

## TJOSTE FÜR ELINOS

Für die Welt Elinos gibt es einige Veränderungen im Tjostesystem, die sich aus den Besonderheiten der Welt Elinos ergeben. Diese sind hier nun beschrieben. Die Kulturspezifischen Besonderheiten fehlen in diesem Dokument, da sie zu viele und zu komplexe für eine kurze Beschreibung der Unterschiede zu Tjoste sind.

Tjoste für Elinos kennt vor allem folgende Unterschiede, die hier aufgeführt sind, zu Tjoste:

1. Die Rassen auf Elinos unterscheiden sich von denen in Tjoste beschriebenen. Sie sind hier aufgezählt, ohne die technischen Daten.
2. Elinos hat eine besondere Zahlenmystik, aus der sich Unterschiede zur Tjoste ergeben: Die Magie ist sehr stark durch die Zahlenmystik bestimmt und Tjoste für Elinos hat eine Eigenschaft weniger als Tjoste.
3. Dazu kommen kleinere Unterschiede die unten beschrieben sind, und sich daraus ergeben, dass Elinos eine eigene Welt ist, mit eigenen Kulturen und Eigenschaften. Sie berühren die Erschaffung von Charakteren nur da, wo diese Kultur- oder Standspezifisch ausgearbeitet werden.

# BESCHREIBUNG DER RASSEN

Auf Elinos gibt es 5 Humanoiden-Arten, welche sich jeweils in 5 Rassen unterteilen. Jede dieser Rassen ist in den 5 Büchern der Humanoiden beschrieben, und die wichtigsten Daten für die Rassen sind angegeben. Die technischen Werte für die humanoiden Rassen sind gesondert in den jeweiligen Büchern aufgeführt.

Dabei würfeln alle Humanoiden Magietalent und Intelligenz nach dem gleichen Schema (W%) aus. Es gibt also keine Rasse, die per se klüger oder magisch begabter als andere ist. Ebenso gibt es keine Rassen die besser oder schlechter als andere sind. Es gibt Vorurteile und Rassismus, und es gibt miteinander verfeindete Rassen, aber es gibt keine angeborene Brutalität oder Bosheit oder Mentalität. Elben sind nicht arrogant auf Grund ihres Elbenseins, sondern auf Grund dessen, was ihnen in einer elbischen Gesellschaft beigebracht wurde.

So gesehen sind alle Humanoiden auf Elinos sehr menschlich, da sie in der Entwicklung ihres Charakters ebenso frei wie Menschen sind. In den Büchern über die einzelnen Rassen, sind auch Klischeetypen der jeweiligen Rassen beschrieben, welche aber eben Klischeetypen und keine festen Vorlagen bedeuten. (Wie der typische Brite leicht snobistisch ist, immer einen korrekten Haarschnitt hat und gekochtes Fleisch in Pfefferminzsoße isst, aber wir alle wissen, dass es Briten gibt, die sich ordinär benehmen, sich die Haare nicht kämmen und kurz gebratenes Fleisch essen).

Elinos ist nur ein Kontinent der Welt. Insgesamt gibt es 6 Kontinente. Auf fünf von ihnen sind die Humanoidenarten angesiedelt: Trolle, Elfen, Nixen, Kobolde und Menschen. Der sechste kann von Humanoiden nicht betreten werden. Elinos ist der Kontinent der Menschen. Alle anderen Humanoidenarten sind hier eingewandert. Daher trifft man auf Elinos vor allem auf Menschen.

## 1. TROLL/INNEN

Die meisten von ihnen sind vor etwas 1.000 Jahren über den Rand der Welt (so die Legende) nach Elinos eingewandert und haben sich dort in verschiedenen Siedlungen niedergelassen. Die Unterschiede unter Troll/innen sind am stärksten ausgeprägt. Auch die Unterschiede zwischen den Geschlechtern sind sehr deutlich. Frauen haben sehr ausgeprägte Kurven und die Männer meistens die klassische V-Figur (wenn sie sich nicht gehen lassen). Sie sind optimal für das Leben in ihren jeweiligen Herkunftsregionen ausgestattet.

**STEINTROLL/INNEN** sind besonders groß und stark und haben Haut und Aussehen, welche an Stein erinnern. Sie sind optimal an das Leben in einer Steinwüste angepasst, bis dahin, dass sie bestimmte Steine essen können. Auf Elinos leben sie vor allem in Neu Auen, reisen aber gerne und sind deshalb fast überall zu finden. Innerhalb der steintrollischen Gesellschaft haben Romantik und Musik einen hohen Stellenwert.

**HOBBIT/INNEN** sind etwa einen Meter hoch, leicht dicklich, sehen sehr niedlich aus und sind an das Leben in Höhlen und Wiesen angepasst. Gemeinsam mit Steintroll/innen leben die meisten Hobbit/innen in Neu Auen. Sie gelten als etwas bieder und essen gerne, reichlich und lange, während sie Bewegungen vermeiden (Natürlich gibt es Ausnahmen). Daher haben auch männliche Hobbite selten die für Trolle übliche Athletenfigur, die nur die wenigen sportlichen Hobbite haben.

