

Ueterst End

Settingbeschreibung für Spieler



Ueterst End

Settingbeschreibung für Spieler
Version 1.0 – Juli 2025

Informationsmaterial für Spieler für den Ueterst End Konvent 2025

Material zusammengetragen von

- * Bernd „Camo“ Meyer
- * Dai Loderherz
- * Ursel Meyer
- * Merrit Rump

Redaktion:

Bernd Meyer, Heinrich-Hauschildt-Str. 13, 25336 Elmshorn, eMail: info@bedlamboys.de

Überblick: Der "Startpunkt" in kurzer Beschreibung

Die Situation... wir befinden uns am Rande der Zivilisation. Ein ehemaliger Außenposten eines lange untergegangenen Imperiums, des Welstromrik (well-STROMM-rick, gesprochen mit Hamburger 'st'). Das Leben in dieser abgelegenen Siedlung ist eher rustikal und nicht ungefährlich. Die Feinde, zu deren Abwehr dieser Außenposten ursprünglich errichtet wurde, sind nach all der Zeit zu verschiedenen kleineren Fraktionen geworden, die aber nichtsdestotrotz nicht ungefährlich sind. Dazu verschiedene Ork- und Goblinstämme und wilde Tiere sorgen dafür, dass das Leben nie langweilig wird.

Die Siedlung nennt sich "Ueterst End", was in einem alten Dialekt der imperialen Sprache "Am äußersten Ende" bedeutet, ein liebevoller Hinweis auf die Lage der Siedlung. Der Ursprung als imperiale Garnison ist immer noch im nördlichen Teil sichtbar, wo die Reste der Garnisonsmauer in der Stadtmauer aufgegangen sind und die alten Garnisonsgebäude immer noch in Benutzung sind, wenn auch zum Großteil massiv modifiziert, um der neuen Nutzung besser zu entsprechen.

Die Versorgung von Ueterst End ist nicht ganz einfach. Südlich der Siedlung gibt es einige Felder und Höfe, aber das reicht normalerweise nicht, um die Einwohner zu versorgen. Also haben sich die dort ansässigen Kaufleute zusammengeschlossen und organisieren gemeinschaftliche Karawanen, um die dringend notwendigen Dinge in die Siedlung zu schaffen. Diese Karawanen sind im Normalfall schwer bewacht, da der Weg durch einige nicht ganz ungefährliche Gegenden führt. Daraus resultiert selbstverständlich, dass die Preise in Ueterst End etwas höher sind als in den etwas zivilisierteren Gegenden.

Ueterst End hat im Endeffekt alles, was eine Siedlung in einer derart abgelegenen Lage braucht. Handwerker wie Schreiner, Schmiede, Schneider, Lederhandwerker und dergleichen, Händler für Lebensmittel, Waffen, Rüstungen, Krämer unter Anderem für die Ausrüstung, die man in der Wildnis benötigt, ein Mietstall, bei dem man auch Reittiere kaufen kann und mehr. Tavernen, wo man auch Zimmer mieten kann, ein Tempel, aber auch eine kleine Truppe, die sich hochtrabend "Stadtwaache" nennt, aber neben ihrer eigentlichen Aufgabe des Beschützens der Siedlung nichts dagegen hat, mit ein wenig Korruption und Erpressung ihr Budget aufzubessern.

Zwischen 1.000 und 2.000 Personen leben hier, darunter ein Heiler mit Kräuterkenntnissen. Der exponierten Lage geschuldet haben sich nur sehr wenige Magier hier angesiedelt, diese brauchen eher Stabilität für ihre Forschungen und Experimente... und Stabilität ist nichts, worin Ueterst End gut ist. Es gibt zwei Klöster in und um Ueterst End, eines ist eher geistlich ausgerichtet, das andere eher kämpferisch, voller Nonnen.

Das Oberhaupt der Siedlung ist Wulfgar von Ende, Sproß einer uralten Adelsfamilie, der die Zügel fest in der Hand hält.

