

Inseln der Macht - Haus der Ewigkeit



Vorwort:

Das Haus der Ewigkeit wird ausschließlich aus Festrollen NSCs der Roten Legion und eventuellen Verbündeten bestehen. Das heißt, es wird Wert darauf gelegt, dass ihr einen Charakter mit Hintergrund spielt. Wir wollen keine dummen Wellen-NSCs sein, sondern eine glaubwürdige Bedrohung. Das heißt aber auch, dass wir von allen Offenheit verlangen, dass trotzdem den steuernden Anweisungen der SL gefolgt wird, um den SCs ein schönes Spiel und epische Erlebnisse zu ermöglichen.

Sollten Fragen zum Haus der Ewigkeit bzw. der Roten Legion bestehen wendet euch bitte an die Illusion-Larp Abteilung Südandryll. (Email: darkangel-666@gmx.de → Andi)



Die Geschichte des Roten Imperiums:

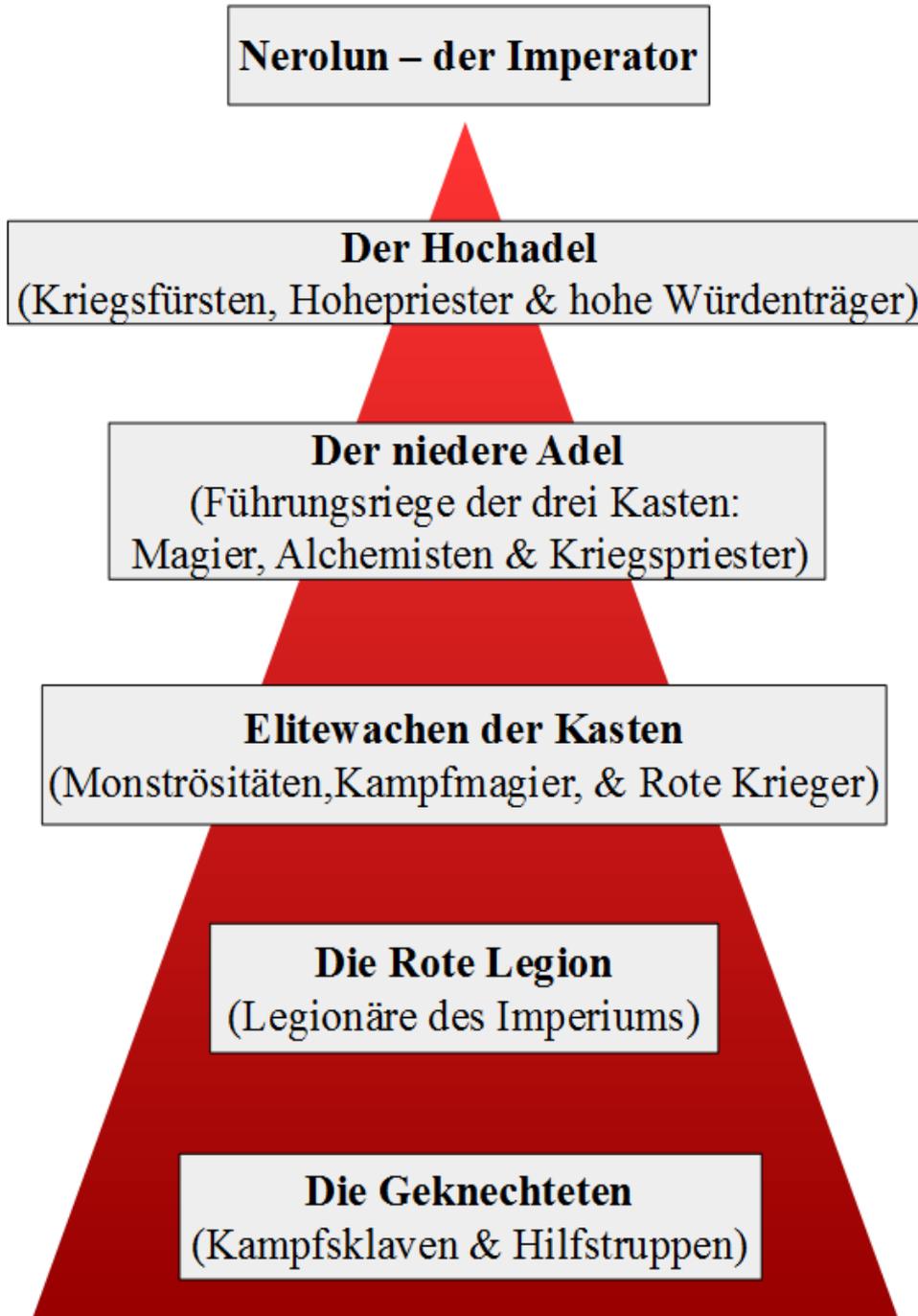
Einst bestand das Rote Imperium, das Heimatland der Roten Legion in der Südlande, aus vielen einzelnen Fürstentümern und Stadtstaaten. Sie alle versuchten ihren Machtanspruch zu vergrößern und kämpften untereinander.

