Destiny Dungeon

Fantasy-Rollenspiel von Alexander Schiebel

Spielerhandbuch

Destiny Dungeon (Vs. 1.01) Spielerhandbuch
© 2011-2012 Alexander Schiebel | Ace of Dice-Rollenspiele
www.aceofdice.com

Szenario 21 (Dämonenspalt) von Moritz Mehlem
Illustrationen von John Moriarty, Handgezeichnete Szenarienkarten
von Filip Stojak, Istarea-Karte von Filip Stojak
Lektorat: Andreas Giesbert, Moritz Mehlem
Test und Analyse: Roland Wild, Christoph Flandorfer,
Natascha Safarik, Filip Stojak, Markus Widmer
Danksagung: Claudia, Alina und Dominic
für ihre Liebe und Unterstützung
Weitere Danksagung: den Lesern und Kommentatoren
auf blog.aceofdice.com für ihr Mitwirken an der Entstehung

Ebenfalls von AceOfDice erhältlich:

Destiny Beginner

Hast du jemals eine Geschichte gelesen und dich gefragt, wie sie ausgegangen wäre, wenn du an Stelle der Hauptperson gestanden hättest? Im Pen&Paper-Rollenspiel kannst du das, und Destiny Beginner zeigt dir den Weg...

Dieses narrative Rollenspiel umfasst ein **schlankes, vielseitiges Regelwerk**. Es verwendet den W66 und ist mit allen Destiny-Szenarien kompatibel. Besonderheit: Mit der Großen Gabe passen sich die Fähigkeiten deines Charakters deiner Fantasie an – nicht umgekehrt! Weiters enthalten:

die **Fantasy-Stadt** LYS MARRAH, ein faszinierendes Geflecht von Menschen, Elfen, Zwergen, Gnomen und Orks, in dem es gilt, gegen finstere Gilden, Sumpfhexen und getarnte Verschwörer zu Felde zu ziehen,

3 Szenarien zum sofortigen Losstarten in Lys Marrah und 1 **Spielleiter-Solo** für den Einsteiger-Spielleiter.

Tauche ein - in eine Welt voller Abenteuer!

Printversion: 52 Seiten, EUR 7,- (bei amazon.de)
PDF-Version: EUR 4,- (bei rpgnow.com)

www.aceofdice.com

Inhalt

Inhalt ... 3
Vorwort ... 6

Teil 1: Spielregeln

Erschaffung ... 8
Würfelwürfe und Proben ... 10
- Der W66 ... 10
- Proben ... 10

Attribute ... 12
Charaktertypen ... 13
- Elf des Neuen Weges ... 14
- Zwerg ... 15
- Krieger ... 16
- Barbar ... 17
- Gaukler ... 18
- Waldläufer ... 19
- Dieb ... 20
- Magier ... 21
- Hexer ... 22
- Seher ... 23

Leben und Tod ... 24
- Schaden ... 24
- Konstitution ... 24
- Tod ... 25

Kampf ... 26
- Kampfrunde ... 26
- Nahkampf ... 26
- Behinderung ... 27
- Manöver ... 27
- Fernkampf ... 28
- Bewegung ... 28
- Moral ... 28

Talente ... 29
- Destiny-Punkte ... 29
- Anwendung ... 29
- Beschreibung der Talente ... 30

Erfahrung ... 36
- Questpunkte ... 36
- Gold ... 36
- Stufe ... 36

Ausrüstung ... 38
- Last und Tragkraft ... 38
- Lichtquellen ... 38
- Spruchrollen ... 39
- Waffen und Rüstung ... 39

Teil 2: Istarea

Geschichte ... 42
Völker ... 45
- Elfen ... 45
- Zwerge ... 47
- Mringaner ... 48
- Uktaurer ... 50
- Istareer ... 51

Götter und Titanen ... 53
Gruppierungen ... 55
Persönlichkeiten ... 58
Siedlungen ... 63
- Aeliun ... 63
- Iphanir ... 63
- Irrilnir ... 64
- Lovorn ... 65
- Usthir ... 66
- Equiun ... 66
- Garavorn ... 67
- Grorulsklamm ... 69
- Hagulsheim ... 70

Besondere Orte ... 71

Anhänge

Warenliste ... 74
#1 Fund und Schatz ... 76
#4 Kräuter & Magisches ... 77
Charakterdokument ... 78
Karte von Istarea ... 81
Index ... 82
- Abkürzungen ... 82

Vorwort

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

Doch Bythos hört nur noch, wie seine Axt nach dem Blut der Goblins ruft. 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 Tayaghe Riska Mes Vheen" wirft sie Bythos eine schimmernde Kugel aus purem Mana hinterher. Als die Kugel Bythos einholt, überzieht sie ihn mit einer schützenden Schicht strahlender Energie. Keinen Augenblick zu früh, denn kaum passiert der Krieger die Rille, schießt ein mit messerscharfen Spitzen besetztes Fallgitter hervor. Es schleudert Bythos gegen die Wand und klemmt ihn dort ein, doch dank Zaranyas Schutzzauber dringen die Spitzen nicht in seinen Körper.

„Zurück! Zurück!", ruft Pherix, während Bythos sich mit aller Kraft gegen das Gitter stemmt. 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. Dieses herausfordernde Wegesystem voller Monster, Schätze und Fallen kann von den Spielern nur mit gleichermaßen Taktik wie Glück bewältigt werden. *Destiny Dungeon* ist ein auf derartige Szenarien abgestimmtes Rollenspiel, und dies ist das um Spielleiter-Informationen reduzierte Spielerhandbuch. Die vollständige Fassung findet sich auf **www.aceofdice.com**.

Viel Spaß und viel Freude!

Alexander Schiebel

Teil 1: Spielregeln

Erschaffung

Der Spielercharakter (SC) ist das Alter-Ego des Spielers, sein persönlicher Protagonist, den er im Abenteuer verkörpert und durch Beschreibungen und Worte zum Leben erweckt. Bevor er aber finsteren Hexern in ihren Verliesen gegenüber tritt und verschollene Schätze aus Tempeln und Gräbern birgt, gilt es, den SC mit spieltechnischen Werten und Merkmalen auszustatten.

Schritt 1: Typus und Volk

Jeder Spieler wählt bei der Erschaffung für seinen SC einen **Charaktertypus**: *Elf, Zwerg, Magier, Seher, Hexer, Krieger, Barbar, Waldläufer, Dieb* oder *Gaukler*. Jedem Typus ist im Kapitel Charaktertypen ein Abschnitt gewidmet; die wichtigsten Startwerte sind unten zusammengefasst. Die **Volkszugehörigkeit** ergibt sich durch den gewählten Charaktertypus.

Der Spieler Daniel erschafft den SC Bythos. Er wählt als Typus Krieger und ist damit Istareer.

Schritt 2: Attribute

Ob ein SC kämpfen kann, ein Händchen für Tiere hat, geschickt oder gebildet ist oder einen Sinn für magische Vorgänge besitzt, spiegelt sich in **16 Attributen** wider, die einander 4 mal 4 gegenüber gestellt sind (s. Charakterblatt).

Bei der Erschaffung würfelt der Spieler die Werte seiner Attribute aus. Er verwendet dafür den W6 und die folgende Tabelle; hohe Werte sind von Vorteil:

W6	1	2	3	4	5	6
Attributwert	24	26	32	34	36	42

Unmittelbar nach jedem Wurf ordnet der Spieler den Wert einem beliebigen Attribut zu, das noch keinen Wert erhalten hat. So kann er gezielt Stärken und Schwächen definieren und sich trotzdem ein wenig überraschen lassen.

Beim Zuordnen der Werte empfiehlt es sich, den **Schwerpunkt-Aspekt** des Charaktertypus im Auge zu behalten. Er zeigt an, welche Attribute für den SC voraussichtlich am wichtigsten sein werden.

KAMPF ist der Schwerpunkt des Kriegers. Daniel wird daher bei der Erschaffung besonders auf die Attribute CHARISMA/KAMPF, STÄRKE/KAMPF, GESCHICK/KAMPF und INTELLIGENZ/KAMPF achten. Sein erster Wurf ergibt 6, und der zugehörige Wert, 42, wird prompt dem Attribut STÄRKE/KAMPF zugeordnet, denn im Nahkampf wird sich Bythos als Krieger bestimmt beweisen müssen. Danach würfelt Daniel eine „1“, was den mageren Wert 24 ergibt. Diesen legt er auf CHARISMA/MAGIE und hofft, dass Bythos nie in die Verlegenheit kommt, mit Geistern zu plaudern...

Nachdem der Spieler alle 16 Attribute mit Werten versehen hat, darf er zwei beliebige Werte miteinander vertauschen und damit dem Profil den letzten Feinschliff verleihen.

Typus	Volk	KON	DP	Schwerpunkt	Seite
Barbar	Uktaurer	11	1	Stärke	17
Dieb	Istareer	9	2	Geschick	20
Elf	Elf	9	2	Magie o. Intelligenz	14
Gaukler	Mringaner	9	2	Gesellschaft	18
Hexer	Mringaner	8	3	Charisma	22
Krieger	Istareer	10	2	Kampf	16
Magier	Istareer	7	4	Magie	21
Seher	Istareer	8	3	Intelligenz	23
Waldläufer	Uktaurer	9	2	Natur	19
Zwerg	Zwerg	11	1	Stärke o. Gesellschaft	15

Bythos' Attribute-Profil am Ende der Erschaffung:

	Natur (NAT)	Gesellschaft (GES)	Kampf (KAM)	Magie (MAG)
Charisma (CHA)	32	34	42	24
Stärke (STR)	34	34	42	32
Geschick (GSK)	32	26	36	24
Intelligenz (INT)	26	32	36	26

Schritt 3: Konstitution

Die **Konstitution (KON)** misst die physische Verfassung des Charakters. Je nach Typus startet der SC mit 7 bis 11 Konstitution in sein Abenteurerdasein. Je mehr KON-Punkte, desto mehr Schaden kann er erleiden, ehe er das Zeitliche segnet. Regeneriert wird verlorene Konstitution hauptsächlich über Nacht.

Schritt 4: Talente, Destiny-Punkte

Talente sind Fähigkeiten, die nicht jedem SC zu Eigen sind, z.B. Zaubersprüche, besondere Kampfmanöver, Sprechen mit Tieren oder Verbindungen zu Gilden. Je nach Mächtigkeit reicht ihr **Wirkungsgrad** von einfachen Tricks (Grad 0) bis hin zu machtvollen Phänomenen (Grad 3). Bei Spielbeginn besitzt jeder SC zwei Talente, nämlich die speziellen **Typustalente** 0. und 1. Grades seines Charaktertypus.

Talente werden mit **Destiny-Punkten (DP)** ins Spiel gebracht. Am Anfang stehen dem SC, abhängig von seinem Typus, 1 bis 4 DP zur Verfügung, und auch diese regenerieren sich über Nacht.

Bythos startet mit den Talenten (0) Sichere Hand und (1) Ausfall sowie mit KON 10 und DP 2.

Schritt 5: Vermögen, Ausrüstung

Auch die **Startausrüstung** des SC richtet sich nach seinem Typus (siehe Charaktertypen). Der zugehörige *Abenteurerrucksack* enthält: Becher, Schüssel und Teller (Holz oder Zinn), Wasserschlauch, 3 Fackeln, Feuerstein, Stahl, Zunder, Decke, Messer und Gürtelbeutel. An **Kleidung** erhält der SC eine solide, seinem Typus entsprechende Alltagsgewandung.

Was die **Waffe** betrifft, sollte der Spieler eine Gattung wählen, die den Anlagen (Attributwerten) des SC entspricht: *Stich- und Trickwaffen* werden mit GESCHICK/KAMPF geführt, alle anderen Nahkampfwaffen stellen STÄRKE/KAMPF auf die Probe, Fernwaffen wiederum INTELLIGENZ/KAMPF. Waffen sind im Kapitel Ausrüstung dargestellt.

Das **Startvermögen** erwürfelt der Spieler nach den Angaben beim Charaktertypus.

Schritt 6: Äußeres, Vorgeschichte

Größe, Haar und Augenfarbe kann der Spieler nach den im Kapitel Völker enthaltenen Tabellen erwürfeln oder bewusst wählen. Dasselbe gilt auch für die **Vorgeschichte**, die zumindest folgende Fragen beantworten sollte: Wie heißt der SC? Wo wurde er geboren? Wer waren seine Eltern? Wann und warum hat er sein Zuhause verlassen? Welche Personen stehen ihm nahe? Was möchte er erreichen?

Die **Sprachen**, die der SC beherrscht, wählt der Spieler nach den Angaben auf Seite 52 aus.

Ausblick: Erfahrung

Die **Stufe (ST)** misst die Erfahrung eines SC. Sie beträgt bei Spielbeginn 1, was bedeutet, dass er erst am Anfang steht und noch kein mächtiger Magier, unbesiegbarer Krieger oder Meisterdieb ist. Bis es soweit ist, muss ihn sein Spieler mit Kreativität, Umsicht und Glück am Leben halten.

Am Ende jedes Abenteuers erhalten die SCs vom Spielleiter **Questpunkte (QP)**. Diese, gemeinsam mit erbeutetem **Gold**, lassen sie höhere Stufen erreichen. So werden sie z.B. klüger oder geschickter, entwickeln neue Talente, erhalten KON- und Destiny-Punkte - aber auch die Herausforderungen, denen sie sich stellen müssen, werden größer (s. Erfahrung)!

Würfelwürfe und Proben

Bythos hat sich entschieden: Er nimmt es mit den Goblins auf. Zuerst muss er aber das Fallgitter, das ihn gegen die Wand drückt, zur Seite stemmen. Ist er dafür aber auch stark genug? Wie bei allen Aktionen ungewissen Ausgangs entscheidet ein Würfelwurf...

Würfelwürfe, die über das Gelingen einer Handlung entscheiden, werden als *Proben* (⚀) bezeichnet. Ob es eine Tür einzutreten, Runen zu entziffern oder eine Illusion zu durchschauen gilt, Proben funktionieren immer gleich und werden mit dem W66 gewürfelt.

Der W66

Der **W66** besteht aus zwei verschiedenfärbigen, sechsseitigen Würfeln, die gemeinsam geworfen werden. Der dunklere gibt die Zehnerstelle des Ergebnisses an, der hellere die Einerstelle, was Werte von **11 bis 66** ergibt.

Würfelt Daniel eine „2" (dunkel) und eine „6" (hell), so lautet das Ergebnis auf dem W66 „26".

	1	2	3	4	5	6
1	11	12	13	14	15	16
2	21	22	23	24	25	26
3	31	32	33	34	35	36
4	41	42	43	44	45	46
5	51	52	53	54	55	56
6	61	62	63	64	65	66

Proben

Verlangt der Spielleiter (SL) eine Probe, so nennt er jenes **Attribut**, das seiner Ansicht nach am meisten zum Gelingen benötigt wird. (Das Kapitel Attribute und die Schlagworte helfen anfänglich einzuschätzen, welche Handlungen unter welches Attribut fallen).

In unserem Beispiel geht es um rohe Muskelkraft, weshalb der Spielleiter von Bythos eine Probe auf STÄRKE/NATUR verlangt.

Damit die Probe gelingt, muss **mit dem W66 kleiner oder gleich dem Attributwert** gewürfelt werden.

Bythos' STR/NAT beträgt 34. Daniel würfelt „26" - geschafft! Der SL beschreibt: „Mit aller Kraft stößt du das Gitter zurück in den Spalt, wo es hörbar wieder einrastet." Daniel: „Gut, und nun schreite ich bedrohlich grinsend auf die Goblins zu. Wenn ihnen da das Kichern nicht vergeht..."

Handelt es sich um ein besonders leichtes oder schwieriges Unterfangen, kann der Spielleiter die **Probe erleichtern** (+1, +2, +3) oder **erschweren** (-1, -2, -3). Das erhöht bzw. vermindert für diesen Würfelwurf die *Zehnerstelle* des ausschlaggebenden Attributes.

Hätte der Spielleiter (SL) die Probe um 1 erschwert, z.B. weil das Gitter besonders alt und schwergängig gewesen wäre, dann hätte Bythos nicht 11-34 würfeln dürfen, sondern 11-24 würfeln müssen.

Optimistisch und pessimistisch

Neben normalen Proben mit dem W66 gibt es folgende beiden Varianten:
Bei **optimistischen** Würfen wird der Würfel mit dem niedrigeren Ergebnis als Zehnerstelle gelesen, wodurch sich die Erfolgschancen erhöhen. Bei **pessimistischen** Würfen ist es umgekehrt: Hier gilt der höhere Sechsseiter als Zehnerstelle (z.B. Verteidigung im Kampf).

Beide Varianten kommen nur dann zum Einsatz, wenn das Regelwerk sie explizit fordert.

Die **Folgen einer misslungenen Probe** ergeben sich entweder aus den Regeln oder aus der Situation. Der Spielleiter konkretisiert sie und lässt sich dabei von Logik, Realismus und

Sinn für Drama inspirieren. Meistens wird ein Misserfolg Unvermögen oder Zeitverlust bedeuten. Eine misslungene Probe kann aber auch dazu führen, dass ein Charakter Schaden erleidet (s. dazu Leben und Tod) oder die Probe zwar wiederholt werden darf, aber jeder weitere Versuch um (weitere) -1 eschwert ist.

Ein Misserfolg beim Stemmen des Gitters hätte bedeuten können, dass Bythos vorerst eingeklemmt bleibt (Zeitverlust) oder dass sich die Spitzen noch tiefer in seine Seite bohren (Schaden).

So richtig tief in die Trickkiste sollte der Spielleiter nur dann greifen, wenn eine Probe spektakulär gelingt bzw. scheitert. Das ist bei einem Ergebnis von 11 (**Glücksfall**) bzw. 66 (**Missgeschick**) der Fall.

Ein Patzer beim Kraftakt hätte bedeuten können, dass sich das Gitter verkeilt und Bythos dauerhaft eingezwängt hat (die Goblins hätten dann wohl leichtes Spiel mit ihm gehabt). Ein Glücksfall wiederum wäre gewesen, wenn Bythos das Gitter aus der Verankerung gerissen und den Goblins regelrecht um die Ohren gefegt hätte.

Erfolgswert

Die meisten Proben sind Ja-oder-Nein-Fragen, aber manchmal ist es wichtig, die Qualität eines Erfolgs zu kennen, z.B. um ihn mit drohendem Schaden oder mit dem Erfolg anderer Charaktere zu vergleichen.

Praktischerweise verrät der W66 nicht nur, *ob* eine Probe gelingt, sondern auch *wie gut* sie gelingt. Dazu werden die beiden Würfelwerte zum **Erfolgswert** (EW) aufsummiert. Der EW bewegt sich daher üblicherweise im Bereich 2 bis 12. Glücksfälle („11“) erzielen stets den höchstmöglichen Erfolgswert.

Bythos' EW beim Aufstemmen des Gitters beträgt 8, da er bei der Probe „26“ würfelte (2+6=8).

Vor allem im Kampf und bei Talenten kann der EW modifiziert werden; die Regeln beziehen sich dann oft nur auf den größeren (EW-g) oder kleineren (EW-k) der beiden Würfel.

Kräftemessen

Beim **Kräftemessen** stehen einander zwei Aktionen (Proben) gegenüber, z.B. Lügen vs. Durchschauen, Verstecken vs. Wahrnehmung oder Weglaufen vs. Nachlaufen. Jede Partei würfelt dabei ihre Probe. Wenn beide Proben gelingen, siegt diejenige mit dem höheren Erfolgswert (EW).

Den Goblins vergeht tatsächlich das Lachen; sie suchen ihr Heil in der Flucht. Gelingt es Bythos, sie einzuholen? Der SL würfelt für die Goblins eine Probe: „22“. Bythos würfelt „16“. Beide Proben gelingen, allerdings erreichen die Goblins nur EW 4 und Bythos EW 7. Er ist daher schneller als sie. Nun aber gnade ihnen Pakya...

Gruppenproben

Müssen mehrere SCs dieselbe Probe würfeln, um erfolgreich zu sein, und ist es denkbar, dass sie einander dabei helfen, so kann die Probe als Gruppenprobe ausgeführt werden. Damit müssen nicht alle, sondern mindestens die **Hälfte der Proben** gelingen. Jeder Erfolg kann also einen Misserfolg überstrahlen.

Von 4 SCs muss also zweien die Probe gelingen, bei einer Gruppe aus 5 SCs bereits dreien.

