Der Geist ist eine Naturkraft die alles umgibt. Er stellt eine Verbindung dar, eine Verbindung zwischen allem was existiert.

Vor allem Naturvölker beten den Geist an, meist sind es Menschen und Elfen die von seiner Existenz wissen und sie sich zunutze machen. In den meisten Sippen werden solche Individuen Druiden genannt. Sie kommunizieren mit dem Geist der von vielen zivilisierten Gelehrten einfach als Verkörperung der Natur gesehen wird. Aber der Geist ist ungleich mehr.

Schon viele Magier haben es sich zur Aufgabe gemacht den Geist zu erforschen. Die meisten von ihnen kamen zu dem Schluß das der Geist die Energie ist die auch die Sphäre bildet. Somit wäre der Geist ein einfacher Abdruck der materiellen Welt in einer anderen Ebene.

Aber der Geist ist mehr. Er folgt seinem eigenen Willen und scheint sogar mit seinen Kindern kommunizieren zu können.

Die Druiden

„Der Geist spricht nicht zu mir wie einer deiner Götter. Er sagt nicht: „Elthiron laufe bis die Sonne dreimal untergegangen ist und tue dann etwas für mich“. Wenn der Geist etwas von mir will wird er mir Zeichen senden. Ich werde diese Zeichen nur verstehen wenn ich es in meinem inneren auch wirklich will. Denn wie alle Sterblichen sehe ich meist nur das was ich auch sehen will. Deswegen kann der Geist sicher sein das ich die Aufgabe nur ausführen werde wenn ich wirklich für sie geeignet bin.“

- Elthiron- Druideane der Elfensippe Elyatcha -

Die Druiden haben eine ähnliche Position wie Kleriker und Priester in zivilisierten Gegenden. Sie dienen als Ratgeber der Herrscher, manchmal herrschen sie selbst. Aber auch im alltäglichen Leben ihrer Sippen spielen sie meist eine wichtige Rolle. Sie empfangen Neugeborene auf Freeya und verabschieden sie wieder wenn ihre Körper verwelkt und ihre Geister erloschen sind.

In den Zeiten der Not werden die Druiden ungleich mächtiger. Für die Naturvölker ist die Natur eine der stärksten Verbündeten oder eine der mächtigsten Feinde zugleich. Allein die Druiden verstehen es mit dem Willen der

Natur zu kommunizieren indem sie den Geist- die Kraft die die Natur zusammen hält- anrufen.

Kein Druide gleicht von seiner Einstellung dem anderen. Jeder sieht den Geist als etwas anderes, als ein anderes Wesen. Jeder von ihnen schreibt dem Geist andere Attribute und Eigenschaften zu. Generell lassen sich jedoch drei Gruppen ausmachen in denen sich die Ansichten über den Geist gleichen. Die Druiden der verschiedenen Gruppen fühlen sich nicht automatisch mit anderen Druiden der gleichen Gruppen verbunden, obwohl einige leicht erzürnt werden können wenn man ihnen von fremden Ansichten berichtet.

Der Geist als Freund

Vor allem Druiden die in friedlichen Gegenden leben sehen den Geist als Freund an. Er stellt sie und die Sippe nur selten auf harte Proben und ist auch gerne bereit mehr zu geben als er nimmt. Wenn Sippen den ganzen Tag gegen die Natur kämpfen müssen etwa um Nahrung zu finden oder einfach nur um zu überleben entwickelt sich diese Ansicht nur sehr selten.

Der Geist als Ausgleicher

Der Geist nimmt und der Geist gibt. Er bestraft Fehler und er belohnt gute Taten. Druiden die den Geist als Ausgleicher ansehen versuchen im Einklang mit der Natur zu leben. Was sie ihr nehmen geben sie ihr wieder zurück. Diese Einstellung haben meist Druiden deren Sippen hart arbeiten müssen um zu überleben aber nur selten von vernichtenden Katastrophen geschlagen werden. Die Sippen werden manchmal von Rückschlägen getroffen können ihren Fortbestand jedoch als gesichert sehen.

Der Geist als Rächer

Einige Druiden sehen den Geist als mächtiges brutales Wesen an das nur eins will- Besänftigt werden. Zuwendungen interessieren den Geist kaum, doch Taten die gegen es gerichtet sind bestraft es gleich und unnachgiebig. Vor allem in unwirtlichen Gegenden denken Druiden so über den Geist. Es kommt aber auch vor das die Sippe von einer

großen Gefahr bedroht wird und der Druiden deswegen seine Einstellung dem Geist gegenüber ändern.

Manche Druiden opfern Mitglieder ihres Stammes oder gefangene Feinde um den Geist zu besänftigen und ihn zumindest für kurze Zeit friedlich zu stimmen.

Der Geist und andere Religion

Kaum eine Religion kann so gut neben anderen Religionen bestehen wie die des Geistes.

Die meisten Kleriker der Götterzirkel sehen den Geist als eine Art Verkörperung des gesamten Seins. Da auch die Götter in ihrer Summe das gesamte Sein darstellen, können diese Kleriker sich meistens mit dem Gedanken an eine allumfassende Macht zurechtfinden. Nichts desto trotz versuchen sie jedoch weiterhin die Druiden und ihre Anhänger über ihren Irrtum aufzuklären.

Die Kaiserelfen von Elysion versklaven die meisten Naturvölker vom Fleck weg wenn sie sie besiegt haben. Der Glaube an den Gottkaiser wird ihnen dann aufgezwungen. Für die Druiden ist es oft nicht schwer den Glauben an den Geist auch in der Gefangenschaft aufrecht zu halten. Sie benötigen keine Kirchen und Abbilder um ihren Glauben zu erklären und nur selten bestimmte Utensilien um ihre Kräfte zu wirken.

Die Kaiserelfen dulden jedoch keine Gottheiten neben ihrem Gottkaiser und versuchen deswegen ständig Druiden an unter ihre Sklaven zu erkennen und unschädlich zu machen. Trotzdem lebt der Geist unter den Gefangenen meist weiter.

Spielinformationen

Die Druiden oder Druiden des Geistes werden durch die Charakterklasse des Druiden aus dem Spieler- Set beschrieben.

Der Gottkaiser

„Er herrscht mit kühlem Geist über ganz Freeya. Sein Sinnen entgeht nichts, auch deine Sünden nicht. Er verfolgt Verräter mit unnachgiebiger Härte und besiegt seine Feinde an allen Fronten. Sein Geist ist stark und seine Macht unermesslich. Durch seine Gnade werden wir geboren und durch seinen Befehl sterben wir wieder.“

Der Gottkaiser

Das Recht und die Pflicht zu herrschen ist ihm vom Erstgeborenen gegeben. Der Erstgeborene, der erste Elf der einst von unseren nun besiegten und ausgerotteten Meistern geschaffen wurde und ihnen den Untergang reichte. Der Erstgeborene der unsere stolze Rasse zum Triumph über Unterdrückung und Sklaverei führte. Der Erstgeborene der den rechtmäßigen Platz im Gefüge der Zeit für uns eroberte. Er wird vom Geiste des Erstgeborenen erfüllt, seine Seele leitet ihn. Er ist der Herrscher unseres Kaiserreiches und unseres stolzen Volkes. Er ist unser Vater und unser Hirte. Er ist der Bezwingen der Welt und der Mörder unserer Feinde. Er ist Auriol Aris'te Eleay, er ist unser Gott!“

- Predigt eines Elisischen Priesters -

Im gesamten elfischen Kaiserreiches wird der Gottkaiser verehrt. In Schulen, Tempeln und Kirchen wird sein Name verehrt und seinen Taten wird gehuldigt. Die Elfen Elysions legen einen für dieses Volk ungewöhnlichen Fanatismus an den Tag wenn sie von ihrem Kaiser sprechen oder ihn anbeten. Aber auch den alten Kaisern und vor allem dem Erstgeborene, der Legende nach der erste Elf der von den Drashal erschaffen wurde, wird in den Kirchen der Kaiserelfen gehuldigt.

Der Erstgeborene

Die Reihe der kaiserlichen Gottkaiser beginnt im Jahre 0 der elysischen Zeitrechnung. In diesem Jahr begann der Krieg um Elysion. Die Elfen die die Sklaven, Gladiatoren und Soldaten der Drashal waren begannen einen blutigen Aufstand. Geführt wurden sie vom Erstgeborenen. In seinem Erschaffungsprozeß hatten die Drashal viel magische Energie und ihr ganzes Können investiert. Er war ein mächtiges Wesen- geübt in der Magie und ein fürchterlicher Gegner auf dem Schlachtfeld. Er war das Rohmaterial aus dem alle anderen Elfen erschaffen wurden. In einem langen Krieg führte er sein Volk zum Sieg über die Drashal.

In der letzten großen Schlacht gegen die verhaßten Feinde wurde er von einer Horde Schrecken aus der Sphäre begraben. Doch seine Taten legten den Grundstein für etwas großes - das elysische Kaiserreich. Er war der erste der Gottkaiser.

Die Gottkaiser

Die folgenden Jahrzehnte wurden vom Weltenkrieg überschattet. Das in der Entstehung befindliche Kaiserreich kämpfte gegen die Drashal und sich erhebende Rivalen- doch es sollte schließlich siegen.

In dieser Zeit gab es viele Kaiser. Den Legenden nach starben die meisten von ihnen in titanischen Schlachten, doch es ist wahrscheinlicher das sie einem Anschlag zum Opfer vielen.

In dieser schweren Epoche war die Not nach Legenden und starken Herrschern groß. Die Geschichtskundigen behaupten das in dieser Epoche der Glauben an den Gottkaiser entstand. Es ermutigte die Soldaten zu wissen das einer der ihren mit übernatürlichen Fähigkeiten über sie wachte und wenn sie von seinem gerechten Tod in der Schlacht hörten spornte sie dies nur zu größeren Taten an. Bis heute hat der fanatische Glauben an den Kaiser überlebt- er ist sogar noch stärker geworden. Fast jeder Elysier glaubt die Legenden die von der Abstammung der Kaiser vom Erstgeborenen berichten, keiner zweifelt an den großartigen Fähigkeiten die den Kaisern inne wohnen sollen.

Ein jeder Gottkaiser gilt als mächtiges Wesen jedoch nicht als ein unsterbliches. Er ist ein direkter Nachfahre des Erstgeborenen und das Blut des alten Helden brennt in seinen Adern.

Seine Priester predigen das er über die Schritte alle seiner Kinder und Diener wacht. Seine Wege gelten als unergründlich und nur selten wird er sich direkt für eines seiner Kinder einsetzen oder gar mit ihm sprechen. Der Gottkaiser hilft nur dem der sich selber zu helfen weiß.

Auriol Aris'te Eleay

Zur Zeit ist Auriol Aris'te Eleay der Gottkaiser. Seine Machtergreifung war mehr als fragwürdig und sehr umstritten im Kaiserreich. Vor 33 Jahren bestieg Auriol den

Thron nachdem sein Bruder Aeroch Aris te Eleay von einem Assasinen des Widerstandes ermordet worden war. Aeroch hatte zwar ein eigenes Kind, aber Thidia Aris te Eleay war zu diesem Zeitpunkt noch zu jung um das Kaiserreich zu regieren. Nach endlosen Wochen die sich fast zu einem Bürgerkrieg entwickelt hätten dankte Sie zugunsten Auriols ab.

