

## 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 vereinzelt 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.

**Suche nach der Drachengruft:** Nahezu jeder wichtige Konflikt und damit die meisten Abenteuer haben direkt oder indirekt mit der Drachengruft zu tun. Die Helden haben vielleicht gar kein Interesse an der Gruft – aber ihre Gegner oder Verbündeten haben bestimmt etwas mit diesem mystischen Ort zu tun.



## Charaktererschaffung

Die Spieler erschaffen Drachenblüter nach den normalen FreeFate Regeln auf einer Pyramidenhöhe von 4. Die Charaktere haben am Anfang 10 Fate Punkte, wobei die maximal 3 Stunts kaufen können. Sie starten mit einem Artefakt (s. Zusatzregeln), der Rest ist normale Ausrüstung. Charaktere haben 6 Aspekte, davon beinhaltet einer die Rasse und der andere das Drachenblut. Dazu gibt es noch einen Drachblutstunt, der keinen Fatepunkt kostet.

## 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 können diesen Aspekt vor allem für geschicklichkeitsbezogene Aktionen einsetzen, in sozialen Interaktionen kann er gegen sie verwendet werden.

**Zwerge:** 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 sind sehr stark und sehr robust.

**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.

## Drachenblut Aspekte & Stunts

Drachenblut macht seinen Träger stärker, intelligenter und schneller aber auch fremdartig und furchteinflößend. Jeder der hier aufgeführten Aspekte kann benutzt werden um diese Eigenschaften zu simulieren. Zu jedem Aspekt gehört auch ein Stunt, den der Charakter umsonst erhält.

**Feuerdrachenblut:** Der Charakter hat eine Affinität zum Element Feuer. Elfen mit diesem Blut haben rote Haut. Menschen sind mit roten Schuppen bedeckt und bei Zwergen spiegeln sich Flammen in den Augen wider. Er kann Feuer spucken, was eine effektive Waffe darstellt aber leicht zu Kollateralschäden führt.

**Stunt *Flammenblut:*** Der Charakter kann einen Kegel aus Feuer spucken. Jeder andere Charakter muss eine vergleichende Probe Athletik gegen Schusswaffen würfeln oder nimmt den Erfolg+1 Schaden.

**Winddrachenblut:** Der Charakter ist dem Element Luft verbunden. Stürze und Balanceakte bereiten ihm nur wenig Schwierigkeiten. 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.

**Stunt *Leichtes Blut:*** Der Charakter kann ohne Probe

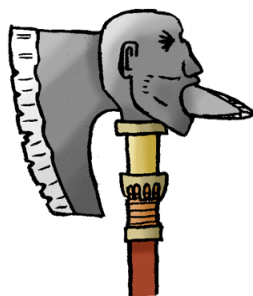
auch glatte Wände hochklettern oder auf Baumwipfeln balancieren, weil er durch die Kraft des Windes gestützt wird.

**Erddrachenblut:** Der Charakter versteht die Natur von Erde und Stein. Er sieht auch kleine Fehler oder Unregelmäßigkeiten und kann somit Wert und Qualität gut einschätzen. Erddrachenelfen haben graue Haut, Menschen graue Schuppen und riesige, blinde Augen. Zwergenaugen werden durch dieses Blut zu Stein.

**Stunt *Erdenblick:*** +2 auf Aufmerksamkeit um Geheimtüren oder Materialfehler in Stein und Erde zu entdecken.

**Seedrachenblut:** Der Charakter kann hervorragend schwimmen und unter Wasser atmen. Elfen dieses Bluts haben blaugrüne Haut und Menschen Schwimmhäute zwischen ihren glitschigen, grünen Froschfingern. Zwerge bekommen stark tränende, stechend grüne Augen.

**Stunt *Blut wie Wasser:*** Der Charakter kann unter Wasser atmen.



**Eisdrachenblut:** Kälte und Eis sind für diese Charaktere keine Gefahr sondern bieten ihnen Schutz. Elfen werden durch Eisdrachenblut komplett weiß. Zwergenaugen spiegeln Schneestürme wieder. Bei Menschen bilden sich weiße Drachenhörner.

**Stunt *Schützender Schneesturm:*** Der Charakter kann für eine Szene einen schützenden Schneesturm beschwören, der ihn verbirgt und +1 auf Würfe zum Ausweichen gegen Angriffe gibt.

**Schattendrachenblut:** Die Dunkelheit verbirgt und schützt den Charakter aber hat keine Geheimnisse vor ihm. Bei Elfen führt dieses Blut zu schwarzer Haut. Zwergenaugen werden zu leeren, schwarzen Höhlen. Bei Menschen bilden sich schwarze Schuppen am ganzen Körper.

**Stunt *Dunkelsicht:*** Der Charakter kann in absoluter Dunkelheit sehen wie am Tag.

## Sondergeln

**Ausrüstung und Artefakte:** Artefakte und normale Ausrüstung verhalten sich regeltechnisch gleich. Allerdings haben Artefakte den Aspekt *Wunder einer vergangenen Zeit*, der bei jeder Benutzung getagged werden kann um die höhere Qualität zu repräsentieren. Bei Rüstungen kann so der Verteidigungswurf erhöht werden, bei Waffen der Angriffswurf usw.