Ueterst End – Topographie und Stadtbau

Die Ufer des Nattsteert sind überwiegend sumpfig, von breiten Riedgürteln und nassen Auwäldern gesäumt. Bisweilen lässt sich schwer sagen, wo genau der eigentliche Flusslauf sich in einem Sumpfgebiet befindet, so sehr geht beides ineinander über. Die Mündung des Flusses besteht aus einem unübersichtlichen und kaum schiffbaren Delta. Der Oberlauf hingegen ist schroff und felsig, und der Übergang zwischen beiden Landschaften – Felsen und Sumpf - ist ziemlich abrupt. Ueterst End befindet sich am einzigen Punkt entlang der kompletten Flusslänge, an dem eine Überquerung des Nattsteert und ein Siedlungsbau überhaupt möglich sind.

Die Häuser sind für eine Grenzsiedlung ungewöhnlich, zwei bis drei Stockwerke sind in Ueterst End üblich. Das Erdgeschoss, das oft gewerblich genutzt wird, besteht dabei aus Steinmauern, in

oberen Stockwerken kann auch Fachwerk vorkommen – weit genug vom Boden entfernt, so dass die Holzbalken kein Grundwasser ziehen und durchfeuchten könnten. Die Ladengeschäfte und Werkstätten in den Erdgeschossen verfügen stets über gläserne Butzenscheiben, des besseren Lichtes wegen. Für die Privaträume in den oberen Geschossen können sich dies nur die Wohlhabenderen leisten. Ärmere Familien haben dort Fenster“scheiben“ aus durchscheinendem Pergament. Sowohl Tavernen und Gasthäuser als auch viele Ladengeschäfte haben gemalte Schilder über den Eingängen hängen, auf denen der Name des Gasthofs oder der Zweck des Ladens abgebildet ist (z.B. eine Hummel bei der Moßimme, Nadel und Faden bei einem Schneider, usw.), damit auch etwaige Kunden, die nicht so sehr des Lesens mächtig sind, sich gut zurecht finden können. Die Dächer bestehen aus steinernen Schindeln oder gebrannten Tonziegeln, obgleich in der näheren Umgebung der Stadt Reet reichlich vorhanden wäre. Aber die Ueterst Ender ziehen es vor, möglichst feuerfest zu bauen – ein Erbe aus kriegereischeren Zeiten.

Ein Relikt aus solchen Zeiten sind auch einige Gebäude am Nordende der Stadt. Diese sind Überbleibsel des einstigen befestigten Heerlagers, um das herum die Stadt ursprünglich gegründet wurde. Sie beherbergen heute die Räumlichkeiten der Stadtwache, ihr Waffenarsenal, den Wachturm mit Blick auf das Nordtor, das Rathaus, Stallungen und die öffentlichen Bäder der Stadt. Südlich des Rathauses befindet sich der große Marktplatz von Ueterst End. An seiner Nordseite ist er, bis auf den breiten Zugang zum Rathaus, von Gasthäusern und Herbergen gesäumt, die vom regelmäßigen Markttreiben profitieren, auf seiner Südseite befinden sich der große Tempel und ein daran angeschlossenes Kloster. Der Tempel ist Dyamis geweiht, der Göttin des Krieges, aber auch des Schutzes. In den Außen und Innenwänden des Gebäudes befinden sich jedoch zahlreiche Nischen mit Schreinen für weitere Gottheiten, so dass sozusagen für jeden etwas dabei ist.

An der südöstlichen Seite des Klosters befindet sich der städtische Friedhof. Der hohe Grundwasserspiegel hat auch seine Anlage vor Herausforderungen gestellt, denn Tote zu vergraben ist nicht möglich und laut Stadtverordnung auch strikt verboten, da ihre Verwesung sonst das Trinkwasser vergiften würde. Aus diesem Grund, werden die Toten der Stadt nicht begraben, sondern in überirdischen „Totenhäusern“ beigesetzt, die jeweils aus Ansammlungen von in die Wände gesetzten Grabkammerchen bestehen.

Bei den Häuserblocks des sonstigen Stadtgebiets fällt auf, dass ein jeder von ihnen in seinem Innenhof über einen Brunnen verfügt. Die Häuserreihen selbst sind geschlossen, die Innenhöfe sind durch die Häuser erreichbar, aber auch durch einige Tore, die vor allem bei den Häusern mit L-förmigem Grundriss zu finden sind. Vereinzelte vom Innenhof abgeschnittene Eckgebäude haben Zugänge über die Häuser ihrer Nachbarn. Die Außentüren und -tore der Häuserblocks sind sehr robust, ebenso wie die Fensterläden der Fenster zur Straßenseite hin, so dass ein jeder Häuserblock die Möglichkeit hat, sich zu verbarrikadieren und einer Belagerung Stand zu halten – auch ein Erbe aus den Zeiten, in denen Ueterst End an der Grenze zwischen zwei Imperien lag.

