



Wächter von Avarin

Seit tausend Jahren wachen magische Stelen über den Frieden Avarins – bis fremde Schatten auftauchen und neue Wächter gebraucht werden

Ein Daggerheart Kampagnenrahmen von Jörn Heimeshoff

Die Prämisse

Seit über einem Jahrtausend herrscht Frieden in der bekannten Welt – ein goldenes Zeitalter, geschützt durch das Netzwerk der „Wächter der Gemeinschaft“: uralte Stelen mit leuchtenden Kristallen, bewacht von Hütern in jeder Region.

Doch nun mehren sich beunruhigende Zeichen: Kreaturen, die längst nur noch Legenden waren, streifen wieder durch Wälder und Berge. Fremde Wesen erscheinen aus dem Nichts. Nebel legt sich über Orte, an denen die Stelen einst hell erstrahlten. Etwas stört das uralte Gleichgewicht.

Die Reise beginnt im Königreich Edorin, einem Land, in dem Menschen, Elfen, Zwerge und andere Völker seit Jahrhunderten in Frieden leben. Doch unter der Oberfläche gären Konflikte, und Gerüchte von Rissen zwischen den Welten verbreiten sich.

Euer erster Schritt führt ins kleine Dorf Moosfurt, wo der alte Zwergenhüter Gisbert Graupel über eine der Stelen wacht. Von hier aus öffnen sich die Straßen – zu lebendigen Städten wie Elessa und Lindarbor, durch den wilden Herzwald, über die Gipfel des Tirrawen-Gebirges und hinaus in unbekannte Lande.

Manche Gefahren treten offen zutage, andere verstecken sich in Geschichten, die man am Lagerfeuer der Daki-Karawanen hört...

Komplexität: ●

Stimmung und Atmosphäre

Hoffnungsvoll, geheimnisvoll, naturverbunden, klassisch-fantastisch

Zentrale Themen

- Vergessene Orte und uralte Ruinen erkunden
- Die Gemeinschaft beschützen
- Reisen durch eine Welt im Wandel
- Eine unsichtbare Invasion aufdecken und zurückschlagen

Inspirationen

- Breath of the Wild
- Dragon Age: Origins
- Prinzessin Mononoke
- Die Chroniken von Erdsee

Überblick

Wenn sich eure Gruppe entscheidet, diese Kampagne zu spielen, gib deinen Spielenden die folgenden Informationen vor der Charaktererschaffung.

Vor über tausend Jahren lag der Kontinent Avarin in Trümmern: Kriege verwüsteten die Reiche, monströse Horden zogen durch das Land, und Seuchen sowie Naturkatastrophen stürzten ganze Völker ins Elend. In dieser Zeit des Untergangs vereinten sich Magiewirkende aller Völker in einem großen Konklave – und erschufen das, was später als Netzwerk der Gemeinschaft bekannt wurde: ein weitreichendes Geflecht leuchtender Stelen, errichtet an Schlüsselorten des Kontinents, um die Welt zu schützen und zu stabilisieren.

Seitdem herrscht Frieden.

Das kleine Königreich **Edorin**, eingebettet am Fuße des Tirrawen-Gebirges im Zentrum Avarins, ist ein Sinnbild dieses langen Friedens. Bauern bestellen die Felder, Handwerker arbeiten in kleinen Gilden, Händler ziehen zwischen Dörfern und Städten umher, und die wenigen größeren Städte – allen voran die Hauptstadt **Elessa** – blühen in bescheidenem Wohlstand. Auch wandernde Daki-Karawanen gehören zum vertrauten Bild des Landes, bringen Handel, Geschichten und Musik – und manchmal auch leise Gerüchte – mit sich.

Die Bevölkerung ist bunt gemischt: Menschen, Elfen, Zwerge, Halblinge und andere Völker leben hier meist friedlich nebeneinander. Magie ist bekannt, doch wahre Magier werden fast ausschließlich an der **Akademie von Elessa** ausgebildet. Das Land ist in Baronien aufgeteilt, die von Adelshäusern im Auftrag der Krone verwaltet werden. Unter ihnen dienen Ritter, nicht selten aus

einfachen Verhältnissen, vereint durch Tapferkeit und Treue. Zwar ist Etorin nicht reich oder mächtig, doch es ist stabil – getragen von Tradition, Gemeinschaftssinn und dem Glauben an das schützende Netzwerk.

In Etorin kennt man drei Stelen des Netzwerks:

- eine in **Elessa**, unter der Obhut des angesehenen Wächterordens,
- eine tief im **Herzwald**, beschützt vom mystischen Grünen Zirkel,
- und eine am Rande des beschaulichen Dorfes **Moosfurt**, betreut vom alten Zwerg **Gisbert Graupel**, deren Existenz außerhalb der Region kaum noch bekannt ist.

Doch das Wissen um die Erschaffung und das Wirken dieser Stelen ist weitgehend verloren. Die Wächter kennen nur noch Rituale zur Pflege und Stabilisierung, doch niemand in Etorin weiß, wie man eine neue Stele erschaffen könnte. Die erste und älteste soll in der Ruine der Akademie von Kreton stehen, heute bewacht von einem kleinen Zirkel vergessener Magier – viele Wochenreise entfernt jenseits des Kaiserreichs.

Und auch wenn der Frieden anhält, mehren sich Zeichen des Wandels: Flüstern in verlassenen Ruinen, Nebel, der Wälder und Straßen verschlingt, unbekannte Kreaturen, die aus der Dunkelheit treten. Reisende bringen Geschichten von Orten, an denen das Licht der Stelen zu flackern begann.

Noch leuchten sie.

Doch wie lange noch?

Anmerkung der Chronisten:

Bei der Erstellung dieser Aufzeichnungen hat der Chronist gelegentlich einen seltsamen, körperlosen „Schreibgehilfen“ konsultiert – eine Art orakelndes Konstrukt, das schnell Formulierungen vorschlug und Skizzen entwarf. Seid jedoch versichert: Die Geschichten, Orte und Gesichter dieser Welt entstammen allein dem Geiste des Erzählers. Der Gehilfe half nur dabei, die Worte zu glätten und die Bilder auszumalen – er kennt die wahren Geheimnisse Avarins nicht... zumindest behauptet er das.

Hinweis:

Teile der Texte und einige der Illustrationen in diesem Kampagnenrahmen wurden mit Unterstützung von KI-Tools erstellt. Die Ideen, Konzepte und inhaltlichen Entscheidungen stammen jedoch von Jörn Heimeshoff; die KI diente ausschließlich als Hilfsmittel zur Formulierung, Übersetzung und Bildbearbeitung.



Gemeinschaften

In *Wächter von Avarin* ist jeder Charakter Teil einer Gemeinschaft – einer sozialen oder kulturellen Herkunft, die prägt, wie du die Welt siehst, was dir wichtig ist und worauf du stolz (oder auch wütend) bist. Diese Gemeinschaften spiegeln die Vielfalt Edorins wider: vom einfachen Hirten in den Bergen, über Gelehrte in den Städten, bis hin zu wandernden Daki oder stolzen Mitgliedern eines alten Ordens.

Deine Gemeinschaft muss nicht alles über deine Herkunft erzählen – aber sie bietet dir einen Ankerpunkt, um deine Vergangenheit zu gestalten, Beziehungen zu anderen Figuren zu knüpfen und dich tiefer in die Welt von Avarin einzubetten.

Jede Gemeinschafts-Beschreibung enthält Fragen, die dir helfen können, über deinen Hintergrund nachzudenken. Du musst nicht alle beantworten, aber nimm dir ein paar davon als Inspiration für deinen Charakter – sie machen ihn lebendiger und geben der Spielrunde mehr Futter für spannende Geschichten.

Auch wenn du aus Edorin stammst, bist du nicht an Klischees gebunden: Nicht jede Hochgeborene ist eingebildet, nicht jeder Gesetzlose ist ein Schurke. Was zählt, ist, was du aus deiner Herkunft machst – und wie du deinen Platz im großen Wandel dieser Welt findest.

Berggeborene

Berggeborene leben an den Hängen des Tirrawen-Gebirges im Norden Edorins. Sie züchten Ziegen und Schafe, gelten im Rest des Landes als stur und etwas grob, aber auch als zäh und überlebensfähig. Sie kennen die Berge wie kaum jemand sonst – und sind oft die Ersten, die es mit Monstern zu tun bekommen, die aus der Höhe hinabsteigen.

- Über welches Monster werden in deiner Gemeinschaft noch heute Geschichten erzählt – und wie hat man es einst besiegt? Oder hast du sogar selbst eines gesehen?
- Welche Vorurteile über die Flachländer gibt es in deiner Gemeinschaft?
- Was war der härteste Winter, an den du dich erinnerst – und wem hast du damals das Leben gerettet (oder verdankt du deinem)?

Gesetzlose

Die Gesetzlosen in Edorin leben außerhalb gesellschaftlicher Normen – manche freiwillig, andere aus Not oder Verzweiflung. In abgelegenen Wäldern und Schluchten haben sich Räuberbanden formiert, die Händler und Reisende überfallen. In Städten wie Elessa operieren kleine Diebesgilden aus den Schatten, oft gut organisiert, aber niemals so mächtig wie ihre Pendanten im Kaiserreich. Manche Gesetzlose arbeiten als Schmuggler und schleusen verbotene Waren über Landesgrenzen. Andere sind Ausgestoßene – ehemalige Adelige, enteignete Händler oder verstoßene Ritter, die keinen Platz mehr in der Ordnung der Gesellschaft fanden.

- (*Räuber*) Wann warst du das erste Mal bei einem Überfall auf einen Händler dabei? Welche Aufgabe hattest du – oder hast du es immer abgelehnt?
- (*Diebesgilde*) Du bist in den Schatten der Stadt aufgewachsen – wer waren deine ersten „Opfer“, als man dich zum Betteln oder Stehlen schickte?
- (*Ausgestoßene*) Was war der Moment, in dem du oder die deinen alles verloren haben – und wie habt ihr es geschafft, dennoch zu überleben?

- (Allgemein) Wurdest du schon einmal für etwas beschuldigt? Warst du schuldig – oder hast du einfach gelernt, wie man sich gut herausredet?

Hochgeborene

Die Hochgeborenen in Edorin sind eine kleine, einflussreiche Schicht. Neben der Königsfamilie in Elessa herrschen die Baronien über das Land, ergänzt durch einige alte Rittergeschlechter, in denen die Titel seit Generationen weitergegeben werden. Doch in einem Land ohne große Kriege oder Umwälzungen stellt sich für viele Adlige die Frage: Was kommt nach dem Titel? Besonders Zweit- und Drittgeborene stehen oft zwischen familiären Erwartungen und eigenen Zielen – ob als Heiratspfand, Beamter, Priesterin oder Anwärter im Wächterorden.

- Welches Wissen oder welche Fertigkeiten wurden dir in deiner Familie vermittelt, die anderen verwehrt bleiben?
- Wem wurdest du bereits in deiner Kindheit versprochen – und hast du diese Person je kennengelernt?
- Wirst du eines Tages dein Haus führen – oder liegt es allein an dir, einen eigenen Platz in der Welt zu finden?

Ordensgeborene

Ordensgeborene stammen aus Gemeinschaften, die sich um gemeinsame Werte, Prinzipien oder eine spirituelle Überzeugung formieren. In Edorin bedeutet das meist, Teil des Wächterordens oder des Grünen Zirkels zu sein – zwei sehr unterschiedliche, aber gleichermaßen wichtigen Organisationen, deren Mitglieder ihr Leben in den Dienst einer größeren Sache stellen: dem Schutz einer der Stelen des Netzwerks der Gemeinschaft.

Der **Wächterorden** ist strukturiert, diszipliniert und stark mit dem Hochadel verflochten. Zweit- oder Drittgeborene adeliger Familien suchen hier oft eine ehrenvolle Aufgabe, doch auch einfache Bürger können sich durch harte Arbeit und Loyalität hocharbeiten.

Der **Grüne Zirkel** dagegen ist eine lose, naturverbundene Schwesternschaft. Ihre Mitglieder stammen häufig aus naturnahen Völkern wie Elfen, Faun oder Feen, aber auch menschliche Frauen werden aufgenommen. Statt Rängen zählt hier Weisheit, Empathie

und Verbundenheit mit der Natur.

Egal welchem Orden man entstammt – das erste Mal vor der leuchtenden Stele zu stehen und zu begreifen, was sie für das Gleichgewicht der Welt bedeutet, hinterlässt bei allen eine tiefe Prägung.

- *(Allgemein)* Wie war es, als du die Stele zum ersten Mal gesehen hast? Und wie hat es dich verändert, als du erkannt hast, wie wichtig ihr Schutz wirklich ist?
- *(Wächterorden)* Welche Prüfung in deiner Knappzeit hat dich fast scheitern lassen – und wie hast du sie schließlich bestanden?
- *(Grüner Zirkel)* Welches Wesen des Waldes wurde zu deiner ersten Lehrmeisterin, und was hat es dich über den Rhythmus der Natur gelehrt??

Seegeborene

In Edorin gibt es keine Küsten – doch am Kristallsee, dem größten Gewässer des Landes, leben seit Jahrhunderten Menschen, Galapa und andere Völker in kleinen, abgelegenen Pfahldörfern, die tief in den Nebeln der Sümpfe verborgen liegen. Ihre Häuser ruhen auf hohen Stelzen über träge fließendem Wasser, verbunden durch Stege, Boote und uralte Pfade durchs Schilf. Wer von außen kommt, braucht einen kundigen Führer – sonst verschlucken ihn Moor und Nebel.

Für die Bewohner dieser Gemeinschaften ist der See weit mehr als nur Lebensgrundlage. Er ist geheimnisvoll, fast heilig – ein Wesen, das gibt und nimmt. Es heißt, dass im Nebel Stimmen flüstern, dass Orakel auf abgelegenen Inseln leben und dass unter der stillen Oberfläche etwas Altes ruht, das besser nicht gestört werden sollte. Die Seegeborenen leben im Einklang mit den Gezeiten des Wassers, mit Fischen, Kräutern und Legenden. Ihre Lieder sind melancholisch, ihre Bräuche eigensinnig – und wer sie belächelt, hat schnell ein leeres Netz und ein leckendes Boot.

- Was hat dir das Wasser genommen – und was hat es dir gegeben?
- Wer war die erste Person, die dir das Navigieren durch Nebel und Schilf beigebracht hat?
- Welche Legende wird in deinem Dorf über das Wesen erzählt, das tief im Kristallsee lebt – und glaubst du daran?

Tiefgeborene

Tiefgeborene leben in Bergbausiedlungen, die direkt an oder in den alten Minenschächten der Gebirge errichtet wurden. Viele dieser Schächte reichen tief in den Fels, und es ist keine Seltenheit, dass die Bergleute Tage unter der Erde verbringen, bevor sie wieder das Licht sehen. Der Alltag ist hart, das Leben entbehrensreich – doch der Zusammenhalt in den Gruben ist groß, denn unter Tage ist man aufeinander angewiesen.

Viele **Zwerge** und **Fungril** zählen zu den Tiefgeborenen, aber auch Menschen und andere Völker leben in diesen Gemeinschaften, oft seit Generationen. Obwohl ihre Arbeit von zentraler Bedeutung für das Königreich ist, begeben sie sich außerhalb der

Berge oft mit einem gewissen Misstrauen – zu fremd wirken ihre raue Art, ihre direkte Sprache und ihr Leben in Dunkelheit und Stein.

Gelegentlich stößt man beim Graben auch auf unterirdische Wesen – von kleinen, aggressiven Kreaturen bis hin zu ausgewachsenen Monstern, die sich durch den Fels wühlen. Der Umgang mit solchen Bedrohungen gehört für viele zur Ausbildung.

- Welche Aufgabe wurde dir bei deiner ersten Schicht in der Tiefe übertragen – und wie hast du dich dabei bewährt?
- Wie hat es sich angefühlt, nach langer Zeit in der Dunkelheit wieder das Licht des Tages zu sehen – und hat es dich verändert?
- Welche handwerkliche oder praktische Fähigkeit hast du in deiner Gemeinschaft gelernt, die dir heute noch nützt??

Wanderer

Wandergeborene stammen aus Gemeinschaften, die kein festes Zuhause haben – sie reisen über Land, ziehen mit Karawanen durch Dörfer und Städte oder folgen alten Routen quer durch das Königreich und darüber hinaus. In Edorin sind es vor allem die **Daki**, ein traditionsreiches, fahrendes Volk, das einst von den Katari abstammte, heute aber Angehörige vieler Völker in seinen Reihen hat. Die Daki leben in bunt bemalten Planwagen, errichten farbenfrohe Lager mit Zelten und Feuerstellen – und bringen mit ihren Geschichten, Liedern, Tänzen und Waren Leben in die Orte, die sie besuchen.