**EISTROLL/INNEN** sehen ein wenig wie menschengroße aufrecht gehende Katzen auf Kufen aus. Sie leben im Eis, sind bepelzt und haben einen zu einer Kufe gewachsenen Zehennagel, wodurch sie sich optimal auf dem Eis bewegen können, auf eisfreiem Boden aber Probleme mit dem Gehen bekommen. Dazu haben sie Häute zwischen Armen und Körper, welche sie als Segel benutzen können, sodass sie auf dem Eis immense Geschwindigkeiten erreichen. Sie leben im Eis weit im Norden von Elinos, und sind wohl auch über das Eis nach Elinos gekommen. Auf Elinos gibt es 4 Eistroll-Städte.

**ENT/INNEN** haben Ähnlichkeit mit Bäumen. Ihre Haut sieht aus wie Rinde, ihre Arme wie Äste und ihr Haar wie Laub. Sie leben meistens einzeltägerisch in dem großen Wald der den Nordosten von Elinos bedeckt. Sie sind zwar wesentlich langsamer als alle anderen Humanoiden, aber noch schnell genug, dass sie spielbar sind. Dafür sind sie schwer aus der Ruhe zu bringen.

**STACHELTROLL/INNEN** haben Stacheln auf dem Rücken. Andererseits haben sie das Problem, von den anderen Troll/innen im Allgemeinen als Teufel angesehen zu werden. Ihr Heimatraum ist Moor in warmen Regionen, das ist auf Elinos das Moor im Westen des Dwarin. Das dort lebende Stachel trollvolk nennt sich Kiniti. Die Gesellschaft der Kiniti ist anarcho-syndikalistisch und entsprechend sind ihre Mitglieder Anarchist/innen, die sich durch den Kontakt mit der Außenwelt im Allgemeinen in ihren Vorstellungen bestätigt sehen. Sie halten sich verborgen, da sie die Verfolgung durch die anderen Troll/innen fürchten. Die Kiniti sind über das Eis nach Elinos gekommen.

## 2. ELFENWESEN

Sie sind schon seit Jahrtausenden auf Elinos. Wann und wie sie eingewandert sind ist in Vergessenheit geraten, aber es halten sich legenden über das wunderschöne Reich der Elfen, dass sie dereinst wieder betreten werden. Den Elfenwesen haftet häufig etwas ätherisches an. Sie sind schlanker als andere Humanoide, und haben alle leicht androgyne Figuren. Sie ordnen sich der Luft zu, und viele von ihnen (Besonders der Elben und Eiselfen) legen auf diese Zuordnung großen Wert. Allen Elfen gemeinsam sind ihre spitzen Ohren.

**ORKEN** sind Bergelfen. Sie sind kräftiger und haben eine bessere Konstitution als andere Elfen. Allerdings werden sie von Elben und Eiselfen als Sklav/innen betrachtet und entsprechend diskriminiert. In den Eulenbergen liegt Orlin, vier Städte die aus der Befreiungsbewegung der Orken entstand.

**LUFTELFEN** sind klein (20-30 cm) zierlich und haben Flügel. Sie bauen ihre Häuser gerne in Bäumen, essen vor allem Luffthonig und sind wirklich schnell. Von den anderen Elfen werden Luftelfen auf Grund ihre ansprechenden Äußerer und ihrer starken Verbindung zur Luft sehr geschätzt. Sie leben über ganz Elinos verstreut an schönen Plätzen und immer unterhalten sie Bienenstöcke, um ihren Honig zu produzieren.

**EISELFEN** gelten als die arroganten unter den Elfen. Sie bilden in ihrer Gesellschaft die höheren Schichten, und halten andere Eisbewohner/innen als Sklav/innen, was sie völlig normal finden. Sie leben in Schandar, einer wunderschönen Stadt im Eis und haben ein besonderes Talent und auch eine besondere Vorliebe für Kunst.

**WALDELFFEN** stammen von der waldigen Insel Kitav oder aus den Slums der großen Städte. Sie sind etwa 1,15 groß und gelten als Kleptomane. Die Wahrheit ist, dass sie einfach das Prinzip des Eigentums nicht einsehen. Da sie gleichzeitig ein hohes Talent zum stehlen haben (Sie sind leise, schnell und geschickt) ist nichts vor ihnen sicher, was man anfassen und bewegen kann. Sie sind die geborenen Dieb/innen und Waldläufer/innen. Ihr Problem hängt mit diesen Fähigkeiten zusammen: Es ist schwer für sie in menschliche Siedlungen hinein zu kommen.

**ELBEN** ähneln sehr den Mensch. Sie sind heller, schmaler, größer und geschickter als diese, aber nur durch ihre spitzen Ohren wirklich zu unterscheiden. Es gibt zwei Elbenreiche auf Elinos: Im Osten eine der Inseln, auf welcher die meisten Ork/innen als Bergwerksklav/innen gehalten werden, und im Westen das Flussreich. Innerhalb der Elbenreiche herrscht eine Ideologie vor, welche Humanoiden-Rassen in eine Hierarchie gliedert und unterschiedlich wertet. Viele Elben wachsen aber unter Menschen auf. Noch stärker als Eiselfen ist die Neigung von Elben zur Kunst ausgeprägt. Seit Generationen sind Elben mit Zwergen verfeindet, wobei es um einen legendären Schatz geht, welchen die Zwerge angeblich gestohlen haben.

