



Vorwort

Wutschnaubend hebt Erathon der Krieger die Axt und stürmt mit einem Kampfschrei den gepflasterten Gang entlang, direkt auf die kichernenden Goblins zu. In diesem Augenblick erkennt sein Gefährte Pherix eine schmale Rille in der Wand, die im Fackellicht beinahe verborgen geblieben wäre. „Erathon! Halt!“, schreit er, „es ist eine Falle!“

Doch Erathon hört nur noch den Ruf seiner Axt nach dem Blut seiner Gegner. Zaranya reagiert indes prompt auf die Warnung: Ihre Hände vollführen unsagbar schnell die nur ihr bekannten magischen Gesten, und mit den ebenso rasch gesprochenen Worten „Uras Taya Gheriska Mes Vheen“ wirft sie Erathon eine schimmernde Kugel aus purem Mana hinterher. Als diese Erathon einholt, überzieht sie ihn mit einer gleißenden Schicht strahlender Energie. Keinen Augenblick zu früh, denn kaum passiert der Krieger die Rille, schießt

ein mit messerscharfen Spitzen besetztes Fallgitter hervor. Es schleudert ihn gegen die Wand und klemmt ihn dort ein, doch dank Zaranyas Schutzzauber dringen die Spitzen nicht in seinen Körper.

„Zurück! Zurück!“, ruft Pherix, während Erathon sich nach vorne herauszuwinden versucht. Für einen Augenblick überlegt er, ob er mit den sechs Goblins alleine fertig wird. Ein herausforderndes Grinsen huscht über sein Gesicht...

Der „Dungeon“ ist eine der Säulen des klassischen Fantasy-Rollenspiels. Man versteht darunter ein vor Fallen, Rätseln, Monstern und Schätzen nur so wimmelndes Höhlen-, Gang- oder Wegesystem, das die Spielercharaktere mit einer Kombination aus Taktik und Glück überwinden müssen. Ihr Ziel kann ein Artefakt von großer Macht sein, das in den Untiefen verborgen liegt, vielleicht das Befreien eines Gefangenen, oder das Überwältigen eines Schwarzmagiers, der dort in einem unheiligen Tempel grausame Rituale vollführt.

Destiny Dungeon ist ein **auf klassische Szenarien abgestimmtes Gesamtpaket**. Es enthält alles, was du brauchst, um ohne lange Vorbereitung wunderbare Abenteuer alten Stils zu spielen; allen voran ein **Regelwerk**, das bewährte Elemente mit neuen Konzepten verbindet und darauf ausgerichtet ist, dich beim Spielen den Flair der ersten Stunde erleben zu lassen. Die Regeln beruhen auf dem Regelwerk *Destiny*, das für diese Inkarnation seine erzählerischen Elemente (z.B. Szenenregeneration, Affinitäten) abgelegt und sich auf seinen traditionalistischen Kern zurückgezogen hat. Dafür wartet *Destiny Dungeon* mit Archetypen auf, mit einem auf Gold und Schätzen basierenden Steigerungssystem und anderen Mechanismen Marke "alte Schule", die heute wie vor 30 Jahren eine ganz besondere Faszination entfalten dürften.

Da wir diese Spielart des Genres nicht gleichsetzen wollen mit sinnentleertem Monsterverkloppen, stellen wir eine Kulisse für großartige Geschichten bereit: **Istarea** ist ein überschaubares Tal mit einer Vielzahl unerforschter Ruinen, dubioser Gruppierungen, Konflikten und Handlungsfäden, die der Spielleiter nach Belieben aufgreifen, modifizieren oder ignorieren kann. Setting und Szenarien sind auf maximale Gestaltungsfreiheit und Kombinierbarkeit ausgerichtet. Wenn sich die SCs vornehmen, ein

Stück Land zu besetzen und sich dadurch den Adelsstand zu erkämpfen, ist das ebenso möglich, wie wenn sie berufsmäßig alte Gemäuer erkunden, gegen die Horden in den Krieg ziehen, sich den unterdrückten Mringanern anschließen oder sich auf die Seite der finsternen Elfenmagier schlagen. Der Spielleiter erhält mit *Istarea* genug Informationen, um spontan auf jedes Vorhaben der Spieler einzugehen, und ausreichend Material, um auch lang-

fristig interessante und spannende Szenarien zu improvisieren. Indem er auf die von den Spielern aufgegriffenen Elemente mit Ereignissen in der Welt reagiert, schafft die Gruppe gemeinsam eine dynamische, lebendige Kampagne. Das zumindest wünschen wir dir als Spieler oder Spielleiter, gemeinsam mit einer hohen Anzahl an stimmungsvollen, actiongeladenen und spannenden Stunden im *Destiny Dungeon*.

Viel Freude!

Danksagung

Bevor wir dich an das erste Kapitel weiterreichen, wollen wir dir, dem Käufer dieses Buches, noch für dein Interesse und deinen Enthusiasmus danken: Spiele wie dieses, die nicht von großen Verlagen produziert und beworben werden, haben nur dann eine Chance auf ein langes Leben, wenn sie weiterempfohlen werden. Sollte *Destiny Dungeon* bei dir Gefallen finden, so ersuchen wir dich darum, dieses Buch zu bewerten, Rezensionen zu schreiben und in sozialen Netzwerken oder in deinem Blog darüber zu berichten. Oder du schreibst uns einfach in einer E-mail, wovon du in Zukunft mehr sehen möchtest oder worauf du verzichten kannst. Deine Meinung, kundgetan in welcher Form auch immer, ist letztlich das, was Produkte wie dieses am Leben erhält, und dafür danken wir dir im Voraus!

Geschichte

Die alte Zeit

Vor 5000 Jahren. In einem wunderbar fruchtbaren Tal zwischen steil aufragenden Klippen und wolkenverhangenen Bergen lebte einst das Volk der Elfen. Das Tal hieß Istarea und war groß wie ein Königreich. Es umfasste Wälder, Seen und Sümpfe und bot den Elfen alles, was sie zum Leben brauchten. Zudem war es ein zuverlässiges Bollwerk gegen wer auch immer von außen neidisch auf ihren Fortschritt schielen mochte.

Im Schutze des Tals entwickelten sich die Elfen zu einer bemerkenswerten Hochkultur, deren Errungenschaften in Magie, Mechanik, Alchemie und Kunst weit über unser heutiges Vorstellungsvermögen hinaus gingen. Alles, was sie dafür brauchten, war *Limis*, die Essenz reiner magischer Energie. *Limis* wurde von den Zwergen in mühevoller Arbeit zu Tage gefördert. Dank seiner brachten die Elfen in Jahrzehnten das zu Wege, was eigentlich hätte Jahrhunderte dauern sollen.

Überlieferung der Zwerge: Allein, die Elfen wurden hochmütig und herrisch und gierten nach mehr Macht und mehr *Limis*. Als ihre Schätze, aus denen sie die Zwerge bezahlten, zur Neige gingen, versklavten die Elfen das kleine Volk kurzerhand und zwangen sie dazu, weiterhin für sie *Limis* abzubauen. Bis zur Erschöpfung trieben die Elfen ihre kleinen Helfer von einst, ehe die Götter nicht mehr zuzusehen mochten und dafür sorgten, dass *Haguls Horn* geblasen wurde.

Überlieferung der Elfen: Allein, irgendwann ging das *Limis* zur Neige, und die Zwerge waren die einzigen, die es noch aus den Untiefen der Erde zu Tage fördern konnten. Hinterhältig witterten sie die Möglichkeit, die Elfen zu erpressen und sich zu Herrschern empor

zu schwingen. Die Elfen, ohne *Limis*, standen kurz vor ihrem kulturellen und körperlichen Verfall. Es fiel ihnen nicht leicht, doch sie griffen zu den Waffen und zwangen die Zwerge unter ihre Herrschaft. Da befahl Zwergenfürst *Targax*, *Haguls Horn* zu blasen.

Die Zeit der Horden

Vor 1000 Jahren. Der dumpfe Ton des uralten Zwergenartefakts erschallte im gesamten Tal von Istarea und noch weit darüber hinaus. Kaum verebte sein Hall, kamen sie: In *Horden* krochen sie herbei, gruben sich aus der Erde, traten aus dem Wasser und stürzten aus den Wolken hernieder: Goblins, Oger, Harpyien, Kobolde, Schlangemenschen und andere Kreaturen, die sich mit gutem Grund vor den Göttern verborgen hatten, fielen über Istarea her. Sie töteten jeden, der ihren Weg kreuzte und machten die elfischen Siedlungen dem Erdboden gleich. Für die Elfen kamen sie zu schnell und in zu großer Zahl: All ihre Errungenschaften halfen ihnen nicht, denn die Horden kannten weder Angst noch Gnade.

Die Zwerge hatten sich einstweilen in ihre unterirdischen Anlagen zurückgezogen. Ein Zwergenleben war lang, und so beschlossen sie einfach zu warten. Die Horden aber spürten, dass sich *Haguls Horn* unter der Erde befand, und sie drangen in jede Mine und jeden Keller ein. Die Zwerge errichteten eilig Fallen und Wehranlagen, doch letztendlich bewahrte sie das nicht davor, ihre Bauten verlassen und sich eine neue Heimat suchen zu müssen.

Jahrhunderte lang stand das Istarea-Tal unter der Herrschaft der Horden. Selbstzufrieden saßen sie in den elfischen Ruinen und spielten mit den Schätzen, Artefakten, Tränken und magischen Apparaturen, die die Elfen zurückgelassen hatten. Viele von ihnen mutierten in

dieser Zeit auf schreckliche Weise, verloren ihre sphärische Bindung, entwickelten Resistenzen und Fähigkeiten oder wurden von finsternen Dämonen in Besitz genommen und mit infernalischer Schläue beseelt. Mit Schrecken verfolgt die Elfen, die sich in die Sümpfe hatten retten können, wie Istarea von den Horden zu Grunde gerichtet wurde.

Die Ankunft der Menschen

Vor 500 Jahren. Dann kamen die Menschen. Sie hatten weder die Magie der Elfen noch die Konsitution der Zwerge, aber sie waren groß an Zahl. Und sie kämpften mit solcher Todesverachtung gegen die Horden, dass es ihnen schon bald gelang, die Ränder des Istareatales zu befestigen. Doch anders als geglaubt, war es kein Rückzug, der die Horden ins Zentrum rief, sondern der unsterbliche Monsterführer *Arkhor*. Ihm wagte bislang niemand die Stirn zu bieten, und nun rief er die Horden zu sich, versammelte sie für einen gigantischen, vernichtenden Feldzug gegen die Menschheit.

Als die Menschen des Unheils gewahr wurden, das sich im Herzen Istareas zusammenbraute, wagten die Gebrüder *Maras und Mavith* eine heldenhafte Queste, drangen bis zu *Arkhor* vor und besiegten ihn mit Schwert und List. Zwar waren die Horden damit nicht vernichtet, doch die Menschen vor dem drohenden Untergang bewahrt.

Grund genug, dass *Maras* und *Mavith* noch am selben Tag, der sich in Kürze zum 50. Mal jährt, das Königreich *Istarea* ausriefen.

Königreich Istarea

Vor 50 Jahren. Nur einer von beiden konnte auf Dauer König sein. So beschlossen *Maras* und *Mavith*, nur so lange gemeinsam zu regieren, bis der erste von ihnen eine Frau fände, die ihm einen Erben schenkte. Allein, so ungleich die Brüder waren, sie verliebten sich in dieselbe Frau. *Yandira* hieß sie, und sie erwählte *Maras* als ihren Geliebten und Ehemann. *Mavith*, zerfressen von Ehrgeiz und gekränkt in seinem Stolz, schlich am Morgen nach der Hochzeitsnacht in *Yandiras* Gemächer – mit gar schändlichen Absichten...

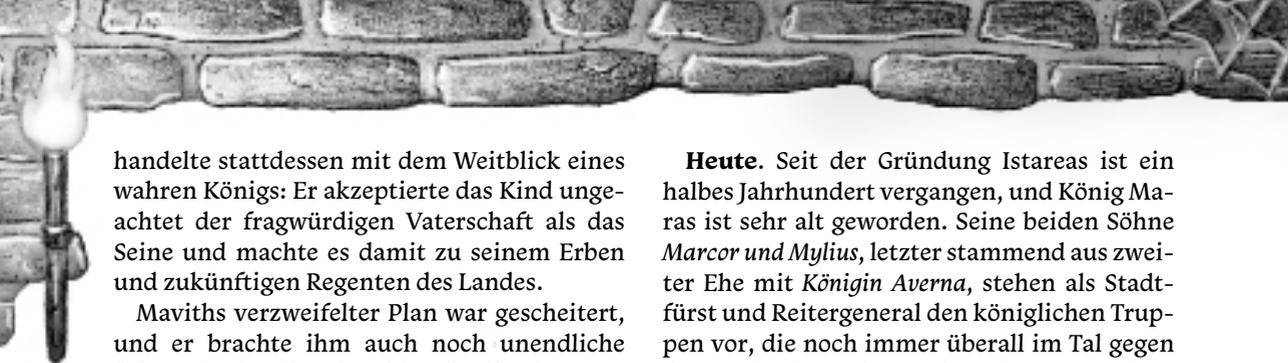
Als *Mavith* am nächsten Tag in den Krieg gegen die Horden zog, hoffte *Yandira*, ihn nie wieder sehen zu müssen und das, was er ihr angetan hatte, für sich behalten zu können. Doch sie wurde schwanger, und *Mavith* kehrte rechtzeitig zur Geburt des Kindes heim. Just am Grafentag,

auf dem *Maras'* Krönung beschlossen werden sollte, erhob er Anspruch auf die Vaterschaft und damit auf das Königreich.

Um einen Bürgerkrieg zu verhindern - *Mavith* hatte immerhin zahlreiche Getreue - schluckte *Maras* die Bestürzung und den aufkeimenden Hass auf seinen Bruder und

Warum Istarea?

Früher oder später werden die Spieler Fragen zur Umgebung Istareas stellen und Ambitionen verspüren, die Grenzen des Settings zu verlassen. Wenn es soweit ist, möchte der Spielleiter vielleicht wissen, dass sich die Küste Istareas in einem Gezeitenschatten befindet. Nur selten, abhängig von Mondphase und Windrichtung, ist es überhaupt möglich, die scharfen Klippen im Westen zu umfahren. Die einzigen, die mit den tückischen Gewässern zurecht kommen, sind die *Khazaralen*. Diese Seebaren sind wild und ungebärdig und auf dem Wasser ein weit überlegener Gegner. Soweit bekannt, gibt es weder südlich noch nördlich Istareas eine Küste, an der es sich zu landen, geschweige denn zu siedeln lohnen würde. Zudem scheint *Istarea* der einzige Flecken Erde zu sein, der von den Erzdrachen, den alten Feinden der Menschen, gemieden wird.



handelte stattdessen mit dem Weitblick eines wahren Königs: Er akzeptierte das Kind ungeachtet der fragwürdigen Vaterschaft als das Seine und machte es damit zu seinem Erben und zukünftigen Regenten des Landes.

Maviths verzweifelter Plan war gescheitert, und er brachte ihm auch noch unendliche Schmach ein. Man beschimpfte ihn im ganzen Land, und seine Getreuen verließen ihn in Scharen. Yandira brachte ihren Sohn Marcor gesund zur Welt, doch die Ungewissheit plagte sie so sehr, dass sie sich nach der Geburt von den Zinnen in den nassen Tod stürzte. Maras brauchte viele Jahre, um Yandiras Tod zu verwinden, doch nur wenige Herzschräge, um seinen Bruder für vogelfrei zu erklären. Mavith blieb nichts anderes übrig, als sich mit seinen Schergen in die Wälder zurück zu ziehen, doch er schwor, eines Tages wiederzukehren und Maras die Herrschaft zu entreißen.

Heute. Seit der Gründung Istarsias ist ein halbes Jahrhundert vergangen, und König Maras ist sehr alt geworden. Seine beiden Söhne *Marcor und Mylius*, letzter stammend aus zweiter Ehe mit *Königin Averna*, stehen als Stadtfürst und Reitergeneral den königlichen Truppen vor, die noch immer überall im Tal gegen die Horden kämpfen. Währenddessen sind im Land tapfere Helden am Werk, alte Ruinen zu erforschen, Monster zu vertreiben und Schätze zu bergen, mit denen das Königreich neue Straßen, Burgen und Dörfer errichten kann.

Auch Mavith, so munkeln manche, sei noch am Leben. Er beziehe von den Elfen seltene Essenzen, die ihm seine Stärke und Jugend erhielten. Wie Geister tauchen er und seine Reiter allenthalben auf, um Schätze zu rauben und Ruinen zu plündern. Welche finsternen Absichten ihn treiben, mag indes keiner zu sagen.



