

Die Gilden im Detail

Auszug aus Mystix 0.8.4

Name
Der Orden des
Hammers

Gottheit
Der Erbauer

Art der Religion
Dogmatisierte
Volkskirche

Ausrichtung:
Ordnung,
Zivilisation, Arbeit

Tugenden:
Ehre,
Arbeitsamkeit,
Disziplin, Recht
und Ordnung

Aufgaben:
Städtebau, Recht,
Seelsorge,
Volkskirche der
Städter,
Verteidigung der
Zivilisation

Spezialgebiete:
Weihe, Segen und
Exorzismus

Dampftechnik und
Mechanik

Ermittlung und
Rechtswunde

Die Hammeriten

Hammeriten – Ordenskrieger, die für die Erbauer gegebene Ordnung eintreten und die Zivilisation mit allen Mitteln verteidigen: als Baumeister, Krieger, Rechtsgelehrte, Inspektoren, Priester und Exorzisten.

Einleitung

„Und die Welt ward in großer Unordnung. Und der Erbauer selbst stieg zu den Menschen herab und gab ihnen seinen geheiligten Hammer, auf dass die Menschen die Welt nach seinem Bilde formen und jene zerschmettern, die unstat und ungeordnet waren.“

Nach der Legende legte jener Hammer den Grundstein für die Hauptstadt Myriad, die heute den roten Felsen völlig bedeckt. Der heilige Hammer gab den Menschen nach dem großen Erwachen Hoffnung und das Gefühl, mit ihrer Hände Arbeit sich selbst eine Zukunft erbauen zu können, um im Leben wieder einen Sinn zu finden. Diese Arbeitsamkeit kannte keine Grenzen und so erschufen die Anhänger des Erbauers gewaltige Häuser, Paläste und Kathedralen. Besonders die Kathedrale des Erbauers im Zentrum der Hauptstadt ist ein einziger Prachtbau, den man an einem Tag kaum ganz erkunden kann. In dieser Kathedrale kommen die Städter alle sieben Tage zusammen, feiern ihren Retter und schmieden das heilige Symbol, ein kreisrundes Gesicht, das an den ersten erfolgreichen Guss erinnern soll.

Die besonders Eifrigen in der Kirche des Erbauers widmeten von Beginn an ihr ganzes Leben dem Erbauer und erklärten den heiligen Hammer zu ihrem ständigen Begleiter. Deswegen wurden sie von den Menschen Hammeriten genannt, denn sie zogen all ihre Tugenden und ihre Aufgaben allein aus dem Hammer des Erbauers: Der Hammer war ihre Waffe der Wahl, mit der sie die Städte beschützen und alles, was sie verunreinigte, erschlagen konnten, und er war ihr Werkzeug, mit dem sie die Werke des Erbauers errichten und den Städten zu neuem Glanz verhelfen konnten. Aber der Hammer war auch Richtwerkzeug, mit dem alle Unstaten und Unwürdigen gerichtet und vertrieben wurden, und der jede Wahrheit ans Licht brachte, die die erbauergefällige Ordnung bedrohte.

Aus diesen ersten Hammeriten ist heute der Orden des Hammers entstanden, ein Kriegerorden, der der Institution, der Kirche des

Erbauers, zur Seite steht und der in vielen Bereichen des städtischen Lebens seinen Platz gefunden hat. So sind die Hammeriten wohl die besten Krieger der Stadt und ihr Wort ist jeder Stadtwache Befehl. Oft ziehen sie durch die Straßen und kümmern sich um die Stadtbevölkerung, schlichten Streitigkeiten, sprechen Recht und helfen dem ein oder anderen Ganoven mit einem ordentlichen Tritt wieder auf den rechten Weg. Mit schweren Verbrechen sind sie jedoch weniger nachsichtig und der Satz: „Ich sag's den Hammeriten“ hat schon so manchen zum Einlenken gebracht. Außerhalb der Städte verjagen die Hammeriten meist wilde Tiere oder widernatürliche Kreaturen oder besuchen Menschen, die von bösen Geistern heimgesucht wurden und seelsorgerischen Beistand oder einen Exorzisten benötigen. Um widernatürliche Kreaturen zu bannen, kann der Hammerit auf die Gebete seines Ordens zurückgreifen, mächtige Formeln, die die Macht des Erbauers auf die Inseln herabrufen und dem Hammeriten helfen, allem Widernatürlichen zu trotzen, Geister auszutreiben und unbewohnbare Gegenden wieder zur Ordnung zu führen.

Einen Hammeriten spielen

Einen Hammeriten zu spielen, heißt vor allem, einen Ordenskrieger zu spielen, der mit hohen Moralvorstellungen durch das Leben zieht und sich stets für Ordnung und Gerechtigkeit einsetzen wird. Dabei ist es zwar grundsätzlich nicht verboten, als Hammerit auch den Freuden des Lebens zu frönen, jedoch wird von einem Hammeriten stets eine gewisse Vorbildfunktion erwartet, insbesondere, wenn er wie üblich in seiner roten Uniform auftritt. Somit zeigt ein Hammerit stets Präsenz und wird auch gerne zu Hilfe gerufen, wenn etwas passiert. So agiert er meist als Streitschlichter, Seelsorger oder Ordnungshüter, unabhängig davon, welchen Berufszweig er tatsächlich gewählt hat. Darüber hinaus ist jeder Hammerit stolz auf seine Schmiedekunst und stets bestrebt, sein Arsenal selbst zu pflegen. Denn sie sind ja nicht umsonst im ganzen Reich für ihren Umgang mit Waffen und Rüstungen berühmt und gefürchtet.

Darüber hinaus spezialisiert sich natürlich auch ein Hammerit innerhalb seines Ordens. Besonders geschätzte Positionen sind die des Priesters, des Stahlmeisters und des Inspektors.

Der Priester

Wandernde Seelsorger, Exorzisten aber auch Missionare und Ordenskrieger im Kampf gegen widernatürliche Kreaturen durchlaufen die Ausbildung als Priester. Das Studium der Schriften des Erbauers, Beherrschung von Hammer und Handwerk und die Waffenkunst sind die Fachgebiete jedes Priesters. Vor allen Dingen verstehen sich die Priester aber darauf, die Heil bringende Kraft des Erbauers mit anderen Fähigkeiten zu kombinieren. Mit geweihten Waffen können Kreaturen vertrieben werden, die aus dem Chaos der Kräfte entstanden sind, Orte und Menschen, die von seltsamen Geistern und Dämonen heimgesucht werden, werden durch den Priester von ihrem Leid befreit und verlorene Seelen finden wieder auf den rechten Weg zurück. In diesem Kampf für die Zivilisation sind Priester stets mit Körper und Seele gefordert. Denn auch wenn sie die Einzigsten sind, die Heil bringende Artefakte herstellen können, müssen sie diese auch im Kampf einsetzen können. Deshalb sind auch die Priester wahre Ordenskrieger, die mit ihrem Hammer genauso gut umgehen können wie mit dem Gebetbuch.

Der Stahlmeister

Der Stahlmeister hat eine ähnliche Ausbildung erfahren wie der Priester, hat sich aber während der Ausbildung mehr noch auf das Handwerk und den Kampf spezialisiert. Als Baumeister der mächtigen Hammeritenbauten, als Schöpfer der hammeritischen Dampftechniken und gewaltigen Maschinen, fehlt dem Stahlmeister im Vergleich zu einem Cubiker lediglich die Feinmechanik und Elektrotechnik. Stattdessen kann der Stahlmeister nicht nur wahre Kunstwerke als Waffen bauen, sondern sie auch anwenden. Er ist ein Experte der schweren und schnellen Geschosse und ständig dabei, sein Arsenal zu pflegen und zu modifizieren. Wenn es darum geht, etwas Massives zu bauen, zu bearbeiten oder einfach in die Luft zu sprengen, dann beweist der Stahlmeister nicht nur Köpfechen, sondern auch die passenden Muskeln, um die Arbeiten auch tatsächlich durchführen zu können. Als Waffenmeister, Fernwaffenexperte, freischaffender Baumeister und Architekt, aber auch als flexibler Mechaniker in einer Wächtergruppe ist er unterwegs, das Werk des Erbauers zu tun, nämlich zu bauen!

Der Inspektor

Strafverfolgung in Myriad ist meist in den Händen der Stadtwache oder auf dem Land in Händen des Dorfvorstehers. Wird jedoch eine Person ohne Zeugen ermordet aufgefunden oder gar mysteriöse Ereignisse plagen die Stadt, dann schickt man schnell nach dem örtlichen Inspektor, ein Hammerit mit dem nötigen Scharfsinn und Blick für die Details. Denn die Liebe zur Gerechtigkeit, die nötigen Kenntnisse der Schriften und eine gewisse Beobachtungsgabe haben aus einem Hammeriten schnell den perfekten Ermittler gemacht. Egal ob im Auftrag der Autoritäten, im Auftrag von Privatleuten als Privatdetektiv oder auf eigene Faust, der Inspektor durchforstet die Beweise und sichtet jeden Tatort, bis die nötigen Hinweise gefunden sind. Dabei klärt er manchmal mysteriöse Ereignisse auf und dringt bisweilen zu Dingen vor, die besser verborgen geblieben wären.



