

# Übersicht

---

Wednesday, 17 January 2018 10:47

Gegründet vor 197 Jahren (783 s.L.) von einer Gruppe Abenteurer:

- Bar dem Barbaren
- Elondiel Mirandir dem halb elf Barden
-

# Charaktere

---

Wednesday, 17 January 2018 13:13

## Arandor Mithvaneth (bekannt als Arandor "Wit" Elenmiel)

**Waldelf, Ranger, derzeit Rektor der Akademie, männlich, geboren 1620 s.L.**

Einziger überlebender der original Helden. Ist technisch gesehen Rektor der Akademie, aber überlässt die meisten Aufgaben seinem Stellvertreter und lebt alleine in einer Hütte ausserhalb der Schule. Mischt sich nur selten ein.

In 1753 s.L. hat er seine Stiefmutter, Yllarona Gyrth, umgebracht als sie nach einem Missglückten Ritual von einem Dämonen besessen wurde. Sah sich gezwungen zu fliehen und lebt seither im Exil. Niemand scheint zu wissen das er noch lebt.

War eine treibende Kraft hinter der Neutralität der Akademie.

Er ist zum Schluss gekommen das sämtliche Versuche seinerseits Probleme zu lösen führen nur zu mehr Problemen, weshalb er darauf besteht das die Akademie nicht Probleme löst sondern Aufträge ausführt. Er sucht dennoch noch immer nach Möglichkeiten sowohl die Probleme von Lichtwald als auch die andere Nationen zu lösen, aber verwirrt sämtlich Pläne wieder da sie nicht absolut perfekt sind.

## Bar

**Mensch, Barbar, männlich**

## Elondiel Mirandir

**Halb Elf, Barde, weiblich**

# Übersicht

---

Thursday, 18 January 2018 16:48

Die Horde ist eine lose Allianz zwischen Goblins, Orks, Dragonborn und anderen Abscheulichkeiten.

# Übersicht

---

Sunday, 21 January 2018 20:34

Niemand weiss genau wie die Nomadenstämme entstanden sind, aber da viele Nationen über die Jahr Kriminelle und andere ungern gesehen Personen in die Wüste verbannt haben, it anzunehmen das heutige Nomaden die nachkommen dieser Sträflinge sind.

# Übersicht

---

Wednesday, 24 January 2018 23:06

Eine Theokratie die zum grössten Teil ins Heilige Imperium übergegangen ist und seine Territorium der Thelkan GmbH überlassen hat.

# Übersicht

---

Wednesday, 17 January 2018 16:15

Die Freie Republik (meist die Republik genannt) ist eine demokratische Republik und Heimat für alle Rassen, theoretisch sogar Orks und Dragonborns, auch wenn ein gewisses Stigma existiert. Die Hauptgruppen sind jedoch Menschen, Zwerge, Elfen und Gnomen. Ebenfalls lebt hier die grösste Population von Halblingen und es gibt wenige Orte an denen es ein Mischling so gut hat wie hier. Die Gesellschaft der Republik ist ebenfalls relative egalitär wenn es um Geschlechterfragen geht.

Trotz, oder gerade wegen diesen wirtschaftlichen und kulturellen Stärken, ist die Zukunft der Republik ungewiss aufgrund zwei Faktoren:

Intern spitz sich seit einigen Jahren ein Klassenkampf zusammen, nicht zwischen Rassen, Geschlechtern, Religionen oder Kantonen sondern zwischen Arbeitern und Aristokraten. Dank der Erfindung der Dampfmaschine zeigt die Republik erste Zeichen einer Industriellen Revolution und all den Probleme die damit einhergehen: Schlechte Arbeitsbedingungen, grosse Gewinne und der Verlust von traditionellen Berufen.

Extern grenzt die Republik an das Heilige Imperium, ein Staat so anders wie es nur geht. Das Imperium macht keinen Hehl daraus das die Republik eine Sünde vor "Gott" ist. Der einzige Grund das die Republik noch steht ist das die Republik eine Quelle neuer Waffensysteme ist und das Imperium seine Blutlust an der Mauer stillen kann. Aber die industrielle Entwicklung der Republik beunruhigt das Imperium... Könnt es seine das die Republik irgendwann nicht mehr besiegt werden kann?

