

# **Akem-Secrets of Gaeria Steckbriefe**

**von Akem-Fenris**

online unter:

<https://www.testedich.de/quiz62/quiz/1568618353/Akem-Secrets-of-Gaeria-Steckbriefe>

**Möglich gemacht durch [www.testedich.de](http://www.testedich.de)**

# Einleitung

Meine Steckbriefe für das Secrets of Gaeria RPG

# Kapitel 1

## Inhaltsverzeichnis

Kaiserreich Alekira:

Kapitel 3: Akem Descais/Ryu Seaim

Kapitel 4: Maeth Dracera

Königreich Pendrai:

Kapitel 5: Sir Mordred von Nezeks

Abenteurgilde:

Kapitel 6: [Coming Soon]

Abtrünnige:

Kapitel 7: Blanche

# Kapitel 2

Beziehungen meiner Charaktere:

# Kapitel 3

Name: Akem Descais, 1. Seines Namens und Erbe des Reiches Alekira/ Ryu 'Das Drachenschwert'  
Seaim

Alter: Er ist 230 Jahre alt

Geschlecht: Männlich

Wesen: Kalashar

Zugehörigkeit: Kaiserreich Alekira/Abenteurgilde

Rang/Beruf: Thronerbe/Abenteurer

Charakter: Eigentlich ist er Abenteuerlustig und offenherzig, durch den Tod seines Bruders und der ihm nun auferlegten Bürde des Thronerbens, muss er sich in der Öffentlichkeit Höflich und Ruhig zeigen. Das ist einer der Gründe, aus der er seine 2. Identität erschaffen hat.

Aussehen:

Akem ist ein etwa 1,80 großer Mann mit der Athletisch-sportlichen Figur eines Kampfkünstlers. Seine Haut hat- wie es bei der Descais Familie üblich ist- Goldene Färbung und ist rein und unversehrt, bis auf das Tattoo seines Drachenschwertes auf seinen Rechten Unterarm, was er aber mit Magie versteckt. Sein Schulterlanges, goldenes Haar trägt er meistens in einen Samuraiknoten. Er hat ein längliches, kräftiges Gesicht mit scharfen, leicht Orientalischen Zügen. Sowohl die Scalera als auch die Iriden seiner Augen haben eine Goldene Färbung. Er trägt auch eigentlich immer irgendwelche Edlen, teuren Gewänder, eine Krone sowie einen Gürtel an dem eine Schwertscheide festgemacht ist.

Ryu: In seiner anderen Identität, ändert er seine Haut-, Haar- und Augenfarbe mithilfe von Magie um nicht erkannt zu werden. Seine Haut und Augenfarbe wird zu einer hellen, Smaragdgrün, während seine Haare Dunkelgrün werden und er sie offen trägt. Er trägt eigentlich immer einen Mantel, unter welchem seine Rüstung ist. Diese Rüstung besteht aus Brustharnisch und Ober- und Unterarmschützern aus Schwarzen Eisen, welche mit Grünen Verzierungen bedeckt sind, Stiefeln, Handschuhen und Hosen sowie Gelenkschützer aus Leder, welches aus dem Chitin eines Nachtwandlers gefertigt wurde um ihm großen Schutz aber auch große Beweglichkeit zu bieten. Er trägt auch einen Schwertgurt um die Hüfte und einen weiteren über seine Linken Schulter unter seinen Rucksack/Beutel durch

Ausrüstung/Bewaffnung:

Akem: Er hat kaum Ausrüstung bei sich, wenn man von seinen Waffengürtel und seinen Schwert absieht. Das Schwert ist aus Silvar-Eisen und sieht aus wie eine Mischung aus Westlichen Langschwert und Japanischen Katana.

