



Menschen bilden den größten Teil der Bevölkerung von ganz

Kadast. Durch ihre meist sehr einnehmende und zerstörerische Art, sind sie bei anderen Völkern aber nicht sonderlich beliebt. Man sagt, die gefürchtete Schwarzmarktgilde „Schwarze Tränen“ wird ausschließlich von Menschen geleitet. Menschen unterscheiden sich in vier größere Gruppierungen.

Nordmänner leben auf dem nördlichen Kontinent Calmoas. Abgehärtet durch die stets niedrigen Temperaturen, sind sie immun gegen jeglichen Kälte- und Eisschaden. Nordmänner selbst sind im Glauben, dass ihre Vorfahren von Rasdrul, dem legendären Eisdrachen, gesegnet wurden und sie deshalb diese Fähigkeit besitzen. Als gefürchtete Plünderer und Söldner machen sich die Meisten von ihnen einen Namen. Der bekannteste Nordmann aller Zeiten ist allerdings Björndal, der Drachenreiter.

- + 1 Mut, + 1 Körperkraft
- **Volksfähigkeit:** Winterfest – immun gegen Eisschaden
- **Erholungswürfel:** 4xW6 Lebenspunkte, 1xW6 Manapunkte

Salzgeborene sind ein Seefahrervolk der Menschen. Ihr zu Hause ist die See, doch man trifft sie in jeder Küstenstadt der Welt an. Nach dem letzten großen Krieg, in welchem ihre Heimat komplett vernichtet wurde, sind die meisten von ihnen der Piraterie verfallen um ihren Lebensunterhalt zu sichern. Sie gelten als kleinste Bevölkerungsgruppe der Menschen.

- + 1 Mut, + 1 Geschicklichkeit
- **Volksfähigkeit:** Meereskind - +2W6 Schaden bei Kampf auf Boot, Schiff usw.
- **Erholungswürfel:** 3xW6 Lebenspunkte, 2xW6 Manapunkte

Euranen sind die größte Bevölkerungsgruppe der Menschen und sind fast überall in Lavenzia anzutreffen. Nur Euranen ist es gestattet einen Adelstitel anzunehmen. Durch ihre zentrale Rolle in der Welt von Kadast und ihr Handelsgeschick, bezahlen sie nie den vollen Preis für irgendwas.

- + 1 Klugheit, + 1 Charme
- **Volksfähigkeit:** Verhandlungsgeschick – Goldkosten bei Einkäufen -10%
- **Erholungswürfel:** 2xW6 Lebenspunkte, 3xW6 Manapunkte

Nomaden oder auch das „wandernde Volk“ haben sich, trotz ihrer nomadischen Lebensweise, eine eigene Hauptstadt im Rande der Guraff Wüste geschaffen. Als Hafenstadt ist sie optimal, um die Erzeugnisse der Tierherden zu vertreiben. Neben Handel und Viehzucht, ist das Auftragsmordgeschäft, die größte Einnahmequelle der Nomaden.

- + 1 Charme, + 1 Ausdauer
- **Volksfähigkeit:** Gewandtheit – + 2 Bewegungspunkte
- **Erholungswürfel:** 3xW6 Lebenspunkte, 2xW6 Manapunkte



Zwerge gelten als das älteste Volk in Kadast. Es sollen

Schriftstücke existieren, die belegen, dass Zwerge bereits die Berge dieser Welt bevölkert haben, als noch Drachen die vorherrschenden Geschöpfe waren. Sie leben immer noch sehr zurück gezogen in ihren Bergen und sind selten in großen Städten anzutreffen.

Eisenzwerge sind die Schmiede der Zwerge und besitzen eine unglaubliche Gabe in der Schmiedekunst. Ihr Wissen wird von Generation zu Generation weitergegeben und so hat über die Zeit, jede Familie, auch ihre eigenen Besonderheiten der Schmiedekunst immer weiter perfektioniert.