Erfolgswerte und Würfelvarianten

EW (Erfolgswert): Summe der beiden W6.
EW-k (kleiner Erfolgswürfel): Ergebnis des kleineren Sechsseiters bei gelungener Probe
EW-g (großer Erfolgswürfel): Ergebnis des größeren Sechsseiters bei gelungener Probe

xW: x sechsseitige Würfel werden geworfen und die Ergebnisse zusammengezählt.
2W-k (von 2W der kleinere): 2 sechsseitige Würfel werden geworfen, das niedrigere Ergebnis zählt
2W-g (von 2W der größere): 2 sechsseitige Würfel werden geworfen, das höhere Ergebnis zählt
W3: Ein W6 wird geworfen: 1-2:1, 3-4:2, 5-6:3

Attribute

Ist ein Spielercharakter geschickt und hat er flinke Finger, oder ist er stark genug, um Gitterstäbe zu verbiegen? Kennt er sich mit Tieren und Pflanzen aus, hat er kämpfen gelernt oder weiß er gar um die Gesetzmäßigkeiten der Zauberei? Solche Fragen beantwortet ein Blick auf die 16 Attribute.

In diesen 4x4 Attributen sind die allgemeinen Aspekte CHARISMA, STÄRKE, GESCHICK und INTELLIGENZ den speziellen Aspekten NATUR, GESELLSCHAFT, KAMPF und MAGIE gegenübergestellt. Jedes Attribut ist eine Kombination aus allgemeinem und speziellem Aspekt, z.B. STÄRKE/NATUR oder GESCHICK/KAMPF. Ihr Anwendungsbereich ist jeweils in einem Schlagwort verdichtet, das vor allem Destiny-Neulingen als Orientierungshilfe dienen soll.

CHARISMA/NATUR: Umgang mit Tieren aller Art, vom Abrichten eines Frettchens bis zum Reiten eines Pferdes. Schlagwort: *Umgang mit Tieren*

CHARISMA/GESELLSCHAFT: Überzeugen, Beeindrucken, Betören, Umschmeicheln eines Würdenträgers, Feilschen am Basar, Lügen und Täuschen. Schlagwort: *Überzeugen*

CHARISMA/KAMPF: Kampfschrei, um Gegner einzuschüchtern, Halten einer inspirierenden Rede, finstere Aura zur Schau tragen, überzeugendes Drohen. Schlagwort: *Starkes Wort*

CHARISMA/MAGIE: Einstellen auf anderssphärische Wesenheiten, Verhandeln mit Geistern und Dämonen, Sprechen eines Gebetes, Erspüren starker Präsenzen. Schlagwort: *Spiritualität*

STÄRKE/NATUR: Muskelkraft zum Verbiegen von Gitterstäben oder Eintreten von Türen, Belastbarkeit, Widerstandskraft gegen Krankheiten und Gifte, ausdauernde Tätigkeiten. Schlagwort: *Kraftakt*

STÄRKE/GESELLSCHAFT: Stärke-basierendes Handwerk (Schmied, Rüstungsbauer, Zimmermann, Steinmetz...) sowie Akte, die gleichermaßen Technik wie Kraft erfordern. Schlagwort: *Handwerk*

STÄRKE/KAMPF: Nahkampf waffenlos oder bewaffnet, mit allen Waffen außer Trick- und Stichwaffen. Schlagwort: *Nahkampf*

STÄRKE/MAGIE: Meditation, Konzentration, Kontemplation, Beteiligung an Ritualen, Aufnehmen und Abgeben von Energien, Widerstand gegen manche Formen von Magie. Schlagwort: *Kraftfokus*

GESCHICK/NATUR: Athletische und akrobatische Akte, Laufen, Schleichen und Verstecken, Klettern auf Bäumen oder an Hängen. Schlagwort: *Agilität*

GESCHICK/GESELLSCHAFT: Schlösser knacken, Fallen entschärfen, Mechanismen manipulieren, Alltagsgeschick, Taschendiebstahl, (Ent-)Fesseln. Schlagwort: *Finesse*.

GESCHICK/KAMPF: Nahkampf mit Stich- und Trickwaffen, reflexhaftes Ausweichen, Ducken und zur-Seite-Springen. Schlagwort: *Nahkampf (Stich und Trick)*

GESCHICK/MAGIE: Zaubertricks wie am Jahrmarkt, Umgang mit magischen Artefakten, Entschärfen magischer Fallen, Öffnen magischer Siegel. Schlagwort: *Artefaktnutzung*

INTELLIGENZ/NATUR: Wissen um Tiere, Monster und Kräuter, Wetter und Gestirne, Orientierung in der Wildnis, Fährtenlesen und Sinnesschärfe. Schlagwort: *Naturkunde und Sinne*

INTELLIGENZ/GESELLSCHAFT: Lesen, Schreiben, Rechnen, Geographie, Geschichte, Menschenkenntnis, Lippenlesen, Sprachen (siehe Seite 52), Zurechtfinden in Städten. Schlagwort: *Bildung und Menschenkenntnis*

INTELLIGENZ/KAMPF: Fernkampf mit Schuss- und Wurfwaffen, gezieltes Werfen von Gegenständen, sowie Kenntnis und Durchschauen von Taktiken. Schlagwort: *Fernkampf und Taktik*

INTELLIGENZ/MAGIE: Alchemie, Zauberkunde und Mythologie, Erkennen und Abschätzen übernatürlicher Phänomene. Schlagwort: *Zauberkunde*

Charaktertypen

Auf den nächsten Seiten sind die 10 Charaktertypen beschrieben, aus denen die Spieler bei der Erschaffung ihrer Charaktere wählen können. Diese Charaktertypen statten SCs mit besonderen Stärken und Begabungen aus und enthalten typische Lebensläufe, Wesenszüge und äußere Merkmale. All das soll helfen, sich ein Bild vom jeweiligen Typus zu verschaffen und den eigenen Charakter überzeugend darzustellen.

Damit Charaktere nicht zum Klischee werden, empfiehlt es sich für Spieler, dem Typus im Kern zwar treuzubleiben (der mutige Krieger, der hinterhältige Dieb, der besonnene Magier...), sich aber langfristig um Einzigartigkeit zu bemühen. Im Rollenspiel kann und sollte jeder Charakter etwas Besonderes sein. Indem die Spieler neue Merkmale hinzuerfinden oder den Typus „beugen", werden ihre SCs farbenfroher, interessanter und lebendiger.

Unsere Beispielcharaktere verhielten sich bisher wenig originell. Bythos war ungestüm, Pherix vorsichtig und Zaranya zauberkräftig. Doch wie interessant werden sie plötzlich, wenn Bythos in Wahrheit Orkblut in sich trägt und immer wieder gegen sein Temperament ankämpfen muss? Oder Pherix in Wahrheit ein Mädchen ist? Oder Zaranya nur noch 3 Jahre zu leben hat, weil ihr Leben an einen Dämon verpfändet wurde?

Details der Charaktertypen

Schwerpunkt: Der hier genannte Aspekt zeigt, welche vier Attribute dieser Spielercharaktertyp im Spiel vorrangig verwenden wird. Spieler sind gut beraten, den entsprechenden Attributen bei der Erschaffung die höchsten Werte zuzuordnen.

Startwerte: gibt die Startwerte für Konstitution und Destiny-Punkte an.

Startvermögen: Diese Gegenstände erhält ein SC als Starthilfe für sein Abenteurerdasein. Sie ermöglichen es ihm, Typus-gerecht seine ersten Schritte zu setzen.

Merkmal: Merkmale können zufällig mit dem W6 ausgewürfelt werden, oder der Spieler wählt bewusst eines aus. Vielleicht lässt er sich auch einfach inspirieren und erfindet ein neues. Kein Merkmal zu haben ist auch keine Schande (v.a. für Diebe, die gerne unauffällig bleiben).

Typustalente: Diese speziellen, exklusiven Talente können von keinem anderen Charaktertypus erlernt werden. Darüber hinaus kann sich der SC auf sie besonders verlassen, denn ihr Einsatz erfordert keine Probe. Frisch erschaffene SCs starten mit dem Typustalent 0. und 1. Grades. Die anderen beiden (2. und 3. Grades) können später nach den normalen Regeln für Erfahrung entwickelt werden. Näheres dazu in den Kapiteln Talente und Erfahrung.

Elf des Neuen Weges

Schwerpunkt: Magie oder Intelligenz
Startwerte: KON 9, DP 2
Startvermögen: W6 x 40 Silbermünzen, Beinflöte oder -pfeife, Kurzbogen, 10 Pfeile, Abenteurerrucksack, Kurzschwert oder andere Waffe mit EW TP
Merkmal (W6): 1 hohe Wangenknochen, 2 geschwungene Augenbrauen, 3 schwebender Gang, 4 langer Hals, 5 geschmeidige Finger, 6 schlanke Hüften

Die *Elfen des Neuen Weges* befinden sich an einem Scheideweg. Erst vor kurzem entschlossen sie sich, nach Freiheit und Unabhängigkeit zu streben und der magischen Essenz *Limis* zu entsagen. Anders als die Älteren, die *Limisjünger*, zieht es sie in die Ferne, hinaus aus den Sümpfen in eine Welt, die einst zur Gänze ihrem Volk gehörte. Elfen, die den Neuen Weg beschreiten, müssen mit ihrem alten Leben brechen; manche werden sogar als Verräter betrachtet und mit dem *Yomonai*, dem „Ewigen Bann", belegt.

Der Neue Weg ist kein leichter: Nach einigen Monaten, wenn sich kein Limis mehr in ihren Körpern befindet, dünnen ihre Haare aus, ihre Haut wird fleckig, und der Glanz weicht aus ihren Augen. Jene, zu denen das Schicksal gnädig ist, bleiben zumindest nach menschlichen Maßstäben attraktiv. Schlimm aber trifft es solche Elfen, die plötzlich von heftigen Gefühlen wie Liebe, Freude, Hass oder Abscheu überwältigt werden. Sie dringen bei Limisjüngern nicht an die Oberfläche, und entsprechend unvorbereitet reagieren Elfen, wenn ihre Empfindungen nicht mehr länger durch Limis getrübt werden.

Viele scheitern an dieser inneren Herausforderung, kehren reumütig in die Sümpfe zurück, oder sie erliegen irgendwann in menschlichen Städten weltlichen Genüssen. Manche aber wachsen daran, schlagen sich als Bogenschützen, Ortskundige, Kräutersammler oder Hilfszauberer durchs Leben.

Mit menschlichen Traditionen sind sie kaum vertraut, was ihre eher unglückliche, hilflose Art im Umgang mit Menschen erklärt. Zu magischen Dingen haben sie indes eine ausgesprochene Affinität, die sie allerorts Geschichten von Schätzen und mystischen Orten nachgehen lässt. Natürlich wagen sie sich niemals alleine in ein solches Abenteuer, denn wie alle Elfen hängen sie über alle Maßen an ihrem (bis zu 1000 Jahre währenden) Leben...

Typustalente

(0) Magie im Blut. Du wandelst 2 Punkte deiner KON oder 2W6 KON einer willigen oder zumindest wehrlosen Person, die du berührst, in 1 DP für dich um.

(1) Feenfeuer. Du schleuderst einem Gegner in der Nähe eine Handvoll Feenfeuer entgegen. Verursacht einmalig und unweigerlich 2W-k SP und ebenso viele BEP.

(2) Sichtsprünge ✪. Du erhältst innerhalb der nächsten Viertelstunde die Möglichkeit zu 3 Teleportationen im Nahbereich auf Sicht. Diese können aneinander gereiht werden, sofern du dazwischen festen Boden unter den Füßen hast.

(3) Unsichtbarkeit. Für eine Viertelstunde werden dein Körper und alles, was du im Augenblick unmittelbar am Körper trägst, unsichtbar.

Zwerg

Schwerpunkt: Stärke oder Gesellschaft
Startwerte: KON 11, DP 1
Startvermögen: W6 x 60 Silbermünzen, Feldflasche mit Glück bringendem Zwergenschnaps, fragwürdige Schatzkarte, Hammer und Meißel, Abenteurerrucksack, schwerer Hammer oder andere Waffe mit EW TP
Merkmal (W6): 1 prächtige Behaarung, 2 tiefliegende Augen, 3 breiter Nacken, 4 (schaffens-)kräftige Hände, 5 breite Beine, 6 rußige/rissige Haut

Die Horden vernichteten nicht nur das Imperium der Elfen, sondern verdammten auch die Zwerge zu Jahrhunderten der Ungewissheit und Entbehrungen, die auf Kosten ihres Fortschritts gingen und die Zwerge in Kummer und Selbstmitleid stürzten. Erst heute beginnen sie allmählich mit dem Wiederaufbau ihres Selbstbewusstseins. Vorsichtiger Enthusiasmus geht durch ihre Reihen und führt viele von ihnen nach draußen, in die Welt der Menschen.

Mit im Gepäck haben die Zwerge ihre Liebe zum Handwerk, ebenso wie ihre Gier nach Edelsteinen und -metallen und, nicht zu vergessen, ihren derben Humor, der bei Menschen deutlich besser ankommt als die gekräuselte Zunge der Elfen. Eine kleine, aber wachsende Anzahl von Zwergen folgt mittlerweile auch dem Kriegshandwerk – etwas, das in Grorulsklamm noch als *froboggil* gilt, bei den Menschen aber nicht ungewöhnlich und sogar hoch angesehen ist. Solcherart ziehen die Zwerge in kleinen Gruppen durch das Tal, kämpfen um Schätze, für „das Gute“ oder (für sie oft gleichbedeutend) für Wein, Weib und Gesang. Vor allem aber kämpfen sie dafür, dass ihr Volk nicht in Bedeutungslosigkeit versinkt. An jedem Scheideweg des Schicksals muss fortan ein Zwerg stehen, lautet die neue Maxime.

Als Gefährten sind Zwerge sehr beliebt – als Kämpfer robust, ausdauernd und loyal, als Händler oder Handwerker praktisch und geschickt. Leider schwankt ihr Gemüt: Phasen extremer Langsamkeit wechseln mit Phasen der Heißblütigkeit, in denen sie kaum Grenzen kennen. Auch sind sie in einem Augenblick depressiv und tragisch und im nächsten schon wieder erfüllt von Begeisterung und Optimismus.

Wenn es um Waffen geht, verlassen sich Zwerge eher auf ihre Stärke als auf ihre Agilität und greifen zu groben Waffen. Da sie wenig vom Schwimmen und Schleichen verstehen, versuchen sie erst gar nicht, Gewandtheit vorzutäuschen, sondern rüsten sich, wenn sie Krieger sind, in die dicksten Panzer, die sie (in ihrer Größe) finden können.

Typustalente

(0) Hartnäckig. Manöver, die du zur Behinderung eines Gegners mit EW-g BEP schlägst, sind unverteidigbar.

(1) Nicht so schlimm ✪. Du verringerst einmalig Schaden, den du soeben erlitten hast, um 2W-g Schadenspunkte.

(2) Absolute Dunkelsicht. Du siehst in Dunkelheit wie bei Tage, allerdings keine Farben. Währt 6 Stunden oder bis du wieder Licht ausgesetzt bist.

(3) Magieresistenz ✪. Du ziehst ein magisches Phänomen, in dessen Reichweite du dich befindest, auf dich und wehrst davon 4W6 Punkte ab. Überschießende Punkte werden maximal bis zum ursprünglichen Ausmaß zurückgeworfen.

Krieger

Volk: Istareer
Schwerpunkt: Kampf
Startwerte: KON 10, DP 2
Startvermögen: W6 x 40 Silbermünzen, Schleifstein, Waffenöl und Poliertuch, Abenteurerrucksack, beliebige Einhandwaffe mit EW TP
Merkmal (W6): 1 beeindruckende Muskeln, 2 kantiges Gesicht, 3 kampflustig blitzende Augen, 4 auffällige Narbe, 5 schwielige Hände, 6 breite Schultern

Nicht zuletzt aufgrund eines halben Jahrtausends Krieg gegen die Horden hat das Kriegshandwerk im Königreich Tradition, und angesehen sind diejenigen, die ein Schwert zu führen wissen. Nicht alle Krieger mögen dieselbe Herkunft vorweisen können, aber sie alle verbindet ein ausgeprägter Ehrenkodex. Weil Gut und Böse auf dem Schlachtfeld schnell ihre Konturen verlieren, definieren sich Krieger über Begriffe wie Ehre und Loyalität.

Krieger sind selten Einzelgänger. Man kann jederzeit auf sie zählen, und auch sie wissen verlässliche Gefährten zu schätzen. Für Verschlagenheit und Schwäche haben sie indes kein Verständnis und teilen schon mal gerne erzieherische Ohrfeigen an Feiglinge aus.

Für Zartbesaitete ist das Kriegertum nichts, denn Krieger stehen ständig zwischen Leben und Tod. Sie entwickeln einen ausgeprägten Beschützerinstinkt für ihre Gruppe und nehmen gerne die Rolle des Anführers wahr, wenn sich dafür kein anderer finden lässt (oder eignet). Generell bevorzugen sie klare Strukturen, Hierarchien und Regeln, die auch dann verständlich sind, wenn das Blut fließt und der Verstand aussetzt. Sich unterzuordnen ist ihnen im Zweifel lieber als Teil eines gleichberechtigten Plapperhaufens zu sein.

Entgegen dem Vorurteil sind Krieger nicht dumm. Sie wissen genau, dass sie ihre Gegner kennen und verstehen müssen, um sie zu besiegen. Sie wissen um den Wert der Moral in der Gruppe, und üben sich in Initiative und Optimismus.

Im Waffenkampf sind sie vielseitig: Ein Schwert kann schnell zerbrechen, und so mancher Schwertkämpfer ging schon in die Knie, als er zum oftmals belächelten Dolch greifen musste. Der Krieger aber ist ein Meister der Stärke und des Geschicks und kombiniert beides zu seinem taktischen Nutzen.

Typustalente

(0) Sichere Hand. Du verursachst bei jedem Treffer +1 TP.

(1) Ausfall ⊛. Wenn dir gerade eben eine Attacke misslungen ist oder diese vollständig verteidigt wurde, kannst du eine zweite Nahkampf-Attacke schlagen.

(2) Schaden ablenken ⊛. Anstatt dich, trifft dein Angreifer einmalig einen anderen Gegner in deiner unmittelbaren Nähe. Dieser erleidet unweigerlich die halben TP (aufgerundet).

(3) Rundumschlag: Du verursachst 6W6 TP. Die Punkte sind gleichmäßig zu verteilen auf alle Gegner in unmittelbarer Nähe (mindestens 2).

Barbar

Volk: Uktaurer
Schwerpunkt: Stärke
Startwerte: KON 11, DP 1
Startvermögen: W6 x 20 Silbermünzen, zweiter Lendenschurz, Malfarbe zum Bemalen der Haut, Glücksbringer (Zahn, Hasenpfote, Haarzopf...), Abenteurerrucksack, Axt oder andere Waffe mit EW TP
Merkmal (W6): 1 muskulöser Bauch, 2 kräftiger Kiefer, 3 langes Haar, 4 große Zähne, 5 üppige Oberweite/Brusthaar, 6 großer Adamsapfel

Uktaurer-Barbaren sind zäh und ausdauernd. Ihre Fäuste sind gefährlicher als so manches Schwert. Sie sind unbeherrscht wie die Naturgewalten, gegen die sie sich in den Bergen zur Wehr setzen müssen, und sie begegnen der „Zivilisation" nicht selten mit Spott und Ignoranz.

Ihre Freiheit erfüllt sie mit einer ganz eigenen Art von Stolz. In Sklaverei oder Gefangenschaft leiden sie innere Qualen und fühlen sich schnell von Göttern und Ahnen verlassen. Des Beistands ihrer Schutzgeister versichern sie sich daher immer wieder mit kleineren Riten, die auf andere Völker zumindest seltsam, zuweilen auch abstoßend wirken.

Barbaren meiden Rüstungen. Sie verhüllen gerade einmal ihre Lenden (Frauen auch Brüste), notfalls kleiden sie sich in Leder, Häute und Felle. Ihre bevorzugten Waffen sind Äxte, Hämmer, Flegel – „istareisches Nähzeug" wie Dolche und schlanke Klingen entringen ihnen bestenfalls ein Lachen. Da ihre Kultur stark von Geistern geprägt ist, tragen viele Barbaren Tätowierungen oder Glücksbringer. Darüber hinaus ist Magie für sie eine suspekte Kraft, auf die sie mit Ehrfurcht reagieren.

Meistens sind es Naturkatastrophen oder Aufträge des Schamanen, die einen Barbaren dazu bringen, seinen Stamm zu verlassen. Anfangs stößt er vielleicht nur widerwillig zu den „Zivilisierten", doch sobald er eine Gruppe gefunden hat, die seine Lust auf Abenteuer teilt, wird er sie so schnell nicht wieder im Stich lassen. Zu stark ist in ihm der Drang, sich zu beweisen, den Ahnen zur Ehre zu gereichen und seinen Gefährten zu zeigen, dass sie ohne ihn alt aussehen.