## 3. NIXEN

Nixen leben am und im Wasser. Es ist ihr Element in dem sie sich zu Hause fühlen. Ihre Heimat ist fast völlig von Wasser überspült, und so haben sie sich ihm angepasst. Ihnen allen gemeinsam sind die Schwimmhäute zwischen Fingern und Füßen und dass sie seltener atmen müssen, als andere (aber mit diesen Atemzügen ebenso viel Sauerstoff verbrauchen). Sie haben allerdings Lungen und Beine wie andere Humanoide auch. Nixen haben alle etwas feminines an sich.

**FLEDERNIXEN** sehen entfernt wie Otter aus. Sie haben kurzes, weiches und helles Fell, das ihren gesamten Körper bedeckt. Sie leben in den Steilküsten am Südufer des Mittelmeeres in Höhlen die sie in den Fels schlagen in fünf rivalisierenden Stämmen. Mit ihren Häuten, die sich zwischen Armen, Beinen und Seite aufspannen, können sie jeden Fall abmildern und, wenn sie gut sind, Schwebefliegen.

**WEISZNIXEN** sind schöne, eitle Wesen. Sie leben an Stränden und Flüssen, da wo Land und Meer aufeinander treffen. Ihre Haut kann jeden Ton von richtig weiß bis zu fast schwarz haben, da sie sich eifrig mit den Schwarznixen vermischt haben. Ihr Haar ist fast immer lang, dicht und glänzend. Die meisten sind fröhlich, verspielt und sehr eitel. Sie singen gerne (und gut) und sind für ihre Schönheit und ihre Lust am Leben bekannt. Neben Luftelfen und Schwarznixen sind sie die schönsten Humanoiden. Ihre Heimat sind einige Inseln im Mittelmeer und die Lagunen und Flüsse auf ganz Elinos.

**MEERNIXEN** sind auf Elinos selten, da sie weit draußen auf dem Meer leben. Sie haben äußerlich Ähnlichkeit mit Delfinen, da ihre Haut sehr dick und leicht grau ist. Auf dem Rücken haben sie einen Kamm, der häufig farbig schillert. Sie leben auf schwimmenden Städten oder Schiffen, und kommen nur selten ans Land, meistens zum handeln. Auf Menschen wirken sie eher abstoßend.

**MOORNIXEN** erinnern an Echsen oder aufrecht gehende Schlangen. Sie sind etwa menschengroß, mit meist grüner, geschuppter Haut und einer langen, gespaltenen Zunge. Das Gesicht ist menschenähnlich, aber geschuppt. Ihre Heimat ist das Moor im Norden, in dem sie in streng kollektivistischen Gemeinschaften leben. Auf Elinos gibt es zwei Moornixenreiche, eines im Nordmoor, das andere in Tered. Die im Nordmoor lebenden Rji Ri sind sehr sanfte und friedliche Nixen (sie haben dort auch keine Feinde). In Tered dagegen herrscht seit langem Krieg zwischen Nixen und Menschen.

**SCHWARZNIXEN** sind nicht viel anders als Weißnixen. Ihre Haut, und ihre Haare sind dunkel, bis hin zu schwarz. Ansonsten sind sie ebenso schön und anmutig wie Weißnixen. Ihre Kulturen sind allerdings aggressiver. Ihre Heimat sind die Inseln an der Südküste von Elinos, aber manche leben auch entlang der Flüsse und Lagunen.

## 4. KOBOLD/INNEN

Die Kobold/innen sind wie die Elfen seit Jahrtausenden auf Elinos und es ist unbekannt, wie sie herkamen. Sie stammen aus einem weitgehend mit Wald überwucherten Kontinent. Ihnen gemeinsam ist, dass sie zähe kleine Wesen sind, die ihre Traditionen hochhalten. Kobold/innen sind typischerweise traditionalistisch bis stockkonservativ (Mit Ausnahme der Waldkobold/innen). Sie wirken alle etwas maskulin.

**BERGZWERG/INNEN** leben in Höhlen und Gängen im Dwarin (das große Gebirge in der Mitte von Elinos. Sie haben alle lange weiße Bärte (auch die Frauen, bis auf bei einem Volk), sind stämmig gebaut und haben ein Gespür für Stein, wie sonst nur noch Steintroll/innen. Bergzwerg/innen sind (nach den Steintroll/innen) die besten Schmied/innen auf Elinos. Die meisten sind etwas brummige, kriegerische, aber nette Zeitgenossen. Seit Generationen sind Zwerge mit Elben verfeindet, wobei es um einen legendären Schatz geht, welchen die Elben angeblich gestohlen haben.