- + 1 Körperkraft, + 1 Ausdauer
- **Volksfähigkeit:** Schmiedemeister – beim Schmieden wird ein Material (ein Stück) nach Wahl nicht benötigt
- **Erholungswürfel:** 4xW6 Lebenspunkte, 1xW6 Manapunkte

Dunkelzwerge leben in den tiefsten Tiefen der Stollen, wo laut Geschichten, die gestaltgewordene Dunkelheit selbst lauert. Man sagt, sie kommen nur ans Licht, wenn ihr Verstand der Dunkelheit nicht mehr standhält und sie verrückt werden. Geschult durch die Dunkelheit können sie Mineralien allein durch den Geruch aufspüren.

- + 1 Körperkraft, + 1 Willenskraft
- **Volksfähigkeit:** Mineraliensinn – beim erstmaligem Betreten einer Höhle oder Miene erhält er 1xW20 Erze (welche Erze bestimmt der Spielleiter passend zur Gegend und dem Level des Spielers)
- **Erholungswürfel:** 3xW6 Lebenspunkte, 2xW6 Manapunkte

Goldschürfer verkörpern den zwergischen Traum vom großen Gold. Sie sind oft in der Nähe von Flussläufen an den Bergen zu finden, wobei jede Familie ihren eigenen Flusslauf hat. Einige von diesen sind bereits seit Jahrtausenden in der Hand derselben Familie. Sollte jedes Volk der Zwerge für eine Eigenschaft stehen, so wäre es die Gier bei den Goldschürfern.

- + 1 Willenskraft, + 1 Ausdauer
- **Volksfähigkeit:** Glückspilz – erhält bei der Geldverteilung beim looten doppelte Menge
- **Erholungswürfel:** 2xW6 Lebenspunkte, 3xW6 Manapunkte

Königsgarde sind speziell für den Schutz der Königsfamilie ausgebildete und erzogene Zwerge. Sie sind an sich nicht als eigenständige Bevölkerungsgruppe anzusehen, da sie aus den am besten geeigneten Zwergen aller Schichten bestehen. Sie werden als Kleinkind auserwählt und einer streng geheimen Ausbildung unterzogen. Sie Leben und Sterben nur für einen Zweck; dem Schutz der Königsfamilie.

- + 1 Ausdauer, + 1 Willenskraft
- **Volksfähigkeit:** Abstammung – kann sich eine andere Zwergen-Volksfähigkeit aussuchen
- **Erholungswürfel:** 4xW6 Lebenspunkte, 1xW6 Manapunkte



Tierwesen unterscheiden sich wohl von allen Völkern am

meisten innerhalb der verschiedenen Bevölkerungsgruppen. Nicht nur Aussehen, sondern auch Gesellschaftsstrukturen unterscheiden sich extrem. Dennoch vereint sie der Hass und die Furcht gegenüber den Menschen, welche Sie fast an den Rand der Auslöschung getrieben haben

Affenbande ist die größte Bevölkerungsgruppe der Tierwesen. Sie sind eine Humanoide Affen Spezies, welche in den Baumdörfern des Fad'Kahal Dschungel lebt. Sollte man ein Mitglied der Affenbande in einer Hauptstadt antreffen, so kann man sich fast sicher sein, dass er auf Raubzug nach Geldbörsen ist. Durch Ihre geringe Körpergröße, werden sie oft mit kleinen Kindern verwechselt.

- + 1 Geschicklichkeit, + 1 Beweglichkeit
- **Volksfähigkeit:** Meisterdieb – erhalten bei misslungenen Diebstahlversuchen, dennoch die Hälfte der Beute
- **Erholungswürfel:** 3xW6 Lebenspunkte, 2xW6 Manapunkte

Bärenbund ist der Inbegriff von Stärke und Ehre. Mitglieder des Bärenbundes leben alle samt nach einem streng festgelegten Ehrenkodex und würden lieber sterben, als diesen zu brechen. Sie waren es auch, die die Friedensverhandlungen mit den Menschen führten und ein friedlicheres Leben für alle Tierwesen erwirkten, auch wenn der Preis dafür hoch war.