Auch Auriol war zu diesem Zeitpunkt noch sehr jung. Diesen Nachteil hat er jedoch schon immer durch großen Ehrgeiz, fehlenden Skrupel und exzellente Berater ausgeglichen. Trotzdem gilt er bei den meisten Elysiern als schwacher Gottkaiser. In vielen Tempeln wird dem Erstgeborene in den Gottesdiensten bereits mehr gehuldigt als ihm, eine Tatsache der sich Auriol bewußt ist, der er jedoch relativ machtlos gegenüber steht.

Auriols unbeliebtheit rührt von verschiedenen Quellen her. Zum ersten Mal seit Hunderten Jahren expandiert das Kaiserreich nicht mehr in einem riesigen Maßstab. Vielerorts sind die Fronten zum stillstand gekommen. Unter den alten Kaisern wichen die Heere einfach mächtigen Gegnern aus um andere Länder in Windeseile zu besetzen. Doch Auriol zieht es vor Länder die er einmal angegriffen hat auch zu erobern, leichte Ziele bieten sich ihm eh nicht mehr. Zudem ist der Widerstand so stark wie nie. Kleine Gruppen kämpfen gegen die Elfen wo sie nur können und fügen dem Kaiserreich immer wieder kleine aber schmerzhaft Stiche zu. Viele Elfen die Verwandte oder Freunde an den Widerstand verloren haben werfen Auriol vor zu sanft mit den Rebellen umzugehen.

Ausserdem regen sich die Schergen der Solokay wieder. Die Drachen erwachen erneut und machen es dem elfischen Kaiserreich schwer.

Hinzu kommt das Thidia Athis'te Eleay in das richtige Alter kommt um das Kaiserreich zu regieren. Da Auriol den Thron nie freiwillig an sie übergeben wird sät sie Mißgunst unter den hohen Adligen und versucht Auriol zu diskreditieren wo sie nur kann.

Alle diese Faktoren schwächen Auriols Position und drängen ihn immer weiter in die Defensive. Sie haben aus ihm einen rachsüchtigen, brutalen Mann gem acht der keine Fehler unbestraft läßt. Zwar hat Auriol Aris'te Eleay immer

noch viele treu ergebene Untertanen aber diese folgen ihm mehr aus Angst als aus Überzeugung.

Der Gottkaiser und andere Religionen

Die Priester und auch der Gottkaiser stehen anderen Religionen feindlich gegenüber. Das praktizieren anderer Religionen in den besetzten Gebieten ist verboten, eine Verstoß gegen dieses Gesetzes wird nicht selten mit dem Tode bestraft. Oft kommt es vor das nach der Besetzung eines Landstriches Kleriker und bekannte, ergebene Anhänger der Götterzirkel zusammengetrieben und öffentlich hingerichtet werden.

Einerseits hilft diese Praxis der Religion der Elysier da die Bewohner von Gebieten die nicht mehr sicher vor einer Eroberung sind oft ihrer alten Religion abschwören um nicht später als Verräter am Kaiser gerichtet zu werden.

Andererseits hat diese Vorgehensweise auch schon viele Besiegte die sonst ein Leben unter den Elfen ertragen hätten in die Arme des Widerstandes getrieben.

Früher einmal waren die Elfen den Götterzirkeln aufgeschlossener gegenüber aber Auriol der seine Machtposition mehr und mehr gefährdet sieht kann den Gedanken nicht ertragen das auch nur einer seiner Untertanen einer anderen Gottheit huldigt.

Der Geist ist ein geringeres Problem für die Elfen. Die meisten Druiden in den Ländern der Elfen leben tun dies in Gefangenschaft oder Sklaverei. Dort sind sie zwar immer wieder die Rädelsführer von Aufständen und kleinen Rebellionen aber diese bedrohen nur selten das Gefüge im Kaiserreich wirklich.

Einzig als sich viele Halborks aus der Sklaverei der Elfen befreiten wurden die Druiden als Gefahr angesehen da viele einzelnen Aufstände von ihnen angeführt wurden.

Spielinformationen

Die Priester des Gottkaisers verwenden das folgende Profil ihrer Gottheit.

Gesinnung: Rechtschaffend Neutral.

Domänen: Ordnung, Krieg, Stärke, Schutz, Magie.

Bevorzugte Waffe: Dayshe.

Kapitel VIII – Magie



Blutmagie

„Wir waren nur Vieh für Sie. Nein, wir waren weniger. Wir waren nur die Gefäße die das in sich hielten, was wirklich wertvoll für sie war.

Sie hielten uns in dunklen Gewölben. Die Schreie der Geopferten hallten durch die kantigen Gänge und der Geruch nach geronnenem Blut war allgegenwärtig. Unsere schlecht verbundenen Wunden stanken nach Eiter und ich habe viele Krankheit ausstehen müssen die sich in diesem Verließ ausbreiteten.

Wozu, fragst du? Mit unserer Hilfe zauberten sie. Die magische Kraft unseres Blutes war der Grund warum ich mehrere Monate in dieser Drachenhöhle wie ein Tier leben mußte. Alle paar Tage holten sie mich und überzogen meinen Körper mit Schnitten. Schnitte die in seltsamen Mustern angeordnet waren. Schnitte aus denen das Blut schoß als wären sie eine tiefe Wunde.

Ich weiß nicht wie ich überlebte, aber ich wurde befreit. Heute lebe ich ein friedliches Leben. Doch in der Nacht kehren die Schrecken dieser Zeit zurück. In meinen Träumen rieche das geronnene Blut und die von Eiter tiefenden Wunden. Wenn ich schlafe leide ich wieder unter den grausamen Krankheiten die sich in den Gewölben verbreiteten. Doch das erwachen ist keine Erlösung, denn dann kommt der Schmerz. Der Schmerz von wieder aufgebrochenen Schnitten. Schnitten die in seltsamen Mustern über meinen Körper verteilt sind, Schnitte aus denen Blut schießt als wären sie eine tiefe Wunde.“

*Neyesh, während des Weltenkrieges aus
einem Kerker der Altvorderen befreit-*

Die Wirkung von Blutmagie ist leicht erklärt. Dem Körper eines jedem Lebewesen wohnt eine magische Kraft inne-

die aus der Verbindung zwischen der Sphäre und Lebewesen stammt. Diese Kraft ruht in allem Leben, auch in solchem das nicht fähig ist Magie zu wirken. Selbst Tiere verfügen über diese Kraft auch wenn sie nur nach ihren Instinkten leben.

Normalerweise ist diese Kraft so schwach das sie in keiner Weise genutzt werden kann, nur Magier und Zauberer können diese Kraft benutzen um die Sphäre zu beeinflussen, um Magie zu wirken.

Es gibt jedoch einen Weg mit dem man die in allen Lebewesen vorhandenen inaktiven Kräfte beeinflussen kann. Indem man den Speicher dieser Kraft anzapft- das Blut.

Einige Magier können dies tun indem sie die Kraft ihres eigenen Blutes benutzen um ihre Zauber zu wirken. Weit weniger Magier gelingt der nächste Schritt- das Blut anderer Wesen zu benutzen um mit ihm die eigene Magie zu verstärken.

Blutmagie im Wandel der Zeit

Einst war die Blutmagie weit verbreitet auf Freeya. Die Altvorderen benutzten lieber die magische Essenz ihrer Sklaven anstatt sich ihrer eigenen zu bedienen.

Teilweise wurden Tausende von Sklaven in unterirdischen Gewölben gehalten um auf Opfertischen ihr Leben für die Magie ihrer Herren zu geben. Vor allem die Diener der Solakay benutzten diese alten Praktiken, die Vermay sahen Blutmagie schon immer als etwas böses an.

Mit dem verschwinden der Altvorderen ist auch die Blutmagie auf Freeyas Antlitz selten geworden. Nur noch wenige beherrschen diese alte Kunst die von den meisten sterblichen als Werkzeug des Bösen angesehen wird und verhaßt ist.

Bereits kurz nach der Befreiung der elisischen Inseln wurde Blutmagie von den Kaiserelfen verboten- sie ist es heute noch. In allen Ländern der Elfen wurden Blutmagier gejagt und getötet wo immer sie auftauchen.

Doch der elisische Haß auf Blutmagie scheint heute zu schwinden. Immer mehr Inquisitoren untersuchen Anzeigen gegen eventuelle Blutmagier auf den Inseln selbst.

„Blutmagie zu wirken ist ein schwieriges Unterfangen- und du solltest dir überlegen ob du sie einsetzen willst.

Du kannst mit ihr alles tun zudem du auch sonst fähig bist.

Doch sei dir im klaren darüber das du etwas unnatürliches tust- du schadest dir oder einem anderen damit, und oft stirbt der Spender.

Es genügt ein kleiner Schnitt, du mußt keine tödlichen Wunden Schlagen wie sie im Volksmund beschrieben werden. Wenn du die magischen Formeln richtig intoniert hast wird das Blut aus der kleinsten Wunde schießen wie aus einem abgehackten Bein. Wenn das Blut schießt wirke die magische Formel die du mit den alten Riten der Blutmagie verwoben hast und die Magie wird deine Feinde vernichten.“

- Yashala, Blutmagier -

Spielinformationen

Blutmagie ist verhaßt auf Freeya, sie wird als böse angesehen, ein Werkzeug der Grausamsten der Grausamen. Der feine Unterschied zwischen den beiden existierenden Arten der Blutmagie wird nur selten beachtet. Zum einem gibt es Magier die ihr eigenes Blut benutzen um ihre Magie zu verstärken. Diese können die kleinen Schnitte die sie sich zu diesem Zweck zufügen müssen leicht verbergen. Wenn sie jedoch entdeckt werden können sie sicher sein wie jeder andere Blutmagier behandelt zu werden.

Die andere Art ist diese welche im Volk bekannt ist. Hier benutzt der Blutmagier das Blut eines anderen Sterblichen- ob freiwillig oder unfreiwillig. Dies ist die Art Blutmagie die früher von den Altvorderen gewirkt wurde. Sie hat bis heute das schlechte Bild der Blutmagie geprägt.

Blutmagie wirken

Die erste Form der Blutmagie wird einfach über das Talent Blutmagier gewirkt das sich im Kapitel „Talente“ dieses Buch befindet. Die zweite Form ist nur Charakteren möglich die eine oder mehrere Stufen in der Charakterklasse Blutmagier erworben haben.

Kapitel IX – Magische Gegenstände –

Freeya wurde früher von den mächtigsten Wesen die es gibt beherrscht.- den Drachen. Eben diese Drachen waren es die in die Geheimnisse der Magie eintauchten und zu wahren Meistern der arkanen Künste wurden.

In den Jahrhunderten ihrer Forschung schufen die Drachen auch magische Gegenstände und Artefakte, die sie entweder selbst verwendeten oder an treue Drashale weiter gaben um deren Macht zu steigern.