Ryu: Als Ryu hat er so gut wie alles, was ein Abenteurer so braucht: Einen Verzauberten Rucksack, der alles was man hineintut in einer Nebendimension verstaut, in welcher Gegenstände nicht verderben oder zerfallen können; Er hat Karten, Kompass, Kletterhilfen, Verbände und ähnliche Dinge in diesen Rucksack verstaut und ein Langes Seil sowie einen Trinkschlauch daran befestigt. Er hat

eine Verzauberte Maske, welche seine Stimme verändert so das er auch daran nicht zu erkennen ist. hat er auch Waffen, diese sind: 2 Schwerter, 1 Lanze sowie eine Armbrust. Das eine Schwert ist ein normaler Anderhalbhänder aus Schwarzen Stahl, das andere ist sein größter Schatz und liebste Waffe: Ein Drachenschwert. Dieses wurde aus den geschmolzenen Schuppen und Knochen eines Roten Drachens sowie Silviar-Eisen gefertigt wodurch es eine Blutrote Färbung hat. Die Klinge ist leicht gebogen und hat an der außen Seite winzige Zähnen. Der Griff ist mit Schuppen umwickelt.

**Stärken:** Akem ist ein hervorragender Kämpfer mit verschiedensten Waffen sowie den Waffenlosen Kampf, Er kann gut andere Leute einschätzen; Er kann gut schwimmen und klettern; Seine Fähigkeiten und Magie beherrscht er recht gut; Er ist ein Recht guter Schütze mit der Armbrust  
**Schwächen:** Er muss vorsichtig sein was er sagt, nicht das jemand aufdeckt das Akem der Abenteurer Ryu ist oder umgekehrt, er hat einen Ehrenkodex an den er sich immer hält

**\*Magie:**

**Art:** Patronismus [Er hat einen Pakt mit einen Lich geschlossen. Der Lich verlangt als Preis von ihm Gold und Edelsteine]

**Schule(n):** Conjunction; Enchantment; Evocation

**Fähigkeiten:**

**Verwandeln:** Als er den Pakt mit den Lich schloss, fragte ihn dieser was er gerne machen würde. Akem's Antwort darauf war das er gerne durch das Land reisen würde ohne von jedem erkannt zu werden. Das Lich verlieh ihm daraufhin diese Fähigkeit, mit der er sein Aussehen verändern kann.

**Schwertbund:** Kurz nachdem er den Pakt mit seinen Patron schloss, wurde er in einen Kampf entwaffnet, als sein Gegner zum Finalen schlag ausholte erschien sein Schwert wieder in seiner Hand. Seit diesen Tag, kann er Waffen an sich binden und sie jederzeit zu sich rufen.

**Energiekäfig:**

Als er einmal als Ryu unterwegs war im Auftrag der Abenteuergilde, wurde er in einen Kampf mit mehreren Nachtwandlern verwickelt. Er befürchtete zu verlieren, da es zu viele Nachtläufer waren, da zeigte sich diese Fähigkeit, die einige der Nachtwandler in Käfige aus reiner Energie sperrten.

**Vergangenheit:** Akem ist im ersten Teil seines Lebens, nur im Schloss aufgewachsen und wurde dort trainiert und erzogen um später einmal ein General zu werden. Er stand eigentlich immer in Schatten seines älteren Bruders, doch das störte ihn nicht. Als er 25 Jahre alt wurde, war es ihm erlaubt den Kaiserpalast das erste mal alleine zu verlassen. Dabei, schloss er seinen Pakt mit dem Lich, welches in Ruinen 2 Tagesreisen der Hauptstadt entfernt lebt. Seitdem, verließ er öfters das Schloss um zu reisen und Abenteuer zu erleben. Manchmal, war er mehrere Jahre lang weg, aber seine Eltern sagten nichts dazu. Als jedoch sein Bruder starb, wurde er zum Thronerben und seine Eltern verboten ihm, auf Abenteuer zu gehen, was er dennoch tat und jedesmal einen Doppelgänger da ließ, damit es niemand auffiel.

**Sonstiges:**

Wird sehr oft von einen mit seiner Conjunction-Magie herbeigerufenen Doppelgänger im Palast



# Kapitel 4

Name: Maeth Dracera, Herr der 12 Klingen

Alter: 130

Geschlecht: Männlich

Wesen: Kalashtar

Zugehörigkeit: Kaiserreich Alekira

Rang/Beruf: Militär; Aderak's Zorn Mitglied

Charakter:

Meistens ist Maeth ein Freundlicher und Offener Kerl, der sehr loyal ist. In Kämpfen ist er jedoch gnadenlos.

