

Das Band der Ecaio SC

Geografie

Monde

Klimazonen:

Flora:

Fauna

Religion

Kalender

Völker und Parteien

Das Grauvolk

Das graue Banner

Die Zitadelle

Großer Zirkel

Zweiter Wind

Die Samsarer

Das Grünvolk

Das Banner des Hammers

Nomaden

Die Marian

Die Ecaio

Blackblades

Die Völker der Magii

Oreads

Sylph

Halbriesen

Eisriesen

Feuerriesen

Geschichte

Charaktere

Grauvolk-Namen

Corin

Geldring

Graues Banner

Zitadelle-Namen

Corin Winterlegion

Spannende Orte:

Der Obsidianfluss

Das goldene Horn

Die Schwarzen Ruinen

Der Ursprung

Das Auge der Nacht

Das Portal der Götter

Kampagnenideen

Spielercharaktere:

Aufhänger

2. Abend

Weitere Stelen - Dungeons

Chain of reactions:

Geografie

Ecaio heißt „Land der Göttin Ai“ Einst lebten die Ecaio hier. Sie überließen diesen Ort dem Grünvolk und dem Grauvolk.

Der Planet hat 6000km Durchmesser

Die Drehung beträgt 240 Erdjahre. Der fruchtbare Ring beträgt ca 7,5° am Äquator, die begehbare Zone ca 15°

Dort wandert ein Punkt in 5 Jahren von der Eisgrenze zur Wüstengrenze und legt dabei 400km zurück. In Richtung der Pole/Rotationszentren verlängert sich diese Zeit.

Für den Stand der Sonne im Vergleich zur Erde gilt:

10 Jahre sind eine Stunde

1 Monat sind zwei Minuten.

800 km sind eine Stunde

13 km sind eine Minute

Für das Klima im Vergleich zur Erde gilt:

1KM auf Ecaio gleich 20 KM auf der Erde.

220m am Tag / Vektorquotient

6600m im Monat

75m am Tag (1,5km Klimatisch)

525 in der Woche

2100 im Monat

Monde

Zwei Monde ziehen am Firmament ihre Bahnen:

Der erste, kleinere umrundet den Planeten alle 12 Stunden. Er schiebt sich jedes Mal für einen kurzen Moment vor die Sonne Die Menschen nutzen dieses Phänomen um ein paar Stunden zu ruhen.

Ein zweiter Mond ist permanent im Land der Dunkelheit zu sehen. Er ist permanent auf der Sonnenabgewandten Seite zu sehen und taucht diese in ein kaltes, bläuliches Licht. Er ist dauerhaft als Sichel zu sehen, die je nach Standpunkt des Betrachters in eine andere Richtung zeigt. Vom Kloster Der Samseraner aus betrachtet, zeigen die Spitzen der Sichel genau nach oben. Das Mondkalb mit seinen Hörnern ist daher das Symbol dieses Volks. Die Schattenkrieger verwenden einen gekippten Mond als Symbol für Abzeichen und Standarten.

Das Band Ecaios hat zwei Hälften, die von der Zitadelle getrennt werden:

Land von Ai: Hier wandert das Land in die Wüste ab. Die Bewohner nennen es auch Frostfelsenland. In Senken und im Schatten von Hängen bleibt das Eis bis in die Wüste hinein bestehen.

Crastors Band: Hier wandert das Land ins Eis. Der ewige Gletscher verschlingt alle Strukturen. Es wird auch Land der glühenden Felsen genannt. Die Felsen strahlen bis weit hinter die Nachtgrenze eine wohlige Wärme aus. Höhlen und Schluchten bleiben ein Stück weit ins dunkle hinein eisfrei.

Klimazonen:

Zonen entlang der Breite

Nacht	tauen	Abend	trocknen	Tag	abkühlen	Morgen	einfrieren
-------	-------	-------	----------	-----	----------	--------	------------

Ewiges Eis / Der letzte Schatten



Hinter den ersten scheinenden Pässen liegt eine dunkle und kalte Hölle. Die meisten Wesen erfrieren hier nach wenigen Minuten im eisigen Wind. Mit etwas Glück gelangt man in einem Eiwurm-Tunnel oder durch den Obsidianfluss hinter diese Grenze. Die einzigen, die diesen Weg gehen, sind jedoch zum Tode Verurteilte und Ausgestoßene, die dem Gericht der Göttin übergeben werden.

Schmelzwasserfjorde



Die ersten beschienenen Hügel sind ein hart umkämpftes Gebiet. Die Clans besetzten hier die Stelen, die ihnen in wenigen Jahren eine feste Bleibe und Wohlstand verschaffen. Das Gebiet wird außerdem von Freien Jägern und Sammlern bevölkert, die Schneekatzen und Eisböcke jagen und Eissternblätter im Schatten sammeln. Der Großteil des Landes ist noch von Schnee bedeckt, aber an vielen Stellen sprießen die ersten Gräser und Flechten zwischen den Felsen hervor. Omnibäume haben unter dem Eis überlebt und treiben im ersten Licht wieder aus.

Das graue Land



Verlässt der Schatten einer Stele den Runenring, der diese umgibt, kann das Land bearbeitet werden. Der Anfang ist mühsam. Der Boden ist an vielen Stellen gefroren und es weht meist ein nasskalter Nachtwind. Die meisten Dörfer sind auf die Jagd und den Handel angewiesen um überleben zu können. Zum Teil verschulden sich die Bewohner bei anderen Clans und Völkern und zahlen sie aus, wenn das Klima besser geworden ist.

Frostfelsenland



In der Mitte des Rings herrschen teils warme und kalte Winde aus unterschiedlichen Richtungen. Die Felder werfen einen guten Ertrag ab und die Morgensonne taucht alles in einen goldenen Schimmer. An schattigen

Stellen findet sich weiterhin Eis.

Die flüchtigen Morgen



In Nähe der Pole entwickeln sich im Schein der Sonne ganze Wälder, die eine Vielfalt an Pflanzen und Tieren beherbergen. In der Nähe zum Äquator bleibt es bei einer grünen Heidelandschaft. Diese Blütezeit ist nur von kurzer Dauer. Der Wind weht Sand aus der Tagseite über das Land und bedeckt allmählich ganze Täler.

Brennende Ebenen



Die Blätter der Pflanzen verdorren bald und alles was übrig bleibt sind dunkle Gerippe. an vielen Stellen brechen Brände aus Ab und an findet man purpur glitzernde Pflanzen, die sich über die letzten Gletscherreste gelegt haben. Wesen aus dem Land des Feuers machen den Aufenthalt zu einem riskanten Unterfangen.

nd der Seelen / Die Wiege der Götter



In diesem Land der ewigen Sonne gibt es kein Wasser, sondern nur Sand, Obsidian und Lava. Dämonen und andere feurige Kreaturen sollen dort vorkommen. Aber genaues weiß man nicht, weil nie jemand von dort zurück kehrt. Überall bricht die Erde auf und ganze Berge versinken in glühenden Schluchten.

Die schwarze See



Nur wenige Pflanzensamen sind stark genug, die sengende Hitze zu überleben. Der Sand hat sich schwarz gefärbt und bedeckt den Boden. Der Boden ist extrem heiß und immer wieder schießt Lava durch Risse in den Felsen.

Das junge Land



Der Wind trägt den Sand in Richtung der Tagseite und kühlt den Boden ab.
Nach den ersten Regenschauern sprießen Pflanzen aus dem Boden.

Land der glühenden Felsen



In der Wärme wachsen die Pflanzen viel schneller als auf der anderen Seite
des Bandes. Ein dichter Dschungel wächst aus dem Boden und überwuchert
Ritzen und Felsen.

Die Flucht



Düsterwald-Tundra



Hinter den letzten Schatten kann man der Natur beim sterben zusehen. Pflanzen verlieren ihre Blätter und werden von Pilzen und Moosen bedeckt. Einzelne Arten fluoreszierend und tauchen vereinzelt Lichtungen im blattlosen Gestrüpp in einen bläulichen Schimmer. Nach wenigen Kilometern beginnen Schnee und Eis damit, die letzten Äste niederzudrücken. Die Wärme der Laub zersetzenden Einzeller lässt an einigen Stellen Hohlräume unter dem Eis entstehen, die von den Lebewesen dieser Region als Unterschlupf genutzt werden.

Zonen entlang der Länge

Der Ostppol beherbergt mehr Wald als die anderen Gebiete der Welt. Am Äquator ist das Land flacher und karger. weite Strecken sind von

Buschland oder "Tundrasavanne" bedeckt.
Der Planet ist westlich des Äquators zum größten Teil von Wasser bedeckt.
lediglich am Westpol befindet sich eine größere Landmasse mit einer
eigenständigen Vegetation.

Flora:

Die Flora der gemäßigten Zone ist der irdischen nicht all zu unähnlich. Im
Gebiet der Nomaden überwiegen Gras und Büsche und vereinzelte,
schnellwachsende Bäume. Weiter östlich tauchen vermehrt Wälder auf, die
ihre größte Dichte am trockenen Rand erreichen. Dort fallen sie häufigen
Waldbränden zum Opfer oder werden zu sogenannten Totenwäldern. Weiter
östlich wird dieser Abschnitt "die brennenden Ebene" genannt.

Besondere Pflanzen:

Phoenixei

Dieser Flammenfarbene Kaktus wächst in heißen Gebieten aus der Asche
anderer Pflanzen. Im Inneren bildet sich ein explosives Gemisch, aus dem
alchemistische Substanzen gefertigt werden können.