Barbaren sind direkt und ehrlich. Zuweilen sind sie auch aufbrausend und sorgen in ihrer Umgebung für beleidigte Gesichter und gebrochene Nasen. Dafür kann man mit ihnen wunderbar lachen, trinken und so manche andere Freude teilen.

Typustalente

(0) Knuff. Dir gelingt eine unverteidigbare waffenlose Attacke mit 2W-k TP.

(1) Überwinden ⊛. Du baust W6 Behinderungspunkte ab.

(2) Zähigkeit. Du erleidest für den Rest des Kampfes 2 Trefferpunkte weniger pro Einwirkung.

(3) Kampfrausch. Du verursachst ab der nächsten Attacke für den Rest des Kampfes doppelte TP, kannst so lange aber keine anderen Talente einsetzen.

Gaukler

Volk: Mringaner
Schwerpunkt: Gesellschaft
Startwerte: KON 9, DP 2
Startvermögen: W6 x 30 Silbermünzen, Schminke, Jonglierartikel oder Flöte oder Trommel, kleiner Spiegel, Abenteurerrucksack, Säbel oder andere Waffe mit EW TP
Merkmal (W6): 1 hypnotische Stimme, 2 schlanke Finger, 3 faszinierende Augen, 4 weiches Haar, 5 geschmeidige Bewegungen, 6 charmanter Dreitagebart/lange Wimpern

Mringaner-Gaukler sind das Herz des fahrenden Volkes: Als Schausteller, Barden, Narren oder Zauberkünstler bringen sie Kinderaugen zum Leuchten und Erwachsene zum Staunen. Kaum jemand kennt die menschliche Seele besser, und kaum jemand kann sie so gut manipulieren. Gaukler sind bunt, auffällig, selbstgefällig, manchmal nachdenklich, manchmal komisch. Vielfach ist ihre Offenheit nur gespielt und dazu bestimmt, ihr wahres Wesen zu verbergen.

Fast alle Gaukler beherrschen ein Musikinstrument, denn Musik ist Bestandteil vieler Darbietungen, manche spezialisieren sich sogar darauf und ziehen als Barden durchs Land. Mit Worten, Späßen und Liedern treffen sie den Nagel auf den Kopf und halten der Gesellschaft einen Spiegel vor. Ihre Menschenkenntnis ist treffsicher, ihr Einfühlungsvermögen (vor allem beim anderen Geschlecht) groß. Man sagt ihnen hypnotische, wenn nicht gar magische Fähigkeiten nach, was in Anbetracht ihrer Volkszugehörigkeit auch nicht weiter verwundert.

Sobald sich ein Gaukler von seiner Mringaner-Familie gelöst hat (was in der Regel nicht freiwillig geschieht), gibt es nur ein Leben, in dem er Erfüllung finden kann: das eines Abenteurers. Mit seinem Optimismus und seiner Lebensfreude ist er ein beliebter und vielseitiger Gefährte - das heißt, wenn man sich erst einmal mit seinem großen Ego und seinem Hang zur Selbstüberschätzung abgefunden hat und ihm genug Raum zur Selbstdarstellung lässt.

Wenn sich ein Kampf nicht vermeiden lässt, baut er auf Manöver, trägt keine Rüstungen und führt schlanke, vielseitige Waffen.

Typustalente

(0) Waffenwirbel. Du hältst bis zu deiner nächsten Aktion einen Waffenwirbel aufrecht, der dich vor W6 TP schützt oder bei deiner nächsten Attacke (zusätzliche) W6 TP verursacht.

(1) Glücksbringer ✿. Du deutest die Probe eines nahen Gefährten optimistisch.

(2) Suggestion. Du entfernst ein Objekt (oder eine Person) aus der Wahrnehmung einer dir unmittelbar nahen Zielperson, sofern es nicht größer als diese ist. Währt eine halbe Stunde.

(3) Befreunden. Eine von dir zu berührende Person erhält 6W6 Bannpunkte. Wenn/sobald ihre KON auf oder unter die Bannpunkte fällt, gerät sie in den Glauben, in dir ihren besten Freund vor sich zu haben. Sie verhält sich dieser Prämisse und ihrer Persönlichkeit entsprechend. Währt 12 Stunden.

Waldläufer

Volk: Uktaurer
Schwerpunkt: Natur
Startwerte: KON 9, DP 2
Startvermögen: W6 x 20 Silbermünzen, Kräuter (3 Einheiten, auszuwürfeln nach Tabelle #4.1), Fruchtsaft, Abenteurerrucksack, Speer oder andere Waffe mit EW TP
Merkmal (W6): 1 sehnige Beine, 2 lauernde Körperhaltung, 3 wachsamer Blick, 4 gesunde Zähne, 5 sonnengegerbter Teint, 6 fülliges Haar

Einem Uktaurer-Waldläufer dient die Wildnis als Heimat und die Tierwelt als Gesellschaft. Weder muss es sich bei dieser Wildnis um einen Wald handeln, noch muss der Waldläufer schnell laufen können - was ihn besonders macht, ist sein Wissen über Tiere und Pflanzen, über das Wetter, über Gefahren und Reichtümer der Natur. Er kennt das Terrain und fühlt sich ihm in einem oft mystischen Ausmaß verbunden.

Der Waldläufer ist ein Einzelgänger. Auch wenn er Teil einer Gruppe ist, braucht er immer wieder Distanz von seinen Gefährten. Städte befremden ihn wie keine anderen Orte; seine Aufenthalte in größeren Siedlungen sind daher meist nur kurz und vorübergehend. Dazu passend marschiert er querfeldein, wo jeder andere lieber der Straße folgen würde.

Wie die meisten Uktaurer ist auch der Waldläufer stark und ausdauernd, aber nicht notwendigerweise ein Kämpfer. Er bevorzugt es, Gefahren zu umgehen und ist ein echter Überlebensmeister, der sein Talent für jene unter Beweis stellt, die ihm am Herzen liegen. Dazu zählen vor allem Tiere: Viele Waldläufer werden von einem Tier begleitet, in manchen Fällen entwickelt sich zwischen beiden sogar ein starkes Band der Vertrautheit.

Auf den ersten Blick scheint der Waldläufer einsilbig und zynisch zu sein, und daran ändert auch ein zweiter Blick nur selten etwas. Der Waldläufer ist, wie er ist, und er verstellt sich nicht. Gesetze kümmern ihn schon gar nicht. Er hat seinen eigenen, ziemlich untrüglichen Sinn für Gut und Böse und hält sich an diesen wie an einen Kompass. Dass er damit in der Zivilisation aneckt, ist für ihn nur ein weiterer Beweis dafür, wie verkommen das städtische Leben ist.

Typustalente

(0) Naturbewandert ⊛. Du deutest eine Probe zur Fortbewegung (schnell, heimlich, orientiert...) in der Natur optimistisch, entweder deine eigene oder die eines nahen Gefährten.

(1) Fangschuss ⊛. Deine soeben gelungene Fernkampf-Attacke verursacht zusätzlich ebenso viele BEP wie TP und schränkt damit die Fortbewegung des Ziels ein.

(2) Tierempathie. Du kannst dir die Sinne oder die Gedankenwelt eines zu berührenden Tieres zu Eigen machen und mit ihm für 1 Stunde empathisch verbunden bleiben. Wenn es dir wohl gesinnt ist, kannst du es auch präzise dirigieren.

(3) Geheimnis der Natur. Du hörst einige Minuten lang, was Pflanzen und Bäume flüstern, und erfährst so alles, was sie wissen, über das dich umgebende Terrain, wie z.B. Gefahren, besondere Orte, seltene Kräuter, Bewohner oder versteckte Pfade.

Dieb

Volk: Istareer
Schwerpunkt: Geschick
Startwerte: KON 9, DP 2
Startvermögen: W6 x 20 Silbermünzen, fremder Beutel (Inhalt auswürfeln: Tabelle #1.1.7), Abenteurerrucksack, Dolch oder andere Waffe mit EW TP
Merkmal (W6): 1 jungen-/mädchenhaftes Lächeln, 2 kurze Beine, 3 struppiges Haar, 4 unschuldige Augen, 5 biegsame Gliedmaßen, 6 lange Zunge

Ob er sich seinen Unterhalt aus der Not heraus erstiehlt oder die Leute aus Langeweile um ihre Habe bringt – der Dieb ist stets ein Produkt der istareischen Städte. Hier ist er zuhause, hier ist er im Vorteil. Aufgrund seiner vielfältigen Talente ist der Dieb die ideale Ergänzung für jede Abenteurergruppe. Er ist charmant, lebendig, neugierig, aber auch unberechenbar, opportunistisch und goldgierig.

Wer einen Dieb zum Freund hat, sollte zweimal hinsehen: Diebe knüpfen nur schwer emotionale Bande. Sie verlassen sich auf niemanden und kochen stets ihr eigenes Süppchen. Soweit möglich, halten sie sich im Hintergrund und lassen andere die Kohlen aus dem Feuer holen. Das gilt auch im Kampf, obwohl viele Diebe aufgrund ihrer Gewandtheit durchaus respektable Kämpfer sind. Mit Gesetzen und der Obrigkeit kennt sich der Dieb gut aus, vor allem um deren Schwachstellen einschätzen zu können. Respekt ist ein Fremdwort für ihn, es sei denn, er hat den Hals in der Schlinge und muss seine Freiheit durch süße Worte wiedererlangen. Viele Diebe wissen, dass man früher oder später nicht schnell genug laufen kann, und kultivieren bereits frühzeitig ihre Fertigkeit im Lügen und Schmeicheln.

Typisch ist auch ein Hang zur Geheimniskrämerei. Der Dieb versteckt sich gerne hinter Vorhängen, Umhängen und nichtssagenden Worten, und er bewegt sich bevorzugt im Schutz von Nacht und Nebel. Seine Würde steht ihm selten im Weg: Wenn er sich als dreckverschmierter Bettler ausgeben muss, um von den Stadtwachen übergangen zu werden, dann tut er das ohne Zögern.

Typustalente

(0) Verschwunden und Gefunden. Du lässt einen handlichen Gegenstand gänzlich aus deiner Hand verschwinden. Oder: Du lässt einen solcherart verschwundenen Gegenstand wieder in deiner Hand auftauchen. Du kannst auf diese Weise immer nur einen Gegenstand zur selben Zeit „verschwunden“ halten.

(1) Kampfakrobat ✪. Du bewegst dich um einen unmittelbaren Gegner herum, über ihn hinweg oder unter ihm hindurch, und verursachst bei ihm unverteidigbare W6 BEP. Maximal einmal gegen jeden Gegner pro KR anwendbar.

(2) Überraschungsattacke ✪. Setzt voraus, dass du dich einem Gegner unbemerkt nähern konntest. Du verursachst bei ihm einmalig 3W6 (zusätzliche) Trefferpunkte.

(3) Unbemerkt. Du verschmilzt mit einer Gruppe von zwei oder mehreren auf derart geschickte Weise, dass du von Außenstehenden nicht als Teil der Gruppe wahrgenommen wirst. Umfasst die Gruppe 3 oder mehr Leute, so ist sich nicht einmal die Gruppe deiner Anwesenheit bewusst.

Magier

Volk: Istareer
Schwerpunkt: Magie
Startwerte: KON 7, DP 4
Startvermögen: W6 x 50 Silbermünzen, Zauberkunde-Buch, Amulett (auswürfeln: Tabelle #4.2), Abenteurerrucksack, Stab oder andere Waffe mit EW TP
Merkmal (W6): 1 neugierige Augen, 2 tiefe Stirnfalten, 3 Spinnenfinger, 4 ergrautes Haar, 5 blasser Teint, 6 verfärbte Fingerkuppen

Magier beziehen ihre Fähigkeiten nicht von Göttern oder Geistern, sondern beherrschen Magie mit ihrer Geisteskraft. Dieser wenig bescheidene Denkansatz passt zu ihrer Zugehörigkeit zum istareischen Volk, wo sie einen eigenen Stand bilden, der keinerlei persönliche Entfaltung zulässt, dafür um so mehr Wert auf Traditionen und Symbole legt.

Die Ausbildung eines Magiers - ob beim Meisterzirkel oder bei einem Lehrmeister - ist jedenfalls entbehrungsreich. Für körperliche Bedürfnisse ist kein Platz; vielmehr gilt es, den Geist bis zur Perfektion zu schulen – zu groß ist der Schaden, der von einem unkonzentrierten Adepten drohen könnte. Auf diese „Vollkommenheit“ sind Magier überaus stolz und tragen dies auch regelmäßig mit Roben, Stäben und Titeln zur Schau.

Weil sie ihre Gedanken zu beherrschen gewohnt sind, stehen sie unter einer ständigen Anspannung, die nur im Rausch durchbrochen werden kann. Vermutlich führen sie deshalb ein asketisches Leben und halten sich von Wein und Frauen fern. Unwiderstehlich finden sie nur das Mystische und Geheimnisvolle, das sie mit fast kindlicher Neugier erkunden und dokumentieren.

Der Alltag ist für sie die größte Herausforderung, etwa wenn sie vergessen zu essen oder zu trinken oder ihre Gefährten nicht rufen hören. Darüber zu spotten ist jedoch niemandem geraten, denn zu ihren Fähigkeiten gehören Teleportation, Verwandlung, Telekinese, Feuerzauber oder Versteinerung, um nur einige zu nennen. Glücklicherweise gelüstet es Magiern nach Wissen und Ansehen, und nur selten nach Macht.

Typustalente

(0) Magischer Hieb. Du führst einen Hieb aus magischer Energie gegen einen Gegner in unmittelbarer Nähe aus, der unverteidigbare 2W-k SP verursacht.

(1) Schützende Aura . Eine magische Aura umgibt dich und schützt dich vor den nächsten 5 TP (nicht kumulativ). Hält eine halbe Stunde.

(2) Barriere. Du erschaffst eine vertikale, von dir ausgehende, magisch flirrende Barriere im Nahbereich, die nur von unkörperlichen Wesen (und Naturgewalten) durchdrungen werden kann. Währt eine halbe Stunde.

(3) Teleport. Du teleportierst dich an einen Ort, den du siehst oder an dem du zuvor einen Teleportfokus gesetzt hast. Sobald du schläfst, kehrt der Fokus zu dir zurück. Setzt du einen neuen Fokus, erlischt der alte.

Hexer

Volk: Mringaner
Schwerpunkt: Charisma
Startwerte: KON 8, DP 3
Startvermögen: W6 x 30 Silbermünzen, Fläschchen mit Blut, Farbkreide, schwarze und weiße Kerzen, Ritualschale, Abenteurerrucksack, Sichel oder andere Waffe mit EW TP
Merkmal (W6): 1 sinnlicher Mund, 2 schlanke Füße/Hände, 3 leidenschaftlicher Blick, 4 auffälliges Mal, 5 feuerrotes Haar, 6 unerklärlicher Duft

Als Hexer werden die intuitiven Zauberbegabten der Mringaner bezeichnet. Sie sind selbst ihrer Familie nicht so recht geheuer und leben oft als Einsiedler am Rande ihrer Nächsten. Ihre Kräfte haben sie selbst erforscht und entwickelt, unter Umständen ohne auch nur ein einziges Buch gelesen zu haben. Manche behaupten, sie hätten ihre Fähigkeiten von Geistern, Göttern oder Dämonen verliehen bekommen. Es ist typisch für sie, dass sie mit wachsender Macht von ihren Kräften korrumpiert werden und dennoch fest davon überzeugt sind, alles unter Kontrolle zu haben.

Ihre schillernde Ausstrahlung auf Tier und Mensch ist stark, und sie wissen diese zu ihrem Vorteil einzusetzen. Sie leben ihre Bedürfnisse und Anlagen in jeder Hinsicht aus; was die Leute über sie reden, kümmert sie scheinbar nicht. Es ist nicht leicht, mit Hexern auszukommen, denn wie Kinder können sie ebenso nachtragend und grausam wie ehrlich, impulsiv und verletzlich sein.

Hexer, die sich einer Gruppe anschließen, bewaffnen sich mit handlichen Waffen wie einem Dolch oder einer Sichel. Rüstung tragen sie keine, und an ihrem Körper akzeptieren sie nur Stoffe reiner Herkunft, die sich nicht störend auf ihre Magie auswirken. Ihre Hexerei ist eine subtile Spielart der okkulten Kräfte. Sie vermag vor allem Tier und Mensch in verschiedenster Hinsicht zu beeinflußen, was Hexer zu wertvollen Verbündeten (oder gefährlichen Gegnern) macht.

Typustalente

(0) Schattensammler. Je KR löst und bewegst, formst oder lässt du deinen Schatten mit einem fremden Schatten verschmelzen, wodurch er ihn vorübergehend übernimmt. Bei erstmaliger Übernahme würfelt der Schattenbesitzer seine nächste Aktion pessimistisch. Sobald unkontrolliert, kehren Schatten zu ihren Besitzern zurück.

(1) Hexenfluch. Du verfluchst einen Gegner, sodass er die SP seines nächsten gegen dich gerichteten Treffers ebenfalls erleidet. Er spürt diese Bedrohung auch instinktiv im Vorhinein. Währt 12 Stunden.

(2) Geisterschlange. Du wirfst einem nahen Gegner eine Geisterschlange entgegen, die ihm unweigerlich 2W6 KON entzieht. Der höhere W6 wird deiner KON zugeschrieben (nicht über den ursprünglichen Wert hinaus).

(3) Befehl. Verteile 5W6 Bannpunkte auf Humanoide in der Nähe. Wenn/sobald ihre KON auf oder unter die Bannpunkte fällt, führen sie einen einzelnen von dir geäußerten Befehl aus, der für alle gleich lauten muss. Währt 12 Stunden.

Seher

Volk: Istareer
Schwerpunkt: Intelligenz
Startwerte: KON 8, DP 3
Startvermögen: W6 x 50 Silbermünzen, Gegenstand mit eingearbeitetem Kristall (Kette, Diadem, Ring, Stab), entspannende Kräuter (zum ins Feuer Werfen oder Aufbrühen), Abenteurerrucksack, Stab oder andere Waffe mit EW TP
Merkmal (W6): 1 leuchtende Augen, 2 sonore Stimme, 3 Lippen flüstern ständig, 4 unruhiger Schatten, 5 Runentätowierung, 6 spricht mit leichtem Hall

Seher sind Zauberbegabte mit der Fähigkeit, Dinge über Zeit und Raum hinweg wahrzunehmen. Manchen ist auch, quasi als Kehrseite dieser Gabe, das Spiel mit den Sinnen Anderer vertraut.

Dass hinter ihrer unantastbaren Fassade eine belastete Seele liegt, ahnt kaum jemand. Das Wissen, das Sehern zuteil ist, macht sie introvertiert und nachdenklich. Ständig hinterfragen sie das Offensichtliche und halten Ausschau nach Zeichen, wobei sie den schmalen Grat zwischen Hellsicht und Aberglauben beschreiten.

Fatalismus und Besserwisserei sind bei ihnen keine seltenen Eigenschaften, ebenso wie Hochmut und Stolz - vor allem wenn sie ihre Kräfte als göttliche Gabe ansehen. Seher, die im Zauberzirkel oder von den Amelryden unterwiesen wurden, erkennen weitaus demütiger, dass alles im Fluss ist und die Wahrheit viele Gesichter hat.

Als Teil einer Gruppe sind Seher dann willkommen, wenn sie ihre Fähigkeiten nutzen, ihre Gefährten zu motivieren. Seher, die überall Gefahr und Tod sehen, sind nicht halb so beliebt. Sie müssen sich daher ständig überlegen, wann sie welche Wahrheit preisgeben. Zweideutigkeit und geschickte Wortwahl sind eines Sehers beste Ressource. Gelangen sie zu Ruhm, werden sie oft mächtige Ratgeber, deren Worte großen Einfluss auf die Taten anderer haben!

Seher istareischer Tradition führen Stäbe mit Kristallen, kleiden sich in Roben und umgeben sich mit Symbolen der Reinheit, z.B. Glasperlen, Spiegel, Augensymbole oder Runen der Hellsicht.

Typustalente

(0) Drittes Auge. Du deponierst an dem Ort, an dem du dich befindest, einen Teil deiner optischen Wahrnehmung. Wenn du dich konzentrierst, kannst du die aktuellen Ereignisse am Ort des Dritten Auges verfolgen. Sobald du schläfst, kehrt das Dritte Auge zu dir zurück, ebenso wenn du es an einem neuen Ort hinterlässt.

(1) Semantik. Du verstehst die Bedeutung eines Wortwechsels oder eines Schriftzuges in einer fremden Sprache bzw. Schrift.

(2) Ahnung. Du spürst das Vorhandensein und die Position von bis zu 60 Meter entfernten Lebewesen. Solider Fels halbiert den Wahrnehmungsradius. Währt bei voller Konzentration bis zu 1 Stunde.