Basischaraktere Hammeriten

Priester

Kampf

- Schwerter
- Schwere Waffen
- Kampfgespür
- Rüstung
- Ausweichen

Körper & Geist

- Meditation
- Selbstbeherrschung
- Konzentration

Gelehrtenwissen

- Sechster Sinn
- Artefakte
- Ritualkunde
- Recht
- Religion

Wissenschaft

- Schmieden

Gesellschaft

- Geschichten und Legenden
- Menschenkenntnis
- Einschüchtern
- Überreden
- Seelsorge

Hammeriten Magie

- Segen
- Weihe
- Austreiben
- Hammer des Erbauers
- Wahrheit
- Der rechte Weg

Stahlmeister

Kampf

- Schwerter
- Schwere Waffen
- Waffenloser Kampf
- Kampfgespür
- Rüstung
- Schild und Defensivwaffen
- Ausweichen
- Wurfaffen
- Schnelle Schusswaffen
- Schwere Schusswaffen

Gelehrtenwissen

- Sechster Sinn
- Religion

Wissenschaft

- Zutaten
- Feuerwerker
- Bauteile
- Schmieden
- Mechanik
- Architektur

Diebeskünste

- Fallen
- Geheimtüren

Hammeriten Magie

- Architektikum
- Lebende Steine
- Hammer des Erbauers
- Stahlschmelze
- Nützlicher Stahl

Inspektor

Kampf

- Waffenloser Kampf
- Ausweichen

Körper & Geist

- Horchen
- Beobachten
- Gefahreninstinkt

Gelehrtenwissen

- Politik
- Bücher Recherche
- Kryptografie
- Recht
- Religion

Wissenschaft

- Zutaten
- Gift und Säure
- Erste Hilfe

Gesellschaft

- Menschenkenntnis
- Einschüchtern
- Überreden
- Seelsorge

Diebeskünste

- Suchen
- Verfolgen
- Sicherheitstechnik

Hammeriten Magie

- Lebende Steine
- Hammer des Erbauers
- Wahrheit
- Der rechte Weg

Name
Der Orden der
Ranke

Gottheit
Der Waldfürst

Art der Religion
Stammeskult

Ausrichtung:
Natur, Chaos,
Leben

Tugenden:
Naturtreue,
Anarchie,
Lebensförderung,
Liebe,
Leidenschaft

Aufgaben:
Volks glauben auf
dem Land,
Nahrungsproduk-
tion, Heiler

Spezialgebiete:
Alchemie, Träume,
Pflanzen, Tiere,
Heilung, exotische
Waffen

Die Wilden

Wilde aus dem Dschungel Nubliens, Abbilder der wilden Natur, wild, frei, ungebändigt voll Leben und Leidenschaft dienen sie dem Waldfürsten: Traumwandler, Pflanzenbändiger und Tierkrieger.

Einleitung

Tief im Dschungel Nubliens soll er ihnen begegnet sein, der Waldfürst, Schöpfer des Lebens und der wilden Natur, aber auch Chaosbringer und Störenfried. Jene, die diesem Ereignis gewachsen waren, schenkte er den Samen der Fruchtbarkeit, den sie von dort an in sich trugen. Er schenkte ihnen die Quelle der Natur, die alles wachsen lässt und wilde Bestien zähmt und verwildert zugleich und sie bereit macht für den Tag, an dem der Erbauer zu Fall gebracht wird ...

... Seitdem war viel Zeit vergangen und aus den Eingeweihten von damals war ein loser Bund entstanden: der Orden der Ranke. Sie trafen sich an geheimen Orten und sangen ihrem Fürsten die alten Lieder, voll Lust, Liebe und Leidenschaft, aber auch voll von Verlangen, voll Lebensdurst und Leiden und Tod. Sie waren wahre Diener des wilden Lebens: Dort wo die Natur erschafft und vernichtet zugleich, dort wo das Gesetz des Stärkeren noch seine Gültigkeit hat, lebten sie mit ihren Sippen und Stämmen weit abgelegen von der Stadt des Erbauers.

Und sie wären auch heute noch dort abgeschieden von jeglicher Zivilisation, wären nicht vor einigen Zeitaltern die Leibe des Krox auf die Insel gekommen, eine Plage, die die Toten auferstehen ließ und ganze Dörfer ausradierte. Die Schamanen der Wilden waren der fremden Macht nicht gewachsen und es war ausgerechnet eine kleine Gesandtschaft der Hammeriten, die gekommen war, um um Nahrung zu bitten, die dem Spuk des Krox ein Ende setzte. Und der große Häuptling persönlich ließ verkünden, dass ein Pakt geschlossen sei zwischen Nublien und dem Inselreich. Von dort an zog es immer mehr Wilde auf die anderen Inseln: Heiler durchzogen das ganze Reich und linderten die Nachwehen der Plage und selbst manch ein Schamane, dessen Stamm der Plage zum Opfer fiel, machte sich auf, neue Schüler in der neuen Welt zu finden, um die Lehren des Waldfürsten zu verbreiten.

Einen Wilden spielen

Einen Wilden zu spielen, heißt vor allem, die Zerrissenheit der Natur zu verstehen: Lebensspendend und tödlich zugleich, wunderschön, verspielt, aber auch hinterhältig und verschlagen. Die Wilden haben sich auf diese Lebensweise eingestellt, sind kämpferisch wie ein Löwe, leidenschaftlich wie ein wildes Pferd aber auch genießerisch und schön wie eine Schlange in der Sonne – bevor sie ihre Zähne bleckt. Diese zerrissene Art haben alle Wilden an sich – sie sind eben wild und nicht gezähmt. Dennoch haben die meisten Wilden, die das Inselreich bereisen, sich an das Leben mit den zivilisierten Menschen gewöhnt und sogar einige ihrer Gewohnheiten übernommen. Sie leben meist in reisenden Gruppen, sie meiden zwar nicht die Städte, sind aber auch froh, wenn es wieder weiter geht. Sie sind oft recht emotional und mitunter auch recht rebellisch. Wilde verstehen sich oft sehr gut mit Gigány, da sie beide die Freiheit zu schätzen wissen. Wenn sich Wilde treffen, so zitieren sie meist einen Vers aus alten Liedern, um der gemeinsamen Tage zu gedenken. Hin und wieder trifft man auch auf einen sogenannten Heiligen Ort, meist einen Baum oder ein besonderes Stück Natur, an dem der Waldfürst besonders präsent ist. Hier werden die regelmäßigen Treffen der Gilde abgehalten, hier tauscht man sich aus, hier kann man wieder einmal ein Wilder sein.

Innerhalb der Gemeinschaft gibt es viele Aufgaben. Als Wächter findet man jedoch häufig Traumwandler, ehemalige Schamanen, die sich auf den Umgang mit Träumen spezialisiert haben, Pflanzenbändiger, die die Kraft aus Pflanzenmagie und Alchemie vereinen und Tierkrieger die ihre Stärke aus der Kraft der Tiere ziehen.

Traumwandler

Ausgebildet zum Schamanen in einem der großen Stämme Nubliens, waren die Traumwandler immer schon geistiges Vorbild, Seelsorger und Heiler der Gemeinschaft. Als die Leibe des Krox viele Stämme zerschlagen hatten, wurden viele alte Schamanen in die Welt hinausgetrieben, um sich eine neue Aufgabe zu suchen. Schnell erkannten sie, dass nicht nur körperliche Plagen und Gebrechen über die Inselwelt gekommen waren, sondern auch in den Köpfen der Menschen Gefahren drohen. Informationsdiebe dringen in die Köpfe bedeutender Persönlichkeiten ein und Schicksalshexen spielen mit dem Verstand ganzer Dörfer. Und selbst in den Städten hat die Manipulation von Verstand, Vernunft und Wirklichkeit eine neue Dimension eingenommen. Als Traumwandler im Dienste der Wächter bist du mit den Menschen vertraut, kennst ihre Geheimnisse, Sehnsüchte und Schwächen, denn du hast als Seelsorger und spirituelles Vorbild unter ihnen gelebt. Du arbeitest vielleicht aber auch als Heiler oder als Verbindung zu den Ahnen. In den Städten werden Traumwandler hingegen oft zu Spionen des Geistes, zu Suchern der Wahrheit hinter der Fassade oder zu geistigen Ermittlern zwischen Lüge und Wahrheit in der Wirklichkeit der Traumwelt.