Aussehen:

Maeth ist ein etwa 1,85 Meter großer, eher schlank gebauter Mann, mit einem leicht muskulösen Körperbau. Seine Haut, die sich über seine athletische Muskulatur hat eine leicht rot-goldene Färbung auf der kleinere Narben kaum zu sehen sind, größere dafür jedoch schon aber diese hat er nicht. Wie jedes Mitglied von Aderak's Zorn hat er das Symbol des Aderak auf seinen linken Handrücken. Er hat ein längliches Gesicht mit scharfen, edel erscheinenden mediterranen Gesichtszügen, kleine ovale Augen mit roten Iriden und dünne Lippen mit leicht roter Färbung. Sein Haar geht ihm bis zu den Schultern und ist meist im Nacken zusammen geknotet. Seine Haare haben eine ähnliche Färbung wie seine Haut, nur etwas dunkler. Meistens trägt Maeth eine gold-schwarze Toga und einfache Sandalen. Er hat jedoch auch eine Rüstung, welche aus silber-eisen, gemischt mit schwarzem Stahl gefertigt wurde und Ähnlichkeiten mit einer römischen Legionärs Rüstung hat.

Ausrüstung/Bewaffnung: Maeths Bewaffnung, setzt sich zusammen aus einem anderthalbhändigen, welcher aus schwarzem Stahl gefertigt ist, mit einer Klinge dünner als normalerweise bei einem Schwert dieser Bauart, dafür schärfer und spitzer, einem Armschild sowie 3 Speeren, deren Spitzen eine dreieckige Form haben, was das Verärzten dieser Wunden erschwert.

Zu seiner Ausrüstung zählt neben den Waffen noch ein Rucksack, mit Sachen zur Wundversorgung, einen Mantel für kältere Gebiete, ein Seil sowie andere wichtige Sachen zur Navigation.

Stärken: Maeth ist ein hervorragender Schwertkämpfer, der schon seit jungen Jahren trainiert. Er ist auch ein guter Kämpfer mit Waffen und seinen Speeren, welche er auch zielgenau schleudern kann. Er ist ausdauernd und agil. Er hat seine Kalashtar Fertigkeit Aura zu spüren perfektioniert und spürt nun sogar ob jemand der ihn ansieht ihm etwas Böses will oder nicht.

Schwächen: Er hat sich mehr auf Gewandtheit und Schnelligkeit fokussiert als auf rohe Kraft. Er ist anfällig für Kälte, mehr als manch anderer. Er muss sehr viel Essen.

\*Magie: Ja

Art: Maeth hat seine Magie dank seiner Blutlinie. Einer seiner Vorfahren war ein Phönix.

Schule(n): Er beherrscht die Schulen Evocation, Necromancy und Transmutation aber nur wenige



#### Fähigkeiten:

12 Klingen: In einen schweren Kampf, in dem er von den Rest seiner Truppe getrennt war, hat sich diese Fähigkeit gezeigt. Eine Fähigkeit die es ihm erlaubt 12 Schwerter herbeizurufen aus Reinen, verdichteten Feuer und sie zu kontrollieren.

Ewige Flamme: Als er vor einigen Jahren während eines Kampfes fast gestorben ist, hat er sich an sein Leben geklammert. Durch das Phönix Blut, welches ihm auch seine Magischen Kräfte gewehrt, blieb er am Leben und seine Wunden heilten. Die Ewigen Flammen die nun in ihm schlummern, heilen seine Wunden schneller und schützen ihn vor Krankheiten und vielen Arten des Todes verlangen dafür aber auch etwas zum verzehren, weshalb er weit mehr essen muss als ein Normaler Kalashtar.

Vergangenheit: Maeth ist als Sohn eines Offiziers geboren wurden und wurde auch so erzogen. Er hatte in seiner Kindheit kaum Freizeit da sein Vater von ihm verlangte zu trainieren. Als er 23 Jahre alt war, ging er in die Armee wo er einige Jahre als Normaler Soldat blieb, bis er durch einige aufsehenerregenden Positionen schnell in der Rangfolge nach oben kletterte bis er teil von Anderak's Zorn wurde. Als Teil dieser Einheit, absolvierte er eine weitere Ausbildung, bevor er das erste Mal mit auf Missionen genommen wurde. Bei einer dieser, wurde er von dem Rest der Einheit getrennt, bei einer anderen ist er fast gestorben.