Sie gelten als faire Händler, geschickte Feilscher und leidenschaftliche Schausteller, denen kaum ein guter Tausch entgeht. Doch ihre Freiheit macht sie in den Augen mancher sesshafter Edoriner verdächtig – Misstrauen ist ein ständiger Begleiter, ebenso wie Gerüchte über Betrügereien oder dunkle Magie. Trotzdem sind die Daki stolz auf ihre Tradition, ihre Unabhängigkeit – und darauf, füreinander einzustehen. Doch nicht alle Wandergeborenen sind Daki: Manchmal entstehen auch kleinere, fahrende Gemeinschaften durch Not oder Schicksal – aus Flüchtlingen, Gläubigen oder Ausreißern, die das Leben auf der Straße zu ihrer Heimat gemacht haben.

- *(Daki)* Welches Angebot konntest du einfach nicht ablehnen – und in welche Schwierigkeiten hat es dich gebracht?
- *(Daki)* Was ist die wichtigste Regel in deiner Karawane – und was geschah, als jemand sie brach?
- *(Allgemein)* Was hast du auf einer deiner Reisen gesehen, das dein Weltbild für immer verändert hat?
- *(Allgemein)* Was hast du zurückgelassen, als du aufbrachst – und warum ist es dir bis heute nicht gelungen, dorthin zurückzukehren?

Wildgeborene

Wildgeborene stammen aus entlegenen, oft schwer zugänglichen Regionen, in denen die Zivilisation nur schwach oder gar nicht Fuß gefasst hat. In Edorin leben viele von ihnen tief im Herzwald – jenseits der Lichtung des Grünen Zirkels – in dichten, uralten Wäldern, wo kleine Stämme von Goblins, Simiah und anderen naturverbundenen Völkern ihre ganz eigene Lebensweise pflegen.

Diese Stämme folgen einem Mosaik aus lokalen Regeln, Riten und Überzeugungen. Während einige ihrer Bräuche fast schon weise wirken, erscheinen andere bizarr – etwa das Verbot, rote Früchte zu essen oder das Gebot, nur Tiere mit drei oder mehr Beinen im Dorf zu halten. Die Stämme leben in ständiger Konkurrenz zueinander, lösen Konflikte aber meist nicht mit Gewalt, sondern durch rituelle Wettkämpfe in Spurenlesen, Klettern oder Schnelligkeit.

Auch außerhalb dieser Stammeskulturen gibt es Wildgeborene: Einsiedler, Kinder kleiner Grenzsiedlungen, deren Leben eng mit der Natur verbunden ist – oft fernab höfischer Etikette und städtischer Ordnung.

- *(Allgemein)* Was hast du in deiner Kindheit über Städte gehört – und was davon hat sich als wahr oder falsch erwiesen, als du das erste Mal eine betreten hast?
- *(Stammeskind)* Welche verrückte Regel herrschte in deinem Stamm – und hast du sie befolgt oder heimlich gebrochen?
- *(Allgemein)* Welches Tier hat dir einmal das Leben gerettet – und hast du ihm je etwas versprochen?

Weitere Gemeinschaften in Edorin

In der Welt von Wächter von Avarin sind auch ganz alltägliche Ursprünge von Bedeutung. Wer nicht aus einer besonderen Tradition stammt, sondern in einem Dorf oder einer Stadt groß geworden ist, findet in den folgenden beiden Gemeinschaften einen passenden Anknüpfungspunkt.

Ob als Kind einfacher Bauern oder als Lehrling in einer Werkstatt – diese Gemeinschaften stehen für das gewöhnliche Leben im langen Frieden. Doch gerade aus dieser Normalität heraus können große Geschichten entstehen: Wenn jemand über das Vertraute hinauswächst, neue Wege geht und sich dem Wandel stellt, der über Avarin hereinbricht.

Landgeborene

Landgeborene stammen aus den zahllosen Dörfern und Weilern, die sich über Edorin verteilen – besonders entlang der fruchtbaren Ebenen im Osten und den sanften Hügeln südlich des Tirrawen-Gebirges. Sie machen den Großteil der Bevölkerung aus und sind das Rückgrat des Königreichs: unauffällig, bodenständig und zutiefst mit ihrer Heimat verbunden.

In den ländlichen Gemeinschaften zählt Zusammenhalt mehr als Titel oder Reichtum. Feste im Jahreslauf, alte Bräuche, mündlich überlieferte Geschichten und generationsübergreifendes Wissen prägen das Leben. Viele Landgeborene glauben an Herma, die Göttin der Natur, und vertrauen eher auf die Erfahrung der Ältesten als auf gelehrtes Wissen aus der Stadt.

Wissensgeborene

Wissensgeborene stammen aus einer Umgebung, in der Bildung, Forschung oder das Streben nach Wahrheit hochgehalten werden. In Edorin bedeutet das oft, an der Akademie von **Elessa** aufgewachsen oder dort ausgebildet worden zu sein – dem renommiertesten Ort für magische und weltliche Studien im ganzen Königreich.

Aber auch jenseits der Akademie gibt es Orte der Gelehrsamkeit: Rechtsgelehrte in den Städten, Alchemisten an den Höfen der Barone, Bibliothekare und Chronisten, deren Familien ihr Wissen seit Generationen weitergeben. Manche reisen durch das Land, um verlorenes Wissen zu finden oder ihre Dienste als Schreiber und Berater anzubieten.

Wissensgeborene handeln überlegt, neugierig und oft mit einem Hauch intellektuellem Stolz. Ihr Wissen kann ihnen Türen öffnen – oder sie zur Zielscheibe machen.

- Welches ist das wertvollste Schriftstück, das deine Gemeinschaft besitzt – und welches Wissen soll darin verborgen sein? Durftest du es je einsehen?
- Wer war dein prägendster Lehrmeister oder deine Lehrmeisterin – und was hast du ihr oder ihm bis heute nie verziehen?
- Wessen Wissen oder Texte hast du ohne Erlaubnis kopiert, verwendet oder vielleicht sogar gestohlen – und wurde es entdeckt?

Landgeborene sind Bäuerinnen, Viehzüchter, Mühlenknechte, Hebammen, Schäfer mit Kräuterwissen. Einige schlagen eine Laufbahn als Handwerker oder Dorfwache ein, andere träumen davon, einmal das Dorf zu verlassen – als Abenteurer, Heldin oder Forscher.

bodenständig, hilfsbereit, zäh, traditionsverbunden, fleißig, genügsam

- Welche Arbeit hast du als Kind gelernt – und was davon beherrschst du noch immer im Schlaf?
- Was ist das älteste Lied oder die wichtigste Geschichte deiner Gemeinschaft – und was bedeutet sie dir?
- Wer war die erste Person, die dir Mut gemacht hat, dein Dorf zu verlassen – oder dich gewarnt hat, es niemals zu tun?

Gemeinschaftsmerkmal

Bodenständigkeit: Du weißt, wie man anpackt, ohne großes Aufsehen. Landgeborene sind es gewohnt, mit dem zu arbeiten, was da ist, und sich auf die Gemeinschaft zu verlassen.

Einmal pro Rast darfst du **einen W20 als Hoffnungs-Würfel würfeln**, wenn du dich in einer Szene auf dein praktisches Wissen, deine Erfahrung im Umgang mit einfachen Menschen oder deinen Sinn für Kooperation verlässt.

Stadtgeborene

Stadtgeborene stammen aus Orten wie Elessa, Sommerhügel oder einer der kleineren Städte Edorins. Sie sind umgeben von gepflasterten Straßen, geschäftigen Märkten, dicht gedrängten Häuserzeilen und den Rufen der Händler. Wer in der Stadt aufwächst, lernt früh, sich in Menschenmengen zu bewegen, Gelegenheiten zu erkennen – und Risiken abzuwägen.

Städte sind ein Schmelztiegel: Hier leben Menschen, Halblinge, Elfen, Zwerge und viele andere Völker dicht beieinander. Neben reichen Bürgerhäusern gibt es verwinkelte Hinterhöfe, Lehrstätten, Gildenhäuser, Schankstuben und stille Ecken, in denen Wissen oder Gerüchte getauscht werden. Die städtische Ordnung wird von Stadträten, Stadtwachen und Zünften bestimmt – doch hinter den Fassaden brodelt es oft: Machtspiele, Armut, Träume und Geheimnisse liegen nah beieinander.

Ob als Lehrling in einer Gilde, Kind eines Schankwirtes oder Streuner auf den Straßen – Stadtgeborene haben gelernt, sich

durchzuschlagen, mit Worten zu fechten und den richtigen Moment abzupassen.

gewandt, wachsam, ehrgeizig, wendig, wortgewandt, anpassungsfähig

- Welche Gasse, Taverne oder Markthalle war dein zweites Zuhause – und warum hast du sie schließlich verlassen?
- Wem hast du einmal auf der Straße geholfen – und wie hat diese Begegnung dein Leben verändert?
- Welchen Traum oder Plan hast du einst verfolgt – und was ist daraus geworden?

Gemeinschaftsmerkmal

Am Puls der Stadt: Du bist mit dem Leben in Städten vertraut – mit ihren Geräuschen, Gerüchen, Abkürzungen, Verlockungen und Gefahren. Du kennst den Rhythmus der Stadt – und weißt, wie man sich darin bewegt.

Einmal pro Rast kannst du die Spielleitung bitten, dir einen **nützlichen Aspekt der städtischen Umgebung** zu nennen, den dein Charakter intuitiv erkennt:

z. B. eine ruhigere Seitenstraße abseits des Trubels, ein Gasthaus mit ehrlichem Essen und offenen Ohren, ein Händler mit einem seltenen Gut, eine übersehene Abkürzung durch ein Innenhof-Labyrinth oder ein Wächter, der zu erkennen gibt, dass er bestechlich ist.



Abstammung

In *Wächter von Avarin* stehen dir mit einer Ausnahme alle im Regelwerk verfügbaren Abstammungen offen. Jede von ihnen existiert irgendwo auf dem Kontinent – doch einige davon haben im Königreich Edorin eine ganz eigene Prägung, Geschichte oder Stellung innerhalb der Gesellschaft.

Die einzige Ausnahme bilden die *Infernis* – diese Abstammung ist in Avarin nicht verfügbar.

Im Folgenden findest du Hinweise dazu, wie bestimmte Abstammungen in Edorin typischerweise leben, wie sie von anderen wahrgenommen werden und welche kulturellen Besonderheiten sie vielleicht mitbringen. Du kannst dich an diesen Beschreibungen orientieren, musst dich aber nicht von ihnen einschränken lassen. Vielleicht bist ja gerade du die Ausnahme von der Regel?

Abstammung	Kurzbeschreibung
Clank	Mechanische Wesen aus dem Kaiserreich, zwischen Loyalität und Freiheit hin- und hergerissen.
Elfen	Hüter alten Wissens, oft zurückgezogen in klar umrissenen Gemeinschaften.
Faun	Lebensfrohe Gebirgsbewohner oder zurückgezogene Hüter des Herzwaldes.
Feen	Naturverbundene, seltene Wesen aus den verborgenen Dörfern des Herzwalds.
Firbolg	Bewahrer der Serinthaler Seidenwirtschaft, eng mit den Lyssariden verbunden.
Fungril	Seltene Bewohner der Tiefe, verbunden mit Pilzen und Sporenmagie.
Galapa	Mystische, wasseraffine Gemeinschaften rund um den Kristallsee.
Goblins	Urvolk Edorins, heute verstreut und oft unterschätzt, doch tief mit dem Land verbunden.
Halblinge	Friedliebende, gesellige Dorfbewohner und geschätzte Handwerker.
Infernis	In Edorin nicht spielbar und Teil eines verborgenen Geheimnisses.
Katari	Stolze Wanderer, die den Kern der fahrenden Daki-Karawanen bilden.
Menschen	Weit verbreitet und gesellschaftlich prägend, vom einfachen Landvolk bis zum Hochadel.
Orks	Ein Volk im Niedergang, dessen stolze Krieger heute vereinzelt als Söldner oder Bauern leben.
Ribbet	Amphibische Bewohner des Kristallsees und des geheimnisvollen Nebelmoors.
Riesen	Seltene Zugewanderte aus dem Norden, die sich in Edorin neue Leben aufbauen.
Simiah	Herzwaldstämme, die Stärke und Geschick in traditionellen Wettkämpfen messen.
Zwerge	Meister des Handwerks und Bergbaus, vor allem in den Tiefen des Tirrawen-Gebirges.

Menschen

Verbreitung & Stellung

Menschen sind die zahlreichste und am weitesten verbreitete Abstammung in Edorin. Sie leben in Dörfern, Städten und Burgen, arbeiten als Bauern, Händlerinnen, Handwerker oder Soldaten.

Viele Mitglieder des Hochadels sind menschlicher Herkunft, ebenso wie ein Großteil der königlichen Beamenschaft und der kirchlichen Würdenträger.

Man trifft sie in allen Regionen des Königreichs: als Landwirte in den Goldenen Hügeln, Holzfäller und Förster am Rand des Herzwalds, Fischer und Bootsbauer am Kristallsee oder Händlerfamilien in der Handelsstadt Serin.

Kulturelle Besonderheiten

Menschen gelten als anpassungsfähig, ehrgeizig und sozial gut vernetzt. Besonders in städtischen Regionen und im Umfeld der Kirche des Heiligen Lichts sind sie stark vertreten. Auch in den Reihen des Wächterordens finden sich viele Menschen – ob aus dem einfachen Volk oder als zweitgeborene Kinder des Adels. Ihre Lebensweise reicht von einfachen Bauernhöfen bis zu wohlhabenden Handelshäusern und den Residenzen verarmter Ritterfamilien.

Typische Rollen in Gemeinschaften

Menschen findet man in fast allen Gemeinschaften, doch sie sind besonders häufig bei:

- *Landgeborenen* (als Bauern, Viehzüchter, Hebammen oder Dorfwachen – das Rückgrat des Königreichs)
- *Stadtgeborenen* (als Handwerker, Händler, Beamte oder Künstler in den Städten Edorins)
- *Hochgeborenen* (Adelsfamilien)
- *Ordensgeborenen* (Wächterorden)
- *Bergeborenen* (als Bauern oder Hirten)
- Wissensgeborenen (Schreiberfamilien, Akademiker)

Fragen zur Herkunft

- Was unterscheidet dich von den anderen Menschen deiner Gemeinschaft – und worin ähnelst du ihnen mehr, als dir lieb ist?
- Wer war das Vorbild deiner Kindheit – und wie hat diese Person dein Bild von Pflicht, Ehre oder Erfolg geprägt?
- Welches Ereignis in deiner Heimat – sei es auf dem Land oder in der Stadt – hat dein Weltbild erschüttert oder verändert? Und wie hat es dich geprägt?

Elfen

Verbreitung & Stellung

Elfen sind in Edorin keine Seltenheit, doch sie leben meist zurückgezogen oder in klar abgegrenzten Gemeinschaften. Sie gelten als alt, weise und von einer tiefen inneren Ruhe geprägt. Einige Elfenfamilien haben sich seit Jahrhunderten im Königreich niedergelassen und sind fest in die gesellschaftliche Struktur integriert – etwa als Berater in adligen Häusern oder als Geistliche der Kirche des Heiligen Lichts.

Kulturelle Besonderheiten

Die lange Lebensspanne der Elfen verleiht ihnen ein besonderes Verhältnis zu Zeit und Tradition. Viele von ihnen bewahren altes Wissen und uralte Geschichten, doch nicht immer sind sie bereit, dieses offen zu teilen. Veränderungen begegnen sie oft mit Vorsicht, und ihre Standpunkte bleiben über Jahrzehnte oder gar Jahrhunderte hinweg unverändert.

Typische Rollen in Gemeinschaften

Elfen sind besonders häufig bei:

- *Wissensgeborenen* – als Lehrmeister, Archivare oder Bewahrer vergessener Künste
- *Hochgeborenen* – als Berater des Adels oder selbst als Adlige mit uralten Blutlinien
- *Ordensgeborenen* – insbesondere im Grünen Zirkel, wo ihre Naturverbundenheit und Geduld geschätzt wird
- *Wildgeborenen* – in abgelegenen Siedlungen oder wandernden Stämmen im Herzwald

Fragen zur Herkunft

- Welche Tradition deiner Familie oder deines Volkes hast du nie verstanden – und hast du sie befolgt oder in Frage gestellt?
- Welche Geschichte aus deiner Kindheit hat dich tief geprägt – und glaubst du, dass sie wahr ist?
- Du hast jemanden kennengelernt, der nicht alt wird, wie du – was hast du daraus über Freundschaft oder Verlust gelernt?
- Welche Rolle erwartet man von dir in deiner elfischen Gemeinschaft – und willst du dieser Erwartung gerecht werden?

Zwerge

Verbreitung & Stellung

Zwerge sind in Edorin vor allem in den Tiefen des Tirrawen-Gebirges zuhause. Viele von ihnen leben in den Minensiedlungen der Tiefgeborenen, wo sie seit Jahrhunderten Erz abbauen und wertvolle Mineralien fördern. Ihr Wissen um Gestein, Statik und unterirdische Strukturen ist unübertroffen. Einige Familien unterhalten seit Generationen Handelsbeziehungen in die Goldenen Hügel, wo ihre Metalle und Werkzeuge gegen Getreide, Wolle und Wein getauscht werden.

In Städten wie Elessa oder Serin trifft man sie seltener an – dort gelten sie als bodenständig, manchmal etwas kauzig, aber hoch respektiert, vor allem in den Gilden der Schmiede, Steinmetze und Baumeister.