Pflanzenbändiger

Entstanden aus den alten Kräuterkundlern und Dryaden Nubliens haben Pflanzenbändiger es geschafft, die Pflanzen nach ihrem Willen zu formen und rapide wachsen zu lassen. In ihrer Ausbildung verschmilzt die Kunst der Alchemie und Pflanzenmagie zu einer gefährlichen Mischung. Rauschmittel und andere alchemistische Pulver erreichen in Form von Blüten und Dornen ihr Ziel und Ranken in verschiedener Form und Größe verlängern die Arme des Pflanzenbändigers. In den Städten sind es oft die wundersam duftenden, verführerischen Schönheiten mit Efeuschmuck im Haar, die in Wirklichkeit überall Samen und Blüten verstreuen, in der Hoffnung, irgendwann in der Stadt auch ein grünes Paradies zu schaffen. Die Grenzen zwischen Alchemist, Heiler und Botaniker einerseits und entrücktem, fanatischem Attentäter, der sich den Dschungel in die Stadt wünscht, andererseits sind recht dünn. In einer Wächtergruppe werden jedoch gerade die militanteren Pflanzenbändiger unverzichtbar, wenn es darum geht, als Alchemisten, Pflanzenmagier oder als wendiger, wachsamer Verführungskünstler aufzutreten. Denn Blumen sind verführerisch, bis ein Dorn sticht.

Tierkrieger

In der Wildnis gilt das Gesetz des Stärkeren. Es gibt keine schweren Rüstungen oder metallene Klingen. Was zählt sind Stärke, Geschwindigkeit und das Gefühl für die Wildnis, die einen umgibt. Tierkrieger haben diese Wildnis in sich aufgesogen und daraus ihre Stärke gezogen. Sie verbünden sich mit Tieren, nehmen ihre Form und Fähigkeiten an und nutzen diese im Kampf und bei der Jagd. Ein Tierkrieger lebt normalerweise nach dem Gesetz der Natur in der freien Wildbahn. Aber auch in der Zivilisation haben seine körperliche Überlegenheit, die Kenntnis vieler exotischer Waffen und die Kunst, Kräfte von Tieren zu übernehmen, den Tierkrieger zu einer wichtigen Größe gemacht. Wenn er nicht gerade in einer Wächtergruppe unterwegs ist, arbeitet er oft als Führer durch die Wildnis, als Spurensucher oder als Leibwächter oder Söldner. In der Wächtergruppe nehmen Tierkrieger oft die Rolle eines Anführers, Kriegers oder flinken Spähers ein. Außerhalb der Städte ist er in seinem Element und ist den meisten Städtern in fast allen Punkten überlegen. In der Stadt lebende Tierkrieger sind hingegen immer gefährdet, sich nicht eines Tages einer Bewegung anzuschließen, die die Städte wieder dem Gesetz der Natur überantworten wollen.



Basischaraktere der Wilden

Traumwandler

Körper & Geist

- Gefahreninstinkt
- Meditation
- Konzentration

Umgebung

- Pflanzenkunde
- Tierkunde
- Reiten

Gefährtenwissen

- Sechster Sinn
- Artefakte
- Ritualkunde

Wissenschaft

- Zutaten
- Rauschmittel
- Erste Hilfe
- Medizin

Gesellschaft

- Tanzen
- Geschichten und Legenden
- Menschenkenntnis
- Ablenken/Täuschen
- Verführen
- Überreden
- Seelsorge

Zauber der Wilden

- Seele des Tieres
- Traumwandler
- Heilende Hände
- Helfende Biester
- Entfessel das Biest!

Pflanzenbändiger

Kampf

- Ausweichen

Körper & Geist

- Klettern
- Horchen
- Beobachten
- Meditation
- Konzentration
- Gefahreninstinkt

Umgebung

- Pflanzenkunde
- Tierkunde
- Reiten
- Orientierung

Wissenschaft

- Zutaten
- Heilmittel
- Rauschmittel
- Gift und Säure
- Feuerwerker
- Erste Hilfe
- Medizin

Gesellschaft

- Menschenkenntnis
- Verführen

Zauber der Wilden

- Ranken
- Blüten
- Dornen
- Pflanzenwesen
- Heilende Hände

Tierkrieger

Kampf

- Kleinwaffen
- Kettenwaffen
- Stäbe
- Waffenloser Kampf
- Ausweichen
- Wurfaffen

Körper & Geist

- Klettern
- Schwimmen
- Rennen
- Selbstbeherrschung
- Horchen
- Beobachten
- Gefahreninstinkt

Umgebung

- Reiten
- Pflanzenkunde
- Tierkunde
- Abrichten
- Fährten lesen
- Orientierung

Diebeskünste

- Suchen
- Verfolgen
- Schleichen

Zauber der Wilden

- Seele des Tieres
- Entfessel das Biest!
- Heilende Hände

Name

Die Gilde der Wanderer

Gottheit

Die Elementarwesen

Art der Religion

Mystische Verehrung

Ausrichtung:

Elementarismus, Reinheit, Zurückgezogenheit

Tugenden:

Reinheit, Treue, Wahrheit, Tiefgründigkeit, Philosophie

Aufgaben:

Handel, Lebenserhaltungssysteme, Erforschung des Sternraums und der Elementare

Spezialgebiete:

Elementarmagie, Flowmagie, Sternfahrt, Körper und Geist

Die Wanderer

Die Gilde der Wanderer - Elementaristen und Sternfahrer, bekannt nach den Elementarwesen selbst, den Wanderern, leben stets in der Nähe der Elementare, auf den Kreiselschiffen auf den Bahnen des Flow mit dem Ziel, den Elementaren nahe zu sein und sie zu spüren.

Einleitung

Bevor die Gilde der Wanderer gegründet wurde, waren die Wanderer eher eine Gruppe von Neugierigen, die die Elementare beobachteten, die den ersten Siedlern der Inseln eine Lebensgrundlage gegeben hatten. Schnell begriffen sie, dass diese gigantische, aber unscheinbare Ansammlung der Elemente lebte und nur ihre Gutherzigkeit und ihr Mitleid die Menschen nach dem großen Erwachen vor dem Ersticken, Verdursten oder Erfrieren bewahrt hatte. Also begannen sie, die Elementare zu verehren, doch nicht als Kult mit Kerzen und Ritualen, sondern auf eine sehr direkte Weise: durch Mystik. Den Mitgliedern der Gruppe gelang es schnell, sich durch Meditation und pure Hingabe ihren Göttern zu nähern und mit ihnen zu kommunizieren. Die Elementare waren von dieser Annäherung sehr gerührt, denn nur selten waren sie überhaupt beachtet worden, und sie dankten ihren Verehrern diesen Dienst mit besonderen Kräften, mit denen sie nun die niederen Elemente beherrschen sollten.

Aus diesen ersten Beobachtern entwickelte sich eine Gemeinschaft von Elementaristen, die nur ein Ziel hatte, den Elementaren möglichst nahe zu sein. Da diese jedoch selten an Orten verweilten und manche von ihnen nur selten eine Insel besuchten, entwickelten sie zusammen mit den Cubikern verschiedene Möglichkeiten, von einer Insel zur nächsten zu reisen. Zunächst waren es Schiffe, die auf Wasserelementaren fuhren und schließlich Luftschiffe, die von den Luftelementaren von Insel zu Insel getragen wurden. Doch schließlich fanden sie eine Möglichkeit, noch die letzten Hürden zu überwinden und erfanden das Kreiselschiff, ein Schiff in der Form eines Kreisels, das auf den Bahnen des Flow reisen kann, der jedes Gebilde im All verbindet.

Und da die Wanderer stets ihren Göttern hinterher reisten, dominierten sie schnell den Handel zwischen den Inseln und gelten heute als wichtige Stütze, die das Inselreich zusammenhält. Selbst hammeritennahe Städte, die allem Fremden

eher misstrauisch gegenüberstehen, wie die Hauptstadt Myriad, hätten ohne den Handel der Wanderer niemals solch eine Blüte erlebt. Doch neben ihren Reisen widmen sich die Wanderer oft auch den Elementen selbst und der Technik, diese nutzbar zu machen. So ist die Wasser- und Luftversorgung von Myriad lediglich mithilfe der Wanderergilde möglich, die das Wasser in die Stadt pumpt und die Luft in den unteren Stollen reinigt.

Einen Wanderer spielen

Wanderer sind meist eher Einzelgänger, die in Abgeschiedenheit den Elementaren nahe kommen wollen. Solch ein Mensch ist in der Regel nicht sehr gesprächig, hat jedoch oft viel zu sagen. Denn die Einsamkeit einer Sternreise oder das leise Rauschen auf See bringen manchen Philosophen hervor, der mit sich im Reinen ist und viel über die Welt nachgedacht hat. Andererseits gibt es auch die etwas geselligeren Wanderer, die jeden Hafen aufs Neue mit Krosh und viel Musik willkommen heißen und die mit ihren Kollegen die Sternfahrerlieder von Hafen zu Hafen tragen. Doch diese kümmern sich meist weniger um die Theorie der Elementare, sondern widmen sich der technischen Seite der Sternfahrt, dem Handel und dem Schutz der Gilde.