#### Sonstiges:

Lebt in der Hauptstadt des Kaiserreiches.

Hat 2 Pferde.

# Kapitel 5

Name. Sir Mordred von Nezecks [Der Schwarze Ritter; Der Magier Brecher]

Alter: 35

Geschlecht: Männlich

Wesen: Mensch

Zugehörigkeit: Königreich Pendrei

Rang/Beruf: Ritter

Charakter: Wie eine Münze, so hat auch Mordred 2 Seiten. Die eine Seite, seine ernste und berechnende zeigt sich immer wenn er seine Rüstung anlegt oder in einen Kampf geht. Die andere, seine offenere, freiheitsliebende ist seine Private Seite.

Aussehen:

Mordred ist mit seiner Größe von knapp 1,90 Metern einer der größten Menschen Gaeria's. Mit seiner durchtrainierten, Raubtierhaften Muskulatur bringt er knapp über 90 Kilo auf die Waage ohne Bullig zu erscheinen. Da er aus den Nördlichen Gefilden des Königreiches kommt, ist seine Haut von Natur aus eher hell, sie hat aber durch die Sonne im Süden etwas bräune angenommen. Er hat ein längliches, eher kantiges Gesicht mit kräftigen, respektinflößenden Keltisch/Irischen Zügen, Lippen die weder voll noch dünne Striche sind mit einer Hellroten Farbe, eine Raubvogelhafte Nase und leicht ovale Augen mit kräftigen, Waldgrünen Iriden. Mordred trägt sein Rostbraunes Haar eher kurz und verzichtet auf aufwendige Frisuren. Meistens trägt er ein einfaches Hemd, eine Hose aus gekerbten Leder, einfache Lederstiefel und einen Langen, festen Mantel, in welchem miteinander verflochtene Metallringe eingenäht sind. Durch diese Kleidung erweckt er den Eindruck eines Bürgers der Mittelschicht oder eines Abenteurers, was auch sein Ziel ist. Er trägt auch einen Gürtel, an welchem eine einfache Lederscheide befestigt ist.

Ausrüstung/Bewaffnung:

Mordred hat Zugriff auf ein weites Repertoire von Waffen, Gegengiften und ähnlichen wichtigen Gegenständen, zum Teil durch seine Adlige Herkunft, zum Teil aber auch durch seine Verbindung zu eher...Zweilightigen Gestalten.

Seine drei wichtigsten Ausrüstungsstücke sind aber seine Rüstung, sein Schwert und sein Schild.

Rüstung: Mordred's Rüstung ist ein speziell für ihn gefertigtes Einzelstück, das aus etwa 20 Einzelstücken besteht. Die Gelenkteile sowie die Handschuhe, sind gefertigt aus der Außenpanzerung eines Nachtläufers, wodurch sie ihm hohe Beweglichkeit aber auch Schutz gewahren. Die Handschuhe sind dazu mit etwas Wolle ausgefüllt um ihn vor Kälte zu schützen. Die Restlichen Teile sind auf eine sehr ungewöhnliche Art gefertigt. Für die Rüstung wurden aus Silvar-Eisen Schuppen gefertigt und mit Schwarzen Stahl ummantelt. Diese Schuppen, wurde aneinander geschmiedet, auf eine Art das eine Reihe Schuppen mit einer anderen überlappt und so ein Muster wie bei einer Echse entsteht. Seine Stiefel wurden aus Leder gefertigt und mit solchen Schuppen bestückt, nur auf der Unterseite ist keine Schuppe, dafür Spikes aus Eisen. An der Innenseite der Einzelteile, ist eine

Sein Schwert ist ebenso wie seine Rüstung eine Sonderanfertigung. Es hat den Typischen Griff eines Anderthalbhänders, welcher mit geschwärzten Leder umwickelt ist und in seinen Knauf eine Obsidiankugel eingesetzt hat. Das Schwert und damit die Klinge ist aus Schwarzen Eisen gefertigt. Das besondere an der Klinge, ist ihre eher schmale Form, die im letzten Fünftel spitz zusammenläuft. Die Klinge ist beidseitig Scharf geschliffen und besitzt eine Blutrinne. Das spezielle sind jedoch die kleinen, kaum sichtbaren aber dafür Spürbaren Wiederhaken an der Klinge. Er hat sein Schwert "Dark Bane" genannt.