- + 1 Ausdauer, + 1 Charme
- **Volksfähigkeit:** Kräftig – Kann Zweihandwaffen mit einer Hand führen (nicht bei Bögen und Armbrüste)
- **Erholungswürfel:** 5xW6 Lebenspunkte, 0xW6 Manapunkte

Wolfspakt besteht aus mehreren Sippen von Wolfsmenschen. Durch den letzten Krieg wurden sie über die komplette Welt verteilt. In ihre Sippengröße und Fellfärbung scheinen sich langsam Unterschiede, je nach Region einzustellen. Mitglieder des Wolfspaktes hassen es allein zu kämpfen und verstehen es in der Gruppe als Einheit zu funktionieren. Der Versuch der Euranen dies für ihre Zwecke zu nutzen und dadurch eine perfekt funktionierende Armee zu erschaffen, scheiterte am Freigeist der Wolfsmenschen.

- + 1 Geschicklichkeit, + 1 Mut
- **Volksfähigkeit:** Rudeljäger – +1xW10 (0=0) Schaden, wenn ein Freund am Kampf beteiligt ist
- **Erholungswürfel:** 3xW6 Lebenspunkte, 2xW6 Manapunkte

Echsenmenschen sind die wohl verschlossenste Bevölkerungsschicht der Tierwesen. Sie versuchen sich aus allen Angelegenheiten heraus zu halten und leben sehr zurück gezogen in den Sümpfen von Rendal. Vieles in ihrer Kultur und Gesellschaft ist bis heute ein Rätsel. Durch ihre Zurückgezogenheit und karge und direkte Sprache, wirken sie auf viele andere sehr schroff und viel zu direkt.

- + 1 Klugheit, + 1 Willenkraft
- **Volksfähigkeit:** Nachwachsen – stellt beim Schlafen immer volle Lebenspunkte her und lässt sogar Körperteile nachwachsen
- **Erholungswürfel:** 2xW6 Lebenspunkte, 3xW6 Manapunkte



Elfen ist ihr Heimatkontinent Galadria heilig. Anderen

Völkern ist es zwar gestattet ihn zu betreten, es sollten aber genau die Heiligtümer und heiligen Stätten der Elfen bekannt sein, um eine mögliche Hinrichtung zu vermeiden. Es sind nicht nur einmal starke Spannungen zwischen Elfen und anderen Völkern entstanden, nur, weil ein unachtsamer Abenteurer eine heilige Stätte der Elfen entweihte und dafür hingerichtet wurde.

Waldelfen sind in fast allen größeren Wäldern von Kadast beheimatet, auch wenn ihre eigentliche Heimat, wie bei allen Elfen in Galadria liegt. Sie sind die am weitesten verbreiteten Elfen, was hauptsächlich an ihrer angeborenen Abenteuerlust liegt.

- + 1 Geschicklichkeit, + 1 Beweglichkeit
- **Volksfähigkeit:** Wissen des Waldes – 30% Chance Gegenstand doppelt herzustellen, wenn Kräuter dazu benötigt werden
- **Erholungswürfel:** 2xW6 Lebenspunkte, 3xW6 Manapunkte

Dunkel elfen sind eine von den Hochelfen, nach der Revolte von Tanrah, verstoßene Gruppierung der Elfen. Zur Strafe für ihre Auflehnung und wegen der Nutzung verbotener, dunkler Magie, wurden sie in die Schattentäler des alten Uk'tarr Waldes verbannt. Seither sind die Schluchten und Höhlen die Heimat der Dunkel elfen, wo sie weiterhin ihre dunkle Magie praktizieren.

- + 1 Geschicklichkeit, + 1 Willenskraft
- **Volksfähigkeit:** Verbotene Magie – Schaden von Angriffen und Zaubern kann wie folgt erhöht werden: +1W4 = 2 Manapunkte, +1W6 = 3 Manapunkte, 1W8 = 4 Manapunkte, 1W10 = 5 Manapunkte)
- **Erholungswürfel:** 1xW6 Lebenspunkte, 4xW6 Manapunkte

Hochelfen sehen sich selbst als das reine, wahre Elfenvolk. Ihr „Abstammungskult“ geht sogar so weit, dass sie selbst Kinder von Hochelfen und anderen Elfen nicht als wirkliche Hochelfen ansehen und diese verstoßen. Dies geht soweit, dass das Hochelfen Elternteil öffentlich hingerichtet wird, sollte es sich weigern das Kind mit einem Brandmal zu versehen und in der Wildnis auszusetzen. Die anderen Völker der Welt empfinden die Hochelfen allgemein als sehr arrogant und diskriminierend.

