

WILLKOMMEN IN ELDEN

DER IDEALE REISEFÜHRER FÜR ANGEHENDE ABENTEURER



DIE WELT VON ELDEN

Elden ist ein Kontinent wie gemacht für Abenteurer. Nicht nur gibt es hier eine Akademie für Abenteurer, sie werden dringen benötigt. Drachen in den Bergen, Orks im Ödland, Intrigen um dem Thron, Hexenmeister in düsteren Gewölben, Inseln von welchen bis jetzt niemand wieder zurück gekommen ist, Nationen im Krieg und viele andere aufregende Wege zu sterben. Diese Dokument ist eine kurze Einführung in diese Welt.

WER BIN ICH IN DIESER WELT?

Du hast dich entschlossen die Akademie für angewandte Abenteuerlust zu besuchen um dich auf ein Leben als Abenteurer vorzubereiten. Als Abenteurer wirst du täglich dein Leben auf Spiel setzen für Ruhm, Reichtum und vielleicht eine Chance die Welt zu verändern.

Zusammen mit eine Gruppe von Gleichgesinnten wirst du durch Elden ziehen und dich den Schrecken der Welt stellen. Je tödlicher die Mission, desto grösser die Belohnung!

DIE NATIONEN VON ELDEN

Bald 2000 Jahre ist es her das eine Flotte von Schiffen in Landsicht landete und das Königreich von Lesmudan gründete. Vieles ist passiert seither und heute ist Elden zerissen von Nationen die um ihren Platz in der Welt kämpfen.

LESMUDAN

Gegründet kurz nach der Entdeckung von Elden und damit die älteste Nation. Einst herrschte die Königsfamilie über ganz Elden, abgesehen vom Lichtwald. Aber diese Tage sind lang vergangen. Das Königreich ist ein Schatten seiner einstigen Macht.

Lesmudan hätte den Reichtum und die Ressourcen um sich mit seinen Nachbarn anzulegen, aber die Aristokratie ist mehr interessiert an ihrem internen Geplänkel und die Überreste von Macht um effektiv zu handeln.

DIE FREIE REPUBLIK

Eine demokratische Föderation in den fruchtbaren Ebenen im Nordwesten. Sämtliche Rassen und Glaubensrichtungen sind willkommen hier. Danke dieser Offenheit ist die Republik das wissenschaftliche und kulturelle Zentrum von Elden, kurz vor einer industriellen Revolution.

Aber nicht alles ist rosig, abgesehen von regelmässigen Gemetzeln mit dem Heiligen Imperium droht ein Klassenkampf zwischen Arbeitern und den wohlhabenden Unternehmern.

LICHTWALD

Binahe so alt wie Lesmudan, Lichtwald ist die Heimat der meisten Elfen in Elden. Die Hauptstadt, Licht, entstand um den grössten Baum in Elden, für gewöhnlich einfach als Lichtbaum bekannt da er in der Nacht ein schwaches grünes Leuchte von sich gibt.

Die Ruhe und Schönheit des Waldes ist heute gestört von einem Bürgerkrieg zwischen Hoch- und Waldelfen der seit 200 Jahren tobt, und es ist kein Ende in Sicht. Elfen leben lange und vergeben nicht einfach.

DAS HEILIGE IMPERIUM

Das Imperium ist eine Nation von Krieg und Religion. Ursprünglich nicht mehr als ein Nebeneffekt des Heiligen Kreuzzuges, wurde daraus eine Nation als der Kreuzzug zu einem abrupten halt kam, dort wo heute die die grosse Mauer steht.

Bis heute liefert sich das Imperium einen verbiterten Krieg mit der Horde aus dem Ödland, aber die Ziele des Imperiums gehen weiter als das Ödland. Überzeugt von einer heiligen Mission ist es wahrscheinlich nur eine Frage der Zeit bis ein offener Krieg mit der Republik beginnt.

THELKAM & BRÜDER GMBH

Als der Heilige Kreuzzug begann, hatte er einen unendlichen Hunger für Waffen und andere Ressourcen und, finanziert von Nationen und Unterstützer rund um Elden, tiefe Taschen. Ein Grossteil diese Geldes floss in die Kassen von Thelkam & Brüder GmbH, ein industrielles Konglomerat.

Offiziell gehört das Territorium noch immer dem Heiligen Reich, dem Vorgänger des Heiligen Imperiums, aber nachdem die gesamte Führungsebene auf den Kreuzzug aufbrach, hat die GmbH defakto das Territorium übernommen und herrscht mit eiserner Faust.



ANDERE FRAKTIONEN UND TERRETORIEN

Natürlich gibt es noch andere Einflussreiche Fraktionen und Terretorien die keine klare Regierung haben.

DIE AKADMIIE FÜR ANGEWANDTE ABENTEUERLUST

Gegründet von einer Gruppe legendärer Abenteurer vor 200 Jahren, in einem Tal inmitten des unzugänglichen Gebirges das Elden spaltet ist sie heute einer der einflussreichsten Fraktionen in Elden.

Nicht nur werden hier die fähigsten Kämpfer und Diplomaten ausgebildet, die Akademie unterhält Anspruchsstellen in ganz Elden in denen jederman, unabhängig von Nationalität oder Überzeugung, Abenteurer anheuern kann. Dank der strikten Neutralität hat bis heute niemand einen Grund gefunden gegen die Akademie vorzugehen.

DIE NOMADEN

Niemand ist wirklich sicher wie die Nomadenstämme der Sandwüste, im Terretorium des Heiligen Imperiums, entstanden sind. Die am breitesten akzeptierte Theorie ist, dass sie die Nachkommen von Verbrechern sind, die in früheren Zeitaltern in die Wüste verbannt wurden, eine Praxis die noch immer vom Imperium praktiziert wird.

Nach den meisten Standards sind die Nomaden ein herzloses, geradezu barbarisches Volk, aber harte Umstände machen für ein pragmatisches, hartes Volk.

DAS ÖDLAND

Dieser abgelegene Teil von Elden, hinter der Mauer des Imperiums, ist die Heimat der Horde, ein Sammelbegriff für den Abschaum des Kontinents. Orks, schlecht gelaunte Drachen und andere unvorstellbare Monster die einst auf dem ganzen Kontinent gefunden werden konnten, wurden über die Jahrhunderte zum grössten Teil hierher zurück gedrängt und nur die Wachsamkeit des Heiligen Imperiums hält sie dort.

DIE WILDERNISS

Schwer zu erreichen, nur spärlich besiedelt und fast so gefährlich wie das Ödland. Vereinzelte Siedlungen sind voneinander getrennt durch eine ungezähmte Wilderniss. Zerfallene Ruinen und magische Monster sind genau so eine Gefahr wie die Natur selbst.

Während das Ödland aggressiv und roh ist, ist die Wilderniss hinterlistig und verführerisch ruhig.

DAS WARS AUCH SCHON

Ich hoffe du hast einen Einblick in die Welt von Elden bekommen und weisst auf was du dich einlässt. Viel Erfolg!

