

2022

*Die Legende des
Diagon*

*Charakter-
erstellung des
eigenen Helden
& verfügbare
Rassen*

Charaktererstellung

1) Wahl einer Rasse und einer Grundklasse

(Für Klasse: Siehe Grundklassenübersicht)

Die Wahl der Rasse wird vom Spieler getroffen.

Eine passende Herkunft wird von Spielleiter und Spieler zusammen während der Charaktererstellung abgewogen.

Elben

Elben können mehrere hundert Jahre alt werden. Einige knacken auch die 500.

Wie alt ein Elb oder ein Elbin wird, hängt oft auch davon ab, wie sehr sie oder er im Einklang mit den elbischen Traditionen leben.

Hochelben:

- Die Hochelben leben in verschiedenen Reichen des Kontinents Samara (Flussreich, Reich des Herzbaums, Wasserlande, Reich der Talelben, Bergreich, West Bergreich, Schlammlande).
- Die Hochelben regieren das Reich des Herzbaums und haben damit Samaronstadt und den Herzbaum unter ihrer Kontrolle, welches die zwei prestige-trächtigsten Merkmale binnen samarischer Dynamiken sind.
- Die Hochelben nehmen vielerorts die Uralt-Traditionen und die Nähe zur Natur nicht mehr ganz so ernst, wie die Traditionstreuen, die in einigen Wildvölkern zuhauf zu finden sind.

- Zivilisationen der Hochelben ähneln den Zivilisationen der Menschen, gleichen ihnen aber nicht.

Spieltechnische Elemente - Hochelben:

- +4 Sichtweite, +1 Fernkampfreichweite, +1 Fernkampfschaden, Pflanzenkunde
- Sprachen: Handelssprache; Elbisch
- Bei Zwergen und Abgewandten ist der **CHA-BON CHA W20** um 4 reduziert.
- Fernkampfaffenkunde

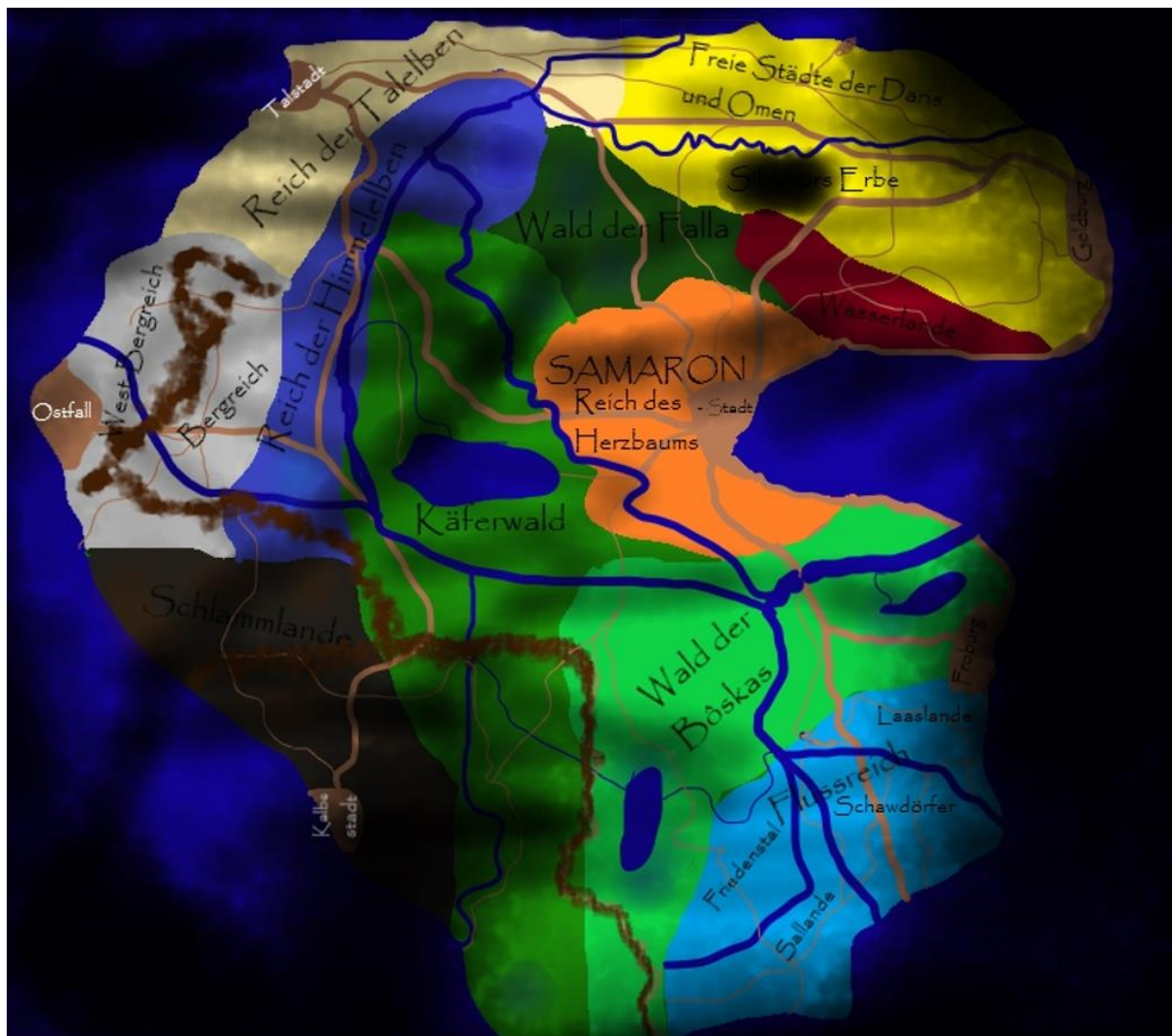
Wildelben:

- Die Wildelben leben in verschiedenen Wäldern des Kontinents Samara (Wald der Bôskas; Käferwald; Wald der Falla), in den freien Städten von Samara (Wildvölker der Omen und der Dari) und im Reiche des Menschenkönigs Arun im königlichen Wald, im großen Wald und im Waldreich.
- Die bekanntesten elbischen Wildvölker sind: Die Daris, die Omen, die Khaliden, die Falla und die Bôskas.
- Die Wildelben, vor allem die Khaliden im Käferwald, sind Teil Waldgebundener und oftmals auch traditionsgebundener Clans. Das heißt nicht, dass sie ihren Wald nicht verlassen können, sondern dass viel von ihrer Kraft aus dem Einklang mit dem Wald und der Natur geschöpft wird.
- Oftmals findet die Abscheu gegen Zwerge und Abgewandte kein besonderes Interesse bei den Wildvölkern. Ausnahme sind die Daris, die als besonders aggressiv gegen Fremde wahrgenommen werden.
- Die meisten Wildelben teilen die Vorstellungen von Samaronstadt **nicht** und isolieren sich immer weiter von der Politik der „Hohen Herren“

Spieltechnische Elemente - Wildelben:

- +4 Sichtweite, +1 Fernkampfschaden, Pflanzenkunde, Waldkunde
- Sprachen: Handelssprache; elbischer Dialekt
- Bei Zwergen und Abgewandten ist der **CHA-BON CHA W20** um 2 reduziert.
- Natürliche Begabung für die Fertigkeit: Alchemie (1 Bedingung weniger)

