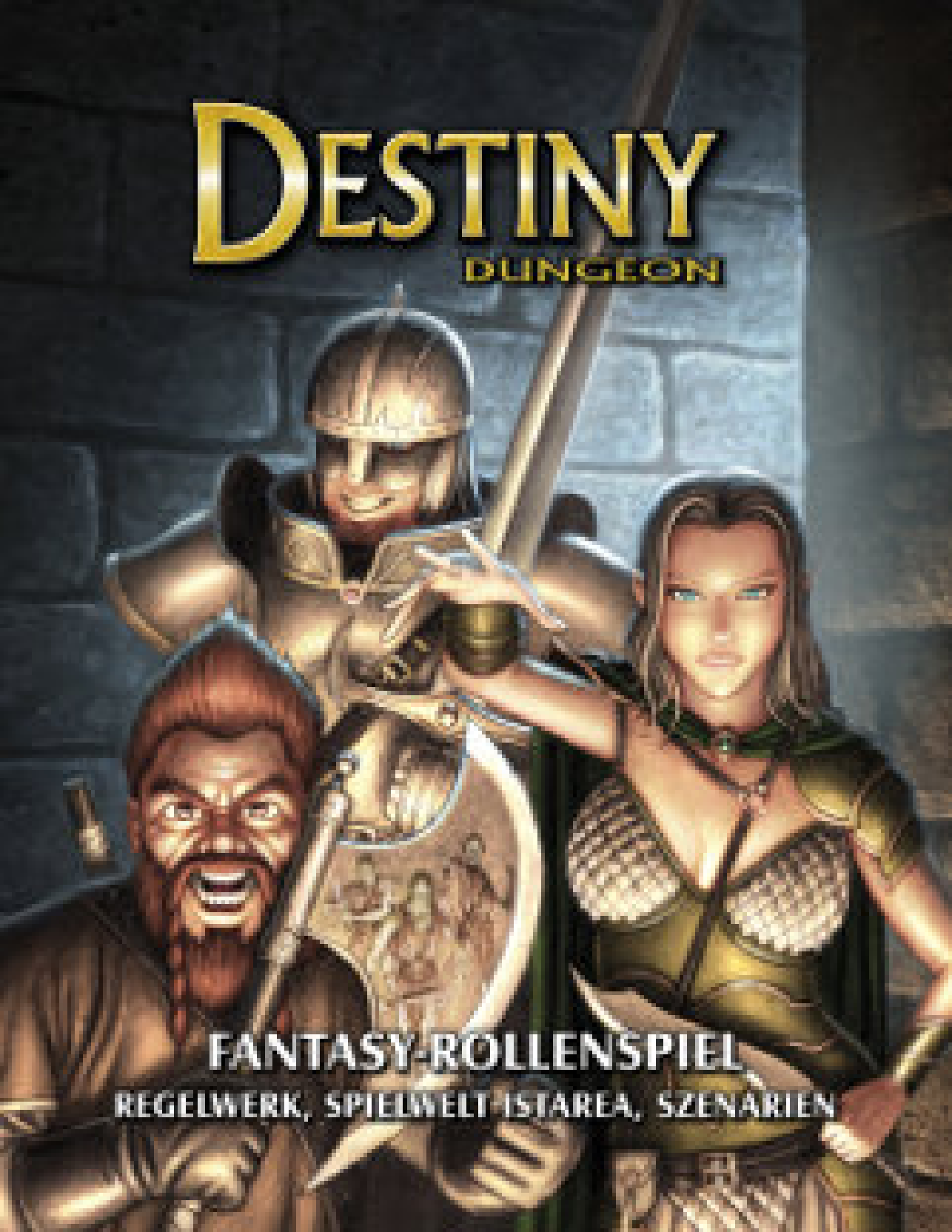
DESTINY

DUNGEON



FANTASY-ROLLENSPIEL

REGELWERK, SPIELWELT ISTAREA, SZENARIEN

Destiny Dungeon

Fantasy-Rollenspiel von Alexander Schiebel

Destiny Dungeon (Vs. 1.00)
© 2011 Alexander Schiebel
destiny.aceofdice.com

Ace of Dice-Rollenspiele
© 2010-2011 Alexander Schiebel
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

Druckfassung - Herstellung und Vertrieb:
Books on Demand GmbH, Norderstedt
ISBN 9-783844-804676

Inhalt

Inhalt ... 3
Vorwort ... 5

Teil 1: Regelwerk

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: Spielwelt 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 ... 64
- Irrilnir ... 66
- Lovorn ... 67
- Usthir ... 69
- Equiun ... 71
- Garavorn ... 72
- Grorulsklamm ... 74
- Hagulsheim ... 75

Teil 3: Szenarien

Szenarien und Kampagne ... 78
Sz 0: Gasthaus zur alten Mine ... 80
Aufhänger ... 84
Sz 1: Arkhors Grab ... 85
Sz 2: Wald von Brara Carith ... 88
Sz 3: Feuerwasser-See ... 90
Sz 4: Berg des Goldenen Lichts ... 92
Sz 5: Ewigtote Türme ... 94
Sz 6: Die Lächelnden Höhen ... 97

Sz 7: Höhlen Von Haranorca 98
Sz 8: Irril Labyrinth 102
Sz 9: Loch Nôr 104
Sz 10: Seufzende Ebene 106
Sz 11: Spinnenberg 108
Sz 12: Ruine Belyas 111
Sz 13: Sumpf des Einen 112
Sz 14: Titanentreppe 114
Sz 15: Tote Brache 116
Sz 16: Wall der 1000 Höhlen 118
Sz 17: Wandernde Hügel 120
Sz 18: Perlensee 122
Sz 19: Zyklopenfelsen 124
Sz 20: Elfenmoor 126
Sz 21: Dämonenspalt 129
Die Sieben Schwerter 134

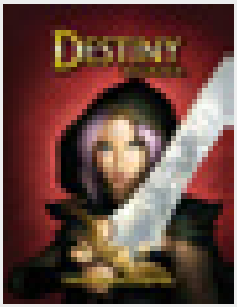
Anhänge

Warenliste 136
Kreaturen 138
Fähigkeiten 138
Kampfwerte 138
#1 Fund und Schatz 142
#2 Ideen 143
#3 Reise 144
#4 Kräuter & Magisches 147
#5 Gerüchte 148
#6 Kampagnenplanung 151
Destiny-Würfeldungeon 152
Charakterdokument 153
Karte von Istarea 155
Index 156
Abkürzungen 156

Ace of Dice

Weitere Veröffentlichungen:

Destiny Beginner



Einsteiger-Regelwerk mit Setting Lys Marrah

Flucht von Valmorca

Drama-Kampagne Destiny-Regelwerk

Araclia Rollenspielmusik

Symphonische Musik zur szenischen Untermalung

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. Es ist ein vor Fallen, Rätseln, Monstern und Schätzen nur so wimmelndes Höhlen-, Gang- oder Wegesystem, das die Spielercharaktere mit einer Kombination aus Taktik und Glück überwinden müssen. Ihr Ziel kann ein Artefakt von großer Macht sein, welches in den Untiefen verborgen liegt, vielleicht das Befreien eines Gefangenen, oder das Überwältigen eines Schwarzmagiers, der in einem unheiligen Tempel grausame Rituale vollführt.

Destiny Dungeon ist ein auf solch klassische Szenarien abgestimmtes, vollständiges Rollenspiel. **Teil 1** enthält ein **Regelwerk**, mit dem ohne lange Vorbereitung fantastische Abenteuer alten Stils gespielt werden können. Es verbindet bewährte Elemente mit neuen Konzepten und ist darauf ausgerichtet, Spieler und Spielleiter den Flair der ersten Stunde erleben zu lassen. Die Regeln basieren auf dem *Destiny*-System, das sich für diese Inkarnation auf seinen traditionellen Kern konzentriert. Dazu kommen prägnante Charaktertypen, ein auf Gold und Schätzen basierendes Steigerungssystem und andere Mechanismen Marke „alte Schule", die heute wie vor 30 Jahren eine besondere Faszination entfalten dürften.

In **Teil 2** dieses Buches finden Spieler und Spielleiter eine zu *Destiny Dungeon* passende Spielwelt: das **Setting Istarea**. Nicht nur gilt es hier Schätze aus Höhlen und Ruinen zu bergen, sondern auch eine Vielzahl von Konflikten zu lösen und Hintergründe aufzudecken. Damit sich Spieler und Spielleiter schnell in Istarea einfinden, sind die Völker und ihre Geschichte, die großen Siedlungen, wichtige Persönlichkeiten und einflussreiche Gruppierungen in überschaubarer Form dargestellt.

Teil 3 widmet sich schließlich der Istarea-Kampagne und versorgt den Spielleiter mit Abenteuermaterial, das es ihm ermöglichen soll, auf die Handlungen und Entscheidungen der Spielercharaktere einzugehen und inspiriert zu reagieren. Anders als in dramatischen Kampagnen gibt es hier keine vorskizzierten Handlungsstränge, dafür aber **22 ortsgebundene Szenarien**, die in beliebiger Reihenfolge und mit unterschiedlichen Zielsetzungen gespielt werden können. Für Schätze, Fallen und Monster ist ausreichend gesorgt, und auch Querverbindungen und Anknüpfungspunkte für weitere Abenteuer fehlen nicht.

Der eben beschriebene „offene" Kampagnenstil verlangt dem Spielleiter freilich einiges an Spontanität ab, weshalb im **Anhang** allerlei Würfeltabellen und Listen enthalten sind. Sie dienen als Referenz und Überblick und sollen darüber hinaus den Einfluss des Zufalls im Spiel verstärken.

Anforderungen und Material

Die Regeln von *Destiny Dungeon* sind durchwegs leicht zu erlernen, und auch die Charaktererschaffung ist in wenigen Minuten abgeschlossen. Gleichwohl wendet sich der Szenarien-Teil an Spielleiter, die bereits Erfahrung im Improvisieren haben und Gestaltungsfreiräume zu nutzen wissen. Anfänger, die sich für *Destiny Dungeon* interessieren und einen sanften Einstieg suchen, finden diesen in *Destiny Beginner*. Es basiert auf demselben Regelkern und enthält eine Einführung in allgemeine Fragen des Rollenspiels und des Spielleitens, auf die hier aus Platzgründen verzichtet werden musste.

An **Spielmaterial** erfordert *Destiny Dungeon* lediglich zwei verschiedenfärbige sechsseitige Würfel und eine Kopie des auf Seite 153 abgedruckten Charakterblattes. Dieses sowie diverses Zusatzmaterial können auch bequem von **www.aceofdice.com** heruntergeladen werden.

Danksagung

Bevor dieses Vorwort endet, möchte ich mich bei jenen bedanken, die mich bei diesem Projekt mit Beiträgen, Anregungen und Feedback unterstützt haben und deren Namen ich mit Stolz auf Seite 2 nennen darf. Vor allem danke ich den Käufern dieses Buches für ihr Interesse und ihren Rollenspiel-Enthusiasmus, der Spiele wie dieses am Leben hält.

Nun aber gilt es, sich mit Bleistift, Würfel und einer Feldflasche voll Fantasie auszurüsten und einen Abenteurer zum Helden zu machen! Viel Spaß und viel Freude mit *Destiny Dungeon*!

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*

Hinweis für den Spielleiter: Kommt es im Spiel zu einer Handlung, für die mehrere Attribute anwendbar erscheinen, so spricht nichts dagegen, den Spielern die Wahl zu lassen. Tendenziell sollte der SL jedoch die am Charakterblatt weiter rechts positionierten Attribute eher als geeignet sehen, ihre linken Nachbarn zu ersetzen als umgekehrt.

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.

Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs)

Die vom Spielleiter geführten Charaktere (NSCs) können natürlich auch als Charaktertypen ausgestaltet werden. Alledings ist es einfacher, schneller und oft passender, sie als Destiny Beginner-Charaktere zu erschaffen. Die hierfür im Rollenspiel „Destiny Beginner" zur Verfügung gestellten Regeln dürften sich als praktische Ergänzung zu Destiny Dungeon erweisen. Hinweise dazu finden sich auf Seite 36.

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. (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 3 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.

Kennen die SCs Schwachstellen ihrer Gegner, so kann Einschüchtern sogar in Höhe des EW demoralisieren. Umgekehrt kann der SL Gegner von der Wirkung ausnehmen, wenn sie z.B. seelenlos (Ghul) oder menschlichen Drohgebärden nicht zugänglich sind (Löwe).

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.

QP selbst erfundener Kreaturen betragen [Zehnerstelle KAM mal KON], bei besonders gefährlichen Eigenschaften +50 sowie +25 für jede Attacke/KR jenseits der ersten.

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.

Ein dem Erfahrungsniveau der SCs angemessenes Abenteuer birgt Schätze im Wert von ca. [Stufensumme der SCs] x 100 Gold.

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.

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.

Stufenanstieg

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

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

Optional: NSCs als Destiny-Beginner-Charaktere

Mit den folgenden Mechanismen, die dem Rollenspiel „Destiny Beginner" entlehnt sind, lassen sich NSCs schnell und flexibel gestalten und mit maßgeschneiderten Fähigkeiten versehen.

Aspekte. NSCs haben anstatt 16 Attributen nur 4 Aspekte (entweder die allgemeinen Aspekte CHARISMA, STÄRKE, GESCHICK, INTELLIGENZ, oder die speziellen Aspekte NATUR, GESELLSCHAFT, KAMPF, MAGIE). Jeder Aspekt deckt alle vier Attribute der jeweiligen Zeile/Spalte ab.

Werte. Die Werte der Aspekte werden beliebig festgelegt. Werte ab 41 gelten als erfahren, ab 51 als veteranenhaft und ab 61 als legendär. Unerfahrene NSCs könnten ihre vier Aspekt-Werte mit W6+30 auswürfeln.

Konstitution. Die KON kann gut und gerne 20 Punkte (erfahren), 30 (veteranenhaft) oder 40 (legendär) betragen, im Ausnahmefall sogar höher. Unerfahrene NSCs haben maximal KON 10.

Fähigkeiten. Destiny-Beginner-Charaktere können innerhalb ihres bestentwickelten Aspekts besondere Dinge vollbringen (Zauber, Manöver, hellseherische oder akrobatische Akte etc.). Die Wirkung dieser „Großen Gabe" orientiert sich an den Talentgraden 1-3, und ihr Einsatz kostet analog zu den Talenten der Spielercharaktere 1, 3 oder 5 Punkte. Da NSCs keine DP besitzen, bezahlen sie hierbei mit körperlicher Erschöpfung, d.h. mit Konstitution-Punkten. Im übrigen gelten die normalen Regeln.

Neue Effekte. Möchte der SL einen Effekt erfinden, so kann er vereinfacht davon ausgehen, dass dieses abhängig vom Talentgrad 1, 3 oder 5 W6 an unweigerlichen SP, BEP, Bann- oder sonstigen Punkten entspricht. Bei nicht in Punkten messbaren Effekten orientiert er sich an den vorhandenen Talenten.

Beispiel: Der erfahrene Hordenmagier Sorduth (MAG 43, KAM 34, NAT 34, GES 31, KON 20) möchte einen SC mit schwarzen Ketten aus den finsteren Sphären fesseln. Kein Problem: Er investiert 3 KON, würfelt seine Probe auf MAGIE (43), und wenn sie gelingt, liegt der fragliche SC auch schon mit 3W6 BEP in schwarzen Ketten.

Feinheiten zur Großen Gabe enthält das Buch „Destiny Beginner" auf den Seiten 17, 18, 26.

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.

Die SCs nehmen dann vorrangig wahr, worauf Spieler ihre Aufmerksamkeit richten. Wahrnehmungsproben sollten selten erfolgen.

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!

Spielleiter sollten immer wieder auf #1.3 würfeln, um die SCs Rüstungsteile finden zu lassen!

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.

Aufhänger

A1. Der Schatz des Magiers: Der Händler *Larga Nartis* beauftragt die SCs mit der „Ausmistung" eines kürzlich erworbenen Kellergebäudes. Wie sich herausstellt, schickte er bereits zuvor einen dubiosen Trupp sowie einige Goblins in das fallengespickte Innere. Hier lebte einst der Magier *Oradast*, der seinen Schatz auf besondere Weise schützte: Der Schatz macht jeden, der ihn erblickt, zu seinem Wächter. Er verhindert dabei Alterung, Hunger und Durst und hält die Gebannten wie Untote am Leben. Leider fiel Oradast seinem eigenen Zauber zum Opfer und wandert noch immer, ohne Herzschlag, umher.

A2. Schwarze Schwärme: Schwarze Irrlichter schwirren neuerdings verstärkt durch das nächtliche Aeliun. Zahlreiche Leute sterben in ihren Betten, keiner wagt mehr zu schlafen, die Stadt wird zum Pulverfass. Die SCs werden von Prinz Mylius angeheuert, den Elfenmagier *Askanîn* um Hilfe zu bitten. Dafür müssen sie erst die umliegenden Sümpfe erkunden und die Siedlung der Alethién-Elfen finden. Askanîn wird ihnen einen Gefallen abverlangen und ihnen dafür verraten, dass die Schwarzen Irrlichter aus einem schwarzen Baum strömen. Um sich diesem Tor zur Dämonensphä-

re unbehelligt zu nähern und es zu schließen, dürfe man jedoch keinen Herzschlag haben.

A3. Todesmut: Die SCs erfahren (z.B. durch sinistre Kanäle oder in einer Vision) von einem geplanten Attentat auf König Maras beim Grafentag. Ihre Aufgabe wird es sein, sich gesellschaftlich Zugang zum Grafentag im Königspalast zu verschaffen und herauszufinden, wie das Attentat von Statten geht. Dazu müssen sie den verdächtigen Pagen *Eseril* finden, der einem der Anwesenden (z.B. Gräfin Luora von Usthir, idealerweise einem Grafen, den die SCs bereits kennen) ein Selbstmordattentäter-Tonikum in den Kelch gießt, auf dass dieser König Maras unerwartet niederstrecke. Eseril wird nach getaner Arbeit über einen geheimen Fluchttunnel (mündet in Oradasts Anlage, vgl. A1) nach draußen fliehen und sich mit seinem Auftraggeber - Mavith oder dessen Vertrauten *Corath* - der Belohnung wegen treffen.

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

Iphanir

Herrschaft: Gräfin Vindai für Graf Ysmos
Plätze: Ruinenstadt, Tempel der Drei (Tempel aller drei Gottheiten), Magische Felder, 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 Bücher und Limis-Elixiere aus den Trümmern bergen zu können.

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

Ernährt wird Iphanir durch die *magischen Felder*, die noch eine weitere Stufe oberhalb in den Bergen gelegen sind. Bisher wurden sie durch den Segen aller dreier Götter Pakya, Vestren und 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.

Aufhänger

A4. Widerstreitend: In den Ruinen von Iphanir sucht eine Gruppe Elfen nach der Krone von Iphanir, die ihrem Träger die Fähigkeit zur Gedankenkontrolle verleiht. Dabei wird der Geist des Nekromanten *Sphiar* freigesetzt, der seelenruhig daran geht, Gegenstände zu entmaterialisieren und an einem Altar zusammenzuführen, um damit die *66 Blinden* (halbdämonische Hordenkrieger, die vor 350 Jahren vernichtet wurden) wiederzuerwecken. Während die Elfen unter der Führung des arroganten *Modirian* einen Weg suchen, Sphiar zu beherrschen und dazu zu zwingen, die Krone aus den Kellern zu bergen, wollen die Istareer vor allem eines: die Wiedererweckung verhindern!

A5. Wurmbefall: Durch Zufall entdecken die SCs ein Fass mit *Roten Brotwürmern* und kommen so dem Plan der Schwarzen Hydra auf die Spur, den Inhalt der Steinernen Riesen zu verderben, um das Königreich in eine Versorgungskrise zu stürzen. Indem sie sich als Agenten der Hydra ausgeben, erhalten sie Zutritt zu deren Zelle in *Norsas Antiquitätengeschäft* und lernen die *unsichtbare Yaralda*, die Urheberin des Plans, kennen, und auch deren feurigen Plan B, den es zu vereiteln gilt.

A6. Stein und Staub: Die SCs werden vom Zauberzirkel (*Meister Ynos Ynikh*) angeheuert, ein ehemaliges Alchemistenhaus in der Ruinenstadt aufzusuchen und eine Abschrift einer Steintafel zu beschaffen (Hinweise zur Erschaffung magischer Zaubersaat). Unglücklicherweise sickert der Auftrag durch, und der Dreibund der Priester beauftragt eine andere Gruppe, darunter den rücksichtslosen Schatzsucher *Baldian*, die Steintafel zuerst zu finden und zu vernichten. Im Alchemistenhaus warten indes flammenspeiende Mantikore, singende Goblins und andere Absonderlichkeiten.

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

Irrilnir

Herrschaft: Ein Stadtrat verwaltet die Stadt, bis der nächste Graf vom König ernannt wird.
Plätze: Garten der Taníra (labyrinthartiger Lustgarten), Therme (zweistöckiges überdimensionales Badehaus mit heißer Quelle), Tempel des Luerto (riesiger, unendlich tiefer Schacht, gesäumt von Handwerkerhütten, ca. 4 km entfernt), fünf Leuchttürme (ca. 1 km entfernt)
Berühmt für: Glasverarbeitung, Spiegelherstellung, Bader und Heiler, Kräuterkundige, Malerei, Steinmetzarbeiten
Einwohner: ca. 1800 (88% Menschen, 10% Zwerge, 2% Elfen)

Irrilnir, die Stadt der Lichter, ist auf einer planierten Felskuppe gelegen. Die Stadt wurde 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.

Aufhänger

A7. Sturm der Zyklopen: Die Zyklopen ziehen unter Führung des einäugigen Riesen *Xortos* gen Irrilnir, um von dort das letzte verbliebene *Auge des Zyklis* zu erobern. Irrilnir wird abgeriegelt und in Kriegszustand versetzt. Die SCs können bei der taktischen Verteidigung helfen, das Auge des Zyklis finden und übergeben (Sz 2, 19) oder aufdecken, dass die Zyklopen auf Basis falscher Informationen gen Irrilnir ziehen. Der Magier *Lorus Taskai* lockte sie damit weg von den Zyklopenfelsen, damit sich in ihrer Abwesenheit Handwerker der Schwarzen Hydra (unter der Führung des Schmiedes *Meidalor*) der dortigen Flamme des Luerto bemächtigen. Sie ermöglicht das Schmieden magischer Waffen für gar sinistre Zwecke.

A8. Untertage: Der Zwerg *Vardix* wird tot aufgefunden. Der Stadtrat von Irrilnir erhielt kurz zuvor ein Schreiben, das auf eine Verschwörung in den Stollen unter der Stadt hinwies. Die SCs werden mit Verwandlungselixieren in Zwerge verwandelt und sollen sich unter selbigen umschauen und herausfinden, dass die Zwerge die Stadt in Wahrheit nicht vor Einstürzen bewahren, sondern weiter unterminieren. Der Oberzwerg *Toltok* ließ an drei Stellen der Stadt einen Mechanismus installieren, der jederzeit alles zusammenbrechen las-

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

A9. Dunkelheit: Die Leuchtfeuer von Irrilnir erlöschen schlagartig. Von den Horden korrumpierte Magier, darunter der stadtbekannte und durchaus beliebte Alchemist *Taunos*, errichten um die Türme magische Barrieren. Dann beginnen sie ein gigantisches Ritual, um Arkhors Geist in den Leib eines vierarmigen Riesen zu beschwören. Die SCs müssen sich durch einen geheimen Tunnel kämpfen, der die Stadt mit einem der Türme verbindet, und die Schwachstelle des Rituals aus Taunos' Unterlagen eruieren, ehe sie daran gehen, die Beschwörung zu verhindern.