- + 1 Geschicklichkeit, + 1 Klugheit
- **Volksfähigkeit:** Vorhersehung – bis zu 3 Erholungswürfel können ein zweites Mal geworfen werden (auch bei der Charaktererstellung)
- **Erholungswürfel:** 1xW6 Lebenspunkte, 4xW6 Manapunkte

Blutsüchtige werden von allen anderen Elfen verachtet. Ihr Hunger nach Macht hat sie zur Blutmagie getrieben. Kein anderes Volk der Welt hat es bisher geschafft diese zu nutzen ohne selbst von ihr verzehrt zu werden. Trotz, dass es die Blutsüchtige geschafft haben, hatte es doch einen sehr hohen Preis und so ist es ihre größte Bürde nicht dem Bluttausch zu verfallen und sich selbst dadurch in den Tod zu stürzen. Ein Blutsüchtiger, welcher durch den Gebrauch der Blutmagie stirbt, kann von keinem noch so mächtigem Zauber wiederbelebt werden.

- + 1 Beweglichkeit, + 1 Klugheit
- **Volksfähigkeit:** Blutmagie – kann zum Zaubern statt Mana auch Lebenspunkte in Höhe der halben Manakosten nutzen
- **Erholungswürfel:** 4xW6 Lebenspunkte, 1xW6 Manapunkte



Assassinen nutzen Schattenzauber, um sich unbemerkt an ihre Ziele heran oder herum zu bewegen. Einmal hinter ihrem Ziel, ist ihr Schadenspotential groß. Sollten sie jedoch von ihrem Feind entdeckt und ins Visier genommen werden, halten sie nicht lange Stand. Auch wenn sie für solche Fälle einige Rückzugsstrategien haben, versuchen sie dies jedoch zu vermeiden.

Rollen: Schaden

Lebenspunkte: 15 +2W6 EW **Manapunkte:** 5 +3W6 EW

Rüstung: Stoff, Leder

Berserker sind gefürchtete Krieger, sowohl bei

Gegnern, als auch in den eigenen Reihen. In ihrem Blutrausch schwimmt für sie oft die Grenze zwischen Freund und Feind und so kann es sein, dass der Berserker, im Eifer des Gefechtes, auch seine eigenen Verbündeten verletzt. Sollte er aber selbst verwundet werden verfällt er in eine Rage, welche seine eigenen Angriffe immer mächtiger werden lässt.

Rollen: Schaden

Lebenspunkte: 20 +3W6 EW **Manapunkte:** 3 +2W6 EW

Rüstung: Stoff, Leder, Platte





Cube Elly

Beschwörer sind Meister der

Geistwesen. Sie gehen einen Pakt mit der Geisterwelt ein, um ein Geistwesen zu beschwören, welches dann für den Beschwörer kämpft. Das Geisterwesen ist bei jedem Beschwörer anders, je nach dessen Wesenszügen und Vorstellungen. Neben dem Geistwesen, kann der Beschwörer einige nützliche Dinge und Helfer herbeirufen, um ihn und seinen Verbündeten bei zu stehen

Rollen: Schaden, Tank, Heiler, Unterstützer

Lebenspunkte: 10 +1W6 EW

Manapunkte: 10 +3W6 EW

Rüstung: Stoff

Drachengeborene sollen Abkömmlinge der Drachen

sein und können dadurch die mächtigen Zauber der Drachen erlernen und beherrschen. Nicht nur der Angriff, sondern auch die Verteidigung der Drachen kann von ihnen imitiert werden, wodurch sie Immunität gegenüber bestimmten Elementen erreichen können. Es wird gesagt, dass die mächtigsten unter ihnen in der Lage seien sollen, ein Band mit einen Drachen einzugehen, um ein legendärer Drachenreiter zu werden.