Verschiedene Gewerbe verteilen sich in Ueterst End meist auf das ganze Stadtgebiet. Eine Ausnahme bilden jedoch die Gewerbe der Färber und der Gerber, deren Arbeit ja doch recht geruchsintensiv ist und Abwässer verursacht. Sie sind deswegen ausnahmslos in der flussabwärts entlang des Flussufers gelegenen Straße angesiedelt – wenn man über die Brücke in die Stadt kommt, ist es gleich die erste Straße links. Direkten Zugang zum Fluss haben die Färber und Gerber über stabile, auf der Innenseite mehrfach verschließbare Türen in der Stadtmauer, die auf der Flussseite der Stadt erheblich dünner ist als in dem Bogen, der die Stadt auf der Landseite umgibt.

Der Mühlbach, der die Ostseite der Stadt durchquert, ist an seinen Durchbrüchen durch die Stadtmauer mit starken Gittern gesichert. Die Häuser, die er unterquert, sind an diesen Stellen auf Brücken gebaut.

Religion

Religion im Welstromrik war sehr einfach organisiert. Es gab viele Götter, meist für jeden Zweck einen. Das hatte den großen Vorteil, dass man sich nicht mit einer stetig wachsenden Menge an Personen auf einen Gott einigen musste... es vereinfachte aber auch den Umgang mit dem Glauben. Hatte man einen Gott leicht gegen sich aufgebracht, konnte man immer noch hoffen, dass andere Götter, bei denen man sich beliebt gemacht hatte, jenen aufgebrachten Gott besänftigen würden. Ja, die Menge an Opfern stieg dadurch an, aber was tut man nicht alles für ein (vermeintliches) Sicherheitsnetz in diesem Bereich.

Je nach Region waren andere Götter wichtig, entweder weil es regionale Schutzgottheiten waren, aber auch weil die Region für einen bestimmten Aspekt besonders bekannt war, die jene Gottheit repräsentierte. Gegenden mit fruchtbaren Feldern tendieren dazu, Erntegottheiten höher zu stellen als Götter, die für den Fischfang verantwortlich sind... und wo die Fischerei die Haupteinnahmequelle ist werden eher nicht so viel Verehrung für Götter haben, die sich vor Allem um die Landwirtschaft kümmern. Die Hauptgottheiten (also diejenigen, die von besonders vielen Leuten verehrt werden) verfügen jeweils über zwei entgegengesetzte, aber miteinander verbundene Aspekte.

Im Folgenden sollen daher einige der wichtigeren Götter in der Region um Ueterst End vorgestellt werden. Es gibt sehr viel mehr von denen, aber dann wäre dieses Werk ungebührlich lang... und niemand möchte sich durch Beschreibungen von Göttern durchhackern, die für klemmende Türschlösser verantwortlich zeichnen... dankt uns später.

Die Hauptgottheit der Stadt ist **Dyamis**, die Göttin des Krieges, die aber auch einen Beschützeraspekt verkörpert. Sie ist Angreiferin und Verteidigerin zugleich.

Prosperis ist Gott des Gebens und Nehmens, ihm unterstehen z.B. Handel und Mildtätigkeit, aber auch Diebe beziehen sich gern auf ihn; in der Mythologie ist er Dyamis' Gemahl.

Dann ist da noch **Heli**, die Göttin des Lebens und des Todes, sie gibt und nimmt das Leben.

Jupius ist zugleich Herrscher und Diener, in der Mythologie ist er **Helis** Gemahl.

Auch gibt es **Schisa**, die Göttin des inneren Aufruhrs und der inneren Ruhe und die Göttin der Katharsis, die auch für die Läuterung der Seele zuständig ist, ihr Wirken ist eher psychischer Natur; in der Mythologie ist sie **Ecus** Gemahlin.