**WICHT/INNEN** sind kleine Kobold/innen. Sie sind etwa 20-30 Zentimeter hoch und fast so breit wie lang. Die meisten leben zwischen großen Humanoiden, denen sie sich nicht zeigen, auch wenn sie in Symbiose mit ihnen leben. Sie kleiden und geben sich wie diese, und haben auch deren Hautfarbe. Nachts, wenn die Großen schlafen verrichten sie häufig Arbeiten für sie und erhalten dafür Milch, Kekse, andere Lebensmittel, Stoffe etc. Manche leben in selbstständigen Siedlungen ohne andere Humanoide in Wäldern. Diese haben kupferfarbene, sehr schöne Haut. Alle sind sie sehr schnell und geschickt, aber ungeschickter und stärker als Luftelfen.

**WÜSTENZWERG/INNEN** sehen aus wie große weiche Teddybären, sind aber stolze und nicht ungefährliche Kriegerinnen. (Es gibt auch andere, aber die bleiben meistens zu Hause). Sie sind etwa einen Meter hoch und von Kopf bis Fuß mit weichem lockigen Fell bedeckt. Ihr Fell ist von brauner Farbe (dunkelbraun bis weiß). Sie haben Ohren wie Bären, weshalb sie eine hohe Wahrnehmung haben. Auf Elinos leben sie in der Wüste, mit Echsen als Reittieren, und sind perfekt an die Wüste angepasst.

**WALDKOBOLD/INNEN** sind die klassischen, anarchischen Kobolde. Sie haben Ähnlichkeit mit kleinen Bäumen, da sie braune Haut, die häufig unregelmäßig wirkt, große knollige Nasen, große Münder und bisweilen grünes Haar haben. Ihre Größe ist sehr unterschiedlich. Sie geht von einem halben Meter bis fast zwei Metern. Meistens sind sie fröhlich, wild und lieben teilweise grausame Scherze. Normalerweise verstehen sie sich sehr gut mit Tieren.

**RIES/INNEN** sind die größten der Kobold/innen. Sie sind etwas größer als Menschen, und ausgezeichnete Kämpfer. Ihre Haut ist völlig schwarz, und sie haben eine vorgewölbte, gerippte Stirn, die ihnen ein erschreckendes Äußeres verleiht. Sie leben auf dem Dwarin, da wo er wirklich unwegsam ist. Unter den Kobold/innen, und nicht nur unter denen, bilden sie das kriegerischste Volk.

## 5. MENSCHEN

Menschen sind die von der Materie am weitesten entfernten Humanoiden. Sie sind sich untereinander am ähnlichsten und haben sehr stark kulturspezifische „Rassevorteile“. Ihre Eigenschaften liegen stark im Mittelfeld. Sie sind die Ureinwohner/innen von Elinos und daher am weitesten auf dem Kontinent verbreitet.

**GRÜNLINGE** leben im Osten von Elinos, im großen Wald und auf den östlichen Inseln. Sie haben grünliche Haut. Die meisten von ihnen sind Waldbewohner/innen.

**NORDMENSCHEN** bewohnen den Norden von Elinos bis hin zum Eis. Sie haben helle Haut und sind im Schnitt größer als Grünlinge und Südmenschen. Wie auch die Südmenschen unterscheiden sie sich sehr, von den sehr hellen Moresken bis zu den dunklen und schwarzhaarigen Bewohner/innen des südliche Hochlandes.

**YETIS** sind Schneemenschen. Sie leben im Eis von Elinos und ihre Haut ist von hellem Fell bewachsen. Sie sind die größten Menschen und besonders kräftig. Sie sind Eisbewohner/innen, die mit ihren Herden umherziehen. Im Ostwald leben die Tuni, welche man als Waldyetis bezeichnen kann. Diese haben kein Fell, sondern grüne Haut und leben am Rande einiger Waldsümpfe. Sie sind kompakter und gedrungener gebaut als Menschen, dabei aber sehr groß.

**MEHIOWA** leben auf den Bäumen des Ostwaldes. Ihre Haut ist wie die aller Waldbewohner/innen grün. Sie sind kleiner als alle anderen Menschen und besonders geschickt. Ihre Füße verfügen über Greifzehen, weshalb sie besonders gut klettern können. Sie wohnen in Dörfern die sie knapp unter die Baumwipfel gebaut haben.

**SÜDMENSCHEN** bewohnen des Süden von Elinos. Sie haben dunkle Haut und sind etwas kleiner als Nordmenschen, ansonsten unterscheiden sie sich kaum von denen. Untereinander sind sie sehr unterschiedlich, von den braunhäutigen Heon/innen und Kijanesen, zu den fast schwarzen Wüstenbewohner/innen.

## BESONDEREFÄHIGKEITEN DER RASSEN

Für die Rassen gibt es besondere Vorteile, die jedes Mitglied einer Rasse hat und Fähigkeiten, die bei verschiedenen Rassen angetroffen werden können. Beide sind bei den jeweiligen Rassen beschrieben.