Aus all dem Schmerz und Blut wurde eines Tages der Halbgott Nerolun geboren. Ins Leben gebracht durch einen mysteriösen, unbekanntem Gott und die Fürstin Sorschia, der Herrin des Blutes und die Generälin des Südens, stieg er aus einem See von Blut. Sorschia schenkte ihm die Kraft des Blutes, der Gott schenkte seinem Nachkommen die Macht des Schmerzes. Und aus seinem Blut und seinem Schmerz formte Nerolun den Kristall der Ewigkeit, den Blutkristall.

Nerolun erhob sich und unterwarf die umliegenden Fürstentümer, eines nach dem anderen. Sie alle dienten dem Imperator oder wurden vernichtet und so schmiedete er das Rote Imperium, um für alle Ewigkeit Ordnung zu bringen.

Struktur der Roten Legion:

Die Hierarchie der Roten Legion ist wie eine „Pyramide“ angeordnet.



Nerolun (der Imperator):

Der Imperator sitzt auf seinem Thron aus Blutkristallen über Aritrol, dem See aus Blut, im Allerheiligsten der Tempelfestung Harugan im Berg Tierfallas. Von dort aus regiert er sein Imperium. Nur die höchsten Adligen und die Priesterschaft des Tempels dürfen zu ihm, um seinen Willen in Empfang zu nehmen. Er wurde zuletzt außerhalb vor über 213 Jahren gesehen.

Die Rote Königin Sorschia (Lebensgeberin des Imperators und Herrin des Blutes):

Sie diente einst dem Vater Neroluns. Sie genoss das Chaos der damaligen Fürstentümer und labte sich an ihrem Schmerz. Aber Sie hielt über Allem an ihren althergebrachten Traditionen fest und erkannte nicht die Offenbarungen ihres Abkömmlings Nerolun. Da sie dem Roten Imperium und seiner Vision im Weg stand, forderte Nerolun eines Tages Sorschia heraus und besiegte sie mithilfe der Macht des Blutkristalls und ihrer Überheblichkeit. Was damals genau vorfiel weiß keiner mehr und auch der genaue Verbleib von Sorschia, beziehungsweise ihres Körpers, ist unklar. Hierum ranken sich zahlreiche Gerüchte.

Der Hochadel (Kriegsfürsten, Hohepriester & hohe Würdenträger):

Sie sind die Sprachrohre, Verwalter und Kriegsherren des Imperators und ihr Wort ist Gesetz. Sie regieren das Rote Imperium und befehligen die Armeen des Roten Imperiums, die Rote Legion. Sie sind mächtige, übernatürliche Wesen. Einst normale Sterbliche, hat ihnen der Imperator für ihre Dienste so manche Fähigkeit, sowie die Unsterblichkeit verliehen. Die Angehörigen des Hochadels sind von Geburt an mit Macht gesegnet und zum Herrschen geboren. In ihnen schlummern Fähigkeiten von denen normale Sterbliche nur träumen können.