Ecus ist Gott der Extase und der Askese; sein Wirken ist eher körperlicher Natur.

In öffentlichen Tempeln sind diese Gottheiten stets alle mit eigenen Schreinen im Inneren des Tempels vertreten, wobei ein Tempel auch einer einzelnen Gottheit ganz besonders geweiht sein kann, wie dies z.B. bei Ueterst End und Dyamis der Fall ist. In solch einem Fall ist der Schrein dieser Gottheit hervorgehoben und größer und prachtvoller als die anderen Schreine.

In den Tempeln kleinerer Glaubensgemeinschaften (zum Beispiel bei religiösen Orden oder Sekten) kann die Betonung auf eine oder mehrere Gottheiten allerdings so stark sein, dass nicht alle Gottheiten mit eigenen Schreinen vertreten sind.

Die Schreine dieser dualistischen Gottheiten sind üblicherweise dreigeteilt: der mittlere ist der Gottheit als Gesamtheit gewidmet, die beiden äußeren seinen entgegengesetzten Aspekten.

Daneben gibt es zahlreiche weitere Gottheiten, die meist mit Naturerscheinungen in Verbindung stehen. Sie gelten als die „tanzenden Gottheiten“, da sie oft gemeinsam wirken. Ihre Schreine befinden sich eher an den Außenwänden der Tempel, um ihre Verbindung zur Natur zu symbolisieren. Sie werden von der Landbevölkerung stärker verehrt als die dualistischen Hauptgottheiten.

Beispielhaft für diese Götter möchten wir die Folgenden nennen:

Arta ist der Gott allen tierischen Lebens; er ist Jäger und Hirte
Gada ist die Göttin allen pflanzlichen Lebens
Eja ist die Göttin der Erde, der Steine, Felsen usw.
Dribi ist die Göttin des Wassers; sie beherrscht sowohl Gewässer als auch Niederschläge.
Foh ist der unbeständige Gott des Windes und der Luft
Fizz ist der Gott des Feuers und des Lichts

Der Stadttempel hat viele Nischen in den Mauern, sowohl drinnen als auch draußen. Jede Nische ist einer bestimmten Gottheit geweiht, mit einem Altar und einem Platz für Opfergaben.

Auf der anderen Seite der alten Grenze – das „gegnerische Reich“

Genau wie das Welstromrik schon lange untergegangen ist, existiert auch das Reich auf der anderen Seite der Grenze nicht mehr. Selbst der genaue Name ist in Vergessenheit geraten, die Leute auf der anderen Seite werden inzwischen nur noch „Nallascha“ genannt, wobei niemand mehr weiß, was das bedeuten soll.

Man erzählt sich aber wundersame Dinge von diesen Leuten... es wird zwar mit einigen kleinen Siedlungen in der Nähe von Ueterst End Handel getrieben, deren Einwohner inzwischen eine Art „Handelssprache“ gelernt haben, die eine Mischung aus der Sprache des Welstromrik und jenes anderen Reiches zu sein scheint. Auch ihre Kleidung ist seltsam, sie passt sich zwar teilweise an die Witterung an, doch herrschen starke, kräftige Farben und interessante geometrische Muster vor, dazu Bronzeschmuck, wobei auch Ohren, Lippen und Nasen geschmückt sind.

Dann und wann wird aber von Raubzügen berichtet, wobei die Räuber den friedlichen Dorfbewohnern optisch nicht gleichen. Die Räuber sind in eine Art Tierkostüme gekleidet, die Raubtieren oder Vögeln zu entsprechen scheinen und mit seltsamen Waffen aus einer Art Stein ausgerüstet, die zwar durchaus zerbrechlich zu sein scheinen, aber auch extrem scharf sind. Diese Raubzüge zielen nicht nur darauf ab, Besitztümer oder Nahrung zu rauben, sondern es werden auch die Bewohner verschleppt. Die dazu befragten Dorfbewohner murmelten etwas von „Tikkajan“, liefen sichtlich erschreckt in ihre Behausungen und versperrten die Tür. Bisher gelang es noch nicht, diese Vorfälle gründlich aufzuklären, weswegen der Bevölkerung davon abgeraten wird, die Grenze ohne ausreichenden militärischen Schutz zu überqueren.