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

Lovorn

Herrschaft: Graf Terus „Schlangenblender"
Plätze: Alter Hafen, Schlangenhöhle, Königsklippen (Hochverräter werden hier in den Tod gestürzt), Dreiturmfestung (Sitz des Grafen und der Stadtverwaltung), Taverne „Schlangenschatz", Wolfsschluchten (3 km entferntes Schmugglerversteck)
Berühmt für: Goldrelen, Schlangenschuppen, Gifte, Rauschmittel, alchemische Essenzen, Schmuggel
Einwohner: ca. 1600 (97% Istareer, 2% Zwerge, 1% Elfen)

Lovorn liegt in den *Königsklippen*, jenem Teil des Festlandes, auf den die Siedler von Vaern seinerzeit erstmals Fuß setzten. Die Stadt ist direkt in den Fels gebaut und vom Meer aus durch einen 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 Rüstungen herzustellen wissen. Ganz tot sind die alten Traditionen aber noch nicht: Gelegentlich kommt es zu Akten der Selbstjustiz, bei denen die Städter selbst - gegen den erklärten Willen des Grafen - Verbrecher in die Schlangenhöhlen werfen.

Aufhänger

A10. Aus dem Aug', aus dem Sinn: Das *Schwert des Mutes* wird gebraucht, und die SCs werden in die Schlangenhöhlen geschickt, um es aus dem Auge der Schlange zu ziehen. Die SCs suchen sich die ideale Konstellation von Höhlen und Gängen, und locken die Schlange

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

A11. Der Totgesagte: Wunderheiler und Alchemist *Nosarkar* wird wegen Anlegens von Blutproben und Verbindungen zu *Dhara Kaleen*, einer Agentin der Schwarzen Hydra, von den Königsklippen gestürzt. Nur wenige Tage später wollen ihn Leute durch das nächtliche Lovorn schleichen haben sehen! Die SCs forschen am Fuße der Klippen und finden Reste eines Spinnennetzes und die Höhle einer Riesenspinne und deren „Herrin", der verrückten Einsiedlerin *Nixah*. Sie weiß, dass Nosarkar noch 1 Blutprobe benötigt, um einen vollständigen Satz an Dhara Kaleen zu verkaufen. Bei *Munos*, dem „Schlangenschatz"-Wirt, kommt es zur Übergabe.

A12. Der Duft der Weißen Quaysha: Graf Terus leidet unter einem weiteren Schub und benötigt die *Weiße Quaysha* zur Linderung seiner Schmerzen. Die SCs sollen die Blume von der *Unnahbaren Insel* bergen, die nur einmal im Jahr einen Tag lang von der Flut verschont bleibt. Auf der Insel wohnen blinde Bergriesen, die aus dem Stein treten und dagegen ankämpfen, dass die Blume gepflückt wird - kein Wunder, denn ihr Duft hält sie am Leben. Die SCs können die Insel erkunden, das Problem der/mit den Riesen lösen und die Quaysha auf einem Wasserfall-Felsen ernten.

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

Usthir

Herrschaft: Gräfin Luora
Plätze: Grafenpalast (prunkvoll, extrem stark bewacht), Stundenbrunnen (Brunnen mit Sonnenuhrfunktion), Taverne „Sitzfleisch", Taverne „Zum großen Schlund", Bordell „Hallen des Arianus", Doppelgitter (Osttor), Minen von Usthir (ca. 2 Meilen südlich)
Berühmt für: Kupfer und -verarbeitung, Basalt, Koboldharz, Kräuter und Pflanzen, Schmiedearbeiten, Bordelle, hohe Steuern
Einwohner: ca. 1200 (91% Istareer, 7% Zwerge, 2% Elfen)
Preise: +10%

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

In den östlichen Mauern der Stadt gibt es ein doppeltes Fallgitter, durch welches Jäger und Sammler geschleust werden, die von Berufs wegen im angrenzenden Wald unterwegs sind. Der Wald ist dicht und wird zum Loch 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!

Aufhänger

A13. Grüner Daumen: Luora von Usthir ist wie verwandelt: Sie lässt Bäume pflanzen, Gärten anlegen, und sie spricht nicht nur in Zweifelsfällen Begnadigungen aus. Die SCs finden heraus, dass die wahre Gräfin bei der (zu ihren Gunsten getürkten) Jagd im Usthirer Wald vom *Waldkoboldkönig Ivit-Nastix* in eine Baumhöhle verschleppt wurde, wo sie von Kobolden und lebenden Bäumen bewacht und unentwegt gefüttert wird, während Ivit-Nastix (der kein Blut sehen kann) ihre Gestalt annahm. Das Problem: Die Bürger von Usthir wollen die wahre Gräfin gar nicht zurück, und der gräfliche Berater *Val Tarstyn* schon gar nicht.

A14. Selbstlos: Kurz vor der Sonnenwende verschwinden die Heilerin *Askya* (Körper), der Alchemist *Raún* (Geist) und die Priesternovizin *Istaia* (Seele), entführt von einer Gruppe Städter unter der Führung des Vestren-Priesters *Chorun*. Sie werden in einen Verschlag außerhalb der Stadt gebracht, um als Opfer für das Monster im Loch Nôr zu dienen. Die Gräfin billigt das Vorgehen, erhielt sie doch ein Schreiben des Einen, der darin um ein Opfer bittet, das die Kreatur Nôr weitere 10 Jahre in Schach halten soll. Allein, das Schreiben war gefälscht, und in Wahrheit wird die Schwarze Hydra die Opfer abholen und für ihre Zwecke missbrauchen.

A15. Der Schatz des Mantikors: Der Verbrecher *Asog* reißt sich los, flüchtet aus der Stadt in den verbotenen Stollen, dessen Siegel er bricht, und setzt dort den *Schwarzen Mantikor* frei, der in der Stadt wütet. Niemand weiß, dass Asog vom Söldnerhauptmann *Aldus Aentar* dazu bewogen wurde. Während der Mantikor die Stadt in Chaos versetzt, bergen Aldus und seine engsten Vertrauten den alten Schatz im Stollen, um Macht aufzubauen und die unglückselige Luora vom Thron zu vertreiben. Plangemäß sollten Aldus' Söldner den Mantikor danach töten, doch sie wissen nicht, dass nur eine Waffe, geschmiedet aus dem Goldschatz, den Mantikor zu töten vermag. Zu allem Überfluss plant die Söldnerin *Shera*, Aldus' rechte Hand, den Schatz für sich selbst beiseite zu schaffen.

W6	Besonderes Ereignis in Usthir
1	SCs werden in einen Zwischenfall mit streitsüchtigen Söldnern verwickelt.
2	SC vertritt sich den Fuß an desolatem Straßenstück oder Teil eines Bauwerks fällt herab.
3	SCs bringen einen Günstling der Gräfin gegen sich auf.
4	Markttag: Alle Preise -20%.
5	Ein Bürger verschwindet, scheinbar ohne Grund.
6	Hordenangriff! Die Stadt wird dicht gemacht!

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.

Aufhänger

A16. Gnadenlos: Graf Vanael wird gnadenlos, verhängt drakonische Strafen und verschanzt sich im *Krallenturm* (Domizil der verstorbenen Elfenmagierin *Mrakaleya*). Ehe er eine Schreckensherrschaft etabliert, müssen die SCs herausfinden, dass er von einem Dämon beherrscht wird, der ihm durch einen Ohrring flüstert, den er von *Freifrau Kasia* (Schwarze Hydra) geschenkt bekam. Kasia harrt Vanaels Stürzung, um selbst die Herrschaft zu übernehmen. Ihr Bruder *Kantar* ist zweiter Mann in Vanaels Leibgarde. Gardehauptmann *Mordruor* folgt seinem Herrn je-

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

A17. Blutlos: Die Heilerin und Pakya-Geweihte *Nastita* ahnt Schlimmes: Vampire trinken des Nachts von den schlafenden Bürgern Equiuns und löschen danach deren Erinnerung. SCs sollen den Verdacht bestätigen, indem sie sich nachts auf die Lauer legen und eine Gruppe Vampire abwehren. Danach gilt es eine Lösung zu finden, doch Graf Vanael handelt nicht. Eingeweihte weisen die SCs zum *Vampirfelsen*, doch auch die Vampirin Lacriva zeigt sich ungerührt. Vielleicht machen die SCs die Vampire abhängig von Elfenblut und siedeln sie um, oder sie finden einen Weg, Graf Vanael dazu zu bewegen, seinen geheimen Pakt mit Fürstin Lacriva zu brechen und etwas zu unternehmen.

A18. Schutzlos: Die Schutzzauber um Equiun schwinden, Untote und Geister treiben ihr Unwesen. Die SCs werden zu Nathranién geschickt, wo sie eine Blutspur finden, denn Nathranién wurde während des Verweils bei seiner geliebten Nymphe *Belyira* von Horden entführt und in ein altes, von Ghulen bewachtes Mausoleum verschleppt. Belyira erweist sich indes als gleichgültig (mitfühlend ist sie nur bei zunehmendem Mond). Die SCs sollen Nathranién befreien und beschützen, während er an der Steinernen Scheibe das monatliche Ritual vollzieht, welches die Schutzzauber um Equiun aufrecht erhält.

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

Garavorn

Herrschaft: Gräfin Imére von Garavorn
Plätze: Rosenwald (illusionär), Gesichter im Felsen (illusionär, Motive wechseln), Nicht-Treppe (illusionär), Schwarze Wand (flache Onyxwand), Garavorn-See, Flusshöhlen des Garamar, Taverne „Zum quellenden Kelche"
Berühmt für: Kristalle, Gesteine, Gebirgspflanzen, Farbstoffe, Limiswasser (ein heilsames Tonikum), Alchemisten, Traumdeuter und Wahrsager
Einwohner: ca. 1500 (94% Istareer, 3% Zwerge, 3% Elfen)

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

Die Elfen erbauten die Stadt, um das Limis im Garamar in ihrer Nähe zu haben, verließen 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 Limis mehr in sich trug. Die Elfen meinen, die menschlichen Pakya-Priester hätten dies verschuldet, als sie den Fluss weihten. Andere sehen die Ursache in einem Gesinnungswandel der unsterblichen Wasserhexe *Garavalla*, die sich tief im Inneren der Flusshöhlen verbirgt, mit taubstummen *Salamanderlingen* als einziger Gesellschaft.

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

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

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

Aufhänger

A19. Ultimatum: Das große Gesicht in der Felswand verfinstert sich und spricht eines Tages mit dunkler Stimme zur Stadt hinab: Man solle drei Kinder in die Höhlen schicken, von denen zwei zurückkehren werden; andernfalls werde der Garamar die Stadt überfluten. Die SCs werden in die Höhlen geschickt, treffen dort auf die taubstummen Salamanderlinge und sollten herausfinden, dass die Flusshexe Garavalla ein schreiendes lichtscheues Kind geboren hat, das dringend Gesellschaft braucht. Guter Rat ist teuer, denn Garavalla lässt nicht mit sich verhandeln, gilt als Unsterbliche, und das Kind wird in einer Grotte von Wasserelementaren beschützt.

A20. Die Strafe der Hexe: Die Flusshexe Garavalla speit regelmäßig in den Fluss, als Strafe für einen begangenen Frevel (im Zweifel Tötung einer Gruppe Salamanderlinge). Die SCs müssen ein göttliches Antidot oder das Herz eines Mantikors oder die Tränen einer Hexe besorgen. Währenddessen rüstet die Weiße Kirche, geführt durch den Paladin Nandiur (Bruder der Königin), zum Krieg gegen Garavalla. Die Stadtregierung beschwört die SCs, einzugreifen, ansonsten werde Garavorn am Zorn der Hexe zu Grunde gehen.

A21. Traumbande: Die Weiße Schwester *Viniria* warnt vor einer finsteren Präsenz, einem Nachtmahr, der seit einigen Wochen stets in den Nachtstunden an Macht gewinnt und in den nächsten Tagen in die Welt treten wird. Wegbereiter für diesen Traumdämon *Andurul* sind die Träume einer Gruppe von Schlafenden, die das Rauschkraut *Farbenblatt* einnehmen, welches sie vom Barden *Sikyando* erhalten. Nur er kennt die Identität aller 18 Schlafenden, allerdings ist er nicht bereit, sein lukratives Geschäft einzustellen. Die Schlafenden selbst wehren sich mit dämonischen Kräften, und zu allem Überfluss giert die Schwarze Hydra nach dem Vorrat an Farbenblatt, in der Erwartung, den Dämon beherrschen zu können.

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

Grorulsklamm

Herrschaft: Zwergenfürst Shagkrak Sohn des Mungram
Plätze: Grorulsklamm, Markthalle, Dampfende Grotte, Shagraks Trakt, Crystunenkaverne, Gasthöhlen, Unterste Ebene
Berühmt für: Feinmechanik, Edelmetalle und -verarbeitung, Schmuck, Schmiedekunst, Zwergenschnaps (woraus er gemacht wird, ist selbst unter Zwergen ein gut gehütetes Geheimnis)
Einwohner: ca. 600 (90% Zwerge, 10% Menschen)

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

Grorulsklamm besteht aus einer großen Anzahl von Kavernen, Stollen und Schächten auf beiden Seiten der Schlucht, die teilweise durch Aufzüge verbunden sind. Diese werden von der untersten Ebene aus angetrieben, zum Teil durch Wasserräder, zum Teil durch *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.

Aufhänger

A22. Geiselhaft: Der abgefeimte Schatzsucher *Gorsa*, ehemals Vertrauter von Shagrak, entführte Nesha Tochter des Tundor beim monatlichen Bad aus der *Dampfenden Grotte* und hält sie in einem (mit einem Stille-Zauber versiegelten) Schacht gefangen. Gemeinsam mit 12 Elfen, geführt von der hartherzigen *Nyorda*, übernimmt er die Herrschaft über Grorulsklamm und lässt die Zwerge in den unteren Stollen nach Limis graben. Einmal am Tag disportiert er mit einem Zauberstäbchen Wasser und Brot in den Schacht, um Nesha am Leben zu erhalten. Die SCs müssen die Geisel-

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

A23. Charade: Der Erdriese *Both* klettert die Spalte hoch und verkündet lautstark, dass die Stadt verdorben sei und in 3 Tagen dem Erdboden gleich gemacht werde. Die Zwerge wittern ein Omen des Erditanen und sind starr vor Angst. Die SCs müssen herausfinden, dass Both dem Zwergenjungen *Astax* gehorcht, der verstoßen wurde, weil er sich als Mädchen ausgab und Priesterin werden wollte. Astax beherrscht Both mit einem *Erdherz*, einem magisch pulsierenden Rubin, und versteckt sich unterhalb der Stadt in einem (aus gutem Grund!) stillgelegten Stollen, den er mit Trickfallen gespickt hat.

A24. Machenschaften: Die Silberschlangen stahlen das *Eklipsenszepter* und übergaben es der Elfenseide-Händlerin *Osanyina*, die sich damit nach Grorulsklamm rettet, wo sie es dem Zwergen *Omtar Sohn des Puk* übergibt. Weil bei den Zwergen mit keiner Hilfe zu rechnen ist, sollen die SCs das Szepter finden und an sich bringen. Dabei zeigt sich, dass der rücksichtlose Omtar ein Netzwerk aus Hehlerei, Schutzgeld und Erpressung betreibt. Um an das Szepter zu gelangen, müssen sie seinen Zwergenschnaps-Schmuggel enttarnen; erst dann erhalten sie von Zwergenfürst Shagrak Unterstützung.

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

Hagulsheim

Herrschaft: Uvgut Sohn des Torogut
Plätze: alter Stadtteil (tw. verschüttet, überschwemmt), Oggruns Garten (freiliegender Teil der Stadt), Endloser Stollen (Hauptverkehrsweg), Halhalla (große Halle, in der Uvgut seine Gäste empfängt), Taverne „Strenge Kammer" (benannt nach dem strengen Geschmack des hier ausgegebenen Zwergenschnapses)
Berühmt für: Gesteine, Metalle, Waffenschmiede, Rüstungsbauer, Mineure, Graue Tafeln (historische Aufzeichnungen), Limisquelle
Einwohner: ca. 700 (97% Zwerge, 2% Menschen, 1% Elfen)

Hagulsheim, die zweite große 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.

Aufhänger

A25. Horn zu verkaufen: In Hagulsheim verkauft jemand (die Zwergin *Borut Tochter des Amlug*, ihres Zeichens Silberechse) Haguls Horn an den Meistbietenden! Die SCs sollen für das Königreich gegen Maviths Gefolgsmann *Corath* bieten. Niemand weiß, dass Mavith selbst anwesend ist, um sich das Horn ohne Bezahlung zu verschaffen. Aber ebenso weiß niemand (außer Uvgut Sohn des Torogut), dass es sich dabei um eine Fälschung handelt, die getreu den Beschreibungen der Grauen Tafeln angefertigt wurde. Uvgut kassiert übrigens gutes Gold dafür, über die dubiosen Verhandlungen hinwegzusehen.

A26. Überfall: 12 Gayêl-Elfen tauchen wie aus dem Nichts in Hagulsheim auf und übernehmen mit Hilfe von 24 Untoten die Kontrolle über die Stadt. Ihr Ziel: Ihr Anführer Situyarân soll sich 3 Tage lang an der Limis-Quelle laben, um beim kosmischen *Sternenfall* ein Ritual zu vollziehen (Beschwörung eines Limisschauers über Istarea). Da die Zwergenkrieger gerade zur Titanentreppe pilgern, liegt es an ihren Schülern (allen voran *Osgot Sohn des Farim*) und den SCs, aus dem stillgelegten Stollen auszubrechen, in den die Elfen die Zwerge eingesperrt halten. Danach gilt es, die Besatzer zu überwältigen und Situyarâns Ritual zu stören.

A27. Der Leichenschacht: Geräusche dringen aus dem Leichenschacht. Da es den Zwergen verboten ist, schicken sie die SCs, um nachzusehen. Am Grunde finden diese einen Zauberfokus sowie mehrere Dutzend untote Zwerge! Es gilt, den verräterischen Blutzwerg *Uasha* zu finden, der den Fokus dort platzierte, damit der Horden-Nekromant *Anakrastar* Kontrolle über die toten Leiber erringen konnte. Doch Vorsicht: Uasha trägt ein Auge des Anakrastar auf der Stirn, durch welches ihm magische Hilfe beschieden ist! Anakrastar und sein Ghul-Diener *Skatth* befinden sich derweilen in einem Zeltlager außerhalb der Stadt. Wird Anakrastar nicht rechtzeitig in die Flucht geschlagen, werden die Untoten aus ihrem Schacht emporsteigen und jedes Lebewesen in der Stadt vernichten.

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

Teil 3: Szenarien

Szenarien und Kampagne

Bythos, Pherix und Zaranya planen in ihrer Stammtaverne ihr nächstes Abenteuer. Bythos nimmt einen großen Schluck und sagt: „Lasst uns zu Arkhors Grab gehen! Soweit man weiß, wurde sein Schatz nie gefunden." Pherix schüttelt den Kopf. „Keine gute Idee, ich habe gehört, dass es dort vor schwarzen Wyrmen wimmelt. Das ist mir eine Nummer zu groß. Gehen wir doch in Morkanthors Labyrinth! Er war Hor-Priester und hatte bestimmt kein Armutsgelübde abgelegt. Zaranya, hörst du uns überhaupt zu?" Die Magierin fährt mit dem Finger über eine Buchseite. „Aber selbstverständlich. Hier steht allerdings, dass man in Morkanthors Labyrinth sein Leben mit Gold erkaufen muss." Pherix verzieht das Gesicht. „Das ist schlecht. Wir haben kein Gold." Bythos stellt seinen leeren Humpen ab. „Ich weiß was: Wir erkunden den Goblinwald, zeichnen eine Karte und verkaufen sie dann an die Königlichen!" Pherix grinst und sagt: „Wenig Gefahr, viel Geld, guter Plan!" Zaranya aber mahnt: „Ich kenne dich, Bythos. Sobald du einen Goblin siehst, verlischt das Licht in deinem Hirn - aber gut. Doch nur, wenn wir zuvor nach Iphanir gehen und uns dort über den Wald erkundigen..."

Die Istarea-Kampagne entfaltet ihr volles Potenzial, wenn die Spieler mit dem SL in ein gleichberechtigtes Wechselspiel treten und das Geschehen „proaktiv" mitgestalten. Anstatt sich zurückzulehnen und sich in eine vom SL ausgehende Dramaturgie verstricken zu lassen, nehmen sie ihr Abenteuer selbst in die Hand, reisen wohin sie wollen und schaffen sich ihre eigenen Ziele und Motivationen.

Szenarienstruktur

Damit dieses offene Kampagnenkonzept funktioniert, müssen beide Seiten - Spieler und SL - über ausreichend Informationen verfügen. Der Spielleiter findet seine in den folgenden 22 Szenarien, die allesamt ortsgebunden und frei von „erzählerischem Überbau" sind. Sie beschreiben also keinerlei Ereignisketten, Prologe, Wendepunkte oder Epiloge, bleiben dafür aber aus verschiedensten Blickwinkeln und Motivationen heraus verwendbar.

Szenario 4 („Berg des Goldenen Lichts") kann z.B. gespielt werden, wenn die SCs vergiftet wurden und nach Heilung suchen, oder wenn sie beauftragt wurden, Morkanthors schwarzen Stein zu bergen. Vielleicht wurden sie auch angeheuert, einen Hor-Fanatiker aus der verfluchten Mine zu befreien, oder sie haben es einfach nur auf die Schätze des Heiligtums abgesehen...

Die Szenarien werden folgendermaßen dargestellt: Ein Einleitungstext stimmt auf das Thema des Szenarios ein und enthält allgemeine Informationen, zum Teil auch Gerüchte, die in dieser Form auch den Spielern zur Verfügung gestellt werden können. Darauf folgt ein Überblick über magische Gegenstände, NSCs und im Szenario versteckte Schätze, an denen auch die Gefährlichkeit des Szenarios abgelesen werden kann (vgl. Kapitel Erfahrung). Anschließend werden allgemeine Reglements, z.B. Zufallsbegegnungen oder Regeln für Fortbewegung, beschrieben sowie die einzelnen Abschnitte bzw. Kammern behandelt. Die dabei verwendeten Abkürzungen (für Attribute, Proben usw.) sind auf der letzten Seite dieses Buches zum Nachschlagen zusammengefasst.

Anknüpfungspunkte

Die Spieler können ihren Freiraum nur dann ausschöpfen, wenn sie über genügend Informationen verfügen, um sinnvolle Entscheidungen zu treffen. Es ist daher von großer Bedeutung, dass sie vom Spielleiter laufend mit

Anknüpfungspunkten zu weiteren Szenarien versorgt werden. Als solche Anknüpfungspunkte eignen sich:

- NSCs, die ein Szenario mit einem anderen verbinden (z.B. eine Mringanerin im Wald erwähnt beiläufig, dass ihre Schwester zu Unrecht in den *Höhlen von Haranorca* gefangen gehalten wird),
- Gegenstände, die in einem Szenario verborgen liegen und in einem anderen von Vorteil sind (z.B. Haguls Kompass im *Wall der 1000 Höhlen*, der das Durchqueren der *Seufzenden Ebene* ermöglicht), oder
- Gerüchte, Hinweise und Informationen, die sich in einem anderen Szenario als hilfreich erweisen. Sie sind besonders geeignet, den SCs neue Pfade zu eröffnen, weshalb sie auch an einer Stelle (s. Anhang, #5) zusammengefasst sind.