Heute stammen viele magische Gegenstände und Artefakte aus jener Epoche. Viele dieser magischen Schätze wurden während des Weltenkrieges zerstört. Einige liegen jedoch heute in den untergegangenen Ruinen der Drashal, im Laufe der Zeit von der restlichen Welt vergessen. Immer wieder brechen Abenteurer aus, den Geschichten um verschollene Artefakte folgend. Einige von ihnen haben Glück und kehren mit mächtigen magischen Utensilien zurück, von den meisten Helden hört man jedoch nie wieder etwas.

Auch in den Jahren in denen weder die Drachen noch die Drashal die Geschicke Freeyas lenkten wurden magische Gegenstände erschaffen. Durch die Forschungen der Drachen und ihrer Diener war und ist die Magie auf Freeya weit verbreitet. Die Magier dessen Wissen auf dem der Drachen basierte konnten jedoch nie solch großartige Gegenstände erschaffen wie es den einstigen Herrschern Freeyas möglich gewesen war.

Noch heute werden Gegenstände von erfahrenen Magiern mit magischer Energie beschenkt. Vor allem die elysischen Elfen lassen Magie in jeden Aspekt ihres Lebens, vor allem aber in die Kriegsführung, einfließen. Auch auf dem Nordland wo Magie wesentlich seltener ist, und von der breiten Masse der Bevölkerung gefürchtet wird, erschaffen

zurückgezogen lebende Magier hin und wieder magische Gegenstände. Da Magie auf dem Nordland relativ selten ist haben magische Gegenstände hier einen besonderen Wert. Sie sind ungleich seltener als anderswo auf Freeya.

Gleichzeitig sind sie von einer Aura des unbekanntem umgeben und werden als besonders mächtig angesehen. Auf Freeya gibt es drei verschiedene Arten von magischen Gegenständen, magische Gegenstände, magische Artefakte und magische Gegenstände und Artefakte mit schlafender Magie.

Magische Gegenstände

Magische Gegenstände wurden von den Drachen, den Drashal und magisch begabten Sterblichen erschaffen. Im Laufe der Zeit erlernten unter anderem die elysischen Elfen diese Kunst und meisterten sie. Heute kann man magische Gegenstände überall in der Kultur und Gesellschaft der Elysier finden. Auch unabhängige Magier haben bisher unzählige magische Artefakte erschaffen.

Wenn man einmal von den magischen Gegenständen der Elysier absieht stammen die meisten magischen Gegenstände aus der Epoche der Drachen und der Drashal. Dies trifft vor allem auf das Nordland zu, wo Magie selten und mächtige Magier kaum zu treffen sind.

Normale Magische Gegenstände sind bei Freeya wesentlich seltener als in anderen Welten, da auf Freeya Gegenstände mit schlafender Magie bevorzugt hergestellt wurden.

Magische Gegenstände der Drachen

Magische Gegenstände der Drachen können in zwei Untergruppen geordnet werden- solche die von den Solakay oder den Vermay erschaffen wurden.

Ein magischer Gegenstand der von einem Solakay oder einem seiner Diener erschaffen wurde ist meist aus schwarzem Obsidian oder Stahl. Die meisten dieser Gegenstände sind schlicht gehalten und verfügen über eine kantige und geometrische Form. Auf ihrer Oberfläche verlaufen Reihen von kleinen Runen, die jedes Blut das in sie rinnt festhalten so das es für lange Zeit in den Zeichen stehen bleibt. Ein Sterblicher der über den Gegenstand streicht verwischt so das Blut, so das magische

Magische Artefakte

Gegenstände der Solakay stest wirken als wären sie von einer dünnen Blutschicht überzogen.

Gegenstände die von den Vermay erschaffen wurden wirken fast immer als seien sie aus Metall geschmiedet- meist aus der Metallsorte zu der auch der Drache gehört. Auch Gegenstände der Vermay sind von zackiger, oft geometrischer Form. Ähnlich den Solakaygegenständen sind sie von Runen überzogen, diese speichern jedoch kein Blut. Oft glühen sie jedoch leicht im dunklen. Dieses Leuchten kann in unterschiedlichsten Farben erfolgen und ist oft nur zu erkennen wenn man sich dem Gegenstand mit dem Auge sehr nähert.

Magische Gegenstände der Elysischen Elfen

Vor allem die Form elysischer Gegenstände unterscheidet sich von denen der Drachen. Die meisten magischen Gegenstände die von den Elfen erschaffen wurden haben Runde formen, oft wirken sie als wären sie aus einem Stück gewachsen.

Die Elfen bevorzugen Elfenbein, Perlmutter, Edelsteine und glänzenden Stahl um ihre magischen Gegenstände zu erschaffen. Auch elysische Gegenstände sind oft mit Schriftzeichen übersät, diese stammen aus dem Elysyshael- der magischen Sprache ElySIONS.

Gegenstände unabhängiger Magier

Die magischen Gegenstände unabhängiger Magier können die unterschiedlichsten Erscheinungsformen haben. Sie werden meist aus Materialien gefertigt die dem Magier am leichtesten zugänglich waren. Einige Elemente der Drachenmagie sind auf den meisten magischen Gegenständen zu erkennen, so sind sie fast immer irgendwo mit Schriftzeichen verziert.

Spielinformationen

Viele der im Spielleiter – Set aufgeführten magischen Gegenstände gibt es auch auf Freeya, auch wenn sie oft andere Namen tragen. Im folgenden werden einige Gegenstände vorgestellt die typisch für Freeya sind.

Das Erschaffen von magischen Artefakten ist eine ungewöhnlich schwierige Kunst, selbst die Kaiserelfen bemühen sich bis heute sie zu erlernen.

Allein die Götter und nach ihnen Drachen verstanden es magische Artefakte zu erschaffen. Während die Götter sehr zurückhaltend waren wenn es um das Erschaffen von Artefakten ging waren die Drachen wesentlich freizügiger. Sie hofften so ihre Macht schneller steigern zu können. Im Weltenkrieg wurden viele dieser Artefakte zerstört oder sie gingen verloren. Andere wurden an geheimen Orten versteckt um Freeya vor ihrer Macht zu schützen. Wann immer ein Artefakt auftaucht kann dies die Geschicke einer ganzen Region verändern. Die stärksten Artefakte sind sicherlich so mächtig das sie das Gefüge der ganzen Welt beeinflussen können.

Viele der bekannten Artefakte sind wie die meisten magischen Gegenstände Artefakte mit schlafender Magie. In ihrem Aussehen gleichen Artefakte normalen magischen Gegenständen, auch wenn sie oft reicher und prunkvoller verziert werden um ihren besonderen Status deutlich zu machen.

Viele der im Spielleiter – Set aufgeführten magischen Artefakte gibt es ebenso auf Freeya, auch wenn sie oft andere Namen tragen. Im folgenden werden einige Artefakte vorgestellt die typisch für Freeya sind.

Gegenstände und Artefakte mit schlafender Magie

Die sogenannten Schläferartefakte wurden vor allem von den Drachen und den ihnen dienenden Drashalmagiern erschaffen. Als selbstsüchtige Wesen hatten diese nicht die Absicht besonders viel eigene Energie in diese Artefakte zu investieren. Ausserdem sollten die Artefakte, einmal in die Hände der Gegner der Drachen gefallen, nicht als Waffen gegen die Herrscher Freeyas eingesetzt werden können.

Spielinformationen

Schlafende Magie kann sowohl in magischen Artefakten, als auch in gewöhnlichen magischen Gegenständen schlummern. Das Erschaffen von schlafenden magischen

Artefakten liegt jenseits der Macht von normalen Sterblichen. Allein die Götter und die Drachen können Gegenstände von solcher Macht erschaffen. Die Magie in schlafenden magischen Gegenständen und Artefakten muß vom Träger erst geweckt werden um von ihr zu profitieren.

Das wecken der Magie

Um die magischen Kräfte zu erwecken muß der schlafenden Magie Lebensenergie in Form von Erfahrungspunkten gespendet werden.

Die jeweiligen EP Kosten sind der Beschreibung des Gegenstandes angegeben.

Ein Charakter kann niemals so viele Erfahrungspunkte an schlafende magische Gegenstände abgeben das er eine Stufe verliert.

Solange ein Charakter einem schlafenden magischen Gegenstand keine Erfahrungspunkte gespendet hat ist er ein normaler magischer Gegenstand mit einem +1 Bonus. Sobald ein Charakter der an den Gegenstand Erfahrungspunkte gespendet hat den Gegenstand verwendet kann er die besonderen Fähigkeiten des Gegenstandes so weit verwenden wie er sie frei geschaltet hat.

Voraussetzungen

Jeder Charakter muß einige Voraussetzungen erfüllen um die schlafende Magie in einem Gegenstand zu wecken. So verlangt jeder Gegenstand vom Charakter zum Beispiel das er eine bestimmte Erfahrungsstufe hat bevor er bestimmte Stufen der schlafenden Magie benutzen kann. Einige andere Gegenstände verlangen vom Charakter das er andere zusätzliche Voraussetzungen erfüllt. Erfüllt der Charakter die Voraussetzungen nicht kann der Charakter die neue Stufe der schlafenden Magie nicht wecken. Hin und wieder kann ein Charakter Voraussetzungen umgehen indem er einen höheren Betrag an Erfahrungspunkte beim steigern der Gegenstandsstufe aufbringt. Einige Gegenstände erlauben es dem Charakter auch durch besondere Taten Erfahrungspunkte beim steigern der Waffe einzusparen.

Die besonderen Voraussetzungen die ein Charakter erfüllen muß sind oft in den Gegenstand selbst eingraviert. Hin und wieder müssen auch Texte die über den Gegenstand referieren zu Rate gezogen werden.

Schlafende Magische Gegenstände

Schlächterklinge

Unter Schlächterklingen versteht man verschiedene magische Klingenwaffen. Vor allem die Drashal erschufen diese magischen Gegenstände.

Gegenstandsstufe	EP	Stufe	GB	Vorteil
1	1600	5	+2	+2 Bonus
2	3600	7	+3	+3 Bonus
3	6400	9	+4	+4 Bonus
4	10000	11	+5	+5 Bonus

Schlafende Magische Artefakte

Sidraklaue

Die Sidraklaue wurde im Namen der Drachengöttin Sidra geweiht. Der Krummdolch soll eine der Klauen des mächtigen schwarzen Drachen Te'El'Te'Kor selbst sein. Die Waffe sondert, sobald die Magie geweckt, wurde ständig giftige Substanzen ab und ist so das perfekte Werkzeug für Meuchelmörder.

Gegenstandsstufe	EP	Stufe	GB	Vorteil
1	14400	13	+6	+2Bonus/Gift
2	19600	15	+7	Kehlenschneider
3	25600	17	+8	+3Bonus
4	32400	19	+9	Drachengift
5	40000	20+	+10	Massenmörder

Gegenstandsstufe 1 (Voraussetzung: Der Charakter muß von Böser Gesinnung sein.)

Gift

Die Waffe sondert ständig ein Gift ab. Sie ist permanent mit diesem Gift überzogen, es muß niemals neu aufgetragen werden.

Gegenstandsstufe 2

Kehlenschneider

Ein Charakter der bereits über die Fähigkeit Hinterhältiger Angriff verfügt erhält zusätzliche 2W6 auf seinen Schadensbonus durch Hinterhältigen Angriff.

Gegenstandsstufe 4

Drachengift

Die Waffe sondert ständig ein starkes Drachengift ab. Sie ist permanent mit diesem Gift überzogen, es muß niemals neu aufgetragen werden.