# MAGIE

Auf Elinos gibt es nur die unten beschriebenen Magiearten. Das Seelenwanderungssystem und das wissenschaftliche Magiesystem sind weitgehend mit Tjoste identisch, alle anderen Magiesysteme sind bei Tjoste nicht beschrieben. Magiesysteme aus anderen Rollenspielsystemen sind auf Elinos nicht zugelassen.

## MAGISCHEN WESEN (1-5) (NUR AUF ELINOS ZUFINDEN):

Zum einen die Magie, die von magischen Wesen verliehen wird. Diese ist immer an die Anbetung des magischen Wesens als Gott oder Gottähnlich gebunden. Wer ein magisches Wesen anbetet, kann dessen Gnade erleben, und so eine Kraft rufen, die weit über der seinen steht. Je höher er/sie in der Gunst des magischen Wesens steht, desto wahrscheinlicher ist die Hilfe.

Es gibt 5 Arten der durch magische Wesen verliehenen Magie:

**DRUIDENMAGIE (1)** wird vom magischen Wald verliehen. Druiden achten auf das große, eine Miteinander und den Ausgleich aller Dinge. Ihre Magie ist vor allem Materiemagie, beinhaltet aber auch Psychomagie und Heil- und Schädigungsmagie. Gezaubert wird durch die Benutzung eines Wortes (welches erlernt wird) auf einer bestimmten Stufe. Ihr Element ist Stein/Metall. (**Zaubert gegen physikalische Resistenz**).

Der **heilige Wald** der Druid/innen ist etwas defus. Manche halten ihn für ein abstraktes Prinzip, andere meinen, das echte Wesen dahinter stecken. Auf jeden Fall bildet er eine Einheit, die von allen Druiden angebetet wird.

Druid/innen sind Einzelgänger. Man trifft sie meistens alleine an. Es gibt allerdings Treffen der Druiden, und sie nehmen Lehrlinge zu sich, bis diese ausgebildet haben und in die Welt hinaus ziehen können.

**BARDENMAGIE (2)** wird von Einhörnern verliehen. Es ist eine Art Erleuchtungsmagie, welche dazu dienen soll die Ordnung der Dinge zu erhalten. Bard/innen kämpfen innerhalb eines bestimmten Wertesystems für das Gute und gegen das Schlechte. Ihre Ordnung sieht Elfenwesen als besonders gut und edel an, gefolgt von Nixen. Menschen sind neutral, Kobolde schlecht und Trolle besonders böse. In dieser Weise bekommt alles seinen Platz in der Ordnung und wird entsprechend geschützt oder bekämpft. Barden zaubern über Musik und Lieder. Ihre Magie ist in erster Linie Körpermanipulation und Umkehrmagie, außerdem haben sie Psychomagie und Zeit- und Bewegungsmagie. Ihr Element ist Luft. (**Zaubert gegen luminale Resistenz**).

**Einhörner** bilden eine Gemeinschaft, die gemeinsam angebetet wird und gemeinsam bestimmte Prinzipien vertritt. Die Anbetung und der Gehorsam der Orden gelten dem Prinzip und nicht den Einhörnern. Sie gelten als Verkörperung des Prinzips.

Bard/innen gehören immer einem Lichtorden an. Die meisten von ihnen sind Elfenwesen: Elben oder Eiselfen, in manchen Fällen auch Luftelfen. Sie haben immer eine/n Krieger/in, den Paladin, oder die Paladine, bei sich, mit dem/der sie ein festes Paar (eine Einheit) bilden. Bard/in und Krieger/in sind fast immer magisch aneinander gebunden. Sie sind häufig von unterschiedlichem Geschlecht. Die Kleidung der Bard/innen ist blau, die der Krieger/innen rot. Ihre Orden haben noch Gelehrte (höchste Stellung, weiße Kleidung, und die gering geachteten Landarbeiter (grün) und Handwerker (grau).

**WASSERMAGIE (3)** wird von den magischen, 7-armigen Kraken verliehen. Wesentlich an diesem Kult ist, dass regelmäßig der Göttin oder dem Gott ein Blutopfer gebracht werden muss. Ansonsten sind es räumlich begrenzte Kulte, die in bestimmten Küstenregionen vorkommen. Ihre Magie ist Zeit- und Bewegungsmagie und etwas schwächer Materiemagie und Erleuchtungsmagie. Ihr Element ist das Wasser. (**Zaubert gegen temporale Resistenz**).

**Magische Kraken** bauen sich grundsätzlich einen eigenen Kult an einer Küste auf. Sie verlangen regelmäßige Humanoidenopfer und wollen persönlich angebetet werden. Die Kulte sind hierarchisch organisiert. Es gibt immer eine/n Priester/in an der Spitze, dem zwei unterstellt sind, denen wieder je zwei Priester/innen direkt unterstellt sind. Auf diese Weise bildet sich aus drei Drei-Personen-Gruppen eine Gruppe von 7 Personen an der Spitze jeden Kultes. Ansonsten sind die Orden sehr unterschiedlich.

