

Illumines

Planet Evermoon

Entwicklungsstufe: 7 (Anfang des 21. Jahrhunderts)

Größe: Kugel, 30.000 km Durchmesser

Landmasse: 45 %, davon 70 % auf der hellen Seite, 30% auf der dunklen.

Besonderheit: Welt dreht sich nicht, wird aber von einem Mond umkreist

Zeitrechnung: 1 Jahr = 12 Zyklen

1 Zyklus = 30 Monde (Vampyre) / 30 Sonnen (Skyaner)

1 Mond = 1 Dunkelphase und eine Mondphase (wenn der Mond sichtbar ist) = 24

Std

/1 Sonne = 1 Hellphase und eine Schattenphase (wenn sich der Mond vor die Sonne schiebt und es etwas dunkler wird) = 24 Std

Währung:

Licht (Skyaner). Die Skyaner haben eine Methode entwickelt, einzelne Lichtstrahlen einzufangen. Diese werden in speziellen Kristallen in der Währung von 1, 5 und 10 produziert. Sie fügen noch ein bestimmtes Mittel hinzu, damit man das Geld nicht nachmachen kann.

Geld (Vampyre). Die Vampyre haben sich einfach elektronisch gesicherte Karten erschaffen, die man einfach nur einstecken braucht, der zu bezahlende Betrag oder zu bekommende Betrag wird gebucht und gut ist. Es ist nahezu unmöglich eine Karte zu knacken. Die Karte reagiert auch nur auf den Fingerabdruck seines Besitzers.

Religionen: Der „Erschaffer“ oder die Sonne (Skyaner)

Klima:

- Avires: Sonnig, tropisch
- Nocturnes: kalt, eisig

Geographische Lage:

- Avires: Avires besitzt relativ wenig Berge, nur zu Nocturnes wird das Land höher und unebener. Die Strände von Avires sind weiß und tropisch. Es gibt viele Wälder auf Avires, die die unterschiedlichsten Pflanzen beherbergen. Im Zentrum von Avires befinden sich die meisten Städte, die man über Zug, Auto und per Flügel erreichen kann. Die Skyaner legen großen Wert darauf, dass die Umwelt so wenig wie möglich zerstört wird, weshalb sie die sogenannten fliegenden Städte errichtet hat. Das sind einige Wenige Städte, die mithilfe von Magie und Luftproduktion verändert hat. In diesen Städten ist es unglaublich warm.
- Nocturnes. Die Vampyre nehmen kaum Rücksicht auf die Umwelt. Es ist ja auch kaum welche vorhanden. Es gibt einige unterirdisch wachsende Pilzarten und ein oder zwei Wälder mit verküppelten Bäumen. Bei ihnen findet man hauptsächlich aus Metall bestehende Gebäude und auch die meisten Möbel bestehen aus Metall. Ihre Städte liegen meistens unter der Erde oder im Gebirge. Sie sind per Gondeln oder mit Auto und Zug