Gegenstandsstufe 5 (Voraussetzung: Der Charakter muß ein anderes Wesen töten. Dabei darf er nur die Sidraklinge zum Schaden erzeugen verwenden. Die Gefahrenstufe des Wesens darf nicht kleiner als 20 sein. Kann der Charakter diese Voraussetzung nicht erfüllen muß er zusätzliche 40000 Punkte beim steigern der Waffenstufe entrichten.)

Massenmörder

Wenn der Charakter einen Gegner mit der Sidraklaue attackiert muß diesem eine Probe auf Gefühle entdecken gelingen. Der Mindestwurf ist 20.

Wenn die Probe nicht gelingt verliert der Gegner seinen Geschicklichkeitsbonus gegen diese eine Attacke des Charakters.

Kapitel X – Zauber und Wunder –

Auf Freeya gibt es einige besondere Zauber und Wunder die nur hier von Magiern oder Klerikern angewendet werden. Auch einige bereits aus anderen Publikationen bekannte Zauber werden an die Spielwelt von Freeya angepaßt.

Abgeänderte Zauber

Neue Zauber

In diesem Teil des Kapitels werden neue Zauber vorgestellt die für die Welt von Freeya typisch sind.

Draizombies erschaffen

Nekromantie [Böses]

Stufe: Kleriker 3, Magier/ Hexenmeister 5

Komponenten: Verbal, Bewegung, Material

Zeit: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Ziele: Eine oder mehrere berührte Leichen

Dauer: Sofort

Rettungswurf: Nein

Zauberresistenz: Nein

Dieser Spruch entspricht dem Spruch Tote beleben in allen belangen, nur mit der Ausnahme das er Draizombies erschafft. Mit Hilfe dieses Spruches können keine Skelette oder normale Zombies erschaffen werden.

Draizombies: Ein Draizombie kann nur aus einer nahezu kompletten Leiche erschaffen werden. Die Kreatur muß eine erkennbare Anatomie haben. Die Werte de Draizombies hängen von seiner Größe ab, und nicht davon was es in seinem vorherigen Leben wirklich war. Die Werte für Draizombies können auf der Seite xxx im Kapitel XI – Kreaturen Freeyas – dieses Buches gefunden werden.

Materialkomponente: Im Mund eines jeden Opfers muß eine Drachenschuppe positioniert werden. Die Draischuppe löst sich durch den Zauber auf und wird dadurch unbrauchbar.

Drashal erschaffen

Verwandlung [Böse]

Stufe: Kleriker 9, Magier/ Hexenmeister 9

Komponenten: Bewegung, Geräusch, Material, EP

Zeit: 1 Stunde + 1 Tag

Reichweite: Berührung

Ziel: 1 Sterblicher

Rettungswurf: Nein

Zauberresistenz: Ja

Mit diesem Zauber kann ein Sterblicher in einen Drashal verwandelt werden. Die Formeln für diesen Zauber gelten schon lange als verlorenes Wissen.

Während der Zauberwirker die magischen Formeln rezitiert muß das Ziel mit dem Blut des Drachen gewaschen und danach in das Becken gelegt werden. Das Wirken des Zaubers dauert 1 Stunde. Danach muß das Ziel für 24 Stunden in dem Becken verweilen. Verläßt es das Becken zu früh muß ihm ein Rettungswurf auf Zähigkeit gelingen. Der Mindestwurf ist 10 + 1 für jede Stunde die er noch in dem Becken hätte bleiben müssen. Gelingt der Rettungswurf wirkt der Zauber normal, jedoch erst nachdem die 24 Stunden verstrichen sind. Mißlingt der Rettungswurf stirbt das Ziel auf der Stelle.

Nach Ablauf der 24 Stunden verwandelt sich das Ziel in einen Drashal. Es wird sofort mit dem Template „Halbdrache“ ausgestattet. Das Blut das bei dem Ritual verwendet wurde bestimmt was für eine Art von Halbdrache der Charakter wird.

Materialkomponenten: Für den Spruch benötigt der Zauberer 10 Liter Blut EINES Drachen. Außerdem ein Becken in dem das Ziel liegen kann und magische Komponenten im Wert von 10000 GS. Die EP Kosten belaufen sich auf 5000 EP.

Spezial: Wenn das Ziel für 1 Jahr in dem Becken gelassen wird verringern sich die Kosten auf 2500 EP.

Geist des Vermay

Anrufung [Gut]

Stufe: Kleriker/ Paladin 2, Magier/ Hexenmeister/ Barde 3

Komponenten: Verbal, Bewegung

Zeit: 1 Aktion

Reichweite: s.u.

Ziele: s.u.

Dauer: s.u.

Rettungswurf: s.u.

Zauberresistenz: s.u.

Dieser Zauber kann nur von Charakteren guter Gesinnung gewirkt werden. Mit diesem Zauber kann der Zauberer die Seele eines Vermay anrufen die noch in der Sphäre umher irrt. Der Charakter kann sofort von den Effekten eines der folgenden Zauber profitieren, als ob er sie gerade gezaubert hätte.

?? Leichte Wunden heilen

?? Divine Favor

?? Schutz vor Bösem

?? Schutz vor Chaos

Jeder dieser Zauber kann nur auf einen Charakter mit beliebiger guter, oder rechtschaffen neutraler Gesinnung gewirkt werden.

Der Zauberer tritt nicht wirklich mit dem Vermay in Kontakt, er kann sich nicht mit ihm unterhalten oder auf andere Weise von der Anwesenheit der Seele profitieren.

Höhere Anrufung des Vermay

Anrufung [Gut]

Stufe: Kleriker/ Paladin 3, Magier/ Hexenmeister/ Barde 5

Komponenten: Verbal, Bewegung, Material

Zeit: 1 Aktion

Reichweite: s.u.

Ziele: s.u.

Dauer: s.u.

Rettungswurf: s.u.

Zauberresistenz: s.u.

Dieser Zauber kann nur von Charakteren guter Gesinnung gewirkt werden. Mit diesem Zauber kann der Zauberer die Seele eines Vermay anrufen die noch in der Sphäre umher irrt. Der Charakter kann sofort von den Effekten eines der

folgenden Zauber profitieren, als ob er sie gerade gezaubert hätte.

?? Mittlere Wunden heilen

?? Spiritual Weapon (Ein Teil des Geistes der als Nebel in der Luft zu erkennen ist attackiert)

?? Shield Other

?? Gift verzögern

Jeder dieser Zauber kann nur auf einen Charakter mit beliebiger guter, oder rechtschaffen neutraler Gesinnung gewirkt werden.

Der Zauberer tritt nicht wirklich mit dem Vermay in Kontakt, er kann sich nicht mit ihm unterhalten oder auf andere Weise von der Anwesenheit der Seele profitieren.

Materialkomponente: Um diesen Zauber zu wirken benötigt der Zaubende die Schuppe eines Vermay. Das Material wird beim Zaubern nicht verbraucht.

Erfüllung des Vermay

Verwandlung [Gut]

Stufe: Kleriker/ Paladin 3, Magier/ Hexenmeister/ Barde 3

Komponente: V,S,M

Zeit: 1 Minute

Reichweite: Berührung

Ziele: 1

Dauer: 1 Stunde / Stufe

Rettungswurf: Will negiert (harmlos)

Sruchresistenz: Ja

Durch diesen Zauber läßt der Zaubende einen Teil einer Seele eines Vermay in seinen oder einen fremden Körper eindringen. Das Ziel verwandelt sich teilweise in einen Drachen.

Wird der Zauber auf einen beliebig guten oder rechtschaffen neutralen Charakter gewirkt erhält dieser sofort den Vorteil eines Drakenkinmerkmals (siehe Kapitel: Die Völker Freeyas). Allerdings wird sich sein Aussehen auch so verändern das es das Merkmal widerspiegelt.

Dieser Zauber kann mehrere male auf einen Charakter gewirkt werden, jedesmal muß ein neues Merkmal gewählt werden.

Ein chaotisch neutraler oder rein neutraler Charakter wird von diesem Spruch nicht beeinflusst.

Auf ein Böses Ziel wirkt dieser Zauber wie der Zauber „Mittlere Wunden verursachen“.

Materialkomponente: Die Schuppe eines Vermay. Das Material wird nicht verbraucht.

Würgeschatten

Beschwörung

Stufe: Magier/ Hexenmeister 8

Komponenten: Verbal, Bewegung, Material

Zeit: 1 Runde

Reichweite: Sicht

Dauer: 1W6 +5 Runden

Ziele: 1 Kreatur

Rettungswurf: Spezial

Zauberresistenz: Nein

Dieser Zauber wurde von den Solakay entwickelt um sich unliebsamer Feinde auf möglichst spektakuläre Weise zu entledigen. Mit einer schwarzen, über dem Kopf wirbelnden Kordel zeichnet der Magier einen Kreis in die Luft. Ein kleiner schwarzer Schatten erscheint aus diesem Kreis und dringt in die Kehle des Zieles ein. Der Schatten würgt das Ziel nun von innen.

Dieser Zauber dauert 1W6 + 5 Runden, wenn das Ziel einen Zähigkeitswurf 20 besteht wird die Dauer halbiert.

Sobald der Zauber gewirkt wurde muß dem Ziel jede Runde ein Zähigkeitswurf gegen einen Mindestwurf von (15 + 1 für jede Runde die der Zauber bereits wirkt) absolvieren um den Atem anzuhalten.

Mißlingt ein Rettungswurf beginnt das Ziel zu ersticken, seine Lebenspunkte sinken auf 0. In der Runde nach dem mißlungenen Wurf sinken die TP des Zieles auf -1. In der nächsten Runde erstickt das Ziel schlußendlich. Endet der Zauber bevor das Ziel völlig erstickt ist schreitet der Erstickungstod nicht weiter voran.

Sollte der Charakter durch den Zauber auf -1 TP gebracht werden hat er eine letzte Chance sich zu retten. Er darf sofort einen Zähigkeitswurf (25) versuchen. Gelingt dieser wird der Schatten aus der Kehle des Zieles vertrieben und er gilt als Stabilisiert.

Materialkomponente: 1 Schwarze Kordel, 1 Schwarzer Edelstein im Wert von 500 SP.

Kapitel XI – Kreaturen Freeyas -

Auf Freeya sind viele Wesen heimisch. Einige von ihnen gibt es seit Anbeginn der Zeit, andere sind die gezüchteten Diener der Drachen und ihresgleichen.

Eine kleine Bestienkunde

Die meisten Kreaturen aus dem Spieler – Set können bei Freeya verwendet werden. Zu den meisten Kreaturen werden in diesem Kapitel einige Informationen offenbart wie man sie bei Freeya am besten einsetzt.

Kreaturen die nicht auf Freeya heimisch sind

Die folgenden Kreaturen gibt es auf Freeya eigentlich nicht.

Jeder Speilleiter kann allerdings für sich entscheiden das eine bestimmte Kreatur auf seinem Freeya oder in einer der anschließenden Dimensionen heimisch ist.