Der niedere Adel (Führungsriege der drei Kasten – Magier, Alchemisten & Kriegspriester):

Sie regieren und koordinieren noch ähnlich wie in der Zeit vor der Vereinigung des Roten Imperiums, ihre eigenen Domänen. Die Alchemisten regierten die Städte der Berge, die bis heute große Mienen betreiben und verschiedenste Mineralien abbauen. Die Magier regierten ihre Metropolen, die sie mittels ihrer Magie zu blühenden Oasen oder was ihnen auch immer beliebte, erwachsen ließen. Die Kriegsherren regierten die Weiten, die seit jeher die Kornkammern des Imperiums füllen. Sie alle zahlen ihren Tribut in Gold, Gütern und Blutzoll an den Imperator.



Ein Alchemist der Roten Legion.



Kriegspriester mit Banner der Ewigkeit und der Roten Legion.

Elitewachen der Kasten (Monströsitäten, Kampfmagier, & Rote Krieger):

Sie sind die Elitewachen der jeweiligen Kaste. Sie sind deren Stärke und deren Fundament. Außerdem sind sie ihre ergebenen Diener, die jeden ihrer Befehle durchsetzen.

Die Elitewachen der Kasten werden vorerst nicht zu bespielen sein. Es sind Positionen die man sich erst in den bevorstehenden Schlachten verdienen muss.

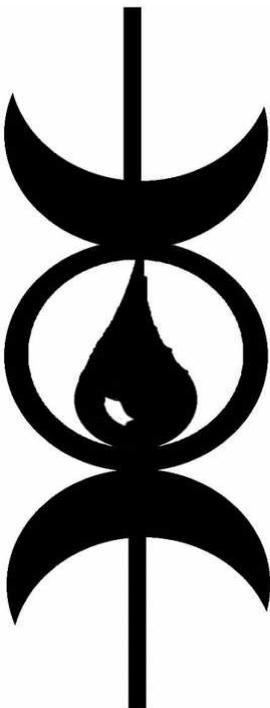
Die Rote Legion (Legionäre des Imperiums):

Sie ist die Armee des Roten Imperiums. Sie besteht aus einfachen Soldaten und solchen, die Auserwählt wurden, um vielleicht später einmal zu den Elitewachen der Kasten aufzusteigen. Sie zählen Tausende und sie sind es, die den Blutzoll ihrer Herren bezahlen. Stets mutig voran marschierend, weil sie den Zorn ihrer Herren fürchten, frisst sich dieser unaufhaltsame Heerwurm durch das Land, um die zu zerschmettern, die sich dem Roten Imperium entgegenstellen.

Die Geknechteten (Kampfsklaven & Hilfstruppen):

Sie wurden aus niederen versklavten Völkern rekrutiert oder wurden dem Imperator als Tribut von Nachbarn bezahlt. Ihr Leben ist nichts wert, aber sie wagen es nicht, sich gegen den Imperator zu erheben oder zu fliehen, da ihre Strafe schlimmer wäre als der Tod und man diese Strafe ebenfalls ihren Angehörigen zukommen lassen würde. Oder weil sie schlichtweg die Macht und die Stärke des Imperators verehren.

Symbol der Roten Legion / des Roten Imperiums:



Konzept der Ewigkeit:

Die Rote Legion existiert schon seit hunderten von Jahren und mehrt die Macht des Imperators durch ständige Kriege. Auch wenn Hunderte fallen, dauert es nicht lange, bis Ersatz aus den zum Blutzoll verpflichteten Provinzen rekrutiert ist – nur um weitere Provinzen zu erobern und weiteren Blutzoll einzufordern. So verschlingt sich die Rote Legion auf ewig selbst und gebärt sich aus den Unterworfenen wieder selbst.