(3) Vision. Du erzwingst eine Vision, die mit einem zu berührenden Ort, Wesen oder Gegenstand zusammenhängt. Wenn du nichts Konkretes erwartest, zeigt dir die Vision eine gegenwärtige oder die letzte emotional aufgeladene Szene.

Leben und Tod

Spielercharaktere leben überaus gefährlich. Sie besteigen mystische Felsnadeln, sie durchqueren giftige Sümpfe, legen sich mit finsteren Priestern an und treffen auf Kreaturen, die nur darauf warten, ihnen ein blutiges Ende zu bereiten. Angesichts dieser Vielzahl an Gefahren ist überlebt zu haben die größte Belohnung am Ende eines Abenteuers.

Schaden

Schaden, der den SCs im Abenteuer droht, wird in **Schadenspunkten (SP)** ausgedrückt.

Abgesehen von Kampf und Talenten, ist das Zumessen von Schaden Aufgabe des SL, denn nur er weiß, wie tief die Grube oder wie reißend der Fluss seines Abenteuers ist. Als Richtlinie orientiert er sich an den **Schadenskategorien**. Wichtig ist, dass seine Beschreibungen und die Höhe des Schadens zusammenpassen, damit die Spieler die Gefahren einschätzen können.

Die Gruppe setzt ihren Weg fort. Der SL erzählt: „Da du, Pherix, auf Fallen achten wolltest, bemerkst du eine Glyphe an der Wand. Du vermutest Schlimmes, wenn man sie passiert." Pherix: „Ich wische sie weg." Zaranya: „Warte! Zuerst will ich wissen, womit wir es zu tun haben. Kenne ich diese Art Glyphe?" SL: „Es ist eine vynerische Flammenglyphe, die üblicherweise schweren Feuerschaden verursacht." Die Spieler wissen nun, dass sie mit ca. 2W6 SP rechnen müssen (siehe Schadenskategorien).

Schaden wird stets in Würfelform angegeben und erst im konkreten Fall ausgewürfelt. Das erhöht die Spannung.

Pherix versucht, die Flammenglyphe wegzuwischen. Die GESCHICK/MAGIE-Probe, die der SL hierfür verlangt, scheitert jedoch, und die Glyphe flammt in Pherix Händen auf. Der SL würfelt die 2W6 SP aus: „2" und „3". Pherix verbrennt sich mit 5 SP, d.h. seine KON sinkt um 5.

Schaden sollte nicht unvermutet und unweigerlich über die SCs hereinbrechen. Ist das Risiko vorher bekannt (wie im Beispiel), so können die Spieler immerhin entscheiden, wie sie mit der Gefahr umgehen. Andernfalls sollten sie zumindest eine Probe ablegen dürfen, bei deren Gelingen entweder der Schaden zur Gänze vermieden wird oder SP in Höhe des Erfolgswertes (EW) abgewehrt werden.

Teile des Korridors brechen urplötzlich zusammen. Der SL verkündet, dass allen schwerer Schaden (er würfelt insgeheim mit 2W6: 7) droht, es sei denn sie springen rasch zur Seite: Der EW einer Probe auf GESCHICK/KAMPF darf ins Treffen geführt werden. Bythos' Probe scheitert, er erleidet volle 7 SP. Pherix kommt auf EW 8, erleidet gar keinen Schaden, Zaranya würfelt „12" und kann damit zumindest 3 der 7 SP abwenden...

Konstitution

Konstitution (KON) ist die physische Verfassung der Charaktere. Sie gibt an, wieviel Schadenspunkte sie erleiden können, bevor sie das Zeitliche segnen. Dabei ist zwischen dem aktuellen und dem ursprünglichen Wert zu unterscheiden: Die aktuelle KON verändert sich im Spiel ständig, der ursprüngliche Wert hingegen kann im Abenteuer nicht über-

Schadenskategorien

SP	von-bis	Mittelwert	Begriff	Beispiel
2W-k	1-6	3	gering	Faustschlag
W6	1-6	4	normal	Fleischwunde
2W-g	1-6	5	erhöht	Wolfsbiss
2W6	2-12	7	schwer	Fenstersturz,Schwerthieb
3W6	3-18	11	fatal	Feuerball

schritten werden. Er ändert sich seinerseits nur zwischen Abenteuern (s. Erfahrung).

Regeneration

In *Destiny Dungeon* sollten sich SCs gut überlegen, welche Gefahren sie sich zumuten und welche sie besser (vorerst) meiden, denn ihre Konstitution ist beschränkt und regeneriert sich nur in folgenden Fällen:

Nachtruhe. Nach einer weitgehend ungestörten Nachtruhe wird mit zwei W6 gewürfelt. Ein Würfelergebnis zählt der Spieler seiner aktuellen KON zu, das andere den aktuellen Destiny-Punkten (s. Talente). (Welcher Würfel welchen Wert erhöht, liegt im Belieben des Spielers). Keiner der Werte kann auf diese Weise über den Ursprungswert steigen.

Unsere Beispielabenteurer rasten für einige Stunden in einem abgelegenen Teil des Gangsystems. Im Anschluss würfelt Zaranya mit zwei W6: „2“ und „5“. Weil sie ziemlich verletzt ist, erhöht sie ihre KON um 5 und ihre DP um 2 Punkte.

Zwischenzeit. Zwischen zwei Abenteuern vergeht üblicherweise ausreichend Zeit, dass sich KON (und DP) vollständig regenerieren.

Kräuter und Elixiere. Heilkräftige Essenzen werden im Anhang #4 dargestellt.

Heilkunde. SCs können Wunden säubern und verbinden und damit Wundbrand verhindern. Manche NSCs (Hebammen, Bader, Medici) erhöhen die Regeneration um W6 KON.

Tod

Die KON eines SC kann schlimmstenfalls auf 0 fallen, nicht aber darunter. Sinkt sie auf 0, so befindet sich der SC an der **Schwelle des Todes**: Der nächste Schadenspunkt, den er erleidet, bedeutet sein Ende. Zum sofortigen Tod kommt es nur, wenn er auf einen Schlag so viele SP erleidet wie seine ursprüngliche Konstitution beträgt (oder mehr).

Nichtspielercharaktere (NSCs) sterben augenblicklich, sobald ihre KON auf 0 fällt.

Kampf

Ein Oger schwingt seine Keule, über ihm kreisen drei Harpyien. Dahinter packen grinsende Goblins Schleudern aus, und auf einem Felsen erscheint der finstere Hexer, den die SCs schon Tage lang gesucht haben. Zeit, die Waffen zu ziehen...

Sobald es zum Kampf kommt, wandelt sich der erzählerische Fluss zu einer rundenweisen Beschreibung von Aktionen und Reaktionen.

Kampfrunde

Die **Kampfrunde (KR)** ist die kleinste zeitliche Einheit im Kampfgeschehen. Sie dauert ca. 3 Sekunden und gibt jedem Beteiligten die Möglichkeit zu einer Aktion. Die häufigste Aktion ist die Waffenattacke. Es können aber auch Talente ins Spiel gebracht oder Handlungen ausgeführt werden, die normalerweise außerhalb des Kampfgeschehens gesetzt werden; in einem solchen Fall muss der SL einschätzen, wieviele KR diese in Anspruch nehmen.

Während seine Gefährten gegen lebende Statuen kämpfen, kramt Pherix im Rucksack nach einem Heiltrank. Der SL könnte bestimmen, dass dies 2 KR dauert.

Einfache „**Nebenhandlungen**“, die keiner Probe bedürfen und keine Gegner involvieren (Tür aufreißen, Pfeil einlegen, Schwert ziehen, Rucksack fallen lassen...) nehmen keine ganze Runde in Anspruch, sondern erschweren lediglich die Attacke (Aktion) um 1.

Als Bythos an der Reihe ist, zieht er sein Schwert und attackiert. Beides ist in einer KR möglich, allerdings ist die Attacke um 1 erschwert: Anstatt 11 bis 42 darf er nur 11 bis 32 würfeln.

Reihenfolge

Am Beginn des Kampfes, also vor der ersten Kampfrunde, legt der Spielleiter fest, welche Partei – SCs oder Gegner – das Überraschungsmoment oder überhaupt die taktischen Umstände auf ihrer Seite hat und daher zuerst agieren darf. Ohne Anhaltspunkte wird um die Initiative gewürfelt: der höhere W6 gewinnt.

Die Initiative bleibt für den Rest des Kampfes gleich, d.h. SCs und NSCs agieren stets abwechselnd. Innerhalb jeder Partei gilt beliebige Reihenfolge, d.h. die Spieler einigen sich untereinander, und der SL lässt seine NSCs ebenfalls in willkürlicher Reihenfolge handeln.

Nahkampf

Der Charakter, der an der Reihe ist, kann einen Gegner in unmittelbarer Nähe zu **attackieren** versuchen. Dafür würfelt er eine Probe auf STÄRKE/KAMPF (bei Stich- und Trickwaffen auf GESCHICK/KAMPF). Gelingt sie, so drohen dem Gegner **Trefferpunkte (TP)** in Höhe des Erfolgswertes. (Manche Waffen modifizieren diese Berechnung, siehe Ausrüstung).

Die Statue würfelt bei der Attacke „25“ und droht somit Zaranya mit 7 TP zu treffen.

Der Verteidiger kann nun versuchen, die TP abzuwehren, indem er **pariert** (Probe auf STÄRKE/KAMPF) oder, wenn ihm ausreichend Platz zur Verfügung steht, **ausweicht** (Probe auf GESCHICK/KAMPF). In beiden Fällen wird die Probe **pessimistisch** gewürfelt, d.h. der höhere Sechsseiter gilt als Zehnerstelle.

Zaranya würfelt bei ihrer Parade „26“, was in 62 umgedeutet wird und damit misslungen ist.

Gelungene Verteidigungs-Proben verringern die TP um den Erfolgswert.

Bythos‘ Statue attackiert ihn mit 8 TP, er pariert mit „32“. Er konnte damit 5 TP abwehren, es bleiben folglich nur 3 TP übrig.

Unverteidigte TP gelten als Schadenspunkte und verringern die KON. (Zu den Besonderheiten von Rüstungen, s. Ausrüstung).

Anschließend kommt der nächste Charakter an die Reihe. Wenn jeder eine Gelegenheit zu agieren hatte, ist die Kampfrunde zu Ende, und die nächste beginnt.

Waffen, Rüstung, Schild

Wie diverse Waffen die Berechnung der TP modifizieren, Rüstungen vor TP schützen und Schilde ermöglichen, Paraden zu optimieren, wird im Kapitel Ausrüstung beschrieben.

Behinderung

Manche Situationen (z.B. Spinnennetz) oder Kreaturen (z.B. Würgeschlangen) verringern die Handlungsfähigkeit eines Charakters, indem sie ihn fesseln, einengen, ummanteln oder anderweitig behindern. Er erhält dann **Behinderungspunkte (BEP)**, die seine Fortbewegung verhindern, vor allem aber den Erfolgswert seiner nächsten erfolgreichen Probe reduzieren. Diese wird dadurch abgeschwächt oder, wenn ihr EW auf 0 verringert wird, sogar „erstickt".

Pherix macht im Kampf gegen die Statuen einen falschen Schritt und gerät in ein klebriges Höhlenspinnennetz (5 BEP). Igitt! Er attackiert eine Statue mit „36" und würde theoretisch 9 TP verursachen. 5 Punkte gehen darin auf, sich aus dem Netz zu winden, d.h. er trifft die Statue mit nur 4 TP und ist dafür wieder frei von Behinderung.

BEP verschwinden erst, wenn und soweit sie durch erfolgreiche Proben „abgebaut" wurden.

Manöver

Manöver, wie z.B. dem Gegner einen Schemel zwischen die Beine zu treten oder ihm Sand ins Gesicht zu werfen, werden als Proben nach Maßgabe des SL ausgeführt (meistens Probe auf GESCHICK/KAMPF).

Soweit sie unverteidigt bleiben, verursachen sie zwar keinen Schaden, dafür aber behindern

sie den Gegner mit EW-g Behinderungspunkten (Trickwaffen sogar EW BEP) oder drängen ihn EW-k Meter zurück oder bewirken einen anderen vom SL zu konkretisierenden Vorteil.

Weil sein Dolch der Statue keinen Schaden zufügt, will Pherix sie stattdessen aus dem Gleichgewicht bringen. Pherix gelingt die erforderliche GESCHICK/KAMPF-Probe mit „25". Die Verteidigung der Steinstatue misslingt, sie erhält daher 5 BEP, die als Stolpern interpretiert werden können. Gut für Pherix: Die nächste Attacke der Statue gelingt ebenfalls mit 5 TP, doch genau diese braucht die Statue, um wieder auf die Beine zu kommen, weshalb Pherix nicht einmal verteidigen muss.

Fernkampf

Charaktere, die mit Schuss- oder Wurfwaffen attackieren, würfeln eine Probe auf INTELLIGENZ/KAMPF. Diese ist bis zur angegebenen **Basis-Reichweite (RW)** der Fernwaffe unmodifiziert, bis zur doppelten RW um 1 erschwert, bis zur dreifachen RW um 2 usw.

Zaranya sieht eine Höhlenspinne herannahen und wirft einen Dolch. Die Spinne ist 10 Meter entfernt, der Dolch hat eine RW von 8 Meter. Die Probe ist daher um 1 erschwert.

Ist das Ziel ausgesprochen klein (Ratte, Amulett, Astloch), so erschwert dies die Probe ebenfalls um 1.

Gegen einen Fernkampf-Angriff kann ein Charakter nur ausnahmsweise **verteidigen**, wenn sich der Schütze in Sicht befindet und er den Angriff erwartet hat. Er kann dann ausweichen (GESCHICK/KAMPF) oder, bei Verwendung eines Schildes, mittels STÄRKE/KAMPF parieren. (Beide Proben sind, wie jede Verteidigungshandlung, pessimistisch zu würfeln.)

Reichweiten-Begriffe

unmittelbar/e Nähe: die typische Entfernung zweier Nahkämpfer zu einander
nah/Nähe: ca. 6 Meter

Bewegung

Unter Verzicht auf andere Handlungen in derselben KR kann ein Humanoider bis zu 12 Meter pro KR zurücklegen. Unter optimalen Bedingungen (z.B. freie, gerade Laufstrecke) können es auch mehr sein. Gleichzeitiges Fortbewegen und Agieren ist nur möglich bei:

Neupositionierung: Charaktere können sich unmittelbar vor oder nach ihrer Aktion in unmittelbarer Nähe neu positionieren.

Sturmangriff: Befindet sich kein Hindernis zwischen dem Angreifer und einem maximal 12 Meter entfernten Gegner, so kann er geradewegs vorstürmen und um 1 erschwert im Nahkampf attackieren.

Wurfwaffen: können aus der Bewegung heraus geschleudert werden.

Moral

SCs können ihre Gegner mit einer Probe auf CHARISMA/KAMPF **einschüchtern**. Das verursacht unweigerlich EW-g Demoralisierung („moralischen Schaden"), aufzuteilen auf alle Gegner in der Nähe oder konzentriert auf einen Gegner in unmittelbarer Nähe.

Demoralisierungspunkte, die sich bei einem Gegner ansammeln, werden aufsteigend notiert. Fällt die KON eines Gegners unter seine Demoralisierung oder steigt diese über seine aktuelle KON, ist seine Moral gebrochen. Je nach Situation und Persönlichkeit wird er fliehen, sich ergeben oder verhandeln.

Talente

Jeder Charakter hat Begabungen, die ihn besonders machen. Der eine ist für Manöver mit dem Schwert berühmt, der andere für empathische Fähigkeiten, ein dritter wirft gleißende Feuerbälle oder knüpft Verbindungen zu geheimen Gilden.

Solche Besonderheiten, die allesamt sehr speziell sind, sogar ans Übernatürliche grenzen und in den Bereich der Magie vordringen können, heißen *Talente*, und es gibt sie in 4 **Wirkungsgraden**, von einfachen Tricks (Grad 0) bis hin zu mächtigen Phänomenen (Grad 3).

Bei Spielbeginn beherrscht jeder SC die speziellen Typustalente 0. und 1. Grades seines Charaktertypus.

Mit wachsender Erfahrung kann er ein weiteres Talent pro Stufe erlernen, wobei ihm seine speziellen Typustalente sowie die in diesem Kapitel beschriebenen allgemeinen Talente zur Auswahl stehen. Die Erfahrungsstufe des SC gibt dabei jeweils vor, welchen Grad das neue Talent maximal haben darf (s. Tabelle im Kapitel Erfahrung).

Destiny-Punkte

Die Anwendung von Talenten, mit Ausnahme jener 0. Grades, erfordert den Einsatz von **Destiny-Punkten (DP)**.

Talentgrad	0	1	2	3
aufzuwendende Destiny-Punkte	0	1	3	5

Solcherart verbrauchte DP regenerieren sich im Zuge einer Nachtruhe, gemeinsam mit verlorener Konstitution. Wie im Kapitel Leben und Tod geschildert, würfelt der Spieler nach der Nachtruhe mit zwei W6: Ein Würfel erhöht die aktuelle KON, der andere die aktuellen Destiny-Punkte, maximal bis zum jeweiligen Ursprungswert.

SCs starten mit so vielen DP, wie bei ihrem Charaktertypus angegeben, und sie erhalten 1 weiteren je Stufenanstieg (s. Erfahrung).

Anwendung

Mit Ausnahme der speziellen Typustalente erfordern alle Talente eine **Probe** auf ein bestimmtes Attribut. Misslingt diese, bleibt die Wirkung aus, der SC hat aber trotzdem die erforderlichen DP aufgewendet.

Talente 0. Grades kosten zwar keine DP, aber womöglich wertvolle Zeit.

Zeitaufwand

Sofern nicht anders bestimmt, benötigt das Anwenden eines Talents 1 Aktion bzw. 1 KR, also ca. 3 Sekunden. Im Kampf werden Talente anstelle einer Attacke zum Einsatz gebracht, d.h. Spieler entscheiden sich, ob sie attackieren oder ein Talent einsetzen möchten.

Talente, die mit dem Blitzsymbol (⚡) gekennzeichnet sind, wirken **augenblicklich** und können jederzeit ins Spiel gebracht werden, d.h. auch wenn der SC gar nicht an der Reihe ist! Meistens beeinflußen oder modifizieren sie andere Handlungen.

Wirkungsweise

Die Rahmenbedingungen und Auswirkungen eines Talents sind der jeweiligen Beschreibung zu entnehmen.

Die für **Reichweiten** verwendeten Begriffe umfassen *unmittelbar(e Nähe)*, worunter die typische Entfernung zwischen zwei Nahkämpfern zu verstehen ist, sowie *nah/Nähe*, was ca. 6 Metern entspricht. Zuweilen erfordern Talente auch *Berührung* eines Zauberziels.

Bei andauernden Wirkungen finden sich Angaben zur **Wirkungsdauer** (währt eine halbe

Stunde, bis zum Ende des Kampfes o.ä.), andernfalls handelt es sich um Einmal-Effekte.

Beschreibung der Talente

Grad 0

(0) Blockade. Du blockierst eine zu berührende Tür (Fenster, Schatulle, Vorhangschloss, Trinkflasche, Schwertscheide o.ä.), sodass diese nur mit Gewalt (Probe) geöffnet werden kann. ⊗ GSK/MAG.

(0) Dazwischengehen ⊛. Du parierst einmal für einen Gefährten in unmittelbarer Nähe. Allfällige unverteidigte Trefferpunkte erleidest du, nicht dein Gefährte. Maximal einmal pro Kampfrunde und pessimistisch zu würfeln. ⊗ STR/KAM.

(0) Eherne Glieder. Deine Arme und Beine werden für den Rest des Kampfes steinhart und unempfindlich. Attackierst oder parierst du einen Gegner mit bloßen Händen, gilt die Kampfhandlung nicht als waffenlos, und du verursachst im Trefferfall EW-g TP. ⊗ STR/NAT.

(0) Fallen entgehen ⊛. Du löst eine Falle „doch nicht" aus, z.B. indem du gerade noch rechtzeitig dein Gewicht verlagerst, den Schlüssel doch nicht ganz nach rechts drehst etc. Die Falle bleibt zwar scharf, aber du bist gewarnt. ⊗ GSK/GES.

(0) Faszination. Du belegst durch Berührung einen Gegenstand mit einer wundersamen Faszination, die Lebewesen in der Nähe, sofern sie sich nicht in einer Konfliktsituation befinden, für 3 Minuten ablenkt. ⊗ CHA/MAG.

(0) Finstere Drohung. Du verursachst EW moralischen Schaden bei einem nahen NSC, aber immer mindestens so viele wie in der KR zuvor. ⊗ CHA/KAM.

(0) Finte. Du schlägst eine Angriffskombination, die EW-g Trefferpunkte verursacht und dafür sorgt, dass dein Gegner die nächste erfolgreiche Attacke nicht verteidigen kann. ⊗ GSK/KAM.