Purpurzelt

Diese Pflanze wächst um Gletscherreste herum und schließt diese häufig ein.
Sie bildet schließlich eine glitzernde, auberginenfarbene über der gesamten
Eisfläche. Unter der ledrigen Haut, die undurchlässig für Licht und Wasser ist
ist es erstaunlich lange kühl, auch wenn das Land im Umkreis schon lange
verdorrt. Manch einer Expedition ist so schon das Leben gerettet worden. Ab
einem bestimmten Punkt enthält das Gas unter der Kuppel halluzinogene
Wirkstoffe. Mit dem Verkauf kann an manchen Orten des Rings viel Geld
verdient werden.

Eisstern

Diese Ranken reichen durch das Eis tief in die Erde. Sie blühen in der Nacht
und bilden große ledrige Blätter aus, die von ihrem Aussehen dem
Sternenhimmel über ihnen gleichen. Die Blätter können Wasser und Eis
abstoßen und das Mondlicht einfangen. Beim ersten Sonnenlicht ziehen die
Pflanzen alle Nährstoffe aus den Blättern in die Wurzeln und "übersommern"
einige Meter im Erdboden.

In der Nacht geerntete Blätter behalten ihre Eigenschaften und werden für
Bootsrümpfe, Kleidung und Bedachungen verwendet. Die Ranken sind leicht
dehnbar und werden vielseitig verwendet. Die Knollen sind sehr nahrhaft,
aber es heißt, dass schon viele beim langwierigen Ausgraben verhungert sind.

Windnester

Diese grün - braunen Kugeln sind ständig in Bewegung. Sie rollen über das
Eis und werden vom Aufwind hoch über das Land getragen. Sie haben einige
interessante Eigenschaften. Die Oberseite der Kugel zieht Wasser und Eis an,
während die Unterseite es abstößt. Wird ein Nest von Schnee bedeckt, rollt es
einfach ein Stück weiter. Bei Sonnenlicht werden die Pflanzen schnell spröde
und werden als Brennmaterial verwendet. Bei den Marian sind sie als Gefäße

gefragt, da sie einen extrem starken Auftrieb erzeugen.

Fauna

Ankheg

Diese pferdegroßen Schaben leben vor allem an den Randgebieten der Wüste. Ihre Nahrungspalette reicht von Pflanzen, über Tiere und Insekten bis hin zu Mineralien, die sie mit ihrer Säure aus dem Stein lösen. Normalerweise endet das Besiedelte Land an der Grenze zum Lebensraum dieser Wesen. Für die Bewohner des Morgenlandes sind sie daher das Symbol des Todes, da die Sichtung eines Ankhegs in der Nähe einer Ortschaft meist die Aufgabe derselben bedeutet. Ankhegs werden vor allem wegen ihrer Panzerplatten gejagt.

Kaltblüter und Warmblüter

Diese beiden Pferderassen werden vom Grauvolk gezüchtet. Auch sie sind jeweils an die Umgebung an den Rädern der Zonen angepasst.

Eisböcke und Sandböcke.

Diese Herdentiere bilden den Grundstock der Tierhaltung. Sie geben Milch und Fleisch. Bestimmte Teile des Eisbockfells können zudem einem kostbaren, aber sehr haltbaren Garn versponnen werden. Die Arten leben in der kälteren beziehungsweise wärmeren Hälfte des Zwiellichts. Die Kreuzung beider Rassen werden Steinböcke genannt. Diese sind äußerst robust und leicht zu zähmen, können sich aber nicht weiter vermehren. Die Nomaden verwenden sie als Reittiere.

Drachen

Drachen werden im trockenen Morgenland aktiv, leben aber hauptsächlich auf der heißen Seite. Sie legen ihre Eier in Höhlen und Spalten im frierenden Abendland ab, und fallen über ihrem Nest in einen Winterschlaf, der auch das folgende Zwiellicht überdauert.

Die Menschen versuchen im Laufe einer Passage alle Nester zu zerstören, bevor die Wärme die Drachen weckt. Ein abgekühlter Drache kann nicht fliegen oder Feuer speien, ist aber trotzdem sehr gefährlich.

Eiskatze

Diese Einzelgänger sind in den geschützteren Gebieten der Nachtseite zu Hause. Ihr Fell hält extrem warm, ist sehr begehrt und sie sind nur schwer zu fangen. Der Atem der Eiskatzen kann eine Kälte erzeugen, die sogar Glühwürmer auslöscht. Letztere bilden folglich ihre Hauptnahrungsquelle.

Eiswurm

Eiswürmer sind ursprünglich als biotechnologische Sonden für die Eisseite entwickelt worden. Sie sind kaum als organische Wesen zu erkennen und erscheinen als fluoreszierende Tunnel im Eis. Ihre bis zu 300m langen Körper sind in mehrere Kompartments aufgeteilt. Im Aufbau erinnern Sie an die Stränge der Drachenbäume. In ihrem Innern herrscht eine Atmosphäre von 18° sie verwerten eingefrorene Pflanzen in Energie und sind daher vor allem in Nähe des frierenden Abendlandes zu finden. Ein auftauender "toter"

Eiswurm bildet oft den Eingang zu einem Tunnel, der weit in das Packeis hinein reichen kann.

Glühwürmer

Diese 30cm langen Raupen brennen sich durch das ewige Eis. Sie fusionieren an ihrer Spitze schweren Wasserstoff. Mit etwas Geschick lässt sich ein einzelner Wurm fangen und als Fackel oder Schneidbrenner verwenden. In größerer Anzahl sind diese Wesen extrem gefährlich, da sie Plasma verspritzen können und der Kontakt mit dem glühenden Kopf zu schweren Verbrennungen führt.

Krillfische

Garnelenähnliche Schwärme, die kontinuierlich den Südpol umrunden. Die alten Tiere lassen sich einfrieren und dienen den frisch geschlüpften Larven als Konserven-Nahrung. Anschließend schwimmen die Tiere weite Strecken auf die andere Seite des Planeten und bilden dabei eine wichtige Nahrungsquelle für andere Arten.

Landhai

Phoenix:

Dieser lebt normalerweise im frierenden Zwielficht des Morgenlands. Nach der Paarung fliegt er auf die Sonnenseite. Dort legt er Eier und verbrennt. Phoenix-Eier sind extrem robust, benötigen aber große Mengen an Hitze, um ausgebrütet zu werden. Wenn man irgendwie an Phoenix-Eier gelangt, bevor sie ausgebrütet werden und diese ins Twilight schafft, dann werden sie dort quasi konserviert. Phoenixe sind äußerst intelligent und robust. Sie glühen von innen und können weit in der Nachtseite überleben. Sie sind ein Symbol für Kraft etc.

Riesen Stegalodon (Große Alte)

Diese gewaltigen Vierbeiner wandern auf dem Eis umher. Sie bewegen sich gewöhnlich sehr langsam und ihre Gliedmaßen frieren bisweilen mehrere dutzend Zentimeter tief ein. Ihren Rücken krönt ein riesiger Fächer, der durch wellenförmige Bewegungen eisfrei gehalten wird. Sie ernähren sich von Eis, filtern Deuterium und Tritium heraus und sind in der Lage, bei Bedrohungen, bei der Paarung oder kurz bevor sie erfrieren eine Kernfusion in ihrem Innern zu Erzeugen. Dadurch werden sie für wenige Augenblicke zu glühenden Bestien. Anschließend kühlen sie schrittweise wieder ab.

Roch

Dieser Riesenvogel nutzt die dauerhafte Luftzirkulation um lange Zeiträume in der Luft zu bleiben. Ein geschlüpfter Roch bindet sich an das erste Wesen das er sieht. Ein ausgewachsenes Tier Manche Menschen nehmen daher große Risiken in Kauf um an die Nester auf Gipfeln und an Steilhängen zu gelangen.

Sandwurm

Auch dieses Lebewesen wurde ursprünglich als Sonde konstruiert. Die Sandwürmer haben im Laufe der Zeit allerdings ein Eigenleben entwickelt.

Sie benötigen hohe Temperaturen um aktiv zu werden. Graben sie zu weit in die abkühlende Zone hinein, kann es vorkommen, dass ihr Stoffwechsel einfriert. In der Regel kommen sich nicht mit den Zwielichtvölkern in Kontakt. Es ist aber bereits vorgekommen, dass Dörfer, die im Schatten eines Tals zu lange in die Sonnenseite hineinlebten, von einem Sandwurm heimgesucht wurden, der in der Nähe wieder aktiv wurde. Es heißt auch, dass ein tollkühner Held einst in der Lage war, einen Sandwurm zu bändigen, indem er sich von ihm verschlingen ließ.

Schleppnetzalgen

Kolonien dieser Algen können mehrere Kilometer lang werden. Sie bilden sich an Orten mit starken Meeresströmungen aus. Dort bilden sie ein netzförmiges Geflecht aus, in dem sich Fische verfangen und vertilgt werden. Ein solches Netz besteht aus verschiedenen Arten, die in Symbiose leben und sich einen einzelnen Metabolismus teilen. Verschiedene Teile des Netzes sind daher auf den Fang verschiedener Arten spezialisiert. An manchen Stellen bilden sich an den Oberseiten des Geflechts Korallenriffe. Diese Riffe sind gefährliche Orte, da man jederzeit in einen Holraum voller Giftstacheln einbrechen kann oder ganze Landstriche in kurzer Zeit im Meer versinken.