- ?? Achaierai
- ?? Athach
- ?? Azer
- ?? Bugbear
- ?? Celestial
- ?? Cuoatl
- ?? Delver
- ?? Devil
- ?? Pfeilfalke
- ?? Slaad
- ?? Drider
- ?? Gnoll
- ?? Grimlock
- ?? Hobgoblin
- ?? Kobold
- ?? Lillend
- ?? Locatah
- ?? Mervolk
- ?? Eulenbär

- ?? Planetouched
- ?? Rakhshasa
- ?? Satier
- ?? Sprite
- ?? Titan
- ?? Triton
- ?? Xill

Kreaturen bei Freeya

Die folgenden Kreaturen können bei Freeya nahezu bedenkenlos eingesetzt werden. Die Beschreibungen aus dem Monster – Set werden im folgenden durch Freeyaspezifischeangaben erweitert. Wird der Name der Kreatur nicht aufgeführt ist dem Eintrag im *Monster – Set* nichts hinzu zu fügen.

Animierte Gegenstände

Animierte Gegenstände werden von allen möglichen Zauberkundigen als Gehilfen oder Wächter eingesetzt. Die Magier der elysischen Elfen setzen kaum animierte Objekte ein, sie verwenden andere magische Diener, die Feensklaven.

Aranea

Die Aranea sollen vor allem im Arachwald, der im nordöstlichen Shaytasa liegt, leben. Hier mischen sie sich unter die häufigen Riesenspinnen. Die Aranea haben Kontakte zu den Elfen von Shaytasa, diese sind jedoch nicht besonders innig. Auch in anderen Regionen soll es einzelne Aranea.

Barghest

Diese Kreaturen sind vor allem in den tiefen Wäldern des Nordlandes eine Plage. Hier können sie sich zurückziehen wenn ihnen Gefahr droht, und sich leicht an einsame Wanderer oder Bauernhöfe anschleichen.

In seiner humanoiden Form gleicht ein Barghest nicht einem Goblin, sondern einer alten Frau eines bestimmten menschenähnlichen Volkes.

Beholder

Beholder wurden vor allem von den Solakay als Wächter eingesetzt. Im Laufe des Weltenkrieges kamen einige von ihnen frei und haben sich über ganz Freeya verbreitet.

Bulette

Diese Kreatur ist als Landhai auf ganz Freeya benannt. Von den Drachen und Drashal wurde sie oft in Kriegen und Arenen eingesetzt. Im Laufe des Weltenkrieges starben viele der Landhaie, einige konnten jedoch in die Freiheit gelangen.

Centaur

Die Zentauren sind ein Volk das beinahe ausgestorben ist. Sie wurden als eines der letzten Völker von den Drashal als Späher und Waldläufer gezüchtet, und viele tragen noch heute auffällige Drachen und Draimerkmale an sich. Da die meisten Zentauren auch während des Weltenkrieges an der Seite ihrer Herren kämpften gibt es heute nicht mehr viele von ihnen.

Die wenigen überlebenden Zentauren leben zurück gezogen in tiefen Wäldern und bereiten die Welt auf die erneute Ankunft ihrer alten Herren vor.

Dämonen

Die Dämonen Freeyas leben in der Sphäre. Dort hausen sie entweder in kleinen Verstecken oder in eigenen Städten die als Pfuhl von böser Energie bezeichnet werden können.

Dinosaur

Die Dinosaurier sind auf Freeya ausgestorben. Vor allem auf dem Nordland leben jedoch einige Kreaturen wie der Tschoch'ii'nack, die Ähnlichkeiten mit diesen alten Wesen haben.

Doppelgänger

Doppelgänger wurden von einigen Drachen gezüchtet um als Spione und Geheimpolizei zu dienen. Sie sollten nicht nur andere Drachen ausspähen sie dienten auch dazu die Drashal des Drachen zu kontrollieren.

Dragon

Über diese Kreaturen handelt ein eigener Abschnitt dieses Kapitels, siehe unten.

Dragon Turtle

Seedrachen wie sie auf Freeya genannt werden existierten neben den normalen Drachen. Die wenigsten von ihnen versuchten ihre eigenen Staaten zu gründen, die die es taten wurden oft von den Solakay getötet. Viele Solakay jagten Seedrachen aus perverser Freude.

Dryade

Elementare

Mit der Erschaffung des Kosmos zerstörten sich die Elemente fast völlig. Nur in kleinen Regionen der Leere kann man noch Gebiete finden die aus einem reinen Element bestehen. Hier leben auch die Elementare des jeweiligen Elementes.

Ettin

Es heißt auch die Ettins entstanden aus einem Experiment der Drashal- aus einem gescheiterten Versuch. In dem Jahrtausend seit den verschwinden der Drachen gab es nie besonders viele Ettins, sie haben sich erst in den letzten Hundert Jahren zu der Landplage entwickelt die sie im Norden des Nordlandes sind.

Formian

Auch die Drachen erkannten die Stärke der normalen Ameise und wollten sich diese zunutze machen. So züchteten sie Ameisensklaven. Diese Sklaven tendierten aber zur Rebellion da sie durch ihr Schwarmbewußtsein perfekt dazu in der Lage waren. Die meisten Formiankolonien wurden vernichtet, einige existieren aber noch heute in abgelegenen Verstecken.

Frost Worm

Der Frostwurm ist vor allem im Norden des Nordlandes heimisch. Noch öfter kann man ihn jedoch in den nördlichen Eiswüsten finden.

Gargoyl

Gargoyles werden durch Magie erschaffen. Sie ähneln den Gargylen sind aber keine wirklichen sterblichen Wesen so wie diese.

Gin

Die Gins sind Elementare die eine eigene Intelligenz entwickelten. Die meisten von ihnen leben weiter in den Elementaren Zonen der Leere. Andere haben sich in der Sphäre oder auf Freeya eine neue Heimat geschaffen.

Ghoul

Seit dem Ende des Weltenkrieges sind Ghoul eine weit verbreitete Plage auf ganz Freeya. Wann immer es zu großen Kriegen oder Katastrophen kommt können die Sterblichen damit rechnen in den nächsten Zyklen von Ghoulen geplagt zu werden.

Riesen

Die Riesen waren schon immer Feinde der Drachen da sie ihnen an Macht gleich kamen. Kaum ein Riese hat deswegen bis zur letzten Schlafperiode der Drachen überlebt, noch heute ist ihre Zahl verschwindend gering.

Girallon

Diese wilden Kreaturen leben vor allem in den Dschungeln von Irekia.

Hags

Sterbliche die den Schattenregionen der Sphäre zu sehr ausgesetzt werden verwandeln sich früher oder später in Hags. Diese armen Seelen werden überall gefürchtet und sind immer wieder Inhalt gruseliger Kindergeschichten.

Harpier

Es ist unklar welchem verdorbenen Labor die Harpien entsprangen. Sie haben sich aber zu einer wahren Plage entwickelt. Immer wieder tauchen auf Freeya Harpienschwärme aus unbewohnten Regionen auf und fallen über entlegene Außenposten der Zivilisation her. Oft werden sie früher oder später gestört und vernichtet, manchmal verschwinden sie aber auch einfach wieder.

Kua-Toa

Der Ursprung der Kua-Toa ist unbekannt, sie leben jedoch in den Dschungeln von Irekia.

Mind Flayer

Die Gedankenschänder sind eine Rasse die schon existierte bevor die Drachen begannen ihre eigenen Schöpfungen zu schaffen. Einige Gedankenschänder besaßen damals eigene Länder und Staaten, die meisten verloren diese aber an die Drachen. In dieser Zeit wurden die Gedankenschänder entweder von den Drachen getötet oder schlossen sich ihnen an um ihnen zu dienen. Nach dem Verschwinden der Drachen und der Drashal sollen einige Gedankenschänder laut Gerüchten wieder an ihre alte Macht gekommen sein. Ein Gerücht das so schrecklich ist um es wirklich zu glauben.

Mumie

Vor allem in Adraschbar ist es Sitte wohlhabende Sterbliche nach ihrem Tod zu mumifizieren. Doch auch einige primitiven Stämme des Nordlandes und ein paar kleinere Nationen balsamieren ihre Toten ein. Manchmal kommt es vor das so präparierte Tote als wandelnde Tote zurück kehren.

Nightshade

Diese bösen Wesen leben in den dunklen, verdorbenen Regionen der Sphäre und warten darauf das sie auf die materielle Welt gelangen können um Unheil anzurichten.

Nymphe

Nymphen leben in den tiefen Wäldern des Nordlandes. Doch selbst hier kann man sie nur sehr selten treffen.

Oger

Oger werden überall wo sie auftauchen verfolgt. Sie ziehen deswegen nur noch in kleinen Gruppen durch das Land und bringen Tod und Vernichtung mit sich.

Pegasus

Vor dem Weltenkrieg galten die Pegasi als Reittiere der Botschafter und Späher der Vermay.

Pegasi findet man nur in den abgeschiedensten Bergregionen. Sie sind scheu und selten, und so bekommt man nur selten einen von ihnen zu Gesicht.

Phasenspinne

Besonders häufig werden die Phasenspinnen im Arachwald angetroffen. Hier mischen sie sich unter die anderen Spinnen. Auch in anderen Teilen Freeyas gibt es Phasenspinnen, hier sind sie jedoch wesentlich seltener.

Pseudodragon

Pseudodracen wurden früher von den Drachen und den Drashal als Familiare eingesetzt. Mit der Zeit verschwanden auch diese Kreaturen von der Bildfläche Freeyas. Einige überlebten jedoch in speziellen Zuchtbottichen oder als Familiar eines mächtigen Zauberers. Deswegen kann man noch heute Pseudodracen finden, obwohl sie wie alles was mit Drachen zu tun hat mehr als Legende betrachtet werden.

Purple Worm

Purpürwürmer leben in den größeren Gebirgszügen und in den tiefen der Meere Freeyas. In beiden Regionen gelten sie als gefährliche Gegner.

Rast

Die Rast leben wie andere Kreaturen des Feuers auch in kleinen Inseln des elementaren Feuers in der Leere.

Remorhaz

Diese Kreaturen werden vor allem in den nördlichen Ausläufern des Nordlandes und in den Eisebenen gefunden.

Roc

Die Roc leben auf kleinen und bergigen Inseln um den Äquator. Auch im Drashylgebrige sollen einige dieser edlen Wesen ihre Nester haben.

Sahuagin

Die Sahuagin wurden auf Freeya als Drai des Meeres bezeichnet. Vor allem die Solakay erschufen sich diese Reptiliensoldaten um die Meerhandelswege zu kontrollieren. In den Jahrhunderten der Abwesenheit der Drachen lebten

sie weiter in der Tiefe der Meere, vom Weltkrieg unberührt. Die bösartigen Kreaturen versuchten alles um in Vergessenheit zu geraten. Allein das ein oder andere Schiff welches ohne Besatzung zurück kam zeugte davon das sie bis heute überlebt haben- auch wenn die wenigsten Sterblichen das erkennen konnten. Heute, in einer Zeit in der die Solakay wieder zurück kehren werden auch diese Bestien wieder öfter gesehen.

Skelett

Viele Tempel der Solakay und ihrer Drashal sind mit mächtiger und böser Magie geladen. Oft kommt es vor das ein verstorbener Körper mit dieser Magie aufgeladen wird. Diese armen Kreaturen wandeln dann als lebende Tote durch die Gänge der Tempel für immer auf der Suche nach Opfern.