Es gibt drei Wassergötter mit Kulturen bei Am: Namu in Südram, Tapier in Urgway (Norküste von Elinos) und Tihun an der Ostküste (östlich des großen Südwaldes, nahe dem Lebensraum der Baummenschen). Die meisten Wasserpriester sind in einem Orden aufgewachsen. Zumindest haben sie ihre Priesterehre und ihre Magie von einem Orden erhalten und müssen diesem angehören.

**DRACHENMAGIE (4)** wird von Drachen gelehrt. Diese wollen Anbetung und Mehrung ihrer Schätze. Drachenmagie wird mit Ritualen, und hölzernen oder aus Lehm bestehenden Gegenständen durchgeführt. Die Magie ist Heilsmagie, Psychomagie und Materiemagie. Ihr Element ist Erde. (**Zaubert gegen physische Resistenz**).

**Drachen** lassen sich als einzelne Personen anbeten. Es gibt mehrere auf Elinos, mit unterschiedlich großen Orden und unterschiedlich großen Schätzen. Sie alle legen großen Wert darauf ihren Schatz zu vergrößern und lassen es, wenn auch nur das kleinste Stück daraus gestohlen wird.

Ein vollständiger Drachepriester/innen-Zirkel besteht aus 4 Personen, aber viele Drachepriester/innen sind auch einzeln oder in kleineren Gruppen unterwegs. Sie streben danach den Schatz ihres Drachen zu mehren.

**HEXEREI (5)** wird von Feen verliehen. Sie wollen als Götter und Göttinnen angebetet werden. Hexerei ist eine reine Spruchmagie. Es ist in erster Linie Psychomagie, aber auch Heilmagie und Erleuchtungsmagie. (**Zaubert gegen mentale Resistenz**).

**Feen** sind humanoidenähnliche mächtige Wesen. Sie treten als Götter/innen auf und haben teils eigene Kulte, teils stehen sie als Gruppen einem Kult vor. Stirbt eine Fee, so geht der Kult meistens an ihre Kinder oder andere Erben weiter. Manche wollen einfach persönliche Anbetung, andere wollen, dass ihre Regeln oder Werte in der Welt eingehalten werden und ihre Anhängerschaft das unterstützt. Es gibt sehr viele Feenkulte, die alle sehr unterschiedlich sind.

Hexen können alleine auftreten, manche sind bei einer Hexe in die Lehre gegangen, oder sie sind Teil eines Kultes. Die Kulte sind sehr unterschiedlich. Es gibt Kulte, die Staatsreligionen sind, wie das Heonische Götterpantheon oder der südmoreskische Sonnenkult, und kleinere Kulte, die an keine Region gebunden sind, und natürlich auch alle möglichen anderen Arten von Kulturen. Allerdings besteht im Allgemeinen ein vollständiger Hexenzirkel aus 5 Personen.

## SEELENWANDERUNG UND TRAUMMAGIE (6)

Sie wird von manchen Humanoiden beherrscht und von den magischen Wesen eher misstrauisch, teilweise offen feindlich behandelt. Es handelt sich um die Fähigkeiten von Humanoiden mit ihrem Geist den Körper zu verlassen, und außerhalb des Körpers aktiv zu werden. Es ist auch die Fähigkeit von Humanoiden durch Träume zu wandern.

## 7. MAGIE (7)

Es sind 7 magische Handlungen, die die Welt zerstören:

1. Die Umformung der Welt von einer Halbkugel auf einer magischen Kugel zu einem Würfel. Hierdurch brach die Magie hervor und das erste Zeitalter endete und das Zweite begann. Nun hatten auch die Humanoiden Magie und setzten sie auch als 7. Magie ein.
2. Die Schaffung der Tiermenschen durch die Menschen. Hierzu gehören auch die Skorpionmenschen.
3. Die Beherrschung des Willens anderer über Stimme und Schönheit durch die Nixen, welche auch einige Skorpionmenschen erlernen.
4. Die Schaffung der Untoten und schließlich der Unsterblichen Vampire, zu denen auch ein Skorpionmensch wurde. Er ist der Einzige, der die Vernichtung aller Geschöpfe der 7. Magie überleben wird. Dieser Skorpionmensch kann auch den Willen anderer total beherrschen.
5. Die Gentechnik bringt Mischwesen aus allen möglichen Tier- und Humanoidenarten hervor. Der Skorpionmensch kloniert sich und schafft sich so Verbündete.
6. Die Verbindung von Humanoiden und Maschienen ermöglicht es den Skorpionmenschen noch mächtiger zu werden.
7. Das Skorpionmensch-Maschinenwesen öffnet die Tore zwischen den Dimensionen. Daher stürzt alles in sich zusammen und das Universum implodiert gewissermaßen. Was danach kommt ist unbekannt. Sicher ist, dass es keine magischen Wesen mehr geben wird.