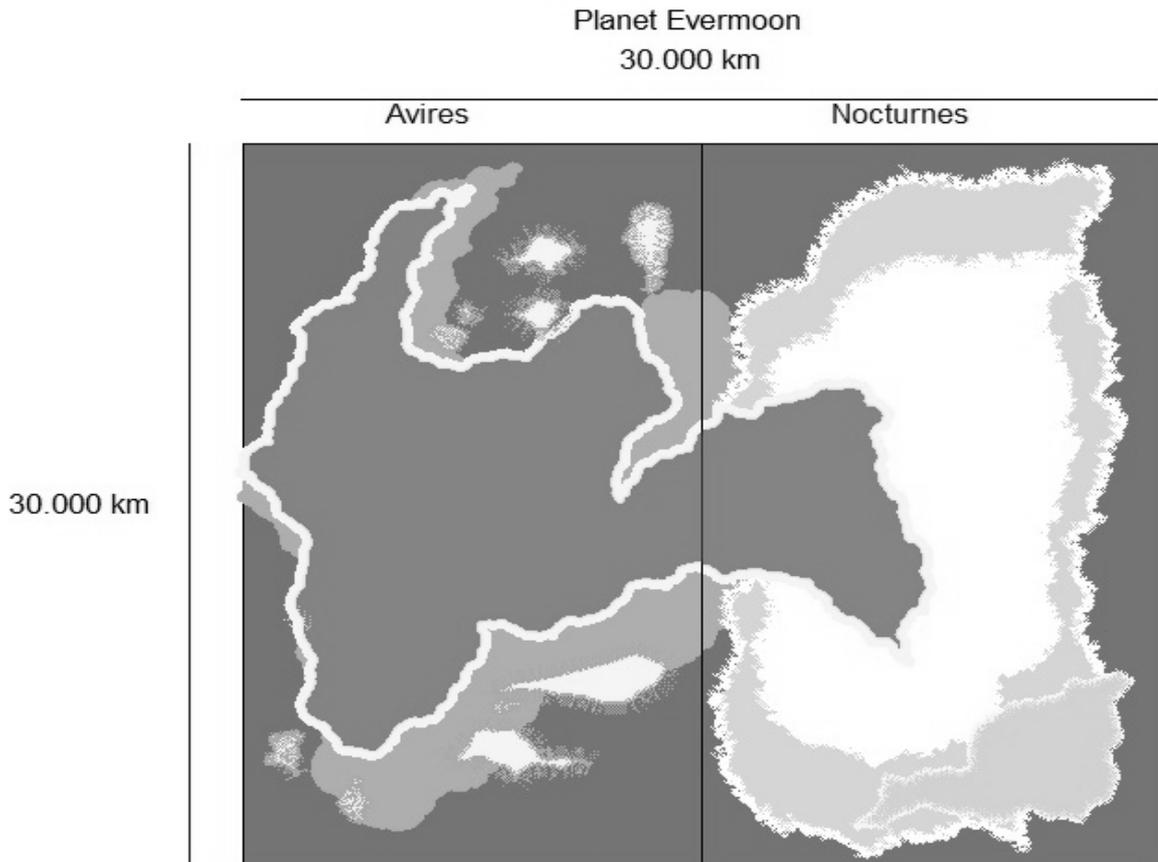
zu erreichen. Die wenigen Städte an der Oberfläche sind auch mit Flugzeug zu erreichen.

Flora & Fauna:

- Avires: breites Spektrum an Pflanzen und Tieren, weitestgehend harmlos.
- Nocturnes: kaum Pflanzen und Tiere, dafür aber zähe Arten.

Territorien:

- Avires: Skyaner
- Nocturnes: Vampyre



Magie:

- Skyaner: Lebensmagie & Verwandlungsmagie
- Vampyre: Todesmagie & Erhebung

Die Geschichte Evermoons

Jahr 0: Entstehung der Welt Evermoon. Die Dravis erbauen ihre ersten Dörfer.

Jahr 5: Die Dravis bauen erste Städte und fangen an, in Gruppen die Umgebung zu erforschen. Sie stoßen auf Nocturnes, die unbeleuchtete Seite des Planeten.

Jahr 7: Erste Zivilisationen werden auf Nocturnes gegründet, da dort ein reiches Vorkommen an Erzen zu finden ist.

Jahr 10: Abkommen zwischen den Bewohnern von Nocturnes und Avires, dass Nahrung, Pelze und Erze ausgetauscht werden. Aviresbewohner senden Nahrung und Pelze nach Nocturnes und diese liefern einen Teil der Erze nach Avires.

Jahr 42: Erste Konflikte zwischen den Bewohnern von Avires und Nocturnes. Die Nocturnianer werfen den Avirianern vor, nur auf der faulen Haut zu liegen, während die Nocturnianer hart arbeiten müssen. Cyron Silver schließt die Erzzufuhr für die Avirianer, solange sie sich nicht an der Arbeit beteiligen.

Der Bergbau wird weiterentwickelt und die Dampfisenbahn wird entdeckt.

Jahr 43: Die Avirianer weigern sich jetzt auch, den Nocturnianern Nahrung und Pelze zu überbringen. Pläne für die Dampfisenbahn werden gestohlen und die Dampfkraft wird in Avires eingeführt.

Jahr 47: Die Nocturnianer kämpfen ums überleben, viele sterben, sie ziehen sich in die Höhlenwelt von Nocturnes zurück und lernen, sich von den spärlichen Pflanzen und Tieren von Nocturnes zu ernähren. Dies reicht aber nicht an Nährstoffen aus.

Jahr 50: Die Avirianer machen Fortschritte in der Biologie, entwickeln das Mikroskop und weisen nach, dass das Blut die Nährstoffe zu den Zellen bringt.