Sternfahrer

Ein Sternfahrer ist der Pragmatische unter den Wanderern. Er nutzt die Karten seiner theoretischen Kollegen, um geeignete Routen durch das All zu finden und mit anderen Inseln handel zu treiben. Er kennt sich mit Kreiselschiffen aus, als wäre er dort geboren, und kann die verschiedenen Manöver wie Kurvenwechsel, Sprünge und selbst komplizierte Bahnwechsel mit Leichtigkeit ausführen. Außerdem besitzt er gewisse Kampfkennnisse und die nötigen Verhandlungskünste, um die transportierten Waren auch an den Mann bringen zu können. Diese Mischung macht den Sternfahrer auch an Land auf einer Insel zum gern gesehenen Kameraden, der sich zwar des öfteren nach den Sternen sehnt und bei jeder Taverne Halt macht, aber aufgrund des Sternfahrer-Kodex ein verlässlicher Kamerad ist, der immer dort einspringt, wo er gebraucht wird.

Elementarist

Elementaristen sind die engsten Vertrauten der Elementare. Sie besitzen eine Nähe zu ihnen, die angesichts der gewaltigen Größe der Elementargeister unvorstellbar zu sein scheint. Mit ihnen teilen sie Gedanken und Träume und erhalten so einen Funken ihrer Macht. Die Macht über die Elemente, eine äußerst mächtige Zauberkunst, ist die wichtigste Eigenschaft jedes Elementaristen. Die pure Magie wird jedem Einzelnen von den Elementaren geschenkt. Es gibt keine überlieferte Kunst, keine Wissenschaft, keine alten Bücher. Die Macht der Elementaristen hat etwas Reines, etwas Persönliches. Und wenn einmal ein Elementarist seine Gedanken mit einem anderen teilt, ist es ein besonderer Moment voller Philosophie und Weisheit. Jenseits seiner Gedanken über die Elemente und das Weltgefüge tut sich ein Elementarist allerdings schwer mit alltäglichen Dingen jenseits seiner Reisen und wirkt ein wenig weltfremd und benötigt seine Freunde, um sich mit den normalen Dingen des Lebens anzufreunden, gerade wenn er lange auf Reisen war. Hat er sich jedoch einmal an jemanden gewöhnt, dann ist er ein treuer und weiser Gefährte mit großer elementarer Macht.

Pirat

Die Piraten von Mondian sind die Sternfahrereelite des Inselreiches. Getrieben von dem Gefühl von Freiheit, sind sie immer auf der Suche nach neuen Sternphänomenen, Flowstürmen und Energielinien. Als waghalsige Kapitäne, als verrückte Flowsurfer oder verwegene Freibeuter sind sie im Sternenmeer unterwegs, immer auf der Suche nach dem nächsten Kick. Ein Pirat hat sich völlig der Flowmagie und der Flowtechnologie verschrieben, ist überdurchschnittlich wendig und hat die elementare Meditation perfektioniert. Mit Menschen kann er wenig anfangen und im Vergleich zum normalen Sternfahrer schert er sich auch wenig um die „praktische Seite“ der Sternfahrt wie dem Handel oder dem Transport von Menschen. Stattdessen sind seine Kampffähigkeiten ausgeprägt, da sie lange Zeit während des Verbots der Wanderer seine Einnahmequelle darstellten. In einer Wächtergruppe wird er vor allem durch die Kombination aus körperlichen und mentalen Fähigkeiten und durch die ausgeprägte Flowmagie punkten aber sonst eher der seltsame Philosoph der Gruppe sein. Seine Magie lässt ihn durch die Lüfte fliegen, an Flowstrahlen dahingleiten und mit Elektrizität um sich werfen. Man sollte nur vorsichtig sein, dass nicht eines Tages das Bedürfnis nach Nervenkitzel mit ihm durchgeht.



Basischaraktere der Wanderer

Sternfahrer

Kampf

- Waffenloser Kampf
- Ausweichen
- Schwere Schusswaffen

Körper & Geist

- Akrobatik
- Klettern
- Schwimmen
- Selbstbeherrschung
- Gefahreninstinkt

Umgebung

- Seefahrt
- Sternfahrt
- Orientierung
- Navigation
- Kartografie

Gelehrtenwissen

- Sechster Sinn

Wissenschaft

- Bauteile
- Mechanik
- Flowtech
- Elektrotechnik
- Cubische Artefakte

Gesellschaft

- Geschichten und Legenden
- Menschenkenntnis
- Überreden
- Einschüchtern
- Ablenken/Täuschen

Wanderer Magie

- Magie des Navigators

Elementarist

Körper & Geist

- Akrobatik
- Klettern
- Schwimmen
- Meditation
- Konzentration
- Horchen
- Beobachten
- Gefahreninstinkt

Umgebung

- Seefahrt
- Sternfahrt
- Orientierung
- Navigation
- Kartografie

Gelehrtenwissen

- Sechster Sinn
- Artefakte
- Ritualkunde

Gesellschaft

- Geschichten und Legenden

Wanderer Magie

- Reines Wasser
- Wellen und Wogen
- Luftstoß
- Fliegen
- Erdbeben
- Erstarrtes Eis
- Feuer brennt!
- Magie des Navigators

Pirat

Kampf

- Waffenloser Kampf
- Kleinwaffen
- Ausweichen
- Schwere Schusswaffen

Körper & Geist

- Akrobatik
- Klettern
- Meditation
- Selbstbeherrschung
- Konzentration

Umgebung

- Sternfahrt
- Seefahrt
- Orientierung
- Navigation
- Kartografie

Gelehrtenwissen

- Sechster Sinn

Wissenschaft

- Cubische Artefakte
- Mechanik
- Elektrotechnik
- Flowtech

Gesellschaft

- Geschichten und Legenden

Wanderer Magie

- Flowgestalt
- Blitz
- Magie des Navigators
- Fliegen
- Feuer brennt!

Name
Wissenschaftliche
Gesellschaft der
Cubiker

Gottheit
Die Welle des
Flow (nicht
personalisiert),

Art der Religion
Ideologie

Ausrichtung:
Wissenschaft,
Suche nach
Wahrheit,
Selbstverbesserung

Tugenden:
Präzision, Wissen,
Toleranz

Aufgaben:
Cubische
Artefakte,
Kreiselschiffbau,
wissenschaftliche
Forschung

Spezialgebiete:
Innere Uhr,
Implantate,
Technik
(insbesondere
Elektrotechnik und
Feinmechanik),
Alchemie, Medizin

Die Cubiker

Cubiker - Wissenschaftler und Bastler mit Kenntnissen in den Naturwissenschaften und Flowtech mit dem Ziel, eines Tages die ultimative Antwort zu kennen.

Einleitung

Am Anfang war die Welle, ein stampfendes Pochen im Ohr eines jeden Cubikers – immer lauter werdend, nur um beim sechzigsten Schlag wieder zu verstummen. Jene, die es nach dem großen Erwachen vernahmen, folgten dem immer wiederkehrenden Klang und mit jedem Click näherten sie sich den Hexaedern von Myriad. Gigantische, perfekt geformte Würfel, pechschwarz und unnatürlich sauber und glatt, das sind die Hexaeder, die Kuben von Myriad. Langsam näherten sie sich einer kleinen Öffnung im schwarzen Gestein und fanden im Inneren des Würfels ein Labyrinth aus schwarzen steinernen Wänden – doch sie waren nicht leer. Auf ihnen stand, geschrieben in weißer Kreide, eine einfache Frage: „Warum?“

Seither setzen die Cubiker alles daran, diese Frage zu beantworten. Doch mit jeder Antwort ergaben sich neue Fragen und neue Antworten. Die Sprache, in der sie die Tafeln beschrieben, wurde abstrakter und die Zeichen seltsamer, doch egal, was sie auch antworteten, die magischen Wände des Würfels nahmen sie entgegen und fügten die Antworten in ihr bisheriges Wissen ein: die Thesis der Cubiker. Diese Thesis, ihr gesammeltes Wissen, stand jedem Cubiker zur Verfügung, denn auf magische Weise erschien sie auf jeder Wand der Hexaeder und diente so dem Vorankommen der Kollegen.

Die Fragen führten sie immer weiter in die Disziplinen der Wissenschaft und sie erforschten weite Teile der Welt, die nicht von den Kräften der alten Geister verändert worden waren und gründeten schließlich die Wissenschaftliche Gesellschaft der Cubiker. Und die Welle half ihnen bei ihren Forschungen. Denn auf jedes Pochen, jeden Click, konnten sie sich verlassen – eine präzise Zeitangabe, die Messungen ermöglichte, sie zum Rechnen brachte und präzise Vorhersagen ermöglichte, die niemand sonst zu geben wagte.