Samara



Königreich Arun



Abgewandten

Abgewandten

- Die Abgewandten sind eine den Elben ähnliche Spezies, welche bereits seit vielen Jahrhunderten den elbischen Traditionen abgeschworen haben.
- Statt die Verbindung mit den Wäldern der Elben einzugehen, haben sie sich ihr eigenes Leben im Gebirge aufgebaut.
- Die Abgewandten organisieren ihr Leben in Clans und verfügen über keinerlei Zivilisationen. Sie leben fast ausschließlich in Gebirgshöhlen und jagen in den Wäldern auf den Bergen.
- Da ihre Verbindung zum Herzbaum als gerissen gilt und sie viel Zeit an dunklen Orten verbringen, ist ihre Haut oft fahl und man sagt ihnen eine von Generation zu Generation weiter schwächelnde Fruchtbarkeit nach. Dennoch können Abgewandte einige hundert Jahre alt werden.
- Abgewandte findet man in Clans im Steinhagelgebirge nördlich von Keltonshafen, in den verschiedenen Gebirgsketten im riesigen Zwergenreich Karadon und auch auf Samara im Bergreich und in den Schlammlanden (dort oft versteckt vor den „Hohen Herren“ von Samara).

Spieltechnische Elemente – Abgewandten

- +2 Sichtweite, Dunkelsicht (+5 Sichtweite an dunklen Orten) +1 Fernkampfschaden, Gebirgskunde, +1 Fernkampfreichweite
- Sprachen: Handelssprache; Ur-Khalidisch
- Bei Hochelben ist der CHA-BON CHA W20 um 8 reduziert.
Bei Wildelben ist der CHA-BON CHA W20 um 2 reduziert.
Beim Adel ist der CHA-BON CHA W20 um 4 reduziert.
Bei Zwergen ist der CHA-BON CHA W20 um 4 erhöht.
- Natürliche Begabung für das Erlernen von „Dunkles Ritual“

Menschen

Menschen

- Die Menschen leben bspw. in verschiedenen Reichen des Kontinents von König Arun (Die Hügellande, der Norden, das Salzreich, das Waldreich) als Teil der zivilisierten Gesellschaft in einem Ständesystem.
- Menschen leben aber auch als Wildlinge in Clans im Steinhagelgebirge nördlich von Keltonshafen, im königlichen Wald und im großen Wald.
- Die Menschen sind Teil einer vielseitigen Rasse, welche die Welt bereisten und entdeckten, Wissen sammelten und schon frühzeitig andere Völker ausfindig machten, mit denen sie heute Handel treiben und welche heutzutage offen durch die meisten Gegenden des Reichs von König Arun wandern können ohne als besonders fremd angesehen zu werden.
- Der aktuelle König des Menschenreichs - König Arun der I. – hat zu einem selten erlebten Wirtschaftswunder der Menschen beigetragen und durch seine äußerst interessante und offene Wirtschaftspolitik Wohlstand in die Städte der Menschen getrieben (ausgenommen die nördlichen Städte, zu denen kaum Handelsbeziehungen aufgenommen wurden).
- Das Gefälle des Wohlstands zwischen Stadt und Land ist enorm.
- Theoretisch wäre das Leben eines Einsiedlers möglich, welcher auf einer Insel oder in Gebieten aufgewachsen ist, welche von einer anderen Rasse dominiert wurde/wird.

Spieltechnische Elemente – Menschen

- Sprachen: Handelssprache
- Bekommt keinen Malus auf CHA W20 in der Interaktion mit anderen Völkern
Als Wildling ist beim Adel der CHA BON W20 um 4 reduziert.
- Der Mensch startet mit +1 individuelle Fähigkeit (Fähigkeiten, die aus der Charaktererstellung resultieren [für gewöhnlich: 2]) zu Spielbeginn.
- Natürliche Begabung für die Fertigkeit: Medizin (1 Bedingung weniger)