Jahr 51: Aufgrund ihrer verzweifelten Lage überfallen die Nocturnianer das nahegelegenste Avirianerdorf. Diese können sich nicht wehren, da sie im Kampf nicht ausgebildet sind und den überlebensfähigen und gestählten Nocturnianern nichts entgegen zu setzen haben. Sie vergiften ihr Wasser und ihre Nahrung.

Die Nocturnianer finden nicht wie gehofft Nahrung und Wasser, dafür aber die Forschungsergebnisse der Avirianer. Sie nehmen ihre noch blutenden Opfer mit und fangen an, das Blut dieser zu trinken.

Jahr 70: Immer öfter werden östliche Dörfer und Städte der Avirianer angegriffen. Die Geiseln werden nach Nocturnes verschleppt und dort den Nocturnianern zum Essen gegeben. Diese entwickeln die Technik, die Haut vom Hals zu durchstechen, mit möglichst kleinen Löchern, damit das Blut nicht raus strömen kann. Die Nocturnianer entwickeln die Glasbläserei und füllen überschüssiges Blut in Flaschen ab.

Malcom Iceblood ruft eine neue Ära aus und tauft diejenigen, die sich nicht zu Schade sind Blut zu trinken, Vampyre.

Jahr 75: Die Avirianer entwickeln Methoden, um die Vampyre schon vor ihrer Ankunft zu bemerken. Sie entwickeln Überwachungstechniken, wozu sie ihre neuste Technik „Strom“ einsetzen, um einen Elektronischen Impuls über das Land schicken. Der Organismus der Vampyre wandelt die „Elektronen“ in „Neutronen“ um. Wo also auf dem Radar schwarze Punkte zu sehen sind, befinden sich vermutlich Vampyre.

Jahr 80: Vampyrische Forscher entwickeln ein Mittel gegen Blutgerinnung. Dieses wird erfolgreich zur Konservierung von Blut verwendet. Außerdem entdeckten einige Spähtrupps der Vampyre die Fähigkeit, Elektronen in Neutronen umzuwandeln, da sie keine Avirianer mehr zu fassen bekamen.

Jahr 81: Die Fähigkeit, Elektronen in Neutronen zu verwandeln erwies sich als nützliche Fähigkeit. Die Vampyre können ihre gespeicherten negativen Teilchen in Energieballen formen und sie in beliebiges Material fließen lassen. Sie haben den selben Effekt wie Elektronen. Sie entdecken den „Strom“. Es gibt ein Limit bei den Vampyren, wie viel sie aufnehmen können. Sie pumpen

Spähtrupps der Vampyre voll mit der Energie.

Jahr 82: Da keine Vampyre mehr gesichtet wurden gehen die Avirianer davon aus, dass diese sich zurück gezogen haben. Dann stand aber eine Armee von Vampyren an den östlichen Grenzen und mischte das Land der Avirianer größtenteils auf, aber nach gut 3 Tagen waren die meisten Vampyre am Ende ihrer Kräfte, viele kamen nicht mal mehr bis zur Dunkelgrenze. Die Vampyrforscher gehen davon aus, dass es etwas mit dem Land zu tun hat.

Jahr 100: Nemendides Bleight, Präsident der Avirianer, verkündet, dass sie selber gegen die Vampyre vorgehen müssen, und verkündet, dass die Gentechnologie jetzt einsatzbereit ist. Alle Schwangeren sollten sich in den Laboren untersuchen lassen und ihre Kinder verändern lassen. Das wurde auch ausnahmslos gemacht. Nur haben die Forscher einen Fehler gemacht und haben die Kinder ohne vorherige Tests an Kindern verändert. Die Kinder kamen alle mit Flügeln zu Welt und haben nur noch ein spezielles aussehen. Sie wurden wesentlich schneller groß als andere Kinder die vor ihnen geboren waren und waren hoch begabt. Da das Ergebnis trotz ungeplanter Eigenschaften sehr gut war, führten sie die Genmanipulierung weiterhin durch. Die Avirianer ohne Flügel starben nach und nach aus.

Jahr 122: Die Vampyre machen das erste mal Bekanntschaft mit den Genexperimenten der Avirianer. Sie waren schneller als sie und konnten fliegen, aber den einen, den die Vampyre erwischten, war vom Blut her besser geeignet als die anderen.