Sein Schild ist ein Einzigartiges Drachenschild, welches aus Schwarzen Stahl gefertigt ist. Die Oberkante des Schildes ist nur leicht gebogen und besitzt abgerundete Endpunkte. Das Schild ist etwa 90 CM lang und läuft zum ende hin zusammen, was am unteren Ende zu einer Spitze führt. Auf den Schild ist das Wappen der Nezeks´ Familie zu sehen, ein Schwert in einen Eisberg.

Stärken: Mordred ist ein Meisterhafter Schwertkämpfer, der sich nicht wie andere auf reine Kraft oder Agilität fokussiert hat, sondern beides miteinander vereint; Er ist ein begabter Kletterer, welcher selbst in Rüstung eine steile Bergwand erklimmen kann; Seine Entschlossenheit ist unverrückbar wie ein Beg; Durch seine Größe, hat im Kampf einen Vorteil; Er ist ein guter Bogenschütze; Er ist nicht nur ein Guter Reiter, sondern kann auch vom Pferd aus kämpfen

Schwächen:

Da Mordred sich mehr auf den Körperlichen Kampf konzentrierte hatte er keine Gelegenheit Magie zu studieren, weshalb er keine Beherrscht; Seine Entschlossenheit kann eine Schwäche sein; Er würde sich opfern um seine Kameraden zu retten.

\*Magie:

Art: /

Schule(n): /

Fähigkeiten:

Magiebrecher: Kurz nachdem er zum Ritter geschlafen wurde, stand Mordred einen Krieger gegenüber der Magie beherrschte. Deswegen im Nachteil, stand Mordred kurz vor der Niederlage. Sein Wille dennoch zu siegen, entfesselte bei ihm die Fähigkeit Zauber die auf ihn liegen zu brechen und Magische Angriffe abzuwehren und zu zerschlagen.

Herz des Kriegers: Vor einigen Jahren, befanden Mordred und einige Ritter sich in einen Kampf gegen Banditen. Durch die Überzahl der Banditen zur Defensive gedrängt und in eine Ruine verschanzt war es nur eine Frage der Zeit, bis sie überwältigt werden würden. Mordred´s Entschlossenheit nicht an Banditen zu versagen entfesselte diese Fähigkeit. Mordred gelangt durch diese Fähigkeit an Neue Kraft wenn er sich in einen Kampf befindet und stärkt die Moral seiner Verbündeten.

Als 3. Kind der Nezeks´ Familie, hatte Mordred die Möglichkeit zu werden was er will, da er nicht wie seine Älteren Geschwister das Familien unternehmen übernehmen oder in eine andere Adlige Familie einheiraten muss. Mordred entschied sich Ritter werden zu wollen und wurde seit seinen 7. Lebensjahr trainiert. Mit 13 wurde er Knappe eines Ritters und wurde mit 17 in die Hauptstadt geschickt. Mit 23 Jahren, nach der Heldentat eine Chimäre erlegt zu haben wurde er zum Ritter geschlagen.

Sonstiges:

Mordred liebt es Duelle zu führen und an Turnieren Teilzunehmen.

# Kapitel 6

(Coming Soon)

# Kapitel 7

Name: Er nennt sich Blanche. Er wird aber oft auch Weißer Wanderer oder 'Die Spinne' genannt.