Lebende Welt

Die Entscheidungsfreiheit der Spieler darf natürlich nicht vorgetäuscht sein, sondern ihre Handlungen sollen tatsächlich Veränderungen in der Welt bewirken. Die Spieler müssen spüren, dass ihre Entscheidungen - die guten wie die schlechten - Auswirkungen auf Istarea haben; anfangs vielleicht nur kleinere, später aber durchaus weltbewegende. Dazu gehört auch, dass die Welt ihre Dynamik behält und nicht aufhört sich zu bewegen, nur weil die SCs gerade in den Genusshöhlen der Zwerge Urlaub machen. Für den SL heißt das, sich ständig zu überlegen, was gerade in Istarea vor sich geht, welche Ereignisse und NSCs die Abenteuer der Spieler beeinflußen könnten und umgekehrt.

In Sz 5 erfahren die SCs, dass Situyarân die Gräber der alten Elfen öffnen und Leichen stehlen lässt. Diese Information könnten sie dazu nutzen, in Sz 20 seine Widersacher zu stärken. Ein Machtwechsel bei den Limisjüngern wäre dann nur noch eine Frage der Zeit. Wird aber Situyarân gestürzt, so verliert Mavith seinen wichtigsten Verbündeten. Wie wird sich das auf ihn auswirken? Womöglich beginnt er dann mangels Jugendzaubers rapide zu altern. Das wiederum würde ihm das Gefühl geben, dass ihm die Zeit davonläuft, und ihn zum Handeln zwingen. Vielleicht wird er dadurch unvorsichtig, vielleicht greift er aber auch zu besonders drastischen Mitteln...

Es kann und soll vorkommen, dass die SCs harte Entscheidungen zu treffen haben, und nicht selten werden sie von den Auswirkungen ihrer Handlungen überwältigt werden. Aber genau das ist die Essenz, durch die sich ihre Erfolge verdient anfühlen und durch die sie von Abenteurern zu Helden werden!

Kurzcharakteristik

Offene Kampagne: In Istarea spielen die SCs kein konstruiertes Drama nach, sondern haben völlige Handlungsfreiheit. Das Drama ergibt sich durch die Auswirkungen ihrer Handlungen auf die Spielwelt.

Balance: Niemand schützt die SCs vor ihren Entscheidungen. Sie müssen erkennen, wann sie gefordert und wann sie überfordert sind. Rückzug ist keine Schande. Der SL spielt weder für noch gegen sie, sondern verkörpert neutral und schlüssig die Welt.

Regeln: Das Regelwerk ist nicht als Gesetz, sondern als Hilfsmittel zu betrachten. Der SL sollte Gleiches gleich behandeln, sich aber nicht scheuen, Regeln zu modifizieren, wenn es die Situation erfordert.

Ressourcen: Mit Gepäck, Proviant, Lichtquellen oder Zeit hauszuhalten, soll dazu beitragen, dass sich das Abenteuer echt anfühlt. Wenn die Spieler aber keinen Spaß daran haben, sollte darauf verzichtet werden.

Belohnung: Schätze bringen die SCs in ihrer Entwicklung weiter und können - anders als Questpunkte - sehr hoch ausfallen, wenn viele oder große Aufgaben bewältigt wurden. Zu überleben ist aber freilich die höchste Belohnung.

Sz 0: Gasthaus zur alten Mine

333 lange Jahre blieb das Wirtshaus 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. Manche meinen, es sei ein Symbol des nahen Sieges über die Horden...

Dieses Einführungsabenteuer ist für 3-5 frisch erschaffene Charaktere gedacht, die der Wirtin Rangin dabei helfen wollen, ihr neu erworbenes Gasthaus vor marodierenden Hordenmonstern zu beschützen und so manchen Konflikt in und um das Gasthaus zu lösen.

Mögliche Ereignisse

Entführung. Als Einstieg könnte die abendliche Ankunft des Händlers Myrtos dienen, der panisch berichtet, dass „Monster" ca. 1 km entfernt seine Schwester vom Pferd gerissen und fortgeschleift hätten (siehe B.).

Geräusche. Immer wieder hört man dumpfe Geräusche aus dem Untergrund. (Es sind die Zwerge Portsa und Sububv, die einen Tunnel in den Weinkeller graben, um dort einen Schatz zu heben).

Kräutersuche. Die Nonne Vorsa schickt die SCs auf die Suche nach der Heilpflanze Dämmermilch, ohne die Myrtos' Schwester Karah nicht mehr lange zu leben habe (Kräuterlichtung C.).

Beobachtet. Vinghis sieht (beim Gang auf die Latrine) in der Ferne eine Gestalt auf einem Hügel und erzählt verschwörerisch, dass die Taverne beobachtet wird (G.).

Schmarotzer. Rangin bittet die SCs, auf Hauptmann Uxar (D.) einzuwirken. Er verlange unentwegt Gratisbier und stoße damit die zahlenden Gäste vor den Kopf.

Ziel des Spielleiters sollte es in diesem Szenario sein, den Spielern die Welt Istarea (Völker, Mythen, Machtverhältnisse) nahezubringen und möglichst viele Anknüpfungspunkte für weitere Szenarien ins Spiel zu bringen.

Reise. Ein Hex-Feld kann in ca. 2 Stunden durchquert werden. Zu Mittag jedes Tages, an dem die SCs in der Umgebung des Gasthauses unterwegs sind, wird mit 2W6 gewürfelt, ob und auf welche Kreatur sie dabei treffen.

2W6	2	3	4	5	6-12
ZB	1 Oger	1 Erdwyrm	3 Kobolde	W3 Wölfe	keine

A. Gasthaus zur alten Mine

Geschichte. Das Gasthaus wurde im Jahre 80 von *Naraskius dem Älteren* errichtet und so verzaubert, dass es die Horden zu Spiel und Trunk herbeiströmen ließ. Die Königlichen brannten das Gasthaus mitsamt den Monstern darin nieder, unglücklicherweise starb dabei auch Naraskius. Sein Sohn, *Naraskius der Jüngere*, baute die Brandruine wieder auf und paktierte mit einem Dämon der Spielsucht, dem er zahlreiche Gäste als Opfer darbrachte. Die Weiße Kirche beendete das schwarzmagische Treiben und versiegelte das Gasthaus. Naraskius und sein Schatz wurden nie gefunden.

Hordenangriffe. Die Region um das Gasthaus ist unsicheres Terrain. Es wird täglich mit 2W6 gewürfelt, ob (und ggf. welche) Hordenmonster einfallen. Wenn die SCs taugliche Abwehrmaßnahmen (z.B. erhöhte Beleuchtung, Zäune, Wachen) treffen, ist die Chance halbiert (Ergebnisse über 8 zählen wie „6-8").

2W6	2/12	3/11	4/10	5/9	6-8
ZB	1 Troll	3 Orks	6 Kobolde	6 Riesenasseln	keine

Gäste. Im Gasthaus befinden sich höchst unterschiedliche Gäste (siehe NSCs). Im Gespräch mit ihnen können die SCs vieles über die Welt erfahren, z.B. von Momrun über die Stellung der Magier im Land, von Vorsa über die Gottheiten und ihre Kulte usw.

B. Goblinhügel

In einer von Häuten verhangenen, ziemlich klammen Höhle im Inneren des Hügels haben sich 5 verlauste Goblins eingenistet. Ca. 1 km nordwestwärts überfallen sie Reisende.

Goblins: KAM 33, KON 15, EW-g TP

Die Goblins sind dumm, lassen sich aber nicht so leicht einschüchtern. Ihren Kampfruf *Hosta mota akrama kralechtie!* strapazieren sie bis 2 von ihnen besiegt sind, dann fliehen sie.

Sie horten hier 150 Gold, 1 Objekt (Tabelle #1.1.7) und eine Karte des *Waldes von Brara Carith* (Sz 2), auf der die Position des Hobgoblin-Lagers (Sz 2 A.) verzeichnet ist. Die Goblins wollen dem Lager beitreten, müssen dafür aber 400 Gold mitbringen.

NSCs im Gasthaus

Wirtin Rangin: rotblond, resolut, schiefes Lächeln. Mit Schätzen, die Rangin als Abenteurerin barg, erstand sie das Wirtshaus direkt vom König. Rangin behält für sich, dass sie der Linie des Naraskius entstammt und dessen Schatz zu finden hofft. Die Taverne wiederzubeleben ist für sie eine „sportliche Herausforderung".

Myrtos: beleibt, hektisch. Gibt sich als Händler aus, ist aber ein Kundschafter des Königs, der wichtige Botschaften übers Land trägt. Er befindet sich auf der Heimreise nach Aeliun und übernachtet im Gasthaus, weil:

Karah, seine Schwester: ist an Fieber erkrankt. In Wahrheit ist sie Myrtos' Leibwächterin, die von einem Mantikorstachel vergiftet wurde.

Momrun, der Magier: Der senile Magier war gerade entbehrlich und wurde daher vom Meisterzirkel entsandt, um die Wiedereröffnung des Wirtshauses zu verfolgen.

Vinghis, der Flinke: ein 14jähriger Mringaner-Junge, der sich wie ein harmloser Bettler gibt, aber als Abenteurer bereits einiges hinter sich (und auf dem Kerbholz) hat.

Vorsa, die Nonne: jung, aber altes Gesicht. wurde von der Weißen Kirche hierher geschickt für einen letzten Versuch, die Wiedereröffnung des vermaledeiten Gasthauses zu verhindern. Vorsa hat ein dunkles Geheimnis: Ihr Bruder Gornuth wandte sich dem Hor-Kult zu und verscholl in Morkanthors Labyrinth (Sz 4).

Portsa und Subupv: Diese beiden bulligen Schatzsucher-Zwerge graben von außen einen Tunnel in den Weinkeller. Sie folgen einer Schatzkarte, die ein Gewölbe unter dem Gasthaus vermuten lässt, und wollen den Schatz ohne Rangins Wissen heben.

NSCs im Wald

Layân: strähniges, eierschalenfarbenes Haar. Der Elfenmagier schloss sich voller Hoffnungen den Elfen des Neuen Weges an, doch er wurde mit den Gefühlen, die sich nach dem Limisentzug einstellten, nicht fertig. Beschämt, beide Seiten seines Volkes enttäuscht zu haben, wählte er ein Leben als Einsiedler und lässt sich von den abergläubischen Mringanern, die seinen Zorn fürchten, regelmäßig Schalen mit Blut opfern, die ihm als Limis-Ersatz dienen. Wenn es für ihn eng wird, bietet er eine Informationen über das Elfenmoor (Sz 20) an, nämlich dass dort Menschen gefangen gehalten werden.

Nydra: schwarzes Haar, schmale hypnotische Augen. Die Mringanerin aus dem Dorf (E.) leidet unter den Blutopfern an Layân, schwächen sie doch ihre angeborenen magischen Kräfte. Nydra ist die Letzte ihrer Familie, denn ihre ältere Schwester Nirah, verschwand spurlos, und die andere, Inyera, wurde in das Gefängnis von Haranorca geworfen (s. Sz 7).

C. Kräuterlichtung

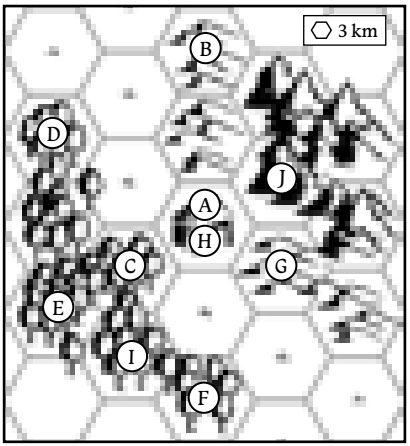
Hier gedeihen 2 Anwendungen eines nach #4.1 zu ermittelnden Pflänzleins.

D. Wachtturm

Dieser alte Wachtturm wurde wiederbemannt, um Straße und Wegestation zu schützen. In ihm sind die 3 Brüder *Uxar*, *Nagar* und *Oletan* stationiert. Uxar hat als Hauptmann das Sagen und nutzt seine Autorität vor allem für Gratis-Bier im Gasthaus.

Die Gebrüder wuchsen im Dorf *Ortuín* an der *Titanentreppe* auf (Sz 14), über die sie auch ein wenig erzählen können. Die Aufnahme in die Kriegerschule wurde ihnen aber wegen fragwürdiger Moral verwehrt, was ihre Sichtweise etwas trübt und zynisch erscheinen lässt.

Wache: KAM 33, KON 10, EW TP, RS 2, QP 30



E. Mringaner-Dorf

18 Mringaner wohnen hier im Wald in ausgebauten Wagen und einer verlassenen Holzhütte, die mit Seilen und Leinentüchern vor Wind und Wetter geschützt werden. Des Nachts leuchten hier viele kleine Lichter, und man hört ruhigen, volkstümlichen Gesang.

Für die Mringaner ist die Wiedereröffnung des Gasthauses kein Grund zur Freude. Bisher mussten sie "nur" dem nahen Elfenmagier *Layân* (I.) wöchentlich Blut opfern, aber nun befürchten sie, auch noch Steuern an die Wachen im Turm zahlen zu müssen oder wegen Wilderei verfolgt zu werden.

F. Lagerfeuer

Um ein primitives Feuer hat ein Oger sein Lager aufgeschlagen (anwesend bei 1-2/W6). Über den Flammen wird der knusprige Oberschenkel eines Abenteurers geröstet, dessen Rucksack in der Nähe liegt: 50 Gold, ein Objekt nach #1.1.7 sowie eine Karte mit Details aus dem *Sumpf des Einen* (Sz 13).

Oger: KAM 33, KON 41, EW+4 TP

G. Hügel des Amelryden

Ein Amelryde (vgl. Kapitel Gruppierungen) sitzt auf der Kuppe dieses Hügels und beobachtet mit kalten gelben Augen die Ereignisse um das wiedereröffnete Gasthaus. Er kennt eine Prophezeiung, derzufolge „die Erlöser" dazu bestimmt sind, in diesem Gasthaus erstmals zusammenzutreffen.

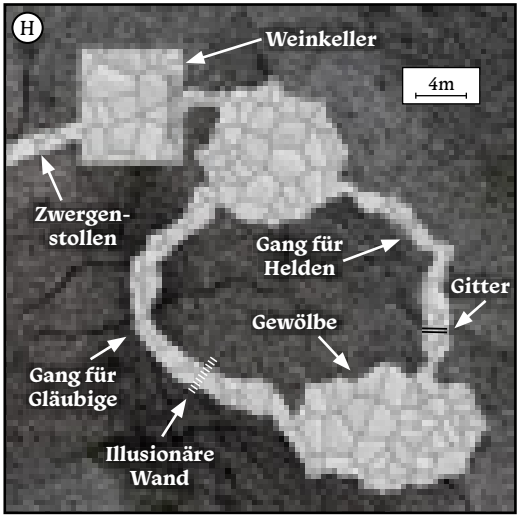
Gelingt den SCs mehrheitlich eine CHA/MAG, so betrachtet er sie als ernsthaft und erzählt ihnen von den sieben magischen Schwertern und den Hordenführern (s. Kapitel Die Sieben Schwerter).

H. Gewölbe

Der Zugang zu Naraskius' Gewölbe befindet sich im Spinnennetz-verhangenen Weinkeller des Gasthauses, hinter einem steinernen, schwer verschiebbaren Regal. Eine Steintafel weist die beiden Gänge dahinter als "Gang für Gläubige" und "Gang für Helden" aus.

H1. Gang für Helden. Hier ragen Speere aus den Seitenwänden. Der Boden ist voller Mulden. Wer die Balance verliert (GSK/NAT), verletzt sich an den Speeren (W3 SP). Nach 12 Metern versperrt einem ein schweres Fallgitter den weiteren Weg. Man kann es anheben (STR/NAT, 1 Versuch) oder muss umkehren.

H2. Gang für Gläubige endet in einer Sackgasse mit einer Inschrift: "Hast du wirklich gedacht, dass dich dein Glaube hier weiter



bringt?" Wem eine ⚄ CHA/MAG +1 gelingt, der findet tatsächlich den Glauben, die Wand zu durchschreiten - es handelt sich um eine magische Illusion. Alle anderen holen sich eine blutige Nase (1 SP).

H3. Gewölbe. Auf einem Thron sitzt Naraskius' gut gekleideter Geist und empfängt Besucher mit süffisantem Grinsen. Sobald er realisiert, dass er nur noch ein Geist ist und auch nicht mehr zaubern kann, löst er sich auf.

In einer Mauernische steht eine Truhe mit Naraskius' Schatz. ⊙ Sobald die Truhe geöffnet wird, tritt ein Schattenwandler aus der Wand! Er soll für die Horden verhindern, dass jemand den Schatz birgt.

⊕ *Schattenwandler: KAM 44, KON 8, EW-g TP, Phantasma, Vampir.*

Naraskius Schatz enthält 500 Gold, 1 Amulett (#4.2), 1 Talisman (#4.4) und eine Chronik, in der Naraskius d. Ä. interessante Hinweise auf mystische Stätten hinterließ, z.B. #5.3.44. Eingewickelt in schwarzen Samt findet sich außerdem die legendäre Dämonenpeitsche.

Die Dämonenpeitsche wird mit ⚄ GSK/MAG geschwungen. Sie ist eine Trickwaffe, verursacht unweigerlich EW-g TP und doppelten Schaden gegen Phantasmen wie z.B. jene im *Dämonenspalt* (Sz 21 I.).

I. Baumhaus

Das kleine Baumhaus auf ca. 6 Meter Höhe fällt schon von weitem durch exotische Gerüche auf. Es gehört dem Elfenmagier *Layân* (anwesend bei 1-2/W6). 3 große Wölfe stehen um den Baum und bewachen die Strickleiter.

Oben befinden sich Layâns Zauberbücher, exotisch riechende Kräuter und Elixiere (zwei davon: #4.5) sowie das Blut, das er wöchentlich von den Mringanern erhält und zu Zaubertränken zu verarbeiten versucht.

⊕ *Layân: KAM 35, MAG 43, KON 15, EW TP, Magie (Feenfeuer, kostet 1 KON), 60 QP*

J. Die alte Mine

Diese ehemalige Kupfermine in den Ausläufern der Silberzacken gilt als vollständig ausgebeutet. Wer sich vor dem Eingang umsieht, erkennt, dass die Mine regelmäßig betreten und verlassen wird. Im Inneren ist es dunkel; ohne Lichtquelle kommt man nicht weiter.

J1. Felsenaak. Ein amorpher, grauer Felsenaak klebt ca. 10 Meter hinter dem Eingang an der Decke.

⊕ *Felsenaak: KAM 36, KON 14, EW TP, Behinderung, Säure*

J2. Seitenstollen. Nach Dämmerung stehlen sich täglich die Elfe Moréa und 4 Arbeiter in das Innere, um diesen Seitenstollen zu erweitern. Moréa und ihre Leute sind überzeugt, hier noch einige Limiskristalle fördern zu können, um sie an Mavith zu verkaufen.

⊕ *Moréa: KAM 36, KON 10, EW TP, 30 QP*

⊕ *Arbeiter: KAM 32, KON 8, EW-g TP, 24 QP*

Moréa sprach zuletzt vor einem halben Jahr mit Mavith. Sie traf ihn damals in seinem Versteck im *Wall der 1000 Höhlen* (Sz 16), dessen Position sie kennt und auch an die SCs verrät, wenn sie sich davon einen Vorteil verspricht.

Aufhänger

Ortsgebundene Aufhänger

A28. Naôa-Wasserfall: Dieser Wasserfall in den *Anaván*-Bergen ergießt sich über einen bewaldeten Felseinschnitt 80 Meter in die Tiefe. Erdnorken (bräunliche Humanoide mit glitschiger Haut und Glubschaugen) verehren ihn als Heiligtum, ebenso wie die dahinter liegenden alten Tempel. In ihnen haust der *Wurzelknüpfer*, ein verbitterter Dämon, den manche für *Mograg*, den alten Gott der Gifte und Heilmittel, halten.

A29. Silberzacken: In einer der Silberminen zwergischen Ursprungs wird die *Träne des Mondes* vermutet. Sie fiel zur Erde, als die Wassertitanin Aya verschwand. *Menea*, eine Priesterin des Hor, errichtete ihr zu Ehren einen Tempel, doch die Pilger blieben aus. Aus Verbitterung verfluchte Sinia den Tempel, der für sie kurze Zeit später zur ewigen Ruhestätte wurde.

A30. Siraska-Hügelland: Die Titanen erhoben diese Hügel, um darunter die Stadt Siraska zu begraben. Deren dekadente Bewohner, die *Höllenbrut*, waren ebenso wahnsinnige wie geniale Halbdämonen mit Hörnern, gelben Augen und roter Haut. Sie konnten nicht sterben, doch ihre Existenz war angeblich an die Stadt gebunden. Immer wieder suchen Abenteurer nach Siraska und den Zauberartefakten der Höllenbrut.

A31. Wald des Trollkönigs: Um sich zu schützen, opfern die Holzfällerdörfer dem Trollkönig *Ogbroggel* regelmäßig Zuckerbrot und lassen seine harten Prachtbäume unangetastet. Dann und wann müssen sie sich gegen Waldschrate wehren, die von den Trollen als verstoßene Brüder betrachtet werden. Manche meinen, zwischen Schraten und Trollen bahne sich ein Krieg an...

Ortsunabhängige Aufhänger

A32. Dunkle Wolken. Eine dunkle Wolke über den Äckern verhindert gesunde Ernte und plagt die einfachen Leute. Der Freibauer *Melno* hat sie beschwören lassen und möchte seine „guten Beziehungen" zu den Elfen spielen lassen, um sie zu vertreiben und danach als Retter dazustehen.

A33. Böser Bube. Der von allen beschimpfte Junge *Angur* findet ein Blutraben-Ei und entdeckt, dass er damit einen Schwarm von Blutraben kontrollieren kann. Er nutzt seine Macht, um sich an den Dörflern zu rächen, die ihn zuvor immer verspotteten und quälten.

A34. Das Dorf der Dicken. Die Dörfler von Okopir platzen aus allen Nähten. Sie wissen nicht, dass jemand mit ihrem Korn experimentiert – ein Versuch, magische Saat für die Uktaurer herzustellen. Der dafür verantwortliche Schamane *Ygolnur* beobachtet die Vorgänge aus seinem Versteck, ganz in der Nähe...

A35. Pakyas Tochter. Die Magd *Hanra* wurde als Ausersehene der Göttin Pakya erkannt und terrorisiert nun ihr Dorf mit ihrem herrschaftlichen Gehabe. Die Dörfler leiden unter ihren Demütigungen und Schikanen und suchen Hilfe. Hanra zur Seite steht die (falsche) Nonne *Ustra*, die mit einer Gruppe von Betrügern um Hanra herum Mirakel inszeniert und die „Spendengelder" einsackt.

A36. Mringaner-Tanz. Bürgermeister *Wendt* tanzt Tag und Nacht durch das Dorf, sein Körper ist bereits am Ende: der Fluch eines Mringaners namens *Iadro*, der von Wendt aus dem Dorf gejagt wurde. Iadro bewirkte den Fluch allerdings intuitiv und kann ihn nicht zurücknehmen. Er flieht daher und gerät in die Fänge von Hobgoblins. Der in der Nähe lebende Elfenmagier *Mentheril* kann Abhilfe schaffen, verlangt dafür aber eine Gegenleistung...

Sz 1: Arkhors Grab

Arkhors Grab nennt man die Festung, die sich im Zentrum des Landes an der Spitze eines Felses aus einer ringförmigen Schlucht in den Utarah-Bergen 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 und sich seither niemand in ihre Nähe wagte.