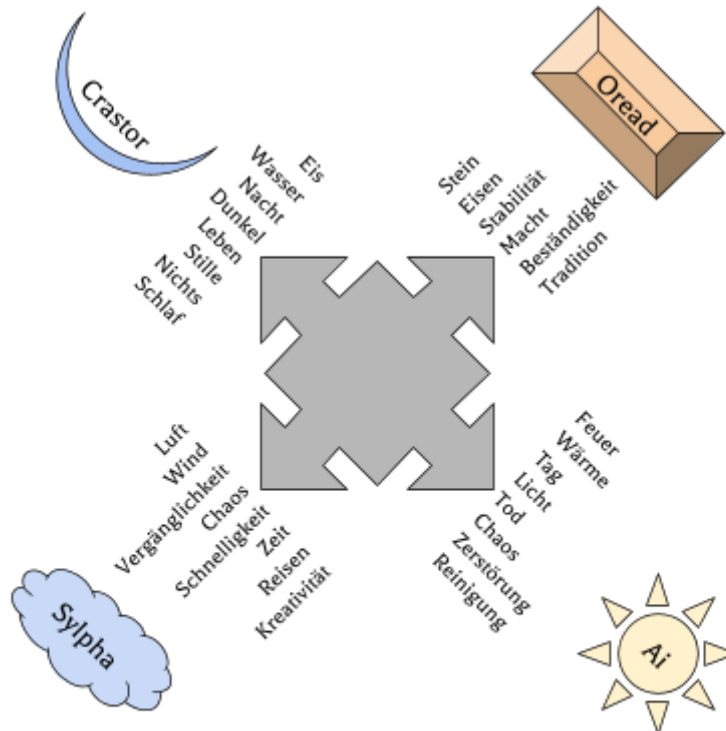
Yrtag

Inmitten der Staubstürme und Wirbel aus Wasserdampf liegt das Jagdgebiet der Yrtag. Diese fliegenden Reptilien orientieren sich mit hilfe von Ultraschall und jagen vorwiegend Ankhegs. Sie sind weitgehend immun gegen Hitze und brüten ihre Eier in kochendem Wasser aus. Dadurch sind sie auch in der Unterwelt anzutreffen.

Phoenix								
Drache								
Eiswurm								
Sandwurm								
Marian								
Ankheg								
Eisbock								
Steinbock								
Sandbock								
Roch								
Yrtag								
Stegalo								

don								
Eiskatze								
Netzalgen								
Menschen								

Religion



Die beiden Götter Ai und Crastor symbolisieren die Extreme, zwischen denen Leben gedeihen kann.

Ai steht für das Licht und die Wärme, Leben und, Liebe, aber auch für die Vergänglichkeit, Feuer, Chaos, Zerstörung und Kieg.

Crastor steht für die Dunkelheit und das Land das von dort kommt, Kühle und Schatten, Pflanzen, Logik, Ordnung und Wasser, aber auch für Tod, Leere und Mangel.

Das Schema lässt sich auch auf Menschliche Eigenschaften übertragen.

Das Grauvolk hat entsprechend eine Moral entwickelt, die das Mittelmäßige bevorzugt. Menschen, die versuchen, ein Extrem zu verfolgen "haben wohl zu lange in die Göttin geschaut."

Die Samseraner orientieren sich stärker an Crastor, versuchen sich durch Meditation in der Leere zu verlieren und opfern ihren Geist von Zeit zu Zeit, um sich nicht durch zu viel Wissen von diesem Zustand zu entfernen.

Die alten Götter Oread und Sylpha sind der Legende nach von ihren Geschwistern verbannt worden. Wenige Kulte halten ihnen allerdings noch die Treue. Darunter vor allem die letzten überlebenden der Göttervölker der Magii, Oreads und Sylph.

Es gibt einzelne Kulte, die einen dritten Gott anbeten, der für Wandel und Ausgleich steht. Andere vertreten die Ansicht, daß Ai und Crastor zwei Aspekte eines einzelnen Gottes sind.

Kalender

Die wichtigste Zeitrechnung ist eine Doppelte Eclipse, die Dauer zwischen drei Sonnenfinsternissen des kleineren Mondes. Sie entspricht 24 Stunden. Man unterscheidet zwischen Vormittag und Nachmittag von 11 Stunden, die jeweils von einer einstündigen Sonnenfinsternis getrennt werden. Die Völker Ecaios kommen mit zwei Stunden Schlaf aus.

14 Eclipsen sind eine Woche
vier Wochen sind ein Monat
Zwölf Monate sind ein Jahr
Zehn Jahre sind ein Vektor
240 Jahre sind ein Zirkel

Die Zitadelle selbst ist eine riesige Sonnenuhr, die auf den Beginn der Zeitrechnung geeicht ist.

Die Zeitrechnung beginnt vor acht Zirkeln, als die Engel das Band den Menschen übergaben.

Die Zitadelle unterteilt einen Zirkel in 24 Vektoren. Jeder Vektor kommt zweimal vor. Einmal als Vektor der Verblendung und einmal als Vektor des Schattens. Die Namen gehen auf den Winkel des Zitadelleneingangs zur Sonne zurück. Die Phasenhälfte in der die Sonne auf den Eingang fällt ist die der Verblendung. Jeder Vektor wird in 15 Grade eingeteilt.

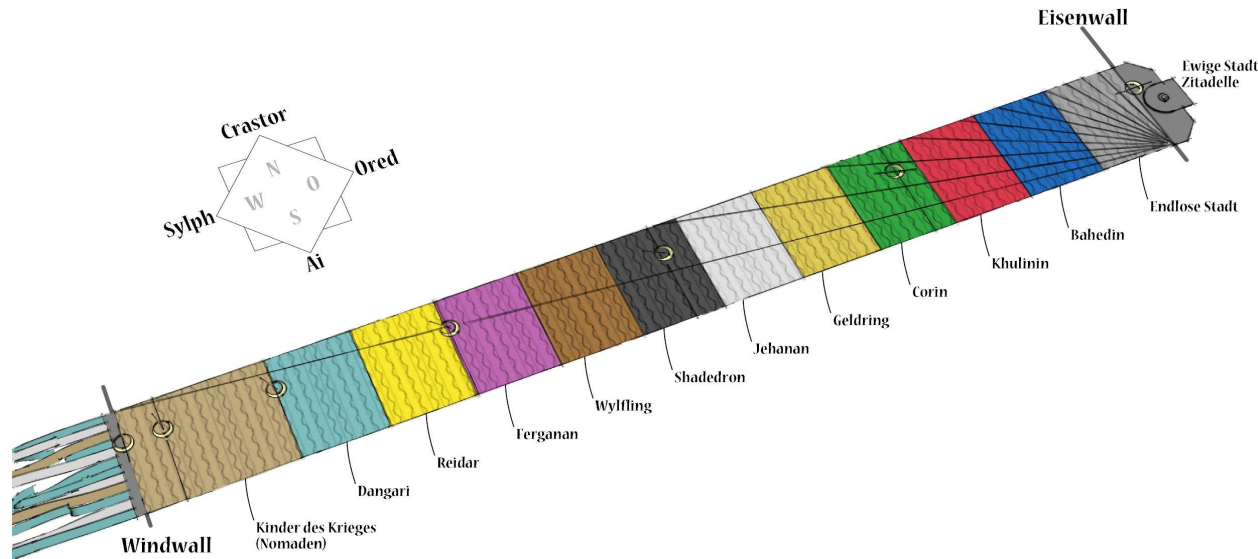
Die Vektoren sind nach den Lebewesen benannt, die sie jeweils dominieren.

Die Bewohner der Zitadelle glauben, das alle Seelen in jeder Periode einmal das Band bereisen. Geschichte wiederholt sich. Es gibt eine starke Spannung zwischen dem Großen Zirkel und der offiziellen Kirche der Göttin, sowie einzelnen Gelehrten, die den Geheimbund der "Zweiten Wind" gegründet haben, und Ansicht vertreten, dass die Aufgabe der Menschen darin besteht, den Kreislauf zu durchbrechen.

Das Grauvolk hat eine Tradition von gewebten Bändern, in denen die Geschichte des Stannes festgehalten wird. alle zehn Monde wird eine weitere

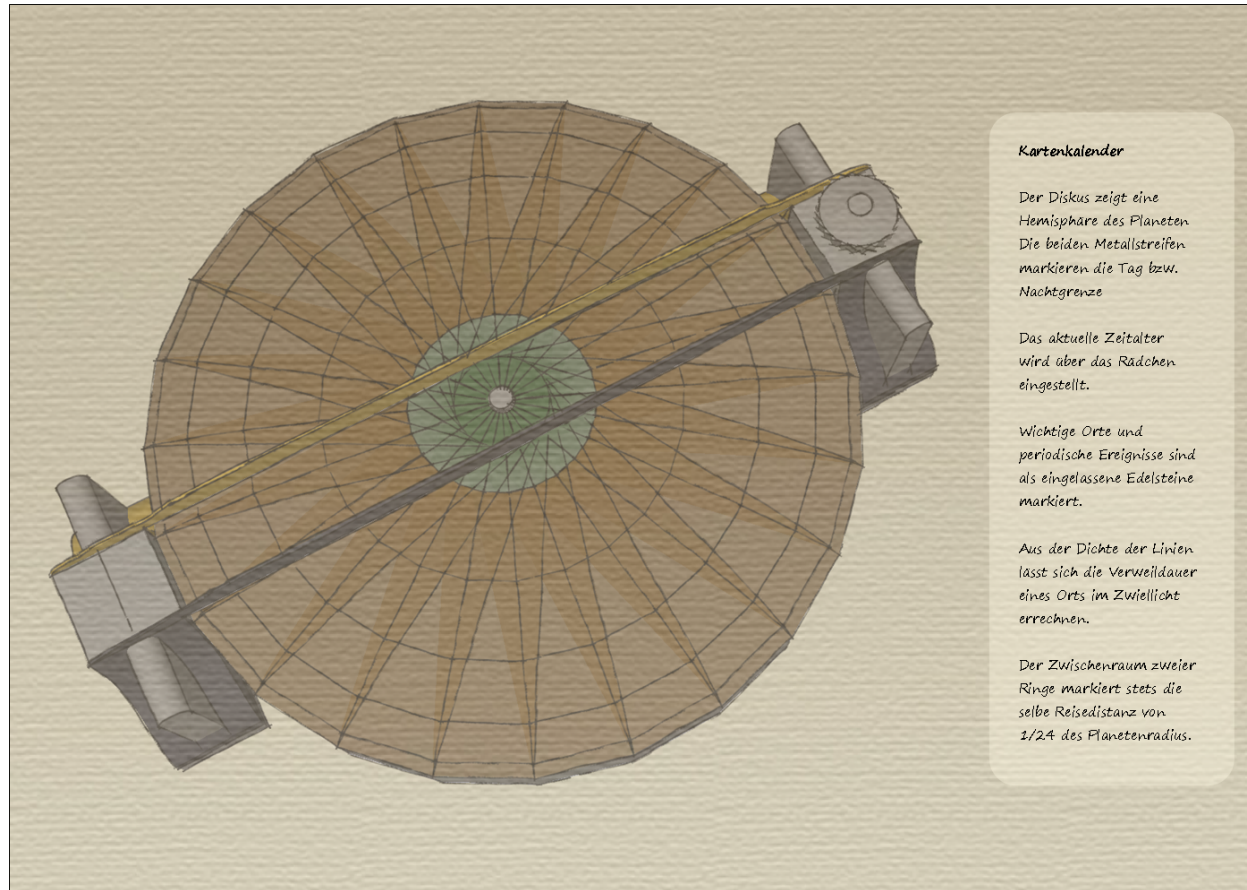
Reihe hinzugewebt, wobei verschiedene Farben und Knoten wichtige Ereignisse, wie Kriege, Geburten, Todesfälle und den Ort einer Neuen Siedlung festhalten.