(0) Gedankenband. Du und eine von dir zu berührende Person könnt euch eine Viertelstunde lang gedanklich miteinander verständigen. ⊗ INT/GES.

(0) Gestus. Du führst eine Alltagshandlung im Nahbereich auf magische Weise aus, z.B. schließt du die Tür mit einer Handbewegung oder entstaubst deine Kleidung mit einem Fingerschnippen. ⊗ GSK/MAG.

(0) Harmlos. Solange du keine aggressive Handlung setzt, wirst du bis zum Ende des Kampfes nicht als Gegner angesehen. ⊗ CHA/GES.

(0) Helfende Hand ⊛. Du unterstützt um den Preis deiner nächsten Aktion einen Gefährten in unmittelbarer Nähe bei einer physischen Probe, die dadurch optimistisch gedeutet wird. ⊗ STR/GES.

(0) Inspirieren. Deine TP oder die eines zu berührenden Gefährten sind im gegenwärtigen oder unmittelbar bevorstehenden Kampf um 1 erhöht. Kein Charakter kann auf diese Weise mehrfach inspiriert werden. ⊗ CHA/KAM.

(0) Katzenfall ⊛. Du reduzierst deinen soeben erlittenen Fall- oder Sturzschaden um die Hälfte. ⊗ GSK/NAT.

(0) Kräuternase. Du findest binnen einer Stunde eine spezielle Pflanze deiner Wahl (siehe #4.1) oder ein Heilkraut, das die nächste natürliche KON-Regeneration optimiert (6 statt W6 Punkte). ⊗ INT/NAT.

(0) Licht. Du bringst einen Gegenstand in der Nähe zum Leuchten oder erhöhst oder verringerst seine Leuchtkraft um 6 Meter (nicht kumulativ). ⊗ INT/MAG.

(0) Magische Wahrnehmung. Du erkennst magische Strukturen eines zu berührenden Gegenstands und erhältst dadurch einen Hinweis auf Art, Ursprung oder Stärke der Magie. ⊗ INT/MAG.

(0) Natürliche Einheit. Was du zum Überleben benötigst, z.B. Brennholz, Wasser, Beeren, stellt dir die Wildnis bereitwillig zur Verfügung. Du und maximal EW-k Gefährten regenerieren bei der nächsten Übernachtung in der Natur 1 zusätzlichen KON-Punkt. ⊗ CHA/NAT.

(0) Rekonstruieren. Du rekonstruierst aufgrund vorhandener Spuren mit beachtlicher Logik und detektivischem Spürsinn die Handlungen einer Person am jeweiligen Ort. ⊗ INT/GES.

(0) Resistenz. Du wehrst einen Schub (Sofort- oder Folgeschaden) eines Gifts, einer Krankheit oder von Hunger/Durst ab. ⊗ STR/NAT.

(0) Schwer zu treffen ⊛. Du weichst einer Fernkampf-Attacke vollständig aus; nur einmal pro Attacke anwendbar. ⊗ INT/KAM.

(0) Sprache der Tiere. Du machst dich einem Tier gegenüber verständlich, kannst dabei aber nicht lügen! Im Vorfeld eines Ritts bewirkt dies, dass du Proben zum Reiten dieses Tieres optimistisch würfelst. ⊗ CHA/NAT.

(0) Spürnase. Du witterst bis zu 12 Stunden alte Gerüche in unmittelbarer Nähe an Personen, Orten oder Gegenständen. ⊗ INT/NAT.

Talente nach Typus und Grad

Typ	Grad 0	Grad 1	Grad 2	Grad 3
Elf	Finte Inspirieren Licht Magische Wahrnehmung Rekonstruieren Unbehagen	Blitzschütze Elementarpfeil Nebel Perfektes Gedächtnis Reise der Sinne Schwachstelle getroffen	Arkaner Sog Doppel Eliminieren Heilende Hand Magie binden	Blattschuss Sphärentor Spirituellen Führer Wasserlauf
Zwerg	Blockade Eherne Glieder Fallen entgehen Harmlos Helfende Hand Resistenz	Durchatmen Handarbeit Rüstungen gewohnt Schloss knacken Schwere Attacke Willensstark Zauber stören	Besondere Kanäle Demolieren Kraftakt Riposte Zusammenfügung	Einsturz Freund des Feuers Steinerne Faust Todesfalle
Hexer	Faszination Finstere Drohung Gestus Harmlos Kräuternase Magische Wahrnehmung Unbehagen	Gefühlswallung Nebel Schwarm rufen Tier rufen Verzögern	Amnesie Beschwörung Empathie Erinnerung hinzufügen Fluch Pflanzenfreund	Machtspiel Seelentausch Tiergestalt Zone der Verwirrung
Barbar	Dazwischengehen Eherne Glieder Finstere Drohung Natürliche Einheit Resistenz Sprache der Tiere	Beschleunigen Durchatmen Großer Sprung Handarbeit Schwere Attacke Willensstark	Bewusstlos schlagen Blitzgeschwind Demolieren Kraftakt Spinnenlauf Zusammenfügung	Einsturz Steinerne Faust Tierherrschaft Unaufhaltsam
Dieb	Blockade Fallen entgehen Finte Harmlos Katzenfall Schwer zu treffen	Beschleunigen Disportation Exit Großer Sprung Schloss knacken Täuschgeräusch	Aura der Stille Besondere Kanäle Blitzgeschwind Objekttausch Riposte Spinnenlauf	Blitzreflex Todesfalle Wirbelwind
Seher	Gedankenband Kräuternase Licht Magische Wahrnehmung Rekonstruieren Schwer zu treffen Spürnase	Perfektes Gedächtnis Reise der Sinne Schwachstelle getroffen Täuschgeräusch Warnung	Empathie Heilende Hand Illusion Magie binden Taktiker Zuspruch	Eingebung Spirituellen Führer Strategisches Genie
Waldläufer	Katzenfall Kräuternase Natürliche Einheit Resistenz Sprache der Tiere Spürnase	Beschleunigen Blitzschütze Großer Sprung Schwarm rufen Tier rufen Warnung	Blitzgeschwind Kraftakt Pflanzenfreund Riposte Spinnenlauf	Blattschuss Tiergestalt Tierherrschaft Wasserlauf
Gaukler	Fallen entgehen Gedankenband Gestus Harmlos Helfende Hand	Disportation Exit Gefühlswallung Perfektes Gedächtnis Telekinese Verzögern	Amnesie Aura der Stille Auswechslung Empathie Fluch Objekttausch	Blitzreflex Fremdgestalt Seelentausch Zone der Verwirrung
Krieger	Dazwischengehen Eherne Glieder Finstere Drohung Finte Inspirieren Schwer zu treffen	Blitzschütze Durchatmen Rüstungen gewohnt Schwachstelle getroffen Schwere Attacke Willensstark	Bewusstlos schlagen Blitzgeschwind Kraftakt Riposte Taktiker Zuspruch	Blitzreflex Strategisches Genie Unaufhaltsam Wirbelwind
Magier	Gedankenband Gestus Licht Magische Wahrnehmung Rekonstruieren Unbehagen	Disportation Elementarpfeil Nebel Täuschgeräusch Telekinese Warnung Zauber stören	Auswechslung Beschwörung Eliminieren Illusion Magie binden	Feuerball Fremdgestalt Levitation Sphärentor Versteinerung

(0) Unbehagen. Du legst eine Aura des Unbehagens über einen Gegenstand oder Ort, sodass dieser für die nächsten 6 Stunden gemieden wird, sofern eine gleichwertige Alternative besteht. ⚀ CHA/MAG.

Grad 1

(1) Beschleunigen. Du erhältst für eine Minute der Fortbewegung, z.B. bei einer Verfolgungsjagd, die Agilität und Geschwindigkeit eines Wolfes. ⚀ GSK/NAT.

(1) Blitzschütze ⚀. Dir ist nach einer soeben misslungenen Fernkampf-Attacke eine zweite gelungen. Diese Probe unterliegt den gleichen Modifikatoren. ⚀ INT/KAM.

(1) Disportation. Du lässt einen Gegenstand (bis zu 12 kg) aus der Hand verschwinden und an einem anderen Ort innerhalb 30 Meter Sicht auftauchen. ⚀ GSK/MAG.

(1) Durchatmen ⚀. Unmittelbar nach deiner Aktion durchfluten dich die Energien aus deiner Umgebung, und du regenerierst spontan W6 Konstitution. ⚀ STR/NAT.

(1) Elementarpfeil. Du schleuderst einen Pfeil aus Feuer, Stein, Wasser oder Luft, der bei einem maximal 30 Meter entfernten Ziel EW Trefferpunkte verursacht, aber auch verwendet werden kann, um brennbare Gegenstände entflammen zu lassen (Feuer) oder umgekehrt eine Flamme zu löschen (Wasser). ⚀ STR/MAG.

(1) Exit ⚀. Du hast dich hinter einem Hindernis oder im Schatten versteckt und wurdest so „doch nicht" entdeckt. ⚀ GSK/GES.

(1) Gefühlswallung. Du rufst bei einem zu berührenden Humanoiden ein bestimmtes Gefühl (Trauer, Freude, Spaß, Melancholie...) hervor oder verstärkst oder neutralisierst ein solches. ⚀ CHA/MAG.

(1) Großer Sprung. Du verdoppelst die Weite oder Höhe deines bevorstehenden Sprungs. ⚀ GSK/NAT.

(1) Handarbeit ⚀. Du hast die Schwachstelle in einem Material gefunden und deutest eine soeben erfolgte Probe zum Ausnützen derselben optimistisch. ⚀ STR/GES.

(1) Nebel. Du erschaffst dichten Nebel in der Nähe (ca. 3x3x3 Meter), der sich danach wie normaler Nebel verhält. ⚀ CHA/MAG.

(1) Perfektes Gedächtnis ⚀. Du prägst dir eine aktuelle Wahrnehmung (Schriftstück, Bildnis, Irrweg, Wortfolge, Melodie etc.) ein, sodass du sie jederzeit verlässlich abrufen kannst. ⚀ INT/GES.

(1) Reise der Sinne. Deine Wahrnehmung verlässt, solange du dich konzentrierst, deinen Körper und wandert bis zu 6 Meter, nicht aber durch soliden Stein hindurch. INT/MAG.

(1) Rüstungen gewohnt. Rüstungen behindern dich bei deiner gegenwärtigen Aktion um 1 Punkt weniger. Oder: Du rempelst deinen Gegner nach einer Attacke und fügst ihm damit unweigerlich neuerlich TP in Höhe deines RS zu. STR/KAM.

(1) Schloss knacken. Du öffnest durch Berührung ein einfaches Schloss (Tür, Vorhängeschloss, Schatulle etc.). Bei komplizierten Schlössern muss dieses Talent mindestens zweimal angewendet werden, bei magischen sogar öfter. GSK/GES.

(1) Schwachstelle getroffen. Du fügst den Trefferpunkten, die ein Gegner durch dich oder einen von dir angeleiteten Gefährten erleidet, EW-g BEP an Schmerzen hinzu. Alternativ kann dir der SL auch einen anderen Vorteil gewähren. INT/KAM.

(1) Schwarm rufen. Ein Schwarm von Insekten, Würmern, Fledermäusen o.ä. (KON:3, erleidet nur 1 SP pro Treffer) strömt zu einem Ort oder einer Person in deiner Nähe und verursacht 1 BEP sowie 1 SP pro KR. CHA/NAT.

(1) Schwere Attacke. Dir gelingt eine Nahkampf-Attacke mit zusätzlichen W6 Trefferpunkten. STR/KAM.

(1) Täuschgeräusch. Du lässt ein Geräusch, das du selbst verursachst, an einer beliebigen, maximal 30 Meter entfernten Stelle - und nur dort! - entstehen. INT/MAG.

(1) Telekinese. Du bewegst einen Gegenstand (bis zu 12 kg) nach Belieben auf maximal 30 Meter Sicht. Die Bewegung endet, sobald der Gegenstand festgehalten oder der Blickkontakt unterbrochen wird. Mit dem Zauber können Gegenstände noch in derselben Kampfrunde in deine Hand gezogen werden. GSK/MAG.

(1) Tier rufen. Du lockst ein beliebiges Tier an, sofern es im Umkreis von 1 km seinen natürlichen Lebensraum hat oder konkret anwesend ist. Die Zeit bis zum Eintreffen hängt vom Tier und von der Entfernung ab. CHA/NAT.

(1) Verzögern. Ein maximal 30 Meter entfernter NSC verzögert die Aktion, die er gerade ausführen möchte, um 1 KR. Sie kann dann seiner nächsten regulären Aktion vorangestellt werden. CHA/GES.

(1) Warnung. Du definierst in deinem Nahbereich eine Schwelle. Wird sie überschritten, setzt dich ein untrüglicher Instinkt sofort davon in Kenntnis. Währt 3 Stunden pro Anwendung. INT/NAT.

(1) Willensstark. Du ersetzt im Vorhinein eine beliebige Probe durch diese Probe. Es gelten dieselben Modifikatoren. STR/GES.

(1) Zauber stören. Du bringst die Kraftlinien in deiner Nähe durcheinander. Ein Zauber, der soeben hätte stattfinden sollen, wird nur wirksam, wenn dem Verursacher unverzüglich eine (zweite) Probe gelingt. STR/MAG.

Grad 2

(2) Amnesie. Du löschst die letzten Minuten aus dem Gedächtnis eines Humanoiden in unmittelbarer Nähe. Dieser ist dadurch zumindest im Ausmaß von 12 BEP irritiert. CHA/GES.

(2) Arkaner Sog. Der Körper eines nahen Wesens von bis zu 120 kg wird EW Meter weit von dir weg bewegt. Die Bewegung erfolgt einmalig und ruckartig wie ein Stoß bzw. Sog. Bei Aufprall erleidet der Gegner das Doppelte deines EW an SP. GSK/MAG.

(2) Aura der Stille. Eine Viertelstunde lang verursachen weder du noch Gegenstände oder Personen Geräusche, solange du sie berührst. GSK/GES.

(2) Auswechslung. Du visierst eine Person in deiner Nähe an. Sie tauscht Position mit dir selbst oder einer anderen sichtbaren Person in deiner Nähe. GSK/MAG.

(2) Beschwörung. Durch ein- oder mehrmaliges Sprechen dieses Zaubers rufst du für 2W6 Stunden einen Geist oder Dämon, dessen Namen du kennst, herbei. Oder: Du belebst für die Dauer eines Kampfes deinen Schatten, sodass dieser W6 SP pro KR bei einem Gegner in unmittelbarer Reichweite verursacht. Der Schatten gilt als Phantasma (vgl. Kapitel Kreaturen) und erhält deine aktuelle KON. CHA/MAG.

(2) Besondere Kanäle. Du verschaffst dir gesellschaftlichen Zugang zu einem eingeschränkten Kreis, etwa einer Gilde, Zunft, Kanzlei, einem Kult oder Orden, was dir in Absprache mit dem SL spezielle Waren oder Informationen eröffnet. INT/GES.

(2) Bewusstlos schlagen. Würfle nach einem Treffer, den du verursachst, 3W6. Erreichst oder übertriffst du damit die aktuelle Konstitution deines Gegners, so geht dieser bewusstlos zu Boden. STR/KAM.

(2) Blitzgeschwind. Du kommst einem Gegner mit einer zusätzlichen Aktion zuvor. GSK/NAT.

(2) Demolieren. Ein starker Hieb demoliert die Waffe deines Gegners und reduziert sie um 2 Kategorien: EW+x → EW → EW-g → EW-k → Waffe zerstört. Gilt sinngemäß auch für Schilde und andere Gegenstände.

Gegen Rüstungen geführt, reduziert der Hieb den RS um 2 Punkte. ⚄ STR/GES.

(2) Doppel. Ab der nächsten KR kannst du im Fernkampf bis zum Ende des Kampfes zwei Wurfwaffen oder zwei Pfeile gleichzeitig werfen/abfeuern, d.h. du würfelst pro Kampfrunde zwei Fernkampf-Attacken. ⚄ INT/KAM.

(2) Eliminieren. Du bist 3 KR lang in der Lage, nicht-magische, tote Materie durch intensive Berührung mit deinen Händen aufzulösen. ⚄ STR/MAG.

(2) Empathie. Du erfährst das aktuelle Stimmungs- und Gedankenbild eines Wesens in der Nähe. ⚄ INT/GES.

(2) Erinnerung hinzufügen. Du fügst einem zu berührenden Opfer eine künstliche Erinnerung hinzu. ⚄ CHA/MAG.

(2) Fluch. Eine Zielperson in Sichtweite würfelt 6 Stunden lang alle Proben pessimistisch. Auch alltägliche Aktionen können dadurch zu einer Herausforderung werden. ⚄ CHA/KAM.

(2) Heilende Hand. Ein fremder Körper, den du berührst, regeneriert EW-g Konstitution-Punkte sofort, sowie 2W6 Minuten lang je 1 Punkt. ⚄ INT/NAT.

(2) Illusion. Du erschaffst auf 30 Meter Sicht eine Illusion, die alle Sinne bis auf den Tastsinn täuscht. Solange du dich darauf konzentrierst, kann sich die Illusion auch verändern; danach bleibt sie 6 Stunden lang unverändert bestehen. ⚄ INT/MAG.

(2) Kraftakt ✊. Du verdoppelst den EW einer eigenen Stärke-Probe oder erhöhst ihn auf 12 und vollbringst dadurch einen übermenschlichen Kraftakt. ⚄ STR/NAT.

(2) Magie binden. Du bindest den Effekt eines Talents, das du selbst beherrschst, in einen Gegenstand und stellst dadurch eine Spruchrolle, ein Einmal-Artefakt oder eine magische Falle her (s. Ausrüstung). ⚄ INT/MAG.

(2) Objekttausch. Du vertauschst unbemerkt zwei beliebige Gegenstände in unmittelbarer Nähe. Funktioniert auch mit Gegenständen, die in der Hand gehalten werden, sofern der Besitzer nicht konzentriert ist. ⚄ GSK/GES.

(2) Pflanzenfreund. Du bringst Pflanzen in der Nähe dazu, sich nach deinem Belieben zu bewegen, zu krümmen und sogar um bis zu 50% zu wachsen, oder auch einen Gegner zu umschlingen (Proben -1) oder einem Gefährten zu helfen (Proben +1). ⚄ CHA/NAT.

(2) Riposte. Deine gelungenen Paraden verursachen für den Rest des Kampfes jeweils unverteidigbare EW TP. ⚄ GSK/KAM.

(2) Spinnenlauf. Deine Finger und Zehen verkrallen sich in zu erkletterndem Terrain. Der EW dieser Probe erhöht den allfälliger Proben zum Klettern, sodass auch Übermenschliches möglich wird. Misslungene Proben gelten durch die Erhöhung automatisch als gelungen. Währt solange geklettert wird, maximal aber 1 Stunde. ⚄ GSK/NAT.

(2) Taktiker. Wenn du maßgeblich Zeit und/oder Ort eines bevorstehenden Kampfes mitbestimmst, würfeln du und deine Gefährten Kampf-Aktionen (nicht Verteidigung!) jeweils bis zum ersten Missgeschick („66“) optimistisch. ⚄ INT/KAM.

(2) Zusammenfügung. Alle wesentlichen Teile vorausgesetzt, reparierst du einen demolierten nicht-magischen Gegenstand. Schilde und Waffen werden dadurch wieder wie neu. Bei größeren bzw. komplexeren Gegenständen hilft es unter Umständen, diesen Effekt öfter anzuwenden. ⚄ STR/GES.

(2) Zuspruch. Du und deine Gefährten erhaltet jeweils einen W6, mit dem innerhalb der nächsten Stunde einmalig der EW einer Probe erhöht werden kann. Misslungene Proben gelten dadurch als gelungen. ⚄ CHA/KAM.

Grad 3

(3) Blattschuss. Im Fernkampf triffst du dein Ziel mit 6W6 Trefferpunkten. Für jede in der Distanz enthaltene volle Basisreichweite (RW) deiner Waffe würfelst du einen Würfel weniger. ⚄ INT/KAM.

(3) Blitzreflex. Dank großartiger Reflexe entgehst du den meisten Treffern: Deine EW für Paraden und Ausweichen sind bis zum Ende des Kampfes um W6 erhöht. Misslungene Proben gelingen dadurch jedenfalls. ⚄ GSK/KAM.

(3) Eingebung. Der Spielleiter beantwortet dir wahrheitsgemäß eine die Handlung des Abenteuers betreffende Ja-oder-Nein-Frage. ⚄ INT/GES.

(3) Einsturz. Du bringst das dich umgebende Terrain (Ruine, Palisade, Brücke, Hütte, Stollen, Gang...) in deinem Nahbereich zum Einsturz. ⚄ STR/NAT.