Generelle Bemerkungen, auch für die Charaktererstellung

Das Setting ist noch im Entstehen... und selbstverständlich können auch Vorstellungen der Spieler einbezogen werden, wenn sie passen. Das Welstromrik ist vor über 200 Jahren untergegangen und zerfallen, an seiner Stelle gibt es nun zum Einen mehrere Kleinreiche verschiedener Art, aber auch Gegenden, auf die bisher niemand Anspruch erhoben hat... und wenn doch, ihn nicht durchsetzen konnte. Das Alles werden wir vorab nicht komplett erschaffen... das wird entstehen, wenn es gebraucht wird. Es bietet aber auch Spielern die Möglichkeit, eigene Ideen einfließen zu lassen... und wenn sie uns gefallen, werden sie fest in das Setting integriert.

Im Kern war das alte Welstromrik dem römischen Imperium recht ähnlich. Eroberte Gebiete wurden integriert, konnten aber durchaus zumindest einen Teil ihrer Identität behalten... und dementsprechend gibt es selbst hunderte Jahre nach seinem Untergang noch mehr oder weniger deutliche Spuren seines Bestehens. Gerade in „besseren Kreisen“ hat sich der „Abglanz der Zivilisation“ lange gehalten, man denke nur an das irdische Britannien. Bei der einfachen

Bevölkerung hat sich primär das erhalten, was das Leben einfacher machte, der Rest wurde schnell verdrängt. Ein paar wenige Kleinreiche versuchen noch, eine ähnliche Armeestruktur zu erhalten... aber es ist nur ein schwacher Abglanz zu den mächtigen Legionen, die einst alles unter ihren Stiefeln zermalmt, was ihnen gegenübertrat. Oftmals fehlt es an der Disziplin, der Ausrüstung oder der Ausbildung, wodurch das Ergebnis sehr viel schwächer wird als das Original.

Auch die Sprache ist im Lauf der Jahrhunderte immer mehr beeinträchtigt worden. Das alte Welstromsch ist heute keine weit verbreitete Sprache mehr, vielmehr ging es in den regionalen Dialekten und Sprachen auf. Unter Hochgelehrten und auch Magiern ist es heute noch üblich, es zu beherrschen, auch weil viele alte Texte in dieser Sprache geschrieben wurden. Wir haben uns für das Welstromsch nicht für Latein entschieden, das wäre langweilig... es erinnerte eher an Plattdeutsch... wobei es mit den Jahrhunderten sich wie das Englische verhielt, andere arme, wehrlose Sprachen in dunkle Gassen zerrte und Teile ihres Vokabulars plünderte.

Eine generelle Sache noch... bezüglich der Völker auf dieser Welt... oder zumindest in diesem Teil der Welt, den wir gerade gemeinsam entdecken wollen. Die Bevölkerung besteht in der Hauptsache aus Menschen... natürlich gibt es andere Völker... wenn auch EXTREM selten. Um das etwas zu verdeutlichen, werden wir die Auswahl an Völkern etwas steuern. Am Anfang lassen wir für die Charaktererschaffung nur Menschen zu. Erst dann, wenn Kontakt zu etwas größeren Ansiedlungen der anderen Völker hergestellt und ein freundschaftliches Verhältnis und ein gewisses Vertrauen hergestellt wurde, können die jeweils anderen Völker gewählt werden, sie müssen also quasi „freigespielt“ werden. Wir hoffen, dass dies als spannendes Spielelement und nicht als Einschränkung empfunden wird, so ist es nämlich nicht gedacht. Es wird auch später nicht eine Unmenge an spielbaren Völkern geben... aber ein paar schon. Man spricht von Elfen, Zwergen und (zumindest die kulinarischen Teile der Bevölkerung) mit einem gewissen Schaudern von Halblingen. Aber der Schatten des alten Reiches hat bei ihnen tiefe Spuren hinterlassen und das Vertrauen ist nicht einfach zu erlangen. Und wer weiß, was noch alles entdeckt wird.