Bandkarte des Grauvolks:



- ❖ Das Band ist 400 km breit. An beiden Seiten schließen sich die Schmelzwasserfjorde und die brennenden Ebenen an, die sich nicht zum Siedeln eignen, aber durchaus bereist werden können.
- ❖ Zwischen zwei Monden auf der Karte beträgt die Entfernung 800km.
- ❖ Die Dichte des Liniennetzes gibt aufschluss über die Beständigkeit der Region. Das Land wandert in fünf Jahren von einem Linienabschnitt zum nächsten. Im Gebiet der Corin wird eine Siedlung beispielsweise 15 bis 20 Jahre nach dem schmelzen der Gletscher von der Dürre bedroht.

Lebensrad der Samsarer:



Völker und Parteien

Das Grauvolk

Das Grauvolk führt ein halb-nomadisches Leben auf dem Land zwischen der Zitadelle und den Steppen der Nomaden. Sobald die Felder einer Siedlung von der Wüste erfasst werden, ziehen ganze Dörfer in Richtung des Eises und nehmen eine neue Ruine in Besitz, die genau zum richtigen Zeitpunkt aus dem Eis herausschmelzen. Die Ruinen werden der Legende nach von der Göttin Ai für die Menschen gemacht.

Das Grauvolk kennt Sommer und Winter als periodische Systeme. Zu Beginn einer Besiedlung erleben die Menschen einen kalten Winter und nur spärliches Licht. (Auf der anderen Seite grelles Licht und Hitze) Nach und nach entfernt sich das Eis und das Leben wird weniger mühselig. Das Alter von Personen wird in Sommern oder Wintern gemessen, je nach dem, wann

bzw. wo sie geboren wurden. Sommer und Winterkindern werden unterschiedliche Eigenschaften zugesprochen.

Der Zeitpunkt für den Wechsel von Sommer und Winter wird durch Monolithen bestimmt, die genau zwischen zwei Siedlungspunkten aus dem Eis schmelzen. Der Tradition nach wird nie um ein Dorf gekämpft, sondern nur um diese Monolithen. Einmal in den Besitz gebracht garantiert der Stein die Besitznahme der dazugehörigen Ruine, die erst ein paar Jahre später freigelegt wird. Manchmal wagen sich Krieger weit in die gefährlichen Gletscherspalten der Nachtseite hinein um den anderen Dörfern zuvorkommen. Der Übergang von der kalten zur warmen Hälfte des Phänomens und die Eroberung eines Monolithen wird als großes „Weltenwende“ Fest gefeiert.

Die 10 Clans des Grauvolks:

Bahedin, Khulinin, Corin, Geldring, Jehanan, Shadedron, Wyfling, Ferganan, Reidar, Dangari

Das graue Banner

Nach einer vernichtenden Niederlage der Geldring-Winterlegion gegen einen Eisriesenaufstand, sind eine größere Gruppe von Soldaten desertiert. Sie werden von einem Samsarer angeführt, der dem zweiten Wind

Seit wenigen Monaten existiert eine Gruppe aus heimatlosen Shadedron und Geldring Clans, die sich mit Agenten des zweiten Windes verbündet haben um einen Bürgerkrieg anzuzetteln. Bisher sind die weitgehend verborgen geblieben, haben sich als Verstoßene getarnt. Mit jedem heimatlosen Clan wird das Banner wachsen.

Die Zitadelle

Die Zitadelle basiert auf dem ehemaligen Bergwerkskomplex der Kolonie. Sie ist seit der Revolte zu der stärksten Macht des Planeten geworden. Die Zitadelle hat ein weitgehendes Monopol auf Erze und Metallverarbeitung. Das Zentrum der Zitadelle bildet ein riesiger Komplex aus Stein und Stahl, in dem der große Zirkel untergebracht ist. Tiefe Minenschächte und heiße Quellen liegen im Untergrund und sichern der Stadt Macht und Reichtum. Die kreisrunde Stadt ist umgeben von einem breiten Ring aus fruchtbarem Ackerland. Das Land wird durch einen gewaltigen Mauerring geschützt, der die gesamte bewohnbare Fläche der Zitadelle einschließt. Es ist fast unmöglich den Ring zu überwinden oder zu umlaufen.

Ein Teil dieses Landes liegt stets im Dunkeln. Bevölkerung, über deren Dorf die Nacht hereinbricht, werden im Militärdienst eingesetzt. Sie werden daher „Schattenkrieger“ genannt.

Die Schattenlegion der Zitadelle ist hervorragend ausgerüstet. Die zentrale Waffe bildet der „Standard-Speer“, eine flexible Kombination aus Pike und Wurfspeer. Mit Schildwall und Phalanx, tödlichen Schützen und einer hervorragenden Aufklärung ist die Zitadelle auf dem Feld nicht zu bezwingen. Das stehende Heer von etwa 25.000 Mann ist in Sqats aus je 12 Einheiten (4

Infanteristen, 4 Pavese-Schützen, 2 Triari und 2 Scouts) organisiert. Bei Bedarf werden diese zu größeren Verbänden zusammengelegt. 10 Squats bilden ein Regiment, zehn Regimenter eine Legion. In jedem Stamesgebiet sind zwei Legionen stationiert, eine Winter und eine Sommerlegion.

Der östliche Teil des Bandes wird von der Zitadelle als Kolonie betrachtet. Im Gebiet jedes Stammes wird permanent eine Quäsur unterhalten, die als Botschaft und Stützpunkt für eine Schattenlegion dient und der ein Quästor vorsteht, der Steuern eintreibt. Als Gegenleistung stellt die Zitadelle Infrastruktur und ein Gerichtswesen und unterstützt die Clans im Kampf gegen außergewöhnliche Gefahren.

Das politische Gefüge der Zitadelle wird durch zwei Strömungen bestimmt.

Großer Zirkel

Der Große Zirkel, der seit langer Zeit die Macht hält, orientiert sich am Prinzip von Ordnung und Beständigkeit. An seiner Spitze steht ein uralter Samsarer, der seine ursprünglichen Prinzipien über Bord geworfen hat und der macht verfallen ist. Auch der Großteil der Clans hält dem Zirkel die Treue, auch wenn Kritik am System häufig geäußert wird.

Zweiter Wind

Der zweite Wind folgt einer Prophezeiung, wonach erst der Ausbruch aus dem ewigen Kreislauf wahre Stabilität bringt. Die Suche nach den Obelisken und die ständige Flucht ins Licht sind die eigentlichen Auslöser für den Verfall am anderen Ende des Bandes. Der aktuelle Zustand ist ein Test. Wenn die Menschen aufhören würden, ständig ins dunkle zu ziehen und Ai tatsächlich vertrauen, dann wird sie Crastor dazu bewegen, Oread und Sylph zu alter Größe zu verhelfen und das Band überall bewohnbar machen.

Der Zweite Wind verfolgt Ziele, die den Ecaio in die Hände spielen. Eine große Umwälzung, ein Bürgerkrieg und die Dezimierung des Grauvolks erhöht den Einfluss der Marian und der Nomaden. Im Endgame stehen die Nomaden vor der geschwächten Zitadelle und helfen dem Grauvolk, die Zitadelle zu stürzen.

Die Samsarer

Dieses mysteriöse Volk stellt die Schamanen des Grauvolks. Samsarer sind im Prinzip unsterblich. Von Zeit zu Zeit kommt es allerdings vor, dass ihre "Geburtsstele aus dem Eis auftaucht. Sie nehmen sich an diesem heiligen Ort das Leben und regenerieren sich dort kurze Zeit später wieder. Die Erinnerungen an ihr vorheriges Leben verblassen. Sie sind aber in der Lage, einzelne Ereignisse wiederzuerlangen. Durch das Ritual sind sie jeweils an den Clan gebunden, der die jeweilige Stelle erobert.