(3) Feuerball. Du schleuderst einen Feuerball maximal 60 Meter weit. Würfle 6 W6 und ordne sie der Höhe nach. Dein Gegner im Zentrum des Aufprallortes erleidet die höchsten drei W6 an Schaden, alle anderen Gegner in der Nähe die nächsthöheren beiden. Der niedrigste W6 gibt an, wieviel Folgeschaden die getroffenen

Gegner pro KR erleiden, wenn sie nicht 1 Aktion dafür aufwenden, den Brand zu löschen. ⊗ STR/MAG.

(3) Fremdgestalt. Du belegst dich oder eine andere Person 1 Stunde lang mit der auch den Tastsinn täuschenden Illusion einer Fremdgestalt, die in Anatomie und Größe nicht völlig unterschiedlich sein darf. Soll sie einer bestimmten Person nachempfunden sein, so musst du diese zumindest einmal in natura aus der Nähe beobachtet bzw. ihre Stimme gehört haben oder eine Essenz von ihr besitzen (Blut, Fingernägel, Haare, persönlicher Gegenstand...). ⊗ INT/MAG.

(3) Freund des Feuers ✊. Hitze und Flammen sind deine Verbündeten. Du bist eine Viertelstunde lang vor Hitze- und Feuerschaden geschützt. ⊗ STR/GES.

(3) Levitation. Du schwebst nach Belieben, solange du dich nicht weiter als 12 Meter vom Ursprungsort entfernst. ⊗ GSK/MAG.

(3) Machtspiel. Du inszenierst dich, als ob eine mächtige Entität hinter dir stünde, z.B. wird dein Schatten größer, deine Stimme hallt, oder ein Sonnenstrahl dringt durch die Wolken, um dich einzuhüllen. Du bewirkst 6W6 moralischen Schaden bei deinen Gegnern. Die Punkte sind gleichmäßig zu verteilen, beginnend mit dem schwächsten. ⊗ CHA/KAM.

(3) Seelentausch. Der Zauber verursacht bei einem Gegner auf 30 Meter Sicht 15 Bannpunkte. Wenn/sobald seine KON auf oder unter die Bannpunkte fällt, fährt dein Geist in seinen Körper und umgekehrt. Die Werte für STR, GSK und KON übernimmst du von ihm, alle anderen bleiben gleich. Währt 12 Stunden. ⊗ CHA/MAG.

(3) Sphärentor. Du öffnest (oder schließt) ein Sphärentor, das zum letzten von dir erschaffenen Sphärentor führt oder, in Ermangelung eines solchen, nicht durchschritten werden kann. Durchschreitest du es, schließt sich hinter dir das Tor am Zielort. ⊗ INT/MAG.

(3) Spirituelle Führung. Du verteilst 12 Destiny-Punkte auf deine Gefährten und inspirierst sie so mit neuen Kräften, allerdings nicht über deren DP-Maximalwert. Kann nur einmal pro Tag und nicht auf dich selbst angewendet werden. ⊗ CHA/KAM.

(3) Steinerne Faust. Dein Waffenarm wird bis zum Ende des Kampfes hart wie Stein, gilt nicht als waffenlos, verursacht bei einem Treffer EW+2 Schaden und schleudert Gegner EW-k Meter weit von dir weg. ⊗ STR/NAT.

(3) Strategisches Genie. Du identifizierst zielsicher und gefahrlos die Schwachstellen in einem strategischen Szenario (günstige Gelegenheiten, Schlupflöcher, unaufmerksame Wachen, tote Winkel usw.), um sie anschließend für deine Zwecke (Flucht, Einschleichen, Ausbrechen etc.) nutzen zu können. Die konkreten Vorteile legt der SL fest, im Zweifelsfall bewirkt es, dass Proben optimistisch gewürfelt werden. ⊗ INT/KAM.

(3) Tiergestalt. Du verwandelst dich, inklusive Kleidung, nicht aber mitgeführte Gegenstände, in ein beliebiges Tier. Rückverwandlung ist jederzeit möglich, erfolgt aber spätestens nach 3 Stunden. ⊗ CHA/NAT.

(3) Tierherrschaft. Verteile 20 Bannpunkte auf beliebig viele Tiere in der Nähe. Wenn/sobald ihre KON auf oder unter die Bannpunkte fällt, folgen sie deinen Befehlen aufs Wort. Währt 12 Stunden. ⊗ CHA/NAT.

(3) Todesfalle. Unter Verwendung von Gegenständen, die du bei dir trägst (Öl, Scherben, Säure, Waffe, Seil o.ä.), improvisierst du an deiner aktuellen Position eine Falle, die dem nächsten, der sie unwissentlich passiert, 6W6 SP zufügt. Die improvisierte Falle hält maximal eine Woche. ⊗ GSK/GES.

(3) Unaufhaltsam. Erfüllt mit elementarer Urkraft, durchbrichst du in einer ununterbrochenen Laufbewegung bis zu einer Entfernung von 30 Metern sämtliche Hindernisse (Menschenansammlungen, Fallgitter, Türen, Mauern usw.). ⊗ STR/NAT.

(3) Versteinerung. Verteile 20 Bannpunkte auf beliebig viele Gegner in der Nähe. Wenn/sobald ihre KON auf oder unter die Bannpunkte fällt, erstarren sie zu Stein. Währt 12 Stunden, danach verbleibt Gegnern noch für kurze Zeit ein RS von 6. ⊗ STR/MAG.

(3) Wasserlauf. Du kannst dich eine Stunde lang wie ein Wasserläufer über Wasseroberflächen bewegen; das Bewegen auf bewegten Gewässern kann zusätzliche Proben erfordern. ⊗ GSK/NAT.

(3) Wirbelwind. Du würfelst ab der nächsten KR bis zum Ende des Kampfes 2 Nahkampf-Attacken pro Kampfrunde. ⊗ GSK/KAM.

(3) Zone der Verwirrung. Du verursachst im Zentrum einer maximal 30 Meter entfernten Zone 6W6 BEP sowie in der Nähe des Zentrums 3W6 BEP. Betroffene Gegner sind verwirrt. Ohne eine konkrete Absicht stehen sie nur da und starren apathisch ins Leere. ⊗ CHA/MAG.

Erfahrung

Mit jedem bestandenen Abenteuer werden die SCs stärker, klüger, geschickter oder zauberkräftiger. Mussten sie anfangs noch vor einem Wolf erzittern, messen sie sich später mit finsteren Nekromanten und wütenden Trollen.

Questpunkte

Am Ende eines Abenteuers erhalten die SCs **Questpunkte (QP)**. Dabei vergibt der Spielleiter an jeden Charakter 200 QP pro Spielabend. Diese entsprechen dem stetigen Strom an neuen Erfahrungen, denen die SCs im Abenteuer ausgesetzt sind.

Weiters erhalten sie **QP für besiegte Gegner**. „Besiegen" umfasst in diesem Zusammenhang auch Täuschen, Vertreiben oder Überlisten; direktes Niederkämpfen sollte nicht immer erste Wahl sein, um einen Gegner zu überwinden.

Die Questpunkte von Gegnern und Monstern sind jeweils bei den Kampfwerten im Anhang Kreaturen angegeben.

Gold

Die größere Belohnung wartet auf die SCs in Form von Schätzen, angegeben in Gold. Der Spielleiter platziert diese an Orten, die verborgen oder schwer zugänglich sind oder von mächtigen Gegnern bewacht werden. Manchmal sind Schätze auch nicht als solche erkennbar, z.B. seltene Materialien oder Bücher.

Mit Gold können die SCs Gegenstände, Rüstungen, Waffen oder Informationen kaufen, oder sie tauschen **Gold gegen Erfahrung** ein: Es kann auf diese Weise 1:1 in Questpunkte umgewandelt werden.

(Diese abstrakte Aufwendung kann, damit das Auf-und-Ab des Vermögens der Charaktere plausibel bleibt, erzählerisch ausgeschmückt werden, z.B. der Besuch einer Bibliothek, die Inanspruchnahme eines Waffenmeisters oder die teure Konsultation einer Gilde.)

Bythos, Pherix und Zaranya (ST 4, 2 und 3) finden 900 Gold. Sie investieren jeweils 250 Gold in ihre Erfahrung und steigen am Ende somit jeweils mit 450 (200 + 250) QP aus (zuzüglich QP für besiegte Gegner).

Stufe

Sobald ein SC eine gewisse Anzahl an Questpunkten (s. Tabelle) gesammelt hat, steigt seine **Erfahrungsstufe (ST)** um 1. Die ersten Stufen sind vergleichsweise schnell zu erreichen, später braucht es aber mehrere, größere oder gefährlichere Abenteuer, da die für einen Anstieg erforderlichen QP mit jeder Stufe um 200 Punkte steigen.

Stufenanstieg

Sobald ein SC eine neue Stufe erreicht, erfährt er folgende Verbesserungen:

- Seine Ursprungswerte von Konstitution und Destiny-Punkten steigen jeweils um 1.

Stufe	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**
QP	0	200	600	1200	2000	3000	4200	5600	7200	9000	11000	13200	15600	18200	21000
Talent	0+1	0	1	2	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2

Stufe	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**	**usw.**
QP	24000	27200	30600	34200	38000	42000	46200	50600	55200	60000	65000	usw.
Talent	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	usw.

- Ein beliebiges Attribut, das den Wert 46 nicht übersteigt, darf um 1 erhöht werden.

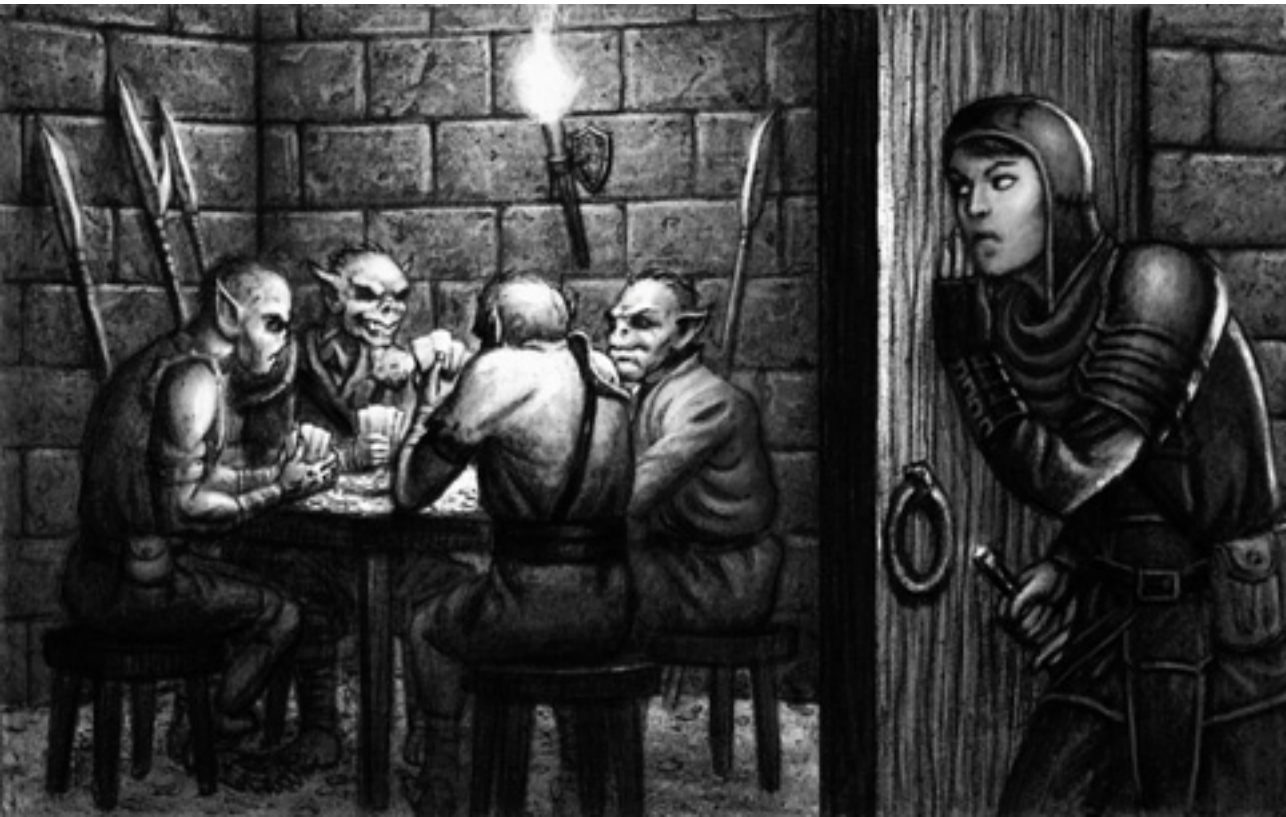
> **Hinweis:** Attribute bewegen sich im Wertefeld des W66 (vgl. Seite 10), d.h. wenn beispielsweise ein Wert von 36 um 1 gesteigert wird, ergibt das 41, da Werte von 37 bis 40 nicht auf dem W66 erwürfelt werden können!

- Der SC erwirbt ein neues Talent, und das zugehörige Attribut (bei Typustalenten: beliebiges Attribut) oder die KON steigt um 1.

Oder: Der SC erwirbt kein Talent, und ein beliebiges Attribut oder die KON steigt um 2.

Das **neue Talent** darf den der Stufe zugeordneten Talentgrad (s. Tabelle links) nicht übersteigen und muss mit dem Charaktertypus des SC verknüpft sein (s. Seite 31). Andere Talente können erlernt werden, wenn ihr Grad um 1 niedriger liegt als normalerweise erforderlich.

Die Magierin Zaranya könnte daher auf Stufe 8 ein Magier-affines Talent 3. Grades oder z.B. das Magier-fremde Talent Empathie (2) erlernen.



Ausrüstung

Dieses Kapitel ist Gegenständen gewidmet, die Spielercharaktere bei ihren Abenteuern ganz besonders nützlich, hilfreich oder vielleicht sogar lebensnotwendig finden werden.

Last und Tragkraft

Eine solide Ausrüstung ist gewiss kein Fehler, allerdings ist die Tragkraft der SCs beschränkt: Jeder kann doppelt so viele **Lastpunkte** mit sich führen, wie die Zehnerstelle seines Stärke/Natur-Wertes beträgt (also z.B. 6 bei „32“).

Die Lastpunkte von Gegenständen sind der Warenliste im Anhang zu entnehmen. Am Körper getragene Waffen und Rüstungen schlagen sich nicht in Lastpunkten nieder!

Solange ein SC **überlastet** ist, gelten die übersteigenden Lastpunkte als Dauer-Behinderungspunkte, die jegliche Erfolgswerte des SCs reduzieren.

Lichtquellen

Um sich in Tunneln und Gewölben zurechtfinden, können sich die Charaktere einer Reihe von Lichtquellen bedienen: Kerzen, Fackeln, Laternen, Lampen, Leuchtzauber... sie alle sind eine unverzichtbare Hilfe, lassen aber so manches Detail unerkannt, das bei Tageslicht wohl ins Auge gefallen wäre.

Der **Lichtkreis** einer Fackel erhellt den Nahbereich (6 Meter), Kerzen lediglich den halben (3 Meter). Laternen geben doppelt so viel Licht (12 Meter). Eine Fackel bzw. eine Einheit Lampenöl hält 1 Stunde lang.

Zugluft, halb abgebrannte Lichtquellen und andere Umstände können die Lichtverhältnisse empfindlich verschlechtern. Proben der SCs sind dann um mindestens 1 erschwert.

Spruchrollen

Spruchrollen ermöglichen es einem Charakter, ein Talent, das er besitzt, einem anderen SC/NSC zugänglich zu machen. So kann der finstere Priester seine Schergen befähigen, eine Dunkelheit zu zaubern, aber auch die SCs können z.B. einem Dieb einen Zauber mitgeben, damit er ihn an einem Ort spricht, wo der Magier niemals hinkäme.

Um Spruchrollen **herzustellen**, muss ein SC

- die Kunst der Spruchbindung in der Form des Talents *Magie binden* erlernt haben,
- Materialien im Wert von 120 Gold beibringen
- den zu bindenden Effekt in Form eines Talents beherrschen und
- das Talent *Magie binden* mit einer Probe und den erforderlichen Destiny-Punkten anwenden. (Bei Misslingen der Probe ist das Material zur Hälfte verbraucht worden).

Die **Anwendung** der Spruchrolle erfordert das Nachvollziehen magischer Zeichen und Muster in Form einer Probe auf GESCHICK/MAGIE, für die der Anwender Destiny-Punkte (SCs) bzw. Konstitution (NSCs) verwendet.

Die Spruchrolle verliert ihre Wirkung, sobald der Spruch erfolgreich ausgelöst wurde oder spektakulär („66“) gescheitert ist.

Mit diesen Regeln können sinngemäß auch kleine Artefakte erschaffen werden.

Waffen und Rüstung

Nahkampfwaffen

Die Waffentabelle zeigt gebräuchliche Waffen und deren **Trefferpunkte** (TP), die abhängig vom EW der Attacke-Probe angeben, wieviel Schaden die Waffe verursacht. Der **Preis** ist in Silbermünzen bemessen und bezieht sich auf durchschnittliche Exemplare. Die **Probe** legt fest, auf welches Attribut (STÄRKE/KAMPF oder GESCHICK/KAMPF) Attacke und Verteidigung gewürfelt werden.

Waffen (NK)	TP	Preis	Gattung	Probe	
Schwert, Axt, Streitkolben, Kriegsflegel	EW	50	Einhand	STR/KAM	
Stab, Speer, Glefe	EW	40	Stangen	STR/KAM	1
Zweihänder, Kriegshammer, Streitaxt	EW+2	150	2-hand	STR/KAM	2
Besondere	+1	+200		STR/KAM	
Dolch, Rapier, Kurzschwert, Sichel	EW	50	Stich	GSK/KAM	
Netz, Peitsche	EW-k	30	Trick	GSK/KAM	3
Knüppel, Ast, Latte, Messer, Fackel	EW-g	1	Behelf	STR/KAM GSK/KAM	
Schlagen, Treten, Raufen	EW-k		waffenlos	STR/KAM	4

Besonderheiten (optional)

(1) benötigen viel Platz, dafür sind auch Attacken aus zweiter Reihe möglich **(2)** Attacken sind um 1 erschwert, es sei denn die Waffe wird mit einem Attributwert von 46 oder mehr geführt und es steht ausreichend Platz zur Verfügung. **(3)** verursachen zusätzlich so viele BEP wie TP und eignen sich für Manöver, s. „Kampf“. **(4)** Paraden gegen Bewaffnete sind nicht möglich, lediglich Ausweichen. Ein Waffenloser erleidet Schaden, wenn ein bewaffneter Gegner mit höherem EW pariert.

Fernkampfwaffen

Waffe (FK)	TP	RW	Preis	Gattung	
Stein, geworfen	EW-k	6	0	Wurf	
Wurfdolch	EW-g	8	40	Wurf	
Wurfbeil	EW-g	10	40	Wurf	
Wurfspeer	EW-g	15	40	Wurf	
Handarmbrust	EW-g	12	70	Schuss	
Bogen	EW-g	22	50	Schuss	
Armbrust	EW	25	120	Schuss	5
Armbrust, schwer	EW+2	30	400	Schuss	6
Besondere	+1		+200	Schuss	
Besondere		+8	+200	Schuss	

(5) nur jede 2. Kampfrunde verwendbar **(6)** nur jede 3. Kampfrunde verwendbar.

Besondere Waffen

Diese Waffen sind aus seltenen Essenzen gefertigt, geschmiedet nach geheimen Prozeduren oder aber ganz persönlich auf Armlänge und Körpergröße ihres Eigners abgestimmt. Sie bringen ihrem Träger einen Bonus von +1 auf die Trefferpunkte. Bei Fernwaffen können entweder die TP oder die Basis-Reichweite erhöht sein.

Besondere Waffen werden immer nur nach Auftrag gefertigt. Einen dazu fähigen Meister zu finden kann schwierig werden, und die Herstellung dauert einige Wochen.

Rüstungen

Rüstungen bewahren ihren Träger bei jedem Treffer vor so vielen Trefferpunkten wie ihr **Rüstschutz** (RS) beträgt. Dieser Schutz hat jedoch seinen Preis: Der angegebene **GSK-Malus** erschwert alle GESCHICK-Proben des berüsteten Charakters. Dafür fallen Rüstungen nicht als Lastpunkte ins Gewicht.

Die **Rüstungspreise** sind in Silbermünzen angegeben. Die Kosten für besondere Rüstungen decken nur die Verarbeitung, das Material aber muss der Auftraggeber beisteuern (s.u.).