Völker

Elfen

Äußeres. Das Erscheinungsbild der Elfen gemahnt vage an den Nimbus der Vollkommenheit, der ihnen einst anhaftete: hohe Wangenknochen, stolzer Blick, exotisch gefärbte Augen und die spitz zulaufenden Ohren, die (überliefertermaßen) allen aus Limis entstandenen Kreaturen gemein sind. Wenn sie aber einige Jahre lang kein Limis atmen, verlieren sie ihre elfische Schönheit: Ihre Haut entwickelt Flecken, ihr Haar verliert an Dichte, und der Glanz weicht aus ihren Augen. Sie sind dann um nichts anmutiger als Menschen.

Geschichte. Die Geschichte der Elfen geht weiter zurück als Menschengedenken, und auch Elfen erinnern sich nur bis zum Goldenen Zeitalter, in dem Limis buchstäblich aus der Erde quoll und die elfische Kultur zu ihrem Zenit führte. Später brauchten die Elfen die Zwerge, um das Limis zu fördern, und eines Tages verrieten diese sie, indem sie Haguls Horn bliesen und die Horden nach Istarea brachten. Die Horden kamen von überall und vernichteten in wenigen Monden, was die Elfen über Jahrhunderte hinweg aufgebaut hatten.

Lebensweise. Heute leben die Elfen zurückgezogen in den Sümpfen und Mooren, deren Dämpfe zumindest Spuren von Limis enthalten. Sie kultivieren dort ihr magisches Erbe

und so manch groteske Tradition und brüten in sichtlicher Verbitterung bis zu dem Tag, an dem sie sich das, was rechtmäßig ihnen gehört, zurückzuholen gedenken. Eine kleinere Zahl vornehmlich jüngerer Elfen versucht dem Limis abzuschwören, aus den Fehlern von einst zu lernen und Brücken zu anderen Völkern zu bauen. Sie treiben Handel, stellen sich als Ortskundige zur Verfügung und leben bei oder zumindest nahe den Menschen. Diese wiederum zieht es vermehrt zu den Limisjüngern ihrer magischen Künste wegen, und tatsächlich haben die alten Elfenmagier auch den größten Einfluss innerhalb der Stämme. Sie sind Heiler, Priester, Seher und Ratgeber mit weit größerer Macht als der *Erendayn* ("Verdienteste/r"), auch wenn sein Wort Gesetz ist.

Charakter. Elfen wertschätzen ihr (langes) Leben in einem für Menschen nicht nachvollziehbaren Ausmaß und sind nach deren Maßstäben übervorsichtig und misstrauisch zu nennen. Auf die Menschen blicken sie mit den Augen einer alten Rasse, die sich für erfahren hält und aus der mildtätige Güte ebenso wie kalte Geringschätzung entspringen kann. Da die Zeit üblicherweise für sie spielt, sind sie äußerst geduldig und nicht leicht aus der Reserve zu locken. Von Menschen werden sie üblicherweise als in sich gekehrt und berechnend empfunden.

Steckbrief Elfen

Größe: 160 + W6x5 cm

Gewicht: 50 + W6x5 kg

Augenfarbe (2W-g): 1 goldgesprenkelt/rot, 2-3 smaragdfarben/graugrün, 4-5 wasserblau/graublau, 6 violett/dunkelblau

Haarfarbe (2W-k): 1 silbergrau/hellgrau, 2 honigblond/weißblond, 3-4 samtbraun/brünett, 5-6 blauschwarz/schwarz

Namen: Anorm, Beavar, Cayiney, Davaley, Erineth, Filvin, Gyonis, Harayon, Irinyas, Lyneris, Maracaya, Nendarion, Ovoley, Perinée, Quioloy, Raragias, Sitaya, Taralera, Uthaverey, Venderyn, Wanamée, Yenaya, Zaterae

Manche meinen gar, Elfen seien schon lange nicht mehr zum Lachen oder Weinen fähig.

Besonderheiten. Elfen erfreuen sich der zehnfachen Lebenserwartung eines Menschen, d.h. schon ein Elfenkind hat mehr Lebenszeit verbracht als ein Mensch im hohen Alter. Aufgrund ihrer Lebensweise sind es jedoch vorwiegend spirituelle Erfahrungen, die die Elfen in diesen ersten Lebensjahrzehnten erlangen, während sie körperlich erst mit 250 ihren Zenit erreichen.

Elfen zum Auswürfeln

1. Der Stamm des Elfen ist zu klein geworden. Er löste sich auf, und die Elfen lebten fortan als Bogenbauer und Ortskundige unter den Menschen.

2. Der Elf war längere Zeit unterwegs, und als er zurückkehrte, war sein Stamm fortgezogen. Einige Jahre machte er sich auf die Suche, dann ergab er sich seinem Schicksal und mischte sich unter die Menschen.

3. Der Elf gehörte zu einem Stamm von Limisjüngern, doch er erkannte, dass die Einfachheit der menschlichen Lebensweise ebenso reizvoll sein kann wie die Schönheit, die in der Magie liegt.

4. Der Elf wurde ohne Geduld geboren. Er ist jung, mutig und möchte das Schicksal seines Volkes in die Hand nehmen, anstatt in Limisdämpfen zu sitzen und von alten Zeiten zu träumen.

5. Der Elf verdankt sein Leben einem Menschen. Nach alter Tradition muss er nun den Menschen einen Dienst erweisen - nicht lange, lediglich 20 Jahre.

6. Vor kurzem war es an der Zeit, dass der Elf seine innere Prüfung bestritt. Ihm war es bestimmt, sich zu diesem Behufe unter die Menschen zu begeben und durch sie spirituell zu wachsen.



Zwerge

Äußeres. Die Zwerge von Istarea mögen lediglich die Größe eines Kindes erreichen, doch ihre Gesichter sind alt und ihre Körper robust wie das Erz, das sie zu Tage fördern. Typische Merkmale sind tiefliegende Augen, breiter Nacken und kurzfingerige, schaffenskräftige Hände. Ihre dichten Bärte schützen sie vor Kälte und vor Sonnenlicht, auf das ihre Haut mit starker Rötung reagiert.

Geschichte. Schon frühzeitig litt das Zwergenreich an einem Mangel an Frauen. Neid und Inzest waren die Folge. Die Elfen boten den Zwergen an, für sie Tränke zu brauen, die ihr Aussterben verhindern sollten, im Austausch dafür, dass sie ihnen Limis zu Tage förderten. Die Zwerge willigten ein, doch sie behaupten bis heute, betrogen worden zu sein und durch die Tränke allmählich ihre Fähigkeit zur Dunkelsicht eingebüßt zu haben. Misstrauisch lehnten sie daher weitere Tränke ab und werkten eine Zeitlang für Gold und Edelsteine, ehe die Schätze der Elfen zur Neige gingen. Als die Zwerge die Arbeit niederlegten und das Limis knapp wurde, fielen die Elfen über die Zwerge her und versklavten sie kurzerhand. Gegenwehr gab es keine, denn die Zwerge waren stets friedliebende Handwerker gewesen und hatten noch nie einen Krieg gefochten, schon gar nicht gegen einen Gegner, dessen Waffe Zauberei war. Zwergenfürst Targax harderte lange mit sich, doch schließlich konnte er die Unterjochung und die Demütigungen durch die Elfen nicht mehr ertragen und

ließ Haguls Horn blasen. Seine Hoffnung, die Zwerge wären in ihren unterirdischen Anlagen sicher, erwies sich als Irrtum: Die Horden fanden Wege in jede zwergische Anlage, trieben die Zwerge an die Oberfläche und jagten sie durch das Tal. Erst eines späten Tages kam das kleine Volk in den Gebirgen zur Ruhe.

Lebensweise. Abgesehen von jenen, die als Minderheiten mit Bürgerrecht in den Städten des Königreichs leben, bewohnen die meisten Zwerge eine der beiden Bergstädte Hagulsheim oder Grolulsklamm. Sie leben dort in Sippen,

die durch ihre weiblichen Angehörigen alle irgendwie mit einander verwandt sind. Jede Familie besitzt Gold, und wer mehreren Familien angehört, besitzt mehr Gold. Wer am meisten Gold besitzt, genießt das größte Ansehen und wird als *Vongram* ("Fürst") akzeptiert. Zwergenfrauen stehen außerhalb dieser Ordnung, sie werden zu *Crystunen* ausgebildet. Diese Art Priesterinnen deuten und verkünden den Willen der Titanen, prüfen die Reinheit von Rohstoffen und sind generell für die Bewahrung alter Traditionen und den Fortbestand

der Rasse zuständig. Crystunen dürfen sich nicht an einen Partner binden, sondern sollen möglichst vielen Zwergemännern Kinder (möglichst Töchter) schenken. Da Zwergenfrauen über die Hälfte des Goldes ihrer Männer verfügen können, lässt ihr Lebensstil den Menschenkönig wie einen Bettler aussehen; selbst dürfen sie aber keines besitzen.

Das Tagwerk der Zwerge besteht in der Erhaltung und Erweiterung ihrer unterirdischen Anlagen und dem Zutagefördern von Rohstof-

Steckbrief Zwerge

Größe: 100 + W6x5 cm

Gewicht: 60 + W6x5 kg

Augenfarbe (2W6-k): 1-2 steingrau, 3 smaragdgrün, 4 bärenbraun, 5 bernsteinfarben, 6 kohlschwarz

Haarfarbe (2W6-g): 1 kahl/weiß, 2 grau, 3 blond, 4 rot, 5 braun, 6 schwarz

Namen: Amrag, Boram, Carox, Dorogot, Eprosch, Firgix, Gandralom, Harup, Itrasch, Jomox, Kumlag, Lavalog, Monorg, Nosch, Orosch, Penrax, Quorot, Raskatix, Saprön, Tovrax, Umrag, Volorg, Wanrasch, Xergar



fen. Dem Kriegshandwerk verschreiben sich nur Wenige, diese dafür aber mit furchterregender Perfektion. Zwergenkrieger beschützen ihre Handwerker-Kollegen, wenn sie im Tal unterwegs sind, bemannen Hagulshelm oder ziehen durch Istarea, um von alten zwergischen Schätzen zu retten, was zu retten ist. Vor allem in Grorulsklamm kann man sich an den Gedanken, dass Zwerge Kampfgeist zeigen könnten, nicht recht gewöhnen; für die Zwerge dort sind Zwergenkrieger *froboggil* (dieses Wort hat keine Entsprechung in unserer Sprache).

Charakter. Zwerge sind körperlich ausdauernd, fleißig und arbeitsam. Handwerk ist bei ihnen kein Beruf, sondern eine Leidenschaft, verbunden mit einer Liebe zu schönen und seltenen Dingen, die zuweilen in Geiz und Gier ausartet und immer wieder Zwergenbanden im Königreich Ruinen plündern lässt. Von anderen Völkern werden Zwerge als stur und unnachgiebig empfunden, wiewohl sie ihre Vorliebe für Wein, Weib und Gesang mit den Menschen verbindet. Alte Traditionen und Gebräuche haben bei ihnen großen Stellenwert; Freigeister gibt es unter ihnen kaum.

Besonderheiten. Zwerge werden ungefähr zehnmal so alt wie Menschen, ihr Reifeprozess ist jedoch sprunghaft und unberechenbar. Manche alten Zwerge haben das Gemüt eines Kindes, andere wiederum sind schon in jungen Jahren sehr weise. Einschätzen kann man sie schwerlich, da ein Zwerg mit 50 Jahren bereits alt aussieht und sich danach äußerlich nicht mehr stark verändert.

Zwerge zum Auswürfeln

1. Der Zwerg ist ein Handwerker aus Hagulshelm und zieht aus, um mit neuen Erkenntnissen heimzukehren und den Ruhm des eigenen Standes zu mehren.

2. Der Zwerg hat Spaß am Schatzsuchen und zieht ins Tal, um dazu beizutragen, dass Schät-

ze in zwergischer Hand bleiben und nicht dem Menschenkönig anheim fallen.

3. Der Zwerg verlässt seine Heimhöhle aus Liebeskummer, da er an "seine" Zwergenfrau nicht herankam und lieber das Weite suchte als ständig unter ihrem Anblick zu leiden.

4. Der Zwerg macht sich auf Wanderjahre, um von den Menschen zu lernen. Er ist damit einer von wenigen, die glauben, dass Zwerge von Menschen lernen können, aber das stört ihn nicht.

5. Der Zwerg kann nichts anderes als kämpfen. Er verlässt daher seine Heimat und schlägt sich im wahrsten Sinne des Wortes durchs Tal.

6. Der Zwerg stammt aus einer kleinen unabhängigen Zwergensiedlung im Haranorca-Gebirge, deren Rohstoffe und Schätze zur Neige gehen. Er ist einer von mehreren, die nach einer neuen Heimat suchen.

Mringaner

Geschichte. Als die Menschen nach Istarea kamen, waren viele unter ihnen, die in der alten Heimat Schuld auf sich geladen hatten und im Kampf gegen die Horden die Chance erhielten, ihr Unrecht wieder gutzumachen. Im Angesicht der monströsen Gegner kämpften jedoch nicht alle so ehrenvoll und tapfer wie einem die Geschichtsschreiber weismachen wollen. Viele suchten ihr Heil in der Flucht, und weil man den Fahnenflüchtigen sämtliche Rechte aberkannte, blieb ihnen die Rückkehr in die befestigten Siedlungen versagt. So begaben sie sich in die Wälder, gefolgt von ihren Familien und später auch von Gesetzlosen, Habenichtsen und Aussätzigen. Die Siedler gaben ihnen den Namen "Mringaner" (nach ihrem ersten Anführer *Mringa*) und spuckten verächtlich aus, wenn sie über sie sprachen.

Lebensweise. Die Mringaner fanden ihren eigenen Weg, das Leben in Istarea zu meistern. Sie bewegen sich in kleinen Gruppen ("Familien") durch das Tal und nennen nur eine Handvoll Dörfer ihr Eigen. Diese Waldsiedlungen

beheimaten sie in Notzeiten, überwiegend aber ziehen sie als Gaukler, Spielleute und Kunsthandwerker umher, um allerorts die Brosamen des Königreichs aufzusammeln. Die Bevölkerung begegnet ihnen unterschiedlich: Die einen reden von ruchlosen Dirnen, Beutelschneidern und Rattenfängern, die anderen preisen ihre faszinierenden Schnitzereien, ihren betörenden Gesang und die schönsten Frauen des ganzen Landes. Offiziell sind die Mringaner immer noch Geächtete. Ihre verschworene Gemeinschaft, das Vagabundentum und die Tatsache, dass sie keine der drei großen Götter verehren, sondern obskure Kräfte, die keiner außer ihnen kennt, sind vielen suspekt und der einflussreichen Priesterschaft der Pakya ein Dorn im Auge. Da ist es freilich wenig hilfreich, dass Hexereien zu ihrem Alltag gehören, ihre Gaukeleien oft ans Übernatürliche grenzen und Magie Teil ihrer Natur, ihres Handwerks und ihrer Musik ist.

Charakter. Mringaner sind freiheitsliebend und intuitiv. Sie hören auf ihre innere Stimme anstatt obrigkeitlichen Gesetzen zu folgen. Viele von ihnen tragen eine künstlerische Veranlagung in sich, die unter ihresgleichen auch sehr gefördert und wertgeschätzt wird. Freundschaften haben bei ihnen einen hohen Stellenwert, dementsprechend geht ihre "Familie" auch über reine Blutsbande hinaus.

Äußeres. Die Mringaner sind ein außerordentlich schönes Volk. Sie haben mandelförmige Augen, oft in kräftigen Farben, wohl proportionierte Gesichter, manche sogar blattförmige Ohren, die das alte Gerücht näh-

ren, die Elfen bedienten sich der ersten Mringaner-Familien zur Fortpflanzung.

Mringaner zum Auswürfeln

1. Die Mutter des Mringaners wurde von den Elfen heimgesucht. Das beeindruckte den Mringaner so sehr, dass er seinen „Vater“ suchen und mehr über seine Abstammung wissen will.

2. Der Mringaner wurde aus seiner Familie verstoßen, angeblich, weil er Unglück über sie brachte. Er sucht nun nach einem Weg, sein Unglück loszuwerden.

3. Die Familie des Mringaners ist verhungert, wurde zerschlagen oder verschwand einfach. Seitdem schlägt er sich alleine durchs Leben.

4. Der Mringaner fand Freunde außerhalb seiner Familie. Diese aber wandte sich darob von ihm ab. Seitdem lebt er im Königreich.

5. Des Mringaners Großmutter sah ihn in ihrer Kristallkugel durch kühne Landschaften reisen. Es zieht ihn nun fort, in die

weite Welt, wo er seine Bestimmung sucht.

6. Der Mringaner hat sein Dasein als armer Schlucker satt. Er lernte seine Talente zu perfektionieren und in klingende Münze zu verwandeln. Mit seiner Familie verbindet ihn kaum noch etwas.