Der Blutzoll:

Reichen, die kurz vor der Eroberung stehen, wird im Normalfall angeboten, sich dem Roten Imperium als Vasallenstaat anzuschließen. Dies beinhaltet, dass alle Bürger des Staats den Blutschwur schwören und ein angemessener Blutzoll entrichtet wird. Der Blutzoll besteht in diesem Fall zumeist aus Gütern und einem großen Kontingent an Truppen für die Rote Legion.

Sollte sich das Reich weigern, so kommt die Rote Legion und fordert den Blutzoll in einem großen Blutbad zu Ehren des Imperators ein. Ist der Staat besiegt wird die Führung ersetzt und der Staat in das Imperium eingegliedert.

Diese Verfahrensweise wird als große Nachsichtigkeit des Imperators angesehen, da er den Verblendeten die Möglichkeit gibt, seine Göttlichkeit anzuerkennen.

Der Blutschwur:

Er wurde von jedem Bewohner des Roten Imperiums geleistet. Mit ihm verpflichtet sich jedermann, jedes Blut dass er vergießt, ob nun eigenes oder fremdes, zur Ehre und zum Machtgewinn des Imperators zu vergießen. Der Schwur ist auf magisch und klerikale Weise bindend und äußerst stark, aber bei Untersuchung nur schwer zu erkennen. Ansonsten hat der Schwur keinerlei Nachteile oder Verpflichtungen für den, der ihn geleistet hat.

Der Kristall der Ewigkeit:

Angeblich gibt es im Berg Tierfallas eine riesige Grotte. In ihr befindet sich ein See aus Blut namens Aritol. In seiner Mitte sitzt Nerolun auf einer Insel, auf einem Thron, beides besteht aus einem einzigen Gigantischen Blutkristall, dem Kristall der Ewigkeit.

Jeder, der seine Seele an den Kristall gebunden hat, kann nicht mehr auf herkömmlichem Wege sterben. Wenn ein Anhänger Neroluns stirbt und er trägt einen Blutkristall mit sich, so wird seine Seele in diesen Kristall transferiert und dort wartet sie, bis ihr Körper für sie wieder hergestellt wird.

Wie viel Kontrolle über eine Neuentstehung den Anhängern gewährt wird, bestimmt einzig und allein Nerolun.

Von seinen Fürsten wurde berichtet, dass sie tödlich verwundet auf dem Schlachtfeld zusammensanken, nur um selbst zu einem Blutkristall zu erstarren und wenige Augenblicke später wieder zu erstehen. Während ganze Kontingente von Truppen, die sich ohne zu zögern für das Imperium geopfert hatten, durch dunkle Rituale aus Blutpfuhlen wieder erstanden.

Die Seelenwächterinnen:

Die Blutkristalle werden von den Seelenwächterinnen des Roten Imperiums umsorgt.

Sie sammeln diese bei Schlachten von den Toten und führen sie, so sie würdig sind, der Wiedererstehung zu. Außerdem verfügen die Seelenwächterinnen über seherische Gaben, die sie aber nur höchst selten jemandem außerhalb der Schwesternschaft zur Verfügung stellen. Selbst der Hochadel muss um diesen Dienst betteln und dafür viel zahlen, sofern er überhaupt erfüllt wird. Die Seelenwächterinnen benutzen ihre seherischen Gaben vor allem dazu, um herauszufinden welche Seele wichtig ist und es damit wert ist, eingesammelt zu werden. Deshalb ist das Urteil der Seelenwächterinnen im gesamten Imperium gefürchtet.

Die Seelenwächterinnen stehen außerhalb der Ordnung und sind letztlich nur den obersten des Imperiums verpflichtet. Sie erfüllen ihre Aufgabe um jeden Preis, um nicht eine Seele zu verlieren, die es wert wäre, eingesammelt zu werden.