Rüstungen	RS	GSK-Malus	Preis
Zierde (Waffenrock, Lederkleidung)	0	0	50
Zierde, besonders	1	0	1050
leicht, minderwertig	1	-1	50
leicht (Stoffrüstung, Lederrüstung)	2	-1	100
leicht, besonders	3	-1	1100
schwer, minderwertig	3	-2	250
schwer (Kettenrüstung, Plattenrüstung)	4	-2	500
schwer, besonders	5	-2	1500

Besondere Rüstungen

Im Abenteuer werden die SCs immer wieder Rüstungsteile aus besonderen Materialien finden. Sobald sie alle Teile desselben Materials beisammen haben, können sie sie einem Meister zur Verarbeitung übergeben. Der RS einer solchen besonderen Rüstung liegt um 1 Punkt höher - ein unschätzbarer Vorteil!

Schild

Ein Schild ermöglicht es seinem Träger, Verteidigungs-Proben zu optimieren, d.h. im Nachhinein optimistisch anstatt pessimistisch zu deuten. Auf diese Weise kann ein Treffer im letzten Augenblick doch noch geblockt werden. Allerdings gerät der Kämpfer dadurch in die Defensive und muss seine nächste reguläre Aktion dafür aufwenden, sich wieder in Position zu bringen, ehe er selbst wieder attackieren kann.

Schild	Preis	Schutz
Schild	30	3x
Schild, besonders	50	4x
Schild, sehr besonders	80	5x

Nach 3 erfolgreichen Anwendungen ist der Schild so zerbeult, dass er nicht mehr sinnvoll verwendet werden kann. Spätestens dann sollte er repariert oder gegen einen neuen ausgetauscht werden. Schilde teurerer Machart halten 4-5 Treffer aus, sind aber selten und nicht so einfach am Markt zu erstehen.

Teil 2: Istarea

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 verebbte 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, Schlangenmenschen 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 finsteren Dämonen in Besitz genommen und mit infernalischer Schläue beseelt. Mit Schrecken verfolgten 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 Konstitution 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 Istarea-Tals 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.

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 Seebarbaren sind wild und gnadenlos 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 einer von wenigen Flecken Erde zu sein, die von den Erzdrachen, den alten Feinden der Menschen, gemieden werden.

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

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 Herzschläge, 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 Istareas 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 finsteren 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 Monde 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 und ihnen ermöglichen, ihr magisches Erbe (und so manch groteske Tradition) zu kultivieren. Sie 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 des Neuen Weges“ versucht dem Limis und den arkanen Verlockungen, die mit ihm einher gehen, abzuschwören. Sie wollen aus den Fehlern von einst lernen und Brücken zu anderen Völkern bauen. So treiben sie Handel, stellen sich als Ortskundige zur Verfügung und leben bei oder zumindest nahe den Menschen. In Elfenfamilien liegt das letzte Wort beim Erendayn („Verdientester“), bei den „Limisjüngern“ haben in der Regel aber die alten Elfenmagier das Sagen.

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. Manche meinen, dass die Elfen durch das Limis ihrer

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

Gefühle, vor allem des Lachens und Weinens, beraubt wurden.

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 kurzfingrige, 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 haderte 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.

Steckbrief Zwerge

Größe: 100 + W6x5 cm
Gewicht: 60 + W6x5 kg
Augenfarbe (2W-k): 1-2 steingrau, 3 smaragdgrün, 4 bärenbraun, 5 bernsteinfarben, 6 kohlenschwarz
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, Sapron, Tovrax, Umrag, Volorg, Wanrasch, Xergar

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 Grorulsklamm. Sie leben dort in Sippen, die durch ihre weiblichen Angehörigen alle irgendwie miteinander 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. Als eine 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 Zwergenmännern 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 Zutageförderm von Rohstof-

fen. Dem Kriegshandwerk verschreiben sich nur Wenige, diese dafür aber mit furchterregender Entschlossenheit. Zwergenkrieger beschützen ihre Handwerker-Kollegen, wenn sie im Tal unterwegs sind, bemannen Hagulsheim 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 Hagulsheim 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 Schätze 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 nähren, die Elfen bedienten sich der ersten Mringaner-Familien zur Fortpflanzung.

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, Daric, Elanara, Fimin, Geria, Herin, Isdira, Livip, Mata, Neris, Ocio, Parca, Quiodar, Raniona, Samiena, Tartra, Uvin, Varin, Waraya, Yidora, Zatuna

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.

Uktaurer

Äußeres. 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 Menschenvolk des Landes. Ihre Stämme bevölkerten bereits die Gebirge, als noch die Elfen über Istarea 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 besonders 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 ihrer Kultur: Uktaurer 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, Wildkatzen, 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. Und er wacht 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 erwecken. 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 Heimtücke verhasst; dafür scheuen sie weder Krieg

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, Laprisha, Mokharag, Noshira, Oshurc, Pranthar, Radabeh, Sushetra, Tamina, Uvvata, Vragan, Worcogar, Yestereh, Zinkhar

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 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.

Sprachen

Sprachen können Brücken bauen oder unüberwindbare Gräben darstellen. In Istarea sind die folgenden gebräuchlich: **Istareisch** (Sprache der Menschen im Königreich), **Engalyera** (Sprache der Elfen, Weiterentwicklung des Altelfischen), **Gáshmargost** (Sprache der Zwerge), **Uktaurisch** (gemeinsamer Nenner der Stammessprachen), **Mringanisch** (Dialekt der Mringaner), **Goblinisch** (Goblins, Hobgoblins, Silberskrate) und die **Sandaka-Glyphen** (weit verbreitete Symbolik, die von Mystikern, Magiern und Nekromanten genutzt wird). Alle anderen Sprachen gelten als selten und schwer erlernbar: **Ogersprache** (Oger, Riesen), **Khazaralim** (Sprache der fremdländischen Seefahrer), **Echsisch** (Echsen- und Schlangenmenschen), **Koboldisch** (Kobolde, Pixies), die **Feensprache** (Feen, Nymphen), das **Trollsche** (Trolle, Schrate).

Ein SC beherrscht so viele Sprachen wie die Zehnerstelle seines INT/GES-Wertes beträgt. Eine davon muss seine Muttersprache sein. Soll er auch lesen und schreiben können, so zählt dies wie das Erlernen einer Sprache. Es bezieht sich, unabhängig davon, welche Sprachen vorher oder später gelernt werden, auf alle Sprachen, die der SC beherrscht. Seltene Sprachen sollten nur gelernt werden, wenn dies auch begründet werden kann.

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, Vergebung 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, ihren persönlichen Weg des geringsten Widerstandes zu finden. Im Alltag zieht man sie zuweil 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 Schlaueren 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 Luertos 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 vereinigen 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 durchdrungen?), 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*, *Trel-Keg*, *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 Tätowierung wird kunstvoll erweitert, je höher man in der Gilde aufsteigt. Die Zahl der *Silberechsen* ist jedoch sehr überschaubar, 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 Kriegführens 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 "finsteren Künsten" die Pakyaner einen Keim des Verderbens sehen, der das Königreich von innen heraus verrotten lasse. 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 Istareer 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 formell 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 allerdings die exakte Zahl jener, die den *Wandernden Augen* des Zirkels entgehen, doch es sind definitiv nicht wenige. Sie 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 der alten Heimat 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, Spielhöllen 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 Horden 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 dunkler Götter waren darunter, und während die Generalmarschalle 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 andererenorts 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, bösartig, 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 weitererzählen 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, 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 übergroßen 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 Rachegelüste 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, jungenhaftes 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 gelüstet, 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 gelüstet 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 und setzte die Strafe im letzten Augenblick aus, doch Marcor spuckte ihm dafür 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 Vertretungrecht 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 Siedlungen, 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 Siedlungen, 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, sodass 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 Antlitz, 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 wie er den doppelstimmigen Gesang. Manche meinen, seine erste Stimme sorge für weichen Klang, während die zweite direkt in den Geist der Zuhörer eindringe. Suggestives 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 makelloses 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 miteinander 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 gehört ihr 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 *Alethiên*. Manchmal, wenn die Alethiên die Oberhand gewinnen, kommen die *Schwarzen Irrlichter* in die Stadt, und einige Einwohner erwachen nicht mehr aus ihrem Schlaf – der Zorn des Hôr, so die Geweihten der Pakya, die darin nur einen weiteren Grund sehen, dass sich die Bevölkerung allein ihnen zuwenden sollte.

Iphanir

Herrschaft: Gräfin Vindai für Graf Ysmos
Plätze: Ruinenstadt, Tempel der Drei (Tempel aller drei Gottheiten), Magische Felder, Steinerne 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 sinistrer 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 Bü-

cher 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 Hôr 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 Korns an die anderen Siedlungen des Königreichs. Der schwer bewachte *Korntross* 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 Monaten 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.

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 ursrpünglich 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. Nirgendswo 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.

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 Serpentinenweg 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 annimmt, 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 darüber 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 Istareas Handelsrouten ein.

Unter der Stadt Lovorn befindet sich ein ausgedehntes Höhlen- und Gangsystem unbekannten 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 Rüs-

tungen 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.

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 Nôr hin spürbar morastiger. Die Waldläufer sind stets paarweise unterwegs, zumal man hier vor allem auf holzige, aggressive Baumkobolde 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 baufälligen 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!

Equiun

Herrschaft: Graf Vanael „der Säugling"
Plätze: Steinerne 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 Angeln 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 trügt ohnedies: Vampire treiben im Wald als riesige Fledermäuse ihr Unwesen und kommen immer wieder in die Stadt, um sich Nahrung zu holen. Graf Vanael beteuert, 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 Statten ging.

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 sie 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 Li-

mis 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 früher regelmäßig den Armen.

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 *Blutzwerge*, 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 Standards entsprechen. Vorkaufsrechte 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 Shagrak 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 Crystune für seinen Aufstieg zum Herrscher über die Zwerge. Geläutert durch den Verlust seiner Hand ist Shagrak ein strikter Befürworter von Neutralität und Frieden und erstaunlich diplomatisch für einen Zwerg.

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 Zwergenstadt neben Grorulsklamm, liegt in den Ausläufern der *Anavánberge* (auch *Morgengebirge* genannt), auf ca. 1200 Meter. Die Siedlung erstreckt sich über mehrere veritable Anhöhen, liegt zu einem kleinen Teil sogar oberirdisch, überwiegend aber Untertage, und ihre Bezirke 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 dem teilweisen Durchbruch eines Seitenarmes 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, einer der letzten großen Limisquellen des Tals. Elfen dürfen nach Zwergendiktion 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, um so mehr, als nicht er Zwergenfürst wurde, sondern Shagrak Sohn des Mungram, der, wie jeder weiß, seine Position nur guten Beziehungen verdanke. Traditionen und Vorgaben aus Grorulsklamm werden daher schon aus Prinzip ignoriert.

Besondere Orte

Arkhors Grab nennt man die Festung, die sich an der Spitze eines Felses aus einer ringförmigen Schlucht erhebt. Von hier aus verbreitete der unsterbliche Monsterführer Schrecken und Zerstörung, ehe er von Maras und Mavith besiegt wurde. Arkhors Schatz, bestehend aus faustgroßen Edelsteinen, wurde nie gefunden, da die Horden die Festung umschwirren wie Motten des Licht.

Der **Dämonenspalt** reicht etwa 30 Kilometer tief in die steinerne Ebene hinein. Niemand kennt sein Alter, doch jeder die Geschichten, die sich um ihn ranken. Vom Abgrund der Schattendämonen ist die Rede, von Ruinen elfischen und zwergischen Ursprungs und von einer Limis-Mine, in der Wegelagerer nisten...

Das von giftigen Limisdämpfen erfüllte **Elfenmoor** ist Rückzugspunkt der *Gayêl-Elfen*, des größten Elfenstammes, dessen Abhängigkeit vom Limis ebenso groß ist wie seine Verachtung für die Menschen. Die Limisjünger und ihr Anführer, *Situyarân*, leben in einem Baumschloss, das von ihren Toten, die nachts durch die Sümpfe wandeln, beschützt wird.

Die **Ewigtoten Türme** wurden von einer unbekannten Zivilisation erbaut. Die Elfen wollen wissen, dass in den Türmen die Grenzen zum Totenreich verschwimmen, und bestatteten hier ihre Anführer und Magier. Manche sehen in den Türmen Heiligtümer des Hor, dessen wahre Gestalt in einem geheimen Tempel aus schwarzen Diamanten verborgen liege.

Seit der Feuerdrache *Gamrandor* in den See stürzte, ist der **Feuerwasser-See** durchsetzt von flammenden Flecken. Sein Bezwinger, der Elfenmagier *Thigil*, ließ sich einen Palast in den Klippen der Utarah-Berge bauen, direkt am Ufer des Sees. Er alleine kannte das Geheimnis des Feuers.

In den **Höhlen von Haranorca**, dem ältesten Gefängnis des Königreichs, werden vor allem verbrecherische Zauberer untergebracht, denn sie verlieren hier schon nach kurzer Zeit ihre Kräfte. Auch die Elfen brachten hier ihre Gefangenen unter, auf einer geheimen Ebene, wie es heißt.

Das **Irril-Labyrinth** ist eine zerklüftete Steinwüste, die so manchen Reisenden erblinden lässt. Es dient einem Volk von Felselfen wie auch den schurkischen Flammenden Adepten als Unterschlupf. Immer wieder verschwinden hier Karawanen und mit ihnen unsagbare Reichtümer.

Die Legende sagt, der Elfenmagier *Handaley* habe den Elfen ihr Lächeln geraubt und es in den trickreichen **Lächelnden Höhen** versteckt. Sein Schloss könne nur jener finden, der Sinn für Humor habe.

Loch Nôr nennt man diesen Nebel bedeckten See, Heimat der unsterblichen Kreatur *Nôr*, die über 300 Menschen tötete, ehe sie von dem, den sie *„den Einen“* heißen, in den See zurückgezwungen wurde. Dort befinden sich heute noch die Überreste der elfischen Prunkstadt *Vas Terrah* und ein gigantischer Schlund ins Reich der Dämonen.

Der trügerisch stille **Perlensee** wird vom gewissenlosen Geschäftsmann *Erenyoth* beherrscht. Seine Schergen tauchen nach den Schönheit bringenden Perlen, die vor allem bei Elfen des Neuen Weges sehr beliebt sind. Angeblich lässt er auch nach *Vanatra* suchen, die Elfenstadt, die, glaubt man den Geschichten, auf der Unterseite des Wassers erbaut wurde.

Die **Ruine Belyas**, heute ein sumpfdurchzogenes Trümmerfeld, war einst die gloriose Festung inmitten der Elfenstadt *Ayasyêl*. Heute ist sie Brutstätte gefährlicher Riesenmoskitos, die einem das Blut aus den Adern saugen.

Das Wehklagen, das der Wind über die **Seufzende Ebene** trägt, hat schon so manchen in den Selbstmord getrieben. 12 Elfenkinder, heißt es, seien hier während der Purpurnen Pest vor 1500 Jahren dem Gott Norogas geopfert worden. Umgekehrt soll die Ebene angeblich jene heilen, die sie mit schwerem Herzen aufsuchen und eine Nacht lang den Mond anweinen.

Im **Spinnenberg** haust der uralte Spinnengott *Chnis-Niri* und bewacht den Eingang zur verlassenen Höhlenstadt *Oras-ka-tuan*, die bereits vor den ersten Elfen bestand. Dem Chnis-Niri wird von fehlgeleiteten Gläubigen gehuldigt, die am Fuße des Berges in Zelten leben. Priester der Pakya warnen davor, dass der Spinnengott die Fähigkeit der Gedankenkontrolle besitzt!

Der **Sumpf des Einen** ist der unwegbarste Sumpf Istareas. Zahlreiche Herrscher versuchten eine Straße durch ihn zu bauen, doch alle scheiterten sie. Heute gebietet *der Eine* über die Region. Es heißt, seine Seele sei verbunden mit dem Sumpf und gestalte Boden und Gewässer wie es ihm beliebe.

Hoch oben in den Bergen liegt der **Tempel des Goldenen Lichts**, in dem Pakya ihren Segen auf Gegenstände oder Hilfesuchende zu übertragen vermag. Nicht einmal fanatische Pilger wagen den halsbrecherischen Aufstieg, geschweige denn suchen sie Eintritt durch die Mine, die einst von *Morkanthor*, einem Priester des Hor, verflucht wurde...

Auf der obersten Stufe der **Titanentreppe** prangt die weiße Festung der *Kriegerschule von Ortuin*. Hier werden Krieger und Paladine nach höchsten moralischen Grundsätzen geformt.

Die unfruchtbare, von Erdspalten durchzogene **Tote Brache** bietet nur Aasfressern und halbdämonischen Kreaturen ein Zuhause. Einst stand hier *Onkalioskey*, die Kartenstadt der Elfen, doch der Diamant des Zerfalls vernichtete sie und machte Platz für den Tempel der Spinnenkönigin.

Im **Wald von Brara Carith** ließ sich der erste und einzige Goblinkönig vor langer Zeit ein Grabmal bauen, in welches er sich und seine Reichtümer rettete, nachdem die Elfen sein Königreich vernichteten.

Zahllose Höhlen birgt der **Wall der 1000 Höhlen**. Doch von drei Schatzsuchern wird höchstens einer fündig, einer kehrt enttäuscht zurück, und einer bleibt verschollen. Selbst der Zwerg *Akonbrug*, der mit Haguls Zauberkompass in die Höhlen ging, kehrte nie wieder. Er suchte einst eine Höhlenwelt, die einem gefährlichen Gnomenvolk als Heimat dient.

Die **Wandernden Hügel** seien innen hohl, erzählen manche, und beherbergten die Gräber der Sternenelfen. Andere vermuten hier die Schurkenstadt *Mor-Tastulun*, in der es weder Gesetze noch Grenzen gibt. Über den Lauf der Unagke gebietet der Raubritter *Pheriot*, dessen Herrschaft die Flussschiffahrt zwischen den Hügeln überschattet.

333 lange Jahre blieb das **Wirtshaus zur alten Mine** mit der ebenso zweifelhaften wie abenteuerlichen Vorgeschichte geschlossen. Nun aber wurde es wiedereröffnet und steht wie ein trotziger Fels inmitten des Landes, als ob es die Horden verspotten wolle.

Die Zyklopen besiedelten einst das gesamte Tal und wurden wegen ihrer Schmiedekunst vor allem von den Zwergen bewundert, doch die Elfen vernichteten ihre Zivilisation. Seitdem sind sie blind vor Hass und sammeln sich in den **Zyklopenfelsen**, wo sie die *Flamme des Luerto* bewachen, ihr letztes Heiligtum.

Anhänge

Warenliste

Preis: 1 Goldmünze (g) = 10 Silbermünzen (s) = 100 Bronzemünzen (b) = 1000 Kupfermünzen (k)

Verfügbarkeit (VF): (M) nur an Markttagen oder in Städten, (S) nur in Städten, (V) verbotene Ware, nicht auf normalen Kanälen erhältlich

Last: Anzahl der Lastpunkte. (X) keine vernünftige Aktion möglich, ehe der Gegenstand abgelegt wird.