Jahr 150: Die Avirianer waren jetzt größtenteils verschwunden, der letzte normale Präsident trat ab. N'huri Sonnenflügel wurde neuer Präsident. Er hielt eine Rede, in der er verkündete, dass sich die Nocturnianer veränderten und umbenannten und dass das selbe nun auch mit den Avirianern passiert sei, doch eher aus einer Schutzreaktion denn aus bloßem Jagdtrieb. Deshalb sollten sie sich auch umbenennen und zwar nach den unendlichen Weiten, zu denen sie aufstreben würden. Sie seien jetzt die Skyaner.



Jahr 206- Gegenwart: Die Technik wurde immer weiter entwickelt und beide Völker befinden sich auf dem Level von Handys, Computern und Atomkraftwerken (Atomwaffen allerdings nicht). Doch es scheint so als wenn es noch eine dritte Rasse geben würde. Es sind beiden völlig unbekannte Wesen, die sowohl Vampyre als auch Skyaner angreifen.

Die Skyaner

Xi drehte sich um und untersuchte das Reagenzglas. Die Flüssigkeit, die vor tagen noch lila war, war nun rötlich gefärbt. Darin sah sie eine Chance, endlich als Wissenschaftlerin anerkannt

zu werden. Diese Flüssigkeit war ein lähmendes Gift für Vampyre. Vielleicht konnte man dieses Gift mit dem Blut der Skyaner verbinden, sodass die Vampyre bei dem Versuch, sie auszusaugen sich selber lähmen würden und somit ein leichteres Ziel für Skyaner abgeben würden. Eventuell könnte man ja auch zukünftige Generationen damit verbinden und sie so vor den Vampyren vollkommen schützen. Mit solchen Gedanken im Kopf machte Xi sich auf den Weg zum Patentamt.

Die Skyaner sind ein Volk des Wissens und der Natur. Durch ihren veränderten Organismus können sie fliegen und sind oftmals begabte Redner und Wissenschaftler. Sie werden zwischen 1,80 m und 2 m groß und wiegen zwischen 50 und 70 kg. Ihre Hautfarben variieren zwischen heller Hautfarbe, silbern oder golden schimmernd.

Die am häufigsten vertretenen Haarfarben sind silbern, goldblond und rotblond, seltener auch Braungold.

Ihre Augen sind ausnahmslos blau. Sie sprechen und schreiben Aesthir, ab und zu verwenden sie noch die alte Drivansprache.

Es gibt vier Unterarten der Skyaner.

Die Dunkelskyaner

Sie leben am Rand zur Dunkelheit. Aufgrund der Tatsache, dass dort die meisten Vampyrüberfälle stattfinden, sind sie geschulter im Kampf als ihre Artgenossen im Landesinneren. Sie arbeiten hart in den Minen, die an das Territorium der Vampyre grenzt, um wenigstens etwas Erz für ihr Volk zu sammeln.

Attribut-Modifikatoren

St	Ko	Ge	Sc	Ch	In	Gk
0	2	2	0	-2	0	-1

Fähigkeiten

Überleben (4)

Fliegen (In Höhe der Ge)

Taktik (4)

Aesthir sprechen (In Höhe der In)

Aesthir l & s (In Höhe der In)

Die Hochskyaner

So bezeichnen sich die Skyaner, die auf dem Festland, aber nicht an der östlichen Grenze leben. Sie legen sehr großen Wert auf Wissen und die Kunst. Sie sehen oft auf die Krieger herab, weil sie sich nur für militärisches Wissen interessieren. Trotzdem sorgen sie dafür, dass die Krieger immer mit der besten militärischen Technik ausgestattet sind.

Attribut-Modifikatoren

St	Ko	Ge	Sc	Ch	In	Gk
-2	-1	0	-1	2	2	0

Fähigkeiten

Fliegen (In Höhe der Ge)
Aesthir sprechen (In Höhe der In)
Aesthir s & l (In Höhe der In)

Die Inselskyaner

Diese lehnen jegliche Art von Technologie ab. Sie konzentrieren sich auf die Magie und die Natur. Ihr oberstes Ziel ist es, zum Ursprungszustand wieder zurück zu kehren. Sie experimentieren mithilfe von Verwandlungsmagie an sich herum und versuchen zu den Vampyren freundlichen Kontakt aufzunehmen. Beides bisher erfolglos.