Seelenwächterinnen werden in jungen Jahren (3-6) aus der Bevölkerung ausgewählt, wenn sie magische Fähigkeiten haben und wenn ihre Zukunft sie für diese Tätigkeit bestimmt. Anschließend werden die Mädchen von ihren Eltern an den Tempel als Blutzoll gegeben. Es ist natürlich eine außerordentliche Ehre eine Seelenwächterin hervor zu bringen.

In Tempeln werden sie in die Schwesternschaft aufgenommen und im Sinne der Seelenwächterinnen erzogen und gelehrt. Ihnen wird höchste Disziplin anezogen und es gibt eine strenge Hierarchie innerhalb der Schwesternschaft. Dort wird eine ganz eigene Politik betrieben. Die Seelenwächterinnen leben im absoluten Luxus, sind aber diszipliniert genug, um darauf für ihre Aufgaben zu verzichten.

OT:

Wer kann was?

Der Hochadel:

Der Hochadel besteht aus übernatürlichen Wesen, die danach streben sich zu annähernd göttlichen Wesen oder ähnlichem zu erheben. Sie kombinieren je nach Mächtigkeit Krieg, Magie und Alchemie. Die meisten kombinieren zwei dieser Eigenschaften, die stärksten alle Drei.

Die 3 Kasten:

Krieger (Kriegspriester):

Sie fordern den Blutzoll für den Imperator ein und fungieren auch als Kriegspriester. Sie verehren den Imperator Nerolun. Die meisten von ihnen sind dafür bekannt, dass sie sehr viel auf ihre Kriegerehre geben und sich an einmal gegebene Zusagen halten.

Ihre Fähigkeiten basieren mehr auf den ihnen von Nerolun gewährten Spezialfähigkeiten und ihrer Stärke als Krieger, weniger auf klassischer klerikaler Magie.

Sie können viel aushalten, sehr stark sein oder ähnliche zu ihnen passende Fähigkeiten erhalten.

Fähigkeiten:

Klerikale Passivzauber (also keine Feuerbälle), z.B. Selbst-Schmerz-Heilung (heilt 2LP nur auf sich selbst, Kosten: 1AP), Furcht (2AP) oder das Ignorieren von bereits vorhandenen Wunden (Kämpfer kann bereits im Kampf zugefügte Wunden ignorieren, bis der entsprechende Körperteil vollständig zerstört ist, Kosten 2 AP), Schildbrecher (2 AP); des Weiteren kriegerische Fähigkeiten.



Optik:

Beeindruckende Bewaffnung z.B. Zweihandwaffe, aber auch andere Waffengattungen sind möglich. Ein Kriegspriester zeigt seinen Status durch eine **schwaze linke Schulterplatte mit goldenen Abzeichen**. Sie tragen mit Kragen, Fahnen oder pompösen Klingensbrechern ausgestattete Mattenrüstungen. Auch eine Verstärkung der Rüstung mit Panzerplatten ist möglich. Prinzipiell sind alle Arten von Rüstungen dazu denkbar, solange sie zu einem arabischen Gesamteindruck passen. Dazu die obligatorische **rote Pluderhose** und der **rote Turban der Legion**.

Pluderhose und Turban bekommen die NSCs vor Ort von der SL ausgeliehen. Eine Anleitung zum selber Basteln der Mattenrüstungen ist auf der Homepage unter der Rubrik Ewigkeit zu finden.

Magier:

Sie versuchen durch das Erlangen von Wissen und magischen Utensilien an Macht zu gelangen. Sie sind dafür bekannt, gerne Leute durch ihre Magie und ihre Macht zu kontrollieren oder zu manipulieren. Sie sind absolut Machtbesessen, was schon zu so manchem Unfall mit Dämonen oder dergleichen geführt hat.