Schätze: 5400 Gold
Besonderes: Buch der Seelen, Schwert der Dunkelheit
NSC: Arkhor, Belyana (Nymphe)

Arkhors Grab ist ein ca. 100 Meter durchmessender und 200 Meter tiefer Talkessel, in den sich zwei rauschende Wasserfälle ergießen. Die eigentliche Hordenfestung erhebt sich als Felsnadel mitten aus dem Wasser. Ihre Spitze reicht bis zur Höhe der Felsoberkante, mit der sie durch eine ausfahrbare Brücke verbunden werden kann. Umschwirrt wird sie von 3W6 Schwarzen Wyrmen.

Schwarze Wyrmen: KAM 44, KON 23, EW TP, Flug

Zufallsbegegnungen (2W6, pro Kammer): 2/12 Oger (W2), 3/11 Blutzwerge (W6+3), 4/10 Hobgoblins (W3+3), 5/9 Schlangenmenschen (W6+3), 6/8 Horoten (W3, siehe J.), 7 keine.

A. Kessel. Um an der Felswand hinabzuklettern bedarf es GSK/NAT bis zu einem EW von 30. Es wird mit W6 gewürfelt: 1-2 SC erleidet Abschürfungen (W6 SP). 3-4 SC kommt nicht weiter. 5-6 Die Schwarzen Wyrmen werden aufmerksam und attackieren. Während die SCs in der Felswand hängen, sind alle Aktionen um -1 erschwert. Wer ins Wasser springt oder fällt, dem drohen 2W6 SP.

Im Wasser wird pro Minute mit W6 gewürfelt bzw. pro KR, falls einer der SCs blutet. Bei „1“ attackieren gefährliche Zwillingskrokodile. Um den Eingang zur Felsnadel (C.) zu finden, vergehen 8 Minuten abzüglich des EW einer INT/NAT.

Zwillingskrokodile: KAM 32, KON 22, EW+2, #AT 2

B. Hohlraum. Wenn die SCs den Rand des Kessels untersuchen, finden sie knapp unter der Wasseroberfläche eine Felsspalte, in die man eintauchen kann. In einem Hohlraum dahinter (ca. 5x5x5 Meter) steckt der riesige, braun geschuppte Leib des vierarmigen Monsterführers Arkhor mit einem auffallend leuchtenden Diamanten im Gürtel und dem *Schwert der Dunkelheit* in der Brust. Nachdem Maras und Mavith ihn besiegten, fiel Arkhor (mit dem Schwert im Leib) von der Brücke und stürzte ins Wasser. Die Strömung trieb ihn in diesen Hohlraum, wo er seitdem zwischen den Felsen eingeklemmt hängt. Achtung: Arkhor ist nur so lange tot, wie das Schwert in seinem Leib verbleibt!

C. Geflutete Ebene. Die Felsnadel kann durch einen herausgebrochenen Teil der Außenwand betreten werden. Die unterste Ebene der Festung steht größtenteils, manche Kammern auch zur Gänze, unter Wasser. Die Decke ist stellenweise eingestürzt. Die Steintür zum Innenschacht, der nach oben führt, wird vom Wasser geschlossen gehalten. Es muss eine andere Tür geöffnet werden, um den Wasserdruck vorübergehend zu verringern, oder ein Pakt mit der Nymphe (D.) eingegangen werden.

D. Halle der Nymphe. Diese ursprünglich 20 Meter hohe Halle steht zur Hälfte unter Wasser. Auf einem Thron, der von Händen

aus Wasser getragen wird, sitzt die Nymphe *Belyana*. Auf Trümmern, die aus dem Wasser ragen, lauern kindsgroße Echsen und liegen Perlen (500 Gold) verteilt. ⊙ Belyana ist schlecht gelaunt und wird 6 lebende Strömungen auf die SCs hetzen, damit sie sie unter Wasser ziehen. Sie kann aber in Verhandlungen verwickelt werden, vor allem, wenn die SCs ihre Schwester Belyira kennen (vgl. Siedlungen, Equiun), der sie verblüffend ähnlich sieht. Belyanas Ziel ist es, die gesamte Festung unter Wasser zu setzen, um darüber herrschen zu können. Wenn ihr die SCs dabei (zumindest scheinbar) helfen, wird sie sie in Ruhe lassen, ihnen eventuell sogar Zugang zum Innenschacht ermöglichen (vgl. C.).

⊕ *Lebende Strömungen: KAM 44, KON 10, EW BEP, Regeneriert, Wasser, QP 40*

E. Skeletthalle. In dieser Säulenhalle stehen 120 Skelette in konzentrischer Formation. Sie sind bewaffnet und berüstet und warten nur auf das Kommando zum Angriff. Eines trägt eine goldene Rüstung (1500 Gold). ⊙ Der Nekromant *Anakrastar* half Arkhor dabei, diese Armee zu erschaffen. Solange Arkhors Kommando ausbleibt und niemand die Herrschaft übernimmt, bewegen sie sich nicht. Sie greifen allerdings (gemeinsam!) an, wenn sie berührt oder gar attackiert werden.

⊕ *Skelettkrieger: KAM 36, KON 15, EW TP, RS 2 (4 gegen Stichwaffen)*

Um zu Anakrastars Kammern (F.) jenseits der Skelette zu gelangen, bedarf es einer ⚄ GSK/GES -1, bei deren Misslingen sich ein Skelett belästigt fühlt.

F. Anakrastars Kammern. Die Unterkünfte sehen aus, als wären sie in großer Eile verlassen worden. Um seine Spuren zu verwischen, zerschlug der Hordennekromant Anakrastar so manche Steintafel und verbrannte viele Schriftrollen in einem Kohlebecken. Nebst einem Säckel Rubine (300 Gold) und einem Amulett (#4.2) befindet sich hier ein gelangweilter Quälgeist, der mit Besuchern Spielchen treibt (sollen für ihn Tierlaute nachahmen, Purzelbäume schlagen u.ä.). Wenn sie sich weigern, droht er die Skelette zu erwecken.

⊕ *Quälgeist: MAG 33, KON 1, Phantasma, QP 3*

Der Quälgeist bewahrte einige von Anakrastars Papieren vor dem Verbrennen (#5.3.13). Die Unterlagen belegen Anakrastars Handschrift.

G. Arkhors Halle. Schwere Ketten baumeln von der Decke und schlagen und würgen diejenigen, die in ihre Reichweite kommen. Im hinteren Drittel steht ein Thron aus Knochen und Totenköpfen und silbernen Intarsien (300 Gold). Hier, wo Arkhor Hof hielt, wurden auch grauenhafte Opfer ihm zu Ehren abgehalten. Auf dem Thron liegt ein bronzener Schlüssel.

⊕ *Lebende Ketten: KAM 52, KON 60, EW-g BEP und TP, #AT:1 pro Gegner, QP 350*

Die Geister, die die Ketten beseelen, können (im Zweifel mit einer ⚄ CHA/MAG) davon überzeugt werden, dass die SCs nicht gekommen sind, um weitere Opfer zu bringen. Die Ketten schwingen dann zur Seite und geben den Weg zum Thron frei.

H. Folterkammer. An den Wänden hängen spiegelglatte Klingen, mit Nadeln besetzte Brandeisen, Augenschrauben, Peitschen mit eingeflochtenen Scherben und andere Folterwerkzeuge. Das markerschütternde Schreien der hier Gefolterten hallt noch immer von den Wänden. Arkhor wollte ständig davon umgeben sein, weshalb seine Folterknechte ihre Kunst perfektionieren mussten. Zwei davon sind noch hier:

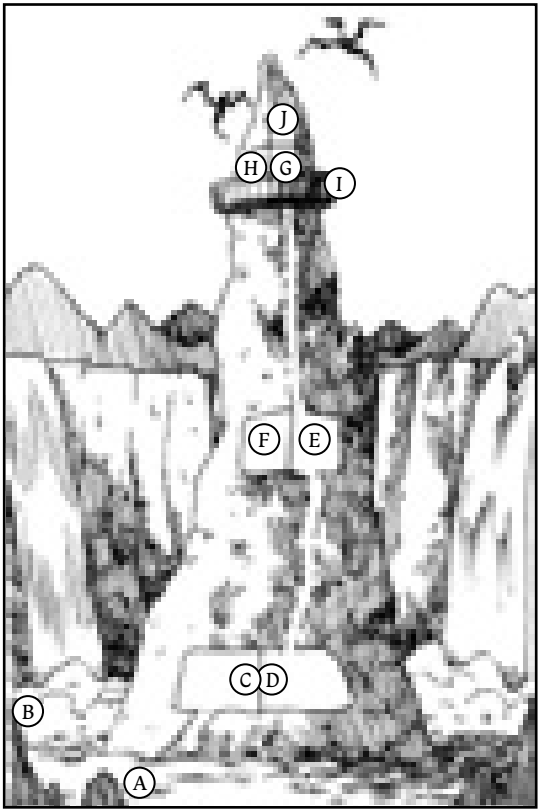
⊕ *Blutzwerg-Folterknechte: KAM 42, KON 20, EW TP (Brandeisen, verursacht zusätzlich Schmerzen im Wert von W6 BEP), 80 QP*

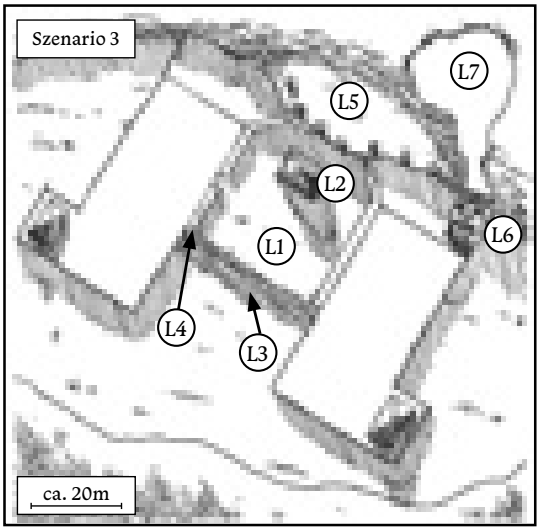
Auf das Rad gebunden und in einer eisernen Jungfrau gefangen befinden sich die Überreste von zwei Folteropfern, deren Geister, wenn ihre körperlichen Hüllen befreit werden, die Blutzwerge ablenken (Malus von -1).

I. Erker. Der Erker wird durch eine schwere Bronzetür betreten bzw. verlassen, die von innen mit einem bronzenen Schlüssel (G.) verschlossen wurde. Der Erker umringt die höchste Ebene der Festung und enthält die große Winde, mit der die Brücke ausgefahren werden kann. Um die Winde zu betätigen, braucht es eine ⚁ STR/GES -1. Die Probe kann öfter versucht werden, allerdings attackieren W6 KR nach Betreten des Erkers die Schwarzen Wyrmen (s.o.).

J. Schatzkammer. Hier liegen 800 Gold zur freien Entnahme. Weitere 2000 Gold in Form von riesigen Edelsteinen sowie 3 Talismane (#4.4) liegen hinter einer unsichtbaren magischen, quasi „gläsernen" Wand, die kaum zerstört, aber mit Arkhors Diamant (B.) aufgeschnitten werden kann. Ein Wandstück weist verschlungene Runen auf, die mit einer ⚁ GSK/MAG dazu gebracht werden können, das dahinter liegende Geheimversteck zu öffnen, in dem Arkhor das *Buch der Seelen* aufbewahrte. Es enthält die Namen derjenigen, deren Seelen er für die Zwecke der Horden stahl und dem Totenreich vorenthielt.

Aus diesem Grund kann man in der Festung auch Horoten antreffen (siehe Zufallsbegegnungen). Sie sind auf der Suche nach dem Buch der Seelen und verhalten sich den SCs gegenüber passiv, sofern sie nicht angegriffen werden. Sobald die SCs aber das Buch der Seelen bei sich führen, werden auch sie zur Gefahr. Zu den Horoten siehe Sz 5.





Sz 2: Wald von Brara Carith

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.

Schätze: 1800 Gold
Besonderes: Auge des Zyklis
NSC: Waergk (Minotaur), Ygnyind (Pixie)

Der Goblinschamane *Brara Carith* führte die Goblins vor ca. 1500 Jahren in einem Aufstand gegen die Elfen, die sich ihrer für niedere Dienste bedienten. Die Elfen wollten jedoch keinen Goblinkönig in der Nähe ihrer Hauptstadt Ayasyêl, daher vernichteten sie die Goblindörfer des Waldes samt deren Einwohner. Brara Carith überlebte und sammelte alle Goblinleichen, um aus ihrem Blut einen See zu bilden, aus dem sich dereinst eine neue Rasse von Goblins erheben sollte: Hobgoblins.

Zufallsbegegnungen (2W6, pro Tag): 2/12 Goblinschamane, 3/11 Hobgoblins, 4/10 Goblinwolf, 5/9 Goblins, 6-8 keine

A. Hobgoblin-Lager. In diesen mit hölzernen Verschlägen ausgebauten Hügeln befinden sich 2W6+6 Hobgoblins, 6W6+6 Goblins und W6+6 Goblinwölfe. Es ist das größte Goblinoidenlager Istareas (900 Gold, #1.1.3). In hölzernen Käfigen, die den Verschlägen angeschlossen sind, befinden sich aktuell 3 Gefangene (Istareer, Mringaner) mit jeweils KON 2W6-7 und Informationen (#5.3.23).

⊕ *Goblins: KAM 33, KON 15, EW-g TP, QP 45*

⊕ *Hobgoblins: KAM 36, KON 20, EW TP, QP 60*

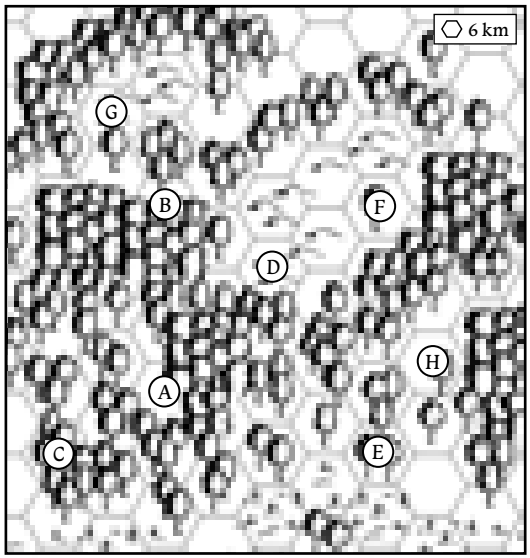
⊕ *Goblinwölfe: KAM 36, KON 15, EW-g TP, Werwesen, QP 45*

B. Teich aus Blut. In diesem Teich aus Blutschleim schwimmen auch Körperteile (spitze Ohren, Finger, Augen). Er ist eine Brutstätte einer neuen Generation von Goblinoiden. Der Zauber des Teichs ist so mächtig, dass nicht einmal die Elfenmagier von einst ihn zu brechen vermochten. Jeden Tag, wenn die Sonne untergeht, besteht eine Chance von "66" auf W66, dass ihm ein Hobgoblin (1-2/W6), Goblin (3-4/W6) oder Goblinwolf (5-6/W6) entsteigt.

Am Ufer des Teichs treibt sich der Minotaurus *Weargk* herum. Er ist Geburtshelfer der Goblinoiden. Ohne seine Hilfe sterben 50% aller "Neugeborenen". W3+3 Goblins umgeben ihn.

⊕ *Weargk: KAM 42, KON 30, EW+2 TP, QP 120*

C. Geplünderter Wagenzug. Überreste von drei Wagen (#1.1.4), die auf dem Weg in die Elfenhauptstadt waren und von Goblins überfallen und geplündert wurden. Bei absoluter Stille kann man den fingergroßen Pixie *Ygnyind* wimmern hören, der seit Jahrhunderten unter einem Karren eingeklemmt liegt. Er spricht



nur die Feensprache und wird in Richtung F. davonfliegen, sobald er Gelegenheit dazu hat.

D. Hügelbauten. Diese 5 Goblinhügel wurden von den Elfen vollständig vernichtet. Jeder Hügel birgt eine Chance (2-3/2W6), dass dort ein Schatz (#1.1) vergessen wurde, aber auch die Gefahr (12/2W6), dass er beim Betreten einstürzt (2W6 SP).

E. Hochstand. Ein alter Elfenhochstand, auf dem eine Elfenpfeife vergessen wurde (anzuwenden mit ⚄ GSK/MAG). Sie ist unhörbar für Menschen, aber wahrnehmbar für Elfen im Umkreis von EW km.

F. Baum der Pixies. Dieser Baum wird ständig von Pixies umschwirrt. Bei Vollmond und zunehmendem Mond sind die Pixies böse und feindselig, bei Neumond und abnehmendem Mond sind sie harmlos und zu kleinen Scherzen aufgelegt. Haben die SCs Ygnyind (C.) befreit, sind die Pixies jedenfalls gut gesinnt. Die Pixies sprechen nur die Feensprache, die Verständigung kann aber intuitiv erfolgen (⚄ CHA/MAG). Sie kennen den Wald und einen Weg zum Grabmal, bei dem sich die Chance auf ZB halbiert.

⊕ *Pixie-Schwarm: KON 30, 3 SP*

G. Grabmal. Im Inneren eines großen Hügels liegt das Grab von Brara Carith. Der Schamane wurde von Elfen getötet, die nicht einmal wussten, wen sie da niedergestreckt hatten. Seine Goblins trugen ihn in sein Grab und versiegelten es.

G1. Tor. Primitive, halb verwitterte Malereien zeigen hässliche Elfenfratzen, die böse Geister abwehren sollen. Das Tor selbst ist ein schwerer Felsen, der mit einer ⚄ STR/NAT (EW 8) nach innen gedrückt werden muss. Hinter dem Felsen sitzt ein Goblinskelett, das beim Öffnen zerschmettert wird. ◕ Fehlversuche schwächen vorübergehend mit je 1 Dauer-BEP.

G2. Altar. Auf dem steinernen Altar befinden sich die Knochen eines Goblins mit einem Beil im Schädel. Der Todesschrei dieses Goblins bewirkte einst, dass die Wand sich um Brara Cariths Grabkammer schloss. Damit sie sich öffnet, muss hier erneut ein Goblin geopfert werden.

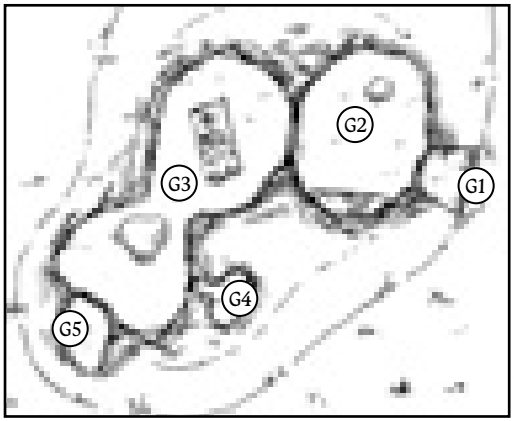
G3. Grabkammer. In einer mit Decken ausgekleideten Grube ruht der grinsende Leichnam von Brara Carith. Ein knorriger Stab liegt auf seiner Brust (⚄ GSK/MAG -1, verschießt Dornen mit EW-g SP).

G4. Schatzkammer. Hier liegt Plündergut: Teppiche und Kleinodien (300 Gold) sowie W6 Limiskristalle à 100 Gold. Leider krabbeln darauf 6 Riesenasseln herum.

⊕ *Riesenasseln: KAM 36, KON 6, EW-k TP, RS 1*

G5. Geheime Schatzkammer. Diese Nische ist durch Steine und Mörtel vom Rest der Höhle getrennt worden und fällt nur bei gutem Licht und gezielter Suche auf. Hier befindet sich das *Auge des Zyklis* (vgl. Sz 19), ein Zyklopenartefakt, das die Elfen einst den Zyklopen stahlen und die Goblins wiederum von den Elfen raubten. Weiters: 300 Gold, 1 Talisman (#4.4) und Fund #1.1.2.

H. Kräutervorkommen. Der Blütenstaub der hier gedeihenden *Pixieblüte* zieht Pixies an. Man kann sie damit locken, ablenken oder binden.



Sz 3: Feuerwasser-See

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 kannte das Geheimnis des Feuers, doch nach seinem Tod ging es verloren. Diejenigen, die den See befuhren, um es zu erlangen, kehrten nicht wieder.

Schätze: 3500 Gold
Besonderes: Geheimnis des Feuers
NSC: Hauptmann Wreret, Thigil (Elfenmagier)

Der See kann nur auf eingeschränkten Wegen befahren werden, und selbst dort ist das Wasser glühend heiß und verringert die „KON" des Schiffs (KON 150) um 1 pro Feld. Schiffe aus dem Holz des Trollkönigs (vgl. A31 im Kapitel Aufhänger) haben KON 200. Solche, die alchemistisch oder magisch geschützt sind 175.

A. Tor. Zwei schiffshohe Steinstatuen mit Drachenköpfen. Sie fragen nach dem Begehr. Wird nicht angegeben, nach dem „wahren Wesen des Feuers" zu suchen, flammt zwischen ihnen eine Wand aus Hitze hoch (3W6 SP).

B. Wracks. Züngelnde Flammen und rußige Wracks. Die magische Aura des Sees ließ einige verkohlte Skelette erwachen. Auf dem Wrack der „Feuertrutz" befinden sich eine Flaschenpost (#5.3.34) und ein Artefakt (#4.3).

⊕ *Skelette: KAM 36, KON 15, EW-g TP, RS 2, Regeneration, QP 45*

C. Felsinseln. Starke Strömungen reißen das Schiff zwischen Felsen hin und her. Steuermann und SCs können versuchen, Abhilfe zu schaffen. Das Schiff erleidet 10 SP abzüglich des höchsten EW etwaiger Proben, die zu diesem Zweck abgelegt werden.

D. Drachenauge. Zwei Feuergeister spielen hier mit einem glühenden handgroßen Auge (*Auge des Gamrandor*, Wert 800 Gold), das sie nicht freiwillig hergeben.

⊕ *Feuergeister: KAM 45, KON 12, EW-k SP, Feuer, QP 48*

E. Flammende Hände. Hände aus Feuer zerren das Schiff in die Flammen. Ihm drohen 2W6 SP pro KR, -1 pro 5 TP gegen die flammenden Hände oder pro 5 EW beim Gegensteuern.

F. Schwarzer Rauch. Eine Strömung treibt das Schiff in schwarzen Rauch, in dem sich finstere Schemen abzeichnen: Rauchgeister, die die SCs ersticken wollen. 1 SP pro KR, bis Gegenmaßnahmen (EW 40) gesetzt wurden.

G. Geysir. 5 Feuergeister springen kichernd um einen Geysirfelsen herum, der von einem Stein verstopft wird. Wer diesen löst (EW 15) und das Wasser befreit, wird zum Dank von einem Wassertentakel gestreichelt (vgl. I.).

H. Feuerlotos. Aus den Flammen wächst eine rotgleißende Blüte: Der *Feuerlotos* hat magische Eigenschaften, verbrennt alles, was er berührt und kann nur in Wasser aufbewahrt werden (Wert 400 Gold).

I. Elementarkampf. Unter Rauch und lautem Zischen liefern sich ein riesiger salamandergestaltiger Feuerelementar und ein tintenfischartiger Wasserelementar einen erbitterten Kampf. Dem Schiff drohen pro Runde W6 x W6 SP und seiner Besatzung 2W-g SP. Um das Areal zu durchqueren, benötigt man 10 – EW (beste Probe) Runden. Haben die SCs ein Wasserelementar zum Freund (vgl. G.), beschleunigt es sie um 4 Runden.

