

Drachenblut

by Radulf St. Germaine

Einführung

Niemand weiß mehr, was damals der Auslöser für den großen Krieg war. Aber Jahrzehnte des Kampfes zwischen dem Elfenimperium und den Freistätten der Zwerge endeten in der Vernichtung beider Zivilisationen. Zum Ausmaß der Zerstörung trugen vor allem die sogenannten Drachenblüter bei, alchemistisch veränderte Soldaten, die mit Fortschreiten des Krieges immer mehr außer Kontrolle gerieten. Vor 80 Jahren endete der Krieg in einem Waffenstillstand und seitdem hat sich die Welt nur wenig von der umfassenden Vernichtung erholt. Die großen Städte sind zerstört, übrig sind nur Nomaden und schäbige Siedlungen. Die Drachenblüter sind die neuen Herrscher, auserwählte Stammeshäuptlinge, die ihre Nachfolger und Leibwachen durch Bluttransfusionen ebenfalls zu Drachenblütern machen.

Die Elfen haben sich von den Ruinen Ihrer Marmorstädte abgewandt und streifen als einsame Jäger durch die Wälder. Die Zwerge leben tief in den Bergen, aber ihre Schmiedekunst ist verloren und ihre Bräuche nur noch leere Rituale. Die Menschen, Gerüchten zufolge die ränkeschmiedenden Auslöser des Kriegs, leben als die Erben des Elfenreichs in dessen Ruinen. Ihre Häuptlinge suchen nach der Gruft der Drachen, die angeblich so viel Drachenblut enthalten soll, dass man eine ganze Armee von Drachenblütern erzeugen könnte.

Doch wo sich erste Hoffnung auf einen Wiederaufbau zeigt, zieht eine neue Gefahr am Horizont auf. Der schwarze Lord, ein Nekromant unbekannter Herkunft, hat eine Armee von Goblins, Orks und Trollen in den Nebelbergen gesammelt und möchte die freien Völker endgültig auslöschen. Noch sind es nur kleine Gruppen von Kundschaftern, doch es ist nur eine Frage der Zeit, bis der dunkle Magier seine Horden entsendet um durch die Gruft der Drachen unbesiegbar zu werden.

Die Welt der Drachenblüter

Ruinen der Vergangenheit: Die Welt ist nicht mehr das, was sie war. Der Lebensstandard ist auf dem Niveau der späten Steinzeit oder frühen Bronzezeit. Es

existieren noch immer vereinzelte Artefakte aus der Vergangenheit, die wie Augäpfel gehütet werden.

Drachenblüter: Durch die Infusion des Bluts der lange ausgestorbenen Drachen werden aus Normalsterblichen mächtige Krieger mit übernatürlichen Fähigkeiten. Diese Drachenblüter stellen eine Elite dar und nutzen ihre Macht um sich kleine, fragile Reiche zu schaffen. Man erkennt sie sofort an bestimmten körperlichen Merkmalen. Elfen zum Beispiel nehmen eine ungewöhnliche Hautfarbe an. Bei Menschen entstehen reptilienhafte oder amphibische Züge. Die robusten Zwerge dagegen zeigen kaum äußere Veränderungen – nur an ihren Augen kann man bei genauer Betrachtung erkennen, ob sie das Blut in sich tragen. Manche Rassen können gar nicht kontrolliert durch Drachenblut verändert werden. Bei Orks, Trollen und Goblins zum Beispiel führt Drachenblut immer zu unberechenbaren Mutationen. Und um die Effekte auf Untote, die in ihrem vorherigen Leben Drachenblüter waren, ranken sich die wildesten Gerüchte.

Schein ist wichtiger als Sein: In der armseligen und primitiven Welt der Drachenblüter sind Aussehen und Prunk sehr wichtig. Stammesfürsten tragen prächtige Umhänge aus Pelzen und verzierte Holzmasken. Priester bemalen ihre Gesichter mit heiligen Mustern aus roter Erde und Königsblau. Und selbst einfache Schüsseln sind mit mythologischen Szenen aus der vergangenen Welt verziert.



Charaktererschaffung

Die Spieler erschaffen Drachenblüter nach den normalen Savage Worlds Regeln. Sie starten mit einem Artefakt (s. Zusatzregeln) und einer zusätzlichen Edge, die ihr Drachenblut widerspiegelt. Charaktere können Elfen, Zwerge oder Menschen sein.

Rassen

Elfen: Elfen sind magische Wesen mit spitzen Ohren und dünnen Gliedern. Sie sind elegante Akrobaten und seit dem Fall ihrer Zivilisation kalte Jäger, die nur wenig gemeinsames mit den anderen Völkern zu glauben haben. Viele der alten Rasse haben mit dem Kapitel der Zivilisation abgeschlossen und suchen die Einsamkeit. Elfen tragen bevorzugt enge Kleidung aus Naturmaterialien und kämpfen mit Bögen oder dem Gledak, einem leicht gebogenen Kurzsword. Elfen

haben bei allen Agility-Fähigkeiten einen Wild Die von d8. Nicht Wild Card Elfen haben einen Wild Die von d4.