Das religiöse Zentrum der Samsarer ist ein Kloster auf einem Berggipfel, der nur in bestimmten Zeitaltern mit dem Rest der Welt verbunden ist. Und dann wieder im Lande der Götter verschwindet.

Die Samsarer sind die ursprünglichen Herrscher des Planeten. Zunächst mit den Menschen verbündet, halfen sie den Ecaio gegen die Rebellen der

Zitadelle. Unter jeder Stele befindet sich ein Ecaio Klon, der von den Schamanen am Leben gehalten wird. Diese sollten zu einem günstigen Zeitpunkt aufgeweckt werden und a la stay behind die Zitadelle destabilisieren. Der Zeitpunkt wurde seit Jahrhunderten verpasst. Ein Samseraner hat es an die Spitze der Zitadelle geschafft und sich mit ihren Zielen gemein gemacht.

Die Samsarer kontrollieren den einzigen Ort, auf dem eine Periode an der Oberfläche durchlebt werden kann. Ein Kloster auf einem Berggipfel, der schon früh im Morgenlicht erstrahlt und auf dessen Rückseite ein gewaltiger Gletscher für lange Zeit Wasser spendet. Felsvorsprünge, vulkanische Aktivitäten und ein tiefes Höhlensystem, das in den Obsidianfluss mündet, ergänzen die Getreidespeicher des Klosters mit Nahrung.

Das Grünvolk

Das Grünvolk lebt in luftiger Höhe auf den fliegenden Kronen der Drachenbäume. Aus deren gewaltigen Blattspitzen fertigen sie Hängegleiter, mit denen sie die Entfernungen zwischen verschiedenen Bäumen überwinden. Drachebäume kommen über die gesamte Länge des Bandes vor. Das Grünvolk treibt Handel mit den anderen Völkern, bleibt meist aber sehr unter sich.

Die Drachenbäume sind ursprünglich als genetisch modifizierte Solarpaneele angelegt worden. Sie wachsen als gewaltige Stränge aus Bambusstrukturen in den Himmel und werden durch den anhaltenden Passatwind gestützt. Als künstliche Strukturen sind sie im wahrsten Sinne des Wortes wie für die Menschen gemacht. Die einzelnen Ranken sind hohl und an den Knoten mit Durchgangsmöglichkeiten versehen. Um den zentralen Strang schlängelt sich eine spiralförmige Ranke, die als Aufstiegsmöglichkeit dient. Die Blätter selbst sind flügelartig gegen den Wind ausgerichtet und erneuern sich sehr langsam. Sie sind zu großen Teilen begehbar und haben überall Handgriffe, an denen man sich festhalten kann.

Die Energie wird in einer zuckrigen Lösung gespeichert, die den heutigen Bewohnern als Nahrung dient. An bestimmten Stellen der Pflanze, besonders an den Blattspitzen und in verfallenen Teilen der Wurzelstränge, kann es zu gefährlichen elektrischen Entladungen kommen. Es gibt bestimmte Stellen, an denen „Mana“ gewonnen werden kann. Dieser Wundersaft hat eine heilende Wirkung, die auch von Menschen genutzt werden kann.

Der zentrale Strang wächst mit der exakten Geschwindigkeit der Planetendrehung. Am unteren Ende geht er in ein Tunnelgeflecht aus gefrorenen und verkohlten Ranken über, das den gesamten Planeten umspannt. Auf Grund der elektrischen Entladungen und der dort lebenden Viecher ist es extrem gefährlich, sich dort unten zu verlaufen.

Das Banner des Hammers

Unter dieser Bezeichnung sammeln sich die Krieger des Grünvolks. Es gibt nicht viele von ihnen, aber sie trainieren hart.

Nomaden

Die Nomaden leben in „Äquatornähe“, also in der Mitte des Bandes. Das Land vergeht hier schneller als an den Polen. Mehr als andere Völker sind die Nomaden vom Wandel des Landes betroffen. Da die Marien sehr präzise voraussagen können, was die Zukunft bringen wird, untersteht jeder Stamm der Nomaden einem Hohepriester dieses Seevolks. Der „südliche“ Teil des Bandes ist hauptsächlich von Wasser bedeckt. Immer wieder rückt die Küste in das Gebiet der Nomaden vor. Diese ziehen dann in Richtung der Zitadelle und überfallen das Grauvolk.

Die Marian

Ein langlebiges Volk genetisch modifizierter Menschen. Die Marian können Wasser und Luft atmen und sind in der Lage, Delphine telepathisch zu lenken und mit den Ecaio zu kommunizieren. Die Marian leben unter Wasser und können damit einen großen Teil des Planeten bewohnen und bereisen. Tatsächlich ist die Tiefsee dank gewaltiger Strömungen in der warmen Hälfte ein idealer Ort zum Leben. Nur beim Auftauchen gerät man in kochendes Wasser.

Die Ecaio

Die letzten Bewohner der „Extraterrestrial Colony“ 410 (EC410/ECA10) stehen in Kontakt mit der AI und leben am Südpol. Die Station ist von Beginn an auf Subsistenz ausgelegt gewesen. Ihre Technologie basiert auf magisch wirkender Bio- und Nanotechnologie. Die Ecaio, wie sie in der Legende heißen, verwenden organische Rüstungen und Waffen wie Karbonklingen oder automatische Armbrüste mit Spannvorrichtungen aus Muskelfasern. Die Ecaio besitzen tatsächlich „3D-Drucker“, die auf der Basis von Photosynthese, Karbonfasern und Enzyme nach komplexen Bauplänen zusammenfügen können. Die Technik kann wahre Wunder vollbringen, braucht aber viel Zeit und bestimmte Elemente, die für größere Strukturen benötigt werden gib es auf dem Südpol kaum. Die Ecaio gehen daher sehr sorgsam mit Ressourcen um und verbringen viel Zeit im Kryoschlaf. Seit einigen hundert Jahren haben sie die Hoffnung auf Rettung aufgegeben und sich dazu entschlossen aus dem Regelwerk der Station einen eigenen Kodex zu entwickeln, der ihr Überleben sichert. Langfristig wollen sie ein Raumschiff bauen um zurück zur Heimat zu gelangen. Nachdem einzelne direkte Interventionen gescheitert sind und jeder einzelne Verlust für die vergleichsweise kleine Gruppe sehr schmerzhaft ist, nutzen sie vermehrt die Marian als Agenten um in den Besitz der Drachenbäume und der Zitadelle zu kommen. Im Endeffekt werden sie sich auch mit dem Grauvolk verbünden wollen.

Blackblades

Bei der Revolte der Kolonie kooperierten die Ecaio mit den Samsarern um eine Konterrevolution zu ermöglichen. Eine große Anzahl Blackblades wurde in einen Kryoschlaf in den alten Samsarerkrypten versetzt. Nach einem halben Zirkel sollten diese hinter den feindlichen Linien aus dem Untergrund das Regime der Zitadelle destabilisieren.

Die Samseraner versuchten im Geheimen, die Kontrolle über die Blackblades zu erlangen, indem sie ihre Erinnerungen in die neue Spezies einpflanzen.

Im Lauf der Jahrhunderte haben sich einige Körper zu Untoten gewandelt. Die Magie der Samsarer und die Biotechnik der Ecaio halten sie am Leben, aber ihr Wesen wurde völlig zerstört. Andere Krieger haben sich erwacht, ohne sich erinnern zu können.

Die Völker der Magii

Vier Elementarvölker leben auf den entfernten Gebieten des Planeten. Die Eis- und Feuerriesen haben ihren Ursprung als genetisch modifizierte Arbeitssklaven der Ecaio. Oreads und Sylphs bilden mit den Samsarern die ursprünglichen intelligenten Völker des Planeten.

Oreads

Dieses Erdvolk lebte ursprünglich im mineral- und erzreichen Ostpol. Mit der Besiedlung durch die Ecaio wurden sie von dort verdrängt und siedeln nun hauptsächlich im Land der glühenden Felsen. Oreads haben eine enge Verbindung zu Sylphs und kommen erstaunlich gut mit den Riesenvölkern

Sylph

Die Sylph sind ein Seefahrervolk, das die Ozeane und Flüsse bereist. Sie sind Meister der Magie und werden von den Oreads bezahlt um Gegenstände und Gräber zu verzaubern.

Halbriesen

Menschen und Riesen teilen viele Gemeinsamkeiten und können gemeinsamen Nachwuchs.... Halbriesen stehen zwischen den Welten und werden von Menschen wie Riesen belächelt. In einigen Fällen sind sie es jedoch, die in Konflikten zwischen den Völkern vermitteln

Eisriesen

Diese Einzelgänger wandern in den kalten Regionen umher. Sie halten sich ausschließlich im Schatten auf, da sie schnell einen Sonnenbrand bekommen.

Feuerriesen

Feuerriesen sind sehr empfindlich gegen Kälte. Sie lassen die menschlichen Siedlungen daher meistens in Ruhe.

Geschichte

Die Zeitrechnung beginnt mit der Gründung der Zitadelle in der Rebellion der Götter.

Vorgeschichte	???-473
Siedlerjahre	-423-0
Refugium	-212-0

1. Zirkel 0-240
2. Zirkel 241-480
3. Zirkel 481-720
4. Zirkel 721-960
5. Zirkel 961

Vorgeschichte ???-122

Krieg der Magii. Der Obsidianfluss wird als Demarkationslinie zwischen Oreads und Sylph festgelegt.

Die Samsarer beginnen ihren Aufstieg und vereinen die Völker im Frieden.

Der erste Kontakt -473

Menschen treffen auf der Extraterrestrial Colony 410 (EC410) ein und betreiben eine Forschungsstation. Sie entwickeln genetische Modifikationen, das Grünvolk und die Riesenvölker als angepasste Arbeitskräfte. Ein Drachenbaum wird testweise gepflanzt.