J. Feuerdraken. Gespenstische Stille. Hinter den Flammen schlafen Feuerdraken. Wenn sich die Besatzung nicht völlig still verhält, flattern sie hoch und attackieren.

⊕ *Feuerdraken: KAM 44, KON 12, EW-g TP, Feuer, Flug, Distanz, QP 48*

K. Fort Ahanir. *Hauptmann Wreret* sah hier schon viele Abenteurer. Er berichtet, dass jene, die mit Booten (KON 30) kamen, verbrannten, da die Hitze des Sees das Holz auffresse. Nur richtige Schiffe (KON 150) hätten eine Chance.

L. Thigils Schloss (Karte auf Seite 87) ist erreichbar über einen Steg, am Fuße der Felswand gelegen. Von der Anlage altelfischen Stils besteht noch ein Glockenturm, eine Palas (Schätze: 300 Gold) und eine Galerie im Fels. Allenthalben flattern Gargoyles auf.

Zufallsbegegnungen (2W6, pro 15 min): 2/12 Naga, 3/11 Oger, 4/10 Harpyien, 5/9 Gargoyles

L1. Hof. Hier tummeln sich 24 Gargoyles. Beim Überqueren lockt man W6-3 Gargoyles an sowie weitere W6-3 pro Runde.

⊕ *Gargoyles: KAM 36, KON 4, EW-g TP, RS 6, Flug, QP 12*

L2. Glockenturm. Einst über einen Luftaufzug, nun mittels ⚁ GSK/NAT im Wert von EW 15 zu erklettern. Schlägt man die Glocken (*Feuergold*: 500 Gold), erstarren Gargoyles für 1 Stunde. ◕ Lärm, W3 Gargoyles attackieren.

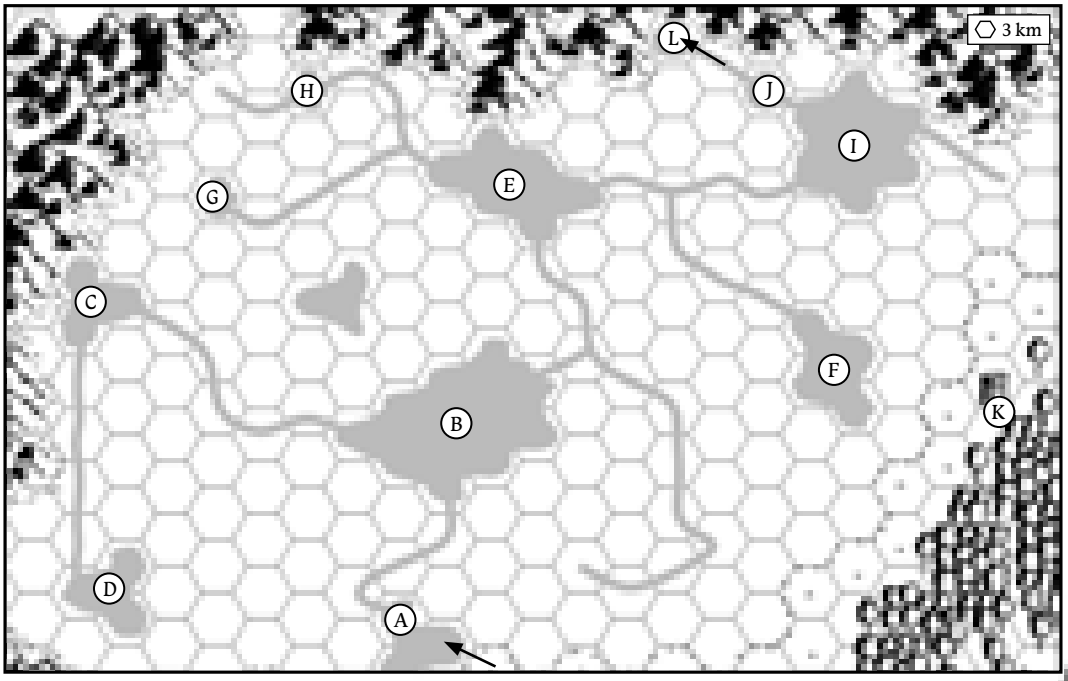
L3. Wassergraben. Verzaubert: Das Wasser verhärtet sich unter den Füßen.

L4. Feuerrinne. Über einen Hebel an der Felswand kann flüssiges Feuer in die steinerne Rinne gelassen werden. Sobald gefüllt, erstrahlt die Anlage und Monster ziehen sich in die Schatten zurück: Chance auf ZB halbiert.

L5. Galerie. Eine von Harpyienkot bedeckte Steinstatue (Amulett: #4.2) blickt sehnsüchtig auf den See. Es ist *Thigil* selbst, der nicht einfach sterben wollte, sondern sich versteinerte.

L6. Drachenbüste aus Stein, mit einer Schale. Wird diese mit einer Essenz des Feuers gefüllt (z.B. Feuerlotos, Drachenauge), öffnet sich die Tür im Fels (oder: ⚁ STR/NAT -2).

L7. Kammer der Erkenntnis. Enthält Thigils Schatz (1500 Gold), sein Alchemielabor (#4.5) und seine Aufzeichnungen (Info #5.3.35 und #5.3.62). 6 Amphoren sind mit flüssigem Feuergold gefüllt. Wird es getrunken, ⚁ STR/MAG: ◔ Es verleiht RS von 6 gegenüber Feuer. ◕ Es verursacht 6 SP.



Sz 4: Berg des Goldenen Lichts

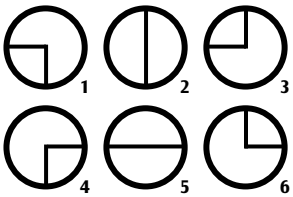
Hoch oben in den Bergen liegt dieser Tempel, in dem das Licht der Sonne Pakyas Segen auf Gegenstände oder Hilfesuchende zu übertragen vermag. Nicht einmal fanatische Pilger wagen den halsbrecherischen Aufstieg, geschweige denn dem alten Zugang durch die Mine zu folgen, der einst von einem Priester des Hor verflucht wurde...

Schätze: 850 Gold
Besonderes: Goldenes Licht
NSC: Gornuth (Hor-Fanatiker)

A. Aufstieg zum Felsen. Der Aufstieg ist ein halsbrecherischer Balance-Akt auf schmalem Grat (⚀ GSK/NAT bis zu EW 20). Über weite Strecken geht es 20-50 Meter in die Tiefe (4W6 SP). In der Nähe: W6+3 Riesenheuschrecken.

⊕ *Riesenheus.: KAM 34, KON 8, EW-g TP, Flug*

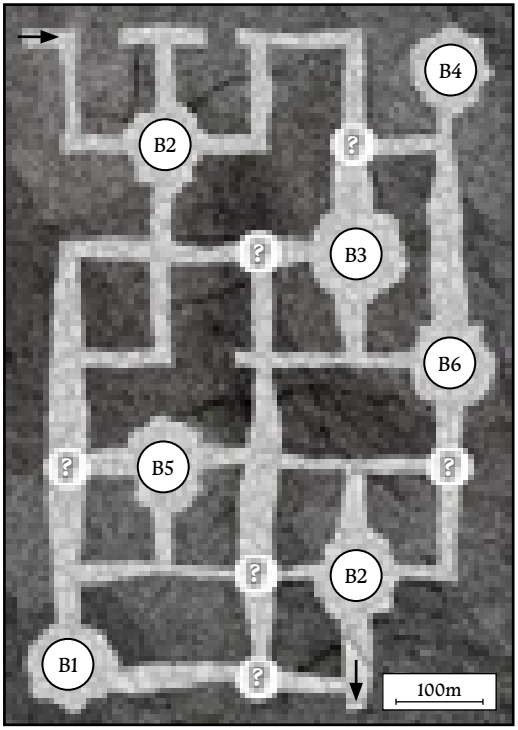
B. Labyrinth im Berg. Weil es den Hor-Priester *Morkanthor* frustrierte, wie die Weiße Kirche den Tempel für sich reklamierte, verfluchte er vor 350 Jahren den Weg durch die alte Limismine. Die Wege formieren sich seither an den „?"-Kreuzungen zu jeder Stunde neu (W6) und weisen (zumal magisch geformt) eine ungewöhnlich gleichmäßige Struktur auf.



Allenthalben finden sich kleine Nischen in den Wänden. Legt man in diese 10 Gold, so werden sie nach B4 disportiert, und es kommt sofort zu einer Neuformation.

Zeit. Erstmaliges (achtsames) Beschreiten: ca. 15 von einer Kammer zur anderen.

Zufallsbegegnungen (2W6 pro Tag): 2/12 Troll, 3/11 Blutzwerge, 4/10 Felsenaak, 5/9 Schlangenmenschen, 6-8 keine.



B1. Sammelpunkt. 5 Hor-Fanatiker lagern in dieser Kaverne (100 Gold, Fund #1.1.3). Sie konnten bislang weder B3 noch B4 finden und vegetieren mit Rattenfleisch und Sickerwasser dahin. Außer dem Kultisten *Gornuth* sind sie alle überwiegend irrsinnig und heißen die SCs als Menschenopfer willkommen.

⊕ *Kultisten: KAM 31, KON 6, EW-g TP, QP 18*

B2. Zone der Dunkelheit. Natürliche Lichtquellen erlöschen hier. Weitertasten kostet eine halbe Stunde Zeit. In der Mitte liegt die Leiche eines Abenteurers, dessen Tagebuch Hinweise nach Maßgabe des SL enthält, und es kommt zu einer Zufallsbegnung.

B3. Morkanthors Domizil. Schwarzer zerschlissener Samt kleidet diese Höhle aus. Der

Leichnam des Priesters liegt vor einem dicken Gebetsbuch. Es enthält Infos #5.3.16, #5.3.56 sowie die Anleitung zum Bedienen der Statue in C1 (Probe +2) und Morkanthors Testament. Es verheißt demjenigen Ruhm, der den schwarzen Stein (in Morkanthors Hand, gefahrloses Berühren: ⚀ GSK/MAG) ins Zentrum des Lichts bringt. Wenn er in ein Heiligtum der Pakya gebracht wird, explodiert der Stein nach 6 KR warnenden Vibrierens und Hitzens als schwarzer Feuerball: 6W6 SP (Radius 30 m).

B4. Schrein. Bei Betreten flackern die Lichtquellen der SCs. Eine aufrechte Wolfsstatue aus dunklem Basalt dominiert den Raum. Sie blickt auf Reichtümer (500 Gold, 1 Talisman #4.4) zu ihren Pfoten. Sobald sie „sieht", wie sich jemand daran vergreift, ohne vorher ein Gebet an Hor zu schicken (⚀ CHA/MAG) verwandelt sie sich in einen Höllenwolf.

⊕ *Höllenwolf: KAM 42, KON 11, EW TP, #AT:2, Magieresistenz, QP 69*

B5. Schlangenmenschen-Grube. In und um diese Grube (10 Meter breit, 3 Meter tief) sammelt sich warmes Sickerwasser und fließt durch Felsritzen wieder ab. W6+6 Schlangenmenschen suhlen sich hier. Werden die Ritzen versiegelt, versammeln sie sich alle an diesem Ort und fallen als ZB weg (5-9 keine).

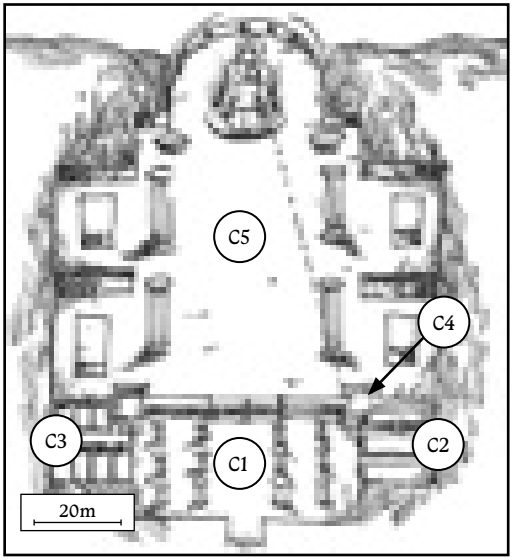
⊕ *Schlangenm.: KAM 35, KON 12, EW-g TP*

B6. Anti-Tempel. Hier wurde ein Tempel der Pakya „kopiert", mit einer obszönen Frauenstatue aus Ton und Wänden mit sexuellen Motiven. Wer diesen blasphemischen Anti-Tempel zerstört, den segnet Pakya mit einem TP-Bonus von +1 bis zum Ende des Abenteuers.

C. Tempel. Er liegt im Inneren des Berges auf ca. 1500 Meter Höhe, erreichbar über das Labyrinth (B.) oder den schmalen Grat (A.). Ursprünglich der Elfengöttin Bayana geweiht.

C1. Halle. Große Halle mit schlanken Säulen und religiösen Fresken.

C2. Priesterzimmer. In Schlafnischen und morschen Kästen liegen religiöse Insignien



und rituelle Utensilien (50 Gold), die von den letzten Elfenpriestern zurückgelassen wurden.

C3. Novizenkammern. Nichts Besonderes.

C4. Geheime Kammer. Durch Löcher sieht man auf die Pakya-Statue in C5. Manipulieren einer mit Runen verzierten Marmorplatte lässt entweder Geräusche erklingen (⚀ GSK/MAG, dadurch verkriechen sich die Riesentausendfüßer in C5), entfacht Feuer in den Ölbecken (⚀ GSK/MAG -1) oder bewegt die Pakya-Statue (⚀ GSK/MAG -2), idealerweise so, dass Sonnenlicht durch ihr drittes Auge fällt.

C5. Heiligtum. Prächtige Halle mit Ornamenten (200 Gold) und schweren Ölbecken. Mit dem Rücken zur Felswand prangt eine 10 Meter große steinerne Frauenstatue mit einem Kristall in der Stirn. Hinter ihrem Kopf befinden sich Lichtlöcher im Gestein. Auf ihr sitzen 7 goldfarbene Riesentausendfüßer.

⊕ *Riesentausendfüßer: KAM 32, KON 8, EW-k TP, Gift XDSF*

Wird der Statuenkopf auf den Sonnenstand ausgerichtet (C4.), fallen deren Strahlen durch den Kristall. Das segnende Licht bündelt sich zu Pakyas Füßen und beseitigt Makel, Krankheit, Gift, treibt Geister aus oder erleuchtet!

Sz 5: Ewigtote Türme

Die Ewigtoten Türme wurden von einer alten Zivilisation erbaut und standen bereits hier, als die Elfen nach Istarea kamen. Sie erkannten bald, dass in den Türmen die Grenzen zum Totenreich verschwammen, und so bestatteten sie hier ihre Anführer und Magier. Angeblich handelt es sich bei den Türmen um Heiligtümer des Hor, dessen wahre Gestalt in einem geheimen Tempel aus schwarzen Diamanten verborgen liegt.

Schätze: 2000 Gold
Besonderes: Ritual des Blutes
NSC: Liria (Elfenmädchen)

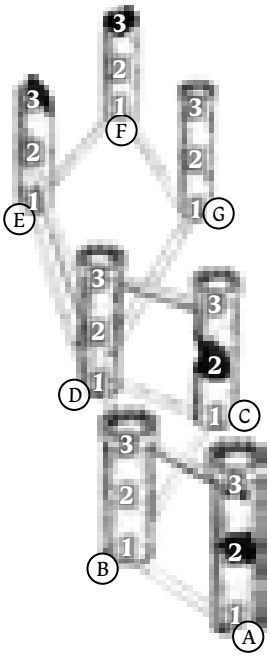
Die Ewigtoten Türme sind dreigeschoßig und teilweise durch Gänge miteinander verbunden. Ebene 1 liegt zur Hälfte unterhalb des Erdbodens; sofern intakt, sind die einzelnen Ebenen durch Treppen oder begehbare Schächte verbunden.

Betreten werden kann die Anlage in A1 und D1. In der unbehaglichen Düsternis der Türme drückt die eigene Lebenskraft auf die Seele: Man erhält 1 Dauer-BEP pro ganze 10 KON-Punkte.

Zufallsbegegnungen: In jedem Raum befinden sich 2W6-7 Horoten. Sie verhalten sich ruhig und defensiv, solange man nicht in Ebene 3 vordringt.

⊕ *Horoten: KAM 26, KON 7, EW-g TP*

A1. Riesenkäfer. Ein Riesenkäfer mit gelbgrünen Stinkdrüsen zerlegt hier genüsslich die Überreste eines toten Schatzsuchers. Dessen Habe: 50 Gold, Tagebuch mit Info #5.3.



⊕ *Riesenkäfer: KAM 33, KON 18, EW TP, RS 2. Bei einer „11" verspritzt der Käfer seine Gülle auf alle Anwesenden (jeweils W6+3 BEP). QP 54*

B1, A2, C2, E3, F3. Trümmer. Gänzlich eingestürzt. Hier ist kein Durchkommen.

C1. Unter Wasser. Diese Kammer ist teilweise eingebrochen und steht unter Wasser. Um hindurchzutauchen, ⚀ GSK/NAT: ◕ SC bleibt in den Trümmern stecken und verliert 1 KON pro KR, bis er sich herauswinden kann oder ihm geholfen wird. Ausgänge: D1

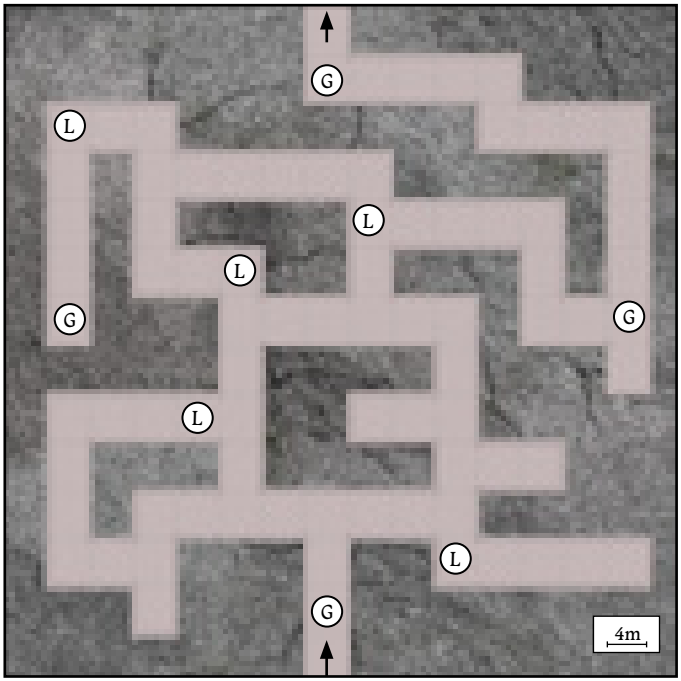
D1. Labyrinth. Dieses enge Labyrinth riecht nicht nur nach Fäulnis, sondern ist auch mit 4 Glyphen des Todes (eingezeichnet mit „G") versehen: Pro Runde verliert man hier 1 KON je existente Glyphe. Inniges Beten (einmalig ⚀ CHA/MAG +1) halbiert den Schaden. Um das Labyrinth rasch zu durchqueren, werden ⚀ GSK/GES gewürfelt: Der EW gibt die Anzahl an zurückgelegten Feldern an. An den verzeichneten Stellen kann 1 Runde angehalten werden, um die dort befindlichen Leichen (eingezeichnet mit „L") zu durchsuchen: (1-2/W6) eine Karte der Ewigtoten Türme (3-4/W6) 50 Gold oder (5-6/W6) ein Heiltrank mit 2W6 KON. Ausgänge: C1, E1, G1, D2

E1. Speisekammer. Die Tür schwingt nach dem Betreten von selbst zu und ist mangels Klinke von hier aus nur mit ⚀ GSK/GES oder STR/GES -2 zu öffnen. Auf dem Boden befindet sich ein schwarzer Sirup, in dem sich faustgroße Käfer verfangen haben (nahrhafte W6 KON). In einer Ecke versteckt sich das Elfenmädchen *Liria*. Gelingt es,

ihr Vertrauen zu erringen, so erzählt sie, dass sie vor etlichen Wochen Teil eines Trupps war, der für den Elfennekromanten Situyarân (vgl. Sz 20) die Leichen der Elfenmagier beschaffen sollte. Um die Götter milde zu stimmen, sollte Liria gleich vor Ort geopfert werden, doch sie entkam und versteckte sich hier. Ausgänge: D1, F1, E2

F1. Quelle. Durch ein Loch im Boden sieht und hört man ein Gewässer vorbeirauschen. Es diente als Wasserquelle. Ein Aufzugschacht führt nach oben. Ausgänge: E1, G1, F2

G1. Gefängnis. In diesem eingestürzten Teil starben und verrotteten die Gefangenen der Erbauer (s.u.). Das Gefängnis trug das Siegel der Ächtung und wurde auch von den ersten Elfen nie geöffnet. Wenn die SCs sich hier durchgraben, besteht eine Chance von 1-2/W6, dass giftiges Leichengas entweicht: W6+3 SP abzüglich des EW einer STR/NAT. Ausgänge: F1, D1, G2



B2. Zellen/Unterkünfte. Hier finden sich spartanische Schlafnischen von Akolyten, schmerzhaft aussehende Züchtigungsinstrumente, zu Staub zerfallene Bücher und in Betten W6 merkwürdig kleine Skelette, die auferstehen, wenn jemand in ihrer Nähe Unruhe ausstrahlt (CHA/MAG). Unter den Betten: Fund #1.1.7. Ausgänge: D2, B3

Skelette: KAM 36, KON 15, EW-g TP, RS 2, Regeneration

D2. Gebets-/Speisesaal. Hier tummeln sich 15 Horoten, wischen Tische sauber, rücken Bildnisse zurecht, justieren Steine im Mauerwerk und singen dabei in perfektem Gleichklang einen depressiven Choral (INT/MAG +1: Sie bilden ein Kollektiv!). Ausgänge: D1, B2, E2, D3

E2. Küche. Die Einrichtung ist gänzlich verwüstet und von Spinnweben überzogen. GSK/NAT: Der Alarmfaden einer Höhlenspinne wird berührt! Ausgänge: E1, D2

Höhlenspinne: KAM 36, KON 24, EW TP

F2. Badezimmer. Die zertrümmerte Wasserpumpe diente einst dazu, Wasser von F1 hiernach in große Zuber zu pumpen. Die Zuber sind vermodert, die einst glatten Steinplatten gesprungen und von Schimmel überzogen. Ausgänge: F1

G2. Elfengräber. Die Gräber tragen die Namen von Elfenmagiern. Leichen sind darin keine zu finden, dafür aber Grabbeigaben (600 Gold). Situyarân (vgl. Sz 20) ließ die Leichen stehlen und zu sich bringen, um sie für seine nekromantischen Zwecke zu nutzen. Ausgänge: G1, G3

A3. Ritualkammer. Auf Steintafeln sind nekromantische Rituale beschrieben. Die

Kammer ist so ruhig und leblos, dass man den eigenen Herzschlag hört. Wer die Tafeln studiert, kann lernen, seinen Herzschlag für 1 Stunde zum Erliegen zu bringen (⚄ STR/MAG). Das Gefühl dabei ist unbeschreiblich beruhigend, allerdings kann die KON permanent um 1 Punkt sinken! Ornamente sind 200 Gold wert. Ausgänge: B3

B3. Skriptorium. Steinerne Pulte, verfaultes Pergament und Scherben von Gefäßen. Schriftfragmente lassen darauf schließen, dass hier historische Aufzeichnungen gepflogen wurden (#5.3.12 und 55). Ausgänge: B2, A3

C3. Dunkles Heiligtum. Ein prunkvoller, aber bedrückender Saal, der von einer großen, schwarzen, aufrechten Wolfsstatue (dem *Todesboten*) überblickt wird. Alle anderen Statuen wurden zerschmettert. Die Augen des Wolfes sind schwarze Diamanten (jeweils 600 Gold). Wer sie hier berührt, dessen KON sinkt augenblicklich auf 0. ⚙ Der Wolf ist eine der vielen Gestalten des Hor. Es ist eines von Hors gut gehüteten Geheimnissen, dass er und sein Todesbote ein und derselbe sind. Ausgänge: D3

D3. Opferkammer. Aus schwarzem Gestein gehauen, mit roten Symbolen durchzogen. Eine große steinerne Waage ruht auf einem Altar. Ihre Schale ist mit einer Skala verbunden, die in Jahren Lebenszeit angegeben ist. ⚄ INT/MAG enthüllt: Sobald Blut in die Schale tropft, verliert man für jeden geopferten Blutstropfen 1 Jahr seiner Lebenszeit. Dafür beginnen die roten Symbole durcheinander zu fließen: Der Opfernde wird in eine Zwischenebene gezogen, wo er Fratzen von Toten und fernes Feuer wahrnimmt. Mit einer ⚄ CHA/MAG kann er sich [Anzahl der Blutstropfen] Minuten lang auf die Stimmen der Toten konzentrieren und mit einer Seele, deren Namen er kennen muss, Kontakt aufnehmen. Ausgänge: D2, C3

G3. Gräber. Hier befinden sich tischgroße, solide Steinquader mit eingemeißelten Namen in der vergessenen Sprache der Erbauer. Ausgänge: G2

Die Erbauer

Die Erbauer der Ewigtoten Türme hatten die Absicht, das Totenreich auf die Welt der Lebenden auszudehnen. Die Türme waren als Bastion für ihre Heerscharen gedacht. Der Plan wurde nie verwirklicht, da die Götter der Sterblichen sich einmischten und die Vereinigung beider Welten verhinderten. Die Diener des Totenreichs, die *Horoten*, blieben vor Ort und wurden von den Elfen, die ihre Gefährlichkeit kannten, nie vertrieben oder angegriffen.