Steckbrief Mringaner

Größe: 160 + W6x5 cm

Gewicht: 50 + W6x5 kg

Augenfarbe (2W-g): 1 schwarz, 2 tiefbraun, 3-4 hellgrün, 5-6 wasserblau

Haarfarbe (2W-k): 1 blauschwarz, 2 rot, 3-5 braun/brünett, 6 blond

Namen: Angin, Bera, Calena, Deric, Elanara, Fimin, Geria, Herin, Isdira, Livip, Mata, Neris, Ocio, Parca, Quiodar, Raniona, Samiena, Tartra, Uvin, Varin, Waraya, Yidora, Zatuna

Uktaurer

Außeres. Die Uktaurer sind ein starkes, gesundes Volk. Sie sind breitschultrig und hochgewachsen und haben prominente Stirnen, kräftige Kiefer und langes, festes, dunkles Haar. Ihre Haut ist ledrig und gegerbt von der kräftigen Sonne in den höheren Lagen und voller Tätowierungen, in denen sich ihre Lebensgeschichte und Stammeszugehörigkeit abbilden.

Geschichte. So weit man weiß sind die Uktaurer das älteste Menschengeschlecht des Landes. Ihre Stämme bevölkerten bereits die Gebirge, als noch die Elfen über Istarrea herrschten. Karg, wie ihr Land war, kamen sie anfangs oft, um zu plündern und Gebiete zu besetzen, doch die Elfen drängten sie immer wieder erfolgreich zurück, ehe sie ihnen eines Tages ein unerwartetes Geschenk machten: *Zaubersaat*, die auf den Hochplateaus all das wachsen ließ, dessentwegen die Uktaurer immer wieder zu Tale gewandert waren. Als Haguls Horn erschallte und in den niederen Lagen das Chaos um sich griff, waren die Uktaurer glücklich, niemals das Tal besiedelt zu haben. Der Untergang des Elfenreichs bedeutete für sie aber auch das Ende der Zaubersaat, und so schwanden ihre Felder wieder dahin und verdammten sie zum Nomadentum.

Lebensweise. Heute bevölkern die Uktaurer in 100-200 Mann großen Stämmen die Mittel- und Hochgebirge. Drei Viertel des Jahres wandern sie umher, handeln mit Fellen, Pelzen und seltenen Pflanzen. Beutezüge und Überfälle muss man von ihnen nur nach be-

sonders langen Wintern fürchten. Dann aber, wenn es ums Überleben geht, gilt nicht einmal der *Avridh*, das Friedensgebot zwischen ihren Stämmen.

Tiere haben einen speziellen Platz in der Uktaurer-Kultur: Sie können gut mit ihnen umgehen und glauben auch an eine Wiedergeburt als Tier. Die Schamanen helfen heranwachsenden Uktaurern dabei, ihr Seelentier zu finden. (Oft sieht man an ihrer Seite Falken, Wildkattzen, Bergponys und Auerochsen. Die Legenden besagen, dass Uktaurer mit der Zeit lernen, sich in ihr Seelentier zu verwandeln.)

Der Schamane "weiht" weiters den *Carag* ("Beschützer") des Stammes, der in sich die Vorzüge möglichst vieler Tiere vereint und dessen Wort befolgt wird. Er wacht auch über einen besonderen Aspekt uktaurischer Tradition: Uktaurer suchen sich im Laufe eines Lebens nur einen einzigen Partner – dieser muss ein Uktaurer sein – und bleiben ihm bzw. ihr auch über den Tod hinaus treu. Angeblich haben die Uktaurer-Schamanen die Macht, Verstorbene wieder zum Leben zu erwe-

cken. Öfter aber geschieht es, dass, wenn der Partner eines Uktaurers stirbt, sich der Überlebende selbst als Menschenopfer anbietet. Die Zeremonie soll gleichzeitig den Zorn des *Großen Bullen*, den manche mit Hor gleichsetzen, besänftigen.

Charakter. Das Leben in den Bergen ist voller Unbilden. Uktaurer sind daher direkt, pragmatisch, und sie vereinfachen so viele Aspekte ihres Lebens wie möglich. Weil sie lieber als Löwe denn als Schlange wiedergeboren werden, ist ihnen jede Form von Heim-

Steckbrief Uktaurer

Größe: 170 + W6x5 cm

Gewicht: 70 + W6x5 kg

Augenfarbe (2W-g): 1-2 schwarz, 3-4 braun, 5 grün, 6 grau

Haarfarbe (2W-k): 1-2 schwarz, 3-4 braun, 5 rotbraun, 6 dunkelblond

Namen: Atakra, Borca, Caratya, Deryet, Estrash, Feyest, Gayurc, Hathar, Ikhyar, Konchor, Laprishar, Mokharag, Noshira, Oshurc, Pranthar, Radabeh, Sushetra, Tamina, Uwata, Vragan, Worcoogar, Yester-eh, Zinkhar

tücke verhasst; dafür scheuen sie weder Krieg noch Kampf. Wer sich ihnen unterordnet, braucht selten um sein Leben zu bangen, denn sinnloses Töten ist - normalerweise - nicht Uktaurer-Art.

Uktaurer zum Auswürfeln

1. Der Uktaurer verlor seine Partnerin. Um den Erinnerungen zu entfliehen, verließ er seinen Stamm und suchte ein neues Leben im Tal.

2. Dem Uktaurer wurde vom Schamanen ein schlimmes Ende prophezeit, wenn er nicht im Tal lerne, was ihm in den Bergen nicht begreiflich werden wird.

3. Der Uktaurer liebte eine zweite Frau, doch das Vergehen wurde ruchbar. Er musste den Stamm verlassen, um ewiger Schande und schwerer Strafe zu entgehen.

4. Der Uktaurer wurde ausgesandt, um herausfinden, ob Menschen oder Elfen Zaubersaat horten.

5. Der Uktaurer wurde von seinem Tier in die Ferne gelockt. Nach Deutung seines Schamanen musste er den Stamm verlassen und lernen, was sein Tier ihm zeigen will.

6. Der Stamm des Uktaurers wurde dahingerafft von einer Krankheit, Naturkatastrophe oder durch die Horden. Die wenigen Überlebenden zerstritten sich, der Uktaurer wanderte zu Tale.

Istareer

Äußeres. Die Istareer sind ein buntes Mischvolk, bei dem man alle Haar- und Augenfarben vorfindet. Die arbeitende Bevölkerung trägt ihr Haar kurz geschnitten, solche von Rang und Namen leisten sich oft längere Haarpracht.

Geschichte. Als Teil eines viel größeren Volkes, das seine alte Heimat verloren hatte, landeten die Vorfahren der heutigen Istareer vor etwa einem halben Jahrtausend an der Küste des Istarea-Tales. Mit dem Mut der Verzweiflung kämpften sie, teilweise bis zur Selbstaufgabe, gegen die Horden. Es dauerte viele Jahre und Jahrzehnte und forderte zahllose Opfer, ehe es ihnen gelang, Aeliun zu befestigen und die alte Elfenstadt Iphanir bzw. das, was davon übrig war, einzunehmen. Von diesen beiden strategischen Punkten aus drängten sie die Horden allmählich ins Zentrum, wo lange Zeit

der Monsterführer Arkhor herrschte. Er schien unverwundbar und unsterblich zu sein, denn er tötete die wagemutigsten Helden vieler Generationen. Erst die Brüder Maras und Mavith besiegten ihn und gründeten das heutige Königreich, dessen erster König Maras wurde. Mavith fühlte sich um die Regentschaft betrogen und zog sich in die Wildnis zurück, nicht ohne zuvor noch bittere Rache zu schwören.

Lebensweise. Die Ausrufung des Königreichs vor 50 Jahren beendete die alte Marschalldiktatur und legte die Macht in die Hände eines gewählten Königs, der sich seinen Grafen verantworten muss. Sie wiederum erhalten Unterstützung von ihren Untertanen. Viele Gesetze gibt es nicht, Macht und Willkür liegen nah bei einander. Damit Vermögen nicht gehortet, sondern in den Aufbau des Königreichs investiert wird, erhält von jedem Erbe ein Drittel das Königreich und – seit neuestem – ein Drittel die Geweihtenschaft der Pakya. Ränge und Würden werden nicht vererbt, sondern verbleiben bei jenen, die ihre Macht verteidigen können – sei es diploma-

Steckbrief Istareer

Größe: 160 + W6x5 cm

Gewicht: 60 + W6x5 kg

Augenfarbe (2W-g): 1 rot, 2 grau, 3 blau, 4 grün, 5 braun, 6 schwarz

Haarfarbe (2W-k): 1 schwarz, 2-3 braun, 4-5 brünett, 6 blond

Namen: Avor, Burio, Caror, Deren, Evenia, Fera, Gorda, Hamut, Ilena, Kanur, Lendina, Minda, Norgort, Ostror, Penren, Rangin, Sevel, Tima, Umbranor, Vamor, Wamrig, Xardar, Ygos



tisch, mit Waffengewalt oder mit klingender Münze. Für heldenhafte Karrieren ist ausreichend Raum: Wer ein Stück Land erobert und es 1 Jahr in Besitz halten kann, dem verleiht der König den Titel *Freiherr*. Dass es derer nicht viele gibt, zeugt davon, dass die Horden noch lange nicht besiegt sind.

Charakter. Istareer sind Befürworter klarer Strukturen; ihnen ist ein fast schon militärischer Gehorsam zu Eigen, ohne den sie als Volk wohl nicht überleben hätten können. Ihr aufs Überleben gerichteter Pragmatismus lässt wenig Raum für Theorie und komplizierte Zusammenhänge, und der Zweck heiligt bei ihnen oft die Mittel. Die Vergangenheit betrachten sie als tot, ihr Blick ist auf Gegenwart und Zukunft gerichtet. Mut und Zuversicht sind wohl ihre bemerkenswertesten Eigenschaften.

Istareer zum Auswürfeln

1. Der Istareer diente eine Zeitlang in den Istareischen Truppen, doch das militärische Leben engte ihn zu sehr ein (er wurde unehrenhaft entlassen). Er sucht seitdem neue Wege, seinen Schwertarm sinnvoll einzusetzen.

2. Der Istareer entdeckte an sich ein okkultes Talent und macht sich nun daran, es schnellstens los zu werden (oder beherrschen zu lernen).

3. Der Istareer schweigt mit guten Gründen über seine Vorgeschichte, doch er sucht sein Heil fast schon fanatisch in der Gottheit Pakya und ihrem Kampf gegen das Böse in der Welt.

4. Der Istareer war friedliebender Handwerker, ehe eine Person, die ihm nahe stand, von den Horden getötet wurde. Seitdem lässt er keine Möglichkeit aus, es den Horden heimzuzahlen.

5. Der Istareer ist das fünfte Kind einer reichen Händlerfamilie. Leider fehlt es ihm an kaufmännischem Talent, dafür ist er mit Optimismus und Zuversicht gesegnet. Er lebt als Abenteurer in den Tag hinein.

6. Normale Wege des Geldverdienens sind diesem Istareer zu langwierig. Er sucht nach dem schnellen Gold und scheut sich auch nicht, dafür Gefahren auf sich zu nehmen. Was hat er denn schon zu verlieren?

Götter und Titanen

Pakya

Pakya ist die Göttin der Schöpfung, der Ordnung und des Gesetzes. Ihre Heimat ist der Himmel, und die Sonne ist ihr alles sehendes Auge. Sie repräsentiert höchste Ansprüche und ein auf Schuld und Sühne basierendes System, das die Gläubigen in Demut und Unterwerfung hält (zur Weißen Kirche siehe „Gruppierungen“). Ihre gestrengen Nonnen schöpfen Kraft aus dem Gebet und der Tiefe ihres Glaubens. Sie beten um Heilung, Vergeltung und Erlösung. Mögliche Inkarnationen: **Bayana** (elfische Himmelsgöttin, Spenderin des Lebens), **Skopa** („die Löwin“, uktaurische Göttin des Sieges und der Moral).

Vestren

Vestren ist der Gott der Veränderung und der Wiedergeburt. Er ist der neutrale Dritte, der auf die Selbstverantwortung der Menschen baut. Als reflexive Kraft ist Vestren der Mittler zwischen Licht (Pakya) und Schatten (Hor). Seine etwas fatalistischen Priester predigen Ausgleich, Balance und Karma und helfen den Gläubigen dabei, Kraft durch den Glauben an sich selbst zu finden. Im Alltag zieht man sie oft als Schiedsrichter bei. Mögliche Inkarnationen: **Avestrinia** (Elfengöttin des Lebenskreises und der Veränderung), **Nexres** („die Echse“, uktaurische Gottheit des Schicksals und des Tausches)

Hor

Hor ist Gott des Chaos und der Vergänglichkeit. Ihm schreibt man den Mond als Symbol des Okkulten zu sowie die Vorherrschaft über die *Dreizehn Höllen* und das dahinter liegende Totenreich. Seinen Priestern obliegen Totenriten und Seelsorge, aber auch Abtreibungen und - in krassen Fällen - Gnadenstöße und

Verfluchungen. Die meisten Hor-Priester predigen die Überlegenheit des Schlauren und gelten gemeinhin als hochmütig und selbstüberschätzend. Größenwahn ist keine seltene Eigenschaft bei ihnen. Mögliche Inkarnationen: **Norogas** (elfischer Totengott), **Nosra** („großer Bulle“, uktaurischer Toten- und Rachegott)

Die Titanen

Luerto (Feuer). Als Strafe dafür, dass er den Drachen die Gabe des Feuers verliehen hatte, verbannten die Götter den Lavatitan Luerto in die Unterwelt. Sie vermeinten, er könne dort nur begrenzten Schaden anrichten. Der temperamentvolle Luerto erfüllt das Erdinnere seit diesen Tagen mit Lava und Feuer, und seine Ausbrüche sind an Geysiren und Vulkanen zu erkennen. Die Zwerge verehren Luerto bis heute. Sie sahen ihn als Bringer einer Urkraft, die sowohl zerstörerisch als auch formend sein kann. Die ersten Zwerge erbauten ihm einen unglaublichen Tempel mit einem Schlund, der tief in das Innerste der Erde hineinreicht (vgl. „Siedlungen“, Irrilnir). Manche meinen, wenn man lang genug hineinblicke, sehe man Luerτος Licht in der Tiefe flackern.

Mosh (Erde). Dem gutmütigen Mosh ist die Vielfalt der Landschaften zu verdanken. Unermüdlich schuf er über Äonen hinweg Berge und Täler und Klippen und Schluchten und kunstvolle Felsen und Brücken, ehe Ahiri ihn mit seinen Stimmen piesackte und quälte. Um Ruhe zu haben, zog sich Mosh in das Erdinnere zurück und schuf - nur für sich - Höhlen und Kavernen ungeahnten Ausmaßes. Er ist damit bis heute Vorbild vieler Zwerge. Doch eines Tages fühlte er sich einsam und kehrte zurück an die Oberfläche. Als er sah, dass Ahiri die meisten seiner Kunstwerke geschliffen hatte, ge-

riet er in bebende Wut und jagte den Lufttitan quer durch das Weltengefüge.

Ahiri (Luft). Ahiri wurde seiner Bösartigkeit wegen von Mosh im wahrsten Sinne des Wortes in der Luft zerrissen und prägt seitdem die Welt in Form von zahlreichen unberechenbaren Winden. Seine unruhige Seele, so meinen manche, liegt im Mittelpunkt der *Kreisenden Winde* weit draußen auf dem Ozean. Seit Ahiri zerrissen ist, sind die luftgebundenen Wesen zügellos und ohne jede Beherrschung.

Aya (Wasser). Aya schläft am Grunde des Ozeans und erwacht nur in Zeiten besonderer Veränderungen. Dann bricht sie Sturmfluten ungeahnten Ausmaßes los, während sie im ruhigen Schlaf nur für gemäßigte Ebbe und Flut sorgt. Die Legende sagt, dass Aya, als sie sich mit Mosh zu vereinen suchte, das Limis schuf, weshalb sie auch von den Elfen verehrt wurde. Seit die Zeit der Götter angebrochen ist, regt sich Aya kaum mehr.

Dämonen

Die Welt, in der sich Istarea befindet, ist von einer Sphäre unterhöhlt (oder vielleicht auch umgeben), die grauenhaften, unnatürlichen Wesenheiten als Heimstatt dient. Man nennt sie gemeinhin Dämonensphäre, obwohl die Grenzen zum Untotentum und zur Geisterwelt fließend sind. Pure Bösartigkeit und ein Hass auf alles Lebende und Gute scheinen die einzige Gemeinsamkeit zu sein, die diese Wesen verbindet. Die Gelehrten sagen, dass die Dämonen aus dem fünften Titanen hervorgingen, der das Nichts repräsentierte und nichts erschaffen und nur zerstören konnte. Hexenmeister der Schwarzen Hydra setzten sich ausgiebig mit der Dämonensphäre auseinander. In ihren Schriften werden immer wieder die Namen *Aeruth*, *Hruul*, *Neeth*, *Xordarath* und *Zorgast* erwähnt - offenbar Bezeichnungen von besonders mächtigen Dämonen.