Artikel	Preis	VF	Last
Alchemieanalyse (Versuch) [1]	25s	S	
Alltag pro Monat (arm)	20s		
Alltag pro Monat (mst.)	**100s**		
Artefaktanalyse (Versuch) [1]	50s	S	
Astrolabium [2]	150s	M	1
Bad, Badehaus	5b	S	
Bad, privat	1s	S	
Barbier [Auftrag]	3b		
Bier [Krug]	8k		
Bolzen (Armbrust-) [10 Stk]	4s		
Boot: Kanu	35s	S	X
Boot: Ruderboot	70s	S	X
Bote, beritten [Meile] [3]	3b	S	
Brandkrug [4]	50s	V	1
Brei, Getreide- [Portion]	6k		
Brot [Laib]	12k		
Buch, unbeschrieben	20s	M	1
Decke, Woll- [5]	1s		1
Dietrich [Stk.] [6]	12s	V	
Edelmetall: Gold [kg]	250s		
Edelmetall: Silber [kg]	100s		
Edelstein [Karat]	25s	M	
Eintopf [Portion]	2b		
Esel [7]	150s		
Essbesteck, edel	150s	S	
Essbesteck, Zinn	3s		
Fackel, Pech- [10 Stk.] [8]	3s		1
Fernrohr [9]	500s	M	
Feuerstein und Stahl	4b		
Flasche, Bronze- [1/2 Liter]	5s		
Flasche, Glas- [2 cl]	5s	S	
Flasche, irden [1/2 Liter]	1s		
Flöte, Holz-	2s		
Geldbeutel	5k		
Gemälde, Öl-, einfach	60s	S	X
Geschirr (Teller, Becher), Holz	5b		
Geschirr (Teller, Becher), irden	1s		
Gewürze, diverse [Dekagramm]	1b	M	
Gürteltasche, solide	25b		
Handschuhe, Leder-	5s		
Harfe, Hand-	60s	S	1
Heiler [Behandlung] [10]	8s	S	
Holz: Brennholz [m³]	100s		
Horn, Jagd-	40s	S	
Huhn, gebraten [Portion]	2b		
Hund	70s		
Hut, Filz-	1s		
Jonglierartikel [Set]	3s	M	
Kerze, Stunden-	5s	M	
Kerze, Wachs- (10 cm)	5b		
Kette, Eisen- [5m]	20s		3
Kiste, Holz-	15b		2
Kleidung, arm	5s		
Kleidung, mittelständisch	30s		
Kleidung, reich	100s	S	
Kletterhaken (10 Stk.) [11]	3s		
Köcher, Leder-	10s		1
Kompass [12]	110s	M	
Kuchen, Honig- [Portion] [13]	15k	S	
Kutte, Woll-	3s		
Lampe [15]	3s	S	1
Lampenöl [14]	1s	S	
Laute	100s	M	1
Leiter, Strick- [10m] [16]	20s		1
Linse (1,5x-Vergrößerung)	50s	M	
Mahlzeit, arm [Portion]	3b		
Mahlzeit, mst. [Portion]	**1s**		
Mahlzeit, reich [Portion]	10s	S	
Mantel, Woll-	11s		
Maultier	220s		X
Messer	3s		
Met [Krug]	2b		
Meuchelmörder [Auftrag]	250s	V	
Möbelstück, einfach	7s		X
Monatseinkommen (arm)	25s		
Monatseinkommen (mst.)	**150s**		
Monatseinkommen (reich)	1500s		

Artikel	Preis	VF	Last
Nähzeug (Nadel und Faden)	5s		
Netz: Fischernetz	20s	S	1
Obst: diverses [kg]	3b		
Ortskundiger [Halbtag] [17]	3s	M	
Papier [Blatt]	3s	S	
Pergament [Blatt]	1s	S	
Pergamenthülle (Leder, einfach)	2s	S	
Perle [Karat]	4s	S	
Pfeil [10 Stk]	4s		
Pferd, Lastengaul	180s	M	
Pferd, Reit-	360s	S	
Pferdefutter [Tag]	1s		1
Proviant, trocken [3 Tage] [18]	15b		1
Rasierzeug (Messer, Seife...)	8s		
Reise, zu Fuß [1 Tag]	4s		
Reise, mit Fähre [Übersetzung]	4b		
Reise, mit Flussboot [10 km]	5s		
Reise, mit Karawane [10 km] [19]	1s		
Reise, mit Kutsche [10 km]	3s		
Rinderkeule, gewürzt, geschmort	1s		
Robe, Brokat-	120s	S	1
Rotwein [Krug]	1b		
Rucksack, Leder-	25b		
Rüstung, durchschnittlich [20]	100s	S	
Rüstungsreparatur [21]	25s	S	
Sandalen	5b		
Sanduhr	20s	M	1
Sattel und Zaumzeug (Pferd) [22]	20s	M	X
Schatz, klein	100g		1
Scheide, für Klingenwaffen	7s	S	
Schild [23]	30s		1
Schlafsack	7s		2
Schminke und Puder	6s	M	
Schnaps [2 cl]	5k		
Schreiber [Auftrag]	4s	S	
Schreibzeug: Feder und Tinte	5s	S	
Schreibzeug: Kohlestifte [10 Stk.]	5k		
Schreibzeug: Kreide und Tafel	2s		
Schreibzeug: Schriftrolle	10s	S	
Schuhe, Festtags-	7s	S	
Schuhe, Wander-	3s		
Seife	5b		
Seil, Hanf- [10m]	3s		2
Seil, Kletter- [10m]	6s		2
Seil, Seiden- [10m]	70s	M	1
Spiegelchen, Silber-	50s	S	
Stall [Tier/Nacht]	2s		
Stiefel	10s		
Stiefel, Reiter-	20s		
Streitwagen [24]	600s	S	X
Trommel	6s		1
Trompete, Fanfaren-	60s	M	1
Übernachtung im Schlafsaal	1b		
Übernachtung in Gaststätte	**25b**		
Urkunde (Fälschung)	600s	V	
Waffe, durchschnittlich [25]	50s	M	
Waffenöl und Schleifstein	5s		
Waffenschmied: Reparatur [26]	30s	S	
Wasser-/Weinschlauch [1 Liter]	7k		
Werkzeug (Einheitspreis)	8s		1
Würfel (Bein, Holz)	4k		
Wurfhaken	1s	S	
Zelt, Zweimann-	6s	M	3
Zunder [3 Anw.]	1s		

(1) gelingt bei W6 ≥ Wirkungsgrad bzw. Äquivalent **(2)** erleichtert INT-Proben zur Bestimmung der Sterne um 1 **(3)** W6:1 Bote ist Betrüger. W6:2 Bote wird abgefangen. **(4)** 2W6 TP für maximal 3 Gegner in unmittelbarer Nähe des Aufprallortes. **(5)** W6:1 Ungeziefer nistet sich ein. **(6)** W6:1 Dietrich bricht. W6:2,3 Dietrich erleichtert GSK-Probe zum Schlösser öffnen um 1. **(7)** W6:1,2 Esel bockt. W6:3,4 Esel spuckt. **(8)** W6:1 Blindgänger, zündet nicht. **(9)** erleichtert INT-Proben zur Wahrnehmung weit entfernter Details um 1. **(10)** erhöht die nächste KON-Regeneration um W6. **(11)** W6 Haken erleichtern 1 GSK-Probe zum Klettern um 1. **(12)** erleichtert INT-Proben zur Orientierung um 1. **(13)** W6:1 Geruch lockt Tiere/Monster an. **(14)** verbrennt nach 1 Stunde **(15)** W6:1 zerbricht bei Erschütterung. **(16)** Klettern ohne Zeitdruck erfordert keine Probe. **(17)** W6:1 ist ein Psychopath. W6:2 ist ein Spion. **(18)** W6:1 Magenkrämpfe wenn öfter als 7x innerhalb 14 Tage verzehrt. **(19)** nur halb so viele Zufallsbegegnungen. **(20)** schützt mit RS 2, Malus von -1 auf GSK-Proben. **(21)** stellt 1 verlorenen RS-Punkt wieder her. **(22)** ohne sind Proben zum Reiten von Tieren um 1 erschwert **(23)** ermöglicht 3x optimistisches Parieren, vgl. Seite 40 **(24)** TP +W6 vom Streitwagen aus. **(25)** verursacht EW TP **(26)** stellt eine verlorene TP-Kategorie wieder her.

#1 Fund und Schatz

1.1: Fund und Schatz l

2W6	1. Schatz	2. Spezielles	3. Hort	4. Zeug	5. Strand	6. Speicher	7. Habe
2	80 Gold + #Schatz II	#Artefakt	#Amulett	Leiche	Flaschen-post	Schatzkarte	Karte
3	160 Gold	#Buch	Brief	Farbstoff, Tinte	Perga-menthülle	Schlüssel	#Amulett
4	240 Gold + #Schatz II	Schlüssel/ Siegel	Spiegel	Gewürze	Leiche	Bild	Schlüssel/ Siegel
5	320 Gold	besonderer Schild	Waffe	Tuche, Felle, Leder	Meeresbe-wohner	Karte eines be-sonderen Ortes	Waffe
6	400 Gold	besondere Waffe	#Kleinod	Getreide, Mehl	Ruder, Mastteil	Brettspiel	Schnaps
7	400 Gold	schöne Waffe	Leiche, Skelett	Werkzeug, Hausrat	Netz mit Gräsern	Zinnfiguren	W6xW6xW6 Silber
8	400 Gold + #Schatz II	#Kleinod	#Mitgeführ-tes	Bier, Wein	Muschel, Seekristall	Holzpuppe	Würfel, Kar-ten, Spiel
9	480 Gold	magische Waffe	#Rüstungsteil	Seile, Schnü-re, Ketten	Schnaps-fässchen	#Buch	#Kleinod
10	480 Gold + #Schatz II	#Amulett	Zahn, Kralle	Seife	#Kleinod	schöne Waffe	#Buch
11	1000 Gold	Reliquie	anderes Monster	Pech, Schwe-fel, Öl	Flagge	Brief von/an Persönlichkeit	#Kräuter, #Elixier
12	2000 Gold	#Talisman	#Talisman	Limiskristall	Schatzkarte	#Artefakt	Brief

1.2: Fund und Schatz ll

1W6	Kleinod	Metall	Edelstein	Buch
1	Ohrring (2 Silber)	Bronze: Wert x1/2	Onyx (+2 Silber)	Chronik, Tagebuch, Briefsammlung
2	Ring (3 Silber)	Silber: Wert x1	Aquamarin (+5 Silber)	Lieder, Gedichte
3	Armband (5 Silber)	Gold: Wert x3	Sapphir (+25 Silber)	Geschichten, Mythen, Legenden
4	Fibel (10 Silber)	Platin: Wert x5	Smaragd (+30 Silber)	Encyklopädie, Wappensammlung
5	Halskette (15 Silber)	Elfensilber: Wert x10	Rubin (+35 Silber)	Fachliteratur
6	Diadem (50 Silber)	Zwergengold: Wert x15	Diamant (+40 Silber)	Zauberbuch

1.3: Rüstungsteile

Rüstungsteil	Schlangenhaut	Zyklopenstahl	Elfengarn	Zwergenleder	Ghulsilber	Harpyienfels
Helm / Kragen	11	12	13	14	15	16
Schulterstücke	21	22	23	24	25	26
Armschienen	31	32	33	34	35	36
Lendenteil	41	42	43	44	45	46
Beinschienen	51	52	53	54	55	56
Torso	61	62	63	64	65	66

#4 Kräuter & Magisches

Die hier beschriebenen Hilfsmittel werden nach einmaliger Anwendung verbraucht.

Kräutersuche

Wer einen Halbtag ausschließlich der Kräutersuche widmet, kann eine vom SL zu erwürfelnde Pflanze finden. Um sie auch zu erkennen und richtig anzuwenden, bedarf es einer INTELLIGENZ/NATUR.

4.1: Kräuter und Pflanzen

2W6: (2) Roter Lotos: Eines der gefährlichsten Einnahmegifte. Es verursacht 10 Tage lang jeweils W6 Schaden und verhindert während dieser Zeit die nächtliche Regeneration von KON. **(3) Mondmoos**: Dieses klebrige seltene Moos leuchtet im Mondschein. Objekte oder Personen, auf die das Moos aufgetragen wird, können leichter bezaubert werden. Entsprechende Zauberproben sind um 1 erleichtert. **(4) Basiliskenblatt**: Das Extrakt dieser basiliskenähnlich geformten Blätter bewirkt als Waffengift eine Lähmung des getroffenen Körperteils. Das Opfer erleidet W6 Dauer-BEP. **(5) Perlentau**: Der Morgentau dieser Pflanze ist, wenn niedrig dosiert, ein verbreitetes Beruhigungs- und Schmerzmittel. In normaler Dosierung bewirkt er Müdigkeit (das Opfer würfelt alles pessimistisch) oder versetzt den Einnehmenden in tiefen Schlaf. **(6-8)** keine oder **Szenario-spezifische Pflanze**. **(9) Dämmermilch**: Ist ein verbreitetes Hausmittel gegen allerlei Krankheiten und Gifte. Verursacht allerdings bei Einnahme W6 Schaden und W6 Dauer-BEP für die Dauer eines Tages. **(10) Heldenherz**: Dieser fleischig-rote Pilz weckt müde Geister, steigert den Mut und angeblich auch die Liebeskraft. Konkrete Auswirkungen variieren nach Jahreszeit und Mondphase und werden vom SL festgelegt. **(11) Schwarzer Gruß**: Ein potentes Waffengift, gewonnen aus einer schwarzroten Distel, die angeblich nur dort gedeiht, wo besonders viele Menschen zu Tode gekommen sind. Verursacht einmalig 6 SP. **(12) Morgenfarn**: Diese nahezu durchsichtige Bodenpflanze spendet demjenigen, der ihre Stängel kaut, 6 KON.

4.2: Amulette

W6: (1) Harm: schützt vor W6 physischen Schaden. **(2) Geister und Dämonen**: Diese halten sich vom Träger 2W6 KR lang fern. **(3) Untote**: Untote attackieren Träger 2W6 KR lang nicht. **(4) Feuer**: schützt vor 2W6 Feuerschaden **(5) Balsam**: schützt vor 2W6 Schaden durch Gifte oder Krankheiten **(6) Arkaner Schutz**: schützt vor 2W6 magischen Schaden

4.3: Artefakte

W6: (1) Sand der festen Straße: verwandelt maximal 3x3 Meter weichen Boden (Matsch, Morast, Sumpf) in festes Terrain. **(2) Schild des Schnelleren**: Handschild optimiert Verteidigung gegen Schusswaffe, löst sich danach auf. **(3) Kristall der magischen Hellsicht**: lässt übernatürliche Auren erkennen, wird nach 3 Anwendungen trüb und unbrauchbar. **(4) Ohrring der Hellhörigen**: ermöglicht 1 Minute lang das Belauschen eines bis zu 30 Meter entfernten Gesprächs, löst sich danach auf. **(5) Gürtel der Kraft**: ermöglicht 1 übermenschlichen Kraftakt, zerfällt danach. **(6) Schlüssel aller Schlösser**: öffnet ein mechanisches Schloss, löst sich danach auf.

4.4: Talismane

W6: (1) Erholung: optimiert eine Regeneration (6 statt W6 Punkte). **(2) Ausstrahlung**: optimiert eine Charisma-Probe. **(3) Eingebung**: optimiert eine Intelligenz-Probe. **(4) Kraft**: optimiert eine Stärke-Probe. **(5) Finesse**: optimiert eine Geschick-Probe. **(6) Glück**: optimiert eine beliebige Probe

4.5: Elixier

W6: (1) Brandelixier: 2W-g Schaden am Aufprallort (1m Radius). **(2) Antidot**: halbiert Giftwirkung. **(3) Heilelixier**: 2W6 KON. **(4) Zauberelixier**: W6 DP **(5) Schlaftrunk**: 2W6 Stunden tiefer Schlaf bei Einnahme **(6) Verwandlungstrunk**: Verwandlung in ein vom SL zu bestimmendes Tier

Destiny Dungeon

Charakter: _____
Spieler: _____
Typus, Volk: _____

	Natur	Gesellschaft	Kampf	Magie
Charisma	Umgang mit Tieren	Überzeugen	Starkes Wort	Spiritualität
Stärke	Kraftakt	Handwerk	Nahkampf	Kraftfokus
Geschick	Agilität	Finesse	Nahkampf (Stich/Trick)	Artefaktnutzung
Intelligenz	Naturkunde&Sinne	Bildung&Menschenkenntnis	Fernkampf&Taktik	Zauberkunde

Ausrüstung

Waffe 1	⊗	TP	
Waffe 2	⊗	TP	
Fernwaffe	⊗	TP	RW
Rüstung	RS	GSK-	
Munition			
Lichtquelle			
Schild	*Tragkraft:*	*Überlastung:*	

Vermögen

Einheit: .....

Konstitution

Destiny-Punkte

Talent

Talent

Stufe

0+1 0 1 2 0 1 2 3 0 1 2 3 0 1 2

Stufenanstieg	KON	DP	Attribut	neues Talent und zugehöriges Attribut/KON +1 *oder*:
	+1	+1	bis 46 +1	kein neues Talent und beliebiges Attribut/KON +2

0 3 2 1 0 3 2 1 0 3 2 1 0 3

Größe: Gewicht:

Haar: Augen:

Merkmale:

Sprachen:

Quest-punkte	nächste ST .....

Hintergrund, Vorgeschichte, Notizen

Tagesmarsch
Spinnen-berg
Equiun
Ewigtote Türme
Wald des Trollkönigs
Dämonenspalt
Tote Brache
Lovorn
Wandernde Hügel
Silberzacken
Gasthaus zur Alten Mine
Siraska-Hügel
Aeliun
Sumpf des Einen
Usthir
Loch Nôr
Tal von
Groruls-klamm
Zyklopen-Felsen
Irrilnir

Höhlen von Haranorca
Garavorn
Berg des Goldenen Lichts
Naôa
Wald von Melyas Anua
Seufzende Ebene
Haguls-Heim
Arkhors Grab
Feuerwasser-see
Elfenmoor
Iphanir
Perlensee
Wald von Brara Carith
Istarea
Ruine Belyas
Lächelnde Höhen
Irril-Labyrinth
Titanentreppe
Wall der 1000 Höhlen

Index

Abenteurerrucksack 9
Aeliun 63
Ahiri 54
Amelryden 23, 57
Arkhor 43
Aspekte 12
Attacke 26
Attribute 12
Ausrüstung 38
Ausweichen 26
Aya 54
Basis-Reichweite 28
Behinderungspunkte 27
Bewegung 28
Blutzwerge 69
Borleán 62
Brara Carith 72
Charaktertypen 13
Crystunen 47
Dämonen 54
Demoralisierung 28
Destiny-Punkte 29
Dreizehn Höllen 53
Einschüchtern 28
Elfen 45
Elfen des Neuen Weges 14, 45
Equiun 66
Erfahrung 36
Erfolgswert 11
Erschaffung 8
Fernkampf 28
Freiherr 52
froboggil 15, 48
Fürstin Lacriva 67
Gamrandor 71
Garavalla 68
Garavorn 67
Glücksfall und Missgeschick 11
Gold 36
Gräfin Imére 62, 68
Gräfin Luora 61, 66
Gräfin Vindai 62, 64
Graf Terus 61, 65
Graf Vanael 67
Graf Ysmos 62, 64
Graue Tafeln 70
Grorulsklamm 69
Große Schlange von Lovorn 65
Gruppenproben 11
Hagulsheim 70
Haguls Horn 42
Hor 50, 53, 67
Horden 42
Initiative 26
Iphanir 63
Irrilnir 64
Istareer 51
Kampfrunde 26
Khazaralen 43, 65
Königin Averna 55, 58
Konstitution 24
Korntross 64
Kräftemessen 11
Kräutersuche 77
Kreisende Winde 54
Kriegerschule von Ortuin 72
Krongrafen 61
Lastpunkte 38
Licht 38
Limis 14, 42, 70
Limisjünger 14, 45
Lovorn 65
Luerto 53, 64
Manöver 27
Maras 43, 58
Marcor 60
Mavith 43, 59
Meisterzirkel 21, 56, 64
Moral 28
Mosh 53, 69
Mringa 48
Mringaner 18, 48, 62
Mylius 60
Nachtruhe 25, 29
Nandiur 58
Nathranién 67
Nebenhandlungen 26
Nicht-Spieler-Charaktere 13
Pakya 53, 55
Parade 26
Proben 10
Proben, optimistisch 10
Proben, pessimistisch 10, 26
Questpunkte 36
Regeneration 25, 29
Reichweite 29
Reihenfolge 26
Rüstungen 40
Rüstungsteile 76
Salamanderlinge 68
Sat'Sakharan 56
Schaden 24
Schätze 36
Schild 40
Schwarze Hydra 57
Schwert des Mutes 65
Silberechsen 55
Silberschlangen 55
Sphären des Lichts 55
Sprachen 52
Spruchrollen 39
Stollenschweine 70
Stufe 36
Stufenanstieg 37
Talente 29
Tempel des Luerto 64
Thigil 71
Titanen 53
Tod 25
Totenreich 71
Trefferpunkte 26
Typustalente 13, 29
Uktaurer 17, 19, 50
Unagke 63, 67
Usthir 66
Uvgut Sohn des Torogut 70
Vestren 53, 55
Vongram 47
W66 10
Waffen 39
Wald von Melyas Anua 57
Wandernde Augen 56
Weiße Kirche 55, 58
Weiße Mutter 56
Wirkungsgrade 29
Yandira 43
Zaubersaat 50
Zauberzirkel 23
Zwerge 47
Zwergenfürst Grorul 69
Zwergenfürst Shagkrak 69
Zwergenfürst Targax 42
Zyklopen 64, 72

Abkürzungen

#	Tabelle im Anhang
#AT	Attacken pro KR
CHA	Charisma
DP	Destiny-Punkte
EW	Erfolgswert
EW-g	großer Erfolgswürfel
EW-k	kleiner Erfolgswürfel
GES	Gesellschaft
GSK	Geschick
INT	Intelligenz
KAM	Kampf
KON	Konstitution
KR	Kampfrunde
MAG	Magie
NAT	Natur
NSC	Nicht-Spieler-Charakter
QP	Questpunkte
RS	Rüstschutz
SC	Spielercharakter
SL	Spielleiter
SP	Schadenspunkte
STR	Stärke
TP	Trefferpunkte
ZB	Zufallsbegegnung
2W-g	größerer von 2 W6
2W-k	kleinerer von 2 W6
	Hintergrund-Info (SL)
	Kampfwerte
	Probe auf ...
	Wenn Probe gelingt ...
	Wenn Probe misslingt ...