Attribut-Modifikatoren

St	Ko	Ge	Sc	Ch	In	Gk
-1	-1	0	1	-1	-1	2

Fähigkeiten

Fliegen (In Höhe der Ge)
Aesthir sprechen (In Höhe der In)
Loknur sprechen (In Höhe der In)
Zauberfertigkeit (5)

Die Flügellosen Skyaner

Zu den Flügellosen Skyanern gehören diejenigen, die als Spione zu den Vampyren geschickt werden. Ihre Hautfarbe und Haarfarbe wird mithilfe von Färbemitteln denen der Vampyre angepasst. Sie sind genauso intelligent wie ihre anderen Artgenossen und mindestens genau so redgewandt.

Attribut-Modifikationen

St	Ko	Ge	Sc	Ch	In	Gk
-2	-1	-1	1	2	2	0

Fähigkeiten

Loknur l & s (In Höhe der In)
Loknur sprechen (In Höhe der In)
Aesthir sprechen (In Höhe der In)

Die Vampyre

Malvin lag im kalten Schnee. Das wichtigste war, jetzt nicht in Panik zu geraten. Er beobachtete wie das Ungeheuer sich an Anubis, einem anderen Vampyr, zu schaffen machte. Es zerstückelte ihn



und verspeiste ihn mit laut schmatzenden Geräuschen. Malvin schüttelte sich. Es war ekelig mit anzusehen, wie dieses DING seinen Freund aß. Er legte sein Präzisionsgewehr an und zielte genau zwischen die Augen dieses Biestes. Er entsicherte die Waffe. Das Biest schaute hoch, entdeckte Malvin und knurrte. Es machte sich zum Sprung bereit, doch Malvin war schneller. Mit einem leisen Pfeifen traf die Kugel ihr Ziel. Das Biest kippte um, Blut vermischt mit Hirnmasse sickerte aus der Wunde. „Wenigstens bist DU schnell gestorben“ Sagte er zu dem Biest. Er hievte Anubis auf seine Schulter und trat den Heimweg an.

Die Vampyre sind die Dravis, die auf Nocturnes leben. Ihnen wurde ein härteres Schicksal zuteil als den Dravis auf Avires. Sie fanden auf ihrer Hälfte keine Nahrung und die Kreaturen, die dort leben, sind größtenteils gefährlicher als jeder Skyaner sein könnte. Die Vampyre sind durch den

Überlebensinstinkt verändert worden. Sie fanden keine Nahrung bei den Avirianer, nur wichtige Aufzeichnungen, denen zufolge im Blut der Dravis alle wichtigen Nährstoffe transportiert. Über Jahre hinweg haben so die Nocturnianer Blut getrunken. Ihre Zähne wurden spitz, ihr Organismus passte sich an.

Heute haben alle Vampyre spitze Zähne und vertragen Blut am besten und haben auch nicht das Gefühl, dass sie Hunger haben, wenn sie nur Blut zu sich nehmen.

Vampyre werden zwischen 1,55 m und 1,90 m groß und wiegen zwischen 50 und 100 kg.

Ihre Hautfarben variieren zwischen hell und leicht bräunlich, je nachdem, wie nah ein Vampyr an der Sonnenseite dran wohnt. Die Haarfarbe kann von silbergrau bis hin zu schwarz gehen, die Augen sind in allen Farben des Regenbogens vorhanden.

Ihre Sprache und ihr Schriftbild ist Loknur.

Es gibt 4 Unterarten von Vampyren, wovon die letzte erst vor gut 10 Jahren gegründet wurde.

Die Untergrundvampyre

Die Untergrund Vampyre sind diejenigen, die Unter der Erde leben. Sie haben eine ausgezeichnete Orientierung unter der Erde und kennen sich mit Höhlen aus. Dafür vertragen sie kein Licht, und schon gar nicht das der Sonnenseite. Sie sind auch nicht besonders stark, dafür aber geschickt und

flink.