Gruppierungen

Silberschlangen

Manche meinen, der König sei nichts anderes als ein Betrüger. Er entreiße den Leuten die Hälfte ihrer Einkünfte, nennt es Steuern, Abgaben, Zölle oder Zehent und baut damit Straßen, die sie nicht bereisen, errichtet Festungen fern von ihren Heimen und lässt Waffen schmieden, die nie zu ihrem Schutz erhoben werden. Leute, die so denken, finden es oft ebenso lukrativ wie angemessen, ihr Geld in geheimen Disziplinen zu erwirtschaften. Wenn sie nicht gefasst werden, im Kerker verschwinden oder ihre gute Hand verlieren, dann gehören sie wohl zu den Besten, und nur die Besten werden von den Silberschlangen aufgenommen.

Die Silberschlangen sind eine ortsübergreifende Gilde von Dieben, Hehlern und Informanten. Die Gilde erhält ein Drittel der Einnahmen ihrer Mitglieder, schützt sie jedoch im Ernstfall (mit teilweise erschreckend guten Verbindungen zur Stadtwache) und versorgt sie ständig mit neuen Erwerbsgelegenheiten und Aufträgen, die man dann aber auch nicht ohne guten Grund ablehnen sollte.

Silberschlangen können sich einen Ruhestand erkaufen, aber einen Ausstieg gibt es nicht. Unnötig zu erwähnen, dass Verräter keine lange Lebenserwartung haben, ebenso wenig wie deren Familie und Freunde. Wer trotzdem beitreten möchte, muss seine Eignung bewiesen haben und erhält als Erkennungsmerkmal eine Tätowierung in Form einer silbernen Schlange. Diese befindet sich meistens auf dem Handrücken und wird nur sichtbar, wenn sie mit dem eigenen Speichel benetzt wird. Die Tätowierungen werden erweitert, je höher man in der Gilde aufsteigt. Die Zahl der *Silberechsen* ist jedoch sehr über-

schaubar, und *Silberdrachen* gibt es überhaupt nur einen einzigen im ganzen Tal.

Die Existenz der Silberschlangen ist kein Geheimnis. Der König weiß um sie, doch die Gilde ist sehr geschickt darin, seinem Zorn zu entgehen, schlägt sie doch immer im großen Stil zu, wenn er gerade andere, größere Probleme zu gewärtigen hat. Danach wird es wieder still um die Silberschlangen. Manche witzeln, die Gilde kenne die Launen des Königs besser als Königin Averna.

Die Weiße Kirche

In der alten Heimat war Vestren der Schutzgott der Menschen. Mit seiner schillernden Unvollkommenheit und Unberechenbarkeit war und ist er seinen Anhängern überaus ähnlich und vermutlich gerade deshalb sehr beliebt gewesen. Seit einigen Jahrzehnten ist jedoch die Priesterschaft der Pakya auf dem Vormarsch. Sie vertritt die Ansicht, dass das Volk der Istareer durch die Jahre des ständigen Kriegsführens seinen Sinn für Richtig und Falsch verloren hätte und ein anspruchsvolleres Vorbild brauche. Seit die Pakyaner Königin Averna als politische Wegbereiterin für ihre Weiße Kirche gewannen, wurden zahlreiche Klöster und Tempel gebaut, und ihr Einfluss auf die Geschicke des Königreichs wächst mit jedem Tag. Sehr zum Ungemach ihrer Gegner, zu denen vor allem die anderen Priesterschaften zählen sowie Magier und Elfen, in deren "finsternen Künsten" die Pakyaner den Keim des Verderbens sehen, der das Königreich von innen heraus verrotten lässt. Ihren glühenden Anhängern verheißt Pakya indes ein glorioses Dasein in den Sphären des Lichts, einem Ort, der zugleich nah und fern ist und von dem aus sie über ihre Hinterbliebenen wachen können.



Die Machtverhältnisse innerhalb der Weißen Kirche sind kompliziert: Die Priester tragen das Wort Pakyas nach außen, und die Paladine kämpfen in ihrem Namen, doch die Nonnen sind die wahren Machthaber. Hinter ihrer Fassade aus Bescheidenheit und Askese verbergen sie großes Selbstbewusstsein, exzellente Ausbildung und politischen Scharfsinn. Verstehen sie es den Einfluss der Kirche zu mehren, so ist ihnen ein Aufstieg von der *Weißen Tochter* zur *Weißen Schwester* gewiss. Die höchstrangige Nonne wird die *Weiße Mutter* genannt. Sie tritt selten in Erscheinung und wird von den Wenigen, mit denen sie sich umgibt, als weise und streng beschrieben.

Der Meisterzirkel

Als sich die Eroberer auf die Suche nach einer neuen Heimat machten, waren keine erklärten Magier unter ihnen. Zauberei war in der alten Welt eine geächtete Disziplin gewesen, und die magische Tradition wurde im Verborgenen gepflogen. All das veränderte sich mit der Ankunft der Menschen in Istarea. Manche schreiben es der Strahlung des Limis zu, andere dem Austausch mit den Elfen, dass mit jeder Generation von Menschen die Anzahl jener, die die magischen Kräfte zu nutzen wussten, stieg. Gleichzeitig ließ der Kampf ums Überleben die pragmatischen Istarer ihre Vorbehalte gegenüber Zauberei vergessen, wenn sie nur dazu diente, ihnen die Horden vom Leib zu halten. Kein Befehlshaber – auch nicht König Maras – hob allerdings jemals den alten Bann auf.

Die Gründung des Königreichs sah schließlich die Geburt eines elitären Kreises von Magiern, die sich als Meisterzirkel bezeichnen und die Führerschaft innerhalb der Magier von Istarea beanspruchen. Der Meisterzirkel, dessen Turm auf einem hohen Felsen nahe Iphanir prangt, ermöglicht seinen Mitgliedern Zugriff auf bisher entdeckte und entzifferte arkane Schrifttümer, und er fordert dafür die

Einhaltung gewisser Standesregeln wie etwa die Weitergabe magischen Wissens, entweder durch Verfassen eines Werkes oder durch Annahme eines Lehrlings. Wer innerhalb des Zirkels zu Einfluss kommen will, muss sich freilich durch Errungenschaften in der arkanen Wissenschaft hervortun oder eine beachtliche Anzahl an magischen Büchern und Artefakten stiften. Nur so wird man vom *Adeptus* zum *Magus*, vom *Magus* zum *Magus Maior* oder gar zum *Arcus Magus*.

Niemand kennt die exakte Zahl jener, die den *Wandernden Augen* des Zirkels entgehen, doch es sind definitiv viele. Sie alle sehen im Meisterzirkel ein abgehobenes Bündnis alter Greise, die verkennen, dass der König sie nur benutzt, um die Kontrolle zu behalten. Sie befürchten, dass sie, sobald sie dereinst ihre Aufgabe erfüllt hätten, ausgelöscht würden, wie es vor vielen Jahrhunderten in Vaern geschah...

Sat'Sakharan

Der Sat'Sakharan (wörtlich: "schwarzer Zorn") ist eine mehrere Dutzend Reiter umfassende Gruppe von Banditen, Sklavenjägern und Schmugglern, geführt von einem Uktaurer mit nahezu schwarzer Haut und identem Namen. Jeder Händler und Reisende fürchtet den Sat'Sakharan, denn seine Opfer landen als Gladiatoren in dunklen Kellern, als Sklaven in tiefen Minen oder als Leichen am Totenanger.

Das Treiben des Sat'Sakharan ist von Wildheit und Barbarei geprägt, doch nüchtern betrachtet ist er nur Lieferant einer Ware, deren Handel im Königreich verboten ist: Sklaven. Eigentümer von Minen, Spielhöhlen und Lusthäusern in den Städten sind seine duldsam schweigenden Partner, ebenso wie jedermann, der dafür bezahlen kann, dass Sat'Sakharan einer bestimmten Route folgt oder den Weg eines bestimmten Konkurrenten kreuzt.

Während sich Sat'Sakharan sehr bemüht, seinem fürchterlichen Ruf gerecht zu werden, verliert er auch den Kampf gegen die Hor-

den nicht aus den Augen: Etwa die Hälfte seiner Leute ist in Kleingruppen unterwegs, auf der Jagd nach jeglichen Kreaturen, die sich für Gladiatorenspiele eignen oder deren Trophäen sich gut über einem Kamin machen. In uktaurischer Tradition verleiht Sat'Sakharan seinen (mehrheitlich nicht-uktaurischen) Brüdern Tiernamen, die ihren Stand innerhalb der Gruppe repräsentieren: Neueingeweihte sind *Feuerfüchse*, nach einigen Verdiensten wird man zum *Wilden Wolf* und schließlich zum *Grollenden Bären*. *Rasenden Stier* gibt es hingegen nur einen: den Anführer.

Schwarze Hydra

Als die Siedler in Istarea landeten, gingen nicht nur solche von Bord, die eine neue Heimat finden wollten. Manche trugen gar finstere Absichten in sich: Schwarzkünstler, Nekromanten und Priester finstere Götter waren darunter, und während die Generalmarschale für das Überleben ihrer Untertanen kämpften, werkten sie im Stillen an einem Netzwerk Gleichgesinnter, die danach trachteten, Krieger und Ritter zu entmachten und einer Theokratie des Schreckens den Weg zu bereiten. Nie wählten die Finsterlinge ein Oberhaupt, nie trafen sie sich am selben Ort. Sie waren Zellen eines dunklen Netzwerks, dessen kein Generalmarschall habhaft werden konnte. Zerschlug er eine Zelle, wuchs andererseits eine neue heran. Schon bald sprach man von der Schwarzen Hydra.

Heute ist der Einfluss der Schwarzen Hydra stärker denn je. Sie hat reiche und mächtige Verbündete, die König Maras' neuer Ordnung nichts abgewinnen können und meinen, der Zeitpunkt sei reif, die Horden mit anderen Waffen zu schlagen. Viele von ihnen sind Dämonenbeschwörer und Schwarzmagier, die von den Elfen gelernt haben, andere sind Priester des Hôr, die sich verpflichtet fühlen, der elevierten Geweihtenschaft der Pakya ein Gegengewicht gegenüber zu stellen.

Die Amelryden

Im *Wald von Melyas Anua* leben die Amelryden, angeblich Kinder von Dryaden und Menschen, deren Aussehen - grüne Haut und gelbe Augen - auf viele abstoßend wirkt. Die Amelryden leben in einem legendären, großen, hohlen Baum in der Mitte des Waldes, der nur von ihnen (oder mit ihrer Hilfe) betreten werden kann. Gleichzeitig ziehen sie aber auch durch das Tal, um Omen und Ereignisse rechtzeitig deuten zu können.

Die Amelryden sind zynisch, bössartig, und sie bringen das Schlimmste in jenen hervor, die zu ihnen kommen. Allerdings kennen sie die Prophezeiungen sämtlicher Völker und Zeitalter und werden, wenn die Not groß ist, ihrer Orakel und Weissagungen wegen aufgesucht. Sie betrachten sich als Hüter des Gleichgewichts und verwenden ihre Gabe niemals aus Herzensgüte, ebenso wie sie ihre Hilfe auch nur zu ihren Bedingungen gewähren. Eine davon ist, dass der Suchende die erhaltene Weissagung Zeit seines Lebens nicht weiterzählen darf, oder er stirbt eines schrecklichen Todes. Maras und Mavith hielten sich bis heute an diese Regel, denn auch sie suchten dereinst die Amelryden auf und erfuhren von ihnen wohl, was sie tun mussten, um den Monsterführer Arkhor zu besiegen.

Persönlichkeiten

König Maras

Alter: 72

Herkunft: Istareer

Äußeres: weißes Haar und Bart; wasserblaue Augen; gekrümmter Rücken

Wesen: nachdenklich, philosophisch, moralisch, ehrlich

Primärer Aspekt: Gesellschaft

Freund: Graf Terus ist König Maras' langjähriger Waffenmeister und Kampfgefährte. Seine Loyalität ist über jeden Zweifel erhaben.

Feind: Mavith, des Königs Bruder, neidet ihm Herrschaft, Familie und Ansehen und hat geschworen, ihn zu vernichten.

Ehe er zum König gekrönt wurde, war Maras, wie auch sein Bruder Mavith, Reiterführer im Krieg gegen die Horden. Von beiden Brüdern war er stets der Kriegerische, geradlinig in seinem Wesen und mutig in seinen Taten. Sein ehrliches Wesen und sein Vertrauen in das Gute machten ihn zu einem sehr beliebten Herrscher. Ob er auch ein guter Staatsmann ist, hängt davon ab, wen man fragt. Politisch ungeschickt sei er, meinen manche und werfen ihm schlechten Instinkt, Gutmütigkeit und mangelnde Härte vor. Nun ist Maras auch noch alt geworden: Mit 72 Jahren ist er der älteste Mann, der je über Istarea herrschte. Mit traurigen Augen blickt er auf sein Leben zurück und hat das Schwert gegen die Feder getauscht, um selbstkritische philosophische Traktate zu verfassen und das Wesen der Dinge zu ergründen. Immer noch ist es ihm ein Anliegen, Istarea zu Selbstbestimmung und blühendem Wachstum zu führen, doch er spürt, dass seine Zeit dafür nicht ausreichen wird.

Königin Averna

Alter: 51

Herkunft: Istareer

Äußeres: braunes, glänzendes Haar; grüne, herausfordernde Augen; attraktives, reifes Antlitz

Wesen: selbstbewusst, machtbewusst, tatkräftig, dominant, nachtragend

Primärer Aspekt: Intelligenz

Freund: Die Königin verbindet ein besonderes Vertrauen mit der Weißen Mutter, dem Oberhaupt der Weißen Kirche der Pakya.

Feind: Der Kultist Moran Mornis, ein PropONENT der Schwarzen Hydra, ist für den Tod von Avernas Mutter verantwortlich und arbeitet daran, Averna und ihrem Feldzug ein Ende zu bereiten..

Königin Averna ist 51 Jahre alt und ein Abbild von Maras' verstorbener erster Frau Yandira, in deren Schatten sie immer schon stand. Sie schenkte König Maras einen Sohn, Mylius, um den sie sich überfürsorglich kümmert und dessen politisches Wohlergehen für sie oberste Priorität hat. Averna ist selbstbewusst und eine glühende Anhängerin und Gönnerin der Weißen Kirche, die ihr die Möglichkeit verschafft, eigene Machtstrukturen im Königreich zu etablieren und so manches, das ihr Gemahl verabsäumt, selbst in die Hand zu nehmen. Averna hegt einen gnadenlosen Hass auf die magischen Künste, da ihre Mutter dereinst von Kultisten entführt und trotz Zahlung des Lösegeldes ermordet wurde. Auch ihr Bruder, *Nandiur*, teilt ihre Mission und hat sich der Weißen Kirche als Paladin angeschlossen.

Mavith

Alter: 70/50

Herkunft: Istareer

Äußeres: Haar und Bart schwarz und dicht, grüne verschlagen blickende Augen

Wesen: schlau, taktisch, eitel, paranoid, visionär

Primärer Aspekt: Kampf

Freund: Mavith wird von Limisjüngern unterstützt. Zumindest weiß man, dass sie ihm helfen, seine Jugend zu bewahren. Welche sonstigen Hilfestellungen sie ihm zu Teil werden lassen, ist nicht bekannt.

Feind: Mavith ist schon vor 50 Jahren zum Feind der Krone erklärt und mit dem Königsbann belegt worden. Jeder Istareer darf ihn töten, sobald er ihn sieht, und sich davon eine veritable Belohnung erwarten.

Mavith brachte es aufgrund seiner Schläue und seines taktischen Weitblicks zum Reitergeneral, und wohl auch aufgrund seines über-

großen Ehrgeizes und der hohen Ansprüche, die er an sich selbst und die Seinen stellt. Das Ende der Marschalldiktatur und die Ausrufung des Königreichs war seine Idee und seine Vision, und so fühlte er sich durch die Ereignisse, die Maras zum König machten, nicht nur um seine Liebe und die Krone, sondern auch um seinen Traum betrogen. Sollte es ihm nicht gelingen, seinen Traum zurückzuerobern, so wird er nicht zögern, seines Bruders Reich zu zertrümmern - so wie er einst das Leben der einzigen Frau ruinierte, die er jemals liebte und die die Macht gehabt hätte, ihn zum Guten zu verändern.

Seine Rachegefühle scheinen Mavith jung zu halten: Diejenigen, die ihn gesehen haben, berichten, dass weder Falten noch graues Haar sein Alter verraten, was den Schluss nahelegt, dass die Elfen mit ihm das Geheimnis der Alterslosigkeit teilen. Ob er damit nur sein eigenes Leid verlängert oder einen Plan verfolgt, bei dem die Zeit für ihn spielt?