Horoten sind verhutzelte, bleiche Gnome mit blutunterlaufenen Augen, die miteinander durch ein gemeinsames Bewusstsein verbunden sind und ihre Wahrnehmungen nach W6 KR an das „Kollektiv“ weiterleiten. Sie sind Diener des Totenreichs und von konkreten Göttern unabhängig. Ihre Mission besteht in der Bewahrung der Geheimnisse des Totenreichs sowie, wenn es sich ergibt, im Beschaffen von „Nachschub“.

⊕ *Horoten: KAM 26, KON 7, EW-g TP (vergiftete Krallen)*

⊕ *Horote, Zauberwirker: KAM 26, MAG 36, KON 10, EW-g TP, Magie: Horotenpriester bedienen sich des Grad 2-Zaubers „Alles Blut“, der jedem SC, solange er sich in der Nähe befindet, W6 SP pro KR zufügt. QP 70*

Sz 6: Die Lächelnden Höhen

Die Legende sagt, der Elfenmagier Handaley habe den Elfen ihr Lächeln geraubt und es in diesem Gebirge versteckt. Angeblich könne sein Schloss nur jener finden, der Sinn für Humor habe.

Schätze: 600 Gold
Besonderes: das „Lächeln der Elfen"
NSC: Henasyierín (Elfe), Singender Mantikor

Die *Senen Gherelieth* („Lächelnden Höhen") sind ein kleines, aber trickreiches Gebirge. Die verzeichnete Höhenstufe gibt jeweils die Stunden zum Durchqueren der Felder an.

A. Grinsender Wall. Die zerklüftete Formation zeigt ein grinsendes Gesicht. Um sie abzusuchen: ⚀ INT/NAT im Wert von EW 60. Jede Probe dauert einen Halbtag, ◕ W6 SP (Felsrutsch, Abschürfungen.

B. Höhle. Sie liegt unterhalb des grinsenden Gesichts, nur zu finden bei Durchkämmen der Felswand oder Suchen in "Herzhöhe". Im Inneren befindet sich eine Steintafel mit altelfischen Runen ("Geh zum singenden Mantikor, zum stolpernden Riesen und zum tanzenden Goblin und opfere ihre Essenz auf diesem Altar!") sowie, davor, ein steinernes Podest.

Wer auf dem Podest aus tiefster Seele lacht, löst Handaleys Zauber aus: Die Schriftzeichen auf der Steintafel verformen sich zu einer Karte mit der Position des unsichtbaren Schlosses.

C. Felsen des Mantikors. Der Mantikor döst im Schatten und empfängt Reisende gleichmütig. Er wird aber ungemütlich, wenn man ihn zum Singen auffordert. Im Zweifel entscheidet eine ⚀ CHA/MAG, ob er die SCs anspringt oder enthüllt, dass er noch nie gesungen habe und genau wisse, dass der Riese nie gestolpert sei. Den tanzenden Goblin habe er möglicherweise gefressen und es vergessen.

⊕ *Mantikor: KAM 43, KON 36, EW+2 TP, #AT:3, Gift SDF*

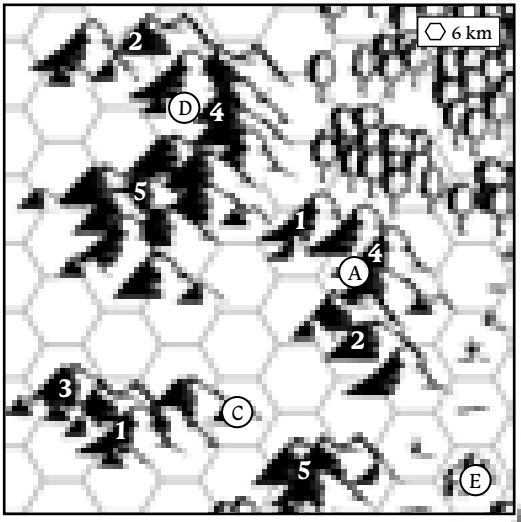
D. Handaleys Schloss. Es liegt unsichtbar in einem Talkessel. Erst aus der Nähe werden die Außenmauern und schlanken Türme sichtbar. Hordenbegegnung ist möglich (S. 139).

D1. Schlosschronik. Sie enthüllt: Der Elfenmagier *Handaley* war einst ein Vorkämpfer des Neuen Weges. Seine Warnungen vor dem Limis wurden ignoriert, er selbst ausgeschlossen. In späten Jahren fand er einen Kristall aus *Schwarzem Limis* (#5.3.43), der Limis neutralisiert und Limisjüngern innerhalb weniger Stunden ihre Magie raubt und Gefühle wiedergibt. Weiters enthalten: Info #5.2.16.

D2. Schlosshof. Oberhalb eines verwitterten Zierbrunnens schwebt ein kopfgroßer Kristall aus schwarzem Limis. Bei Berührung ⚀ STR/MAG: ◕ SC verliert W6 DP und weitere W6 DP pro Stunde.

D3. Handaleys Gemächer. Teppiche, Vorhänge, Skulpturen (600 Gold, 10 Lastpunkte).

E. Siedlung Hradyungara. Beherbergt 54 gemäßigte Elfen (Anführerin: *Henasyierín*), die nahe der alten Hauptstadt leben wollen.



Sz 7: Höhlen Von Haranorca

In den Höhlen von Haranorca, dem ältesten Gefängnis des Königreichs, werden hochgefährliche Gefangene untergebracht, vor allem Zauberer, denn diese verlieren hier schon nach kurzer Zeit ihre besonderen Kräfte. Angeblich brachten bereits die Elfen ihre Gefangenen hier unter, auf einer geheimen Ebene, deren Zugänge zum Einsturz gebracht wurden.

Schätze: 4000 Gold
Besonderes: Amulett des Paeryl
NSC: Nesha Lethesian (Verwalterin), Inyera (Zauberbardin), Zhurkk (Gestaltwandler), Shinliyah (Gedankenmagierin), Ishtrokarat (Zwergenpriester), Paeryl (Magierassassine)

Haranorca ist von einer ermüdenden Kraft durchdrungen, die jede übernatürliche Regung, insbesondere Zauberei, erstickt: Nach 3 Stunden sind Talent-Proben um 1 erschwert, nach weiteren 3 Stunden um 2 usw.

Die Anlage wird von 12 königlichen Söldnern bewacht, allen voran Ritterin *Nesha Lethesian*. Nur mit königlicher oder gräflicher Erlaubnis wird man eingelassen, und selbst dann auf Schritt und Tritt eskortiert. Nesha Lethesian protokolliert alle Besucher, Neuzugänge und besonderen Vorkommnisse in einer dicken Chronik. Am Leben erhalten wird das Gefängnis von einem kleinen, abgeschiedenen Versorgerdorf in den Ausläufern der Berge.

⊕ *Nesha Lethesian: KAM 52, KON 28, EW+2 TP, RS 3, QP 140*

⊕ *Söldner: KAM 36, KON 18, EW TP, RS 2, QP 54*

Erste Ebene

A. Torhaus. Der Eingang liegt ca. 50 Meter hoch in den Felsen, erreichbar durch einen schmalen Serpentinenpfad. Ein Fallgitter (hochheben: ⚀ STR/NAT -2, ein Versuch pro Tag) verhindert ungewollten Zutritt zur Anlage. Anwesend: W6-1 Wachen.

B. Zellen. Der Trakt besteht aus 24 Zellen (von „14“ bis „37“), die jeweils aus einer Pritsche bestehen, von strohbedecktem Boden und kaltem Mauerwerk umgeben und von massiven Steintüren verschlossen sind. Der Bund mit den Zellenschlüsseln hängt an einem Haken nahe dem Eingang des Zellentrakts.

B1. Zelle 18: die mringanische Zauberbardin *Inyera*. Sie versuchte bei einer Darbietung am Königshof, König Maras in ihren Bann zu singen, angestiftet von der Schwarzen Hydra, die ihre Schwester in Gefangenschaft hält. Besitzt einen Ring (Talisman #4.4).

B2. Zelle 23: der uktaurische Gestaltenwandler *Zhurkk*. Er nahm des Königs Gestalt an und beschwört jeden Vorbeikommenden, ihn freizulassen, denn er sei der König, nicht der Mann auf dem Thron...

C. Nesha Lethesians Kammern sind spartanisch eingerichtet (Schreibtisch, Bett, Kasten, Ersparnisse 100 Gold), beherbergen Waffen, Rüstzeug und – in einer versperrten Lade (Schlüssel um Neshas Hals) die Chronik von Haranorca. Sie enthält Namen und Zellennummern sowie Geheimnisse (#5.3.36).

D. Rapporthalle. Hier werden Söldner, bisweilen auch Gefangene, in Reih und Glied versammelt, wenn der König oder einer seiner Abgesandten zu Besuch kommt. Der Halle sind Waffen- und Rüstungskammer angeschlossen: 12 Schwerter, 5 Morgensterne, 4 Äxte, 6 Schilde, 2 Kettenrüstungen, 3 Rüstungsteile (#1.3).

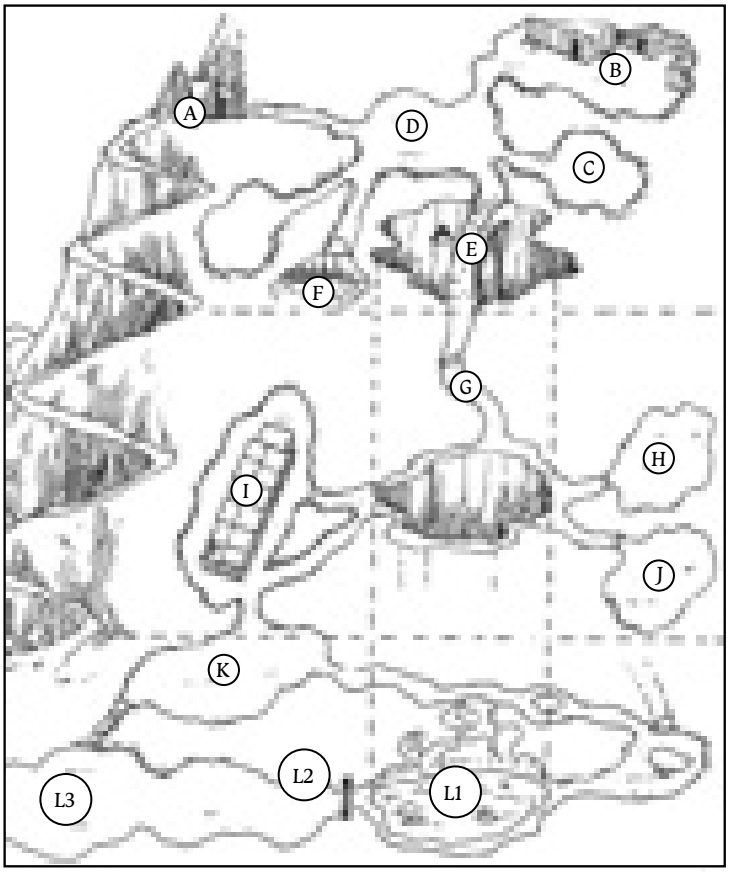
E. Feuerbrücke. Diese Steinbrücke führt über einen 24 Meter breiten Graben. Auf ihr bewachen immerzu 2 königliche Söldner den Zugang zum unteren Teil der Anlage. Unter

der Brücke erstreckt sich ca. 30 Meter tief eine Kaverne mit einem Lavasee, dessen Feuer bedrohlich lodern. Ein Loch in der Felswand, ca. 5 Meter unterhalb der Brücke und damit nicht zufällig zu entdecken, führt in das Kavernensystem (L.).

F. Höhlensee. Diese Kaverne ist 60 Meter breit und hoch und erstreckt sich ca. 800 Meter weit in den Fels. Wenn man sie betritt, steht man auf einem schmalen Felsvorsprung, ca. 10 Meter über dem Wasserspiegel eines trügerisch ruhigen Höhlensees, in den tote Gefangene geworfen werden. In der Kaverne lebt ein 3000 Jahre alter Knochendrache, der allenthalben Limiskristalle anhäuft (400 Gold). Er kann von Nekromanten beherrscht werden, wenn sie seinen Namen (*Hahotur*) kennen.

⊕ *Hahotur: KAM 55, KON 380, EW+6 TP und W6 Demoralisierung, RS 6, #AT 2, QP 1975*

G. Versiegelter Stollen. Der Zugang zur zweiten Ebene wurde verbarrikadiert und von Nonnen der Pakya versiegelt (goldene Scheibe mit stilisierten Motiven der Weißen Kirche). Eine magische Hitze geht davon aus. Wem bei Berührung eine ⚄ STR/MAG misslingt, verbrennt sich die Hände (W6 SP), bei längerer Berührung schmilzt das Gold und spritzt allen Anwesenden um die Ohren (3W6 SP).



Zweite Ebene

H. Experimentierkammer. Sie legt beredtes Zeugnis über die scheußlichen Experimente ab, die die Elfen einst an ihren Strafgefangenen vollzogen. In Amphoren finden sich Elixiere (#4.5), Körperteile und Organe und hässliche Gerätschaften zum Entnehmen derselben, mit denen W6 Blutzwerge (K.) herumspielen.

⊕ *Blutzwerge: KAM 33, KON 12, EW-g TP*

Eine verdreckte Falltür führt nach unten in die Schatzkammer (J.).

I. Zellen. Die Gefangenen dieser Ebene waren so gefährlich, dass die Elfen sie am Leben hielten. Ein Zauber sorgt heute noch dafür, dass sie auch ohne Nahrung am Leben bleiben.

I1. Zelle 3. An den Überresten dieses Zwerges kann mit einer ⚀ INT/GES -1 (für Zwerge +1) der Siegelring des Zwergenfürsten *Targax* (s. Geschichte) identifiziert werden (Wert 200 Gold). Vorsicht: Wird er von einem Nicht-Zwerg berührt, verformt er sich zu einem kleinen Bronzedämon, der W6+3 KR lang attackiert.

⊕ *Bronzedämon, minderer: KAM 36, KON 6, RS 4, EW TP, QP 18*

Die Elfen wussten nicht, dass sie in Wahrheit einen Doppelgänger gefangen hielten.

I2. Zelle 8. Hier fristet die zauberhafte *Shinliyah* ihr Dasein, eine zu ihrer Zeit legendäre Gedankenmagierin. Sie war kurz vor Haguls Horn von einem Kreis kritisch denkender Elfen angeheuert worden, die führenden Limisjünger „umzudrehen". Info: #5.3.54.

⊕ *Shinliyah: KAM 36, MAG 52, KON 35, EW-k TP (waffenlos), Magie, QP 155*

I3. Zelle 10. Der mächtige Uktaurer-Schamane *Skutalaron* verstarb hier. Er drohte den Elfen, ihre Kornvorräte verrotten zu lassen, wenn sie sie nicht mit seinem Volk teilten. Offenbar nahmen die Elfen die Drohung ernst.

I4. Zelle 11. Der Zwergenpriester *Ishtrokarat* saß hier in Haft, da die Elfen befürchteten, er könne seinesgleichen zum Aufstand führen. Ishtrokarat hat mittlerweile einen Fluchttunnel nach L3 gegraben, wo er sich aufhält.

I5. Zelle 13. Altelfische Runen an der Tür können (⚀ INT/MAG) als „Türe nicht öffnen!" interpretiert werden. Der hier untergebrachte *Paeryl* war ein dem Limis ergebener Elfenmagierassassine, der sich seinen Opfern als schwarzer Schatten näherte, verwundbar lediglich für den kurzen Augenblick des tödlichen Dolchstoßes. Wird die Tür geöffnet, entweicht der Schatten, um in der Zivilisation weiter zu morden. Bei den sterblichen Überresten liegt Paeryls Amulett. Es immunisiert seinen Träger 1 Minute lang (⚀ GSK/MAG) gegen Geistwesen, Paeryls Schatten miteingeschlossen.

⊕ *Schatten des Paeryl: KAM 62, KON 54, EW+10 TP, Phantasma, QP 374*

J. Schatzkammer. Hier befinden sich Münzen und Kleinodien (1400 Gold), doch Vorsicht: Ein Dämon wacht über den Schatz. Seine Präsenz ist mittels ⚀ CHA/MAG spürbar. Er fährt in die Münzen und lässt sie zu einem Riesen (3m) zusammenwachsen, der attackiert, sobald sich Nicht-Elfen am Schatz vergreifen.

⊕ *Schatzdämon: KAM 33, KON 85, EW+4 TP, #AT 2, QP 280*

K. Höhle der Blutzwerge. Sie dienten einst den Elfen und gruben in den letzten Jahrhunderten einige Gänge, weshalb sie diese Höhle als ihr Zuhause betrachten. Anwesend: 3W6 Blutzwerge und ein grau gepanzerter Riesenkäfer (3 Meter groß), der Edelsteine aus dem Felsen bohrt (500 Gold) und den sie wie einen Gott verehren.

⊕ *Blutzwerge: KAM 33, KON 12, EW-g TP*

⊕ *Graupanzerkäfer: KAM 43, KON 30, EW TP, RS 4, QP 120*

L. Kavernensystem. Die Höhlen bilden das unterste Niveau der Anlage. Sie sind mit allen Ebenen irgendwie verbunden, allerdings sind nicht alle Tunnel begehbar. Zwischen den Zugängen liegen die folgenden Örtlichkeiten:

L1. Lavasee. Der 60 Meter durchmessende See kann durch Springen über kleine Felsen überquert werden. Sobald sich jemand in der Mitte des Sees befindet, steigen 6 Feuerdraken empor und attackieren aus dem Flug. Wer im Kampf patzt („66“), der droht in die Lava abzurutschen (3W6 TP).

Ausweichen ist auf den Felsinseln nicht möglich, parieren kann nur, wer einen Schild führt. Um sich während der Attacken fortzubewegen: ⚀ GSK/NAT. Der EW gibt an, wieviele Meter (von 30) man zurücklegen konnte. Verteidigung gegen die Feuerdraken-Angriffe ist währenddessen nicht möglich.

L2. Obsidianpforte. Jenseits des Lavasees führt eine Obsidiantür in den Fels, ohne Schlüsselloch oder Griff. Die Platte ist transluzent und lässt im Gang dahinter W6 lebende Skelette erkennen. Bei genauer Betrachtung erweist sie sich mit feinen Ritzen durchsetzt, die Elementarsymbole (Stein, Wasser, Luft, Feuer) zeigen. Wird die entsprechende Symbolik betastet (im Zweifel eine ⚀ GSK/MAG), verwandelt sich die Pforte temporär in das jeweilige Element. Zur Not wirkt auch ein mächtiger Schlag (⚀ STR/NAT mit EW 10+, bei Missgeschick zerbricht die Waffe).

L3. Skelettgewölbe. Zweimal 6 Skelette stehen wie Statuen am Rand des Gewölbes. Sie befinden sich unter dem Bann von Ishtrokarat (vgl. I4.) Er selbst steht, schwach und fiebergebeutelt, in der Mitte und bewegt sich nur mit Mühe fort. Ihn interessiert, wie sich die Welt da draußen verändert hat. Wenn er es weiß, wird er die Elfen auszurotten trachten und die Menschen Respekt vor seinem Volk lehren.

⊕ *Zwergenpriester Ishtrokarat: KAM 24, MAG 43, KON 26, EW-g TP, Magie: Ishtrokarat kann zu seinem Schutz einen Ring aus Feuer erschaffen, der 20 SP von ihm abhält oder jenen zufügt, die ihm zu nahe kommen (Grad 3), QP 102*

⊕ *Skelette: KAM 36, KON 15, EW-g TP, RS 2 gegen Stichwaffen*

Weiters befinden sich hier 1400 Gold und ein Artefakt (#4.3) aus dem Elfenschatz. Ishtrokarat will das Gold für seine Mission in der Welt verwenden; ihm das auszureden, dürfte schwierig werden.

Sz 8: Irril Labyrinth

Das Irril-Labyrinth ist eine zerklüftete Steinwüste, die so manchen Reisenden erblinden ließ und nur mit Hilfe der Leuchtfeuer von Irrlinir durchquert werden kann. Angeblich lebt hier ein Volk von Felselfen, andere wollen hier die Flammenden Adepten angesiedelt wissen. Im Laufe der Jahrhunderte verschwanden ganze Karawanen, und doch wird die Route als sicherer angesehen als eine Reise durch das Gebiet der Horden.

Schätze: 4000 Gold
Besonderes: Schicksalsperle
NSC: Banoth (Steingolem), Fronos (Wirt), Shantalis (Anführer der Flammenden Schwerter), Torot (Maviths Statthalter)

Pro Stunde kann man 1 Feld zurücklegen. Bei Sonnenauf- und -untergang wachsen an den bezifferten Feldern unüberwindliche Felsen aus dem Boden bzw. versinken wieder, wenn mit dem W6 kleiner oder gleich der jeweiligen Zahl gewürfelt wird.

Zufallsbegegnungen (2W6, pro Tag): 2 Säbelzahntiger, 3 Staubwyrmen, 4 Riesenameisen, 5 Timberwölfe, 6-8 keine, 9-12 Steingolem.

Der Magier *Banoth* wurde von seinem Bruder *Andrail* in einen Steingolem verwandelt. Bar jeglichen Verstands tötete er in Irrilnir etliche Menschen, ehe ihn ein Vestren-Priester in das Labyrinth teleportierte. Er lässt von Opfern ab, wenn sie ihn beim Namen nennen!