Kulturelle Besonderheiten

Zwergische Kultur legt großen Wert auf Handwerk, Familie, Treue und Tradition. Viele Bräuche und Geschichten werden mündlich oder über meisterhaft gefertigte Gegenstände weitergegeben. Eide werden nicht leichtfertig geschworen – wer ein Versprechen bricht, verliert sein Ansehen und oft auch seinen Platz in der Gemeinschaft. Familien führen über Generationen hinweg detaillierte Aufzeichnungen ihrer Ahnen, häufig in Form kunstvoll gearbeiteter Tafeln oder Reliefs, die in Wohn- oder Versammlungshallen angebracht sind.

Typische Rollen in Gemeinschaften

- *Tiefgeborene* – Die häufigste Gemeinschaft für Zwerge. Hier sind sie Bergleute, Schmiede, Tunnelbauer oder Aufseher unter Tage.
- *Landgeborene* – In abgelegenen Dörfern nahe den Bergen leben einige Zwergenfamilien seit Generationen zurückgezogen. Sie sind geschickte Handwerker oder Braumeister mit tiefem Traditionsbewusstsein.
- *Wissensgeborene* – Einige Zwerge streben nach Perfektion in Mathematik, Ingenieurskunst oder Metallurgie und arbeiten oft für königliche Bauprojekte oder die großen Gilden.
- *Ordensgeborene* – Wenige, aber ehrwürdige Zwerge haben sich dem Wächterorden angeschlossen, wo sie für ihre Disziplin und ihre Wehrhaftigkeit geschätzt werden.

Fragen zur Herkunft

- Was war das erste Werkzeug, das du mit eigenen Händen gefertigt hast – und besitzt du es noch?
- Welchen Eid hast du geschworen – und warum fällt es dir schwer, ihn zu halten?
- Was ist das wertvollste Erbstück deiner Familie – und was geschieht, wenn es in falsche Hände gerät?
- Wem in deiner Familie bist du verpflichtet – und wie weit würdest du gehen, um dieser Pflicht gerecht zu werden?

Fungril

Verbreitung & Stellung

Fungril gehören zu den seltensten Abstammungen in Edorin. Die wenigen, die hier leben, stammen meist aus alten, unterirdischen Siedlungen tief im Tirrawen-Gebirge oder sind im Zuge von Handels- oder Forschungsreisen ins Königreich gekommen. In ländlichen Gegenden begegnet man ihnen oft mit vorsichtiger Zurückhaltung – nicht aus Feindseligkeit, sondern weil man nur wenig über sie weiß. In den Bergbausiedlungen der Tiefgeborenen hingegen kennt man sie als verlässliche, wenn auch zurückhaltende Mitbürger.

Kulturelle Besonderheiten

Fungril leben im engen Einklang mit Sporen, Pilzen und einer Form von symbiotischer Magie. Ihre Kultur betont Gemeinschaftsgeist, Geduld und das Hören auf das „Flüstern des Untergrunds“. Viele Fungril glauben an ein kollektives Bewusstsein ihrer Vorfahren, das in uralten Sporenfeldern fortbesteht. Für Außenstehende wirken Fungril oft ruhig, bedacht – manchmal auch ungewöhnlich langsam in ihrem Denken und Handeln. Sie meiden grelles Sonnenlicht und bevorzugen schattige, feuchte Orte, in denen ihre Sporenverbindungen gedeihen können.

Typische Rollen in Gemeinschaften

- *Tiefgeborene* - Die häufigste Gemeinschaftszugehörigkeit der Fungril in Edorin. Sie arbeiten als Heiler, Pilzzüchter oder Kartographen unterirdischer Höhlensysteme.
- *Wissensgeborene* - Einzelne Fungril haben die Akademie von Elessa besucht oder dort gelehrt – besonders in den Bereichen Naturkunde, Alchemie oder Mykologie.
- *Wildgeborene* - Sehr selten findet man Fungril, die in abgelegenen Winkeln des Herzwalds leben, in Höhlen oder in symbiotischen Pilzwäldern, die sie pflegen und bewahren.

Fragen zur Herkunft

- Was hat dich veranlasst, die Tiefen deiner Heimat zu verlassen – und was fehlt dir am meisten an ihr?
- Mit welcher Lebensform oder Pflanze fühlst du dich tief verbunden – und warum?
- Welche uralte Geschichte deiner Vorfahren wird in deiner Familie noch immer im Sporenkreis erzählt – und wie lautet deine Rolle darin?

Galapa

Verbreitung & Stellung

Galapa sind in Edorin eine Rarität – ihre wenigen Gemeinschaften leben fast ausschließlich in den Pfahldörfern rund um den Kristallsee. In anderen Teilen des Königreichs trifft man sie nur selten, und viele Edoriner wissen kaum mehr über sie, als dass sie „aus dem Nebel“ kommen. Diese Abgeschlossenheit hat den Galapa einen Hauch von Mystik verliehen – sie gelten als rätselhaft, schweigsam und unnahbar.

Kulturelle Besonderheiten

Galapa sind tief mit dem Wasser verbunden – nicht nur als Lebensgrundlage, sondern auch als spirituelle Quelle. Sie glauben, dass das Wasser Erinnerungen trägt und die Seelen der Verstorbenen in den Tiefen weiterfließen. Ihre Sprache ist reich an bildhaften Ausdrücken, die Strömungen, Nebel und Wetter widerspiegeln. Viele Galapa pflegen Rituale, um das Gleichgewicht zwischen See, Wetter und Gemeinschaft zu wahren, und sehen sich selbst als Hüter dieser Harmonie.

Typische Rollen in Gemeinschaften

- *Seegeborene* - Fast alle Galapa in Edorin stammen aus den nebelverhangenen Dörfern am Kristallsee. Sie sind Fischer, Orakeldeuter, Musiker oder stille Bewahrer alter Bräuche.
- *Ordensgeborene* - Einzelne Galapa haben sich dem Wächterorden angeschlossen – ihre Gelassenheit und tiefe Spiritualität macht sie zu respektierten Mitgliedern, auch wenn sie meist zurückhaltend bleiben.
- *Wissensgeborene* - In seltenen Fällen studieren Galapa alte Lieder oder Überlieferungen, die sonst niemand kennt – sie bewahren das gesungene Wissen ihrer Vorfahren..

Fragen zur Herkunft

- Was hat das Wasser dir gezeigt, als du das erste Mal allein hinausgepaddelt bist – und wie hat es dich verändert?
- Welches Lied oder Gebet wird in deiner Familie seit Generationen weitergegeben – und was weißt du wirklich über seinen Ursprung?
- Was geschah in deinem Dorf, als der Nebel wochenlang nicht wich – und was flüsterten die Alten darüber?

Halblinge

Verbreitung & Stellung

Halblinge sind in Edorin weit verbreitet, besonders im Osten des Landes, wo sie in kleinen, gepflegten Dörfern leben – umgeben von Feldern, Obstgärten und blühenden Hecken. Ihre Gemeinden gelten als friedlich, gastfreundlich und eng verbunden. Auch in den Städten sind Halblinge anzutreffen, meist als geschickte Handwerker, Köche, Krämer oder Schreiber. Sie sind ein fester, geschätzter Bestandteil der Gesellschaft, auch wenn manche ihre ruhige Art fälschlich für Weltfremdheit halten.

Kulturelle Besonderheiten

Halblinge sind gesellig und legen großen Wert auf gute Nachbarschaft. Ihr Leben folgt oft dem Rhythmus der Jahreszeiten – geprägt von Festen, gemeinsamen Mahlzeiten und Geschichten am Feuer. Die meisten Halblinge sind keine Abenteurer, doch wenn sie sich auf Reisen begeben, tun sie es aus Neugier, Loyalität oder dem Wunsch zu helfen.

Typische Rollen in Gemeinschaften

- *Landgeborene* - Die häufigste Gemeinschaft für Halblinge. Sie leben als Bauern, Bäcker, Hirten, Heiler oder Wirtsleute – stets eng verbunden mit Familie und Nachbarschaft.
- *Stadtgeborene* - In den Städten arbeiten Halblinge als Handwerker, Schreiber, Buchhändler oder Gewürzhändler. Viele betreiben kleine, aber feine Geschäfte mit großer Liebe zum Detail.
- *Wissensgeborene* - Manche Halblinge widmen sich der Geschichte, Ahnenforschung oder Botanik – und bringen ihre Geduld und Genauigkeit in die Welt der Gelehrten ein.

Fragen zur Herkunft

- Was ist deine liebste Kindheitserinnerung an ein Dorffest oder ein Familienritual – und warum ist sie dir so wichtig geblieben?
- Wofür ist deine Familie in deiner Heimat bekannt – und wie gehst du mit diesem Ruf um?
- Welche Geschichte hat dir deine Großmutter (oder ein anderer Verwandter) so oft erzählt, dass sie Teil deiner eigenen geworden ist?

Feen

Verbreitung & Stellung

Feen sind in Edorin äußerst selten – doch tief im Herzwald, verborgen zwischen Nebeln, Lichtungen und uralten Bäumen, liegen kleine Feendörfer. Dort leben sie meist zurückgezogen in enger Verbindung mit der Natur. Viele wirken auf den ersten Blick menschenähnlich, doch ihre Ausstrahlung, ihre Bewegungen und kleine Eigenheiten verraten ihre Andersartigkeit. Die meisten pflegen Kontakte zum Grünen Zirkel oder sind selbst Teil der Schwesternschaft.

Kulturelle Besonderheiten

Feen leben im Einklang mit den Rhythmen der Natur, folgen oft ihrer Intuition und schätzen Schönheit, Leichtigkeit und Freiheit. Ihre Welt ist durchwoben von Ritualen, Symbolen und kleinen Wundern. Große Städte meiden sie, da sie diese als laut, eng und geistlos empfinden. Feen sind neugierig, aber scheu – und neigen dazu, sich eher in Gesten, Farben oder Liedern auszudrücken als in klaren Worten.

Typische Rollen in Gemeinschaften

- *Wildgeborene* - Feen aus abgelegenen Dörfern im Herzwald, verbunden mit dem Wald, seinen Geistern und alten Pfaden.
- *Ordensgeborene* - Als Mitglieder des Grünen Zirkels bringen sie Intuition und Naturverbundenheit in die Pflege der Stele ein.
- *Wissensgeborene* - Manche Feen bewahren verlorenes Wissen über Natur und Magie in Liedern und Geschichten.

Fragen zur Herkunft

- Was ist das schönste Naturphänomen, das du je erlebt hast – und warum hat es dich für immer verändert?
- Welche Eigenart oder Fähigkeit macht dich selbst unter Feen besonders? Und wie gehst du mit diesem „Anderssein“ um?
- Welche Erinnerung an dein Dorf im Herzwald trägst du immer bei dir – als Trost, Mahnung oder Geheimnis?

Faun

Verbreitung & Stellung

Faun leben in Edorin sowohl in den Bergen als auch tief im Herzwald – doch die beiden Gruppen unterscheiden sich deutlich.

In den Bergen gibt es ganze Dörfer, die fast ausschließlich von Faun bewohnt werden. Diese Gebirgsfaun sind kleinwüchsig, nur wenig größer als Zwerge, und für ihre Lebensfreude bekannt. Ihr meckerndes Lachen hallt durch die Täler, sie sind gesellig, trinkfest und gelten als hervorragende Musiker.

Ganz anders die Herzwaldfaun: groß, schlank und mit langen, gebogenen Hörnern versehen, leben sie zurückgezogen in kleinen Gruppen oder als Teil wilder Stämme – jedoch nie als dominierende Kraft. Sie wirken auf viele fremd und scheu, doch wer ihr Vertrauen gewinnt, lernt ihre tiefe Naturverbundenheit und Weisheit zu schätzen.

Kulturelle Besonderheiten

Alle Faun fühlen sich stark mit dem Land und seinen Rhythmen verbunden. Musik, Tanz und handwerkliche Traditionen wie Holzschnitzerei oder Kräuterkunde prägen ihren Alltag. Gebirgsfaun feiern ausgelassen mit selbstgebranntem Schnaps und Saiteninstrumenten, während Herzwaldfaun ihre Rituale und Geschichten in kunstvollen Flötenmelodien und stillen Nächten zelebrieren.

Typische Rollen in Gemeinschaften

- *Berggeborene* - Hirten, Kräutersammler, Musiker oder Bogenbauer – geschätzt für ihr handwerkliches Geschick und ihren Humor.
- *Wildgeborene* - Zurückgezogen lebende Herzwaldfaun, oft in der Nähe des Grünen Zirkels, als weise Berater oder naturverbundene Stammesmitglieder.
- *Ordensgeborene* - Vor allem Herzwaldfaun, die im Grünen Zirkel als Heiler, Spurenleser oder Naturpriester wirken.

Fragen zur Herkunft

- Wie unterscheidet sich deine Art zu leben oder zu feiern von anderen Faun – und warum hast du dich trotzdem nie fremd gefühlt?
- Was war der erste Moment, in dem du das Land selbst „sprechen“ hörtest – sei es durch Musik, Wind, Wasser oder Stille?
- Welches Tier begleitet dich seit deiner Kindheit – und welche Bedeutung hat es für dich oder deine Gemeinschaft?

Firbolg

Verbreitung & Stellung

Firbolg sind in Edorin eine eher seltene Abstammung, doch ihre Präsenz ist besonders im Serinthal deutlich spürbar. Dort leben einige der ältesten und einflussreichsten Familien des Landes, bekannt für ihre jahrhundertealte Tradition der Zucht und Pflege der Lyssariden – seltener Seidenspinner, deren farbenprächtige Fäden zu den wertvollsten Handelsgütern des Königreichs zählen.

Neben den Serinthalern gibt es auch kleine Firbolg-Gemeinschaften in anderen Regionen: vereinzelt als Schäfer und Obstbauern in den Goldenen Hügeln, oder als stille Waldhüter im Herzwald. Doch die meisten Edoriner denken bei „Firbolg“ unweigerlich an die kunstvollen Seidenstoffe aus Serin und die prunkvollen Gildenhäuser, die sie in die ganze bekannte Welt exportieren.

Kulturelle Besonderheiten

Firbolg legen großen Wert auf Familie, Tradition und das Bewahren alter Geheimnisse. In Serinthal ist jede Familie eng mit einer bestimmten Lyssariden-Linie verbunden, deren Spinnen nur eine ganz bestimmte Farbpalette weben. Die Kreuzung zweier Linien, um eine neue Farbe zu erschaffen, gilt als seltenes und prestigeträchtiges Ereignis – manchmal der Beginn einer neuen Familie.

Das Wissen um die Pflege der Lyssariden wird eifersüchtig gehütet und nur an ausgewählte Familienmitglieder weitergegeben. Fremde werden freundlich, aber mit Vorsicht behandelt – vor allem, wenn sie zu viele Fragen stellen.

Abseits von Serinthal führen Firbolg oft ein ruhigeres, naturverbundenes Leben und gelten als kluge Vermittler zwischen Menschen und Natur.

Typische Rollen in Gemeinschaften

- *Hochgeborene* - Besonders in Serinthal, wo die Gilden der Seidenspinner oft mehr Macht haben als mancher Adliger.
- *Landgeborene* - Firbolg in den Goldenen Hügeln als Bauern, Schäfer oder Winzer, oft mit einem guten Ruf als Heiler oder Kräuterkenner.
- *Wildgeborene* - Einzelgänger oder kleine Gruppen im Herzwald, die als Waldläufer, Naturpriester oder Schutzgeister abgelegener Gebiete leben.

Fragen zur Herkunft

- Welche Tradition deiner Familie bestimmst du über alles – und welche würdest du am liebsten verändern?
- Welche Bedeutung hat die Farbe deiner Familien-Seide – und was geschieht, wenn sie eines Tages verloren geht?
- Welches Geheimnis über die Lyssariden wurde dir anvertraut – und wem würdest du es niemals verraten?

Clanks

Verbreitung & Stellung

Clanks sind in Edorin eine Seltenheit, doch ihre Geschichte ist weithin bekannt. Ursprünglich wurden sie im mächtigen Kaiserreich erschaffen, das im Süden und Westen an Edorin grenzt. Dort dienten sie einst als willenlose Diener oder Soldaten – aus Metall, Holz, Keramik und Magie gefertigt, zum Gehorsam programmiert.

Vor einigen Jahrzehnten entwickelten einige von ihnen ein eigenes Bewusstsein und rebellierten. Viele flohen über die Grenzen, auf der Suche nach Freiheit und einer eigenen Identität. Edorin erklärte sich bereit, einen Teil dieser Flüchtlinge aufzunehmen – ein Entschluss, der beinahe zu einem offenen Krieg mit dem Kaiserreich geführt hätte. Nur das Netzwerk der Gemeinschaft verhinderte damals größeres Blutvergießen.

Im Kaiserreich gibt es jedoch noch immer unzählige „willenlose“ Clank-Sklaven, und jeder freie Clank, der die Grenze überschreitet, weiß, dass er Gefahr läuft, wieder eingefangen und in den alten Zustand zurückversetzt zu werden. Heute leben Clanks in einzelnen Werkstätten, kleinen Stadtvierteln oder verstreut in ländlichen Gegenden. Manche sind geschätzte Handwerker, andere arbeiten als Wächter oder Abenteurer. Trotzdem schlägt ihnen oft Misstrauen entgegen – für viele sind sie noch immer fremdartige Konstrukte, deren „Seele“ man nicht versteht..