Die Republik besteht aus vier Kantonen die das Land mehr oder weniger in vier teilen, mit einem neutralen fünften Staat am Punkt an dem sich all Kantone begegnen (wie Washington DC). Dort steht die Hauptstadt "Mittelburg".

Die Kantone waren früher Herzogtümer von Lesmudan, aber über die Jahre war es ihnen mehr und mehr möglich sich selbst zu regieren, solange die Steuern zu rechten Zeit kamen. Als schliesslich ein neuer König versuchte wieder mehr Kontrolle über die Kantone zu erlangen, passierte genau das Gegenteil: Ein Bürgerkrieg brach aus und die Kantone deklarierten Ihre Unabhängigkeit. Der König wurde umgebracht und sein Sohn gab den Kantonen ihre Freiheit um den Thron zu retten.

# Inspiration

Saturday, 27 January 2018 18:44



















# Übersicht

---

Thursday, 18 January 2018 16:21

Das Heilige Imperium entstand als Konsequenz eines Kreuzzuges gegen die Horde. Die Wüste (auch die Einöde genannt) die den grössten Teil des Imperiums ausmacht ist trocken, ressourcenarm und allgemein nicht sehr verlockend und wurde vor dem Kreuzzug nur von vereinzelt Stämmen von Nomaden besiedelt.

Während Goblins und Orks in der Einöde nichts außergewöhnliches waren und mit ein Grund waren wieso das Land nur spärlich bewohnt war, waren grössere Konflikte selten da weder die Nomaden, noch die Banden wert auf Territorium legten.

Der genaue Zeitpunkt an dem sich das änderte ist schwer zu sagen, aber in der Mitte des 13. Jahrhunderts s.L. began die Horde unter einem gemeinsamen Banner zu kämpfen und die Nomaden aus grossen Teilen der Einöde zu vertreiben oder gleich abzuschlachten.

Ein hochrangiger Paladin namens Nicodemus Titius aus dem benachbarten Heiligen Reich (heute zum grössten Teil Thelkam und Brüder GmbH) sah diese Angriffe als ein Test von Gott (einige Kritiker sagen er sah es als eine Chance für persönlichen Ruhm) und rief den Heiligen Kreuzzug aus.

Der Kreuzzug began mit nicht mehr als zwei hundert Männern die einzelne Banden von Goblins und Orks angriff. Aber als heroische Geschichten über die tapferen Männer des Kreuzzuges sich über Elden verbreiteten begannen und die Angriffe der Horde zunahmen, wurde der Kreuzzug zunehmend grösser.

Zum einen pilgerten Freiwillige von allen Ecken von Elden in die Einöde um sich dem Kreuzzuge anzuschliessen, zum anderen begannen andere Nation darüber nachzudenken was passieren würde sollte die Einöde fallen und begannen den Kreuzzug materiell und personell zu unterstützen.

Während der Kreuzzug in den zwei Jahrzehnten vor Tituses Tod die Horde aus der östlichen Hälfte der Einöde vertreiben konnte, haben sich die Fronten seither versteift. Heute halbiert eine gigantische Mauer die Einöde und das Imperium gibt sich damit zufrieden diese Linie zu halten, womit es bereits alle Hände voll hat.

Der Rest von Elden (ausser vielleicht dem Lichtwald) hat eine angespannte Beziehung mit dem Imperium. Während die meisten Nationen (ausser Lichtwald) das Imperium unterstützt (Thelkam mit Rohmaterialien und Waffen, die Republik mit ihren Erfindungen und Lesmudan mit Geld), sorgen sich viele darum was passieren würde sollte das Imperium den Krieg gewinnen.

Das Imperium ist bekannt als extrem konservativ in seinen Ansichten bezüglich Frauen und nicht menschlichen Rassen. Während das Imperium pragmatisch genug ist keine Hilfe abzulehnen, ist es nur Menschen erlaubt in die Offiziersränge aufzusteigen.