Fähigkeiten:

Die Magier des Imperiums sind nicht an eine spezielle Form der Magie gebunden, aber die Möglichkeit Dämonologie frei zu praktizieren wird gern genutzt, während Nekromantie eher verrufen ist, da sie nur sehr bedingt den Blutzoll oder die Läuterung durch Schmerzen fördert.

Optik:

Rot-schwarze Robe mit Runen benäht, pompöser Turban (evtl. verziert mit Steinen, Federn etc.). Als Waffen sind filigrane Schwerter, Stäbe oder Speere geeignet



Alchemisten:

Sie versuchen alle Bestandteile des Lebens zu erforschen. Hierzu zerlegen sie alles und jeden in seine einzelnen Bestandteile und fügen diese wieder so zusammen, wie sie sich das vorstellen. Die Alchemisten sind dafür bekannt, durchaus ebenso machthungrig zu sein, wie die Magier. Sie verbergen dies aber wesentlich geschickter und erreichen ihre Ziele häufig durch verdeckte Manipulation anderer. Dabei gehen sie äußerst gerissen vor und bedienen sich intriganter Pläne. Ihre Spezialität ist es, einem Wesen verschiedene Essenzen zu entziehen, diese zu bearbeiten und wieder zu verabreichen. Dadurch können manche Eigenschaften eines Wesens auf ein anderes übertragen werden. Eine solche Einmischung in den natürlichen Lauf der Dinge hat natürlich meistens einen Preis, den der Nutznießer dieser Behandlung zu zahlen hat. Ansonsten greifen sie auf das Repertoire der Alchemie zurück.

Fähigkeiten:

Alchemie, durchaus auch ein paar kämpferische Fähigkeiten möglich.

Optik:

Rot-schwarze Robe. Eine beliebige asiatische oder orientalische Kopfbedeckung. Maske für die obere Gesichtshälfte mit Ketten vor Mund und Kinn. Als Waffen sind filigrane Einhandwaffen, Stäbe, Speere oder Schwertlanzen geeignet.



Seelenwächterinnen:

Hintergrund: siehe oben.

Fähigkeiten:

Zweites Gesicht, Blutmagie/Seelenmagie (z.B. Heilung → 1LP *IAP*, Schmerzheilung → 2LP *IAP*, Schmerz → Zauber muss aufrecht erhalten werden *IAP*, Lähmung → eine Art aufrechtzuerhaltende Blutkontrolle *IAP*, Schutzkreis II → gegen physisch und magisch *3AP*);

Optik:

Rote orientalische oder asiatische Gewänder, sowie weiße Gesichtsschminke mit schwarzen und roten Mustern ähnlich einer Geisha, genauso wie eine Hochsteckfrisur. In der Optik dürfen auch gerne mehrfach Blutmotive (Tropfen oder ähnliches) vorkommen. Manche Seelenwächterinnen verzieren ihre Gewandung mit Bändern, auf denen mit Symbolen die Namen derer Seelen gezeichnet sind, die sie als besonders wertvoll empfunden haben. Jede Seelenwächterin trägt außerdem ein Gefäß bei sich, in dem sie die Seelen aufbewahren kann, bis diese einem Körper zugeführt werden. In einer Schlacht werden die Seelen meist direkt zugeführt, ein Gefäß ist im Normalfall nicht nötig.

Eine Bewaffnung ist nicht zwingend notwendig. Hin und wieder sieht man filigrane Einhandwaffen, Stäbe, Speere oder Schwertlanzen.



Seelenwächterinnen mit Leibwache



Priester des Nerolun:

Es gibt nur sehr wenige Priester, die kein Kommando in der Roten Legion einnehmen. Sie sind klassische Priester und weniger Kämpfer. Sie stehen ähnlich wie die Seelenwächterinnen neben der Hierarchie der Roten Legion.