Prinz Mylius, Stadtherr von Aeliun

Alter: 27

Herkunft: Istareer

Äußeres: blondes Haar; verträumte dunkelblaue Augen; weiches, jugenhaftes Gesicht

Wesen: gutherzig, geradlinig, träumerisch, geltungsbedürftig, naiv

Primärer Aspekt: Gesellschaft

Freund: Mylius wird von seiner Mutter, Königin Averna, behütet und unterstützt.

Feind: Da sich niemand freiwillig mit der Königin anlegt, hat Mylius keine erklärten Feinde.

Mylius, Maras Sohn aus zweiter Ehe mit Königin Averna, ist der Schwarm aller Mädchen im Königreich. Seine Gesichtszüge sind wohl proportioniert, von blondem Flaum umrahmt und seine Augen warm und verträumt. Sein Äußeres täuscht nicht: Mylius ist gutherzig und sanftmütig und nur ein durchschnittlich begabter Kämpfer, der es wohl aufgrund seiner Abstammung zum Stadtherrn von Aeliun brachte - eine Ehre, nach der es ihm allerdings gar nicht verlangt, denn vielmehr zieht es ihn in die Ferne, ins Abenteuer, in den Krieg gegen die Horden, kämpfend Seite an Seite mit seinem Bruder Marcor, den er überaus bewundert. Dazu wird es jedoch nicht kommen, denn Königin Averna lässt ihn nicht ziehen und verweigert ihm so jede Gelegenheit, seinen Vater stolz zu machen. Auch andere Erfahrungen enthält sie ihm vor: Noch nie habe er eine andere Frau nackt gesehen mit Ausnahme seiner Frau Mutter, mit der er, so flüstern manche bei Hofe, noch allabendlich gemeinsam ins Bad steige.

Reitergeneral Marcor

Alter: 50

Herkunft: Istareer

Äußeres: schwarzes Haar und gepflegter Bart, herausfordernde grüne Augen

Wesen: selbstbewusst, taktisch, kompromisslos, egozentrisch

Primärer Aspekt: Kampf

Freund: Marcor erfreut sich einer großen Zahl an Gefolgsleuten. Wirkliche Freunde hat er keine; zumindest sind keine bekannt.

Feind: Marcor ist Königin Averna ein Dorn im Auge. Sie rechnet damit, dass er Prinz Mylius dereinst den Thron streitig machen wird.

Marcors grüne Augen glitzern herausfordernd, und sein schwarzer Bart unterstreicht die Schärfe seines Gesichts. Er ist, wie dereinst sein Vater, Reitergeneral und ständig im Kampf gegen die Horden im Tal unterwegs. Seine schwarzen Pfeile sind legendär und bohrten sich schon in den Rücken so manches Deserteurs. Marcor ist gewohnt, binnen weniger Herzschläge Entscheidungen zu treffen, die das Schicksal ganzer Hundertschaften besiegeln, und er trifft sie ohne Zögern und ohne Reue. Die Hälfte seiner Mannen bewundert seine Fähigkeit, noch so verzweifelte Situationen zu retten, die anderen verabscheuen ihn.

Es ist kein Geheimnis, dass Marcor regelmäßig in die Wälder verschwindet, um mit Mringanerinnen herumzuhuren. Was die Leute (oder seine Frau Sunata) denken, ist ihm egal, solange er nur seinen Vater brüskieren kann. Nach der Krone gelüftet ihn nicht, und mit Gesetzen steht er auf Kriegsfuß: Als junger Mann tötete er einen harmlosen Raufbold und hätte dafür öffentlich ausgepeitscht werden sollen. König Maras intervenierte im letzten Augenblick, um ihn davor zu bewahren, doch Marcor spuckte ihm nur undankbar vor die Füße. Diese Anekdote wird gerne erzählt, wenn jemand danach fragt, was für ein Mensch Marcor ist.

Terus, Graf von Lovorn

Alter: 63

Herkunft: Istareer

Äußeres: graues Haar und Bart; graue, treue Augen; Holzbein

Wesen: konservativ, treu, pflichtbewusst, schmerzgeplagt

Primärer Aspekt: Stärke

Freund: König Maras und Terus sind langjährige Weggefährte und gute Freunde. Nichts erschüttert diese Freundschaft so schnell.

Feind: Seine Vertrautheit und Nähe zu König Maras macht Graf Terus zu einem sehr wahrscheinlichen Ziel für Maviths Intrigen.

Der ältliche, einbeinige Graf von Lovorn war lange Zeit des Königs erster Ritter. Er füllte in mehrerlei Hinsicht die Lücke, die Maviths Verrat in Maras' Leben hinterlassen hatte. Terus und Maras wurden beste Freunde und Terus zum einflussreichen *Krongrafen* ernannt, dem das Vertretungsrecht des Königs zukommt. Umso schlimmer traf es Graf Terus, als nach vielen Jahren tiefen Schlafes die Schlange unter Lovorn wieder erwachte und man von ihm erwartete, sich der Kreatur zu stellen (siehe Lovorn). Terus kam mit dem Leben davon, allerdings mit nur einem Bein. Seitdem plagen ihn schreckliche Phantomschmerzen, und Linderung findet er nur in starken Elixieren, die ihn geistig umnachten. König Maras brachte es nicht über sich, seinen Freund als Grafen abzusetzen, doch die Krongrafen-Würde musste er ihm schweren Herzens entziehen. In der Hoffnung, Terus würde sich erholen, vergab er sie jedoch nicht neu, obwohl das Gesetz es so vorsähe.

Luora, Gräfin von Usthir

Alter: 54

Herkunft: Istareer

Äußeres: blondes, strähniges Haar; kalte, blaue Augen; dicker Hals; fettleibig

Wesen: berechnend, prunksüchtig, verschlagen

Primärer Aspekt: Gesellschaft

Freund: Luora wird von König Maras um alter Zeiten Willen gestützt. Er sieht in ihr immer noch die Kampfgefährtin von einst.

Feind: Luoras Nachlässigkeit kostete vor einigen Jahren 50 Mannen aus Marcors Truppen das Leben. Marcor schwor damals öffentlich, die „fettgefressene Sau“ vom Thron zu stoßen.

Wenn man die Gräfin heute sieht, glaubt man nicht, dass sie jemals in der Lage war, auf einem Pferd zu sitzen und ein Schwert zu schwingen: Mit ihren ca. 200 Kilogramm sitzt die fettgefressene Mittfünfzigerin auf ihrem breiten Thron, ihr Gesicht eingesunken in mehrere Schichten dicken Halses, mit Augen, die gefühllos und kalt blicken und nur im Angesicht von Gold und Edelsteinen aufleuchten. „Zwergenherz“ nennen sie manche, auch ihres unerträglichen Körpergeruchs wegen.

Gräfin Luora von Usthir ist im wahrsten Sinne des Wortes stinkreich: Sie lässt sich bestechen und besticht ihrerseits großzügig all jene, die ihr gefährlich werden könnten. Trotz mehrerer Anklagen am Königshof stützt sie der König, da er in ihr die ehemalige Mitstreiterin und Anhängerin seiner neuen, „deregulierten“ Ordnung sieht. Ihre Verdienste sind jedoch schon längst Geschichte, und ihre militärischen Pflichten als Gräfin vernachlässigt sie sträflich (siehe Usthir).

Vindai Axaria, Regentin von Iphanir

Alter: 34

Herkunft: Istareer

Äußeres: blondes, langes Haar; grüne, lebendige Augen

Wesen: staatsmännisch, guter Instinkt, erhaben, überheblich

Primärer Aspekt: Gesellschaft

Freund: Vindai erhält Unterstützung von Gräfin Imére, mit der sie eine überaus innige Freundschaft verbindet.

Feind: Vindai ist sehr geschickt darin, ihre Feinde in ihre Abhängigkeit zu bringen, so dass sie es sich nicht lange leisten können, Feinde zu bleiben.

Eigentlich liegt die Grafenwürde bei Vindais Gemahl, dem *Grafen Ysmos*. Der allerdings verschwand vor einem Jahr bei einer Mission im Elfenmoor und hinterließ seiner Frau die Statthalterschaft (und ein tief sitzendes Misstrauen gegenüber dem Elfenvolk). Zur allgemeinen Überraschung erwies sich die überhebliche Vindai als tüchtigere Regentin als der Graf es je gewesen war: Mit deutlich größerem politischem Instinkt, Verhandlungsgeschick und der Herrschaft über die Kornkammer des Königreichs versteht sie es, die Unabhängigkeit Iphanirs ständig auszubauen.

König Maras' wurde nahe gelegt, die Befassung mit Vindais Anspruch auf die Grafenwürde hinauszuzögern, entstamme sie doch dem alten Herrscherhaus Axaria, von dem langfristig nichts Geringeres als der Anspruch auf die Königswürde zu erwarten sei.

Borleán

Alter: 38

Herkunft: Mringaner

Äußeres: schwarzblaues, Halslanges Haar; tiefgründige, violette Augen; bartloses, ebenmäßiges Gesicht, durch eine Narbe quer über das Gesicht verunziert

Wesen: einfühlsam, selbstlos, idealistisch, fanatisch

Primärer Aspekt: Charisma

Freund: Borleán hat viele Freunde bei den Elfen des Neuen Weges, die ihn in seinem Streben nach Frieden und Integration aller Völker unterstützen.

Feind: Borleán hat bereits zwei Attentate überlebt und scheint auf der Todesliste der Schwarzen Hydra zu stehen. Er selbst kennt den Grund dafür nicht.

Jeder kennt Borleán, den Wundersinger. Das ganze Jahr über zieht er von Dorf zu Dorf, erheitert die Weinseligen, schmeichelt den Frauen und hält Kinder mit spannenden Liedern in Atem. Barden gibt es viele, doch keiner beherrscht den doppelstimmigen Gesang. Manche meinen, seine erste Stimme sorge für wunderbaren Klang, während die zweite direkt den Geist der Zuhörer banne. Suggestive Kraft und Charisma schreibt man ihm zu, doch seine größte Gabe ist wohl die des Verzeihens: Borleán wurde einst von istareischen Bütteln wegen Unruhestiftens an den Pranger gestellt. Er zog sich dabei eine schlimme Narbe zu, die sein makellostes Gesicht auf immer entstellte. Heute noch beginnt sie zu nässen, wenn er von Hass und Zwietracht umgeben ist.

Borleán versteht sich als Botschafter der Mringaner. Das elfische Blut ist stark in ihm, und die Vereinigung von Menschen und Elfen ist der Traum, der in jedem seiner Lieder durchklingt. Obwohl er selbst keine Sonderstellung genießt, wagt er sich mutig in die Zentren des Königreichs, um der Völkerverständigung Vorschub zu leisten.

Siedlungen

Aeliun

Herrschaft: Prinz Mylius, Graf von Aeliun
Plätze: Königspalast, Kerkerturm (Gefängnis), Hochtempel der Pakya, Halle des Mondrith (Stadtverwaltung), Gasthaus „Zum glänzenden Haupt“
Berühmt für: Salzegel, Wurzelschnaps, Farbstoffe, historische Aufzeichnungen
Einwohner: ca. 3600 (94% Menschen, 2% Zwerge, 4% Elfen)

Aeliun ist die größte und älteste Stadt des Königreichs. Sie war die erste Befestigung der Siedler und liegt vergleichsweise unzugänglich auf einer großen und mehreren kleinen Felsinseln, die Meter hoch aus dem sumpfigen Delta der *Unagke* herausragen und durch steinerne Brücken mit einander verbunden sind. Der größte Bezirk Aeliuns, auch der *Alte Distrikt* genannt, beherbergt die *Halle des Mondrith*, ein ehrwürdiges Gemäuer, das anlässlich der Stadtgründung errichtet wurde und in dem heute die Stadtverwaltung ansässig ist, weiters den *Königspalast*, den *Kerkerturm* und den *Hochtempel der Pakya*.

Die Herrschaft über Aeliun liegt bei Prinz Mylius, der allerdings viel lieber mit seinem Bruder tauschen und die königlichen Reiter im Herzen des Tales kommandieren würde. Dementsprechend halbherzig ist sein Engagement als Stadtherr, und so kommt es, dass sich in Aeliun, direkt unter den Augen des Königs, allerhand Gesindel tummelt und die Diebesgilde der Silberschlangen wirkt und gedeiht. Angeblich besitzt sie bereits ein Zehntel aller Gebäude, vornehmlich solche mit unterirdischen Gängen und Kellern aus der Blütezeit der Schwarzen Hydra.

Die weitläufigen Sümpfe um Aeliun sind tückisch und gefährlich: Schwarze Irrlichter schwirren hier umher und quälen den nahen Elfenstamm der *Alethiën*. Manchmal, wenn die *Alethiën* die Oberhand gewinnen, kommen die *Schwarzen Irrlichter* in die Stadt, und einige Einwohner erwachen nicht mehr aus ihrem Schlaf – der Zorn des Hör, so die Geweihten der Pakya, die darin nur einen weiteren Grund sehen, dass sich die Bevölkerung allein ihnen zuwenden sollte.

Aufhänger

S1. Der Schatz des Magiers: Der Händler *Larga Nartis* beauftragt die SCs mit der „Ausmischung“ eines kürzlich erworbenen Kellergebäudes. Wie sich herausstellt, schickte er bereits zuvor einen dubiosen Trupp sowie einige Goblins in das fallengespickte Innere. Hier lebte einst der Magier *Oradast*, der seinen Schatz auf besondere Weise schützte: Der Schatz macht jeden, der ihn erblickt, zu seinem Wächter. Er verhindert dabei Alterung, Hunger und Durst und hält die Gebannten wie Untote am Leben. Leider fiel *Oradast* seinem eigenen Zauber zum Opfer und wandert noch immer, ohne Herzschlag (vgl. Sz S2.), umher.

S2. Schwarze Schwärme: Schwarze Irrlichter schwirren neuerdings verstärkt durch das nächtliche Aeliun. Zahlreiche Leute sterben in ihren Betten, keiner wagt mehr zu schlafen, die Stadt wird zum Pulverfass. Die SCs werden von Prinz Mylius angeheuert, den Elfenmagier *Askanin* um Hilfe zu bitten. Dafür müssen sie erst die umliegenden Sümpfe erkunden und die Siedlung der *Alethiën-Elfen* finden. *Askanin* wird ihnen einen Gefallen abverlangen und ihnen dafür verraten, dass die Schwarzen Irrlichter aus einem schwarzen Baum strömen. Um sich diesem Tor zur Dämonensphäre

re unbehelligt zu nähern und es zu schließen, dürfe man jedoch keinen Herzschlag haben (vgl. Sz S1).

S3. Todesmut: Die SCs erfahren (z.B. durch sinistre Kanäle oder in einer Vision) von einem geplanten Attentat auf König Maras beim Grafentag. Ihre Aufgabe wird es sein, sich gesellschaftlich Zugang zum Grafentag im Königspalast zu verschaffen und herauszufinden, wie das Attentat von Statten geht. Dazu müssen sie den verdächtigen Pagen *Eseril* finden, der einem der Anwesenden (z.B. Gräfin Luora von Usthir, idealerweise einem Grafen, den die SCs bereits kennen) ein Selbstmordattentäter-Tonikum in den Kelch gießt, auf dass dieser König Maras unerwartet niederstrecke. Eseril wird nach getaner Arbeit über einen geheimen Fluchttunnel (vgl. Sz XXX) nach draußen fliehen und sich mit seinem Auftraggeber - *Mavith* oder dessen Vertrauten *Corath* - der Belohnung wegen treffen.

W6	Besonderes Ereignis in Aeliun
1	SCs begegnen einem schwarzen Irrlicht
2	SCs werden Zeuge einer flammende Rede eines Pakya-Priesters
3	SCs kommen den Silberschlangen in die Quere
4	Dichter Nebel senkt sich über die Stadt. Es blüht das Verbrechen!
5	SCs begegnen einem Alethiën-Elfen.
6	SCs begegnen einem Mitglied der Königsfamilie.

Iphanir

Herrschaft: Gräfin Vindai für Graf Ysmos

Plätze: Ruinenstadt, Tempel der Drei (Tempel aller drei Gottheiten), Magische Felder, Steinernen Riesen (monumentale Getreidesilos), Turm des Meisterzirkels, Zwölfergang (Geheimgang, der quer durch die Stadt führt und angeblich 12 Ein- bzw. Ausgänge aufweist), Gasthaus „Kornsegen“, Gasthaus „Dunkle Grube“ (Knotenpunkt sinistrier Kanäle)

Berühmt für: Brot, Bier, breites Warenangebot, Kuriositätenhandel, Artefaktanalysen, Architekten, organisierte Bettler- und Diebesbanden

Einwohner: ca. 2600 (92% Menschen, 5% Zwerge, 3% Elfen)

Iphanir liegt in den Ausläufern der *Anaván-Berge*. Zu ebener Erde befinden sich die desolaten Überreste der einst größten Stadt der Elfen. Dieser Teil, der jeder Befestigung entbehrte, wurde seinerzeit von den Horden regelrecht überrannt. Noch heute sitzen allerlei Kreaturen zwischen den steinernen Fragmenten. Nur sehr mutige Elfen wagen sich in diese Ruinenstadt, in der Hoffnung, alte Bücher und Limis-Elixiere aus den Trümmern bergen zu können.