Daher wird die 7. Magie verfolgt und abgelehnt, auch wenn sie praktiziert wird. Es gibt kein direktes System zur Anwendung 7. Magie. Sie wird von Humanoiden geschaffen und schafft Wesen die entsprechende Fähigkeiten haben (sich in Tiere zu verwandeln z.B. oder durch die Magie geformt wurden, wie die Opfer der Gentechnik. Im 4. Zeitalter gibt es: Tiermenschen, Humanoide, mit der Fähigkeit den Willen anderer zu unterwerfen und Vampire. Sie alle werden von allen andern, besonders aber von den magischen Wesen, verfolgt. Daher ist es nicht ratsam, sie von SC spielen zu lassen.

## DAS WISSENSCHAFTLICHE MAGIESYSTEM (8)

Es wurde von den Humanoiden entwickelt und wird nur von ihnen angewendet. Magische Wesen stehen dem meistens skeptisch gegenüber, verfolgen diese Art der Magie aber nicht.

Es gibt verschiedene Kategorien, die sich mit dem Tjostesystem meistens decken:

Materiemagie besteht aus den Listen:	Materie umformen und Materie umwandeln	(Phk)
Lumenale Magie besteht aus den Listen:	Körpermanipulation und Umkehrmagie	(lum)
Zeitmagie besteht aus den Listen:	Zeitmagie und Bewegungsmagie	(tem)
Heilungsmagie besteht aus den Listen:	Heilung/Schädigung und Wachstum	(phs)
Illusions (oder Psycho) magie besteht aus den Listen:	Sinn aufnahme und Sinn manipulation	(men)
Dazu kommen:	Runenmagie und Magiemaniplulation	(variabel)

Ansonsten entspricht die Wissenschaftliche Magie dem Tjostesystem, mit der Ausnahme, dass es 5 Arten von magischen Resistenzen gibt: Physikalisch (phk), Lumenal (lum), temporal (tem), Physisch (phs) und Mental (men). Welche Magie gegen welche Resistenz zaubert ist oben angegeben. Entsprechend gibt es auch andere Verstärkungsfähigkeiten für die Magie, nämlich zu jeder der 5 Resistenzarten eine + Wissenschaftliche Magie. Die Verstärkungsfähigkeit Universalmagie gibt es auf Elinos nicht. Die Listen entsprechen denen aus Tjoste, nur die Listen Wachstum und Umkehrmagie sind neu.

# WEITERE UNTERSCHIEDE:

Tjoste für Elinos hat nur 6 statt der 7 Eigenschaften in Tjoste: **Kraft, Geschicklichkeit, Schnelligkeit, Konstitution und Magietalent** entsprechen den Eigenschaften im Tjostesystem. Statt Logiktalent und Intuition hat Tjoste für Elinos nur **Intelligenz**. Daher errechnen sich die Talente teilweise etwas anders. Die neuen Formeln können den Fertigkeitentabellen entnommen werden.

Das Anfangslernen der Figuren entspricht dem in Tjoste beschriebenen, nur die kulturspezifischen Fertigkeiten sind (da sie weltspezifisch sind), anders und bei den jeweiligen Kulturen beschrieben. Berufe decken sich, bis auf Ausnahmen, die gesondert beschrieben werden, mit Tjoste.

Die Preise und Staffellungen der Währung sind anders:  $1GM=10SL=100BS$ ,  $1SL=10BS$ . Für Preise hat Elinos eigene Preislisten. Daraus ergibt sich auch eine besondere Tabelle für das Auswürfeln des Geldes während der Figurenerschaffung.

W <sub>100</sub>	01-10	11-60	61-80	81-90	91-100
01-05	2 BS RS 1	5 BS RS 1	1 SL RS 2	2 SL RS 3	5 SL RS 3
6-20	5 BS RS 2	2 SL RS 2	5 SL RS 4	1 GM RS 4	2 GM RS 4
21-40	2 SL RS 3	5 SL RS 3	1 GM RS 4	2 GM RS 5	4 GM RS 5
41-60	5 SL RS 3	1 GM RS 4	3 GM RS 5	5 GM RS 6	7 GM RS 6
61-80	1 GM RS 4	2 GM RS 5	5 GM RS 5	7 GM RS 7	12 GM RS 7
81-95	2 GM RS 5	4 GM RS 6	7 GM RS 6	10 GM RS 8	15 GM RS 9
96-100	5 GM RS 6	8 GM RS 7	10 GM RS 8	15 GM RS 10	20 GM RS 12

Auch die Kleidung, welche eine Figur am Anfang der Campagne besitzt unterscheidet sich von Tjoste.

