



Tiara, Wiedergeburt der Seele – Sturmland-Ritter



Vorgeschichte

Im Zeitalter der großen Seefahrt und Kolonisierung der östlichen Inseln wurde ein neuer Ritterorden gegründet. Fernab der marinarischen Gesellschaft, an einem Ort der als Sturmlande bekannt wurde, gründeten 4 junge Adlige einen Orden, der Ordnung in die gesetzslosen und chaotischen Umstände der Inselreiche bringen sollte. Die 4 jungen Adligen, alles gebürtige Minaria wurden von ihren Familien entsandt um neue „Weidegründe“ zu entdecken. Möglichkeiten um den Reichtum der Familie zu mehren und sich ein neues Standbein zu erschaffen und nebenbei an mehr Macht und Ansehen zu gelangen. Schnell mussten die 4 jungen Adligen, die zum Zeitpunkt ihrer Abreise sich noch nicht kannten, feststellen, dass die See eine unbarmherzige Geliebte sein kann. Die kleine Schiffsflotte der Adligen geriet in tosende plötzlich auftauchende Stürme, wurde von magischen Winden geplagt, riesige Seeaberrationen tauchten aus dem Wasser auf und rissen ein ganzes Schiff mit einer 250 Mann starken Mannschaft in die Tiefen des dunklen und kalten Meeres. Abgekämpft und manchmal auch total verzweifelt mussten die 4 jungen Adligen lernen, dass die neu gegründeten Inselreiche voller korrupter und intriganter Rassen waren. Hier, in den neuen Reichen, war man mehr als auf dem Festland auf den eigenen Vorteil und eine Machtposition bedacht. In den nächsten 10 Jahren reisten die jungen Adligen das gesamte Inselreich ab von den marinarischen und talmitischen Hoheitsgebieten im Norden, um die Nebelwand herum bis hin zu den on Zeta Imperia und Athis beanspruchten südlichen Inseln. In all den Jahren fühlten sich die jungen Männer nur in den Sturmlanden, dem Gebiet um die Nebelwand am wohlsten. Hier gab es jeden Tag neue Abenteuer und Herausforderungen. Hier trauten sich die meisten Intriganten nicht hin. Nur die tollkühnsten Seefahrer trauten sich in die von Stürmen, Strudeln und Gewittern geplagte Zone. Und genau hier fanden die jungen Männer Inseln, die sie für ihre Familie in Anspruch nehmen konnten. Sie handelten mit den dort angesiedelten Bewohnern einen guten Vertrag aus, der den Bewohner Hilfe für ihre Siedlungen aus den Festland bringen sollte und im Gegenzug sollten die Bewohner die exotischen Früchte und Tiere für die adligen Familien anbauen, ernten und fangen/züchten. Nach einiger Zeit mussten die jungen Männer feststellen, dass ihr Versprechen für die Bewohner da zu sein nicht so einfach wurde wie gedacht. Seeräuber, Kaufleute und andere Adlige machten ihnen das Leben schwer. Immer mehr mussten die Männer zurückstecken und verloren immer mehr Siedlungen und langsam auch den Mut und Hoffnung. Und als ein großangelegter Seeraubzug erneut mehrere Inseln verwüstete, trafen die 4 Männer genau in dieser Nacht zusammen, nachdem sie Mitten im Gefecht plötzlich zusammenstanden und um ihr Leben kämpften. Blitze vielen wie Regentropfen vom Himmel, die Kanonen der Seeräuber gaben sich einen Wettstreit mit dem Donner des Himmels und dann geschah das Unfassbare. Die jungen Adligen waren eingekesselt, es gab kein Entkommen, als plötzlich 4 Sturmlandeachsen sich aus den Himmel auf die Freibeuter stürzten und den 4 Männern das Leben retteten. Sofort erkannten die 4, dass diese Wesen auf eine ganz enge Art und Weise mit ihnen verbunden waren, sie waren ihr lang ersehnten „Seelenbund“. Gemeinsam kämpften sie gegen die Seeräuber und schafften mit Zähnen, Krallen, Schwertern und Magie ein wahres Wunder. Der Orden der Sturmland-Ritter wurde an diesem totbringenden Tag von allen 4 Adligen still ins Leben gerufen und mit Blut besiegelt.

Sturmland-Ritter

Hintergrund: Schutz der Siedlungen in den Sturmlanden, Schutz vor Freibeutern, Sklavenhändlern und Schutz vor Intrigen der Kolonialmächte. Die Ritter der Sturmlande sind ein Ritterorden, der für Ordnung und Freiheit steht. Ihre 4 Gründungsmitglieder wurden einst durch die Götter selbst erwählt heißt es in alten Schriften. Man sagt, dass die Söhne adliger Familien Minarias alles hinter sich ließen um ihrem Schicksal zu folgen. Der Ehrenkodex: Mein Leben für die Sturmlande, erweist sich für die heutigen Ritter nicht immer im Einklang mit ihren eigenen Lebenspfaden, ist jedoch das oberste und fast einzige Gebot der Sturmland-Ritter. Um ein Ritter der Sturmlande zu werden, muss man in die vierte Kaste hineingeboren worden sein und von einer Sturmlandeachse erwählt werden, die fortan an als Seelenbund mit dem Ritter eine Einheit bildet. In seltenen Fällen, binden sich bereits