Zwerge

Zwerge

- Der Zwerg ist abgesehen von seiner natürlichen Begabung für das Handwerk, ein äußerst giftresistentes Wesen. Das und die erhöhte Dichte an arbeitsfreien Feiertagen lassen ihn oft in einem Licht dastehen, als sei das Interesse an alkoholhaltigen Konsumgütern und dem gemeinsamen Zelebrieren wichtiger als die Pflicht.
- Die Zwerge sind durch den florierenden Handel mit dem Salzreich kein seltener Anblick im Süden von Königreich Arun. Deutlich häufiger findet man sie aber im Zwergenreich Karadon, welches einige Gebirgsketten ganz im Süden der Welt umfasst. Im Salzreich leben die Zwerge oft in Gettos und abseits vom menschlichen Ständesystem. Manche erfahrenen Händler oder Handwerker der Zwerge sind aber auch im Salzreich zu Wohlstand gelangt.
- Eine der bedeutendsten Gilden dieser Welt wird zu Spielbeginn von einem Zwerg geleitet. Die Kriegsherrengilde auf der Insel der roten Burgen. Das zwergische Oberhaupt genießt sowohl den Respekt der elbischen Herren als auch des menschlichen Adels und wird regelmäßig mit sensiblen Aufträgen betraut (in der Welt nicht gänzlich unbekanntes Wissen).

Spieltechnische Elemente – Zwerge

- Sprachen: Handelssprache, zwergische Dialekte
- Dunkelsicht (+5 Sichtweite an dunklen Orten), Giftresistenz 50 %, +1 Nahkampfschaden
- Bei Hochelben ist der CHA-BON CHA W20 um 8 reduziert.
Bei Wildelben ist der CHA-BON CHA W20 um 2 reduziert.
Bei Abgewandten ist der CHA-BON CHA W20 um 4 erhöht.
- Natürliche Begabung für Fertigkeit: Handwerkskunst (1 Bedingung weniger).

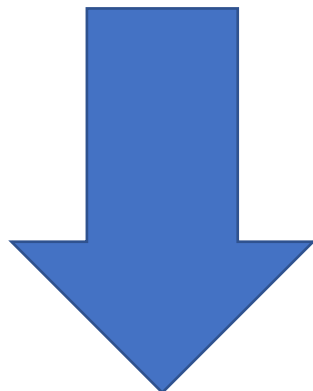
2) Bestimmen der Hintergrundgeschichte des Charakters

Das genaue Bestimmen der individuellen Hintergrundgeschichte geschieht mit dem Spielleiter zusammen. Bestimmt wird der Hintergrund des Charakters während der Charaktererstellung.

Die Dynamik der Gruppe hat sich ergeben durch gemeinsame Aufträge, die sie in Keltonshafen aus Geldnot angenommen haben.

An mehreren (womöglich bereits vielen) Abenden schon hat sich die Gruppe im Söldnereck der etwas ranzigen Stadtschenke: „Zum steinernen König“ zusammengefunden und über die Aufträge beraten, welche ihnen frisch angeboten wurden, um dann den - oder die zwei - besten von allen auszuwählen, welche ihnen bis zum Moment der Entscheidungsfindung angeboten wurden.

Macht euch über die folgenden 10 Fragen bitte bereits vorab der Charaktererstellung ein paar Gedanken:



- 1) Wie und warum ist euer Charakter in der Start-Stadt des Abenteuers:
Keltonshafen (früher: Keltar) im Norden des Reichs von König Arun
angelangt?
- 2) Seit wie lang ist der Charakter Teil der Gruppe ?
 - Komplett frisch (seit dieser Woche)
 - Seit einigen Wochen
 - Seit wenigen Monaten
 - Hat sie mit gegründet/ War einer der Initiatoren
- 3) Woher stammt der Charakter in etwa?
 - Aussehen der Gegend
 - Stadt/Land/Wildnis ?
- 4) Wie verlief die Kindheit?
- 5) Kannte der Charakter seine Eltern? Wie war das Verhältnis?
- 6) Was ist die größte Angst des Charakters.
- 7) Die 2 prägendsten Ereignisse des Charakters, positiv & negativ.
- 8) Ist der Charakter viel rumgekommen? War er lange nur an einem Ort?
- 9) Hat er einen Erzfeind? Hat er eine Person, mit der er sich besonders gut versteht?
- 10) Gibt es eine Person, die in der Schuld des Charakters steht oder in dessen Schuld der Charakter steht?

Sehr persönliche und intime Details der Charaktergeschichte sollten nicht vorab mit den zukünftigen Begleitern geteilt werden.