# Charaktere

---

Thursday, 18 January 2018 16:37

## Nicodemus Titius

**Mensch, General und Imperator, männlich, geboren 1459 s.L., gestorben 1526**

Als zweiter Junge einer bedeutenden Familie im Heiligen Reich began Nicodemus bereits in jungem Alter mit seinem Training als Paladin. Sein Talent für Krieg war in seine frühen Tage meist nicht was Leute sich über Ihn erzählten. Viel auffälliger waren sein Fanatismus und Ehrgeiz.

Dank dieser ungewöhnlichen Kombination von Eigenschaften war er zu beginn seines Kreuzzuges bereits ein hochrangiger Paladin und hätte den Rest seiner Tage in Komfort verbringen können.

















# Untitled Page

Saturday, 27 January 2018 19:02

# Übersicht

---

Sunday, 21 January 2018 15:05

Eine Firma die zu einer Nation angewachsen ist. Sie wurde primär so gross und stark dank dem Kreuzzug. Vor dem Kreuzzug existierte hier ein religiöser Staat.

# Übersicht

---

Wednesday, 24 January 2018 22:59

Lesmudan ist das erste Königreich von Elden und die Königsfamilie kann ihr Blut bis in die Flotte zurückverfolgen



# Überblick

Wednesday, 17 January 2018 13:21

Lichtwald ist sowohl der Name eines elfischen Königreichs als auch der Name des Waldes in dem sich das Königreich befindet. Das Königreich hat keine klar definierten Grenzen, aber für gewöhnlich wird geht man von der Waldgrenze aus, auch wenn das eigentlich Königreich nur im Kern des Waldes zu finden ist.

Lichtwäldler leben meist Ansammlungen von Baumhäusern, aber diese "Dörfer" sind sehr lose und uneingeweihte könnten in der Mitte einer Siedlung stehen ohne ein Haus zu sehen. Einzige Ausnahme ist die Hauptstadt "Licht". Sie befindet sich mehr oder weniger im Zentrum des Waldes und entstand rund um einen Baum der in der Nacht ein intensives grünes Licht ausstrahlt.

Während Elfen in Siedlungen außerhalb von Licht mit Sammeln und Jagen im Einklang mit der Natur leben, haben Bewohner von Licht eine modernere Lebensweise angenommen. Während sie weiterhin bedacht auf eine symbiotisch mit dem Wald sind, leben sie ähnlich dicht zusammen wie Menschen in Städten, und leben von Farmen rund um Licht. Die meisten Lichter sind vegetarisch, zum einen weil sie danke Landwirtschaft kein Fleisch mehr benötigen, zum anderen weil es zurzeit schwierig ist and Fleisch zum kommen.

★ **Anmerkung: Die Elfen in Licht sind Hochelfen, Elfen von ausserhalb Waldelfen.**

Bis vor etwa zwei hundert Jahren lebten die Bewohner von Licht und die weit verteilten Siedlungen in einer Zweckgemeinschaft. Die Waldelfen tauschten Nahrung für Werkzeuge und Waffen hergestellt in Licht von Hochelfen. Aufgrund der verschiedenen Lebensweisen gab es schon immer Konflikt zwischen den beiden Fraktionen, aber bis vor zwei hundert Jahren wurden diese stets durch die von allen respektierte Königsfamilie geschlichtet. Obwohl die Königsfamilie in Licht lebt, ist es Tradition für den Monarchen, einen Partner der anderen Fraktion zu suchen und Neutralität zu gewähren.

Das hat sich alles geändert nachdem die damalige Monarchin, Yllarona Gyrth tot in ihrem Studierzimmer gefunden wurde. Mit einem Dolch im Herzen. Zur gleichen Zeit verschwand ihr Stiefsohn, Arandor Mithvaneth, ein Waldelf und Sohn von Elaven Gyrth.