⊕ *Steingolem Banoth: KAM 43, KON 44, EW+4 TP, RS 4, QP 176*

A. Wegestation des Blinden. *Fronos*, ehemaliger Abenteurer, warnt vor den Blenderfelsen. Er kennt auch Geschichte und Namen des Steingolems (#5.3.42).

B. Blendersteine. Tagsüber entscheidet eine ⚄ STR/NAT, ob Reisende W6 BEP durch Blendung (gleichsam Schneeblindheit) erhalten. Diese reduzieren sich mit 1 BEP pro Feld. Bei einer „6“ bleibt 1 BEP auf Dauer!

C. Wachposten. Auf diesen Plateaus halten W2+3 flammende Adepten Wache. Kleinere Gruppen werden von ihnen mit Flammenlanzen (Grad 2: 3W6 TP, 30 Meter Reichweite) vertrieben, größere Gruppen im Auge behalten.

⊕ *Flammende Adepten: KAM 36, MAG 43, KON 18, EW TP, Magie, QP 104*

D. Turmfelsen. Der hohle Felsen ist nur von einer Seite zugänglich und beherbergt das Hauptquartier der *Flammenden Adepten* (500 Gold). Nähert man sich auf 30 Meter, werfen sie Flammenlanzen (C.). Wenn man ernstlich ein Gespräch zu führen versucht (EW 30 auf ⚄ CHA/GES), stellen sie das Feuer ein.

E. Festung Irril. Die Legende besagt, die einstige Zwergenfestung solle im Stein versinken, wenn kein Zwerg in ihr mehr am Leben sei. Tatsächlich ragt nur noch die Spitze des höchsten Turmes aus dem Boden.

E1. Turmkammer. Zwischen Trümmern liegt ein goldenes Banner. Als Speer verursacht es innerhalb der Festung EW+2 TP.

E2. Saal. Unterhalb E1 liegt eine hohe Kammer mit 4 Ausgängen und 3 zufälligen Hordenbegegnungen (S. 139).

E3. Fürstengemach (N). Von Zwergenfürst *Ogronturs* Wandteppichen und Vorhängen ist nicht viel übrig, aber sein Flammenszepter liegt am Boden (zu führen wie ein Streitkolben, allerdings gilt jeder Schaden als Feuerschaden, Wert 100 Gold).

E4. Schatzkammer I (O). Sie wird von einem steinernen Tor mit einem Zahlenschloss (drehbare Scheibe mit Skala 0 bis 9) verschlossen gehalten. Daneben steht in Gáshmargost: *„Folge der Zahl der Titanen, der Zwergengötter*

und der Schicksalsschwerter, um Einlass zu erhalten.“ Nach Einstellen von 4, 0 und 7 gibt das Tor Schätze im Wert von 2000 Gold frei.

E5. Schatzkammer II (S) mit elfischen Artefakten. Einige funktionieren noch (3x #4.3).

E6. Treppenhaus (W). Die Treppe stürzte ein und begrub unter sich drei Zwerge.

F. Glitzernde Lache. Banoth kommt immer wieder hierher (W6:1), um Tränen zu vergießen (Wirkung wie Elixier #4.5).

G. Trümmer. Geschliffene, von Sand und Kies bedeckte alte Wagen, die das Terrain (erfolglos) zu durchqueren suchten.

H. Karawane. Um sich zu nähern, muss man ca. 20 Meter flüssigen Felsboden überwinden: GSK/NAT: Der SC kommt EW Meter weit voran. Der SC versinkt, Proben sind um -1 erschwert. Wird ein Malus von -3 erreicht, versteinert der Boden – samt den Beinen des SC!

Zu finden sind hier 1000 Gold sowie die *Schicksalsperle*, eines der mächtigsten Artefakte Istareas! Sie bewirkt eine Änderung der Zeitlinie um jenen herum, der sie schluckt. Die Ereignisse des letzten Monats um den Einnehmenden werden rückgängig gemacht. Dafür erleiden die SCs 300 Minus-Questpunkte.

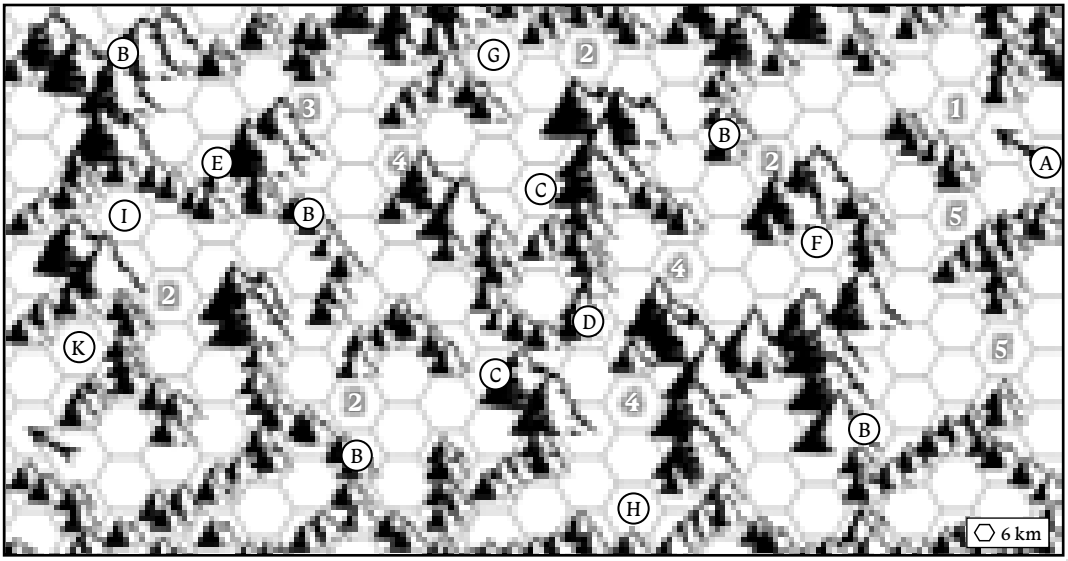
I. Staubelfensiedlung. Die gesichtslosen, grauhäutigen Staubelfen mögen keine Besucher, v.a. wenn sie sich ihrer hohlen Felsen nähern, wo sie den diamantenen Gott *Elyrih* verehren. Seine Statue wäre 1200 Gold wert.

K. Außenposten. Ein kleiner Stützpunkt mit W6+3 von Maviths Leuten. Hier gibt es 400 Gold zu erkämpfen sowie eine Karte (zeigt den Eingang zu Maviths geheimer Mine in Sz 14). Maviths Mann vor Ort, *Torot*, hat u.U. wertvolle Informationen (#5.3).

Torot: KAM 43, KON 18, EW TP, QP 72

Die Flammenden Adepten

Die Flammenden Adepten sind 36 militärisch organisierte Kampfmagier, geführt vom Hünen Shantalis, dem der König die Grafenwürde versagt, weil er vom Meisterzirkel wegen verbotenen Söldnertums geächtet wurde. Shantalis' Geduld ist bald am Ende: Wenn er nicht zum Grafen ernannt wird, wird er Maviths Angebot annehmen und ihm seine Männer überlassen!



Sz 9: Loch Nôr

Loch Nôr nennt man diesen nebelbedeckten 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, von dem mutige Seefahrer erzählen, er führe ins Reich der Dämonen.

Schätze: 5500 Gold
Besonderes: Schwert des Lichts
NSC: Harga (Fischer)

Feldweise bestimmt der W6 die Dichte des Nebels: (1) kein Nebel – (6) Man sieht die Hand vor Augen nicht. Bei einer „1" besteht eine Chance von 1/W6, dass Nôr das Schiff erspäht.

Zufallsbegegnungen (2W6, pro Halbtag): 2/12 Quadropus, 3/11 Riesenseeadler, 4/10 Schlundmolche, 5/9 Wasserkobolde (können Nebel beschwören oder auflösen), 6-8 keine.

A. Dorf Adebur. Die Fischer hier leben vom Fang der Goldschnäbler. Einige sind fehlgeleitete Fanatiker, die Nôr mit Menschenopfern (den SCs?) besänftigen wollen. Der einbeinige Fischer *Harga* kann die Kreatur beschreiben (s.u.) und warnt davor, den See tagsüber zu befahren.

Fischer: KAM 33, KON 8, EW-k TP und BEP, QP 24

B. Vas Terrah. Die ehemalige Prunkstadt der Elfen bestand aus 6 großen und einigen kleinen Türmen, die durch Brücken und Stege miteinander verbunden waren. Fragmente ihrer versilberten Mauern glitzern bei gutem Wetter heute noch bis ans Ufer.

In der Nähe tummeln sich ca. 12 Riesenseepferdchen in den Farben schwarz und rot. Sie wechseln alle 3W6 Minuten die Farbe. Schwarze Seepferdchen sind zuverlässige Reittiere (CHA/NAT +1), rote sind nicht selten sogar widerspenstig (CHA/NAT -1) und bissig.

Riesenseepferdchen:KAM 43, KON 10, EW-g TP, QP 40

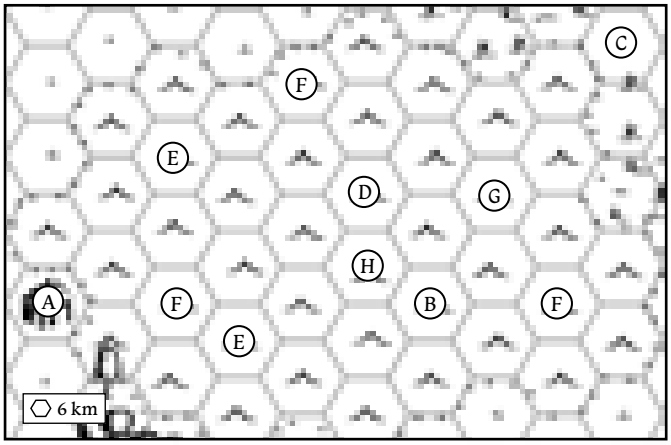
B1. Förderturm. Der Limisschacht darunter wurde längst ausgebeutet. Man findet aber noch W6 Kristalle (à 100 Gold).

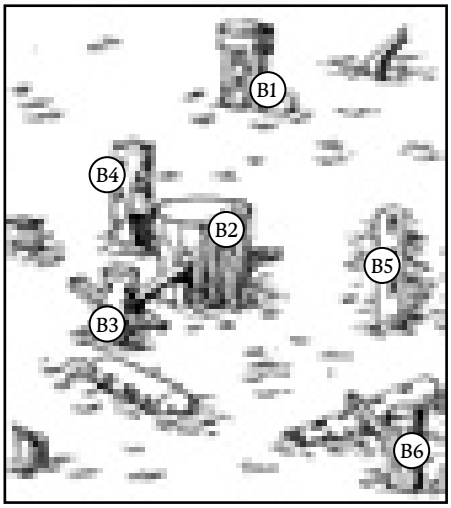
B2. Forum. Dieser Turm beherbergte öffentliche Einrichtungen und ein Forum. Stadtchronik und Reliefs zeugen von alten Tagen, eine bebilderte Prophezeiung zeigt die Zerstörung Vas Terrahs durch Nôr, eine weitere zeigt Nôr mit einem Schwert in der Knochenkrone.

B3. Turm des Ixastrilian. In den Meditationskammern und Laboratorien sitzen 6 stumme Fischelfen (Schwimmhäute, gelbe Augen, spitze Ohren) und experimentieren mit Geräten und Tinkturen. Es sind Lehrlinge des Zauberers *Ixastilian*, die eingeschlossen wurden und sich mit Hilfe der Elixiere verwandelten, um zu überleben. Sie attackieren, sobald ihre Artefakte (#4.3) oder Elixiere (#4.5) berührt werden.

Fischelfen: KAM 35, KON 22, EW-g TP, QP 66

B4. Kartenturm. Steintafeln und magische Karten sind intakt (#5.3.45), andere Materialien verfault. Hier liegt der Leichnam





Ikuvayans, Onkel des *Situyarân* (Sz 20), der hier Bewahrer war. An seinem Finger steckt ein *Ring des Schwebefalls* (⚄ GSK/MAG: kein Sturzschaden nach Fall, 3 Anwendungen).

B5. Prunkturm. Zwischen den Fragmenten des Mauerwerks liegen Schätze (200 Gold).

B6. Riesenwasserläufernest. Dieser Turm liegt waagrecht im See und steht zur Hälfte unter Wasser. Der einstige Tempel der Avestrinia beherbergt Ornamente (600 Gold) sowie 8 Riesenwasserläufer, die ihre Eier bewachen.

⊕ *Riesenwasserläufer: KAM 42, KON 7, EW-k TP, Wasser, Sturzangriff*

C. Turm des Einen. Siehe Sz 13.

D. Schlund. Das Wasser stürzt in einen ca. 30 Meter durchmessenden Schlund. Die Strömung erfasst Gefährte ab 30 Meter Entfernung mit einem EW von 15 (dagegenhalten mit Rudern: ⚄ STR/GES). ⊙ Der Schlund führt in die Sphäre der Dämonen (nicht aber umgekehrt, da ein Vestrenpriester zumindest diese Richtung versiegelte). Fällt man hinein, strecken einem Dämonen ihre Tentakel entgegen. Wer sie ergreift, landet in deren Sphäre! Andernfalls wird man unter Wasser gespült (3W6 SP) und in einem angrenzenden Feld wieder ausgespien.

Ein Wrack (10 Meter vom Schlund entfernt), beherbergt Kleinodien (500 Gold).

E. Wrack. Wieder ein Schiff, das hier strandete oder von Nôr zerfetzt wurde (#1.1.3 sowie W6 x 50 Gold). Zusätzliche ZB würfeln!

F. Goldschnäblervorkommen. Diese putzigen Fische haben kaum Gräten und sind sehr beliebt. Frisch verzehrt regenerieren sie einmalig W6 KON. Anwesend: W6-4 Fischer aus Adebur.

G. Dreierfelsen. Nur bei genauer Suche oder mit einer ⚄ INT/NAT -2 entdeckt man im Schnittpunkt der drei Felsen ein Glitzern in der Tiefe: das *Schwert des Lichts* sowie 1000 Gold! Nôrs Präsenz ist hier mittels ⚄ CHA/MAG spürbar. Taucht jemand nach dem Schwert, so nähert er sich binnen 2W6 KR!

H. Hort des Nôr. Über die Jahrhunderte haben sich hier am Grunde des Sees 3000 Gold an Opfergaben angesammelt!

Die Kreatur Nôr

Nôr trat als einer der sieben „unsterblichen" Hordenführer durch den Dämonenschlund (D.). Er verschlang dutzende Elfen und hunderte Menschen (siehe Sz 13). Nôr ist ein 20 Meter großes, braunes, schleimiges Ungeheuer mit Reißzähnen, 8 Scherenbeinen, einem schweren Schweif und drei Augen, zwei vorne und eines innerhalb seiner Knochenkrone. Dieses Auge sieht immerzu nach oben und ist seine Schwachstelle (kein RS).

⊕ *Nôr: KAM 56, KON 100, EW+4 TP, RS 4, #AT 6, Magieresistent (von außen), QP 675. Bei „11" zieht Nôr seinen Gegner mit der Zunge in seinen Rachen und verdaut ihn (2W6 SP pro KR).*

Nor kann Scharen von Riesenwasserläufern, rote Riesenseepferdchen, Schlundmolche oder Wasserkobolde auf den Plan rufen. Seine Flutwellen vermögen Schiffe zum Kentern zu bringen, wenn die Besatzung nicht mit Maßnahmen (Ballast verteilen, Segel reffen etc.) im Wert von EW 50 kontert.

Sz 10: Seufzende Ebene

Die Seufzende Ebene sollte nur von den fröhlichsten aller Gemüter durchquert werden, denn das Wehklagen, das der Wind über dieses Brachland trägt, hat schon so manchen in den Tod 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.

Schätze: 2000 Gold
Besonderes: Träne des Hor
NSC: Tasyuncar (Elfenkönig), Venrail (Norogas-Priester)

Die Seufzende Ebene ist von einer trickreichen magischen Matrix durchdrungen, die die Marschrichtung verdreht und die Zeit anders vergehen lässt. Bei Verlassen eines der gekennzeichneten Felder würfelt der SL verdeckt mit W6: 1-2 Die SCs ändern ihre Richtung ohne es zu merken nach links. 3-4 Die SCs behalten ihre Richtung bei. 5-6 Die SCs ändern ihre Richtung ohne es zu merken nach rechts. ⊙ Haguls Zauberkompass (Sz 16) neutralisiert den Zauber der magischen Matrix und ermöglicht normales Bereisen der Ebene.

Zufallsbegegnungen (2W6, pro Tag): 2/12 Trauerghule, 3/11 Rudel Höllenhunde, 4/10 Schakale, 5/9 Trolle, 6-8 keine Begegnung

A. Gebeine. Hier liegen blanke Gebeine von Abenteurern. Bei ihrer Ausrüstung (#1.1.7): eine alte Karte, auf der jemand die ungefähre Position des Tempeldorfs (E.) verzeichnet hat, sowie eine magische Maultrommel, die gegen Traurigkeitsmagie optimistisch würfeln lässt.

B. Karawane. Die Überreste dieser vor wenigen Wochen in der Ebene verloren gegangenen Karawane (600 Gold) wird allmählich von W6 Geiern und W6+3 Riesenasseln zersetzt.

⊕ *Geier: KAM 43, KON 6, EW-g TP*

⊕ *Riesenasseln: KAM 36, KON 6, EW-k TP, RS 1*

C. Grotten. Nahe dieser Grotten ist das Seufzen deutlich lauter. Es konzentriert sich im Inneren, einem Ort der sphärischen Resonanz, an dem sich die Geister der 12 Elfenkinder tummeln und um Vereinigung mit ihren sterblichen Überresten flehen. Wenn die SCs ihre Namen erfragen, können sie sie später zu Hilfe rufen.

Hier befinden sich Limiskristalle (400 Gold), allerdings ist eine zusätzliche ZB zu würfeln.

D. Säulenkreis. Ein kunstvoller Steinsäulenkreis (Durchmesser 50 m) erhebt sich hier. Oben auf den Säulen kauern drei Höllenpanter, die attackieren, wenn sich jemand dem Kreis nähert.

⊕ *Höllenpanter: KAM 43, KON 15, EW TP, #AT:2, Magieresistenz*

Im Zentrum des Kreises blicken Elfenkönig *Tasyuncar* und 13 Elfenritter lethargisch in die Gegend und trinken hin und wieder Wasser, das aus einem Monolithen quillt und lebenserhaltende Wirkung hat. ⊙ Tasyuncar und die Seinen fielen einst einer Revolution der Limisjünger zum Opfer und wurden von diesen hierher verbannt. Tasycuncar hat die Macht, die Elfen zu vereinen und auf den Neuen Weg zu führen, wenn er und die Seinen von ihrer magischen Depression befreit werden - z.B. durch Hierherbringen des *Schwarzen Limis* (Sz 6) oder durch Verbrennen der Gebeine von *Ikuvayan* (Sz 9), der seinerzeit das Bannritual sprach. Ein verstorbener Elfenritter trägt 2 besondere Rüstungsteile am Leib (#1.3).

E. Tempeldorf. Hier befindet sich einer der ältesten Tempel des Hor. Ruinen von kleinen Steinhäusern erheben sich aus der toten Erde.

Ein schwarzes Pferd wandert zwischen ihnen umher. Es handelt sich um den verwandelten Norogas-Priester *Venrail*, der schwor, den Tempel nie zu verlassen und dafür von seiner Gottheit beim Wort genommen wurde.

Pferd Venrail: KAM 26, KON 26, EW TP, Magieresistenz, QP 52

E1. Umgebung. Eine ringförmige, 150 Meter breite Zone um das Tempeldorf bringt jeden, der sich dem Dorf nähern will, dazu, über Selbstmord nachzusinnen (Tiere, mit Ausnahme von Venrail, weigern sich überhaupt, die Zone zu betreten): Pro KR erleidet man 12 Bannpunkte, abzüglich des EW einer STR/MAG. Wenn die Bannpunkte die aktuelle KON erreichen oder übertreffen, nimmt sich das Opfer das Leben!

Beim Durchdringen des Rings hilft die magische Maultrommel (A.) oder Artefakte mit ähnlicher Wirkung, oder die SCs fangen Venrail ein und preschen auf ihm durch die Zone.

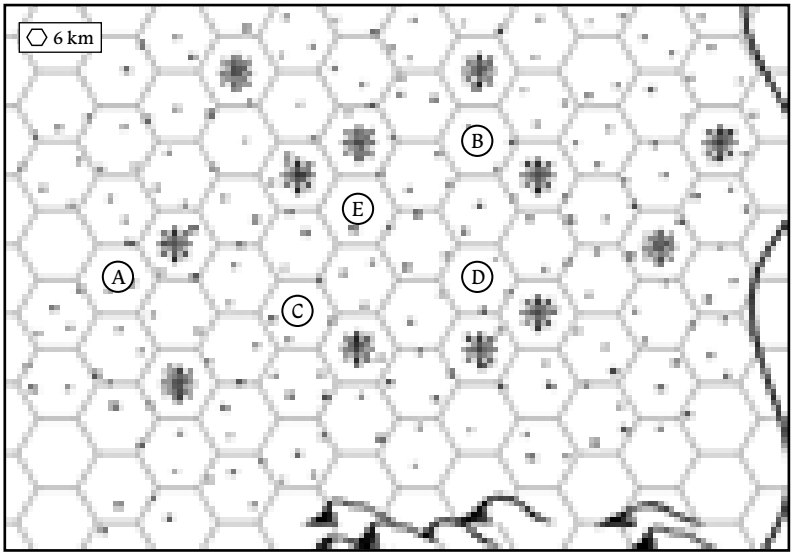
E2. Ruinen. Zwischen den Ruinen schleichen 12 kleine Ghule umher. Bisweilen kriechen sie durch eine Falltür, die in ein Kellergewölbe führt (E3.). Die Ghule werden aufmerksam, wenn beim Schleichen zum Gewölbe eine GSK/GES misslingt.

Bei den Ghulen handelt es sich um die Überreste der Elfenkinder, in Besitz genommen von aggressiven toten Seelen. Wenn die SCs an diesem Ort die Namen der Kinder rufen (vgl. C.), so fliegen deren Geister herbei und lähmen die Ghule (-1 auf alle Proben).

Kleine Ghule: KAM 34, KON 18, EW, Regeneriert, QP 104

E3. Heiligtum. Ein schwarzglänzendes, ca. 5 Meter hohes Gewölbe mit Ornamenten (1000 Gold), dominiert von einer raumhohen androgynen Statue mit fremdartigen Zügen, die eine Opferschale vor sich hält und den Kopf darüber beugt. Heilige Symbole und Bildnisse in Nischen lassen darauf schließen, dass die Statue den *Tieftrauernden*, einen Avatar von Norogas/Hor, darstellt. Die Legende besagt, dass er jegliches Leid und Unglück beenden kann, wenn er durch ein wahrhaft selbstloses Opfer zum Weinen gebracht wird. Weitere Inschriften: #5.3.33.

Opfert ein Mensch vor der Statue freiwillig sein Leben, weint die Statue einen handtellergroßen schwarzen Diamanten, der in die Schale fällt. Diese *Träne des Hor* kann entweder ein Unglück beenden oder um 5000 Gold verkauft werden.