Bis heute haben die Cubiker viele Antworten gesammelt und sie für die Allgemeinheit nutzbar gemacht. So sind die sogenannten Cubischen Artefakte weit verbreitet und nutzen nicht nur

Dampfkraft wie die Maschinen der Hammeriten, sondern auch Elektrotechnik, Feinmechanik, organische Materialien und die Energie des Flow. Auch wenn oft nur ein Cubiker die Maschinen warten oder gar verstehen kann, so haben die Cubischen Artefakte das allgemeine Bild der Welt verändert und elektrisches Licht ist genauso weit verbreitet wie die hoch technisierten Kreiselschiffe, die elektrischen Hörscheiben und die Sicherheitskameras in den Häusern der Reichen.

Um all dies erreichen zu können, haben sie ihre Wahrnehmung der Welle optimiert und sogar eine Möglichkeit gefunden, sie direkt zur Messung und zum Einfluss auf die Maschinen zu nutzen: Der Pulsgenerator, das erste Implantat jedes Cubikers, überträgt die Präzision der Welle und die Energie des Flow auf die Maschinen und sorgt dafür, dass die Cubiker mit ihren Maschinen direkt kommunizieren können. Besitzen die Maschinen gar einen eigenen Pulsgenerator, so können sie sogar ferngesteuert werden und übertragen Informationen an ihren Besitzer.

Da die Technik der Cubiker nirgendwo mehr wegzudenken ist, gehören die schwächtigen Cubiker mit ihren exotischen Geräten, ihren Implantaten und ihrem leicht abwesenden Blick ebenso zur Normalität wie die Mitglieder anderer Gilden und sind vielfältig in den Alltag integriert. So sind sie verantwortlich für den Betrieb und die Wartung ihrer hoch geschätzten Artefakte und kontrollieren somit unter anderem die Zeitmessung, die Technik der Kreiselschiffe und die kleineren und größeren Maschinen in der Stadt.

Einen Cubiker spielen

Ist man erst einmal von der Frage ergriffen, dann läuft man fortan mit Werkzeugen und einem Stück schwarzen Gesteins durch die Welt und bastelt, was das Zeug hält. Cubiker sind zwar körperlich meist recht schwächlich und mitunter etwas weltfremd, aber dafür sehr intelligent und präzise in allem, was sie tun. Sie sind vor allem getrieben durch ihre Neugier und die Begeisterung für ihre Forschung. So kann es passieren, dass ein Cubiker selbst in lebensbedrohlichen Situationen weiter an seinen Ideen feilt, und selbst im Kampf oder auf der Flucht an einer Maschine schraubt. Doch was soll er auch anderes machen, denn ein Cubiker ist weder Kämpfer noch Gesellschaftsmensch. Seine Fähigkeiten liegen

einzig in der Wissenschaft. Doch in diesem Gebiet ist er stets ein Meister seines Faches und schafft es durch seine enorme Improvisationsfähigkeit, aus kaum nennenswerten Gegenständen Dinge zu basteln, die so manche Aktion der Gruppe erst ermöglicht. Zusammen mit seinen Implantaten, die es ihm ermöglichen, auch ohne Werkzeuge und Ausrüstung aktiv zu werden, ist er selbst abseits seiner Werkstatt stets zur Stelle.

Innerhalb der Gesellschaft haben die Cubiker viele Plätze und versteht sich besonders gut mit den Wanderern, mit denen sie die Kreiselsschiffe bauen und hin und wieder zur Wartung Sternreisen unternehmen. Das Verhältnis zu den Hammeriten ist zwiespaltig: Einerseits werden sie von den Hammeriten wegen ihrer körperlichen Erscheinung gehänselt und für schwach gehalten, andererseits schätzen beide einander wegen des gemeinsamen Interesses an der Technik und arbeiten oft an gemeinsamen Projekten; dabei geben die Cubiker nicht selten vor, zu ehren des Erbauers zu arbeiten, um die Hammeriten zu besänftigen. Doch Diener des Erbauers waren sie nie - ihre Religion ist nicht göttlicher Natur, sie lieben die Forschung und die Suche nach den Antworten und hoffen, eines Tages die ultimative Frage beantworten zu können. Die Religionen der anderen sind ihnen in der Regel egal und sie ecken eher mit einer gewissen Überheblichkeit an und stehen den Wilden und den Cigány eher neutral bis skeptisch gegenüber.

Cubiker arbeiten an vielen verschiedenen Orten und in den unterschiedlichsten Positionen. Für das Leben als Abenteurer eignen sich jedoch besonders: der reisende Wissenschaftler, der Tekker und der Doktor.

Wissenschaftler

Wer sich der Wissenschaft verschreibt, ist ständig auf der Suche nach neuen Erkenntnissen und versucht, diese praktisch einzusetzen. Befindet sich ein solcher Wissenschaftler in der Gruppe, so wird er ständig an irgendetwas herumbasteln oder seine rationale Sicht auf die Welt nutzen, um der Gruppe zu helfen. Oft ist er jedoch in seine eigene Welt versunken und arbeitet an irgendetwas, das für die anderen Gruppenmitglieder oft unverständlich zu sein scheint, doch wenn die Erfindung nachher im entscheidenden Moment zur Anwendung kommt, wird niemand die Hilfe des Wissenschaftlers ablehnen. Mit seiner Alchemie und Mechanik schlägt er sich durch die Abenteuer und kann auch aus den unscheinbarsten Alltagszutaten etwas Brauchbares improvisieren:

Tekker

Jede Operation braucht eine Kommandozentrale, jemanden, der die Hilfsmittel bereitstellt und alles in die Luft sprengt, wenn es denn sein muss. Dieser jemand ist der Tekker. Ein Techniker, ein Bastler, der seine Fähigkeiten in den Dienst von Geheimoperationen gestellt hat und mit Taktik ebenso vertraut ist wie mit Maschinen und Chemikalien. Er weiß genau, welche Kamera er anzapfen muss und wie stark eine Explosion sein muss, um die Tür zu öffnen, und behält durch seine Implantate stets den Kontakt zu seinen Maschinen. Mit dem Herstellen von Geräten ist er weniger vertraut, wohl aber mit der Wartung und Manipulation und dem Ausreizen seiner Implantate. Eine Bereicherung jeder Geheimoperation.

Doktor

Neben den Heilern der Wilden verstehen sich auch die Cubischen Doktoren auf die Heilung von Krankheiten und Verletzungen. Jedoch haben sie im Gegensatz zur intuitiven und magischen Herangehensweise der Wilden die Anatomie des Menschen verstehen gelernt und nutzen ihre präzisen Instrumente zum Heilen der Menschen. So haben nur die Cubischen Doktoren es bisher geschafft, auch schwere Wunden wie verletzte Organe mit ihren Spezialwerkzeugen zu operieren und zu heilen. Doch Cubiker machen auch bei gesunden Menschen nicht halt und haben durch ihren Drang, sich zu verbessern, gelernt, Teile des menschlichen Körpers durch Maschinen zu ersetzen. Verbesserte Sicht, besondere Präzision oder Werkzeuge, die im Arm mitgeführt werden, sind das Resultat, und der Doktor holt auch in dieser Hinsicht das meiste aus sich heraus.



Basischaraktere der Cubiker

Wissenschaftler

Körper & Geist

- Innere Uhr (muss!)
- Konzentration
- Horchen
- Beobachten
- Gefahreninstinkt

Gefährtenwissen

- Artefakte
- Bücher Recherche
- Kryptografie

Wissenschaft

- Zutaten
- Gift und Säure
- Feuerwerker
- Bauteile
- Schmiedekunst
- Metallverarbeitung
- Fälschen
- Mechanik
- Architektur
- Elektrotechnik
- Flowtech
- Feinmechanik
- Cubische Artefakte

Gesellschaft

- Malen und Zeichnen

Implantate

- Pulsgenerator (muss!)
- Sechster Finger
- Verbesserter Arm

Tekker

Körper & Geist

- Innere Uhr (muss!)
- Konzentration
- Horchen
- Beobachten

Wissenschaft

- Zutaten
- Gift und Säure
- Feuerwerker
- Bauteile
- Fälschen
- Mechanik
- Elektrotechnik
- Flowtech
- Feinmechanik
- Cubische Artefakte

Diebeskünste

- Schleichen
- Verstecken
- Schlösser
- Fallen
- Geheimgtüren
- Sicherheitstechnik

Implantate

- Pulsgenerator (muss!)
- Mechanisches Auge
- Sechster Finger
- Verbesserter Arm
- Richtmikrofon

Doktor

Körper & Geist

- Innere Uhr (muss!)
- Konzentration
- Beobachten

Umgebung

- Pflanzenkunde
- Tierkunde

Gefährtenwissen

- Bücher Recherche
- Seelsorge

Wissenschaft

- Zutaten
- Heilmittel
- Rauschmittel
- Gift und Säure
- Bauteile
- Elektrotechnik
- Flowtech
- Feinmechanik
- Cubische Artefakte
- Erste Hilfe
- Medizin
- Operation

Gesellschaft

- Malen und Zeichnen
- Menschenkenntnis
- Seelsorge

Implantate

- Pulsgenerator (muss!)
- Sechster Finger
- Analyticum

Name
Geheime
Gesellschaft der
Hüter des
Gleichgewichts

Die Hüter

Gottheit
Der Flow, der
Namenlose Blinde
(jeweils keine
Verehrung)

Art der Religion
Atheismus

Ausrichtung:
Gleichgewicht,
Schicksal,
Informationen

Tugenden:
Verschwiegenheit,
Verborgtheit,
Neutralität,
Achtung, Wahrheit

Aufgaben:
Archiv, Bildung,
Nachrichten,
Wahrung des
Gleichgewichts

Spezialgebiete:
Spionagemagie,
Erkundungsmagie,
Stealth,
Gelehrtenwissen,
Prophezeiungen

Hüter - Agenten, Bücherwürmer und
Assassinen mit der Mission, das Gleichgewicht der
alten Geister zu erhalten und die Prophezeiungen
zu erfüllen.