Zwerg: Zwerge sind grimmige Krieger, die das Tageslicht verabscheuen und geradezu besessen sind von alten Riten, deren Sinn sie schon lange nicht mehr verstehen. Zum Beispiel verzieren Zwerge gerne ihre Waffen und ihre Kleidung mit Runen, obwohl sie schon lange nicht mehr wissen, wie man die Magie der Runen aktiviert. Zwerge haben bei Würfeln von Strength oder Vigor einen Wild Die von d8 (d4, wenn sie keine Wild Cards sind). Für Schadenswürfe gilt ihre Stärke als einen Würfeltyp höher.

Menschen: Menschen sehen sich als die Erben der Elfen und hausen in den verfallenen Ruinen der Elfenpaläste. Sie lieben großartige Titel und bombastische Kleidung. Wegen ihrer mutmaßlichen Rolle im Vorfeld des großen Kriegs gelten Menschen als verschlagen und falsch. Menschen beginnen mit einer zusätzlichen Edge, die als Voraussetzung Veteran oder weniger hat.

Drachenblut Edges

Feuerdrachenblut: Der Charakter kann einen Kegel aus Feuer spucken. Dies verursacht bei jedem, der nicht mit Agility ausweicht 2d8 Schaden, hat aber den Nachteil, dass die Umgebung dabei leicht Feuer fängt. Elfen mit diesem Blut haben rote Haut. Menschen sind mit roten Schuppen bedeckt und bei Zwergen spiegeln sich Flammen in den Augen wider.

Winddrachenblut: Der Charakter kann sich wie eine Spinne an Wänden und Decken bewegen und über Blätterkronen laufen als wären sie fester Grund. Stürze werden so behandelt als wären sie 5m kürzer gewesen. Elfen mit Winddrachenblut haben blaue Haut. Menschen bekommen lange dünne Arme und Beine mit kurzen Krallen und blauen Schuppen. Bei Zwergen werden die Augen himmelblau mit weißen Sprenkeln.

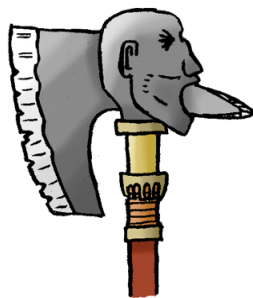
Erddrachenblut: Der Charakter spürt Vibrationen im Boden und in Wänden und kann damit weit entfernte Geräusche hören, solange die Fläche in der Nähe ist. Er kann z.B. einem Gespräch hinter einer Mauer lauschen als wäre er dabei oder hört Orks, die 200m weiter ein Lager aufschlagen, wenn er sein Ohr an den Boden presst. Erddrachenelfen haben graue Haut, Menschen graue Schuppen und riesige, blinde Augen. Zwergenaugen werden durch dieses Blut zu Stein.

Seedrachenblut: Der Charakter kann unter Wasser atmen und sich im Wasser mit der gleichen Geschwindigkeit bewegen, wie an Land. Elfen dieses Bluts haben blaugrüne Haut und Menschen Schwimmhäute zwischen ihren glitschigen, grünen Froschfingern. Zwerge bekommen stark tränende, stechend grüne Augen.

Eisdrachenblut: Der Charakter kann sich als Bewegungsaktion kurze Strecken teleportieren. Er verschwindet in einer Wolke aus Eis und Schnee und taucht in einer Entfernung von maximal 1d6+6 Metern wieder auf. Der Charakter benötigt Sichtlinie auf sein Ziel. Elfen werden durch Eisdrachenblut komplett weiß. Zwergenaugen spiegeln Schneestürme wieder. Bei Menschen bilden sich weiße Drachenhörner.

Golddrachenblut: Der Charakter kann in die Seele anderer sehen und mit einem Wurf auf Spirit gegen den Spirit des Ziels dessen aktuelle Gefühle wahrnehmen. Bei einem Raise kann der Charakter sogar oberflächliche Gedanken wahrnehmen. Bei Elfen führt dieses Blut zu goldener Haut, bei Zwergen zu komplett goldenen Augen ohne Iris und Pupille. Menschen mit diesem Blut haben goldene Reptilienaugen und Glatzen.

Schattendrachenblut: Der Charakter kann in absoluter Dunkelheit sehen wie am Tag. Bei Elfen führt dieses Blut zu schwarzer Haut. Zwergenaugen werden zu leeren, schwarzen Höhlen. Bei Menschen bilden sich schwarze Schuppen am ganzen Körper.



Sonderregeln

Ausrüstung und Artefakte: Die Ausrüstung aus dem Grundregelwerk steht in dieser Form bereit, sofern sie für einen Bronzezeitler Sinn macht. D.g. eine Axt ist aus Stein oder Bronze, Rüstungen wahrscheinlich aus Knochen. Es existieren aber noch immer Artefakte aus Stahl, die sorgsam gepflegt werden und Zeichen großen Prestiges sind. Eine Artefaktwaffe hat AP+2 gegenüber dem regulären Modell. Ebenso hat eine Artefaktrüstung einen um 2 besseren Rüstungsschutz.

Magie: Es existiert eine magische Schule, die den Psionikregeln des Grundregelwerks folgt. Dieser Schule stehen alle Powers zur Verfügung. Magie hat wenig sichtbare Merkmale, aber wenn sie gewirkt wird, dann werden Tiere nervös, Insekten explodieren und kränklichere Personen in der Nähe können spontan Nasenbluten bekommen.