Siedlerjahre -423-212

Omnibäume werden auf der ganzen Breite der Landmasse angepflanzt.

Drachenbäume versorgen einzelne Kolonien mit Strom. Oreads und Menschen arbeiten produktiv zusammen und entwickeln neue Formen der Erzgewinnung. Die "East End Company" betreibt geoforming am Ostpol um die reichhaltigen Vorkommen an Metallen und seltenen Erden zu fördern. Die beiden Hälften des Bandes werden aufgeteilt. das land der glühenden Felsen zum Terretorium der Magii erklärt.

-380

Der Orbitalschirm Crescent Orbital Repulsor III (CresTOR III) wird installiert. Sein Schirm verdunkelt zeitweise die Sonne, führt einen Tag-Nacht Zyklus ein und macht das Klima erträglicher. Ausgebrachte Nanopartikel reduzieren die Radioaktive Strahlung der Sonne. Die Raumstation ermöglicht gleichzeitig ein höheres Frachtvolumen.

-358

Es kommt zu Rebellionen unter den Oread-Arbeitern, als das Ausmaß des Abtransportes der heimischen Erde bekannt wird. Kurz darauf bricht eine Epidemie unter Oreads, Sylph und Samsarern aus und reduziert diese um den Faktor 500. Häftlinge aus dem Interstellaren CPP übernehmen die Arbeitsaufgaben.

Refugium -212

Der Peak der Mineralausbeute ist überschritten EC410 wird als Interstellares Refugium ausgeschrieben. Es soll nach einem Interstellaren Krieg eine Neubesiedelung zerstörter Welten vornehmen können. Die Koordinaten werden verschlüsselt und der Kontakt mit anderen Systemen gekappt. Die meisten Siedlungen werden abgebaut. Allein an den Polen verbleiben permanente Siedlungen. Die EEC darf weiterhin ihre Mine am Ostpol betreiben. Im Süden wird eine Spezialeinheit der Vereinten Systeme stationiert.

-143 Die Riesen breiten sich unkontrolliert auf dem nördlichen Kontinent aus. Es kommt vermehrt zu Konflikten. Die ECC errichtet den Eisenwall, als sie die Kontrolle über den Konflikt zu verlieren droht.

-132 Die Riesenvölker vereinen sich und versuchen die Zitadelle zu stürmen. Die Häftlinge werden mit antiken Waffen ausgestattet und im Kampf gegen die Riesen eingesetzt. Durch das Verbot interstellaren Handels und die Restriktionen als Refugium verhindern den Einsatz überlegener Technologie.

-120

Die VS Spezialeinheit greift auf Seite der ECC in den Kampf ein um den Einsatz von Massenvernichtungswaffen zu verhindern. Zusammen mit den Samsarern stellt sie ein Stay-Behind Netzwerk auf, das 120 Jahre später den Frieden sichern soll, was immer auch vorher geschieht.

-5 Die Revolte

Häftlinge und Riesen gehen ein Bündnis ein. Der Komplex der ECC droht entgültig zu fallen. Die ECC verlässt den Planeten. Alle technischen Systeme werden abgeschaltet und gesprengt. Durch einen Fehler wird auch die AI deaktiviert, die den Stay-Behind-Blackblades Anweisungen geben sollte. Ein großer Teil der Riesen und Häftlinge fallen einer globalen Epidemie zum Opfer.

Auf den Drachenbäumen und im Obsidianfluss überleben einzelne menschliche Rebellengruppen. Nach dem Abklingen der Epidemie bilden sie die ersten Siedler der Clans.

O

Die Siedler des Landes der glühenden Felsen ziehen zum Ostpol und nehmen die Zitadelle in Besitz.

1. Zirkel 0-240

Der Große Zirkel tritt in Kraft. Siedlungsgrenzen für die Clans und die Riesenvölker werden festgelegt. Oreads und Sylph wird das Land der glühenden Felsen zugesprochen, Menschen und Riesen ist es verboten, dort Fuß zu fassen.

Die Siedler des Obsidianflusses nehmen die Steppen in Besitz.

2. Zirkel 241-480

Die Sylph Dynastie beginnt.

3. Zirkel 481-720

4. Zirkel 721-960

5. Zirkel 961

Charaktere

Grauvolk-Namen

Aage, Alakan, Adalger, Aiko, Alwin, Azius, Baldo, Bennet, Berro, Brand, Burgin, Gareth, Coen, Cord, Delbert, Derrick, Dermoth, Dieto, Ebba, Egil, Eiki, Falk, Fulrad, Gervin, Goar, Grimo, Hardu, Henri, Hennek, Hunno, Iven, Jaik, Kenneth, Landelin, Lennard, Lian, Lynn, Norvin, Nicky, Norwin, Otis, Raban, Reiki, Riglef, Rimbart, Rorik, Selmar, Tassillo, Ted, Wedigo, Welf, Wyn, Aada, Adalie, Aiko, Alica, Balda, Behta, Carietta, Erla, Fara, Gelena, Idis, Ingiwara, Iwa, Jadwiga, Lökea, Mafalda, Marilla, Merlind, Odeöia, Odina, Otrun, Resi, Rieke, Sinia, Sisgard, Talea, Tarmina, Theda, Thalissa, Thilda, Vrederun, Wendula,

Corin

Kored

Erster Krieger der Corin

Geldring

Landelin

Erster Krieger der Wilden Hunde

Marilla

Kriegerin der Wilden Hunde

Graues Banner

Ivera Blackbow

Ein Blackblade, das sich dem grauen Banner angeschlossen hat

Neva

Eine desertierte Scout der Corin Winter-Legion

Zitadelle-Namen

Aelia, Alba, Antonina, Atilius, Aquila, Caelia, Cassian, Cornelius, Fabiana, Flavius, Florus, Herminia, Horatius, Jovian, Jovita, Iunia, Laelia, Liviana, Marcella, Marca, Otho, Porcia, Seneca, Tacitus, Valentin, Valeria, Varinius, Vergil, Viviana, Vitus



Corin Winterlegion

Quästor Vargo Bovine

Quäsurinspektor Aemilius

Eiswolf

Aemilius Bodyguard

Attica und Maira

Zwei Scouts im Dienst des Quäsurinspektors. finden Yutoh irre aber nett.

Spannende Orte:

Der Obsidianfluss

Etwas östlich des Äquators verläuft ein unterirdisches Höhlensystem, das über die gesamte Breite des Planeten bewohnbar bleibt. Die größtenteils natürlichen Stollen wurden nach dem Krieg der Magii als Demarkationslinie festgelegt und von beiden Seiten ausgebaut, mit Festungen, Fallen, Toren, Brücken und Transportwegen versehen. Im dem vielen Jahrhunderten ist einiges Zerfallen.

Die Höhlen auf der Tagseite liegen unter einem Dach aus geschmolzenem Sand. Unter rötlichem Licht fließen unterirdische Flüsse. An den Ufern wachsen dichte Wälder. Vereinzelt gibt es Durchbrüche an die Oberfläche. An diesen Stellen verdampft das Wasser.

Auf der Nachtseite halten Aquifer von kochendem Wasser die Temperatur über die Jahrzehnte. Flora und Fauna verändern sich. Auf den Stämmen der blattlosen Bäume wachsen fluoreszierende Pilze. Andere Arten dominieren die Nahrungskette. An den eisfreien Rändern der Durchbrüche wachsen Farne im Mondlicht.

An einigen Stellen haben sich einfache Kulturen gebildet, die von den steilen Wänden geschützt und von vulkanischen feuern gewärmt, einen 240 Jahre währenden Zyklus durchlaufen. Insbesondere Obsidian - Gnome betreiben ein paar intakte Systeme. Manche Passagen zwischen den bewohnbaren Gebieten sind begehbar, andere wiederum zu schwer zu bereisen und zu lang, um darüber Handel zu treiben.

Abenteuerideen

Gnome versuchen nach einem Erdbeben den Tunnel frei zu räumen. Irgendwelche freigesetzten Monster stören dabei

Ein Riese ist in eine Spalte gestürzt und hat sich verletzt. Er bietet den Sc eine große Belohnung, wenn er zu seinem Stamm gebracht wird.

Ein Monster hat einen Damm gebaut. Wenn dieser zerstört wird, kann man eine weite Strecke unterirdisch per Boot Reisen.

Das goldene Horn

Eine hohe Bergkuppe im Frostfelsenland. Schon früh erstrahlt sie im Licht der Sonne, während um sie herum tiefste Nacht herrscht. Der Gletscher auf der Rückseite schmilzt erst spät. An diesem Ort dauert die Passage viel länger als an den umliegenden. In früheren Passagen wurde dort eine massive Festung erbaut. Sie als erstes zu erreichen bedeutet ein sicheres Leben für eine ganze Generation.

Umgekehrt für das Land der glühenden Felsen: ein Hochplateau, welches weit in die Nacht bewohnbar bleibt. Vielleicht endet es in der Bergkuppe und ist dauerhaft bewohnbar. Ein mythischer Ort, an dem das Wissen der Welt aufbewahrt wird. Ein Zirkel von 12 jungen Samsarer Mönchen wird bei jeder Passage ausgewählt um dort zu überwintern.

Die Schwarzen Ruinen

In der Nähe der Zitadelle gibt es eine größere Stadt, die permanent

weitergebaut wird. Auf der anderen Seite tauchen die Ruinen als langes Band aus dem Sand auf

Der Ursprung

Ein Krater. Die erste Landestation der Kolonisten. Vom Raumschiff und den Wohnmodulen sind nur noch Ruinen übrig, die von vielen Generationen zur Unkenntlichkeit umgebaut wurden. Findet man den Eingang zum unterirdischen Komplex, gibt es dort wertvolle "Magische Artefakte" zu erbeuten.