Einleitung

Als das erste Zeitalter begann, suchte gerade
eine kleine Gruppe von Überlebenden in einer
alten Ruine Zuflucht vor dem ewigen Eis, kurz
nach dem großen Erwachen, und fanden eine
ehrwürdig anmutende Halle voller alter Folianten
und Schriftrollen. In der Hoffnung, nun
Antworten auf die jüngsten Ereignisse zu finden
und die historischen Hintergründe ausfindig zu
machen, die zur Katastrophe geführt hatten,
blättern sie in den vermeintlichen
Geschichtsbüchern. Doch sie fanden weit mehr
als das: Die alten Bücher, woher auch immer sie
kommen mochten, erzählten ihre eigene
Geschichte der letzten Tage und sagten ein
Wiedersehen mit vermisst geglaubten Leuten
voraus. Als sie erkannten, dass jedes der Bücher
die Zukunft vorhersagte, erkannten sie erst, welch
große Verantwortung in ihre Hände gefallen war.
Sie gelobten einander, dieses Geheimnis zu hüten
und die Informationen zu nutzen, um die neu
entstehende Gesellschaft auf dem rechten Weg zu
halten, damit sich eine Katastrophe wie das große
Erwachen niemals wiederholen möge.

Doch sie erkannten auch, dass sie lange nicht
alle Bücher, die sie fanden, lesen konnten, und
fanden später heraus, dass andere Menschen an
anderen Orten ähnliche Funde gemacht hatten
und diese für wertlos hielten und verbrannt hatten,
um der Kälte zu trotzen. Doch dann fanden sie
eine alte Steintafel mit einer mahnenden
Botschaft:

„Hüter der neuen Zeit, achtet die Gesetze der
Zeit! Öffnet nur die Prophezeiungen des ersten
Zeitalters, denn sie werden euch führen und leiten.
Doch hütet ebenso die Schriften der fernen
Zukunft, denn wenn die Zeit eine Brücke schlägt
und der namenlose Blinde ein neues Zeitalter
verkündet, werden eure Brüder in der Zukunft
euch dankbar sein. Seid ihr jedoch egoistisch oder
von falscher Hand geführt, dann seid ihr der
Schatten der Zukunft und werdet eure Nachfahren
ins Unglück stürzen.“

Seit diesem Tag sind viele Zeitalter vergangen
und die verschworene Gemeinschaft von damals
wurde zur mächtigsten Geheimorganisation der

Inselwelt. Nur wenige kennen ihren Namen, und
jene geheimen Schriften, die sie einst fanden,
wurden vor der Allgemeinheit verborgen - sicher
und behütet, bis ein neues Zeitalter beginnt ... bis
heute, im Zeitalter der Wächter, der Zeit, in der
zum ersten Mal ein Hüter einen Bund mit einer
anderen Gilde schließt, wie es die Prophezeiung
vorhergesagt hatte.

Jenseits dieser Geheimschriften haben sich die
Hüter in die Rollen des Geheimniswahrers und
Beobachters weiterentwickelt und führen riesige
Bibliotheken mit Wissen aus allen Zeiten, um im
Falle neuer Prophezeiungen Bescheid zu wissen
und auf Fehler in der Weltordnung reagieren zu
können, um so das Gleichgewicht zu erhalten. So
streifen die Agenten der Hüter durch das Land
und suchen tief verborgen in den Schatten nach
neuen Hinweisen und Informationen. In den
Palästen der Machträger genauso wie bei den
Oberen der anderen Gilden und den alten
Familien suchen sie nach Hinweisen auf versteckte
Machenschaften und zwielichtige Gestalten. Doch
nicht jeder Bedrohung begegnen sie
gleichermaßen, denn niemand kennt das ganze
Bild, und was geschrieben steht, muss sich
erfüllen ...

Doch was, wenn ein Teil einer Prophezeiung
fehlt und einer Katastrophe falsch
entgegengewirkt wird? Im Roten Zeitalter, der
Zeit des Erzes und der Grabungen in Myriad
Stadt, tötete einst ein Assasine der Hüter einen
Vorarbeiter in einem der tiefen Stollen. Der
Vorarbeiter war nach einer Schrift für eine
Sprengung eines Stollens verantwortlich, die eine
Überschwemmung der ganzen Stadt zur Folge
haben sollte. Stattdessen löste der gut gemeinte
Mord die Katastrophe erst aus, denn die
Sprengung hätte die Wassermassen abgeleitet, die
den Tunnel entlang flossen. Jenes Ereignis, das
jedem Hüter als der Mahnvertrag bekannt ist, nach
einer Schriftrolle, die man wenig später in einer
Ruine fand, lässt mittlerweile jeden Hüter dreimal
über eine Entscheidung nachdenken. Sie
veranlasste auch die Altmeister der Hüter, die
Suche nach den Prophezeiungen fortzusetzen, um
das Bild stets zu vervollständigen. Und so
durchsuchen heute Forscher der Hüter alte Gräber
oder verlassene Orte nach alten Signal-Glyphen,
die auf eine Halle der Säulen schließen lässt, wo
die Prophezeiungen lagern.

Diese Glyphen, auch Hüterglyphen genannt,
sind die magischen Schriftzeichen, in denen die

Prophezeiungen verfasst wurden. Geschrieben aus den Fäden des Flow, sind sie nur für jene sichtbar, die bereit sind, an das Schicksal zu glauben und diesem zu folgen. Man sagt, die Hüter der alten Welt hätten sie den Menschen hinterlassen, um ihnen in Zeiten der Not Kraft zu geben, ihr Schicksal zu finden. Jeder Hüter kann heute die Glyphen seines Zeitalters lesen und verfügt über gewisse Glyphen der Macht, mit denen er Magie wirken kann, die seine verborgene Arbeit erleichtert.

Einen Hüter spielen

Tief in den Schatten verborgen arbeitet der Hüter stets verdeckt und unsichtbar. Auch wenn er wegen der vielen Jahre in den Bibliotheken eher einem Geisteswissenschaftler gleichkommt, haben die meisten Hüter gelernt, in der Öffentlichkeit unter anderem Namen und mit anderer Identität aufzutreten. Und wenn das nicht möglich ist, dann treten sie lieber gar nicht auf und sind leise Beobachter in den Schatten. Doch in den Schatten zu wandeln, heißt, auch lautlos zu sein, zu schleichen, sich zu verstecken und niemals aufzufallen. Ein Leben ohne große Freunde außerhalb der eigenen Reihen, ohne Vertrauen und niemals frei von Geheimnissen und doppeltem Spiel.

So ist es verständlich, dass sie sich eher mit Ihresgleichen abgeben und abseits der übrigen Menschen in der Bibliothek mit staubigen Büchern, die man am Geruch erkennt, zuhause sind, oder in Ruinen und anderen rätselhaften Orten. Ihr Glaube an das Schicksal geht dabei sehr weit und lässt sie ihm oft blind folgen. Ohne zu wissen, wer einst die Prophezeiungen schrieb und wohin sie sie führen werden, vertrauen sie darauf, dass die Prophezeiungen die Menschheit auf einem sicheren Pfad leiten werden. Erst im Zeitalter der Wächter haben sie erkannt, dass auch die Hüter selbst eine Gilde sind, die ins Extreme geleitet werden kann und dass nur die Gemeinschaft aller Gilden dieses Zeitalter schützen kann. So kann man als Spieler eines Hüters davon ausgehen, dass die Spielgruppe am Anfang ihrer Karriere zu Wächtern erklärt worden ist und die wahre Identität des Hüters kennt und die Gruppe zumindest in der Funktion des Wächters auch Zutritt zu den Bibliotheken der Hüter hat. Alle anderen Menschen haben dieses Wissen natürlich nicht und sollte sich die Gruppe eines Tages von ihrem Pfad abwenden, dann werden sie auch nicht mehr bei den Hütern willkommen sein.