Attribut-Modifikationen

St	Ko	Ge	Sc	Ch	In	Gk
-1	0	2	2	-2	0	-1

Fähigkeiten

Loknur l & s (In Höhe der In)
Loknur sprechen (In Höhe der In)
Orientierung (5)
Höhlenkenntnis (5)
Sonnenunverträglichkeit

Eisvampyre

Die Eisvampyre sind wohl die gefährlichsten Vampyre. Sie sind mit dem Eis verbunden und erhalten durch dieses die Fähigkeit Magie anzuwenden. Sie sind meist schweigsame Typen und sind sehr selten an Konversationen interessiert. Allerdings sorgen sie dafür, dass die Skyaner hart zu beißen haben. Sie haben nur eine verminderte Sonnenunverträglichkeit, da sie dem Mond alle 12 Stunden ausgesetzt werden und halten es gut 5 Tage im Sonnenlicht der Skyaner aus. Oftmals halten sie sich für etwas besseres.

Attribut-Modifikationen

St	Ko	Ge	Sc	Ch	In	Gk
-1	0	0	1	-2	0	2

Fähigkeiten

Loknur l & s (In Höhe der In)
Loknur sprechen (In Höhe der In)
Zauberfähigkeit (5)
Verminderte Sonnenunverträglichkeit

Grenzvampyre

Grenzvampyre verteidigen die Ostgrenze und sorgen dafür, dass die Vampyre immer genug Blut bekommen. Sie sind für die Verteidigung zuständig und exzellente Kämpfer. Sie leiden auch nur vermindert an der Sonnenunverträglichkeit und sprechen aufgrund der Nähe auch gebrochenes Aesthir.

Attribut-Modifikationen

St	Ko	Ge	Sc	Ch	In	Gk
2	2	0	1	-2	0	-2

Fähigkeiten

Loknur l & s (In Höhe der In)
Loknur sprechen (In Höhe der In)
Aesthir sprechen (In Höhe der halben In)
Verminderte Sonnenunverträglichkeit

Sonnenvampyre

Sonnenvampyre sind die neuste „Schöpfung“ der Wissenschaftler. Sie sind ohne Sonnenunverträglichkeit zur Welt gekommen, besitzen Flügel und sie sind intelligent und stark zugleich. Außerdem haben sie nicht mehr die Fähigkeit, Elektronen abzufangen bzw. diese umzuwandeln. Sie werden als Spione unter den Skyanern eingesetzt. Es gelang den Vampyrwissenschaftlern, die Hauttöne und die Haarfarben der Skyaner zu imitieren, sowie die Augenfarbe mithilfe von Kontaktlinsen zu verändern.

St	Ko	Ge	Sc	Ch	In	Gk
1	1	0	0	-1	1	-2

Fähigkeiten

Loknur l & s (In Höhe der In)
Loknur sprechen (In Höhe der In)
Aesthir sprechen (In Höhe der In)
Fliegen (In Höhe der Ge)

Waffen, Professionen und Fertigkeiten sind die gleichen wie auf Icos

Sphärenkräfte

Kraft des Blutes (nur Vampyre)

Kraft des Blutes verleiht dem Sphärenkind die Eigenschaft, auf Distanz einem Lebewesen eine gewisse Menge Blut zu entziehen und zu ihm fliegen zu lassen (1w6 Schaden, 1w6 + 1 Regeneration). Die Kraft einzusetzen kostet einen Kraftpunkt. Pro Punkt in dieser Kraft erhöht sich der Schaden und die Regeneration um +1.

Kraft des Glücks

Kraft der Dekadenz verleiht dem Charakter „Glück“. Der Charakter würfelt mit 2w20. Liegt das Ergebnis über 20, wird ihm pro Runde die die Kraft anhält, einen Wunsch erfüllt, die sich besorgen lässt. Würfelt er unter 20, wird ihm genau ein Wunsch erfüllt. Würfelt er genau eine 20, dann darf er sich ein Weltbewegendes Ereignis wünschen und es geht in Erfüllung (außer die Vernichtung einer Rasse). Diese Kraft hat keinen Wert.

Kraft des Lichts (nur Skyaner)

Aufgrund der Tatsache, dass Vampyre Licht scheuen, wurde den skyanischen Sphärenkindern die Kraft des Lichts mitgegeben. Diese erzeugt ein helles Licht, vergleichbar mit dem Sonnenlicht das auf Avires runterscheint. Bei Vampyren verursacht es 2 Schaden pro Runde. Das Licht hält pro erlerntem Punkt 2 Tage, wobei der Skyaner beliebig die Lichtstärke variieren kann oder das Licht auch ausblenden kann.