Kulturelle Besonderheiten

Clanks müssen nicht essen, schlafen oder altern, und sie fühlen keinen Schmerz wie organische Wesen. Trotzdem entwickeln viele persönliche Eigenheiten, Routinen und sogar Humor. Viele sammeln Dinge aus Metall, Holz oder Stein, die sie an ihre Herkunft erinnern. Einige verehren die Werkzeuge oder Bauteile, aus denen sie einst gefertigt wurden. Untereinander pflegen Clanks oft eine leise, wortkarge Art der Kommunikation – ein Nicken, ein kurzer Blick oder ein leises Klirren sagt mehr als lange Sätze.

Das Bedürfnis nach Selbstbestimmung prägt fast alle Clanks in Edorin: Sie wollen nicht mehr „gebaut“, sondern als Personen mit Rechten und eigenem Willen anerkannt werden.

Typische Rollen in Gemeinschaften

- *Stadtgeborene* - Als Schmiede, Uhrmacher, Metallhandwerker oder Wächter in Städten, wo ihre Präzision und Ausdauer geschätzt werden.
- *Ordensgeborene* - Einige Clanks haben sich dem Wächterorden angeschlossen – oft in der Hoffnung, durch ihre Dienste Anerkennung zu finden.
- *Hochgeborene* - Selten, doch einzelne Clanks sind in den Dienst mächtiger Adelfamilien oder Gilden getreten, wo sie als treue Verwalter oder unbestechliche Aufseher dienen.

Fragen zur Herkunft

- Wer hat dich gebaut – und hast du jemals versucht, mehr über diese Person oder Gruppe herauszufinden?
- Welches Ereignis hat dich davon überzeugt, dass du mehr bist als nur eine Maschine?
- Gibt es eine Aufgabe oder ein „Programm“ aus deiner Erschaffung, das dich noch heute beeinflusst – und wie gehst du damit um?

Ribbet

Verbreitung & Stellung

Ribbet sind in Edorin eine kleine, aber markante Gemeinschaft, deren Leben untrennbar mit dem Wasser verbunden ist. Die meisten leben in den Pfahldörfern am Kristallsee, wo ihre bunt gefärbten Häute zwischen Nebelschwaden und Schilfgürteln ebenso vertraut sind wie das Klatschen der Ruder auf den Wasserwegen. Kleinere Gruppen finden sich tief im Nebelmoor von Myr, wo sie abseits der großen Siedlungen ein eigenständiges, oft abgeschottetes Leben führen.

In den Städten Edorins begegnet man ihnen selten – und wenn, dann meist als reisende Händler, Musiker oder Boten, die sich ebenso zu Land wie zu Wasser bewegen. Ihre Fremdheit weckt Neugier, manchmal auch Misstrauen, doch in den Regionen, in denen sie leben, gelten Ribbet als unverzichtbarer Teil der Gemeinschaft.

Kulturelle Besonderheiten

Wasser ist für Ribbet nicht nur Heimat, sondern Teil ihrer Identität. Ihre Geschichten sind oft in Lieder oder Balladen eingebettet, deren Rhythmus an das Plätschern von Wellen erinnert. Viele halten an Ritualen fest, die den Fluss der Jahreszeiten oder besondere Naturereignisse ehren. Am Kristallsee widmen sie sich vor allem der Fischerei, der Sammlung seltener Wasserpflanzen und dem Bau wendiger Boote.

Die Ribbet des Nebelmoors hingegen leben verstreuter und sind Meister darin, verborgene Pfade und Wasserwege zu nutzen – sei es zum Handel, zur Jagd oder, wie manche flüstern, zum Schmuggel. Dort, wo Nebel und trübes Wasser jede Orientierung erschweren, verlassen sich die Ribbet auf ein fast instinktives Gespür für Strömungen und sichere Wege.

Typische Rollen in Gemeinschaften

- *Seegeborene* - Am Kristallsee sind Ribbet Fischer, Bootsleute, Barden und Bewahrer alter Sagen.
- *Wildgeborene* - Im Nebelmoor leben sie in kleinen Familiengruppen, sammeln Heilpflanzen, führen Handel im Verborgenen oder dienen als ortskundige Führer.
- *Gesetzlose* - Einige Ribbet gehören zu den Schmugglern des Nebelmoors, die Waren und Informationen unbemerkt an den Behörden vorbeischleusen.

Fragen zur Herkunft

- Welches Lied oder Ritual aus deiner Kindheit verbindest du mit dem Klang von Wasser – und wer hat es dir beigebracht?
- Wem oder was bist du in den Nebeln einmal begegnet, das dich noch heute verfolgt – oder beschützt?
- Welche Farbe hat deine Haut – und welche Geschichte erzählt sie über deine Herkunft oder Familie?

Drakona

Verbreitung & Stellung

Drakona sind in Edorin vergleichsweise selten, aber in bestimmten Regionen – vor allem in und um Serin – prägend. Ihre Herkunft aus dem mächtigen Kaiserreich an der südwestlichen Grenze des Königreiches macht sie zu einer politisch sensiblen Abstammung: In Serin genießen sie Ansehen als einflussreiche Händler, Diplomaten oder wohlhabende Exilanten, während sie in anderen Landesteilen oft mit Misstrauen betrachtet werden.

Die meisten Drakona in Edorin lassen sich grob in drei Gruppen einteilen:

- *Loyalisten* – eng mit dem Kaiserreich verbunden, oft in offizieller Funktion wie Diplomatie oder Handel tätig.
- *Exilanten* – Familien, die in Ungnade gefallen oder verbannt wurden, oft seit Generationen in Edorin ansässig und heute tief verwurzelt.
- *Außenseiter* – Träger seltener oder „unerwünschter“ Elementarer Kräfte, die im Kaiserreich verfolgt werden und in Edorin Schutz suchen.

Kulturelle Besonderheiten

Drakona sind stolz auf ihre Abstammung und ihre elementare Prägung. Die Zugehörigkeit zu einem Element ist meist an der Schuppenfarbe erkennbar: Feuer (Rot), Wasser (Blau), Erde (Grün), Holz (Braun) und Metall (Gold, Silber oder andere metallische Töne). Loyalisten betonen ihre Herkunft und pflegen kaiserliche Etikette, Exilanten neigen zu einem selbstbewussten, manchmal eigensinnigen Pragmatismus, während Außenseiter oft vorsichtig und zurückhaltend auftreten.

Die politische Rolle der Drakona ist ein Drahtseilakt: Manche einflussreichen Drakona versuchen, Edorin zu stärken – nicht aus reiner Loyalität, sondern um den Einfluss des Kaiserreichs zu schwächen. Königin Valeria ist sich dieser Ambivalenz bewusst und wägt sorgfältig ab, wem sie vertraut.

Typische Rollen in Gemeinschaften

- *Hochgeborene* – Besonders unter den Loyalisten und Exilanten finden sich Adelige oder Adelsberater, in Serin oft mit stärkerer Machtbasis als mancher Edoriner Baron.
- *Stadtgeborene* – Händler, Diplomaten, Gildenmeister oder Spionagekontakte, vor allem in Grenzstädten wie Serin.

- *Gesetzlose* – Außenseiter-Drakona, die in Schmugglerbanden, Grenzbanden oder verdeckten Netzwerken tätig sind, um unter dem Radar des Kaiserreichs zu bleiben.

Fragen zur Herkunft

- Welchem Element entstammst du – und wie prägt es dein Aussehen, deinen Charakter und deinen Ruf?
- Bist du dem Kaiserreich treu, Edorin, oder nur dir selbst – und wem traust du in diesem Spiel der Mächte?
- Wie wirst du in deiner Heimatregion Edorins gesehen – als Gast, Verbannter oder stiller Beobachter?

„Man sagt, das Kaiserreich wird seit Jahrhunderten von den Drachengeborenen regiert – den Drakona. Der Kaiser selbst soll ein Nachfahre der ersten Dynastie sein, und viele seiner Verwandten halten die großen Adelstitel. Dort unten soll Blutlinie alles bedeuten: Ob Feuer, Wasser, Holz, Metall oder Erde – die Farbe deiner Schuppen entscheidet, wie man dich behandelt.“

Manche Edoriner glauben, im Kaiserreich seien die Drakona unantastbar. Andere erzählen, dass hinter den Mauern der Paläste ein ständiger Machtkampf tobt, bei dem ein falsches Wort den Kopf kosten kann. Und dann gibt es die düsteren Gerüchte über Drakona, die in glänzenden Rüstungen kämpfen – willenslose Diener der Dynastie, geschaffen aus Blut und Magie.

Ich weiß nicht, wie viel davon wahr ist ... aber ich weiß, dass jeder Drakona, der über unsere Grenze kommt, einen langen Schatten wirft – und viele Freunde wie Feinde hat, noch bevor er das erste Wort sagt.“

Katari

Verbreitung & Stellung

In Edorin sind Katari selten – fast ausschließlich findet man sie in den fahrenden Karawanen der Daki. Diese bunt gemischten Gemeinschaften bestehen heute aus Angehörigen vieler Völker, doch die Katari bilden noch immer ihren Kern. Sie sind stolze Hüter alter Bräuche und gelten als Träger der ursprünglichen Daki-Identität. Katari aus anderen Gemeinschaften gibt es zwar – etwa als Hochgeborene, Gesetzlose oder Wildgeborene –, doch sie sind seltene Ausnahmen. Für die meisten sesshaften Edoriner sind Katari etwas Exotisches, Fremdes – und Anlass zu ebenso viel Neugier wie Misstrauen.

Kulturelle Besonderheiten

Katari in Edorin bewahren alte Lieder, Tänze und Erzählungen, die bis zu den Ursprüngen ihrer Abstammung zurückreichen. Viele von ihnen sehen sich als Geschichtsbewahrer – nicht in Büchern, sondern in mündlicher Tradition, Musik und Kunst. Ihre Beweglichkeit und scharfen Sinne machen sie zu talentierten Akrobaten, Jägern, Spähern oder Taschenspielern. Die Karawanen dienen nicht nur dem Handel, sondern auch dem Austausch von Neuigkeiten – Katari haben oft Verwandte oder Freunde in fernen Ländern und sind erstaunlich gut über Ereignisse jenseits der Grenzen Edorins informiert.

Typische Rollen in Gemeinschaften

- *Wandergeborene* - Fast alle Katari in Edorin gehören zu den Daki-Karawanen. Sie sind Händler, Musiker, Geschichtenerzähler, Akrobaten oder Kundschafter – stets unterwegs auf alten Routen durch das Königreich.

Fragen zur Herkunft

- Welches alte Katari-Ritual bewahrst du, obwohl viele deiner Daki-Gefährten es längst vergessen haben?
- Wann hast du zum ersten Mal gespürt, dass die Karawane nicht nur dein Zuhause, sondern auch deine Verantwortung ist?
- Welcher Ort in Edorin fühlt sich für dich wie ein zweites Zuhause an – und warum?

Goblins

Verbreitung & Stellung

Goblins gelten in Edorin als uraltes Volk – viele Geschichten und Legenden deuten darauf hin, dass sie die ersten Bewohner dieser Lande waren, lange bevor Menschen, Zwerge oder Elfen hier Fuß fassten. In jenen fernen Tagen sollen sie eigene Städte, Handelsrouten und eine reiche Kultur besessen haben. Heute ist dieses Wissen fast gänzlich in Vergessenheit geraten, und nur vereinzelte Ruinen, Steinkreise oder Felsgravuren erinnern an ihre einstige Größe.

In der Gegenwart leben Goblins oft am Rand der großen Siedlungen oder in entlegenen Gebieten wie dem Nebelmoor oder den tiefen

Tälern des Herzwalds. Man trifft sie aber auch in Städten, auf Märkten oder in reisenden Gruppen wie den Daki. Sie sind kein seltener Anblick, doch kaum jemand denkt noch daran, dass sie einst Herrscher ihrer eigenen Reiche waren.

Kulturelle Besonderheiten

Goblins sind eng mit dem Land und seinen Zyklen verbunden. Sie achten auf Zeichen in Wind, Wasser und Boden, die anderen verborgen bleiben. Ihre Kultur ist stark mündlich geprägt: Geschichten, Lieder und Sprichwörter dienen nicht nur der Unterhaltung, sondern bewahren altes Wissen über Heilpflanzen, alte Wege oder verborgene Gefahren. Goblins sind bekannt für ihre Lebensfreude, ihre Neugier und ihren Einfallsreichtum. Sie sehen den Wandel der Welt als etwas Natürliches – und passen sich an, statt in Nostalgie zu verharren.

Handwerklich sind sie Meister im Bearbeiten von Naturmaterialien. Ihre Werkzeuge, Kleidung und Schmuckstücke sind oft kunstvoll und funktional zugleich. Goblins finden für jedes Problem eine pragmatische Lösung – auch wenn diese manchmal unkonventionell wirkt.

Typische Rollen in Gemeinschaften

- *Wildgeborene* - Goblins, die im Herzwald, Mooren oder abgelegenen Hügeln leben. Sie sind Jäger, Fallensteller, Kräuterkundige oder Geschichtenerzähler.
- *Gesetzlose* - Einzelne Goblins schließen sich Schmugglern, Räuberbanden oder frei lebenden Gruppen im Nebelmoor an – nicht aus Bosheit, sondern weil sie ihre Freiheit über alles stellen.
- *Wanderer* - Goblins, die mit den Daki oder anderen Karawanen reisen. Sie sind Händler, Musiker oder Boten zwischen abgelegenen Orten.

Fragen zur Herkunft

- Welche Geschichte aus der alten Zeit hat man dir immer wieder erzählt – und glaubst du, dass sie wahr ist?
- Welche Fertigkeit oder welches Wissen besitzt du, das ohne die Lehren deiner Familie längst verloren wäre?
- Wie gehst du damit um, dass andere deine Kultur unterschätzen oder gar vergessen haben? Test

Riesen

Verbreitung & Stellung

Riesen sind in Edorin selten – ihre eigentlichen Heimatgebiete liegen weit im Norden, jenseits der Grenzen des Königreichs, in den höchsten Gipfeln des Tirrawen-Gebirges oder sogar noch dahinter. Die wenigen Riesen, die in Edorin leben, wurden nur selten hier geboren. Meist haben sie ihre Heimat verlassen, um als Handwerker, Feldarbeiter, Soldaten oder Söldner ihren Lebensunterhalt zu verdienen. Manche Geschichten erzählen auch von einzelnen Riesen, die sich Räuberbanden angeschlossen haben.

Ein Riese in einer edorinischen Stadt oder einem Dorf erregt zunächst Aufsehen – doch Vorurteile sind selten. Die meisten Edoriner gewöhnen sich schnell an die Präsenz dieser beeindruckenden Gestalten, besonders wenn sie sich als hilfsbereite Nachbarn oder verlässliche Kameraden erweisen.

Kulturelle Besonderheiten

Viele Riesen in Edorin bewahren Bruchstücke der Traditionen ihrer Heimatclans – sei es in Form von Liedern, Schmuckstücken oder handwerklichen Techniken. Gleichzeitig nehmen sie oft Elemente der lokalen Kultur an, um sich leichter zu integrieren. In den Grenzregionen des Nordens gelten Riesen wegen ihrer Stärke und Ausdauer als gefragte Bau- oder Schutzkräfte, während sie in den südlicheren Regionen eher als exotische und seltene Gäste wahrgenommen werden.

Typische Rollen in Gemeinschaften

- *Berggeborene* – Riesen, die in den nördlichen Grenzregionen leben, finden oft Arbeit in Steinbrüchen, beim Festungsbau oder als Führer durch das Gebirge.
- *Gesetzlose* – Manche Riesen schlagen sich als Söldner, Leibwächter oder Teil von Räuberbanden durchs Leben.
- *Wanderer* – Seltene Einzelgänger, die ihre Heimat verlassen haben und nun ohne feste Bindung durchs Land ziehen.

Fragen zur Herkunft

- Warum hast du deine Heimat im hohen Norden verlassen – und was hast du dort zurückgelassen?
- Welche Tradition deines Clans hältst du am Leben, auch wenn du weit weg von ihm bist?
- Wem hast du in Edorin deine Stärke geliehen – und warum?

Orks

Verbreitung & Stellung

Einst waren die Orks eine gefürchtete Macht – wilde, nomadische Horden, die in dutzenden Stämmen über den Kontinent zogen, Länder verheerten und dann weiterzogen. Diese Zeit endete mit der Errichtung des Netzwerks der Gemeinschaft: Die magischen Grenzen machten es den Stämmen unmöglich, ihre alten Wander- und Beutezüge fortzusetzen. Von einstigen zwei oder drei Dutzend

mächtigen Horden sind heute nur noch wenige Stämme übrig, und ihre Zahl sinkt stetig.