Da die meisten Tempel seit Jahrhunderten nicht mehr betreten wurden sind die Untoten hier längst zu Skeletten geworden.

Einhorn

Wundersamen Geschichten zur Folge sollen Einhörner vor einem guten Jahrtausend noch relativ häufig gewesen sein. Die Solakay jagten diese edlen Tiere jedoch und versuchten sie zu töten oder zu korrumpieren.

Yuan Ti

Diese Wesen werden vor allem in Irekia und Adraschbar gefunden.

Zombie

Zombies wurden vor allem von den Drashal erschaffen um als billige Diener zu arbeiten. Nach dem Fall der Drashal wurde die Nekromantie in großen Teilen Freeyas geächtet, vor allem im elysischen Kaiserreich. So sind Zombies heute selten geworden, obwohl es immer noch einige Nekromanten gibt die über das Antlitz Freeyas wandeln. Auch die Kleriker Barars erschaffen hin und wieder Zombies.

Avatare

Für die Götter ist es nicht leicht nach Freeya zu gelangen.

Deswegen schicken sie meistens Avatare um ihre Interessen in der realen Welt zu vertreten.

Avatare waren einst Sterbliche, zumeist Priester und Paladine von außergewöhnlicher Macht. Sie wurden von ihrem Patron mit göttlicher Kraft gesegnet und können jetzt getrost als Halbgötter bezeichnet werden.

Nachdem der Sterbliche zu einem Avatar gemacht wurde wird er von seinem Gott in seine Domäne in der Leere geholt. Dies ist für den jeweiligen Gott wesentlich einfacher als sich selbst aus der Leere oder in diese zurück zu transportieren.

In der Domäne des Gottes erhält der Avatar weitere Ausbildung von anderen Avataren und wartet auf seine Einsätze. Wann immer der Gott es wünscht wird der Avatar zurück nach Freeya gebracht um eine wichtige Mission im Namen seines Gottes durchzuführen.

Einige Avatare werden ohne das sie es merken zu einem göttlichen Wesen. Sie werden mit göttlicher Macht beschenkt und leben danach ihr Leben auf Freeya weiter. Irgendwann werden ihre besonderen Kräfte sie jedoch auf den Pfad ihres Gottes führen.

Spielinformationen

Avatare sind normale Charaktere oder Kreaturen die von einem Gott in dessen Namen sie gehandelt haben mit göttlicher Kraft beschenkt wurden. Ihnen wird das Template Celestial oder Fiend (beide Seite 211 Monster- Set) zugefügt. Die guten Götter wie Tharn und Areja verwenden das Template des Fiend, die Bösen Götter wie Golock und Relthea den Fiend. Götter wie Barar und Valan mischen sich nur selten in die Belange der Sterblichen ein und haben deswegen nur wenige Avatare. Valan tendiert jedoch eher zum Celestial und Barar zum Fiend.

Drachen

Die Drachen früher

Die Drachen haben die Geschicke Freeyas für viele Tausend Jahre gelenkt. Ihre Geschichte zu verstehen bedeutet einen wichtigen Aspekt der Geschichte Freeyas zu begreifen.

Der Konzil der Drachen

Die Geschichte der Drachen beginnt mit der Verbannung der Götter in die Sphäre. Nun waren die Drachen die uneingeschränkten Herrscher über Freeya.

Schnell sicherte sich jeder Drache seine eigenen Länder und Hoheitsgebiete und herrschte dort nach seinen eigenen Gesetzen.

Die Drachen die später zur Gruppe der Vermay gehören sollten erkannten jedoch das viele ihrer Brüder und Schwestern die Sterblichen in ihren Reichen ungläublichen Härten aussetzten um eigene, niedere Ziele zu verfolgen. So wurde der Konzil der Drachen einberufen zu dem sich fast alle Drachen, die sich damals noch als ein starkes Volk verstanden, einfanden.

In diesem Konzil der heute viele Tausend Jahre zurück liegt wurde ein Kodex geschrieben nach dem sich jeder Drache zu richten hatte. Diese Bücher der Vermay sollten die Gesetzgebung in allen Ländern der Drachen regulieren und vor allem die schwächeren Sterblichen schützen.

Vor allem die chromatischen Drachen brachen aber bald und oft mit dem Kodex und es dauerte nur wenige Jahre bis sich die ersten ganz offen gegen den Kodex aussprachen.

Die ersten dieser Abweichler wurden von den Vermay schnell zur Räson gebracht, oft indem sie getötet wurden. Immer mehr chromatische Drachen sprachen sich jedoch gegen den Kodex auf und es wurden so viele das die Vermay ihnen nicht mehr Herr werden konnten. Die Vermay verstießen diese Individuen aus der Gesellschaft der rechtschaffenden Drachen und gaben ihnen einen neuen Namen.

So entstanden die Solakay.

Die Herrschaft der Drachen

In den folgenden Jahrtausenden herrschten die Drachen über Freeya- immer wieder unterbrochen von ihren langen Schlafperioden. Der Weltenkrieg vernichtete viele Aufzeichnungen aus dieser Zeit und so ist nicht Gewiss wie oft die Drachen schon in den Tiefschlaf gingen und ob die Sterblichen sich in dieser Zeit schon einmal ihrer Herrschaft entledigten.

Vermay

Die Vermay erkannten die soziale Verantwortung die sie haben schon immer an. Als mächtige Wesen sahen sie es schon immer als ihre Aufgabe an über die Schwachen zu wachen und die Bösen zu bestrafen.

Früher galten die Vermay nicht unbedingt als strahlend gute, aber als gerechte Wesen. Ihre Untertanen wussten stets woran sie waren und konnten ein gutes Leben führen wenn sie die Regeln der Vermay befolgten. Trotzdem verfolgten die Vermay ihre eigenen Ziele und waren durchaus bereit ihre Untertanen für das höhere Wohl zu opfern.

Immerhin versuchten sie nicht sich selbst in den Status eines Gottes zu erheben, sie ließen ihre Untergebenen vielmehr an die Götter oder an den Geist glauben.

Vor allem die metallischen Drachen zählten zu der Gruppe der Vermay. Auch einige chromatische Drachen hielten sich durchaus an den Kodex der Vermay, diese waren jedoch sehr rar.

Die Jahrhunderte nach dem Weltenkrieg brachten den Vermay den Untergang. Viele von ihnen waren bereits in den Wirren des Weltenkrieges gestorben, die anderen wurden von den versteckt operierenden Schattenklingen der Solakay durch gut geplante Operationen getötet.

Berühmte Vermay

Hier werden einige Vermay vorgestellt von denen in Sagen immer noch geredet wird. Wenn die neueren Geschichten stimmen ist keines dieser edlen Wesen mehr am leben.

Shartal

Diese silberne Drachin herrschte über ein kleines aber wohlhabendes Reich nördlich der elysischen Inseln. Nach dem Weltenkrieg war ihr Land der Ausgangspunkt für die Invasion des Nordlandes durch die elysischen Elfen. Den Gerüchten zufolge wurde ihr Versteck jedoch von elysischen Abenteurern gefunden, worauf sie im Tiefschlaf getötet wurde.

Solakay

Die Solakay galten als böse und egozentrische Drachen die dem Kodex der Vermay abgeschworen hatten. In ihren

Reichen herrschten sie wie es ihnen beliebte, oft auf die Kosten der Sterblichen.

Die offenen Kriege zwischen Solakay und Vermay waren zahlreich, führten jedoch meistens nur zum Tod tausender Sterblicher ohne große Erfolge zu erzielen. Auch untereinander führten die Solakay Krieg, etwa um Land oder Sklaven. Manchmal ging es den Solakay auch einfach darum möglichst viel Leid zu verursachen.

Bevor die Drachen in ihren Regenerationsschlaf vielen schlossen sich einige der Solakay zusammen und gründeten die Operation der Schattenklingen. Die Aufgabe dieser Männer und Frauen war es die Vermay im Tiefschlaf zu töten. Durch die Wirren des Weltenkrieges war es ihnen möglich dieses Ziel zu erreichen.

Heute warten die Anhänger der Schattenklingen darauf erneut in die Dienste ihrer Herren treten zu dürfen.

Berühmte Solakay

Hier werden einige der berühmtesten Solakay aufgelistet. Von diesen Wesen wird noch heute in düsteren Legenden geredet.

Te'El'Te'Kor

Dieser schwarze Drache herrschte einst über große Teile des zentralen Nordlandes. Unter seiner Herrschaft standen nicht nur die Drashal, sondern auch andere schwarze Drachen, die alle von seiner Abstammung sein sollen. So war es Te'El'Te'Kor möglich ein Gebiet zu beherrschen das die meisten anderen Drachenreiche in den Schatten stellte. Bis heute haben Bauten und Relikte aus der Herrschaftszeit des Te'El'Te'Kor überlebt, die wenigsten Sterblichen glauben jedoch das es sich um Konstrukte handelt die unter der Herrschaft eines Drachen errichtet wurden. Unter Te'El'Te'Kor verbreitete sich der Glauben an den Drachengott Sidra im Nordland. Auch dieser Glauben gilt heute nur noch als Legende.

Arnchanach der Spinnendrache

Dieser grüne Drache soll früher über die Region des heutigen Arachwaldes geherrscht haben. Den Legenden nach wurde sein Körper halb in eine Spinne verwandelt als eines seiner magischen Rituale schief lief.

Fa'urgier, der große Jäger

Fa'urgier soll einer der mächtigsten Drachen gewesen sein die je auf Freeya gelebt haben. Eine Armee die von einem knappen Dutzend Vermay aufgestellt wurde vernichtete jedoch das Land des großen roten Drachen in einem blutigen Krieg. Seit diesem Zeitpunkt strebte Fa'urgier nicht mehr nach politischer Macht sondern setzte alles daran Vermay zu jagen und persönlich zu töten.

Die Drachen heute

Aus der Epoche der Herrschaft der Drachen sind nur noch Relikte und Ruinen übrig geblieben. Der Weltenkrieg zerstörte fast alles was von den Drachen und den Drashal geschaffen worden war.

Drachen gelten heute als Märchen und Geschichten aus alten Tagen, an ihre Existenz glauben nur noch wenige. Trotzdem versetzt die Nachricht das die Solakay zurück kehren auch die in Angst die eigentlich nicht an die Drachen glauben...

Spielinformationen

Die Regeln für Drachen entsprechen denen aus dem Monster – Set.

Drais

„Drais sind verdorbene Wesen deren Körper verwachsen und unförmig sind. Einige Merkmale des Drachen der sie erschaffen hat kann man an ihnen erkennen, sie sind jedoch meistens bis zur Unkenntlichkeit verzerrt. Knochen wachsen aus ihren Körpern heraus, Zähne durch ihre Kiefer. Wenn es etwas abstoßenderes als Drais gibt will ich es nicht treffen.“

- Gendon, Waffenloser Kämpfer -

„Du bist so abgrundtief häßlich!“

- Oglaii, Drakenkrieger -

Zu den Drais gehören eine Vielzahl von Kreaturen und Monster die eines gemeinsam haben. Ihre Essenz wurde mit der eines bösen Solakay vermischt und sie sind jetzt böse und verzerrte Kreaturen.