Das Auge der Nacht

Das Portal der Götter

Eingelassen in einen erloschenen Vulkan ist ein Kreisrundes Loch. Der Rand ist aus dem selben Material wie das Blackblade. Unter den richtigen Bedingungen ist es möglich, eine Verbindung zu einem Gegenportal auf der anderen Seite des Planeten herzustellen. Es existieren 12 Portalpaare, die zu Beginn einer Phase aus dem Eis schmelzen.

Kampagnenideen

Das Setting spielt mit der eingeschränkten Wahrnehmung der Spieler als Grauvolk. Diese können unter anderem diese Entdeckungen machen:

1. Das Band ist weit länger als breit. (Die Hauptrichtung liegt sonst immer zwischen Hell und Dunkel)
2. Das Land bewegt sich (In der Wahrnehmung des Grauvolks bewegen sich stattdessen Feuer und Eis)
3. Geschichte wiederholt sich
4. Es gibt eine Zitadelle am „Nordpol“
5. Es gibt einen „Südpol“
6. Es gibt ein zweites Band
7. Die Welt ist ein Planet mit gebundener Rotation
8. Die Göttin ist eine AI
9. Die Magie der Ecaio ist Hi-tech
10. Die Welt ist eine ehemalige Gefängnisolonie

Spielercharaktere:

Verschiedene Grauvolk Charaktere

Ein desertierter Schattenkrieger

Ein Grünvolk Diplomat/ Kundschafter

Ein Ecaio mit Amnesie

Beginn

Die Eroberung der Stammesstele eines Clans ist eine besondere Aufgabe. Die jungen Männer, die für dieses Unterfangen ausgewählt werden, dürfen während der gesamten Reise kein Wort miteinander reden, bis der Schamane die Prophezeiung verkündet. Es hatte einige böse Zungen gegeben, das der Schamane ausgerechnet den Halbriesen und einen Oread ausgewählt hatte. Das freundlichste Argument hatte gelautes, dass man sie eben nicht vermissen würde, wenn sie umkämen.

Zwei Wochen lang seit ihr bereits schweigend gereist. Die warmen, trockenen Winde in eurem Heimatdorf habt ihr zurückgelassen. Ihr seit durch grüne Felder und Hügel des Frostfelsenlandes geritten, das seinen Namen von den vereinzelt Eisinseln erhält, die im Schatten überdauern. Als die Sonne zu einem violetten Halbkreis am östlichen Horizont wurde, waren es die eisfreien Flecken mit frischen Grasbüscheln, die vereinzelt aus der sonst grauen Welt hervorstachen.

Schmelzwasserfjode wird dieses Land der ersten Sonnenstrahlen genannt. Die massiven Kaltblüter, die ihr in einem der letzten Dörfer gegen eure schnellen Warmblüterpferde und ein paar Vorräte eingetauscht hattet, musstet ihr mit ein paar Kriegerern des Stammes zurücklassen. Stattdessen habt ihr einen Elfen angeheuert, der mit dem Gebiet einigermaßen vertraut ist.

Das Ziel der Reise war nur zu Fuß zu erreichen. Allein das Yzobu des Schamanen war dem Aufstieg gewappnet. Der obere Rand einer massiven Steilwand, die weit aus den umliegenden Hügeln hervorragte der Gipfel darüber erstrahlte bereits im hellen Sonnenlicht. Auch wenn diese frühe Sonne ein Zeichen für den Wert des Ortes war, hatten vermutlich auch andere das Leuchten gesehen. Yuthoriel hatte eine Gruppe Krieger entdeckt, die bereits auf dem Weg waren. Ihr musstet euch beeilen um ... die Stammstele eures Volkes und der Wiedergeburtort des Samsarerschamanens eurer Siedlung erneut zu besetzen.

Das Wetter war erstaunlich warm gewesen, als ob die große Göttin Ai euch dabei helfen wollte die Zukunft der Siedlung an diesem Ort zum fünften Mal zu erneuern. Doch der Schein trügt. Ihr seit wenige hundert Meter vom Einstieg in die Steilwand entfernt, als das schmelzende Eis über euch ins rutschen kommt.

Mit einem gewaltigen Donnern bricht der Hang unter euren Füßen weg.

Die sieben Krieger, die gerade noch wenige Meter vor euch durch den Schnee gestapft sind, verschwinden in einer Lawine aus Eis und Geröll. Der Aufprall am Fuß der steilen Bergflanke ist nur noch als entferntes dunkles Grollen zu hören.

Mit Kored stürzt das Weltenrad des Samsarers in die Tiefe am Fuß der

Felsklippe. Auch die Waffen und Ausrüstung des Trupps wurden am Fuße des Berges Verschüttet

Einen Tag später hattet ihr die Stele erreicht. Aufgestellt in einem Raum, der in die Spitze der senkrechten Wand eingeschlagen war. Das Ocker des Steins strahlte Hell im Sonnenlicht. In einer Rinne am Rand der Klippe hetten bereits die ersten Gräser zu keimen begonnen.

Statt Kored hatte Anrak das Messer geführt um den alten Samseraner am Fuße der Stele zu opfern. Ihr hattet eine Eclipse warten müssen, bis sein Körper sich das erste mal erneut geregt hatte. Captor hatte sich wieder zur Hälfte vor die Sonne gelegt und eine scharfe, kalte Brise mit sich gebracht, die euch daran erinnerte, das ihr euch weit im Land des ewigen Eises befandet.

Als der Schamane den seinen ersten Athemzug macht, zittert die Erde um euch herum. aus Richtung der Treppe hört ihr einen tiefes Brüllen, die Lautstärke presst euch die Luft aus der Lunge.

Draußen hat ein Trupp Schattenkrieger einen großen Alten geweckt. Der Koloss hat einen großen Teil des Trupps bereits beim aufstehen zermalmt.

Ein Beben geht durch den Fels. der ganze Hang beginnt zu rutschen.

Als sich Staub und Eis gelegt haben ist die Stele verschwunden. An der Stelle, an der sie stand sind Stufen einer Treppe zu sehen....

Es kommt zu einer Explosion und die Stele wird zerstört

Im "Sarkophag" befindet sich ein Ecaio mit Amnesie.
Das Dorf wird sich vermutlich in ein Paar Monaten auflösen müssen.

2. Abend

Die SC reisen zum Basislager zurück

Unterwegs treffen sie auf zwei Spuren:
Ein verletzter Mann und eine einzelne Frau.

Die Spuren teilen sich am nächsten Pass. Links und rechts am Hang sind die Rauchsäulen von je einem Lager zu sehen. Die Frau geht nach links, der Mann nach rechts.

Kored (ein überlebender Krieger) ist auf dem Weg zum Lager der Corin.
Er ist schwer verletzt und geschockt, dass die SC ihn nicht gesucht haben.

Seine Wut steigert sich, als er von der Zerstörung der Stele hört. Das Anrak und Kaiki mitgenommen wurden war ein Fehler. Backji hat wohl den alten Schamanen getötet. Es gibt diese Geschichten. Sie werden erzählt. Ein Mörder, ein Steinmutant, ein Grobian, ein Verfluchter Grünling und ein Untoter Schläfer werden die Corin nicht Verteidigen. Lieber sterbe er, als die Ehre des Clans mit solchen Monströsitäten zu besudeln.

Der überlebende Ausgestoßene schließt sich einer größeren Gruppe an. Er wird den SC einen Gefallen gewähren, wenn sie sich wieder sehen.

Attica (die überlebende Scout) ist auf dem Weg zum Lager des grauen Banners.

Nach einem Flusslauf kommt das Lager unter einem Wasserfall. Oben ist ein Triari mit einem Skorpion hinter drei Turmschilden positioniert.

Attica berichtet von ihrem Auftrag. Die Gruppe wollte eine Lawine auslösen und den Stelentempel verschütten. Dabei haben sie wohl einen großen Alten geweckt und den halben Berg abgerissen. Bis auf Melissa sind alle draufgegangen. Anschließend hat sie den Tempel betreten wollen, wurde aber von einem Elfen überrascht. Der war nicht allein. Ein paar Corin kamen hinterher und nachdem sie aus Panik einen Schuss abgegeben hatte, wurde Melissa durch einen gewaltigen Krieger in zwei Hälften geschlagen. Sie wurde umzingelt und ist dann über den Abgrund geflohen. Sie lässt sich an einem Seil hinab. Sie weiß, dass sie verfolgt wird und schickt zwei weitere Kämpfer hoch.

Unten sind ein paar Zelte. mit dem Rest des Squads (2 Princeps, ein Triari) und zwei Kriegern des Banners. Das Lager ist unbewacht. Schilde und Rüstungen sind abgelegt worden.

Die Krieger sprechen von fünf Corin, die eine Stele verteidigen. Ein paar Krieger versuchen die Situation zu regeln. Das Ziel ist, die Stele zu zerstören, ohne das Banner als Verursacher darstehen zu lassen.

Vera ist mit einem zweiten Squad auf dem Weg zum Lager. Eventuell nimmt sie die SC gefangen/ steht ihnen mit einer Übermacht gegenüber und bietet ihnen im Tausch gegen die Freiheit den Anschluss an das Banner an.

Warum mischt sich das Grünvolk ein?
Wie kommen wir an eine neue Stele?

Das Land wird knapp, die Nomaden fallen ein, Drachen schlüpfen, die Stämme vereinigen sich unter einem neuen Herrscher.

Es wird nicht mehr geduldet, dass die Zitadelle die Dörfer plündert. Das Grauvolk geht in einen guerrilla Krieg.