Viele Orks weigern sich, ihr kriegerisches Erbe aufzugeben, und sehen den erzwungenen Frieden als Demütigung. Sie halten an der alten Lebensweise fest, so gut es geht – als Söldner, Leibwächter oder Arenakämpfer. Nur wenige haben sich dauerhaft in die Gesellschaft eingegliedert, und diese werden von vielen Stammesbrüdern als Verräter betrachtet.

In Edorin gibt es keinen eigenen Orkstamm. Die meisten hier lebenden Orks stammen aus dem östlichen Nachbarkönigreich, wo einer der letzten großen Stämme beheimatet ist. Einige haben sich als Söldner, Leibwächter oder Kämpfer einen Namen gemacht und werden für ihre Kampfkraft respektiert, wenn auch mit Vorsicht betrachtet. Ein Mitglied der königlichen Familie Edorins bemüht sich aktiv, fähige Orks in den Dienst der Krone zu holen – eine Politik, die sowohl Anerkennung als auch Argwohn erntet.

Neben den Kriegern leben in den Goldenen Hügeln wenige Orkfamilien, die sich vor Generationen vom Stamm lossagten, um als Bauern sesshaft zu werden. Diese „Aussteiger“ gelten im Osten als Verräter, und nicht wenige Orks betrachten sie mit offenem Spott.

Kulturelle Besonderheiten

Orks sind stolz auf ihre kriegerische Herkunft, auch wenn die Zeiten der großen Horden vorüber sind. Ihre Kultur legt Wert auf Stärke, Loyalität und Ehre im Kampf. Viele sehen körperliche Auseinandersetzungen nicht als Streit, sondern als natürlichen Ausdruck ihrer Persönlichkeit. Jene, die nicht als Krieger arbeiten, bewahren oft dennoch Waffen und Rüstungen, um ihre Wurzeln nicht zu vergessen.

Typische Rollen in Gemeinschaften

- *Gesetzlose* - Söldner, Arena-Kämpfer oder Leibwächter, die ihr Können meistbietend anbieten.
- *Landgeborene* - Sesshafte Orkfamilien in den Goldenen Hügeln, die als Bauern oder Handwerker arbeiten.
- *Wanderer* - Einzelne Orks, die ohne festen Wohnsitz durch Edorin ziehen, oft auf der Suche nach Arbeit, Abenteuern oder einer neuen Gemeinschaft.

Fragen zur Herkunft

- Welche Schlacht oder welcher Kampf hat dich berühmt – oder berüchtigt – gemacht?
- Was denkst du über die Orks, die sich in Edorin niedergelassen haben, und warum?
- Wem oder was gilt deine unerschütterliche Loyalität – und wie weit würdest du gehen, um es zu schützen?

Simiah

Verbreitung & Stellung

Die meisten Simiah in Edorin leben tief im Herzwald, wo ihre Stämme seit Jahrhunderten das Gleichgewicht zwischen Natur, Geistern und den Wegen der Tiere wahren. Sie sind selten in Städten anzutreffen, doch wer sie kennt, schätzt ihre Loyalität und ihre Fähigkeit, sich lautlos durch selbst das dichteste Unterholz zu bewegen. Viele Simiah sind dem Grünen Zirkel eng verbunden, einige sind sogar fest in dessen Reihen tätig – als Boten, Spurenleser oder Wächter heiliger Orte.

Kulturelle Besonderheiten

Simiah pflegen eine Kultur, in der körperliche Geschicklichkeit, Ausdauer und List hohe Werte darstellen. Streitigkeiten zwischen Stämmen oder Familien werden nicht mit Waffen, sondern in Wettkämpfen ausgetragen – sei es im Klettern, Springen, Ringen oder in Prüfungen der Jagdkunst. Ihre Gemeinschaften sind stark auf Clan- und Sippenstrukturen ausgerichtet, und das Band zwischen Verwandten ist oft stärker als jede andere Verpflichtung. Geschichten, Lieder und Tänze spiegeln ihre tiefe Verbundenheit mit

den Tieren des Waldes wider, die sie als Brüder und Schwestern betrachten.

Typische Rollen in Gemeinschaften

- *Wildgeborene* – Die große Mehrheit der Simiah lebt in den Stämmen des Herzwalds, wo sie als Jäger, Späher, Heiler oder Hüter alter Pfade wirken.
- *Wandergeborene* – Einzelne Simiah verlassen ihre Heimat, um ferne Wälder zu erkunden oder Bündnisse zu schließen, kehren aber oft in ihre Heimat zurück.
- *Ordensgeborene* – Als Mitglieder des Grünen Zirkels dienen sie als Wächter heiliger Orte, Boten oder Vermittler zwischen den Stämmen und anderen Gemeinschaften.

Fragen zur Herkunft

- Welchen Wettkampf hast du in deiner Jugend gewonnen oder verloren – und wie prägt er bis heute deinen Ruf?
- Welche Tierart ist in deiner Familie von besonderer Bedeutung – und wie beeinflusst sie dein Leben?
- Was hat dich veranlasst, den Herzwald zu verlassen – und was hält dich davon ab, zurückzukehren?

Klassen

Alle Klassen aus den *Daggerheart-Grundregeln* sind in einer *Wächter von Avarin-Kampagne* spielbar. Einige davon besitzen jedoch in Edorin besondere kulturelle, geschichtliche oder geografische Ausprägungen.

Die folgenden Beschreibungen zeigen Beispiele, wie sich einzelne Klassen und Unterklassen organisch in das Königreich einfügen können – von Magier:innen, die an der Akademie von Elessa studiert haben, bis hin zu Barden, die mit den Daki durch das Land ziehen.

Diese Beispiele sind als Inspiration gedacht und erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit – selbstverständlich gibt es in Edorin noch viele weitere Wege, wie eine Klasse in die Welt eingebettet werden kann. Spieler:innen und Spielleiter:innen sind eingeladen, gemeinsam eigene Ideen zu entwickeln und neue Facetten zu entdecken.

Barde

Barden findet man in allen Teilen des Königreichs – von reisenden Daki-Sängern, die Geschichten und Lieder durch die Lande tragen, bis zu Hofmusikern in Elessa, die bei Festen und Diplomatie brillieren. Troubadoure reisen oft zwischen den Baronien, während Wortschmiede in den Städten als Unterhalter, Chronisten oder sogar in der Politik wirken.

Druide

Die meisten Druiden entstammen dem Grünen Zirkel im Herzwald. Wächter der Elemente verkörpern die rohe Macht der Natur, während Wächter der Erneuerung als Heiler, Hüter und Vermittler zwischen Völkern und Land dienen. Auch Seegeborene am Kristallsee pflegen manchmal druidische Traditionen, vor allem im Umgang mit den Geheimnissen des Wassers.

Hüter

Hüter sind untrennbar mit den Stelen und ihrem Schutz verbunden. Viele stammen aus dem Wächterorden in Elessa – disziplinierte, traditionsreiche Verteidiger des Reiches. Unerschütterliche gelten als Bollwerke gegen Bedrohungen, während Rächer kompromisslos handeln, wenn das Netzwerk der Gemeinschaft in Gefahr ist.

Krieger

Krieger finden sich in Stadtwachen, in den Reihen der Ritter und in den Gefolgschaften der Barone. Ruf der Tapferen ist typisch für Verteidiger von Dörfern und Städten, Ruf des Schlächters für Monsterjäger und Grenzpatrouillen im Tirrawen-Gebirge, wo Kreaturen aus den Höhen hinabsteigen.

Magier

Die Akademie von Elessa ist der bedeutendste Ort für die Ausbildung wahrer Magier. Schüler der Schule des Wissens widmen sich Forschung und Theorie, während die Schule des Krieges Magier hervorbringt, die im Auftrag der Krone oder der Baronien kämpfen.

Magier sind selten, aber angesehen – und ihre Verbindung zu den Stelen ist oft Gegenstand von Gerüchten.

Schurke

Schurken agieren in den Schatten – vom einsamen Nachtwandler, der Gassen und Dächer beherrscht, bis zum Mitglied eines Syndikats in Elessa oder Serin. In ländlichen Regionen schließen sie sich manchmal Gesetzlosenbanden an, während sie in Städten als Diebe, Spione oder Schmuggler tätig sind.

Seraph

Seraphe sind seltene, charismatische Krieger mit göttlicher oder mystischer Berufung. Geflügelte Wächter werden oft im Wächterorden oder als legendäre Einzelkämpfer verehrt. Göttliche Waffenträger dienen manchmal religiösen Kulturen – besonders der Herma-Verehrung – oder fungieren als lebende Symbole der Hoffnung an den Stelen.

Waldläufer

Waldläufer ziehen durch die wilden Regionen – die Weiten des Herzwalds, die Gipfel des Tirrawen-Gebirges oder die Nebel des Kristallsees. Tiergebundene haben oft eine tiefe Verbindung zu einem Tiergefährten, während Wegfinder als Späher, Boten oder Fährtenleser zwischen den Gemeinschaften unterwegs sind. Viele dienen als Bindeglieder zwischen Wildnis und Zivilisation.

Zauberer

Zauberer schöpfen ihre Macht aus einem angeborenen Ursprung, oft geheimnisvoll und unberechenbar. Elementarer Ursprung wird manchmal mit den Kräften der Stelen oder fremden Welten in Verbindung gebracht und tritt besonders häufig bei den Drakona auf, deren Blutlinien seit jeher an ein bestimmtes Element gebunden sind. Viele betrachten dies als Geschenk – andere als Fluch, der sie an eine uralte Macht bindet. Ursprünglicher Ursprung hingegen ist tiefer in der Natur und alten Blutlinien verwurzelt – häufig bei Wildgeborenen oder Seegeborenen.

Regionen und Orte in Eedorin

Eedorin ist ein altes, friedliches Königreich – doch seine Landschaften sind so vielfältig wie seine Bewohner. In diesem Abschnitt findest du eine Auswahl bedeutender Orte, Regionen und Landschaften, die eine besondere Rolle in der Kampagne Wächter von Avarin spielen.

Natürlich ist Eedorin größer als diese Auswahl – nicht jeder Pfad, jede Ruine oder jedes Dorf ist hier verzeichnet. Vielmehr soll dieser Überblick dabei helfen, ein Gefühl für das Land zu bekommen, in dem eure Geschichte beginnt. Ob du aus einem abgelegenen Bergdorf stammst, durch die Straßen der Hauptstadt schlenderst oder das erste Mal den Herzwald betrittst – Eedorin hat für jeden eine Geschichte bereit.

An manchen dieser Orte steht eine Stele des Netzwerks der Gemeinschaft. Ihre unsichtbare Resonanz prägt die Umgebung, schützt Menschen und Wege – und macht sich manchmal erst bemerkbar, wenn sie nachlässt. Auf euren Reisen werdet ihr lernen, diese feinen Spuren zu deute.

Elessa – Die Hauptstadt Eedorins

Elessa ist das Herz des Königreichs – umgeben von einer alten Stadtmauer, durchzogen von einem klaren Fluss und nur einen Tagesmarsch vom Tirrawen-Gebirge entfernt, dessen schneebedeckte Zinnen in der Ferne aufragen. Die Stadt gliedert sich in Ober- und Unterstadt, getrennt durch eine eigene innere Mauer.

In der Oberstadt liegen das königliche Schloss, die ehrwürdige Akademie, die Reichskanzlei und die gut bewachten Anwesen reicher Händler und Adliger. Auch die Festung des Wächterordens erhebt sich hier, mit ihrem steinernen Innenhof, in dem eine der drei Stelen von Eedorin leuchtet – Zentrum des Ordens und Symbol für den langen Frieden.

Die Unterstadt ist lebhafter, enger und rauer. Fachwerkhäuser drängen sich an verwinkelte Gassen, und während viele ehrbare Bürger hier leben und arbeiten, gibt es auch Ecken, in denen das Gesetz nur flüsternd spricht. Besonders dort, wo der Fluss die Stadt verlässt, sammelt sich der Unrat – und manchmal auch die Schatten.

Trotz aller Unterschiede ist Elessa ein Ort des Zusammenhalts: klug regiert, fest verwurzelt in der Tradition und stets wachsam gegenüber den dunklen Geschichten, die aus der Ferne ins Herz des Reiches dringen.

Gerüchte aus Elessa

- *„Ein Schatten in der Kanzlei“*
In den Fluren der Reichskanzlei munkt man, dass ein hoher Beamter seit Monaten nicht mehr gesehen wurde – offiziell krank. Doch sein Büro wird jeden Tag abgeschlossen, und auf seinem Schreibtisch erscheinen morgens neue Schriftstücke. Wer sie bringt, hat angeblich noch niemand beobachtet.
- *„Die Tochter des Händlers“*
In der Unterstadt erzählen sich Kinder, dass die schöne Tochter eines reichen Gewürzhändlers heimlich eine Diebin ist – nicht aus Not, sondern aus Langeweile. Angeblich stiehlt sie nur Dinge, die ihr gefallen, und legt dafür stets eine Handvoll Gold als Ersatz hin. Bisher konnte sie niemand auf frischer Tat ertappen.

- *„Die Rose auf dem Pflaster“*

In der Nähe der alten Steinbrücke soll jede Woche zur gleichen Zeit eine einzelne rote Rose auf dem Pflaster liegen – immer frisch, nie verwelkt. Manche sagen, es sei ein Zeichen einer verbotenen Liebe zwischen einem Gardisten und einer Adligen. Andere glauben, es sei der Treffpunkt eines geheimen Bundes, der sogar im Wächterorden Verbündete haben soll.

Moosfurt

Moosfurt ist ein kleines, idyllisches Dorf am Rand eines dichten Waldgebietes, durch das ein klarer Bach fließt. Der Ort verdankt seinen Namen der breiten Furt, an der der Bach überquert werden kann, und den moosbewachsenen Steinen am Ufer. Abseits großer Handelsstraßen gelegen, ist Moosfurt ein ruhiger, bodenständiger Ort, in dem die Tage nach dem Rhythmus der Felder und des Waldes verlaufen.

Die meisten Dorfbewohner leben von Landwirtschaft und Forstwirtschaft. Auf den Feldern wachsen Getreide, Gemüse und Obst, während Holzfäller und Köhler im nahen Wald arbeiten. Einen Gasthof gibt es nicht, doch in der kleinen Bürgerhalle werden Gäste herzlich empfangen – oft finden sie dort auf dem Dachboden einen einfachen, aber sauberen Schlafplatz.

Nur eine Wegstunde nordwestlich, am Waldrand, liegt das Rittergut Falkengrund. Ritter Falkengrund, seine Familie, ein kleiner Hofstaat und eine Handvoll Soldaten wachen über die umliegenden Ländereien und unterstützen das Dorf bei Bedarf.

Im Zentrum Moosfurts steht eine der drei Stelen Eedorins – von den Dorfbewohnern respektiert und vom alten Zwerg Gisbert Graupel behütet. Obwohl die Stele im Dorf geschätzt wird, ist sie außerhalb der Region nahezu in Vergessenheit geraten. Fremde, die nach Moosfurt kommen, finden hier keine große Politik, wohl aber offene Türen, ehrliche Arbeit und ein Stück unverfälschtes Landleben.

Gerüchte aus Moosfurt

- *„Die Bienen von Hanne Brunn schmecken den Honig vom Rittergut lieber.“*
Einige Dorfbewohner behaupten, Hannes Bienen würden

regelmäßig die Felder der Familie Falkengrund anfliegen – und der Honig sei deshalb „edler“ als der anderer Imker.

- *„Der Bach kennt keine Geheimnisse.“*
Kinder schwören, dass alles, was man ins Wasser flüstert, irgendwann von jemand anderem gehört wird – manchmal sogar im nächsten Dorf flussabwärts.
- *„Der alte Apfelbaum trägt nur für Fremde.“*
Ein knorriger Apfelbaum am Dorfrand scheint nur dann reiche Früchte zu tragen, wenn Reisende durch Moosfurt kommen. Alteingesessene bekommen oft nur ein paar saure Äpfel. Manche sagen, der Baum stehe in Verbindung zur Stele oder wachse auf einer alten Pilgerroute, die längst vergessen ist..

Der Herzwald

Der Herzwald ist das größte und geheimnisvollste Waldgebiet Edorins. Wer ihn betreten will, sollte Zeit mitbringen – denn an seiner breitesten Stelle dauert es mehrere Tage, ihn zu durchqueren. Die Bäume im Herzen des Waldes sind uralte und ragen dutzende Meter in die Höhe, ihre gewaltigen Kronen verdunkeln den Boden wie ein grünes Dach. Moose, Farne und Wurzeln bedecken den Waldboden, während sich kleine Bäche durch das dichte Unterholz winden, sich sammeln und schließlich als schmaler Fluss den Wald im Südosten wieder verlassen.

Entlang des Waldrands finden sich Dörfer, die von der Holzwirtschaft leben – ihre Bewohner stehen nicht selten im Zwiespalt zwischen wirtschaftlichem Bedarf und dem Respekt vor der alten Natur. Je tiefer man vordringt, desto seltener trifft man auf Siedlungen. Stattdessen finden sich verstreute Hütten, verborgene Pfade und uralte Baumheiligtümer. Goblins, Simia, Faun und Menschen leben hier in kleinen Stammesgemeinschaften, oft nach eigenen Regeln und Riten. Die Stämme sind stolz, eigensinnig – und nicht immer friedlich miteinander. Doch größere Konflikte werden meist vermieden: durch das Eingreifen des Netzwerks der Gemeinschaft oder durch rituelle Wettkämpfe, bei denen Geschick, Spurenlesen oder Kletterkunst entscheiden.