Eine Stufe höher im Fels befindet sich die gut befestigte und überaus stilvolle Altstadt mit ihrer gloriosen Festung. Häuser stehen hier dicht an dicht, breite Straßen gibt es nur eine, der Rest ist ein romantisches Labyrinth an Gassen, Brücken und Treppen. Von den ersten Versuchen, Iphanir zu vergrößern, zeugen zahlreiche Keller und halb-unterirdisch gelegene Anlagen, die die Stadt nicht unbedingt übersichtlicher erscheinen lassen.

Ernährt wird Iphanir durch die *magischen Felder*, die noch eine weitere Stufe oberhalb in den Bergen gelegen sind. Bisher wurden sie durch den Segen aller dreier Götter Pakya, Vestren und Hör am Wirken gehalten (ein Dreibund, der in dieser Form nur zu

diesem einen Zweck eingegangen wurde). Der Meisterzirkel, dessen Turm sich in Sichtweite der Felder befindet, wurde allerdings vor kurzem von der Stadtfürstin beauftragt, die Felder zu studieren und Saatgut nach dem Vorbild der elfischen Zaubersaat herzustellen.

Nach altem Gesetz liefert Iphanir ein Drittel des Kornes an die anderen Siedlungen des Königreichs. Der schwer bewachte *Korntröss* zieht einmal im Jahr durch das Tal, wobei Zeitpunkt und Route bis zur letzten Sekunde streng geheim gehalten werden.

Die Herrschaft über Iphanir liegt theoretisch bei Graf Ysmos, doch dieser verschwand vor einigen Jahren bei einer Mission im Elfenmoor, weshalb seine Frau an seiner Statt regiert. Gräfin Vindai zeigt großes politisches und diplomatisches Geschick und kann dieses auch gut gebrauchen: Uktaurer-Stämme schielen neidvoll auf die magischen Felder, die Zwerge von Hagulsheim treten zunehmend selbstbewusst auf, und der bisher unverzichtbare Dreibund der Priesterschaften muss laufend in die Schranken gewiesen werden.

Aufhänger

S4. Widerstreitend: In den Ruinen von Iphanir sucht eine Gruppe Elfen nach der Krone von Iphanir, die ihrem Träger die Fähigkeit zur Gedankenkontrolle verleiht. Dabei wird der Geist des Nekromanten *Sphiar* freigesetzt, der seelenruhig daran geht, Gegenstände zu entmaterialisieren und an einem Altar zusammenzuführen, um damit die 66 *Blinden* (halb-dämonische Hordenkrieger, die vor 350 Jahren vernichtet wurden) wiederzuerwecken. Während die Elfen unter der Führung des arroganten *Modirian* einen Weg suchen, *Sphiar* zu beherrschen und dazu zu zwingen, die Krone aus den Kellern zu bergen, wollen die Istarer vor allem eines: die Wiedererweckung verhindern!

S5. Wurmbefall: Durch Zufall entdecken die SCs ein Fass mit *Roten Brotwürmern* und kommen so dem Plan der Schwarzen Hydra auf

die Spur, den Inhalt der Steinernen Riesen zu verderben, um das Königreich in eine Versorgungskrise zu stürzen. Indem sie sich als Agenten der Hydra ausgeben, erhalten sie Zutritt zu deren Zelle in *Norsas Antiquitätengeschäft* und lernen die *unsichtbare Yaralda*, die Urheberin des Plans, kennen, und auch deren feurigen Plan B, den es zu vereiteln gilt.

S6. Stein und Staub: Die SCs werden vom Zauberkreis (*Meister Ynos Ynikh*) angeheuert, ein ehemaliges Alchemistenhaus in der Ruinenstadt aufzusuchen und eine Abschrift einer Steintafel zu beschaffen (Hinweise zur Erschaffung magischer Zaubersaat). Unglücklicherweise sickert der Auftrag durch, und der Dreibund der Priester beauftragt eine andere Gruppe, darunter den rücksichtslosen Schatzsucher *Baldian*, die Steintafel zuerst zu finden und zu vernichten. Im Alchemistenhaus warten indes flammenspeiende Mantikore, singende Goblins und andere Absonderlichkeiten.

W6	Besonderes Ereignis in Iphanir
1	Die SCs werden Zeuge einer Explosion, eines Lichtstrahls oder sonstigen besonderen Ereignisses in der Ruinenstadt.
2	Die Tempelglocke versetzt die Stadt in Alarmzustand. Vermutlich rotten sich wieder einmal die Horden in der Ruinenstadt zusammen.
3	Ein Teil des Hanges bröckelt ab oder ein Gebäude in der Altstadt stürzt ein.
4	Die SCs verirren sich im engen Straßengewirr oder werden in eine Sackgasse gelockt.
5	Eine Gesandtschaft des Zauberkreisels betritt/verlässt die Stadt.
6	Die SCs werden in Ankunft oder Abfahrt des Korntrösses verwickelt.

Irrilnir

Herrschaft: Ein Stadtrat verwaltet die Stadt, bis der nächste Graf vom König ernannt wird.

Plätze: Garten der Taníra (labyrinthartiger Lustgarten), Therme (zweistöckiges überdimensionales Badehaus mit heißer Quelle), Tempel des Luerto (riesiger, unendlich tiefer Schacht, gesäumt von Handwerkerhütten, ca. 4 km entfernt), fünf Leuchttürme (ca. 1 km entfernt)

Berühmt für: Glasverarbeitung, Spiegelherstellung, Bader und Heiler, Kräuterkundige, Malerei, Steinmetzarbeiten

Einwohner: ca. 1800 (88% Menschen, 10% Zwerge, 2% Elfen)

Irrilnir, die Stadt der Lichter, ist auf einer planierten Felskuppe gelegen. Die Stadt wurde ursprünglich von den Zyklopen erbaut, und entsprechend breit und geräumig ist ihre Architektur. Es gibt weder Treppen noch Brücken noch Kanäle oder Gräben - alles ist befremdlich flach. Um so kleiner und verwinkelter sind die Keller und Gewölbe, denn sie wurden von Zwergen errichtet, die den Zyklopen in alter Zeit als Helfer dienten und von ihren Meistern vieles lernten. Noch heute gibt es viele Vertreter des kleinen Volkes in Irrilnir, die unter der Oberfläche auf verschollene Rohstoffe, Geräte und Rezepturen zu stoßen hoffen, während sie - wie sie behaupten - die Grundfesten der Stadt davor bewahren, „Moshs Launen“ (Erdbeben) zum Opfer zu fallen.

Als die Elfen die Stadt von den Zyklopen eroberten und diese in die Berge vertrieben, veränderte sich Irrilnir. Die Elfen verschönerten die glatte, kantige Stadt mit Gärten, Laternen und Bewässerungsanlagen und leiteten die heißen Quellen in eine geräumige Therme, die auch heute noch den Menschen zur Erholung dient. Die Elfen forcierten auch die Glasverarbeitung im *Tempel des Lavatitanen Luerto*, welcher außerhalb der Stadt gelegen ist und tief in die Erde reicht. Dort, wo die Lava heiß und

rotglühend ist, werken auch heute noch Zwerge als Glasverarbeiter. Nirgendwo sonst im Tal finden sich so viele Glasfenster und Kuppeln, die meisten davon von unnachahmlicher Kunstfertigkeit.

Irrilnir ist im Abstand von ca. 1 Kilometer von fünf auf dem Prinzip von Öllampen basierenden Leuchttürmen umgeben, deren ursprünglicher (vermutlich ritueller) Zweck nach der Vertreibung der Zyklopen in Vergessenheit geriet. Die Türme leuchten ständig und ihr Licht lotst Karawanen sicher durch das Irril-Labyrinth.

Aufhänger

S7. Sturm der Zyklopen: Die Zyklopen ziehen unter Führung des einäugigen Riesen *Xortos* gen Irrilnir, um von dort das letzte verbliebene *Auge des Zykli*s zu erobern. Irrilnir wird abgeriegelt und in Kriegszustand versetzt. Die SCs können bei der taktischen Verteidigung helfen, das Auge des Zykli finden und übergeben (Sz XXX) oder aufdecken, dass die Zyklopen auf Basis falscher Informationen gen Irrilnir ziehen. Der Magier *Lorus Taskai* lockte sie damit weg von den Zyklopfelsen, damit sich in ihrer Abwesenheit Handwerker der Schwarzen Hydra (unter der Führung des Schmiedes *Meidalor*) der dortigen Flamme des Luerto bemächtigen. Sie ermöglicht das Schmieden magischer Waffen für gar sinistre Zwecke.

S8. Untertage: Der Zwerg *Vardix* wird tot aufgefunden. Der Stadtrat von Irrilnir erhielt kurz zuvor ein Schreiben, das auf eine Verschwörung in den Stollen unter der Stadt hinwies. Die SCs werden mit Verwandlungselixieren in Zwerge verwandelt und sollen sich unter selbigen umschauen und herausfinden, dass die Zwerge die Stadt in Wahrheit nicht vor Einstürzen bewahren, sondern weiter unterminieren. Der Oberzwerg *Toltok* ließ an drei Stellen der Stadt einen Mechanismus installieren, der jederzeit alles zusammenbrechen las-

sen kann. Er will so den Stadtrat erpressen und die Herrschaft über die Stadt erringen; dass Vardix sich gegen ihn wandte, konnte er natürlich nicht hinnehmen.

S9. Dunkelheit: Die Leuchtfeuer von Irrilnir erlöschen schlagartig. Von den Horden korrumpierte Magier, darunter der stadtbekannteste und durchaus beliebte Alchemist *Taunos*, errichten um die Türme magische Barrieren. Dann beginnen sie ein gigantisches Ritual, um Arkhors Geist in den Leib eines vierarmigen Riesen zu beschwören. Die SCs müssen sich durch einen geheimen Tunnel kämpfen, der die Stadt mit einem der Türme verbindet, und die Schwachstelle des Rituals aus *Taunos'* Unterlagen eruieren, ehe sie daran gehen, die Beschwörung zu verhindern.

W6	Besonderes Ereignis in Irrilnir
1	Ein Leuchtturm fällt aus - schlimmes Omen!
2	Erdstoß (Bebenstärke mit W6 auswürfeln).
3	SCs belauschen in der Therme ein interessantes Gespräch.
4	Zwergengräber legen eine neue Anlage frei.
5	In der Nähe werden vermehrt Zyklopen gesichtet.
6	Ankunft einer Karawane aus dem Irril-Labyrinth.

Lovorn

Herrschaft: Graf Terus „Schlangenblender“

Plätze: Alter Hafen, Schlangenhöhle, Königsklippen (Hochverräter werden hier in den Tod gestürzt), Dreiturmfestung (Sitz des Grafen und der Stadtverwaltung), Taverne „Schlangenschatz“, Wolfsschluchten (3 km entferntes Schmugglerversteck)

Berühmt für: Goldrelen, Schlangenschuppen, Gifte, Rauschmittel, alchemische Essenzen, Schmuggel

Einwohner: ca. 1600 (97% Istareer, 2% Zwerge, 1% Elfen)

Lovorn liegt in den *Königsklippen*, jenem Teil des Festlandes, auf den die Siedler von Vaern seinerzeit erstmals Fuß setzten. Die Stadt ist direkt in den Fels gebaut und vom Meer aus durch einen Serpentinweg erreichbar, der in einer ruhigen Bucht seinen Ausgang nimmt. Dort befindet sich der *Alte Hafen*, in dem die Überreste der Vaerner Flotte unter den Augen halbherziger Wachen dahin faulen. Der Hafen beheimatet dubiose Gestalten, die nicht gefunden werden wollen und es nur begrüßen, dass man gemeinhin meint, es spuke hier.

Lovorn diente den Elfen in alter Zeit als Seewacht, denn kein Schiff konnte sich der Küste nähern, ohne sich der Reichweite jener seltsamen Katapulte auszusetzen, die die Menschen bis heute nicht in Gang setzen konnten. Glücklicherweise braucht es, um die Küste Istareas anzufahren, eine spezielle Kombination von Wind und Gezeiten. Selbst die *Khazaralen*, die barbarischen Schrecken der Meere, können sich hierüber nicht hinweg setzen, obwohl sie mit ihren Schiffen umzugehen wissen wie Uktaurer mit Pferden. Sie sind daher nur selten eine Gefahr für Fischer, die in Booten in die Bucht fahren, um dort die *Lovorner Goldrelen* zu fangen: köstliche Salzwasserfische, die im gesamten Tal gerne verzehrt werden. Aber nicht nur Fische finden ihren Weg ins Landesinnere, sondern auch Schattenwaren der

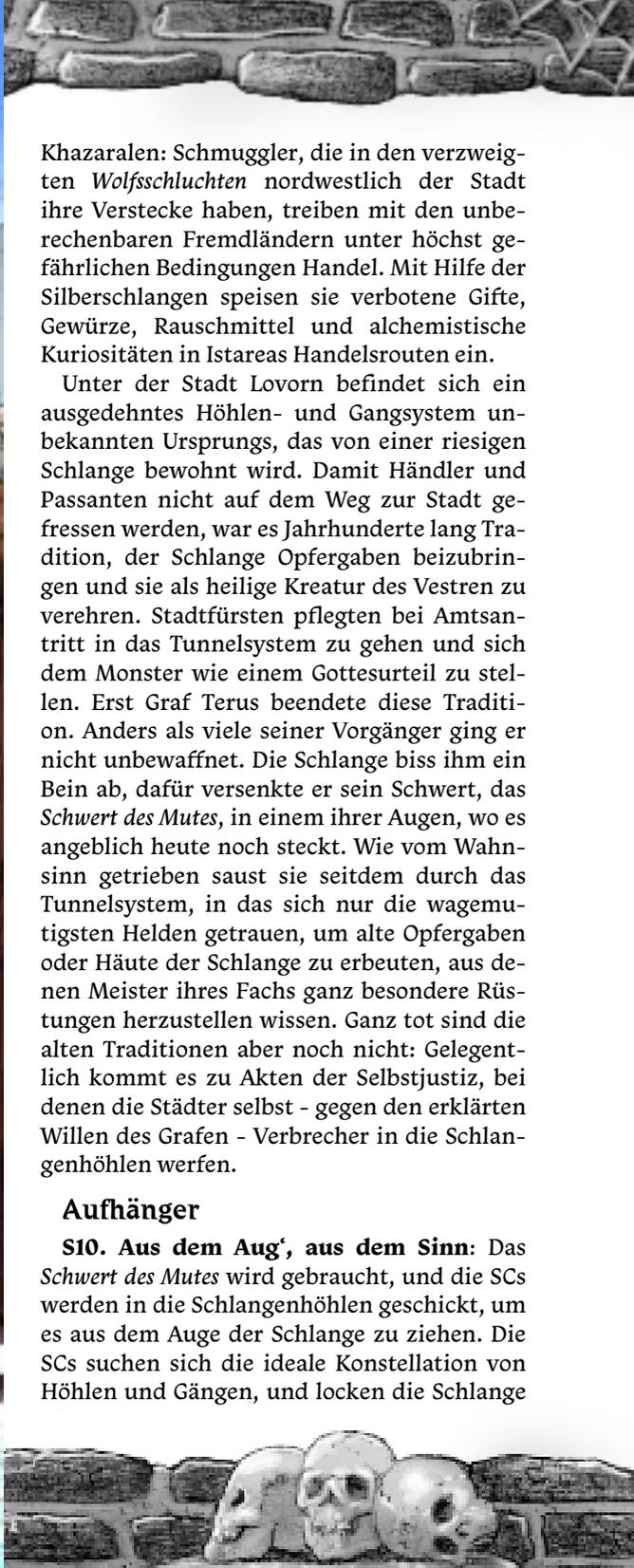


Khazaralen: Schmuggler, die in den verzweigten *Wolfsschluchten* nordwestlich der Stadt ihre Verstecke haben, treiben mit den unberechenbaren Fremdländern unter höchst gefährlichen Bedingungen Handel. Mit Hilfe der Silberschlangen speisen sie verbotene Gifte, Gewürze, Rauschmittel und alchemistische Kuriositäten in Istars Handelsrouten ein.