Die SC sollen das Orakel aufsuchen.

Die Ecaio und die AI schicken Träume an alle Menschen. Nur die SC wissen Sie zu deuten

Die SC kennen den Zeitpunkt, an dem ein Damm bricht und können eine Entscheidungsschlacht an diesen Ort platzieren.

Eventuell erwacht eine Armee aus eingefrorenen Ecaio, die von den Samseranern kontrolliert werden. Das SC Duo ist das einzige, das nicht automatisch auf die Seite der Samseraner fällt.

Ecaio Stay behind Equipment:
Magischer Federwerfer.
Explosionspfeile
Unbewegliches Szepter mit versteckter Plastalklinge
Drow-Gift
Spiegelmaske
Luftflasche

Weitere Stelen - Dungeons

Ein Drachenhort

In früheren Zeiten wurde der Hort bereits geplündert, nachdem die geschlüpften Drachen die Siedlung vernichtet hatten.

Die Waffen sind weg, aber der Schrank ist ungeöffnet. Beim Rückweg kommen Drachenjäger.

Gletscherhöhlen

in denen Ausgestoßene hausen, eventuell eine Basis aufgebaut haben.

Eine größere Basis, deren Wächter von den Samseranern korrumpiert wurden.

Ausgestoßene haben sich in den Ruinen einer Festung verschanzt und werden von einem anderen Clan belagert.

Sylph haben eine Stele zum Grab umgebaut. Ein Sylphan/Oread Lord ist so ins Exil gegangen und verlangt Hilfe, seinen Thron zurück zu erlangen. Nach 100 Jahren sollte der Ursurper Tod sein.

Chain of reactions:

Die Ecaio wissen nicht, das ihre Einheiten korrumpiert sind.

Fraktion: Ecaio

Ziel: Seltene Erden und Metall für ein Raumschiff erhalten.

Hindernis: Kein Treibstoff, keine Armee

Alternative: Das Grauvolk in die Rebellion treiben

Coverstory: Das Grauvolk befreien

Fraktion: Das graue Banner

Ziel: Unterdrückung durch Zitadelle und Nomaden beenden.

Hindernis: Kodex des Zwiellichts verbietet Krieg.

Alternative: Selbst Überfälle verursachen um Gruppen aus dem Kodex zu befreihn.

Coverstory:

Fraktion: Zitadelle, der große Zirkel

Ziel: Ordnung des Planeten bewahren.

Hindernis: Die Zitadelle ist offensichtlich ein ungerechtes Konstrukt

Alternative: Kodex des Zwiellichts unterstützen. (durch subliminale Beeinflussung)

Coverstory: Die Göttin hat alles so vorgesehen.

Fraktion: Zitadelle der zweite Wind

Ziel: Den kreislauf beenden

Hindernis: Die Zitadelle ist offensichtlich ein ungerechtes Konstrukt

Alternative: Selbst Überfälle verursachen um Gruppen aus dem Kodex zu befreihn.

Coverstory:

Fraktion: Samseraner

Ziel: Menschen infiltrieren

Hindernis: Militärische Schwäche

Alternative: Eigene Klone einpflanzen

Coverstory: Hilfe gegen die Zitadelle.

Fraktion: Nomaden

Ziel

Hindernis

Alternative

Coverstory

Das Grünvolk handelt und reist entlang des Bandes.

Grünvolk Waldläufer bieten sich als Führer und Söldner an um Karawanen und Kriegstrupps zu begleiten.

Geröllfeld (mit Fels)

Höhlensystem für Vorräte und als Schutz.

Kalte und warme Sümpfe

Nebelwald am Südpol

Schleime und Pilze.

Eis Flächen

Handelsrouten :

Von West nach Ost werden Felle, Wolle, Nachtstern und Schätze aus den Ruinen gehandelt.

Von Ost nach West werden Lebensmittel und Saatgut, Obst und Holz geliefert.

Die Zitadelle hat quasi ein Monopol auf Metall. Die Nomaden stellen Kunsthandwerk, bunte Stoffe und hervorragende Bögen her.

Grabrituale :

Das Grauvolk gibt den Verstorbenen ihre Waffen und wichtige Ausrüstung mit in die unterirdischen Gräber.

Genau so handhaben es die Magii auf der anderen Seite. Ihre Magie beruht auf einem anderen Prinzip als dem des Grauvolks und der Samsarer.

Die Magii glauben, dass die größten Fürsten zwei oder mehr Zyklen schaffen. Ihre Fürsten werden in unterirdischen Katakomben beigesetzt, die gut gegen die Gefahren nach Außen abgesichert sind. Untote und Konstrukte bewachen die Gräber.

Manche Eingänge sind so platziert, dass sie erst zum Ende einer Passage freischmelzen. Besonders an den gefährlichen Rändern.

Sprachen ;

Gemeine Sprache
Magii

Möglichkeiten, die andere Seite zu erreichen :

Die Zitadelle durchqueren oder umrunden

Den Obsidianfluss bereisen

Ein Ecaio Portal auf die andere Seite, etwas vom Lebensraum entfernt.

Ein Eisriese verwendet ein Langschwert, dass als zweihänder für den Halb-Riesen dienen kann.

Ausgestoßene, die alles überfallen, was sich ihnen in den Weg stellt.

Die Magie existiert als göttliche Magie der Samsarer, als Biotechnologie der Ecaio und Elementarmagie der Magii.

Die vier Völker der Magii
Oreads

Sylphs
Eisriesen
Feuerriesen

Half giant ist doch ok. Stomp ist ähnlich, wie die Gnom oder Samsarer Zauber
(das Bonus Talent nutzt ja nix und one size larger macht doch nicht so viel her.

Aufhänger:

Geflohener Ausgestoßener
Geflohener Scout
Das Rad (Benennen)

Was wäre, wenn die Menschen die Erdrotation durch exzessive
Energienutzung soweit abgeschwächt worden hätten, dass es gar keine
Kolonisten braucht? Das Setting spielt weit in der Zukunft, sodass Evolution
und Plattentektonik beliebige Ergebnisse produzieren können. So ist es leicht
zu erklären, wo das ganze Leben und die Hunanoiden herkommen.

Standardspeer: 1w8 20x2 4lbs P Brace, extendable reach
Amentum: 1w6, 20x2, 1lbs 50ft

Kriegsspeer 1w10 x2 6lbs P,S Brace, Reach, Defend

Standardarmbrust: 1w10 19-20x3 120ft 8lbs P Stärke+3 wird angerechnet

Skorpion: 2w10+6 150ft Ref gegen Schaden oder Pinned. Mindestens 2
Runden laden
Kann in 2 Runden aus zwei Standardarmbrusten und einem Dreibein
aufgestellt werden.

Standardspeer: 1w8 20x2 4lbs P Brace, extendable reach
Amentum: 1w6, 20x2, 1lbs 50ft

Kriegsspeer 1w10 x2 6lbs P,S Brace, Reach, Defend

Standardarmbrust: 1w10 19-20x3 120ft 8lbs P Stärke+3 wird angerechnet

Skorpion: 2w10+3 150ft Ref gegen Schaden oder Pinned. Mindestens 2 Runden laden

Kann in 2 Runden aus zwei Standardarmbrusten und einem Dreibein aufgebaut werden.

Suli als erstes Volk

Drachenhort

Drei Felsen mit Brücke.

Felsbrücke über Reißenden Fluss

Eingang zum Dungeon unter dem Bogen.

Einwand auf der Westseite

Treppe an der Seite

Obelisk auf separatem Felsvorsprung unter dem Vorschlag.

Eingehauene Räume im Fels über dem Obelisk.

Der Samsarer in der Zitadelle hat Angst vor den Ecaio er sieht die Chancen 50/50, dass der Plan aufgeht. Besser ist es, die Blackblades auszuschalten. Er weiß nicht vom grauen Banner. Irgendwie müssen die Rituale an den Obelisksen beendet werden, ohne die Ordnung zu zerstören.

Sein Ziel ist es, das graue Banner zu unterwandern. Sie sollen die Ecaio töten, aber die Struktur bewahren.

Nachdem die Sc erfahren, dass Kored sie verraten hat, kommt eine Gruppe des Dorfes an, die als Pioniere vorgereist sind.

(Der Samseraner und der Ecaio sind miteinander verbunden.

Die 24 Häuser und die 24 Phasen sind miteinander verbunden

Im 1. Und 13.Haus beginnt eine neue Phase

Vom 7. Haus bis zum 19. beginnt die Epoche der Unrast.

Attica Tracken, nach einem Flusslauf kommt das Lager unter einem Wasserfall. Oben ist ein Schütze mit einem Skorpion hinter drei Turmschilden positioniert.

Sie berichtet von ihrem Auftrag. Die Gruppe wollte eine Lawine auslösen und den Stelentempel verschütten. Dabei haben sie wohl einen großen alten geweckt und den halben Berg abgerissen. Bis auf Melissa sind alle draufgegangen. Anschließend hat sie den Tempel betreten wollen, wurde aber von einem Elfen überrascht. Der war nicht allein. Ein paar Corin kamen hinterher und nachdem sie aus Panik einen Schuss abgegeben hatte, wurde Melissa durch einen gewaltigen Krieger in zwei Hälften geschlagen. Sie wurde umzingelt und ist dann über den Abgrund geflohen. Sie lässt sich an einem Seil hinab. Sie weiß, dass sie verfolgt wird und schickt zwei weitere Kämpfer hoch.

Unten sind ein paar Zelte.

Die Wachen sprechen von fünf Corin, die eine Stele verteidigen. Ein paar Krieger versuchen die Situation zu regeln.

Alternative:

Die SC sind wachen aus dem kryo Schlaf auf und