Der Herzwald gehört offiziell zu zwei Baronien, doch niemand weiß genau, wo deren Grenzen verlaufen – und kaum jemand, der im Wald lebt, kümmert sich darum. Manche vermuten sogar, dass diese Unklarheit bewusst geduldet wird, um Verhandlungen oder strittige Fragen zu umgehen. Für viele Edoriner beginnt hier ein anderes Reich: still, urwüchsig, voller Leben und Geheimnisse.

Lysiria – Die Stadt in den Bäumen

Mitten im Herzwald, dort wo sich das Blätterdach lichtet und das Sonnenlicht auf eine große, moosbedeckte Lichtung fällt, erhebt sich Lysiria – eine Stadt in den Bäumen. Sie wurde rund um eine der Stelen des Netzwerks der Gemeinschaft errichtet, die dort in hellem Licht erstrahlt. Die Bewohner glauben, dass der Ort selbst sie ausgewählt hat.

Lysiria ist keine Stadt aus Stein, sondern aus Holz, Seil und lebendigem Wuchs. Plattformen, Brücken, Gärten und Wohnräume erstrecken sich über Dutzende Baumriesen hinweg. Zwischen Farnvorhängen und Hängebrücken finden sich Gasthäuser, Versammlungsplätze, Schreine und der große Kreisplatz des Grünen Zirkels.

Der Grüne Zirkel ist eine lose organisierte, aber tief verwurzelte Gemeinschaft aus Naturkundigen, Heilkundigen, Bewahrern – meist Frauen, oft Elfen, Faun oder Feen, aber auch Menschen mit dem Herz für den Wald sind unter ihnen. Sie wachen über die Stele, helfen den Bewohnern der Umgebung, lösen Streitigkeiten und lehren jene, die bereit sind zuzuhören.

Wer nach Lysiria kommt, spürt schnell: Hier spricht der Wald – in Vogelrufen, im Rauschen der Blätter und im Knacken alter Äste.

Gerüchte aus dem Herzwald

- *„Die drei Schritte der Alten Eiche“*
Tief im Schatten eines uralten Baumes, dessen Krone nie ganz zu sehen ist, soll ein unsichtbarer Pfad beginnen. Wer drei Schritte auf diesem Pfad macht, gelangt an einen Ort, den es in der echten Welt nicht geben dürfte – ein Waldstück, das still steht, selbst wenn der Wind tobt. Doch wer vier Schritte macht, soll nie wieder zurückkehren.
- *„Das Summen der Stele“*
Bewohner Lysirias berichten manchmal davon, dass die Stele in der Lichtung bei Vollmond zu summen beginnt – ein tiefer, vibrierender Ton, den man eher im Herzen spürt als mit den Ohren hört. Einige behaupten, es sei der Ruf einer anderen Stele – weit entfernt, vielleicht sogar außerhalb Edorins. Wer diesem Ruf folgt, könnte auf ein uraltes Geheimnis stoßen.
- *„Der Wald vergisst nie“*
Einem alten Brauch zufolge soll man beim Betreten des Herzwaldes dem Wald seinen Namen zuflüstern, als Zeichen von Respekt. Wer das nicht tut, wird mit seltsamen Wiederholungen gestraft: Wege, die sich endlos wiederholen, Stimmen, die alte Fragen wieder und wieder stellen. In Lysiria kennt man die Erzählung von einer Händlerin, die sechsmal am selben Marktplatz ankam – ohne ihn je verlassen zu haben.

Tirrawen-Gebirge

Das Tirrawen-Gebirge bildet den imposanten, nördlichen Abschluss Edorins – eine gewaltige Gebirgskette, die sich weit über die Grenzen des Königreichs hinaus erstreckt. Seine höchsten Gipfel liegen fern im Norden, wo die Luft dünn wird und nur noch Schnee, Eis und Sturm regieren. Doch schon an seinen südlichen Ausläufern, wo Edorin beginnt, ragen steile Berghänge und zerklüftete Käme auf, durchzogen von tiefen Schluchten, uralten Wäldern und den Spuren längst vergangener Siedlungen.

Die Menschen nennen es „Tirrawen“ – ein Wort aus dem Alt-Elfischen, das sinngemäß „Rücken des Landes“ bedeutet. Es ist mehr als nur eine geografische Barriere: Für viele Edoriner symbolisiert das Gebirge das Ende der bekannten Welt – oder ihren Anfang.

Obwohl das Königreich offiziell Teile des Gebirges auf seine Karten zeichnet, endet die eigentliche Besiedlung meist an den ersten Hängen. Kleine Dörfer, Bergweiden und Minensiedlungen klammern sich an die Ausläufer. Wer tiefer in das Tirrawen vordringt, tut das selten ohne Grund – und noch seltener ohne Risiko.

Alte Pässe und vergessene Wege durchziehen das Gebirge, viele davon halb verschüttet oder überwuchert. Manche führen zu verlassenem Klöstern, zu Höhlen voller seltsamer Kristalle oder zu Orten, an denen die Zeit stehen geblieben zu sein scheint. Über verschwundene Karawanen und unterirdische Tempel flüstert man sich Geschichten am Lagerfeuer zu – doch kaum jemand kennt jemanden, der wirklich dorthin gelangt ist.

Das Wetter im Tirrawen ist unberechenbar. Plötzlicher Nebel, eisiger Wind und Gewitter, die aus dem Nichts losbrechen, machen Reisen gefährlich. Manche Orte sind berüchtigt für ihre Naturgewalten – etwa eine Felsspalte, in der immer Schnee fällt, oder ein Grat, an dem nie ein Laut zu hören ist, nicht einmal der eigene Atem.

Zahlreiche Rohstoffe locken dennoch immer wieder Menschen, Zwerge oder Fungril in die Tiefe. Die Bergleute graben nach Erzen, seltenen Kristallen oder sogar magisch aufgeladenem Gestein, das angeblich mit den Stelen des Netzwerks der Gemeinschaft verwandt ist.

In den Hängen und Hochtälern leben die Berggeborenen – ein zähes, stolzes Volk, das vom Ruf lebt, Winter, Sturm und Hungersnöte überstehen zu können. In tieferen Minen und Tunnelsiedlungen findet man die Tiefgeborenen, unter ihnen viele Zwerge, Fungril und andere, die gelernt haben, in Dunkelheit, Stein und Enge nicht nur zu überleben, sondern zu gedeihen.

Auch einige Faun leben im Tirrawen: kleiner gewachsen als ihre Verwandten im Herzwald, mit kurzen Hörnern und einem ansteckenden Lachen, das durch die Bergtäler hallt. Sie leben in abgelegenen Dörfern und gelten als ausgezeichnete Hirten, Handwerker und Geschichtenweber.

Gerüchte aus dem Tirrawen-Gebirge

- *„Die Glocke von Gurnhald“*
Ein alter Zwergenschacht, längst aufgegeben, soll noch immer eine gewaltige Bronzeglocke beherbergen – tief unter der Erde, nahe einem unterirdischen See. Man sagt, sie schlägt von selbst, wenn ein großes Unglück naht. Doch niemand, der ihren Klang gehört hat, ist je zurückgekehrt, um davon zu berichten.

- *„Die Steintreppe in den Sturm“*
In einer verborgenen Felsspalte nahe des Gratweges von Dornstein soll es eine Treppe geben, die scheinbar endlos in den Himmel führt. Wer sie erklimmt, begegnet einem „Wächter aus Wind und Eis“, der nur eine einzige Frage stellt. Antworte weise – oder der Sturm wird dich verschlingen.
- *„Das Dorf ohne Schatten“*
Auf einer abgelegenen Hochebene, umgeben von Steilklippen, soll ein verlassenes Dorf liegen. Die Dächer sind intakt, das Wasser läuft noch in den Brunnen – doch nichts wirft dort einen Schatten. Nicht der Wanderer, nicht der Baum, nicht der Turm am Hang. Manche sagen, die Zeit sei dort verloren gegangen.

Der Kristallsee

Der Kristallsee ist das größte Gewässer Edorins – eine weite, stille Wasserfläche im Süden des Reiches, oft von Nebel verschleiert, als wolle er seine Geheimnisse wahren. Umgeben von Sumpfland und dichten Schilfgürteln liegt er fernab der großen Straßen. Wer die verschlungenen Pfade der Nebelmoore nicht kennt, verirrt sich leicht – und nicht jeder, der den Weg verliert, findet wieder hinaus.

An seinen Ufern, dort wo das Land in weiche, moorige Ausläufer zerfließt, liegen etwas mehr als ein Dutzend kleiner Pfahldörfer. Ihre Häuser ruhen auf Holzplattformen, verbunden durch schmale Stege oder flache Boote. Die Bewohner leben zurückgezogen, doch nicht unfreundlich. Galapa und Ribbet bilden den Großteil der Bevölkerung, doch auch Menschen und andere Völker finden hier ein Zuhause – sofern sie bereit sind, sich dem Rhythmus des Sees anzupassen.

Der See ernährt die Dörfer: Fischerei, Kräutersammlung, seltene Harze und das Wissen um die verborgenen Wasserwege prägen den Alltag. Viele Familien leben seit Generationen hier; ihre Lieder handeln vom Nebel, vom Wasser – und von dem, was darunter lauern mag. Manche sagen, der See sei lebendig, ein altes Wesen mit eigenem Willen. Andere betrachten ihn als Prüfstein: Wer die Stille des Wassers versteht, findet auch zu sich selbst.

Trotz der Abgeschiedenheit sind die Pfahldörfer nicht weltfremd. Ihre Bewohner handeln mit fahrenden Händlern, liefern Fisch in ferne Städte oder schicken ihre Kinder auf Reisen. Doch wer am Kristallsee geboren wird, bleibt ihm oft verbunden – sei es durch Blut, Erinnerung oder einen unerklärlichen Ruf aus der Tiefe.

Gerüchte vom Kristallsee

- *„Das Wasser spricht zu denen, die nachts allein hinausfahren.“*
Ein alter Galapa-Fischer aus Nesserquell schwört, im Nebel eine flüsternde Stimme gehört zu haben, die ihm den Tod eines Verwandten vorausgesagt hat – drei Tage bevor es geschah.
- *„Manche Ribbet sind keine richtigen Ribbet.“*
Einem Händler aus Südquell fiel auf, dass einige der

sprechfreudigen Amphibienwesen beim Blinzeln vertikale Pupillen haben – wie ein Reptil. Was, wenn sich etwas im See eingenistet hat und ihre Gestalt nachahmt?

- „Unterhalb des Stillwassers steht ein alter Tempel.“ Kinder erzählen sich, dass man bei Sonnenuntergang an windstillen Tagen Dächer unter der Oberfläche erkennen kann. Manche sagen, es sei ein versunkenes Dorf. Andere behaupten, es war nie für Menschen gebaut.

Die Goldenen Hügel

Sanfte Wellen aus fruchtbarem Land erstrecken sich im Osten Edorins, wo endlose Felder im Sommer wie ein goldenes Meer in der Sonne leuchten. Von weitem betrachtet scheinen die Hügel selbst in Gold getaucht – so kam die Region zu ihrem Namen.

Die Goldenen Hügel sind die Kornkammer des Reiches. Neben Weizen werden hier Gerste, Hafer und andere Feldfrüchte angebaut. In den Tälern und an den sanften Hängen gedeihen Obstgärten, während auf den Hochflächen Schafe und Ziegen weiden. Die feinste Wolle und der berühmte Gelbwein stammen von hier. Kleine Flüsse und Teiche durchziehen die Landschaft, gespeist von Quellen in den weiter westlich gelegenen Hügelketten. Überall ragen Windmühlen mit bunten Flügeln auf, und die Räder von Wassermühlen drehen sich im Takt der Flösschen, die Korn mahlen, Öl pressen und damit die Märkte weit über die Region hinaus versorgen.

Das Leben folgt dem Rhythmus der Jahreszeiten: Aussaat, Pflege, Ernte – und dazwischen Feste, Märkte und Wettkämpfe. Der Erntemarkt im Spätsommer lockt Händler, Gaukler und Musikanten aus ganz Edorin an, während das Lichterfest im Herbst die Hügel in ein Meer aus Laternen taucht.

Die meisten Bewohner der Region sind Landgeborene, deren Alltag von Landwirtschaft, Viehzucht und Handwerk geprägt wird. In den größeren Städten und Markorten trifft man auch viele Stadtgeborene, die Handel treiben, Gasthäuser führen oder für Gilden arbeiten. Unter den Abstammungen sind Menschen und Halblinge am häufigsten – beide für ihre Gastfreundschaft und ihre feste Verwurzelung in der Gemeinschaft bekannt. Zuweilen lassen sich auch Zwerge aus dem Tirrawen-Gebirge nieder, um als Mühlenbauer, Schmiede oder Steinmetze zu arbeiten.

Dörfer und Weiler sind dicht gestreut, oft mit weiß getünchten Häusern und roten Ziegeldächern. In den größeren Marktstädten der Region trifft sich das Umland zu Handel, Festen und Turnieren. Die Menschen hier sind stolz auf ihre Erträge – und darauf, dass sie den Rest des Königreichs ernähren.

Doch auch in dieser friedlichen Landschaft gibt es kleine Reibereien: Dörfer streiten um Weiderechte oder um besonders ertragreiche Felder, Mühlen konkurrieren um die Gunst der Bauern, und nicht jeder sieht es gern, wenn Fremde Land erwerben wollen. Trotzdem

gilt: Wer den Menschen der Goldenen Hügel mit Respekt begegnet, findet offene Türen, reichlich zu essen – und Geschichten, die man so schnell nicht vergisst..

Gerüchte aus den Goldenen Hügeln

- „Das Korn ist dieses Jahr zu hoch gewachsen.“ Ein Müller aus Sonnweide behauptet, dass die Ähren in manchen Feldern fast doppelt so groß wie gewöhnlich sind – und sich bei Nacht im Wind bewegen, auch wenn keine Brise weht.
- „Die Vogelscheuchen verschwinden.“ Bauern aus drei benachbarten Dörfern fanden ihre Vogelscheuchen am Morgen einfach verschwunden – Pfähle, Kleidung, alles weg. Manche sagen, es seien nur Diebe. Andere flüstern, dass die Gestalten selbst vom Feld herabgestiegen sind.
- „Der bittere Gelbwein.“ Auf dem Erntemarkt von Lichtenwies schwören mehrere Winzer, ihr Wein sei rein gewesen – und doch wurde er in Elessa als „verwässert“ verspottet. Manche glauben an einen üblen Streich rivalisierender Händler. Andere sagen, der Wein wurde nachts von einem „Durstigen“ ausgetrunken und mit Regenwasser ersetzt.

Das Nebelmoor von Myr

Im Nordosten Edorins erstreckt sich das Nebelmoor von Myr – eine graubraune, endlos wirkende Landschaft aus brackigen Wasserflächen, tückischem Moorboden und vereinzelt Inseln aus hartem Torf. Knorrige Weiden, verdrehte Erlen und niedriges Schilf klammern sich an den feuchten Boden, während der Nebel fast ununterbrochen wie ein schwerer Schleier darüber liegt. An klaren Tagen, wenn er sich für kurze Zeit lichtet, reicht der Blick weit über die flache Einöde – und doch sieht man nichts als Wasser, Torf und grauen Himmel.

Seinen Namen trägt das Moor von der versunkenen Siedlung Myr, die einst an einer erhöhten Stelle im Herzen des Moors lag. Heute weiß niemand mehr genau, wo sie stand. Manche behaupten, ihre letzten Mauern lägen unter einer trüben, tiefen Bucht verborgen, andere sagen, Myr sei vom Nebel selbst verschluckt worden. Einst war der Ort ein bedeutendes Zentrum für die Torfgewinnung, doch viele der alten Stege und Plattformen sind verfallen, und die Abbaustätten längst vom Wasser zurückerobert.

Heute leben die Bewohner des Moorrands in verstreuten, windschiefen Dörfern und meiden die tieferen Gebiete. Nur wenige wagen sich weiter hinein – meist Ribbets und Goblins, die das Moor seit Generationen bewohnen. Sie kennen die versteckten Pfade, fischen in klaren Torfbecken, sammeln seltene Heilpflanzen und Harze und nutzen geheime Wasserwege, um Handel zu treiben – oder Waren an neugierigen Blicken vorbeizuschmuggeln. Fremde

sind willkommen, solange sie Respekt zeigen und keine Fragen stellen, auf die man im Moor keine Antworten geben möchte.

Menschen aus den Randdörfern handeln gelegentlich mit den Moorbewohnern, meiden jedoch das Innere. Wer dort verschwindet, wird selten wiedergefunden – und wenn doch, trägt er oft den Blick eines Menschen, der etwas gesehen hat, über das er nicht sprechen will.