Alter: 43 Jahre

Geschlecht: Männlich

Wesen: Wechsler

Zugehörigkeit: Abtrünniger

Rang/Beruf: Blanche hat nicht wirklich einen Beruf. Viele bezeichnen ihn aber als Söldner, Räuber oder Wegelagerer

Charakter:

Blanche ist ein eigentümlicher, eher schweigsamer Kerl der ebenso schwer zu lesen ist, wie es ihm leicht fällt andere zu lesen. Er ist auch Geduldig wie kein Zweiter

Aussehen:

Blanche ist ein hochgewachsener, eher schlanker Kerl, den man auf den ersten Blick weder die in ihm innewohnende Kraft noch die Tatsache das er ein Wechsler ist ansieht. Durch seine Herkunft aus den eher kühlen, nördlichen Regionen des Königreiches Pendrei, hat Blanche eine von Natur aus blasse, fast weiße Haut die fast unnatürlich rein von Schmutz und Narben ist. Er hat Silberweißes Haar, das ihn nicht ganz zu den Schultern reich. Seine Nordischen Gesichtszüge, sind eher scharf haben aber dennoch etwas weiches an sich, seine Lippen sind dünne Striche und fast farblos und seine Augen haben eine Eisblaue Farbe und scheinen einen Aufzuspießen. Meist trägt er ein Wollhemd, eine Lederhose und Lederhandschuhe sowie gefütterte Lederstiefel mit kleinen Spikes. All diese Sachen sind Schnee- oder grauweiß. Über den ganzen Sachen trägt er einen Weißen Fellmantel, in dessen Innenseite einige Taschen sind. Um seine Hüfte, trägt er einen Weißen Gürtel, an welchen auf der linken Seite eine Schei.de aus Weißen Buchenholz hängt und auf der Rechten einen Weiß gefärbter Lederköchler.

Ausrüstung/Bewaffnung:

Blanche hat in seinen Manteltaschen immer Verbände, Gegengifte und Notfallrationen mit sich. Daneben hat er noch seine beiden Waffen und Pfeile dabei. Seine eine Waffe ist ein aus Weißen Eschen Holz gefertigter Bogen.

Die andere Waffe ist ein sehr altes Schwert. Das Schwert wurde auf eine heutzutage nicht mehr bekannte Art angefertigt, wodurch es vollkommen Weiß ist. Der Griff ist mit Lederriemen umwickelt und ist lang genug um ihn mit Zwei Händen führen zu können, es ist aber auch nur mit einer Hand führbar. Die Klinge ist beidseitig geschärft und verjüngt sich zum Ende hin gleichmäßig. Die Schneide ist Rasiermesserscharf und durch die spezielle Art der Herstellung in der Lage Knochen zu durchtrennen.

Stärken:

Blanche ist ein Geschickter und Agiler Schwertkämpfer, der mehr auf seine Geschwindigkeit als auf Kraft gibt; Er hat eine ungewöhnliche Balance und einen guten Gleichgewichtssinn, wodurch er selbst auf Eis mit Leichtigkeit rennen kann; Seine Spinnenfäden/-seide kann er vielfältig nutzen

Schwächen:

Blanche kann nicht schwimmen; Er verträgt kein Wüsten. oder Suptropisches Klima; Er ist nicht wirklich Kräftig für einen Wechsler

\*Magie:

Art: Blutlinie [Einer seiner Vorfahren war ein Archfey]

Schule(n): Illusion; Entchantment; Necromancy

Fähigkeiten:

Archfey's Erbe: Als er nach einer Schweren Verletzung im Kindesalter lange Zeit in einem Fieber lag, erwachte die Archfey Blutlinie in ihm und damit diese Fähigkeit. Durch das Erbe des Archfey in ihm, können Krankheit und Gifte ihm nichts antun und er kann Magische Illusionen erkennen.

Illusionäre Realität: Diese Fähigkeit zeigte sich bei ihm, als er nach einem Raub vor Stadtwachen floh. Dadurch werden Teile seiner Illusionen real, doch nur bis zu seiner eigenen Größe und er kann niemanden direkt damit töten.

Vergangenheit:

Blanche ist als Kind einer Adligen Familie im Norden des Königreiches Pendrei aufgewachsen. Er kletterte oft in den Nahen Bergen als Kind, wobei er einmal stürzte und sich schwer verletzte. Nach dieser Verletzung lag er mehrere Wochen im Fieber, wobei seine Archfey-Blutlinie erwachte. Als er 17 war, beschloss er, dass er es alleine weiter bringen würde und stahl so das Familienerbstück, das Weiße Schwert. Seine Familie und das Königreich erklärten ihn deshalb zum Verbannten.

Sonstiges:

Treibt sich oft im Schatten Dorf und der Eiswüste herum