Hüter erfüllen viele unterschiedliche Aufgaben in ihrer Gemeinschaft. Doch als Wächter eignen sich besonders die Agenten, Forscher und Assassinen:

Agent

Hüteragenten sind Experten der Täuschung und der Schatten. Sie verbergen sich in ihnen, um Verdächtige zu beschatten oder neue Informationen zu finden, die die Bibliotheken ergänzen. Sie besitzen wie jeder Hüter eine Grundausbildung in der Bibliothek, denn nur durch gute Vorbereitung sind ihre Operationen erfolgreich. Während einer Operation sind sie stets verborgen oder nehmen eine andere Identität an. Eine Arbeit, die keine Fehler verzeiht, denn sollten sie einmal entdeckt werden, werden sie schnell zum Unterlegenen. Denn Hüteragenten können oft nur schlecht kämpfen und versuchen stattdessen eher ahnungslose Gegner zu überraschen, um sie niederzuschlagen. Offene Kämpfe enden meist tödlich. Doch schwere Waffen oder gar Rüstungen wären sowieso nur hinderlich und so verlässt sich ein Agent höchstens einmal auf eine Blitzbombe oder andere Hilfsmittel und wendet seine Glyphen an, um Dunkle Kundschafter loszuschicken, Steinstatuen zu befehligen oder einen großen Lauschangriff zu starten.

Forscher

Bibliotheken, in denen man sich verlaufen kann, sind ihr Zuhause und Ruinen, in denen man alte Bibliotheken findet, ihr Paradies. Zusätzlich zu Schatten und Glyphen widmen sich die Forscher vor allem der Analyse alter Zeichen, der Rekonstruktion wichtiger Texte und dem Finden uralter Geheimnisse. Und da die Ruinen so ihre Eigentümlichkeiten haben, sind Forscher bestens mit Geheimtüren, Fallen und anderen geheimen Mechanismen vertraut. Aber auch innerhalb der Gesellschaft sind sie gute Spurenleser und der Richtige für eine aufwendige Recherche und das Aufdecken von Geheimnissen. Als Feldforscher, Schatzsucher oder Archäologe ist er auf der Suche nach alten Inschriften, Artefakten oder Tafeln mit Prophezeiungen. In der Wächtergruppe ist er unerlässlich, wenn es darum geht, in uralten Gewölben zu recherchieren.

Assassine

Immer dann, wenn eine Prophezeiung einen Weg weist, der von der Realität nicht eingehalten wurde, werden die Assassinen gebraucht, um die Wirklichkeit zu korrigieren. Dabei muss es sich nicht immer um einen Mord handeln, sondern vielmehr um einen Eingriff mit schweren Folgen. Von einem Assassinen wird deswegen mehr Entschlossenheit erwartet und die Möglichkeit, Dinge nicht zu hinterfragen. Assassinen als Spielercharaktere sind nicht fertig ausgebildet, denn ihre Abschlussprüfung, in der sie durch ein Ritual ihren freien Willen aufgeben und zum Instrument der Altmeister werden, steht noch vor ihnen. Doch welchen Weg werden sie als Wächter gehen? Als Agenten mit Kampffähigkeiten und

deutlich weniger Weisheit und Gelehrsamkeit droht ihnen stets die Gefahr, zum Werkzeug anderer zu werden. Lässt man andererseits sein Gewissen zu, dann verlässt man den sicheren Pfad ohne Schuldgefühle. Eine schwierige Gratwanderung, der nicht jeder gewachsen ist.

Agent

Körper & Geist

- Akrobatik
- Klettern
- Rennen
- Konzentration
- Horchen
- Beobachten
- Gefahreninstinkt

Gelehrtenwissen

- Bücher-Recherche
- Glyphen
- Sprachen
- Kryptografie

Diebeskünste

- Schleichen
- Suchen
- Verfolgen
- Verstecken
- Taschendiebstahl
- Fesseln / Entfesseln
- Schlösser
- Sicherheitstechnik

Hüter Magie

- Tief in den Schatten
- Dunkler Diener
- Lichtspiele
- Wahrheit
- Siegel
- Rauschen

Forscher

Körper & Geist

- Horchen
- Beobachten
- Gefahreninstinkt

Gelehrtenwissen

- Sechster Sinn
- Artefakte
- Ritualkunde
- Bücher-Recherche
- Sprachen
- Alte Sprachen
- Glyphen
- Kryptografie
- Restauration

Wissenschaft

- Fälschen

Diebeskünste

- Schleichen
- Suchen
- Verstecken
- Schlösser
- Fallen
- Geheimtüren

Hüter Magie

- Tief in den Schatten
- Steinerner Diener
- Wahrheit
- Siegel
- Hüterzeichen
- Magische Tinte

Assassine

Kampf

- Kleinwaffen
- Waffenloser Kampf
- Kettenwaffen
- Kampfgespür
- Ausweichen
- Präzise Schusswaffen

Körper & Geist

- Akrobatik
- Klettern
- Rennen
- Horchen
- Beobachten
- Gefahreninstinkt

Gelehrtenwissen

- Bücher-Recherche
- Glyphen

Diebeskünste

- Schleichen
- Suchen
- Verfolgen
- Verstecken
- Taschendiebstahl
- Schlösser

Hüter Magie

- Tief in den Schatten
- Dunkler Diener
- Lichtspiele
- Siegel
- Rauschen

Name

Die Stimme der Vergessenen

Gottheit

Der Erbauer (in Protest),

Der Trickster

Art der Religion

Protestanten, Abweichler, Esoteriker

Ausrichtung:

Freiheit, Anarchie, Glück, Kunst

Tugenden:

Schläue, Mitleid, Brüderlichkeit, Charisma, Fingerfertigkeit

Aufgaben:

Soziale Sicherung, Vertretung der Hilflosen, Umverteilung des Reichtums, kulturelle Förderung

Spezialgebiete:

Illusionsmagie, Diebeskünste, Gesellschaftliche Fähigkeiten, Kultur

Die Cigány

Die Cigány – Sprecher, Gauner und Illusionisten, Vertreter der Armen, Ausgeschlossenen und Künstler, schaffen am Rand der Gesellschaft einen Rückzugsort der Ausgeschlossenen und der Rebellion gegen das Establishment.

Einleitung

Die Kirche des Erbauers war schon immer äußerst streng. Obwohl Gauner und Querdenker in den ersten Jahrzehnten nach dem Großen Erwachen unverzichtbar für die junge Zivilisation Myriads waren, wurde schnell klar, dass alle, die anders waren, alle, die hin und wieder dem Müßiggang verfielen und außerhalb der geraden Ecken und Kanten des Erbauers dachten, nicht in den göttlichen Plan passten, den die neuen Priester des Erbauers auslegten. Ausgenutzt in den Minen von Myriad, gesellschaftlich nicht akzeptiert und regelmäßig Opfer des richtenden Hammers, schlossen sie sich immer häufiger zu schützenden Vereinigungen zusammen. Zuerst waren es kleinere Diebesgilden, die einen sicheren Zufluchtsort boten, Künstlervereinigungen, die Rechtsbeistand boten, wenn die Willkür des Hammers auf die Freidenker niederschlagen drohte, oder Gewerkschaften, die für die Minenarbeiter bessere Arbeitsbedingungen aushandelten. Bis schließlich Jan Burtěj die Gruppierungen einte und unter schwarz-weißem Banner zur Kathedrale führte. 12 Tage dauerte die Belagerung und während Sprechchöre und Gesänge ertönten und die Illusionen der Jahrmarktszauberer den Himmel in tiefes Violett tauchten, wurde im Inneren um die Rechte der Cigány verhandelt.

Zuvor hatte man sie immer wieder als Abschaum, Nichtsnutze und Faulenzer bezeichnet und vor der Kirche waren sie längst zu Sündern verdammt worden. Doch Cigány war der Name, den sie sich selbst gewählt hatten: Nach dem Namen eines längst vergessenen Volksstammes der alten Welt, der genau wie sie einst von der Gesellschaft ausgestoßen war, wollten sie heißen. Nachdem die Verhandlungen mehrfach beinahe gescheitert waren, schaffte es Jan Burtěj zusammen mit der Hilfe der Delegation der Wilden Rechte für die Cigány auszuhandeln: Die Randgebiete der Stadt wurden unter die Verwaltung der Cigány gestellt, allen angeklagten Verbrechern sollte ein Sprecher der Cigány zur Seite gestellt werden und die Cigány sollten eine

Gilde Gründen, die die Ausgestoßenen in der Regierung vertreten sollte.