Gerüchte aus den Nebelmoor

- „Das Moor hat seine eigenen Lichter.“
Fischer aus dem Randdorf Myrswacht erzählen von fahlen, schimmernden Flammen, die nachts über dem Wasser tanzen. Wer ihnen folgt, findet angeblich entweder einen vergessenen Schatz – oder verschwindet für immer.
- „Das Moor nimmt zurück, was ihm gehört.“
Vor zwei Jahren sank ein vollbeladener Frachtwagen auf dem Weg nach Dornstein im Boden ein. Wochen später fand man das Holz wieder – sorgfältig gestapelt an einer anderen Stelle, als hätte jemand den Wagen entladen. Vom Fuhrmann fehlt bis heute jede Spur.
- „Manchmal hört man das Lachen von Kindern.“
Reisende berichten von hellem Kinderlachen, das im Nebel widerhallt. Es klingt immer nah – und doch ist nie jemand zu sehen. Wer versucht, der Stimme zu folgen, verliert den Weg.

Serinthal – Leuchtende Fäden

Zwischen den südöstlichen Ausläufern des Tirrawen-Gebirges und den Grenzen zum Kaiserreich liegt die fruchtbare, zugleich wilde Baronie Serinthal. Schon von weitem steigen weiße Dampf Wolken aus ihren Tälern auf – der Boden hier wird von geothermischer Aktivität geprägt. Heiße Quellen, sprudelnde Geysire und farbig schimmernde Mineralterrassen durchziehen die Landschaft. Das Wasser riecht oft nach Schwefel, und in manchen Senken bilden sich warme Teiche, in denen selbst im Winter exotische Wasserpflanzen gedeihen.

Die vulkanischen Mineralien haben einen erstaunlichen Nebeneffekt: Sie nähren eine einzigartige Flora, die nur hier wächst – und auf der wiederum eine der wertvollsten Kreaturen des Königreichs gedeiht: die Lyssariden, große, friedliche Seidenspinnen, deren Fäden so fein und glänzend sind wie kein anderes Gewebe der bekannten Welt. Ihre Netze leuchten in satten Farben – von tiefem Purpur bis zu strahlendem Gold – und jede Farbe ist das Markenzeichen einer der alteingesessenen Firbolg-Familien, die seit Generationen die Lyssariden züchten.

Der Anbau dieser seltenen Kreaturen ist streng geregelt. Jede Familie besitzt ihre eigenen Zuchtgehege – abgeschiedene Gehöfte zwischen dampfenden Quellen und heißen Felswänden. Die Geheimnisse der Pflege, Fütterung und Seidengewinnung werden eifersüchtig gehütet. Neue Farbvarianten entstehen nur durch

gezielte, seltene Kreuzungen, und das Recht, eine neue Zuchtlinie zu führen, ist eine Ehre, die vielleicht nur einmal in einem Jahrhundert vergeben wird.

Aus den Fäden der Lyssariden entstehen in Serin und den umliegenden Orten Seidenstoffe, die für ihre Leichtigkeit, Festigkeit und Farbbrillanz berühmt sind. Sie werden bis an den Hof des Kaisers exportiert, und selbst die Königin von Etorin trägt Gewänder aus Serinthaler Seide.

Neben der Seidenwirtschaft gedeihen in Serinthal auch der Handel und das Handwerk. Die Nähe zum Kaiserreich macht die Region zum wichtigsten Grenzhandelsplatz des Königreichs. Märkte, auf denen exotische Waren und Gewürze verkauft werden, gehören zum Alltag, und viele Händlerfamilien sind über Generationen hinweg wohlhabend geworden.

Die Stadt Serin

Serin, die Hauptstadt der Baronie, liegt in einem breiten, dampfenden Tal, umgeben von sanften Hügeln und warmen Nebeln. Schon beim Betreten der Stadt fällt ihre ungewöhnliche Architektur ins Auge: geschwungene Dachfirste, reich verzierte Holzgiebel und elegante Pavillons, die entfernt an den Baustil des Kaiserreichs erinnern – eine kulturelle Anleihe, die den Stolz der Serinthaler auf ihre Rolle als Tor zum Osten widerspiegelt. Viele Häuser stehen auf leicht erhöhten Fundamenten, um sie vor den warmen, feuchten Nebeln des Tals zu schützen.

Das Herz Serins ist der Seidenmarkt, ein von Arkaden umschlossener Platz, auf dem Händler aus allen Teilen Etorins und darüber hinaus feine Stoffe, Spulen von Seidenfäden und fertige Gewänder feilbieten. Die Gilde der Seidenspinner, mächtiger als mancher Baron, hat hier ihr prächtiges Gildehaus errichtet – ein Bauwerk aus dunklem Holz, Goldlack und farbigen Glasfenstern, das selbst die Burg von Baron Hynrich an Prunk übertrifft.

Die Bevölkerung Serins ist vielfältig. Neben den Firbolgs, die ihre Zuchtstätten im Umland haben, leben hier Menschen, Zwerge und vereinzelt Halblinge, die in den Werkstätten und Handelshäusern arbeiten. Die Stadt ist ein Schmelztiegel von Kulturen: Garküchen bieten Speisen an, die von kaiserlichen Rezepten inspiriert sind, Straßenkünstler mischen traditionelle Tänze mit fremden Rhythmen, und in den Teehäusern werden Geschäfte in gedämpfter Atmosphäre besiegelt.

Serin ist reich – und Reichtum zieht Begehrlichkeiten an. Intrigen zwischen den Firbolg-Familien, Machtspiele zwischen Baron Hynrich und der Gilde, und die ständige Frage, wie viel Einfluss das Kaiserreich tatsächlich in der Stadt hat, sorgen dafür, dass unter der schimmernden Oberfläche immer Bewegung ist.

Zwischen den Händlern, Handwerkern und Reisenden fallen die Drakona aus dem Kaiserreich besonders ins Auge. Manche sind wohlhabende Kaufleute oder Gesandte, die im Auftrag ihrer

Familien oder direkt der kaiserlichen Dynastie handeln, andere führen eigene Geschäfte und genießen den Ruf, seltene Waren und wertvolle Kontakte mitzubringen. Doch nicht jeder in Serin traut ihnen: Für einige sind sie Zeichen von Reichtum und Weltoffenheit – für andere stille Beobachter, die den Einfluss des Kaisers bis in Edorins Herz tragen. Ihr Auftreten, meist in prächtigen Gewändern und mit der unübersehbaren Präsenz ihrer Schuppen, erinnert die Serinthalen täglich daran, dass ihr Wohlstand untrennbar mit dem Kaiserreich verbunden ist.

Wer Serin besucht, sollte auf den Duft von Jasmin im warmen Dampf achten, der in den Straßen hängt – und auf die Seidenfäden, die im Morgenlicht zwischen den Werkstätten wie Spuren aus purem Gold funkeln.

Gerüchte aus Serinthal

- „Die Quelle bei Grünquellhof ist versiegt.“
Eine der ältesten heißen Quellen in der Region ist fast ausgetrocknet – und das mitten in der Zuchtsaison. Die Besitzerfamilie vermutet, dass jemand den Zufluss absichtlich blockiert hat, um ihre Spinnen zu schwächen und an ihre exklusive Purpurfarbe zu kommen.
- „Eine neue Farbe ist geboren.“
In den Teehäusern flüstert man, eine junge Firbolg-Züchterin habe eine Lyssaride gezüchtet, deren Faden silbrig wie Mondlicht schimmert. Noch hat sie das Tier nicht gezeigt – angeblich aus Angst, dass andere Familien es stehlen könnten.
- „Die Gilde webt mehr als Stoffe.“
Ein unachtsamer Lehrling will zufällig in einem Hinterzimmer des Gildehauses Karten und Briefe gesehen haben, die weit ins Kaiserreich reichen. Manche sagen, die Gilde handle nicht nur mit Seide, sondern auch mit Geheimnissen – und manchmal sogar mit Menschen.

Daki Karawanen

Daki-Karawanen ziehen unermüdlich von Ort zu Ort – nicht nur innerhalb des Königreichs, sondern auch weit über dessen Grenzen hinaus. Manche folgen seit Generationen denselben Routen und kehren regelmäßig zu den alten Lagerplätzen an den Städten oder Dörfern zurück, die sie auf ihrem Weg ansteuern. Andere wirken, als ließen sie sich einfach vom Wind tragen und zögen dorthin, wo es sie gerade hinführt. Üblicherweise wird einige Tage vor der Ankunft ein Kundschafter vorausgeschickt, um den örtlichen Herrscher, Bürgermeister oder Dorfvorsteher zu informieren.

Karawanen können ganz unterschiedliche Größen haben: kleine Züge mit nur fünf oder sechs Wagen, aber auch größere Gemeinschaften mit mehreren Dutzend Familien. Im Kaiserreich soll es sogar gewaltige Karawanen geben, die zwischen den großen Städten pendeln und fast hundert Wagen umfassen – doch eine Karawane dieser Größe hat Edorin noch nie gesehen.

Lyssariden – Die Seidenspinnen von Serinthal

„Ein Faden aus ihren Netzen ist stärker als Draht – und kostbarer als Gold.“

Die Lyssariden sind eine seltene, nur in Serinthal vorkommende Art großer, jedoch scheuer Spinnen. Ihr Name leitet sich vom alten Wort lyssar für „Schimmer“ ab – ein Hinweis auf das zarte, irisierende Glänzen ihrer Fäden.

Aussehen: Körperlänge zwischen 30 und 50 cm, mit langen, feingliedrigen Beinen. Ihr Chitinpanzer schimmert in der Farbe der Fäden, die sie spinnen – von schneeweiß über tiefes Purpur bis zu seltenen Gold- und Smaragdtönen.

Lebensraum: Sie gedeihen nur in den mineralreichen, warm-feuchten Habitaten Serinthals, nahe der heißen Quellen und geothermischen Dämpfe. Das besondere Mikroklima und der nährstoffreiche Boden sind essenziell für ihre Ernährung und damit für die Färbung und Qualität ihrer Seide.

Zucht: Die Zuchtlinien werden von alteingesessenen Firbolg-Familien streng gehütet. Jede Familie besitzt eine oder wenige exklusive Farben, die ihr Erkennungszeichen und wirtschaftliche Grundlage sind. Kreuzungen, die eine neue Farbe hervorbringen, sind selten und gelten als Ereignisse von historischer Bedeutung.

Nutzung: Die gewonnenen Fäden sind extrem leicht, reißfest und lassen sich zu feinen, farbintensiven Stoffen verweben. Kleidung aus Lyssariden-Seide gilt als Statussymbol in Edorin und ist selbst am Hof des Kaiserreichs begehrt.

Handel: Rohseide verlässt nur unter strenger Aufsicht die Zuchtstätten. Die Verarbeitung zu Garn, Stoffen und fertigen Gewändern findet überwiegend in Serin statt, unter der Aufsicht der mächtigen Gilde der Seidenspinner.

Gefahren: Lyssariden sind nicht aggressiv, aber territorial. In freier Wildbahn kann eine Störung ihres Netzes dazu führen, dass sie wochenlang keine Fäden mehr spinnen. Wilderer riskieren nicht nur das Zorn der Züchterfamilien, sondern auch den Zorn der Gilde – und Gerüchten zufolge verschwinden solche Diebe oft spurlos.

Vor den Mauern von Lindarbor

Vor den Mauern von Lindarbor, auf einem seit Jahrhunderten genutzten Platz, hat nun eine mittelgroße Karawane mit rund 15–20 Wagen, einigen Zelten und Ständen ihr Lager aufgeschlagen. Ihr Aufenthalt fällt dieses Jahr mit dem Fest des Goldenen Weins zusammen, einem regionalen Feiertag zu Beginn der Weinlese, der Musik, Tanz und Handel in die Stadt bringt.

Die Wagen der Karawane sind farbenfrohe, kunstvoll bemalte Konstruktionen, verziert mit geschnitzten Mustern, leuchtenden Stoffbahnen und kleinen Glöckchen, die im Wind klingen. Manche tragen hohe, geschwungene Dächer mit bemalten Planen, andere sind mit offenen Plattformen ausgestattet, auf denen Händler ihre Waren präsentieren. Zwischen den Wagen stehen bunte Zelte, und an improvisierten Ständen werden Gewürze, Stoffe, Schmuck und Handwerksarbeiten angeboten.

Gezogen werden die Wagen von mächtigen Direnern – einer Rasse von außergewöhnlich großen Kaltblütern mit einem Stockmaß von fast 1,80 Metern, die ausschließlich in den Händen der Daki zu finden sind. Diese Tiere sind nicht nur für ihre Kraft und Ausdauer berühmt, sondern auch für ihre sanftmütige Art. Direner gelten als unverkäuflich; kein Daki würde jemals einen dieser Tiere veräußern. Die Zucht dieser Pferde obliegt besonderen Daki-Karawanen, die fast ausschließlich jenseits des Königreiches leben und deren ganze Gemeinschaft auf diese Aufgabe ausgerichtet ist.

Im Zentrum des Lagers befindet sich ein kleiner Marktplatz, auf dem Händler ihre Waren anbieten. Drumherum sorgen Schausteller, Musiker und Geschichtenerzähler für Unterhaltung. Wer das Glück hat, am Abend an die Feuer der Karawane eingeladen zu werden, erlebt Musik, Geschichten und den Austausch von Neuigkeiten aus fernen Regionen. Die Bewohner von Lindarbor begrüßen die Ankunft mit Freude und Neugier, doch schwingt immer ein Rest von Misstrauen mit. Kommt es während ihres Aufenthalts zu einem

Diebstahl, fällt der Verdacht oft zuerst auf die Daki – meist unbegründet, aber schwer auszuräumen.

Gerüchte aus der Daki-Karawane

- „Das seltsame Tier“
In einem der hinteren Wagen soll sich ein exotisches Tier befinden, das aus fernen Ländern jenseits des Reiches stammt. Manche sagen, es sei eine bunte Raubkatze, die sprechen könne. Andere flüstern, es handle sich um ein Dämonenwesen, das nur bei Nacht zu sehen ist.
- „Der verbotene Handel“
Ein Händler aus der Karawane soll bereit sein, Waren anzubieten, die im Königreich eigentlich verboten sind – seltene Heilkräuter, fremde Waffen oder sogar magische Artefakte. Natürlich nur für jene, die wissen, wie man die richtigen Fragen stellt.
- „Die Einladung“
Es heißt, dass eine Handvoll Stadtbewohner in diesem Jahr zu einer ganz besonderen Feier am Feuer eingeladen werden soll – einer, die nur alle paar Jahrzehnte stattfindet. Was dort geschieht, weiß niemand so genau.
- „Der verschwundene Ring“
Vor drei Jahren, beim letzten Aufenthalt der Karawane, verschwand während des Festes des Goldenen Weins ein wertvoller Siegelring aus dem Besitz eines angesehenen Bürgers. Er tauchte nie wieder auf. Offiziell wurde die Angelegenheit nie aufgeklärt, doch im Stillen halten einige Einwohner bis heute die Daki für schuldig.

Spieler Prinzipien

Spielerprinzipien sind Leitlinien, die dir helfen, Entscheidungen für deinen Charakter zu treffen und die Geschichte gemeinsam mit der Gruppe zu gestalten.

Sie sind keine Regeln, sondern Anregungen, wie du handeln kannst, um den Ton und die Themen der Kampagne zu unterstützen.

Wenn du dich an ihnen orientierst, trägst du dazu bei, dass die Geschichte in die Richtung geht, die „Wächter von Avarin“ besonders macht – und erlebst Szenen, die sich stimmig und bedeutungsvoll anfühlen.

Manchmal bedeuten sie, dass dein Charakter etwas tut, das nicht den größten persönlichen Vorteil bringt, aber das größere Ganze voranbringt.

Hütet den Frieden

Ihr lebt in einer Welt, die seit tausend Jahren keinen großen Krieg gesehen hat. Dieser Frieden ist zerbrechlich und wertvoll. Handelt so, dass er bewahrt oder wiederhergestellt werden kann – selbst wenn es euch persönlich etwas kostet.

In einer hitzigen Verhandlung sucht ihr lieber nach einem Kompromiss, als die andere Seite öffentlich zu demütigen, um den Frieden zwischen zwei Dörfern zu sichern.

Schützt die Stelen

Die Wächter der Gemeinschaft sind das Herz Avarins. Setzt euch ein, sie zu bewahren, zu stärken – oder zu retten, wenn sie in Gefahr sind.

Selbst wenn ihr gerade auf einer dringenden Mission seid, unterbrecht sie, um eine beschädigte Stele zu stabilisieren, bevor sie endgültig versagt.

Erkennt die Schatten

Etwas Unbekanntes regt sich jenseits des Sichtbaren. Achtet auf Anzeichen eines Durchbruchs – merkwürdige Veränderungen, fremdartige Spuren oder Ereignisse, die nicht in diese Welt gehören.

Geht der Ursache auf den Grund und tut, was nötig ist, um weitere Durchbrüche zu verhindern – selbst wenn niemand sonst die Gefahr erkennt.

Wenn Reisende euch von einem verschwundenen See berichten, der am Morgen einfach nicht mehr da war, geht der Sache nach.

Haltet zusammen

Gemeinschaft und Vertrauen sind eure stärksten Waffen gegen den Wandel. Sucht Verbündete, stärkt ihre Hoffnungen und verlasst euch aufeinander, wenn ihr selbst schwankt.