Drai

Humanoid mittlerer Größe (Drai)

Trefferwürfel: 1W10 + 2 (7)

Initiative: -1

Geschwindigkeit: 30ft.

RK: 13 (+2 natürliche Rüstung, +2 Panzerung, -1 Geschicklichkeit)

Angriffe: Waffe +2; Natürliche Waffe +2

Schaden: Waffe 1W8 + 1; Natürliche Waffe 1W4 + 1

Sicht/Reichw.: 5ft. x 5ft./ 5ft.

Spezialregeln: Draifähigkeiten.

Rettungswürfe: +4/-1/-1

Attribute: Str 13; Gew 9; Kon 14; Int 8; Wei 9; Cha 8

Fähigkeiten: s. u.

Klimate/Terrain: Jedes Land

Organisation: Spürtrupp (2-4 Drais und eine Draibestie), Kampfgruppe (5- 20 Drais, 2- 5 Draibestien und bis zu drei höhere Drais) oder Streitmacht (große Anzahl an Drais, Draibestien, höherer Drais und anderer Diener des Drachen)

Herausforderungsstufe: ½

Schätze: Standard

Gesinnung: Wie Drache der sie erschuf

Steigerung: Durch Charakterstufen, siehe „Höhere Drais“

Drai sind die Diener der erwachenden bösen Drachen, den Solakay. Sie sind verdorbene Wesen deren niederer Charakter sich in ihrem verzerrten Aussehen widerspiegelt. Drai behalten die Körpergröße und Statur der Rasse aus der sie geschaffen wurden. Meist handelt es sich um Menschen, Halborks oder Elfen die dieses Schicksal erlitten. Die Körper der Drai sind deformierte Schatten ihres früheren selbst und erinnern kaum mehr an ihre Ursprungsform. Oft sind einzelne Gliedmaßen länger geworden und Finger zusammengewachsen. Auswüchse bedecken den gekrümmten und verbogenen Körper. Die Hautfarbe eines Drai ähnelt der des Drachen von dem sie erschaffen wurden und ist mit Schuppen, Warzen oder Wucherungen übersät. Besonders ihre Gesichter lassen die Verwandtschaft zu einem Drachen leicht erkennen. Aus den langen Schnauzen

wachsen spitze Zähne und Hauer, leuchtende Echsenaugen blicken aus dunklen Augenhöhlen.

Drai sprechen einen primitiven Dialekt von Solokay. Nur noch Wenige können sich auf Drashal oder einer anderen Sprache verständigen.

Die Draï beherrschen nur das Handwerk für das sie geschaffen wurden- den Kampf. Für die meisten anderen Aufgaben bringen sie entweder nicht genug Geduld oder Intelligenz mit.

Drai werden in Gruppen von fünf bis zwanzig Wesen angetroffen. Diese werden von einem höheren Draï angeführt. Da bisher nur wenige Drachen wieder erwacht sind gelten Draï in vielen Gebieten Freeyas noch als Märchen, die wenigsten Sterblichen haben bereits einen dieser Alpträume gesehen.

Kampf

Drai sind feige und brutale Kämpfer. Sie greifen mit Vorliebe aus dem Hinterhalt oder mit der zahlenmäßigen Überlegenheit an. Andernfalls wagen sie sich nur in einen Kampf wenn ihnen einer der brutalen Schergen ihres Herren im Nacken sitzt. Sobald sich die Gunst einer Schlacht gegen sie wendet ergreifen Draï die Flucht. Draï bevorzugen keine besonderen Waffen im Kampf, meist benutzen sie das Beste was sie irgendwo stehlen oder erbeuten konnten. Fähigkeiten der Draï

Drai besitzen einige Fähigkeiten die ihnen im Kampf Vorteile verschaffen.

Nachtsicht: Draï können in schlecht beleuchteten Gegenden doppelt so weit wie Menschen sehen.

Schuppen: Draï besitzen eine Schuppenhaut die ihre Rüstungsklasse um 2 Punkte anhebt.

Waffen: Draï können mit allen Primitiven und Kriegswaffen umgehen. Auch im Umgang mit leichten und mittleren Rüstungen sind sie geschult.

Natürlicher Angriff: Draï können mit ihren Zähnen, scharfen Krallen oder ihrem Schwanz angreifen. Dieser Angriff verursacht W4 Schadenspunkte. Er kann zusätzlich zu der normalen Nahkampfatacke des Draï erfolgen, zählt dann aber als Angriff mit der zweiten Hand.

Gesellschaftsverhalten

Drai werden aus unglücklichen Sterblichen geschaffen die den Dienern der Drachen in die Hände gefallen sind. Ein Drache verwebt etwas seiner eigenen Essenz mit der des Sterblichen und verändert so den Geist und den Körper des Opfers permanent.

Auf diese Weise wird nicht nur der Körper signifikant verändert auch das frühere Wesen des Opfers wird für immer gelöscht, seine Erinnerungen gehen verloren. Nach seiner Umwandlung hat ein Draï die Intelligenz eines Kleinkindes gemischt mit dem bösen Charakter des Drachen. Da nur selten viel Zeit aufgewendet wird um den Draï auszubilden und sein von der Verwandlung schwer geschädigter Geist nicht sehr aufnahmefähig ist erreichen nur wenige Draï eine Intelligenz die sich mit ihrem früherem Ich messen kann.

Draigruppen leben entweder auf der Wanderschaft wenn sie Aufträge für ihren Herren durchführen, oder sie bewachen seine Höhle und die umliegende Gegend. In den wenigen Drachenstaaten die bisher gegründet wurden sind die Draï Polizei und Elitesoldaten zugleich.

Drai sind geistig zurückgebliebene Wesen die sich nur an einfachen Dingen wie Freßorgien und Trinkgelagen erfreuen. Auch für die Qualen und Ängste Anderer können sie sich sehr begeistern. Kunst, Literatur und Schönheit haben in ihrem Leben keinen Stellenwert mehr.

Die Gesellschaft der Draï ist in kleine Gruppen unterteilt die jeweils einem höheren Draï untersteht. Jeder diese Aufgabe wird einer Aufgabe zugewiesen. Obwohl diese Gruppen oft über mehrere Monate und Jahre hinweg zusammen arbeiten kommt nur selten so etwas wie Kameradschaft zwischen den einzelnen Draï auf. Allein die harte Hand des Hohen Draï hält die Gruppe zusammen und sorgt dafür das sie ihre Aufgaben richtig durchführt.

Drai werden aus allen möglichen Wesen geschaffen und teilweise auf die unterschiedlichsten Arten von ihrem Herren modifiziert. Es gibt jedoch auch andere Draïarten die jedoch ungleich seltener sind da es für den Drachen aufwendiger ist sie zu erschaffen. Zu diesen Arten gehören die höheren Draï und Draïbestien.

Hohe Drais

Auch die Drais benötigen Anführer, aus diesem Grund erschaffen ihre Drachenherrscher besonders mächtige Individuen oder lassen einzelnen Drais eine besonders gute Ausbildung zugute kommen. Hin und wieder gewinnt auch ein normaler Draï so viel Erfahrung das er in den Rang eines höheren Drais aufsteigt. Da alle diese Fälle nur höchst selten eintreffen sind Höhere Drais sehr selten und nur selten ein wirkliche Herausforderung für eine Abenteuergruppe.

Höhere Drais verfügen über Erfahrungsstufen in einer oder verschiedenen Charakterklassen, deren Eigenschaften einfach wie im Spielleiterhandbuch beschrieben zu dem oben aufgelisteten Werten addiert werden.

Draibestie

„Durch das halb geöffnete Tor der uralten Festung konnte ich das Brüllen einer Bestie hören wie ich es noch nie vernommen hatte. Es war gezeichnet von Wut und Schmerz, kein Wesen das bei klarem Verstand ist kann so brüllen.

Auch die Drais kreischten in ihrer schrecklichen Sprache und irgendwann konnte ich das Rasseln einer Kette hören. Dann kam die Bestie durch das Tor geschossen. Es war wohl einmal eine Jagdkatze gewesen, doch jetzt ähnelte es mehr einem verlausten Fell welches sich über ein Knochengerüst spannte. Überall wuchsen schwarze Stacheln und Platten aus dem Körper und an einigen Stellen hatten Schwarze Schuppen das Fell überwuchert. Noch als es auf mich zusprang traf Calis es mit seinem Bihänder. Er spaltete die Wirbelsäule, so das sie aus dem dreieckigen Fell ragte. Trotzdem landete die Bestie auf mir und begann mich mit Klauen und Fängen zu zerreißen.“

- Oglaii, Drakenkinkrieger -

Draibestien werden nicht aus Sterblichen sondern aus Tieren geschaffen. Besonders werden dabei Hunde, Wölfe, Großkatzen und andere Raubtiere verwendet. Die Draibestien behalten ihre tierhafte Intelligenz doch der Schatten des Wahnsinns der über allen Drais liegt pervertiert auch ihr Wesen. Die Bestien verhalten sich nicht

mehr wie früher. Sie kennen keine Angst mehr und Jagen auch wenn sie keinen Hunger haben.

Draibestien werden von einzelnen Draigruppen als Jagd-, Wach- und Spürtiere verwendet. Sie verfügen über das normale Profil der Ursprungscreatur können aber auf einige besondere Fähigkeiten zurück greifen.

Fähigkeiten der Draibestien

Geruchsin: Draibestien verfügen über die Fähigkeit Geruchsin wie im Monsterhandbuch beschrieben.

Nachtsicht: Draibestien können im Halbdunkel doppelt so weit sehen wie Menschen.

Schuppenhaut: Die Schuppenhaut einer Draibestie verbessert ihre Rüstungsklasse um +2 Punkte.

Draioger

Draioger

Großer Riese (Draï)

Trefferwürfel: 4W10 + 12 (34)

Initiative: -2 (-1 Gewandtheit, -1 Rüstung)

Geschwindigkeit: 30ft.

RK: 19 (+7 natürliche Rüstung, +4 Panzerung, -1 Größe, -1 Geschicklichkeit)

Angriffe: Große Keule +12; Natürliche Waffen +12

Schaden: große Keule 2W6 + 11; Natürliche Waffe 1W6 + 5

Sicht/Reichw.: 5ft. x 5ft./ 10ft.

Spezialattacken: Odemangriff (Säurelinie 6W4(16))

Spezialregeln: Säureimmunität.

Rettungswürfe: +7/+0/+21

Attribute: St 26; Ge 8; Ko 17; In 8; We 10; Ch 9

Fertigkeiten: Klettern +6, Horchen +3, Entdecken +3.

Talente: Durchschlagender Angriff, Rundumangriff.

Klimate/Terrain: Jedes Land

Organisation: Als Bestie in Draitrupps und Armeen.

Herausforderungsstufe: 4

Schätze: Standard

Gesinnung: Wie Drache der sie erschuf

Steigerung: Durch Charakterstufen, siehe „Höhere Drais“ Hin und wieder werden Draï aus großen Sterblichen, wie Ogern geschaffen. Dadurch werden diese schon mächtigen Körper besonders stark um fast unbesiegbare

Kampfmaschinen zu erhalten. Dabei wird jedoch der Geist des Sterblichen oft so stark geschädigt das der Riesendrai nur noch zum Kämpfen taugt. Alle anderen Aufgaben müssen für ihn von anderen Draï, die ständig über ihn wachen, übernommen werden.