Unter der Stadt Lovorn befindet sich ein ausgedehntes Höhlen- und Gangsystem unbekanntes Ursprungs, das von einer riesigen Schlange bewohnt wird. Damit Händler und Passanten nicht auf dem Weg zur Stadt gefressen werden, war es Jahrhunderte lang Tradition, der Schlange Opfergaben beizubringen und sie als heilige Kreatur des Vestren zu verehren. Stadtfürsten pflegten bei Amtsantritt in das Tunnelsystem zu gehen und sich dem Monster wie einem Gottesurteil zu stellen. Erst Graf Terus beendete diese Tradition. Anders als viele seiner Vorgänger ging er nicht unbewaffnet. Die Schlange biss ihm ein Bein ab, dafür versenkte er sein Schwert, das *Schwert des Mutes*, in einem ihrer Augen, wo es angeblich heute noch steckt. Wie vom Wahnsinn getrieben saust sie seitdem durch das Tunnelsystem, in das sich nur die wagemutigsten Helden getrauen, um alte Opfergaben oder Häute der Schlange zu erbeuten, aus denen Meister ihres Fachs ganz besondere Rüstungen herzustellen wissen. Ganz tot sind die alten Traditionen aber noch nicht: Gelegentlich kommt es zu Akten der Selbstjustiz, bei denen die Städter selbst - gegen den erklärten Willen des Grafen - Verbrecher in die Schlangenhöhlen werfen.

Aufhänger

S10. Aus dem Aug', aus dem Sinn: Das *Schwert des Mutes* wird gebraucht, und die SCs werden in die Schlangenhöhlen geschickt, um es aus dem Auge der Schlange zu ziehen. Die SCs suchen sich die ideale Konstellation von Höhlen und Gängen, und locken die Schlange



mit Insignien der Macht an. Es muss gelingen, die notwendige Kraft aufzubringen (der Augensaft der Schlange macht übrigens blind!), und danach schnellstens das Weite zu suchen.

S11. Der Totgesagte: Wunderheiler und Alchemist *Nosarkar* wird wegen Anlegens von Blutproben und Verbindungen zu *Dhara Kaleen*, einer Agentin der Schwarzen Hydra, von den Königsklippen gestürzt. Nur wenige Tage später wollen ihn Leute durch das nächtliche Lovorn schleichen haben sehen! Die SCs forschen am Fuße der Klippen und finden Reste eines Spinnennetzes und die Höhle einer Riesenspinne und deren „Herrin“, der verrückten Einsiedlerin *Nixah*. Sie weiß, dass *Nosarkar* noch 1 Blutprobe benötigt, um einen vollständigen Satz an *Dhara Kaleen* zu verkaufen. Bei *Munos*, dem „Schlangenschatz“-Wirt, kommt es zur Übergabe.

S12. Der Duft der Weißen Quaysha: Graf Terus leidet unter einem weiteren Schub und benötigt die *Weiße Quaysha* zur Linderung seiner Schmerzen. Die SCs sollen die Blume von der *Unnahbaren Insel* bergen, die nur einmal im Jahr einen Tag lang von der Flut verschont bleibt. Auf der Insel wohnen blinde Bergriesen, die aus dem Stein treten und dagegen ankämpfen, dass die Blume gepflückt wird - kein Wunder, denn ihr Duft hält sie am Leben. Die SCs können die Insel erkunden, das Problem der/mit den Riesen lösen und die *Quaysha* auf einem Wasserfall-Felsen ernten.

W6	Besonderes Ereignis in Lovorn
1	Khazaralische Schiffe werden verdächtig nahe gesichtet.
2	Die Riesenschlange schießt aus der Höhle und verschlingt W6-1 Personen.
3	Den SCs wird eine Schattenware angeboten.
4	Graf Terus schickt wieder einmal einen Trupp gegen die Schmuggler aus.
5	Es drohen schwerer Sturm und Springflut.
6	König Maras reitet in die Stadt!

Usthir

Herrschaft: Gräfin Luora

Plätze: Grafenpalast (prunkvoll, extrem stark bewacht), Stundenbrunnen (Brunnen mit Sonnenuhrfunktion), Taverne „Sitzfleisch“, Taverne „Zum großen Schlund“, Bordell „Hallen des Arianus“, Doppelgitter (Osttor), Minen von Usthir (ca. 2 Meilen südlich)

Berühmt für: Kupfer und -verarbeitung, Basalt, Koboldharz, Kräuter und Pflanzen, Schmiedearbeiten, Bordelle, hohe Steuern

Einwohner: ca. 1200 (91% Istareer, 7% Zwerge, 2% Elfen)

Preise: +10%

Usthir befindet sich im Schatten des Berges *Ewesthéra* („Abendbringer“). Die Anhöhe, auf der die Siedlung erbaut wurde, ist zur flachen Seite hin dicht bewaldet und nach Westen durch eine Felsbrücke mit den Ausläufern des *Ewesthéra* verbunden. Die einzige Zufahrt zur Stadt erfolgt in recht eigentümlicher Manier durch einen Pfad, der sich im Inneren des Berges nach oben windet und dabei eine Reihe eingestürzter und verbarrikadierter Stollen und Lichtschächte quert, bevor er über eine Felsbrücke an den Stadttoren endet. Die dortigen Befestigungstürme und ein kleines Kastell am Eingang des Berges decken einander sehr effektiv.

In den östlichen Mauern der Stadt gibt es ein doppeltes Fallgitter, durch welches Jäger und Sammler geschleust werden, die von Berufs wegen im angrenzenden Wald unterwegs sind. Der Wald ist dicht und wird zum Loch *Nör* hin spürbar morastiger. Die Waldläufer sind stets paarweise unterwegs, zumal man hier vor allem auf holzige, aggressive Baumkolbe treffen kann. Sie leben in den Bäumen und spucken ein zähes, klebriges Harz, das einen schnell zu einem wehrlosen Opfer werden lässt. Als Werkstoff aber erzielt es im gesamten Tal gute Preise!

Durch Händler und Handwerker, die hier auf dem Weg von und nach Grorulsklamm nächtigen, Kontore mieten und Waren einlagern, aber auch durch seine Rohstoffe (Holz, Stein, Kupfer) ist Usthir zu einer kleinen, aber vergleichsweise reichen Stadt herangereift. Unglücklicherweise ist der Reichtum sehr ungleich verteilt: Von den hohen Steuern profitieren vor allem die Gräfin und ihre Schützlinge, die einfache Bevölkerung leidet unter auffälligen Gebäuden und schlechten Straßen. Luora von Usthir selbst lebt im Überfluss und vernachlässigt auch ihre militärischen Pflichten: Bis auf einen einzigen Kupferstollen sind die *Minen von Usthir* monsterverseucht und die alten elfischen und zwergischen Apparaturen immer noch in den Händen der Horden. Die Stadtsöldner halten derweilen mit ihrem kümmerlichen Bereitschaftssold Tavernen und Bordelle am Leben, für deren Qualität Usthir sogar bei den Zwergen berühmt ist!

Aufhänger

S13. Grüner Daumen: Luora von Usthir ist wie verwandelt: Sie lässt Bäume pflanzen, Gärten anlegen, und sie spricht nicht nur in Zweifelsfällen Begnadigungen aus. Die SCs finden heraus, dass die wahre Gräfin bei der (zu ihren Gunsten getürkten) Jagd im Usthirer Wald vom *Waldkoboldkönig Ivit-Nastix* in eine Baumhöhle verschleppt wurde, wo sie von Kobolden und lebenden Bäumen bewacht und unentwegt gefüttert wird, während Ivit-Nastix (der kein Blut sehen kann) ihre Gestalt annahm. Das Problem: Die Bürger von Usthir wollen die wahre Gräfin gar nicht zurück, und der gräfliche Berater *Val Tarstyn* schon gar nicht.

S14. Selbstlos: Kurz vor der Sonnenwende verschwinden die Heilerin *Askya* (Körper), der Alchemist *Raún* (Geist) und die Priesternovizin *Istaia* (Seele), entführt von einer Gruppe Städter unter der Führung des Vestren-Priesters *Chorun*. Sie werden in einen Verschlag außerhalb der Stadt gebracht, um als Opfer für das

Monster im Loch Nôr zu dienen. Die Gräfin billigt das Vorgehen, erhielt sie doch ein Schreiben des Einen, der darin um das Opfer bittet, um die Kreatur Nôr weitere 10 Jahre in Schach halten zu können. Allein, das Schreiben war gefälscht, und in Wahrheit wird die Schwarze Hydra die zu Opfernden abholen und für eigene Zwecke missbrauchen.

S15. Der Schatz des Mantikors: Der Verbrecher *Asog* reißt sich los, flüchtet aus der Stadt in den verbotenen Stollen, dessen Siegel er bricht, und setzt dort den *Schwarzen Mantikor* frei, der in der Stadt wütet. Niemand weiß, dass *Asog* vom Söldnerhauptmann *Aldus Aentar* dazu bewogen wurde. Während der Mantikor die Stadt in Chaos versetzt, bergen *Aldus* und seine engsten Vertrauten den alten Schatz im Stollen, um Macht aufzubauen und die unglückselige *Luora* vom Thron zu vertreiben. Plangemäß sollten *Aldus'* Söldner den Mantikor danach töten, doch sie wissen nicht, dass nur eine Waffe, geschmiedet aus dem Goldschatz, den Mantikor zu töten vermag. Zu allem Überfluss plant die Söldnerin *Shera*, *Aldus'* rechte Hand, den Schatz für sich selbst beiseite zu schaffen.

W6	Besonderes Ereignis in Usthir
1	SCs werden in einen Zwischenfall mit streitsüchtigen Söldnern verwickelt.
2	SC vertritt sich den Fuß an desolatem Straßenstück oder Teil eines Bauwerks fällt herab.
3	SCs bringen einen Günstling der Gräfin gegen sich auf.
4	Markttag: Alle Preise -10%.
5	Ein Bürger verschwindet, scheinbar ohne Grund.
6	Hordenangriff! Die Stadt wird dicht gemacht!

Equiun

Herrschaft: Graf Vanael „der Säugling“

Plätze: Steinere Scheibe (große steinerne Scheibe im Boden, Bedeutung bislang unbekannt), Toter Baum (große, knorrige Eiche, teilweise verrottet und ausgehöhlt, angeblich von Geistern bewohnt), Feld der Krieger (Gräberfeld, wo Elfenschwerter gefunden wurden und Überreste von Kriegern vermutet werden), Taverne „Zum Wurzelmännchen“

Berühmt für: Schwarzes Holz (besonders hart), Wildleder, Bärenfelle, Schweinebraten, Kräuter, Equiuner Wurzelschnaps, Flussschiffe

Einwohner: ca. 1000 (94% Istareer, 1% Zwerge, 5% Elfen)

Equiun befindet sich im *Schattenwald*, gelegen am Rande der alten Elfengräber. Mit Ausnahme der Elfenmagier, die in den Ewigtoten Türmen bestattet wurden, liegen hier nahezu alle Elfen begraben, die im Norden des Tales jemals ihr Leben ließen. Da Elfen keine Grabsteine verwenden, sondern sich die letzte Ruhestätte ihrer Vorfahren merken, weiß heute kein Mensch, wo genau die Gräberfelder verlaufen. Auch die ersten Siedler, die Equiun eroberten und befestigten, kannten die Bedeutung nicht, die die Stadt für das elfische Volk hatte - und immer noch hat: Zumindest der Elfendruide *Nathranién* lebt noch hier und bewahrt die gesamte Anlage, Stadt und Gräber, vor Hordenmonstern, die im Wald ihr Unwesen treiben. Angeblich schläft er mit einer Dryade und bedient sich deren Macht über Boden und Bäume.

Die Siedlung selbst liegt in einem abwechslungsreichen Spiel von schattigem Unterholz und dicken Sonnenstrahlen, dem der Wald seinen Namen verdankt. Equiun ist vergleichsweise dünn besiedelt. Viele Equiuner sind Holzfäller, die in der Nähe besondere Hölzer gewinnen, Jäger, die hier schmackhaftes Wild erlegen und Fischer, die in der nahen Unagke ihre Köder auswerfen. Dort befindet

sich auch ein Hafen, denn die Flussfahrt ist, obgleich teuer, sicherlich der schnellste und gefahrlose(re) Weg von und nach Aeliun.

Trotz ihrer Größe wirkt Equiun eher wie ein verträumtes Walddorf denn eine große Stadt, doch die Idylle trägt ohnedies: Vampire treiben im Wald als riesige Fledermäuse ihr Unwesen und kommen immer wieder in die Stadt, um sich Nahrung zu holen. Graf Vanael beuteert, die Vampire und ihre Anführerin, die selbsternannte *Fürstin Lacriva*, im Griff zu haben. Er weist unermüdlich darauf hin, dass in den letzten Jahren zwar einige Städter angegriffen wurden, aber keiner je dabei zu Tode kam. Wie immer man das beurteilen mag, denn Graf Vanael, auch „der Säugling“ genannt, gilt als feige, schwach und opportunistisch und wird wohl nie aus dem Schatten seines verstorbenen Vaters treten.

Die historische Bedeutung von Equiun, kombiniert mit dem gehäuften Auftreten von Vampiren, macht die Stadt zu einer Pilgerstätte für Priester des Hor und Magier mit nekromantischen Ambitionen. So falsch dürften sie nicht liegen, denn von den alten Elfen weiß man, dass sie ihre Toten dort begruben, wo die Grenzen zum Totenreich dünn waren und ein Übertritt möglichst reibungslos von Statte ging.

Aufhänger

S16. Gnadenlos: Graf Vanael wird gnadenlos, verhängt drakonische Strafen und verschanzte sich im *Krallenturm* (Domizil der verstorbenen Elfenmagierin *Arakaleya*). Ehe er eine Schreckensherrschaft etabliert, müssen die SCs herausfinden, dass er von einem Dämon beherrscht wird, der ihm durch einen Ohrring flüstert, den er von *Freifrau Kasia* (Schwarze Hydra) geschenkt bekam. Kasia harrt Vanaels Stürzung, um selbst die Herrschaft zu übernehmen. Ihr Bruder *Kantar* ist zweiter Mann in Vanaels Leibgarde. Gardehauptmann *Mordruor* folgt seinem Herrn je-

doch blind und bedingungslos. Die SCs müssen Vanael um den Ohrring bringen, ihn mit Hilfe Nathraniéns bei der Steinernen Scheibe einer Abschwörung unterziehen oder töten.

S17. Blutlos: Die Heilerin und Pakya-Geweihte *Nastita* ahnt Schlimmes: Vampire trinken desnachts von den schlafenden Bürgern Equiuns und löschen danach deren Erinnerung. SCs sollen den Verdacht bestätigen, indem sie sich nachts auf die Lauer legen und eine Gruppe Vampire vom Trinken abhalten. Danach gilt es eine Lösung zu finden, doch Graf Vanael handelt nicht. Eingeweihte weisen die SCs zum *Vampirfelsen*, doch auch die Vampirin *Lacriva* zeigt sich ungerührt. Vielleicht machen die SCs die Vampire abhängig von Elfenblut und siedeln sie um, oder sie finden einen Weg, Graf Vanael dazu zu bewegen, seinen geheimen Pakt mit Fürstin *Lacriva* zu brechen und etwas zu unternehmen.

S18. Schutzlos: Die Schutzzauber um Equiun schwinden, Untote und Geister treiben ihr Unwesen. Die SCs werden zu Nathranién geschickt, wo sie eine Blutspur finden, denn Nathranién wurde während des Verweils bei seiner geliebten Nymphe *Belyira* von Horden entführt und in ein altes, von Ghulen bewachtes Mausoleum verschleppt. *Belyira* erweist sich indes als gleichgültig (mitfühlend ist sie nur bei zunehmendem Mond). Die SCs sollen Nathranién befreien und beschützen, während er an der Steinernen Scheibe das monatliche Ritual vollzieht, welches die Schutzzauber um Equiun aufrecht erhält.

W6	Besonderes Ereignis in Equiun
1	SC hat einen Albtraum oder hört im Traum die Stimme eines Toten.
2	SC oder ein Bekannter wird des Nachts von einem Vampir angegriffen.
3	Stadtfest.
4	SC hört den Gesang der Dryade in der Ferne.
5	Nathranién betritt die Stadt.
6	Hordenangriff!

Garavorn

Herrschaft: Gräfin Imére von Garavorn

Plätze: Rosenwald (illusionär), Gesichter im Felsen (illusionär, Motive wechseln), Nicht-Treppe (illusionär), Schwarze Wand (flache Onyxwand), Garavorn-See, Flusshöhlen des Garamar, Taverne „Zum quellenden Kelche“

Berühmt für: Kristalle, Gesteine, Gebirgspflanzen, Farbstoffe, Limiswasser (ein heilsames Tonikum), Alchemisten, Traumdeuter und Wahrsager

Einwohner: ca. 1500 (94% Istareer, 3% Zwerge, 3% Elfen)

Garavorn liegt in den *Haranorca-Bergen*, auf einem ca. 50 Meter hohen Felsplateau, auf dessen westliche Hälfte sich der *Garamar* in mehreren Wasserfällen ergießt. Das Wasser sammelt sich hier in einem See und strömt dann weiter talwärts. Die Stadt liegt auf der östlichen Hälfte des Plateaus, eingebettet in das Rauschen des *Garamar* und seine feinen Tröpfchen, die vom Westwind wie ein feiner Sprühregen vertragen werden.