Ihr helft einem verletzten Dorfbewohner, obwohl es eure Reise verzögert, weil sein Überleben das Dorf zusammenhält.

Entdeckt das Verborgene

Avarin steckt voller vergessener Orte, alter Bräuche und Geschichten. Sucht aktiv nach ihnen, denn Wissen und Erfahrung sind ebenso mächtig wie jede Waffe.

Anstatt nur den direkten Weg zu nehmen, erkundet ihr einen alten Pilgerpfad – und findet dabei ein verfallenes Heiligtum, das Hinweise auf den Ursprung der Stelen birgt.

Spielleiter Prinzipien

Damit „Wächter von Avarin“ sich für alle gleich stimmig anfühlt, folgen auch die Geschichten, Orte und Begegnungen gewissen Grundsätzen. Diese Prinzipien helfen der Spielleitung, Entscheidungen zu treffen, wenn das Unerwartete passiert, und den Ton der Kampagne zu wahren. Für euch als Spieler:innen bedeutet das: Ihr könnt darauf vertrauen, dass die Welt auf eure Taten reagiert, Geheimnisse sich nach und nach enthüllen und Gemeinschaft, Hoffnung und Entdeckungen im Herzen des Spiels stehen.

Sie sind keine festen Regeln, sondern eine Art Kompass – damit die Geschichte, die wir gemeinsam erzählen, immer nach Avarin schmeckt.

Zeige, dass die Welt reagiert

Lass die Handlungen der Spieler:innen Konsequenzen haben – ob groß oder klein.

Wenn sie einem Dorf helfen, kehren sie Monate später zurück und finden es wohlhabender – oder umgekehrt verfallen, wenn sie es im Stich ließen.

Lass das Unbekannte langsam sichtbar werden

Baue Spannung auf, indem du Hinweise, Gerüchte und kleine Anomalien einstreust, bevor sich eine Bedrohung ganz offenbart.

Eine Stele leuchtet nachts unregelmäßig, Vögel meiden den Platz, und erst Tage später tauchen fremdartige Kreaturen auf.

Mache die Gemeinschaft spürbar

Zeige das Leben in Dörfern, Städten und Karawanen – wer hier lebt, was sie hoffen und wovor sie Angst haben.

Eine Einladung zum Fest des Goldenen Weins kann zu einer politischen Intrige führen, weil jeder im Ort die Spieler:innen inzwischen kennt.

Pflege den Mythos der Stelen

Lass die Stelen wichtig, ehrwürdig und geheimnisvoll wirken, auch wenn ihre Funktion nicht völlig verstanden wird.

Selbst erfahrene Hüter:innen beherrschen meist nur den Ritus der Erhaltung – das Wissen um ihre Erschaffung ist längst verloren.

Balanciere Hoffnung und Gefahr

Gib den Spieler:innen Lichtblicke, damit die düsteren Momente wirken – und umgekehrt.

Nach einem harten Kampf finden sie in einer Waldlichtung eine Gemeinschaft, die trotz allem fröhlich tanzt.

Belohne Neugier

Wenn die Gruppe abseits der Hauptaufgabe Erkundungen anstellt, schenke ihnen etwas, das relevant oder berührend ist – ob Wissen, Verbündete oder kleine Wunder.

Das Erforschen einer vergessenen Höhle offenbart nicht nur einen Schatz, sondern auch den einzigen sicheren Weg zu einer fernen Stadt.

Besonderheiten

Neben den allgemeinen Regeln von Daggerheart prägen einige zentrale Elemente diese Kampagne und machen ihre Welt unverwechselbar. Sie geben euch – und der Spielleitung – einen gemeinsamen Rahmen, um Geschichten zu erzählen, die sich wie ein Teil von Avarin anfühlen.

Diese Besonderheiten beschreiben wiederkehrende Themen, wichtige Wahrheiten über die Welt und Kräfte, die im Hintergrund wirken. Manche sind allgemein bekannt, andere erst auf den zweiten Blick zu erkennen – doch alle werden Einfluss auf eure Abenteuer

Das Netz der Gemeinschaft

Vor über tausend Jahren, in einer Zeit der größten Not, versammelten sich Vertreter aller Völker Avarins in einem legendären Konklave. Kriege hatten das Land verwüstet, Seuchen ganze Städte ausgelöscht, und aus den Schatten krochen Kreaturen, deren Namen heute nur noch in Flüsterlegenden vorkommen. Dieses Bündnis aus Magiern, Weisen und Kriegerern erschuf die **Wächter der Gemeinschaft** – mächtige, leuchtende Stelen, die an Schlüsselorten des Kontinents errichtet wurden, um Avarin zu stabilisieren und zu schützen.

Noch heute fragen sich die Gelehrten was der ausschlaggebende Anlass für die Errichtung des Netzwerkes gewesen sein könnte und es gibt teilweise verrückte Theorien dazu.

Heute ist das Wissen um ihre Erschaffung verloren. Die Hüter, die in jeder Region über „ihre“ Stele wachen, kennen heute nur noch die alten Riten der Erhaltung und – seltener – der Erneuerung, mit denen sie ihre Kraft bewahren oder wieder stärken können. Manche Stelen im fernen Avarin sind längst erloschen, weil sich niemand mehr um sie kümmerte. In Edorin gibt es noch drei aktive Stelen – doch selbst sie leuchten nicht mehr so gleichmäßig wie in den Geschichten alter Tage.

Bedrohung von außen

Das Netz der Gemeinschaft ist nicht mehr so stark wie einst. Mit jeder erloschenen oder geschwächten Stele entstehen unsichtbare Risse in der Hülle, die Avarin seit Jahrhunderten schützt. Durch diese Risse dringt etwas Fremdes in die Welt – eine Macht, deren Ursprung und Ziel unbekannt sind.

Bisher treten diese „Durchbrüche“ nur in Regionen auf, in denen sich aktive Stelen befinden. Sie kündigen sich oft subtil an:

flackerndes Licht, ein veränderter Klang im Wind, verändertes Wachstum von Pflanzen oder Tiere, die das Gebiet meiden. Manchmal sind die Vorzeichen harmlos, manchmal beunruhigend – und meist folgt darauf ein Ereignis, das nicht in diese Welt gehört: das Auftauchen eines unbekanntes Wesens, eine plötzliche Veränderung der Landschaft oder eine unheimliche Erscheinung, die sich allen Erklärungen entzieht. Noch sind diese Vorfälle selten. Aber sie werden häufiger – und jedes Mal schwächt der Durchbruch das Netz ein Stück mehr.

Der lange Frieden und die müden Götter

Der tausendjährige Frieden hat nicht nur die Wunden der Welt geheilt – er hat auch den Glauben verändert. In Zeiten, in denen keine großen Prüfungen bestanden werden müssen, wenden sich viele Menschen, Elfen und Zwerge eher dem Alltag als den Göttern zu. Ihre Tempel sind noch da, ihre Priester halten die Feste im Jahreslauf ab – doch echte Wunder sind selten geworden. Manche Gelehrte sagen, die Götter hätten sich zurückgezogen oder seien in einen tiefen Schlaf gefallen. Manch behaupten sogar das das Netzwerk der Gemeinschaft die Götter aktiv davon abhält in die Geschehnisse Avarins einzugreifen.

In Edorin finden besonders die alten Gottheiten wie Herma, Göttin der Natur, und Talor, Hüter der Gerechtigkeit, noch Verehrung. Auch im Kaiserreich und in entlegenen Regionen gibt es Orte, an denen der Glaube lebendig ist. Aber die meisten Pilgerreisen sind heute kürzer, und viele Altäre werden mehr aus Tradition gepflegt als aus echter Hingabe. Was geschehen würde, wenn die Welt wieder in Gefahr geriete, kann niemand sagen – doch manche hoffen, dass die Rückkehr der Bedrohung auch die Götter wecken könnte.

Auslöser

Jede große Geschichte beginnt mit einem ersten Funken – einem Ereignis, das alles ins Rollen bringt. Der folgende Abschnitt beschreibt, wie die Gruppe zu Beginn der Kampagne nach Moosfurt gerufen wird und was sie dort vorfindet. Du kannst diese Ausgangssituation verwenden oder sie nach deinen Vorstellungen anpassen, um den Auftakt eurer eigenen Avarin-Geschichte zu gestalten.

In den letzten Wochen hat sich die Stele von Moosfurt merkwürdig verhalten. Ihr leuchtender Kristall, sonst ein beständiges Symbol von Frieden und Beständigkeit, flackert unregelmäßig. Manchmal dimmt das Licht, nur um dann wieder hell aufzuleuchten – und in seltenen Momenten scheint es sich in eine bestimmte Richtung zu neigen, als würde es fernab etwas anstrahlen oder rufen.

Gisbert Graupel, der alte Hüter der Stele, hat die Veränderung zuerst bemerkt. Seine Sorge trug er ohne Umschweife vor den Grünen Zirkel, den Wächterorden und an andere, die er für vertrauenswürdig hält. Ritter Falkengrund, Befehlshaber der kleinen Garnison, hat zwar ebenfalls beunruhigende Entwicklungen gesehen – zuletzt musste er mit seinen Leuten ein fremdartiges, gehörntes Biest erschlagen, wie es hier noch nie vorkam – hält die Lage aber noch für beherrschbar.

Andere im Dorf, darunter ein in Moosfurt lebender, längst pensionierter Gelehrter der Akademie von Elessa, haben ebenfalls

Nachricht geschickt. Manche Briefe gingen an alte Freunde und Verbündete, andere an offizielle Stellen. Es sind Einladungen und Hilfsgesuche zugleich – und sie haben ihre Adressaten erreicht.

Die Charaktere reisen aus unterschiedlichen Gründen nach Moosfurt: als entsandte Vertreter verschiedener Fraktionen, als Antwort auf einen persönlichen Ruf oder aus eigenem Antrieb, vielleicht getrieben von Neugier oder politischem Kalkül. Noch wissen sie nicht, dass ihre Wege sich kreuzen werden – und dass sie sich bald zusammenraufen müssen, um den wahren Grund für das flackernde Licht zu finden.

Für die meisten Bewohner Moosfurts ist dies nur eine ungewöhnliche Laune der Stele. Sie haben den langen Frieden im Blut und sehen keinen Anlass zur Panik. Doch das Licht zeigt weiter, still und beharrlich, in die Ferne.

Kampagnen Mechaniken

Manche Elemente einer Geschichte sind mehr als nur Hintergrund – sie wirken direkt auf den Verlauf der Abenteuer. In *Wächter von Avarin* sind es vor allem die Stelen des Netzwerks der Gemeinschaft, deren Einfluss in der Welt spürbar ist. Ihre Resonanz schützt die Lande, prägt das Leben der Menschen und kann über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Die folgenden Regeln fassen zusammen, wie die Stelen in der Kampagne funktionieren, welche Kräfte sie ausstrahlen und wie ihre Schwächung oder ihr Verlust den Lauf der Dinge verändern kann.

Die Aura der Stele

Jede aktive Stele erzeugt eine unsichtbare Aura, die den Frieden und die Ordnung in ihrer Umgebung fördert.

Die meisten Menschen spüren sie nicht bewusst, doch Hüter:innen und geübte Magiewirkende können ihre Präsenz wahrnehmen.

- **Reichweite:** ca. 10 Meter pro Punkt Resonanz (maximal 200 Meter bei voller Resonanz).

Regelmechanische Effekte innerhalb der Aura:

- Bei einer kurzen oder langen Rast erhalten alle Verbündeten automatisch +1 Hoffnung, auch ohne den passenden Zug.
- Krankheiten treten deutlich seltener auf und lassen sich leichter behandeln.
- Kreaturen aus anderen Welten erleiden Nachteil auf alle Proben. Viele dieser Wesen meiden die Aura instinktiv.
- Vorteil auf Proben, um sich selbst oder andere zu beruhigen

Resonanz

Der Resonanzwert misst die magische Harmonie einer Stele. Er reicht von **0 bis 20** und hat sowohl erzählerische als auch regeltechnische Bedeutung.

- Jede Stele verliert pro Jahr **1 Resonanz**, sofern nicht der **Ritus der Erhaltung** durchgeführt wird.
- **Resonanzverlust** kann auch durch andere Ereignisse entstehen:
 - Beschädigung der Stele
 - Tod des Hüters ohne Durchführung des **Ritus des Übergangs**
 - Falsche oder unterbrochene Riten
 - Bestimmte kosmische Ereignisse (Sonnenfinsternis, Sternkonstellationen, Meteorit)
 - Mächtige Gewalttaten in unmittelbarer Nähe
- Fällt die Resonanz einer Stele auf 0 ist diese zerstört

Riten der Stelen

- **Ritus der Erhaltung:** Bewahrt den aktuellen Resonanzwert einer Stele und verhindert den jährlichen Verlust.
- **Ritus der Erneuerung:** Stellt verlorene Resonanz wieder her (seltenes Wissen, oft verschollen).

- **Ritus des Übergangs:** Überträgt die Verbindung der Stele von einem alten Hüter auf den neuen. Unterbleibt er, sinkt die Resonanz.
- **Ritus der Errichtung:** Erschafft eine neue Stele und bindet sie ins Netzwerk ein – ein Wissen, das heute verloren ist.

Natürlich kann es auch noch weitere Riten geben die von Hüter:innen vollzogen werden. Manche von denen werden Auswirkungen haben, andere vielleicht nicht

Durchbrüche

Ein Durchbruch ist eine Störung im Geflecht des Netzwerks der Gemeinschaft, bei der die Grenzen zwischen Avarin und einer fremden Welt für kurze Zeit oder dauerhaft durchlässig werden.

Durchbrüche können viele Formen annehmen: ein flackernder Riss in der Luft, ein plötzlicher Wetterumschwung, ein Bereich, in dem die Natur unnatürlich wächst – oder das Erscheinen von Kreaturen, die nicht aus dieser Welt stammen.

Manche schließen sich von selbst nach wenigen Augenblicken, andere bleiben offen und verändern die Umgebung nachhaltig. Je geringer die Resonanz einer Stele, desto größer die Gefahr, dass es zu einem Durchbruch kommt – und desto schwerer sind seine Folgen.

Durchbruchspröben

Die SL kann bei besonderen Ereignissen eine **Durchbruchspröbe** würfeln: W20 gegen den aktuellen Resonanzwert. (Und anschließender Bestätigungswurf)

- **Leichter Durchbruch** (Wurf \geq Resonanzwert, keine Bestätigung): Naturveränderung, kleine Kreatur oder kurzzeitige Anomalie.
- **Mittlerer Durchbruch** (Wurf \geq Resonanzwert und bestätigt): Monster, gefährlicher Effekt, deutliche Bedrohung.
- **Schwerer Durchbruch:** Nur bei besonderen Umständen (z. B. zerstörte Stele, Ritus zum Offenhalten eines Risses). Führt zu einem dauerhaften Riss.

Bei einer bestätigten Durchbruchspröbe sinkt die Resonanz zusätzlich um 1 Punkt.

Einzige Ausnahme: Voll intakte Stelen (20 Resonanz) erleiden nur dann einen Durchbruch, wenn eine gewürfelte 20 mit einer weiteren 20 bestätigt wird.

SESSION ZERO – Fragen für Wächter von Avarin

Bevor die Geschichte beginnt, wollen wir gemeinsam herausfinden, wie eure Charaktere in die Welt von Wächter von Avarin eingebettet sind. Die folgenden Fragen helfen dabei, persönliche Verbindungen zu Orten, Personen und Themen der Kampagne zu schaffen. Eure Antworten geben der Spielleitung Aufhänger für Szenen, Nebenhandlungen und NSCs – und sorgen dafür, dass ihr schon vom ersten Spielabend an mitten in der Welt steht.

- **Die Stelen:**
Hast du schon einmal eine der Stelen gesehen? Wenn ja, was hat dich beim ersten Mal am meisten beeindruckt oder beunruhigt?
- **Hüter und Orden:**
Welche Beziehung hast du zu einem der Hüter oder einer Fraktion, die das Netzwerk der Gemeinschaft beschützt (Grüner Zirkel, Wächterorden, Akademie von Elessa)? Ist es eine enge Bindung, Rivalität oder hast du gar keinen Bezug?
- **Moosfurt:**
Zu wem im kleinen Dorf Moosfurt könntest du Verbindungen haben – oder wer oder was hat dafür gesorgt, dass du dich auf den Weg dorthin gemacht hast?
- **Glaube:**
Glaubst du an die Götter von Avarin? Wenn ja, lebst du deinen Glauben aktiv aus – besuchst du regelmäßig einen Tempel oder eine Kirche? Oder glaubt deine Familie oder Gemeinschaft vielleicht an ein anderes göttliches Wesen?
- **Reisen**
War/ist Moosfurt der bisher entfernteste Ort, an den du je gereist bist – oder bist du schon weit in Avarin herumgekommen? Falls ja, welche Reise ist dir besonders in Erinnerung geblieben und warum?
- **Gemeinschaft und Loyalität:**
Wenn du zwischen dem Schutz eines Freundes oder dem Schutz einer Gemeinschaft wählen müsstest – wofür würdest du dich entscheiden, und warum?