Kaste 2 Mitglieder an eine Sturmlandeachse. Diese Personen sind oft die Stallburschen oder Schmiede des Ritterordens und werden von den Rittern als baldige Brüder im Kampf gegen die Ausbeutung der Sturmlande angesehen. In den heutigen Tagen ist der Orden der Sturmland-Ritter auf 12 aktive Mitglieder herangewachsen, wobei sogar weibliche Ritter aufgenommen wurden um die Reihen zu schließen. Nur die wenigsten Adligen der Inselreiche fühlen sich dazu verpflichtet als Sturmland-Ritter leben zu wollen und auf ihr Familienerbe zu verzichten. Auf der Schlossinsel der Sturmland-Ritter, sollen an die 100 Personen Leben und arbeiten. Wo die Schlossinsel sich jedoch genau befindet, ist nicht bekannt. Die Sturmland-Ritter werden ihre Pflicht erfüllen und ihre Heimat verteidigen. Solange bis sie auf ewig sicher ist oder der Orden und alle Sturmlandeachsen ausgelöscht werden.

Fertigkeiten eines Sturmland-Ritters

Attribute:

Stärke spezialisiert: Rüstung tragen
Willenskraft spezialisiert: Stand halten

Seelengebundenen Fertigkeiten

Athletik spezialisiert: Balancieren
Wahrnehmung spezialisiert: Augen der Echse
Fernwaffe spezialisiert: Lanzengewehr
Reaktion/Initiative spezialisiert: beritten.
Zauberei spezialisiert: Sturmlandeachse
SB: Sturmlandeachse spezialisiert: Flugmanöver

Berufsfertigkeiten

Lanze
Schild spezialisiert: blenden.

Rüstzeug:

Plattenpanzer (S: 5; H:8) 350T
Besonderheit: Schutz +1 vs. Schwerter
Breitschild (S:4; H:6) 80T
Besonderheit: spiegelnde Oberfläche

Waffen:

Lanze Schaden 6 80T
Lanzengewehr Schaden 7 +80T
(Ein 6-Kammer Steinschlussgewehr)

(S: Schutz; H: Härte; SB: Seelenbund)

Grimoire: Sturmlandeachse

Schwierigkeit = 5-12

Lebensessenz = 6W10 - 13W10

Seelenessenz = 6W10 - 13W10

Bewegung = Land: 3 Luft: 5 - 12

Rüstung = 5-12

Waffen = Gebiss und Klauen

Schaden = 5 - 12

Spezialisierung = Sturzflugbiss

Besonderheit: Sturmlandeachsen sind in den ganzen Sturmlanden anzutreffen. Sie kreisen oft friedlich in mehreren Metern Höhe durch die Luft und können oft Tage in der Luft verbleiben. Wenn sie jagen, jagen sie immer in einer Gruppe von ca. 3-6 Tieren und stürzen sich ohne Vorwarnung lautlos auf ihre Beute. Sei es auf im Wasser lebende oder auf Land lebende Beute. Einem solchen Angriff kann man nur entkommen, wenn man diesen durch seine gute Wahrnehmung vorher bemerkt hat. Oft hat man sie eher vorher gesehen als gehört, wenn man dem tödlichen Angriff entkommen ist. Sturmlandeachsen kämpfen umso verbissener, wenn sie wirklich Hunger leiden. Zum Glück sind es immer noch Echsen und sie müssen nicht oft fressen.

Seelenbund: Sturmlandeachse

Sobald eine Sturmlandeachse einen Seelenbund mit einer Person eingegangen ist, stehen dem Ritter einige Möglichkeiten zur Verfügung. Von den Sturmland-Rittern oft bevorzugte Fertigkeitseffekte:

Fertigkeitswert & Effekt

2 Trainiertes Reittier
4 Für den Kampf geprägt
6 Eine Einheit (Reiter und Tier)
8 Thermalsicht der Echsen
10 Stoffwechsel einer Echse

Spezialisierung & Effekt: Flugmanöver

2 Lautloses Gleiten
4 Schnellstart aus dem Stand
6 Überraschungssturzflug
8 Lanzenabsprung +1 Schaden
10 Der Echsenrücken ist wie der Erdboden – Freies Bewegen

Seelenbund: Sturmlandeachse

Stufe: Fertigkeitswert

Substanzstärke: 1W10 + Fertigkeitswert w10

Bewegung: Land: 1+ / Luft: 5+Stufe/Fertigkeitswert

Kampfstärke: Fertigkeitswert = Schaden

Besonderheit: Ein lebendiger Seelenbund stirbt, wenn sein Bundpartner stirbt. Der Seelenpartner wird zu einem Geist, der auf seinen Partner wartet um ins Leben zurück geholt zu werden. Bis dahin verweilt seine Seele und wandert traurig umher.