Also... lasst uns Spaß haben, gemeinsam ein Setting erschaffen und erkunden und uns dabei nicht all zu ungeschickt anstellen. Heldentaten sind optional. ;)

Als Regelsystem werden wir das **Basic Fantasy RPG** nutzen, das von Chris Gonnerman geschrieben wurde. Die PDFs sind unter <https://www.basicfantasy.org/> legal und kostenfrei zu erhalten, gedruckte Werke kann man u.A. über Amazon für 9,95€ (Softcover-Regelwerk, 208 Seiten) bzw. 16,05€ (Hardcover-Regelwerk, 208 Seiten) erwerben. Eine deutsche Version der 4th Edition gibt es noch nicht, aber von der 3rd Edition. Die Übersetzungen kommen aus der Community, da steckt keine große Firma dahinter. Wir haben uns für dieses System entschieden, weil es recht einfach und kostengünstig ist. Basic Fantasy RPG ist eines der ersten OSR-Regelwerke, basiert also auf den ersten D&D-Versionen, namentlich D&D B/X, dem Vorgänger der Red Box, es sind aber ein paar Änderungen eingeflossen. Es gibt auch eine „Beginners Essentials“-Zusammenfassung mit 14 Seiten, die auch auf deutsch verfügbar ist.

Caneiden

Beschreibung: Es gibt eine alte Legende um einen Magier, der seine Hunde liebte. Dieser Magier hielt Hunde als Haustiere, richtete sie dazu ab, seinen Besitz zu bewachen und machte mit ihnen magische Experimente, um ihre Fähigkeit, ihm zu dienen, zu steigern. Dadurch erhielten sie



eine höhere Intelligenz und ein humanoideres Aussehen. Es ist nicht bekannt, ob diese Legende wirklich wahr ist oder nicht, aber allgemein wird angenommen, dass so der Ursprung der Caneiden aussah.

Caneiden sind ein Volk von hundeähnlichen Humanoiden, bekannt für ihren extremen Sinn für Loyalität, egal ob gegenüber einem Lehnsherren, einem Freund oder der Familie. Unter den Caneiden gibt es große physische Unterschiede, einige sind klein und stämmig, andere sind mager, aber muskulös und es gibt Unterschiede in der Färbung ihres Fells. Aber alle Caneiden tragen ähnliche Gesichtszüge, die den verschiedenen Arten von Bulldoggen oder Boxern ähneln, mit Hängebacken und gedrunghenen Zügen. Caneiden unterscheiden sich in der Körpergröße, aber sind nur selten größer als der durchschnittliche Mensch. Oftmals entwickeln Caneiden fast ritterähnliche Verhaltenskodexe und Einstellungen und dienen gar nicht selten einem Herrn und genau dieser Funktion.

Einschränkungen: Caneiden können jeder Klasse angehören, sind aber nur selten Diebe. Selbst wenn man einen Caneiden-Dieb trifft, nutzt dieser im Normalfall nur die Fertigkeiten dieser Berufung in viel ehrenhafteren Tätigkeiten als der typische Schurke. Ein Caneide muss eine minimale Konstitution von 9 haben und ist auf eine maximale Intelligenz von 17 beschränkt.

Spezielle Fertigkeiten: Caneiden haben einen sehr guten Geruchssinn, durch den sie in der Lage sind, Individuen nur am Geruch zu erkennen. Dieser überragende Geruchssinn erlaubt einem Caneiden, die Gegenwart von verborgenen oder unsichtbaren Kreaturen festzustellen und jegliche Mali beim Kampf gegen derartige Feinde sind für den Caneiden halbiert. Zum Beispiel erhält ein Caneide nur einen -2 Malus, wenn er eine unsichtbare Fee angreift. Alle Caneiden können Spurenlesen wie ein Waldläufer von einem vergleichbaren Level und ein Caneiden-Waldläufer (wenn die Klasse vom Spielleiter erlaubt wird) bekommt einen Bonus von 20% auf alle Würfe zum Spurenlesen.

Caneiden bekommen +2 auf alle Reaktionswürfe, die andere caneide Creatures betreffen. Aber Caneiden mögen abscheuliche Bestien wie Werwölfe, Höllenhunde und dergleichen nicht, trotz aller Ähnlichkeiten.

Rettungswürfe: Caneiden erhalten +2 auf Rettungswürfe gegen Todesstrahlen oder Gifte, ebenso gegen Paralyse oder Versteinereffekte.