Von diesem Tag an wuchs die Gilde der Cigány, die sich offiziell unter dem Namen „Die Stimme der Vergessenen“ im Rat positionierte. Mit der Zeit wurde sie zur angesehenen Gilde von Myriad. Ein alter Brunnen, auf dem zwei Gesichter von Zwillingen abgebildet sind, erinnert im Sternhafen von Myriad immer noch an die Freundschaft mit den Wilden, mit der sie den Freiheitsgedanken teilen und die sie im entscheidenden Moment unterstützten. Obwohl die Cigány diesen Freiheitsgedanken immer noch sehr schätzen und wenig bürokratische Strukturen in ihrer Gilde besitzen, unterscheiden sie mittlerweile sehr deutlich zwischen Gildemitgliedern und Ausgestoßenen, die sie vertreten. Denn die Gildemitglieder haben der Gilde ein Treueid geleistet, der ihnen besondere Regeln und Pflichten abverlangt und ihnen andererseits besondere Vorrechte verleiht. So muss ein vereidigter Cigány die Gilde stets vor eigennützige Interessen stellen und muss die Verträge achten, die die Gilde mit der Regierung ausgehandelt hat. Andererseits genießt ein Gildemitglied die Annehmlichkeiten der Gildehäuser und die Unterstützung der Gilde, sollte er in Schwierigkeiten geraten.

Die Cigány verfolgen keine eigene Religion, sondern sind mit dem Herzen als Städter immer noch dem Erbauer ergeben. Jedoch betrachten sie die Auslegung der Kirche als falsch und achten weder die Dogmatik noch die Predigten der Hammeritenpriester. Stattdessen pflegen sie einen pragmatischen Glauben, der über Heiligenverehrung, Schutzgeister bis hin zu Glücksbringern und anderem Aberglauben führt. Eine regelmäßig als Glücksbringer verehrte Figur ist auch der Trickster, der sowohl als Störenfried und Übeltäter als auch als Menschenfreund und Helfer in Erscheinung tritt und somit die ambivalente Seite der Cigány am besten verkörpert.

Einen Cigány spielen

Einen Cigány zu spielen heißt, einen ambivalenten Ausgestoßenen zu spielen, einen Rebellen gegen die Gesellschaft, der dennoch versucht, in ihr zu leben. Cigány sind oft heißblütig und impulsiv, aber auch leidenschaftlich und charismatisch. Wenn sie eine Sache tun, dann machen sie sie richtig und sind unnachgiebig.

Freundschaften halten sie auf ewig fest, genauso wie Feindschaften und alte Fehden. Sie haben wenig Probleme, Recht, gute Sitten und Ehre im richtigen Moment einfach zu ignorieren, fühlen sich aber schnell in der Ehre geknickt, wenn man sie hintergeht. Der Cigány in der Wächtergruppe ist definitiv eher ein Gesellschaftscharakter, jemand, der viel redet und gut darin ist.

Als Spielercharaktere trifft man häufig auf den Illusionisten, eine Art Zauberkünstler mit wirklicher magischer Kraft oder auf den Gauner, den man als Glücksritter, Streuner oder Meisterdieb spielen kann. Der Sprecher ist hingegen der politische Charakter der Cigány, der Reden schwingt, im Hintergrund die Fäden zieht und die Stimme der Masse immer als Ass im Ärmel hat.

Illusionist

Ob in der Kneipe, auf Jahrmärkten oder auf der Bühne der Theatersäle, einer der beliebtesten Attraktionen ist der Jahrmarktszauberer, der mit seinen Tricks und Illusionen die Menschen unterhält. Die vorgeführten Tricks sind dabei sowohl mittels mechanischer Hilfsmittel, doppelter Böden, Spiegeln oder Sprungfeder konstruiert als auch mittels realer Illusionsmagie unterstützt. Die einzigartige Fähigkeit zu täuschen, zu manipulieren oder Dinge einfach verschwinden zu lassen, hat den Illusionisten auch außerhalb der Theater wertvoll gemacht. Niemand stört sich daran, wenn die Aktentasche auf einmal in der Hand des Unterhaltungskünstlers auftaucht oder ein bedeutender Politiker auf der Bühne



verschwindet. Alles ist im Sinne der Unterhaltung – oder doch nicht? In Kreisen der Gilde der Cigány hat man schnell erkannt, dass das Unterhaltungsgewerbe hier zu mehr zu gebrauchen ist, als nur zu unterhalten und so werden immer wieder Illusionisten auf geheimer Mission in Herrenhäuser geschickt, um die Reichen zu „unterhalten“. Als Wächter ist der Illusionist sowohl als Techniker als auch als Gesellschaftscharakter zu gebrauchen, um förmlich ein Ass im Ärmel zu haben.

Gauner

Der Gauner ist der wandelbarste Charakter der Cigány, denn allen Gaunern gemein ist nur, dass sie auf der Straße groß geworden sind und von einem der Altmeister die richtigen Kniffe gelernt haben. Ob als Meisterdieb, als Glückspieler oder als Trickbetrüger schlittert der Gauner als Glücksritter durch die Gesellschaft. Mit einem Gauner befreundet zu sein heißt, immer ein Auge auf seine Sachen zu haben, denn insbesondere der Gauner lebt als Einzelgänger und lässt nur wenige Menschen an sich heran. Jeder ist ein potenzielles Ziel eines Betrugs. Hat man sich allerdings einmal wirklich mit einem Gauner angefreundet, dass dieser von sich aus den Ehrenschatz leistet, dann hat man einen Freund fürs Leben gefunden. Eine Verbundenheit, die vor allem für Wächtergruppen unerlässlich ist. Die meisten Gauner haben auch ein wenig von der Illusionsmagie ihrer Kollegen aufgeschnappt, verlassen sich aber meist lieber auf ihre flinken Finger und die noch flinkere Zunge.

Sprecher

Anwalt der Schwachen, Gewerkschaftsführer oder Anführer einer Rebellenarmee, das sind die Rollen, in denen der Sprecher zuhause ist. Ausgebildet von den gewieftesten Wortverdrehern der Cigány, kennt sich ein Sprecher besser in den Gesetzestexten des Reiches aus als mancher Richter. Er kennt die Lücken im System, hat die besten Kontakte und weiß immer, wo man was besorgen kann. In einem politischen oder gesellschaftlichen Abenteuer ist der Sprecher unerlässlich, aber auch in jeder anderen Runde ist der Sprecher variabel einsetzbar. In einem Moment versucht der Sprecher, in ein Haus einzudringen, und im nächsten baut er sich vor den Wachen auf und wird zur Respektsperson, die die Paragraphen zitiert, von denen die Gegenüber noch nie gehört haben. Bei der Recherche nach Beweisen oder der Befragung von Zeugen nutzt der Sprecher seine Kontakte und sein Sprachtalent. Der Sprecher ist charismatisch, überzeugend und hat eine Ausstrahlung, die die Massen bewegt und Meinungen in Umlauf bringt. Er ist ein Meister der Manipulation und ein Schlitzohr wie jeder andere Cigány auch.



Illusionist

Körper & Geist

- Meditation
- Selbstbeherrschung
- Konzentration

Gelehrtenwissen

- Sechster Sinn
- Etikette

Wissenschaft

- Zutaten
- Rauschmittel
- Feuerwerker
- Bauteile
- Mechanik
- Feinmechanik

Gesellschaftliche Fähigkeiten

- Schauspiel und Dichtung
- Geschichten und Legenden
- Menschenkenntnis
- Ablenken/Täuschen
- Überreden

Diebeskünste

- Geheimtüren
- Zaubertricks
- Fesseln/Entfesseln
- Verstecken

Cigány Magie

- Weiße Taube
- Hellsicht
- Verwandlung
- Aberglaube
- Verschwinden

Gauner

Kampf

- Kleinwaffen
- Schwerter
- Ausweichen
- Waffenloser Kampf
- Wurfaffen

Körper & Geist

- Sechster Sinn
- Akrobatik
- Klettern
- Rennen
- Gefahreninstinkt

Gesellschaftliche Fähigkeiten

- Tanzen
- Musizieren
- Geschichten und Legenden
- Menschenkenntnis
- Ablenken/Täuschen
- Verführen

Diebeskünste

- Schlösser
- Taschendiebstahl
- Falschspiel
- Schleichen
- Verstecken

Cigány Magie

- XXX
- Weiße Taube
- Verschwinden
- Glück im Spiel

Sprecher

Kampf

- Waffenloser Kampf
- Ausweichen

Körper & Geist

- Horchen
- Beobachten

Gelehrtenwissen

- Sechster Sinn
- Bücher Recherche
- Recht
- Etikette
- Politik
- Religion
- Sprachen

Gesellschaft

- Ablenken/Täuschen
- Menschenkenntnis
- Verführen
- Einschüchtern
- Überreden
- Provozieren
- Seelsorge

Diebeskünste

- Verstecken
- Schleichen
- Schlösser

Cigány Magie

- Hellsicht
- Verwandlung
- Aberglaube
- Glück im Spiel