Die Hochelfen werfen seither den Waldelfen Regizid vor and behaupten sie wollten die Macht an sich reißen. Währen einige Waldelfen nichts dagegen hätten zur ausnahme mal am längeren Heben zu sein, eskalierte die Situation erst nachdem ein Hochelf auf offener Strasse umbrachte.

Heute ist Licht eine konstant belagerte Stadt die nur durch magische Portale zu erreichen ist.



# Charaktere

---

Wednesday, 17 January 2018 14:30

## Yllarona Gyrth

**Hochelf, Monarchin, weiblich, starb 1753 s.L.**

Wurde von Arandor Mithvaneth erstochen.

## Elaven Gyrth

**Waldelf, Monarch, männlich, starb 1755 s.L.**

Wurde auf den Strassen von Licht erschossen (mit einer Armbrust).

# Grundkonzept

---

Saturday, 1 July 2017 18:00

Vor etwa zweihundert Jahren hat sie eine Gruppe von Abenteurern in den Ruhestand begeben in dem sie eine Schule für Abenteurer gegründet haben. Die "Akademie für angewandte Abenteuerlust" ist mittlerweile aber mehr als nur eine Schule. Die Akademie ist neutral und vermittelt Aufträge für die Alumni gegen eine Gebühr. Die Aufträge sind oft nicht mehr als das beseitigen einer Gruppe Goblins, aber können auch das stürzen eines Monarchen beinhalten.

Die Schule befindet sich in einem von Gebirge umgebenen Krater. Dank einer Kombination von magischen Schutzzaubern und schwer navigierbaren Bergen sind bis heute jegliche Versuche die Schule anzugreifen gescheitert.

Am Krater angrenzend befinden sich fünf sehr verschiedene Länder:

- eine wissenschaftlich fortgeschrittene Demokratie
- eine militärische Diktatur / Imperium
- eine wohlhabende Monarchie
- eine ressourcenreiche Oligarchie
- eine verarmte Monarchie im Bürgerkrieg

# Zeitlinie

Wednesday, 17 January 2018 10:53

Alle Daten sind in s.L. (seit Landung).

Jahr	Ereignis
0	Eine Flotten von sieben Schiffen landet an den Stränden von Elden.
~50	Der erste König von Lesmudan wird gekrönt
~500	Lesmudan herrscht über die Gesamtheit von Elden (abgesehen vom Lichtwald und der Einöde)
~750	Das Heilige Reich entsteht.
~1250	Erste Angriffe von Ork und Goblin Banden in der Einöde
1459	Nicodemus Titius wird geboren.
1494	Der Heilige Kreuzzug beginnt.
1526	Nicodemus Titius stirbt.
1620	Arandor "Wit" Mithvaneth wird geboren.
1753	Yllarona Gyrth wird tot erstochen aufgefunden.
1755	Elaven Gyrth wird auf offener Strasse erschossen.
1769	Die originalen fünf Abenteurer treffen sich.
1783	Akademie für Angewandte Abenteuerlust wird gegründet.
1980	heute

# Plan

Monday, 12 February 2018 12:52

# Für Spieler

---

Saturday, 1 July 2017 18:00

Handbuch Deutsch:

<http://www.ulisses-spiele.de/produkte/1509/dungeons-dragons-players-handbook-spielerhandbuch/>

# Namens Generatoren

Wednesday, 17 January 2018 15:04

Für	Link
Elfen Nachnamen	<a href="http://www.rdinn.com/generators/2/elven_name_generator.php">http://www.rdinn.com/generators/2/elven_name_generator.php</a>
Elfen Vornamen	<a href="http://www.fantasynamengenerators.com/dnd-elf-names.php">http://www.fantasynamengenerators.com/dnd-elf-names.php</a>
Heiliges Imperium	<a href="http://www.fantasynamengenerators.com/latin-names.php">http://www.fantasynamengenerators.com/latin-names.php</a>
Zwergen	<a href="http://www.fantasynamengenerators.com/dnd-dwarf-names.php">http://www.fantasynamengenerators.com/dnd-dwarf-names.php</a>