Feliden



Geschichte: Katzenähnliche Feliden werden in den Legenden vieler Kulturen seit Jahrtausenden erwähnt. Man findet sie in antiken Grabmalerien, in Tempelfresken und in den Geschichten, die man den Kindern erzählt. Von vielen werden sie als Legenden oder Spinnereien angesehen.

In Wahrheit gehören die Feliden zu einer uralten und sehr zurückgezogenen Kultur. Ihre Dörfer und Städte befinden sich tief in gewaltigen Wäldern überall in der Welt. Trotzdem haben sie durchaus begrenzte Kontakte zu den anderen Völkern und handeln auch mit ihnen, ihre Holzschnitzereien und Steingravuren werden hochgeschätzt. Im Laufe der Zeit haben sie einige der Gewohnheiten anderer Kulturen angenommen, zum Beispiel die Schrift und das Tragen von Kleidung. Sie verehren die Katzengöttin Bastisor, akzeptieren aber, dass Bastisor möglicherweise andere Formen und Namen angenommen haben kann, wenn sie sich anderen Völkern gezeigt hat.

Die meisten Feliden verbringen ihr ganzes Leben mit wenig oder gar keinem Kontakt zu den anderen intelligenten Völkern. Doch einige Feliden ziehen auf eigene Faust aus, begierig darauf, so viel Neues wie möglich kennenzulernen von der Welt. Ihre natürliche Schnelligkeit macht sie zu exzellenten Kämpfern und Dieben. Einige Feliden möchten Bastisor dienen und wählen den Pfad des Klerikers für sich. Sie haben oftmals Probleme, mit Caneiden und anderen hundeähnlichen Völkern zurechtzukommen.

Beschreibung: Feliden sind eine Rasse von katzenartigen Humanoiden. Sie sind etwa 1,50 Meter groß und wiegen normalerweise um die 50 Kilogramm. Kurzes Fell bedeckt ihren kompletten Körper und sie haben einen Schwanz, der nicht zum Greifen geeignet ist. Farbe und Musterung ihres Fells kann das jeder domestizierten oder Wildkatze sein. Feliden tragen Kleidung, wobei sie leichtere Rüstungen bevorzugen, wenn sie auf Abenteuer in die Welt hinausziehen. Sie sind schnell und grazil und haben ausgezeichnete Augen. Außerdem sind sie extrem neugierig und haben manchmal Probleme, das zu unterdrücken. Ihre durchschnittliche Lebenserwartung beträgt ungefähr 80 Jahre.

Einschränkungen: Feliden können Kleriker, Kämpfer oder Diebe werden. Sie müssen eine minimale Geschicklichkeit von 9 haben und können durch ihre Größe keine Stärke haben, die höher als 17 ist. Sie können alle Waffen benutzen und jede Art von Rüstung tragen. Sie würfeln niemals mit einem höheren Würfel als einem W6 für ihre Trefferpunkte.

Spezielle Fertigkeiten: Alle Feliden haben eine verbesserte Sicht: Sie können bis zu 60' (18 Meter) in lichtarmen Umgebungen sehen. Dies ist keine magische Fertigkeit, es muss wenigstens ein wenig Licht vorhanden sein. Ihre schnellen Reflexe ermöglichen es ihnen, nur den halben Schaden zu erleiden, wenn sie fallen, selbst wenn sie ihren Rettungswurf nicht schaffen. Ein erfolgreicher Rettungswurf bedeutet, dass sie nur ein Viertel des Schadens erleiden. Im unbewaffneten Nahkampf erlauben es ihnen ihre Krallen, 1w4 Punkte Schaden anstatt der normal üblichen 1w3 Schaden zu verursachen. Sie können mit einem Wurf von 1-2 auf einem w6 auf Bäume klettern und bis zu 20' (6 Meter) hoch springen, wobei sie ihren Geschicklichkeitsbonus dazu addieren, um diese Höhe zu vergrößern. Feliden-Diebe nutzen ihre Diebesfertigkeiten-Prozente zum Klettern.

Rettungswürfe: Durch ihre natürliche Schnelligkeit haben Feliden +2 auf Rettungswürfe gegen Zauberstäbe und Drachenatem und +3 gegen Todesstrahlen und andere Todesrettungswürfe.