Draizombie

„Ich hatte die ganze Nacht gewacht und war sehr erschöpft. Djai'i hatte sich für mich durch die Dorfbewohner zum Brunnen gewühlt und brachte mir einen Karaffe mit kaltem Wasser. Als ich gerade trinken wollte stürzten die ersten Dorfbewohner die bereits vom Wasser getrunken hatten zu Boden und begannen laut zu Röcheln. Sie starben unter schrecklichen Schmerzen als sich ihre Körper in etwas anderes, fremdes Verwandelten. Kaum waren ihre Körper Tod richteten sie sich langsam wieder auf und kamen stöhnend auf uns zu. Ich habe lieber nichts von dem Wasser getrunken.“

- Oglaii, Drakenkinkrieger -

Draizombie

Untoter Mittlerer Größe

Trefferwürfel: 2W12 + 3 (16TP)

Geschwindigkeit: 9m

RK: 12 (-2 Gewandheit, +4 natürlich)

Angriffe: Klauen oder Biß +2 Nahkampf

Schaden: Klauen oder Biß 1W6 + 2

Sicht/Reichweite: 1,5m x 1,5m/ 1,5m

Rettungswürfe: Zäh +1, Ref -2, Wil +3

Attribute: Str 15, Gew 6, Zäh -, Int -, Wei 10, Cha 1

Talente: Zähigkeit x 2

Klima/ Terrain: Jedes Land oder Unterirdisch

Organisation: Trupp (2-5), Gruppe (6-10), Mob (11-20)

Herausforderungsstufe: ½

Schätze: Keine

Gesinnung: Neutral Böse

Manchmal benötigt ein Drache viele Diener um eine bestimmte Aufgabe zu erledigen. Zu diesem Zweck werden oft durch unheilige Tinkturen oder Zauber Draizombies geschaffen.

Draizombies sind Untote deren Körper sich in die schrecklichen Halbdrachen verwandeln während neues unheiliges Leben in sie hinein fließt.

Draizombies werden durch den Zauber „Draizombies erschaffen“ erzeugt.

Anders als normale Zombies sind Draizombies stets darauf aus Leid zu erzeugen. Solange sie keinen anderen Befehl bekommen haben versuchen sie das nächste Ziel anzugreifen das sich ihnen bietet.

Kampf

Im Kampf schlagen Draizombies mit ihren in Krallen verwandelten Händen zu oder beißen den Gegner mit ihren Schnauzen.

Untot: Immun gegen den Geist beeinflussende Effekte, Gift, Schlaf, Paralyse, Niederschlag und Krankheit. Werden nicht betroffen von kritischen Treffern, Betäubungsschaden, Attributsschaden, Energieentzug, oder Tod durch massiven Schaden.

Nur partielle Aktionen (Außergewöhnlich): Draizombies haben lahme Reflexe und können deswegen nur partielle Aktionen durchführen. Sie können nicht bewegen und angreifen zugleich, außer sie führen einen Sturmangriff durch.

Drashal

„Nachdem wir einen Draï nach dem anderen nieder gemacht hatten kam plötzlich etwas anderes durch das Tor. Zuerst bemerkten wir an dem lauten Kreischen die das wabernde, magische Netz zwischen den Torpfeilern von sich gab. Plötzlich stand der Drashal zwischen uns. Er war zwei Köpfe größer als Oglaii und wesentlich breiter. Seine aufrechte, leicht an einen Drachen erinnernde Gestalt war mit einem schwarzen Plattenpanzer verdeckt, doch an einigen Stellen konnte ich die glänzenden, schwarzen Schuppen entdecken die seinen Körper bedeckten. Aus seinem Helm funkelten uns zwei böse Augen an. Sofort deckte er mich mit Schlägen ein und von seiner Waffe zuckten Blitze jedes mal wenn sie traf. Sein erster Schlag fegte mich von der Brücke die zum Portal führte in den darunter liegenden Säuresee.“

Tharn rettete jedoch mein Leben und schützte mich vor der zersetzenden Flüssigkeit. Durch einen Kanal kam ich wieder in den Tempel und kam gerade rechtzeitig zum Ort des Geschehen zurück um Oglaii in die arme zu laufen. Der Drakenkin suchte sein heil in der Flucht, ich hatte ihn noch nie vor einem Feind fliehen sehen.

Isra, der goldene Drakenkin den wir vor ein par Tagen getroffen hatten stürzte sich mit weit ausgebreiteten Flügeln auf die schwarze Bestie die immer noch auf der Brücke stand. Das letzte was ich sah war wie Isra von einem mächtigen Schlag des Drashal in zwei Hälften gehackt wurde. Danach sind Oglaii und ich nur noch gerannt!“

- Calis, menschlicher Kleriker des Tharn -

Die Drashal waren einst die engsten Vertrauten der Drachen. Im Namen ihrer Herren regierten die Drashal über Städte und ganze Regionen und führten riesige Armeen in den Krieg. Drashal waren Meuchelmörder und Schatzhalter, kurz sie wurden in jeder Position eingesetzt die Verantwortung mit sich brachte.

Mit dem Weltenkrieg wurde die Herrschaft der Drashal über Freeya beendet und fast alle wurden getötet. Nur wenige konnten in der Isolation oder gut in der Bevölkerung versteckt bis heute überleben.

Mit dem widererwachen der Drachen ist zu erwarten das sie sich auch neue Drashal erschaffen werden. Was mit den Drashal geschicht die seit einem knappen Jahrtausend im verborgenen auf Freeya leben bleibt abzuwarten.

In jedem Drashal steckt ein wenig der Essenz des Drachen der ihn geschaffen hat. Die meisten Drashal werden durch ein dunkles Ritual geschaffen, welches im Kapitel Zauber und Wunder beschrieben wird.

Spielinformationen

Drashal sind meistens Charaktere höherer Stufen. Neu geschaffene Drashal haben meist eine Charakterstufe von 4 oder höher, und die alten Drashal die den letzten Weltenkrieg überlebten sollten eine Charakterstufe von mindestens 10 haben.

Durch den Zauber „Drashal erschaffen“ wird der Drashal regeltechnisch zu einem Halbdrachen. Die Werte für Halbdrachen finden sich im Monster – Set auf Seite [xxx](#).

Wilde Kreaturen

Obsidianaffe

„Auf dem Bergplateau gab es viele kleine Wälder und in jedem von ihnen hockten diese kleinen Bestien. Am Tage beobachteten sie uns aus den Wipfeln der Bäume, als ob wir einer Jagd nicht wert wären.

Doch in der Nacht wurden sie zu blutrünstigen Mördern. Der Schein unseres Feuers war das einzige das sie davon abhielt uns zu zerreißen. Ständig konnten wir ihre kleinen, behaarten Körper sehen die zwischen den Bäumen hin und her schossen. Das Licht des Feuers spiegelte sich in ihren roten Augen und flackerte auf ihren langen Krallen. Als unser Feuer durch einen Platzregen gelöscht wurde kamen wir nur mit knapper Not davon.“

-Calis, menschlicher Tharnkleriker –

Obsidianaffe

Winziges Tier

Trefferwürfel: W8 (5 TP)

Initiative: +6 (+2 Gew, +4 Verbesserte Initiative)

Geschwindigkeit: 9 m, Klettern 9m

RK: 14 (+2 Gew, +2 Größe)

Angriffe: Klauen +2/+2

Schaden: Klauen 1W6 –2

Speziattacken: -

Spezialfähigkeiten: Perfekter Jäger

Rettungswürfe: Zäh +2, Ref +4, Wil +1

Attribute: Stä 7, Gew 15, Zäh 10, Int 2, Wei 12, Cha 5

Fertigkeiten: Balance +10, Klettern +13, Verstecken +17, Horchen +4, Entdecken +4, Leise bewegen +16

Talente: Verbesserte Initiative, Waffenfinesse (Klauen)

Klima/ Terrain: Jeder Walde

Organisation: Mob (10-40)

Herausvorderungsstufe: ½

Schatz: Keiner

Gesinnung: Immer Neutral

Obsidianaffen sind eine der größten Landplagen Freeyas.

Sie leben vor allem auf dem Nordland, sind jedoch auch auf anderen Kontinenten bekannt. Überall wo sie auftauchen

werden sie als Bedrohung angesehen da sie in großer Zahl sogar einem gerüsteten Krieger gefährlich werden können. Obsidianaffen ähneln normalen Bergaffen, reichen einem ausgewachsenen Mann bis zum Knie und sind meistens in ein graues oder schwarzes Kurzfell gehüllt. Ihre Mäuler sind mit kleinen scharfen Zähnen gespickt und ihre Knopfaugen geben bei Nacht ein rötliches Leuchten von sich. Das herausragende Merkmal der Obsidianaffen sind jedoch ihre langen, gebogenen fast dolchartigen Fingernägel. Sie erreichen leicht die Länge eines menschlichen Fingers und sind so scharf das ihr Besitzer fast jede Beute ohne Probleme aufschlitzen kann.

Obsidianaffen leben in kleinen Wäldern abgeschiedener Bergregionen. Doch auch in ländlichen Gegenden werden sie immer wieder angetroffen. Da sie hier jedoch oft eine Gefahr für die ganze Bevölkerung darstellen werden sie schnell von den Einheimischen vertrieben.

Die Affen verbringen ihr Leben in Sippen von bis zu hundert Tieren die in einem von der Sippe bewachten Gebiet leben. Jedes Tier und sei es ein Obsidianaffe einer anderen Sippe, das diesen Gebiet bei Nacht betritt wird von den Obsidianaffen angegriffen und zur Strecke gebracht.

Kampf

Bei Tag verhalten sich Obsidianaffen ruhig und weichen vor Angreifern nur zurück. Wenn es jedoch Nacht wird erwacht in den Obsidianaffen ein brutaler Jagdtrieb der sie alles angreifen lässt was nach Beute aussieht. Obsidianaffe greifen bevorzugt in Rudeln von bis zu einem Duzend Tieren an. Sie stürzen sich aus Baumwipfeln auf ihre Opfer und klammern sich an diesen fest. Mit ihren langen Klauen zerreißen sie ein Opfer nun so lange bis es an den Verletzungen stirbt und verspeist werden kann.

Die meisten Beutetiere können sich nur durch eine schnelle Flucht vor den angreifenden Tieren retten. Es ist jedoch auch möglich einige der Tiere zu töten oder zu verletzen. Oft lassen die Angreifer von ihrer Beute ab um sich auf ihre geschwächten Kameraden zu stürzen wenn diese in genügend großer Zahl vorhanden sind.

Perfekte Jäger: Obsidianaffen können sich leise durch jedes Gebiet bewegen, sie erhalten einen +4 Bonus auf alle Leise bewegen und Versteckenproben.

Verbesserte Initiative: Da Obsidianaffen sehr flinke Wesen sind erhalten sie einen Bonus von +4 auf ihre Initiative.

Alle Abschnitte die mit der Überschrift

„**Spielinformationen**“ gekennzeichnet sind enthalten

Open Gaming Material.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

[end of License]