Die Elfen erbauten die Stadt, um das Limis im *Garamar* in ihrer Nähe zu haben, verließen die Stadt aber Hals über Kopf, als sie von den Horden überrascht wurden. Erst viel später, nachdem die Menschen Garavorn zurück erobert hatten, stellte sich heraus, dass der Fluss kein Limis mehr in sich trug. Die Elfen meinen, die menschlichen Pakya-Priester hätten dies verschuldet, als sie den Fluss weihten. Andere sehen die Ursache in einem Gesinnungswandel der unsterblichen Wasserhexe *Garavalla*, die sich tief im Inneren der Flusshöhlen verbirgt, mit taubstummen *Salamanderlingen* als einziger Gesellschaft.

Ganz ohne Spuren blieb der Jahrhunderte dauernde Limisregen allerdings nicht: Garavorn und seine Umgebung, Felswände und Höhlen, sind heute noch von spontanen Illusionen durchdrungen. Manche davon sind einfach nur wunderschön anzusehen, etwa der

glitzernde Rosenwald oder die Gesichter in der Felswand, andere höchst gefährlich (Stufen im Gestein, die gar nicht vorhanden sind) oder zumindest verwirrend. Ortskundige lassen sich trotzdem darauf ein, die Felswand nach seltenen Kristallen und Pflanzen abzusuchen, erzielen diese doch geradezu astronomische Preise.

Die Herrschaft über Garavorn liegt bei der wunderschönen Gräfin Imére, die einst eine geachtete Kämpferin und Herrscherin war, ehe vor einigen Monaten eine unbekannte Krankheit ihr Wesen veränderte. Einzig ihre Schönheit ist ihr jetzt noch wichtig, das Wohl der Stadt und der Kampf gegen die Horden, deren Klammermäuler und Harpyien Garavorn regelmäßig bedrohen, scheinen ihr wenig zu bedeuten. Ihre Beliebtheit ist jedoch nachwievor groß, spendete sie doch regelmäßig den Armen.

Aufhänger

S19. Ultimatum: Das große Gesicht in der Felswand verfinstert sich und spricht eines Tages mit dunkler Stimme zur Stadt hinab: Man solle drei Kinder in die Höhlen schicken, von denen zwei zurückkehren werden; andernfalls werde der Garamar die Stadt überfluten. Die SCs werden in die Höhlen geschickt, treffen dort auf die taubstummen Salamanderlinge und sollten herausfinden, dass die Flusshexe Garavalla ein schreiendes lichtscheues Kind geboren hat, das dringend Gesellschaft braucht. Guter Rat ist teuer, denn Garavalla lässt nicht mit sich verhandeln, gilt als Unsterbliche, und das Kind wird in einer Grotte von Wasserelementaren beschützt.

S20. Die Strafe der Hexe: Die Flusshexe Garavalla speit regelmäßig in den Fluss, als Strafe für einen begangenen Frevel (im Zweifel Tötung einer Gruppe Salamanderlinge). Die SCs müssen ein göttliches Antidot oder das Herz eines Mantikors oder die Tränen einer Hexe besorgen. Währenddessen rüstet die Wei-

ße Kirche, geführt durch den Paladin Nandur (dem Bruder der Königin), zum Krieg gegen Garavalla. Die Stadtfürstin beschwört die SCs, zuzugreifen, ansonsten werde die Stadt am Zorn der Hexe zu Grunde gehen.

S21. Traumbande: Die Weiße Schwester *Viniria* warnt vor einer finsternen Präsenz, einem Nachtmahr, der seit einigen Wochen stets in den Nachtstunden an Macht gewinnt und in den nächsten Tagen in die Welt treten wird. Wegbereiter für diesen Traumdämon *Andurul* sind die Träume einer Gruppe von Schlafenden, die das Rauschkraut *Farbenblatt* einnehmen, welches sie vom Barden *Sikyando* erhalten. Nur er kennt die Identität aller 18 Schlafenden, allerdings ist er nicht bereit, sein lukratives Geschäft einzustellen. Die Schlafenden selbst wehren sich mit dämonischen Kräften, und zu allem Überfluss giert die Schwarze Hydra nach dem Vorrat an Farbenblatt, in der Erwartung, den Dämon beherrschen zu können.

W6	Besonderes Ereignis in Garavorn
1	Harpyien fallen über die Stadt her!
2	Jemand stürzt von den Felsen und landet in oder nahe der Stadt.
3	In oder nahe der Stadt entsteht eine neue Illusion.
4	SC oder SCs erleben angeregte Träume, teilweise auch am Tage!
5	Der Garamar donnert so laut über die Klippen, dass man sein eigenes Wort nicht versteht.
6	Hoher Besuch: Der König oder einer seiner Grafen reitet in die Stadt ein.

Grorulsklamm

Herrschaft: Zwergenfürst Shagkrak Sohn des Mungram

Plätze: Grorulsklamm, Markthalle, Dampfende Grotte, Shagraks Trakt, Crystunenkaverne, Gasthöhlen, Unterste Ebene

Berühmt für: Feinmechanik, Edelmetalle und -verarbeitung, Schmuck, Schmiedekunst, Zwergenschnaps (woraus er gemacht wird, ist selbst unter Zwergen ein gut gehütetes Geheimnis)

Einwohner: ca. 600 (90% Zwerge, 10% Menschen)

Grorulsklamm, eine der beiden großen Zwergenstädte, befindet sich in den *Feuerbergen*, gelegen in der gleichnamigen Schlucht, in deren Tiefe sich vor vielen Jahrhunderten der Zwergenfürst *Grorul* stürzte. Er brachte sich selbst dem Erdtitan *Mosh* als Opfer dar, auf dass die Erdstöße verstummten, die unentwegt an den Fundamenten der Siedlung rüttelten und sie zu zerstören drohten.

Grorulsklamm besteht aus einer großen Anzahl von Kavernen, Stollen und Schächten auf beiden Seiten der Schlucht, die teilweise durch Aufzüge verbunden sind. Diese werden von der untersten Ebene aus angetrieben, zum Teil durch Wasserräder, zum Teil durch *Blutzwerg*, degenerierte Artgenossen mit Augen rot wie Blut und Haaren weiß wie Schnee. Diese enthirnten, leicht reizbaren Gesellen werden von oben mit Nahrung und Wein gefügig gehalten.

Die Stadt ist zweigeteilt: Auf einer Seite der Schlucht liegen die Minen, Steinbrüche, Wasseradern und Essen, auf der anderen Seite befinden sich Quartiere, Geschäfte, Spielkammern und Gasthöhlen. Mehr oder minder alle Wege führen zu einer (nicht nur für Zwerge) gigantischen, mehrstufigen Markthalle, in der sich die Hälfte des gesamten Lärms der Stadt, leider auch aller Gerüche, konzentriert. Grorulsklamm wird zunehmend zu einem

Handelszentrum, trotz seiner eigentümlichen Reglements: Elfen und Mringaner dürfen nur kaufen, Menschen auch verkaufen. Sie erhalten auf Antrag eine Plakette, die sie als von Zwergen geprüfte Hersteller ausweist, wenn ihre Waren deren hohen Standard entsprechen. Vorkaufrechte und Preisabsprachen sind an der Tagesordnung, und da von Anbietern hohe Steuern verlangt werden, können sich nur überdurchschnittliche Anbieter leisten, hier ihre Waren umzuschlagen. Den Handel selbst regulieren die Zwerge nicht: Solange gezahlt wird, ist ihnen egal, was über ihre Tische wandert - sehr zum Ungemach des istareischen Königs, der sich von Zwergenfürst Shagkrak im Kampf gegen den Schattenmarkt im Stich gelassen fühlt.

Zwergenfürst *Shagkrak Sohn des Mungram* herrscht über Grorulsklamm. Eine silberne Hand dient ihm als Ersatz für seine Linke. Sie wurde ihm in jungen Jahren abgeschlagen als Strafe dafür, dass er sie in Rage gegen die Zwergenfrau *Nesha Tochter des Tundor* erhob. Dieselbe liebte ihn aber und sorgte später als Priesterin für seinen Aufstieg zum Herrscher über die Zwerge. Geläutert durch den Verlust seiner Hand ist Shagkrak ein strikter Befürworter von Neutralität und Frieden und erstaunlich diplomatisch für einen Zwerg.

Aufhänger

S22. Geiselhaft: Der abgefemte Schatzsucher *Gorsa*, ehemals Vertrauter von Shagkrak, entführte *Nesha Tochter des Tundor* beim monatlichen Bad aus der *Dampfenden Grotte* und hält sie in einem (mit einem Stille-Zauber versiegelten) Schacht gefangen. Gemeinsam mit 12 Elfen, geführt von der hartherzigen *Nyorda*, übernimmt er die Herrschaft über Grorulsklamm und lässt die Zwerge in den unteren Stollen nach Limis graben. Einmal am Tag disportiert er mit einem Zauberstäbchen Wasser und Brot in den Schacht, um *Nesha* am Leben zu erhalten. Die SCs müssen die Geisel-

haft beenden, indem sie Nesha finden, Gorsa entmachten und seinen Hintermann, Maviths Verhandler *Aras Sendrik*, entlarven.

S23. Charade: Der Erdriese *Both* klettert die Spalte hoch und verkündet lautstark, dass die Stadt verdorben sei und in 3 Tagen dem Erdboden gleich gemacht werde. Die Zwerge wittern ein Omen des Erditanen und sind steif vor Angst. Die SCs müssen herausfinden, dass *Both* dem Zwergenjungen *Astax* gehorcht, der verstoßen wurde, weil er sich als Mädchen ausgab und Priesterin werden wollte. *Astax* beherrscht *Both* mit einem *Erdherz*, einem magisch pulsierenden Rubin, und versteckt sich unterhalb der Stadt in einem (aus gutem Grund!) stillgelegten Stollen, den er mit Trickfallen gespickt hat.

S24. Machenschaften: Die Silberschlangen stahlen das *Eklipsenszepter* und übergaben es der Elfenseide-Händlerin *Osanyina*, die sich damit nach *Grorulsklamm* rettet, wo sie es dem Zwergen *Omtar Sohn des Puk* übergibt. Weil bei den Zwergen mit keiner Hilfe zu rechnen ist, sollen die SCs das Szepter finden und inoffiziell an sich bringen. Dabei zeigt sich, dass der rücksichtslose *Omtar* ein Netzwerk aus Hehlerei, Schutzgeld und Erpressung betreibt. Um an das Szepter zu gelangen, müssen sie seinen Zwergenschnaps-Schmuggel enttarnen; erst dann erhalten sie von Zwergenfürst *Shagrak* Unterstützung.

W6	Besonderes Ereignis in <i>Grorulsklamm</i>
1	Höhlenkollaps und/oder Wassereintritt!
2	SCs werden übervorteilt oder aufgefordert, Schutzgeld zu zahlen, oder SC verliert 10% seines Vermögens bei einem Spiel.
3	Unangenehme Geräusche/Gerüche dringen aus der Schlucht empor.
4	Die Blutzwerge streiken, alle Mechanismen (Aufzüge etc.) kommen zum Erliegen.
5	SCs entdecken ein uraltes Artefakt.
6	SC gewinnt beim Spielen 10% seines Vermögens dazu!

Hagulsheim

Herrschaft: Uvgut Sohn des *Torogut*

Plätze: alter Stadtteil (tw. verschüttet, überschwemmt), *Oggruns Garten* (freiliegender Teil der Stadt), *Endloser Stollen* (Hauptverkehrsweg), *Halhalla* (große Halle, in der Uvgut seine Gäste empfängt), *Taverne „Strenge Kammer“* (benannt nach dem strengen Geschmack des hier ausgegebenen Zwergenschnapses)

Berühmt für: Gesteine, Metalle, Waffenschmiede, Rüstungsbauer, Mineure, Graue Tafeln (historische Aufzeichnungen), *Limisquelle*

Einwohner: ca. 700 (97% Zwerge, 2% Menschen, 1% Elfen)

Hagulsheim, die zweite große Zwergensstadt neben *Grorulsklamm*, liegt in den Ausläufern des *Morgengebirges*, auf ca. 1200 Meter. Die Siedlung erstreckt sich über mehrere veritable Anhöhen, liegt zu einem kleinen Teil sogar oberirdisch, überwiegend aber Untertage, und ihre Teile sind durch vergleichsweise lange Wege vernetzt. Als Fortbewegungsmittel dienen den Zwergen *Grubenhunte* und *Stollenschweine* - letztere sind groß wie Kampfhunde, allerdings blind, dumm und überaus duldsam.

Hagulsheim wurde in alter Zeit verlassen, da die Stadt vom Fluss *Nash* unterspült wird. Die Zwerge besiedelten sie jedoch nach der Ankunft der Horden wieder und arbeiten seitdem fieberhaft an Abflussstollen, um den Einsturz der unteren Anlage zu verhindern. Der alte Teil der Stadt ist nach einem teilweisen Durchbruch des *Nash* abgeschnitten worden, und nur ein Teil der *Grauen Tafeln* konnte rechtzeitig geborgen werden. Auf ihnen verzeichneten die Zwerge alte Wahrheiten, derentwegen manchmal sogar Elfen in die Stadt kommen. Zudem liegt *Hagulsheim* an einer *Limisquelle*, möglicherweise der letzten großen *Limisquelle* des Tals. Elfen dürfen nach Zwergendikti-

on jederzeit „am Limis schnüffeln“, sofern sie einen Obulus entrichten und ordentlich vor *Uvgut Sohn des Torogut* katzbuckeln. Menschen kommen zu ihm, um sich Geld zu borgen - freilich grenzen die Zinsen an Wucher. Allgemein gilt Uvgut Sohn des Torogut als geschäftstüchtig und ehrgeizig, umso mehr, da nicht er Zwergenfürst wurde, sondern Shagrak Sohn des Mungram, der seine Position ja nur guten Beziehungen verdanke. Schon aus Prinzip ignoriert daher Uvgut alle Traditionen und Vorgaben aus Grorulsklamm.

Aufhänger

S25. Horn zu verkaufen: In Hagulsheim verkauft jemand (die Zwergin *Borut Tochter des Amlug*, ihres Zeichens Silberchse) Haguls Horn an den Meistbietenden! Die SCs sollen für das Königreich gegen Maviths Gefolgsmann *Corath* verhandeln. Niemand weiß, dass Mavith selbst anwesend ist, um sich das Horn ohne Bezahlung zu verschaffen. Aber ebenso weiß niemand (außer Uvgut Sohn des Torogut), dass es sich dabei um eine Fälschung handelt, die getreu den Beschreibungen der Grauen Tafeln angefertigt wurde. Uvgut kassiert übrigens gutes Gold dafür, über die dubiosen Verhandlungen hinwegzusehen.

S26. Überfall: 12 Agayël-Elfen tauchen wie aus dem Nichts in Hagulsheim auf und übernehmen mit Hilfe von 24 Untoten die Kontrolle über die Stadt. Ihr Ziel: Ihr Anführer *Situyarân* soll sich 3 Tage lang an der Limis-Quelle laben, um beim kosmischen *Sternenfall* ein Ritual zu vollziehen (Beschwörung eines Limisschauers über Istarea). Da die Zwergenkrieger gerade zur Titanentreppe pilgern, liegt es an ihren Schülern (allen voran *Osgot Sohn des Farim*) und den SCs, aus dem stillgelegten Stollen auszubrechen, in den die Elfen die Zwerge eingesperrt halten. Danach gilt es, die Besatzer zu überwältigen und *Situyarâns* Ritual zu stören.

S27. Der Leichenschacht: Geräusche dringen aus dem Leichenschacht. Da es den Zwer-

gen verboten ist, schicken sie die SCs, um nachzusehen. Am Grunde finden diese einen Zauberfokus sowie mehrere Dutzend untote Zwerge! Es gilt, den verräterischen Blutzwerg *Uasha* zu finden, der den Fokus dort platzierte, damit der Horden-Nekromant *Anakratar* Kontrolle über die toten Leiber erringen konnte. Doch Vorsicht: *Uasha* trägt ein Auge des *Anakratar* auf der Stirn, durch welches ihm magische Hilfe beschieden ist! *Anakratar* und sein Ghul-Diener *Skatth* befinden sich derweilen in einem Zeltlager außerhalb der Stadt. Wird *Anakratar* nicht rechtzeitig in die Flucht geschlagen, werden die Untoten aus ihrem Schacht emporsteigen und jedes Lebewesen in der Stadt vernichten.

W6	Besonderes Ereignis in Hagulsheim
1	Horden brechen durch und dringen in die Stadt ein!
2	Tollwütiges Stollenschwein läuft Amok!
3	SCs wird eine Schatzkarte (Abschrift von Grauen Tafeln?) zum Kauf angeboten.
4	Tiefengas durchströmt die Stadt. Zwerge werden wie berauscht, Menschen leiden unter Atemnot, Elfen erleiden Erstickungsanfälle.
5	Kriegerehrung: große Zeremonie und wildes Gelage!
6	Limisschwall: Alle Anwesenden in Hagulsheim verlieren für kurze Zeit das Bewusstsein.