Rollen: Schaden, Tank

Lebenspunkte: 13 +3W6 EW **Manapunkte:** 5 +2W6 EW

Rüstung: Stoff, Leder





Druiden sind eng

mit der Tier- und Pflanzenwelt verbunden, wodurch sie sich deren Kräfte zu Nutze machen. Sie können zwischen verschiedenen Aspekten wechseln, um sich optimal der jeweiligen Situation anzupassen. Durch ihre stärkenden Zauber, sind sie ein gern gesehener Verbündeter, in jeder Schlacht.

Rollen: Schaden, Tank, Heiler, Unterstützer

Lebenspunkte: 12 +2W6 EW

Manapunkte: 10 +3W6 EW

Rüstung: Stoff, Leder

Elementmagier können sich die Elemente zu Nutze

machen, um verheerenden Schaden anzurichten oder sich selbst und ihr Verbündeten zu schützen. So gut wie alle Elementarmagier haben sich auf ein oder zwei Elemente spezialisiert. Dennoch gibt es die Legende eines Elementarmagier, der es geschafft haben soll, alle Elemente bis zur Perfektion zu meistern und damit das vollendete Verständnis vom Sein bekommen zu haben.

Rollen: Schaden, (Heiler, Unterstützer - bedingt)

Lebenspunkte: 10 +1W6 EW **Manapunkte:** 15 +4W6 EW

Rüstung: Stoff





Guardian leben um zu schützen. Sie verstehen

es, den Gegner auf sich zu lenken und somit ihre Verbündeten zu schützen. Für diesen Zweck trainieren sie ihr ganzes Leben, um seinen Körper auf die extreme Belastung und die starken Angriffe seiner Gegner zu stählen. Ihre Fähigkeit, Schläge einzustecken, wird nur noch durch ihren Beschützerinstinkt übertroffen.

Rollen: Tank

Lebenspunkte: 25 +4W6 EW

Manapunkte: 2 +1W6 EW

Rüstung: Stoff, Leder, Platte

Heiliger ist nicht nur eine Aufgabe, sondern eine

Lebenseinstellung. Der Glaube von Heiligen ist unerschütterlich. So unerschütterlich, dass ihr Glaube auch Ihre Verbündeten schützen kann. Heilige können durch ihren Glauben neue Kraft schöpfen und diese an ihre Verbündeten weitergeben. Durch ihre Kraft gebenden Zauber und Ansprachen, sind sie die geborenen Anführer einer Schlacht und können selbst den aussichtslostesten Kampf noch zum Sieg tragen.

Rollen: Heiler, Unterstützer

Lebenspunkte: 15 +2W6 EW **Manapunkte:** 10 +3W6 EW

Rüstung: Stoff, Leder, Platte





Kultisten sind Anbeter der dunklen

Künste. Sie glauben, dass wahre Macht nur durch Schmerz und Opferung erlangt werden kann. Viele Ihrer Zauber benötigen deshalb ein Opfer und viel Zeit, um diese auch durchzuführen. Auch wenn Kultisten für ihre Zauber andere Lebewesen und Gegenstände opfern können, so benötigen die mächtigsten Zauber Opfertgaben vom Kultisten selbst.

Rollen: Schaden, Unterstützer

Lebenspunkte: 10 +2W6 EW **Manapunkte:** 12 +3W6 EW

Rüstung: Stoff

Waldläufer nutzen ihr Wissen über die Tiere und

Pflanzen von Kadast, um sich einen Vorteil im Kampf zu verschaffen. So ist es ihnen möglich, ihre Seele mit einem Tier zu binden. Außerhalb seines Begleiters, vertraut der Waldläufer hauptsächlich auf seinen Bogen und seine Fallen und bleibt lieber auf sicherer Distanz zu seinem Feind.

Rollen: Schaden

Lebenspunkte: 10 +3W6 EW

Manapunkte: 5 +2W6 EW

Rüstung: Stoff, Leder