Fähigkeiten:

Klerikale Magie (Blut/Schmerz)

Optik:

Rote oder schwarze Robe mit dem traditionellen roten Turban der Legion.

Legionär:

Soldaten aus dem Kernland des Roten Imperiums. Legionäre sind nicht zwingend Veteranen, da die vielen Schlachten der Roten Legion keine langwierige Ausbildung zulassen. Einige sind davon überzeugt, den Willen ihres Imperators zu erfüllen und erhoffen sich einen Aufstieg im System der Roten Legion. Andere wurden schlichtweg zum Kriegsdienst gezwungen und wissen, dass wenn sie ihre Pflicht nicht erfüllen, ihre Familie und ihre Lieben dafür zahlen werden. Es steht also einiges für sie auf dem Spiel.

Fähigkeiten:

Alle, außer magische Fähigkeiten.

Optik:

Traditionelle rote Pluderhose und roter Turban. Es sind alle möglichen Arten von Rüstungen dazu denkbar, solange sie zu dem arabischen Gesamteindruck passen. Am häufigsten tragen die Legionäre allerdings die traditionelle Mattenrüstung. Bei der Bewaffnung gibt es keine Beschränkungen.



Pluderhose und Turban bekommen die NSCs vor Ort von der SL ausgeliehen. Eine Anleitung zum selber Basteln der Mattenrüstungen wird auf der Homepage online gestellt.



Die Rote Legion vereinigt sich unter der Kaste der Kriegspriester. In ihr gibt es eine militärische Hierarchie, in der Legionäre die folgenden niederen Ränge erreichen können:

1. **Unsterbliche** (*Kennzeichnung*: rote linke Schulterplatte, 4 Schlangen am Turban → schwarz, weiß, silber, gold)
2. **Oberlegionär** (*Kennzeichnung*: 3 Schlangen am Turban → schwarz, weiß, silber)
3. **Legionär** (*Kennzeichnung*: 2 Schlangen am Turban → schwarz, weiß)
4. **Unterlegionär** (*Kennzeichnung*: 1 Schlange am Turban → schwarz)
5. **Rekrut** (*Kennzeichnung*: roter Turban)

Unterhalb der Legion befinden sich die Geknechteten, die Kampfsklaven der Roten Legion.

Man steigt als NSC als Rekrut oder als Kampfsklave in der Roten Legion ein und verdient sich dann durch besondere Leistungen oder Taten im Sinne des Imperators einen höheren Rang.

Während Feldzügen ist die Rote Legion in folgende Strukturen eingeteilt:

Fünf Mann bilden eine sogenannte "**Schlange**", einer von ihnen befehligt diese Schlange, er ist der sogenannte "**Kopf der Schlange**". Als Kennzeichen hat der Kopf der Schlange eine Feder im Turban stecken.

Drei Schlangen bilden ein "**Nest**". Rücken alle Nester einer Einheit aus, spricht man von einer "**Hydra**" des Roten Imperiums.

An oberster Stelle einer Hydra befehligt ein Kastenmitglied oder ein Mitglied des hohen Adels die Legion.

Kriegsgesänge / Parolen:

Wer Schmerz sät, wird Blut ernten.

Wir bringen Schmerz, wir baden in Blut.

Die Waffen hoch, für Nerolun. Die Schilde vor, für Nerolun. Schenkt ihnen den Schmerz. Verlangt den Blutzoll.

Vor, vor, vor marschieren wir. Vor, vor, vor, stoßen wir. Den Blutzoll fordern wir sogleich, deine Knochen sind bald bleich.
Blut und Schmerz dir Nerolun.

Solltet ihr hier Ideen haben, schreibt sie gerne auf und schickt sie uns. Kreativität kann man nie genug haben.

Wir hoffen ihr habt Spaß an unserem Konzept und freuen uns darauf euch im Lager der Ewigkeit begrüßen zu dürfen.

Euer Orga-Team der Sichelmondorga / Illusion-Larp e.V.