- ein in ihrer Kultur üblicher Tragebehälter und eine Geldbörse;
- Standesgemäße Kleidung:
  - 2 Sätze solide Reiseoberbekleidung,
  - 5 Sätze Unterwäsche,
  - 1 wetterfesten Mantel oder Umhang,
- festes Wanderschuhwerk,
- einen Waffengurt;

Bei sozialer Schicht 80 – 100 zusätzlich:

- 1 Satz festliche Kleidung,
- 1 Paar festliches Schuhwerk;

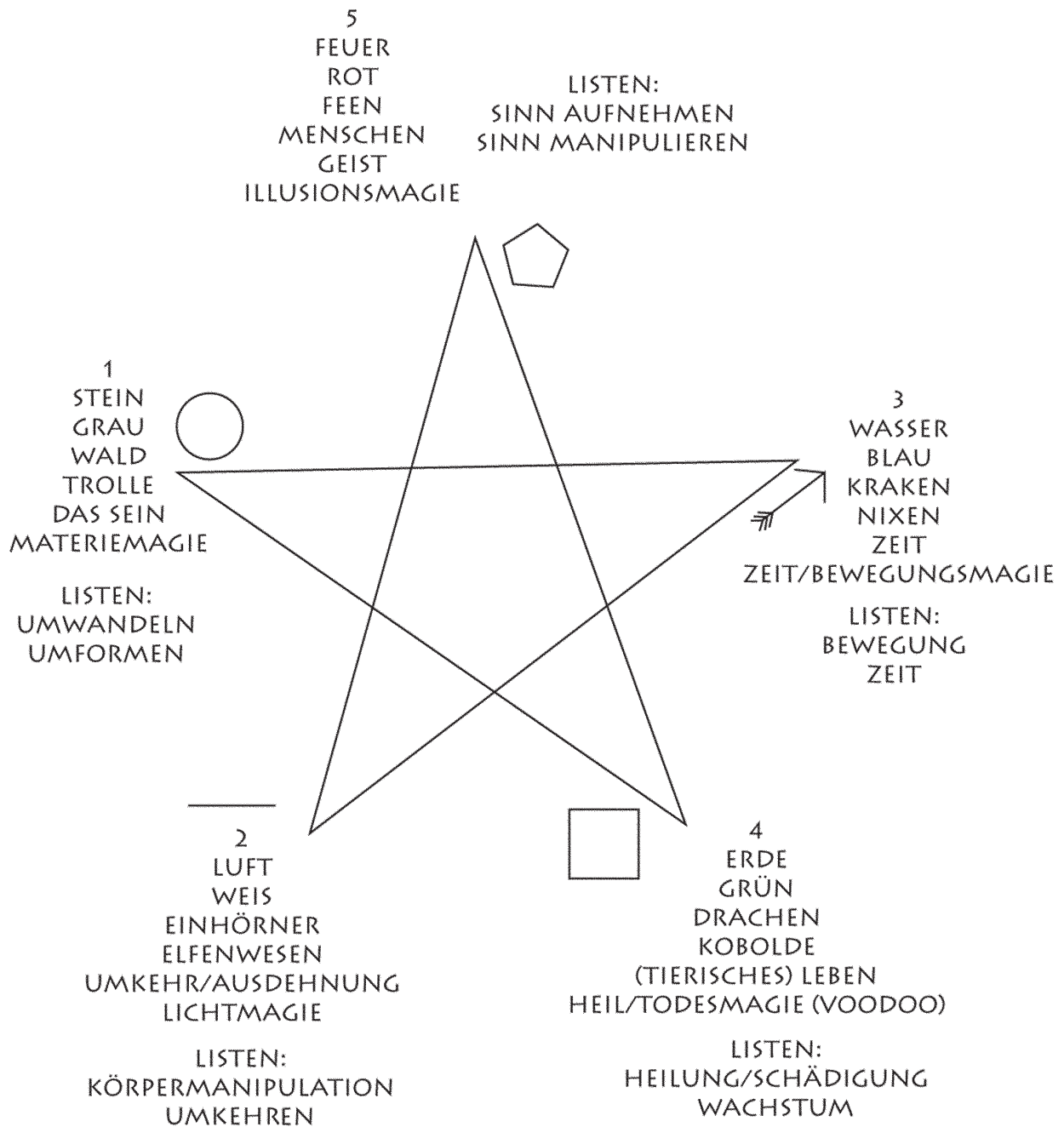
Bei Schicht 1 - 20 reduziert sich die Ausrüstung auf:

- ein beliebiger Tragebehälter und eine Geldbörse;
- 1 Satz Oberbekleidung (Q W2 – 1),
- 2 Sätze Unterwäsche
- 1 alten Mantel oder Umhang
- einfache Schuhe
- einen einfachen Waffengurt (Q W2 – 1).

Welche Berufe gewählt werden können ist in der jeweiligen Beschreibung der Kultur angegeben.

Hier noch eine kurze schematische Darstellung der Zahlen, Elemente etc. auf Elinos:

## DER STERN DER ELEMENTE UND DIE ZAHLEN



6: MAGIE, SCHWARZ, SEELE/SEELENWANDERUNG,  
LISTEN: MAGIEMANIPULATION, RUNENMAGIE



7: ZERSTÖRUNG, ORANGE, DAS, WAS NICHT SEIN DARF,  
7. MAGIE IM VIERTEN ZEITALTER: UMWANDLUNG DER WELT, TIERMENSCHEN,  
SYRENE (BEHERRSCHEN DEN WILLEN), VAMPIRE, GENMANIPULATION,  
ES IST BEKANNT, DASS DIE 7. MAGIE DIE WELT ZERSTÖREN WIRD



8: WIEDERGEURT, DUNKELBLAU, WISSENSCHAFTLICHE MAGIE