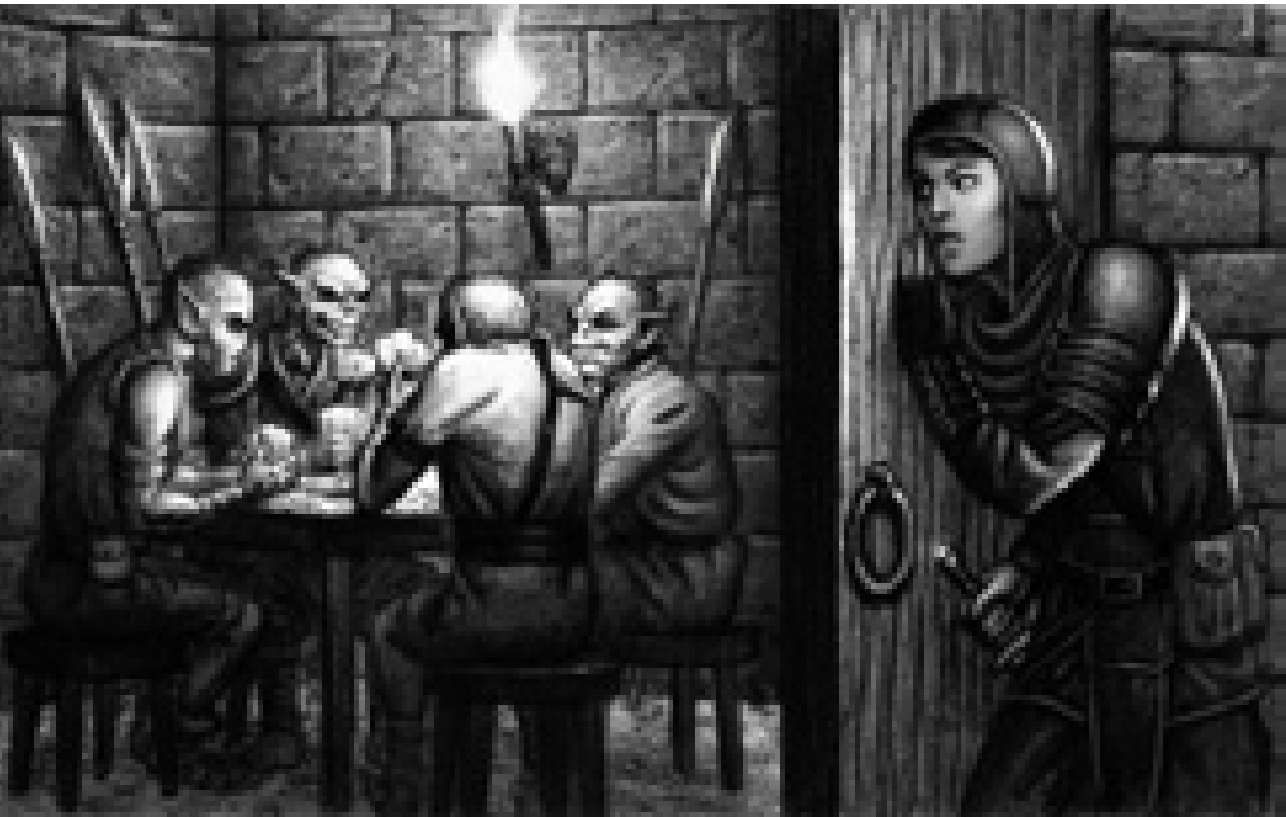
Sz 11: Spinnenberg

Im Spinnenberg haust der riesige, uralte Spinnengott Chnis-Niri. Unbesiegbar und unsterblich wie Arkhor und Nôr, bewacht er den Eingang zur verlassenen Höhlenstadt Oras-ka-tuan, die bereits bestand, als die ersten Elfen Istarea besiedelten. Dem Chnis-Niri wird von fehlgeleiteten Gläubigen gehuldigt, die am Fuße des Berges in Zelten leben und für seine Rückkehr nach Istarea beten. Priester der Pakya warnen davor, dass der Spinnengott die Fähigkeit der Gedankenkontrolle besitzt und man sich seinem Berg nicht nähern sollte.

Schätze: 6000 Gold
Besonderes: Schwert der Stärke, Feuergold
NSC: Ortacu (Dörfler), Chnis-Niri (Spinnengott), Ykerush und Meshnata (Larvenwandler)

A. Dorf der Irrgläubigen. In diesem Dorf am Fuße des Berges leben ca. 30 Sektierer, die für die Rückkehr des Spinnengottes beten. Sie und ihr Sprecher, der Uktaurer *Ortacu* (Info #5.3.63 und 66), sind im Grunde genommen harmlos und bringen regelmäßig Früchte, Brot und Kleintiere in die Höhlen. Die Entführungen und Menschenopfer, die ihnen die Weiße Kirche vorwirft, gehen nicht auf ihr Konto, sondern auf das der Goblins (B2.)

B. Spinnenberg. Der Aufstieg dauert etwa 2 Stunden. Zufallsbegegnung (2W6): 2/12 Chnis-Niri, 3/11 Riesenschnaken, 4/10 Goblins, 5-9 keine. Während der Mittagsstunden ist die Chance halbiert.



B1. Pforte. Eine von Spinnweben überzogene, ziemlich trockene Höhle, durch die der Wind pfeift und einen Geruch von Verwesung trägt. Wenn die SCs nicht leise sind (⚀ GSK/NAT), kommt es zu einer Zufallsbegegnung mit W6+1 nach der Tabelle in B.

B2. Goblinhöhle. W6+3 Goblins wohnen hier und lagern ihre Vorräte (viele von den Dörflern gestiftet), Waffen (Speere, Knüppel, Säbel) und Plündergut (600 Gold). Die Goblins arbeiten für Chnis-Niri und unterwerfen sich ihm, weshalb er sie auch nicht verspeist hat.

⊕ *Goblins: KAM 33, KON 15, EW-g TP*

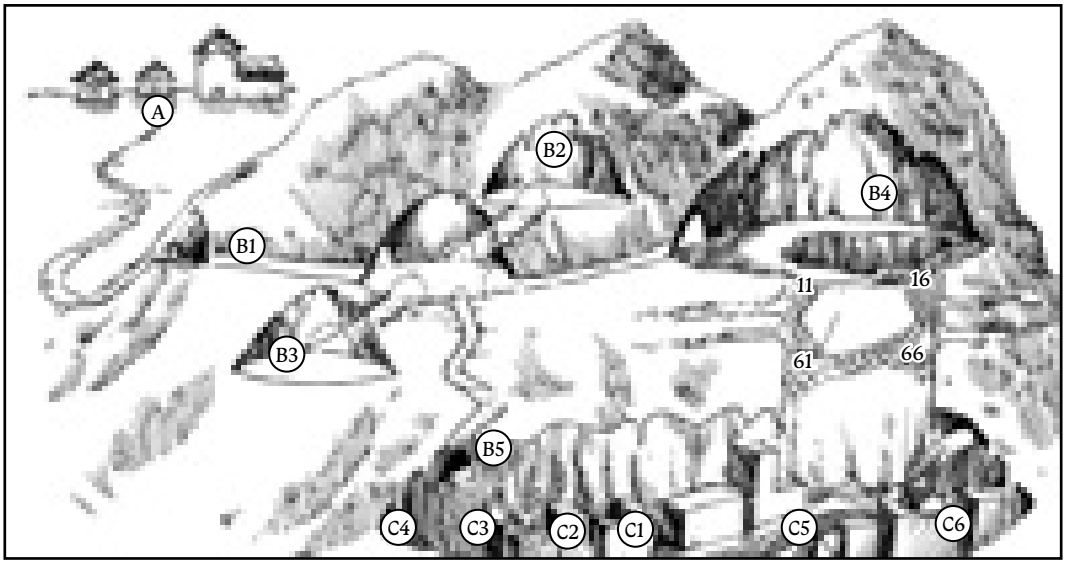
B3. Gefangenenhöhle. Hier halten die Goblins ihre „Beute" fest, bevor sie sie Chnis-Niri opfern. Gegenwärtig liegen hier W6-4 Gefangene in Ketten (Habe: #1.1.7).

B4. Schacht. Dieser 36 Meter durchmessende Schacht geht tief ins Erdinnere und ist in 42 Meter Tiefe mit der Kaverne (B5.) verbunden. Mehrere Lagen weißer, klebrigrer (unbrennbarer) Netze von Chnis-Niri verhindern, dass man in den Schacht hineinsieht. Sie verdichten sich alle paar Meter zu weißen Knoten: Kokons, in denen sich die Überreste von Chnis-Niris Opfern befinden, darunter auch Ritterin *Garea Talaan*. Sie ritt vor 300 Jahren mit dem *Schwert der Stärke* gegen die Horden, verschwand jedoch spurlos. Das Schwert steckt in ihrem Schwertgürtel.

Würfle sechsmal mit dem W66, um die ungefähre Position der großen Kokons festzulegen. Die Eckpunkte in der Abbildung helfen dir dabei. Würfle danach mit W6, der wievielte Kokon jener von Garea Talaan ist. Würfle bei den anderen fünf (W6), ob 1-2 kleine Spinnen aus ihnen herausplatzen, 3 sie bei Berührung zu weißem Staub zerfallen oder 4-6 ob ihre Herzen sich in Diamanten verwandelt haben (je 1000 Gold).

Chnis-Niri befindet sich gegenwärtig 2W6 x 6 Meter tief im Schacht. Die SCs würfeln ⚀ GSK/NAT, um sich im Netz zu bewegen. ◕ Das Netz schwingt bedrohlich, und Chnis-Niris' Position wird neu ausgewürfelt!

B5. Kaverne. Ein schmaler Durchgang führt in eine riesige Kaverne. Durch Löcher im Plafond sorgen verirrte Sonnenstrahlen für gespenstisches Zwielicht. Der Boden ist nicht zu



sehen, denn eine dichte Decke von Spinnweben liegt auf halber Höhe über der gesamten Höhle. Ein Hang (ca. 30°) führt durch sie hindurch zum Grund der Kaverne (C.).

C. Oras-Ka-Tuan. Diese mythische Stadt wurde von einer der ersten Zivilisationen Istareas errichtet: Die *Larvenwandler* waren Meister der Alchemie, schädigten jedoch durch unmäßiges Verändern ihrer Form ihre Saat und starben infolge von Mutationen und Seuchen aus - der Preis dafür, dass sie ihre native (glitschige, fleischige) Form stets verachteten.

C1. Mausoleum. Bildnisse beschreiben die Geschichte der Larvenwandler (vgl. C.). Auf einer Tafel steht geschrieben, dass sie mit dem Blut anderer Rassen wiedererweckt werden können. Ihre Leiber liegen aufwändig konserviert in Sarkophagen nebst Grabbeigaben (400 Gold).

C2. Transmutarium. An diesem Ort, der immer noch von heißen Quellen erwärmt wird, legten sich die Larvenwandler in speziell präparierte Schlammgruben, wo sie für viele Tage schliefen, einen Kokon bildeten und schließlich in neuer Gestalt wieder erwachten. Wem eine ⚀ INT/MAG gelingt, erkennt, dass das Transmutarium vor kurzem verwendet wurde. Beim Durchsuchen des Schlamms kann man Nagaschuppen entdecken. Desweiteren findet man hier ein Elixier (#4.5).

C3. Riesenschnakennest. Hier sind stets 2W6 Riesenschnaken anzutreffen. Sie flattern auf, sobald sich ein SC auf weniger als 30 Meter nähert und ihm eine ⚀ GSK/NAT misslingt.

⊕ *Riesenschn.: KAM 55, KON 3, EW-k TP, Flug*

C4. Feuergoldquelle. Dieser Felsen und der Boden davor schimmert gülden: Es sind Rückstände von Feuergold, das einst aus einem Loch im Felsen quoll. Gewisse Tonhöhen setzen den Felsen auch heute noch in Schwingung und bewirken das Austreten von Feuergold. Wer ein Musikinstrument besitzt, kann versuchen, den Ton mit einer ⚀ GSK/MAG zu produzieren; mit der eigenen Stimme ist die Probe um 1 erschwert. ◔ Der Felsen speit maximal EW Liter Feuergold. Feuergold kann entweder verkauft werden (200 Gold pro Liter) oder von Meistern ihres Fachs zu besonderen Waffen verarbeitet werden. ◕ Riesenschnaken werden aufmerksam.

C5. Brücke. Auf dieser 10 Meter breiten Brücke ist man weitgehend schutzlos gegen das Wasserelementar, das sich im Fluss befindet.

⊕ *Elementar: KAM 44, KON 55, EW TP, Wasser*

C6. Altes Viertel. Das alte Viertel von Oras-Ka-Tuan liegt im Schatten des Felses, ist schmutzig und dunkel und wird von 12 Nagas bevölkert, auf die die SCs zwangsläufig treffen, wenn sie hier umherschleichen.

⊕ *Nagas: KAM 54, KON 18, EW-g TP, Gift SXDF*

Bei den Nagas handelt es sich um Larvenwandler, die ihre Gestalt änderten, sodass sie von Chnis-Niri nicht erkannt werden. Sie sind die letzten ihrer Art und hielten sich mit Elixieren am Leben. Die Wandler *Ykerush und Meshnata* verraten den SCs, wie man Feuergold zu Tage fördert (C4.), wenn sie sie dafür an Chnis-Niri vorbei bringen.

Chnis-Niri

Chnis-Niri ist einer der 7 unsterblichen Hordenführer. Sein Spinnenleib durchmisst ca. 8 Meter und schillert transluzent. Das Farbenspiel bewirkt bei jedem, der ihm nahe kommt, eine hypnotische Verwirrung, die mit ⚀ STR/MAG für EW KR abgewehrt werden kann.

⊕ *Chnis-Niri: KAM 46, MAG 46, KON 46, EW+W6, RS 6 (diamantener Panzer), #AT 2, Magie (Gedankenkontrolle), QP 259*

Bei „11“ bewirkt Chnis-Niris Biss, dass sich der verwundete Körperteil des SC in Diamanten verwandelt. Er wird schwer und steif und nur eingeschränkt verwendbar: Der SC erleidet W6 Dauer-BEP, die ihm bleiben, bis er jemanden findet, der mächtig genug ist, dieses Zaubergift zu neutralisieren.

Sz 12: Ruine Belyas

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.

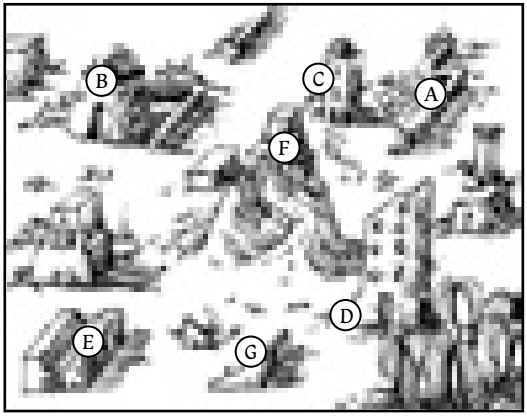
Schätze: 600 Gold
Besonderes: Unsterblichkeitselixier
NSC: Kor Askanta (untoter Magier)

Hier wohnt *Kor Askanta*, ein untoter Magier, so alt, dass er bereits auf der Überfahrt von Vaern dabei war. Mittlerweile trinkt er Blut, um dem Verfall zu entgehen. Er ist kein Hordenmagier, sondern unabhängiger Forscher, der von der Schwarzen Hydra um Rat gefragt (und mit schönen Frauen versorgt) wird.

Zufallsbegegnungen (2W6): 2 Kor Askanta, 3 Negtek und Botok, 4 Goblins, 5-8 keine, 9-11 Riesenmoskitos, 12 Gesandte

A. Brutplatz. Im Schlamm liegen ca. 40 kindsgroße, fleischig-rote Riesenmoskito-Larven. W6 davon reifen binnen 24 Stunden zu Riesenmoskitos. Bei großem Durst presst Kor Askanta Moskitos aus und trinkt ihr Blut.

B. Dorftrümmer. Hier wohnen 6 Goblins, die Kor Askanta für niedrigste Arbeiten heranzieht, sowie Negtek und Botok, seine „Zwerge fürs Grobe“ (anwesend: 1-4/W6). Sie besitzen 300 Gold und 1 Objekt (#1.1.3).



⊕ *Negtek: KAM 43, KON 20, RS 2, EW TP, QP 80*

⊕ *Botok: KAM 34, KON 18, RS 1, EW TP, QP 54*

C. Labor. In diesem alten Elfenlabor stellt Kor Askanta (anwesend: 1-4/W6) sein Unsterblichkeitselixier her. Laut Aufzeichnungen erforscht er die Kommunikation der Horden und der Horoten (#5.3.31). In einem Käfig sitzt (W6:1) eine kleine Hydra, (2) ein Oger, (3) eine Harpyie, (4) ein Ubryte, (5) ein schwarzer Wyrm oder (6) ein Horote. In einer Schatulle liegen 3 Elixiere (#4.5).

⊕ *Kor Askanta, Untoter Magier: KAM 42, MAG 54, KON 45, EW+2 TP, Magie, QP 230*

Kor Askanta verschießt Knochensplitter mit EW-g SP (Grad 1), stoppt den Herzschlag eines SC an mit 3W6 BEP, die sich beim Abbau in SP verwandeln (Grad 2) oder beschwört 6 Skelette (Grad 3).

⊕ *Skelette: KAM 36, KON 15, EW-g TP, RS 2 gegen Stichwaffen*

D. Opferstätte. Im ersten Stock des dachlosen Turms befinden sich Kerzen, Ornamente sowie eingelassene Ketten. Hier entzieht Kor Askanta seinen Opfern Lebenskraft und stoppt so seinen Verfall (1 KON pro Tag) für 4 Wochen.

E. Zellen. Hier wohnen „Gäste“ (derzeit: W6-4), ehe sie auszusaugt oder für Forschungen verwendet werden. Ihre Habe: #1.1.7

F. Thronhügel. Auf dem steinernen Thron des Elfenkönigs (Ornamente: 300 Gold) hält Kor Askanta würdevoll Audienz.

G. Geheimversteck. Hinter losen Ziegeln (entdecken: ⚄ INT/GES -3) liegt eine Schatulle. Jede der 6 Phiolen *Unsterblichkeitselixier* zögert Kor Askantas Verfall um 1 Mond hinaus. Menschen verwandeln sich bei Einnahme für 6 Stunden in Untote (kein Herzschlag, kein Atem, Regeneration W6 pro KR), altern dabei aber unumkehrbar um 6 Jahre.

Sz 13: Sumpf des Einen

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 den Sumpf. Es heißt, seine Seele sei verbunden mit dem Sumpf und gestalte Boden und Gewässer.

Schätze: 2000 Gold
Besonderes: Tempel der Weitsicht
NSC: Vonyuiril (Limisjüngerin), „der Eine" (uralter Magier), Ranith (Truppenführerin)

Felder auf der Karte haben entweder Sumpfstufe 2 oder (wenn mit Sumpfsymbolen versehen) Sumpfstufe 5. Durchqueren nimmt [Sumpfstufe] Stunden in Anspruch und belastet mit [Sumpfstufe] Dauer-BEP, die ggf. mittels STR/NAT unterdrückt werden können.

Zufallsbegegnung (2W6, pro Tag, im tiefen Sumpf 2W6+1): 13 Sumpfdrache, 12 Irrlicht, 11 Sumpfwyrm, 10 Giftschlange, 9 W6 Riesenechsen, 8 2W6 Ubryten, 2-7 Blutegelbefall: 1 SP (Elfen ausgenommen).

A. Elfensiedlung Herasdaya. Hier leben 22 Limisjünger ohne jede Sympathie für Fremde. Ihre Anführerin, die Magierin *Vonyuiril*, lässt die SCs am Leben, wenn sie die stinkende Höhle (B.) aufsuchen und für sie einen Limiskristall bergen, den der Oger stahl.

B. Ogerhöhle. Der Oger ist bei 1-2/W6 in seiner Hügelhöhle anzutreffen. Darin finden sich Tierkadaver, die Leiche eines Elfen und ein toter Sumpfschakal, der sich jedoch als untot erweist (ein Nebeneffekt des Limis). Der Limiskristall der Herasdaya-Elfen (600 Gold) liegt unter dem Kadaver.

Untoter Sumpfschakal: KAM 36, KON 6, EW-g TP, Regeneriert, QP 18

Oger: KAM 33, KON 41, EW+4 TP

C. Ubrytennester. Diese sechs ca. 4 Meter breiten und bis zu 8 Meter hohen Hügel aus Stein, Schlamm und Schilf sind innen hohl und beherbergen einen kleinen Limiskristall (100 Gold) sowie W6 Ubryten-Larven. Wer sich den Nestern nähert, bekommt es schnell mit W6+3 Ubryten aus der Umgebung zu tun.

Ubryten: KAM 26, KON 6, EW-g TP

D. Wasserloch. INT/NAT: SC versinkt zu W6 Sechsteln in einem Wasserloch und würfelt von da an rundenweise mit W6. Bei höherem Ergebnis versinkt er um ein weiteres Sechstel. Gefährten können ihn herausziehen (bedarf entsprechend vieler Proben und Runden). Bei Lärm kommt es zu einer zusätzlichen Zufallsbegegnung!

E. Mumifizierter Abenteurer. In den Bäumen, auf 5 Meter Höhe, hängt der von Gasen mumifizierte Leichnam eines Abenteurers (Habe: #1.1.7 sowie 100 Gold an Edelsteinen).

F. Kräutervorkommen. Hier gedeiht eine zufällig zu ermittelnde Pflanze (#4.1).

G. Alte Ruine. Altes, von Moos überzogenes Gemäuer (einstige Elfenzitadelle), in dem W6 Kobolde auf 200 Gold sitzen.

Kobolde: KAM 55, KON 8, EW-k TP, Dunkelsicht

H. Grab. An diesem nebellosen Ort mit plätscherndem Bächlein steht ein Grabstein: *„Vorcar, deinem ewigen Andenken und Seelenheil gewidmet. Yantor."* Vorcar war der Sohn des Einen. Er fiel einem Dämon zum Opfer.

I. Nebelbrunnen. Aus diesem hohlen Stein quillt Nebel, der sich im gesamten Sumpf verteilt. 6 Nebelgeister umschwirren ihn. Der Eine speist den Brunnen regelmäßig mit Nebelwurzknollen (vgl. L.).

Nebelgeister: KAM 46, KON 1, EW-k TP, Phantasma, Wiedergänger (3 KR), QP 54

J. Lager der Königlichen. Hier wohnen 12 mäßig motivierte Söldner unter der Führung von Hauptfrau *Ranith*. Sie bereiten (mit viel Wein) eine Erkundung des Sumpfes vor und zahlen für eine Karte 50 Gold je Örtlichkeit.

K. Totes Dorf. Einst teleportierte der Eine das Dorf Enwendt von den Silberzacken hierher, als Strafe für eine Respektlosigkeit der Dörfler. Die verwitterten Häuser beherbergen 3 Gegenstände nach #1.1.4 sowie W6-3 untote Skelette.

⊕ *Skelette: KAM 36, KON 15, EW-g TP, RS 2, Regeneration*

L. Kräutervorkommen: Nebelwurzknolle. Angezündet verursacht sie binnen 1 Minute W6 x W6 x W6 Meter dichten Nebel. Angeblich kann sie auch Nebel in sich aufsaugen.

M. Tempel der Weitsicht. Dieses zierliche Steingebäude vervielfacht die Wirksamkeit von Hellsicht-Phänomenen und bewirkt nicht nur bei Sehern Visionen (z.B. #5.3.44). Wer es betritt, wird von einem Elfendämon und zwei schwarzen Wyrmen angegriffen, die ihn für die Horden bewachen. Die Peitsche des Elfen zerfetzt Rüstungen (-1 RS-Punkt pro 6 TP).

⊕ *Elfendämon: KAM 53, KON 36, EW TP (Schwarze Peitsche), 180 QP*

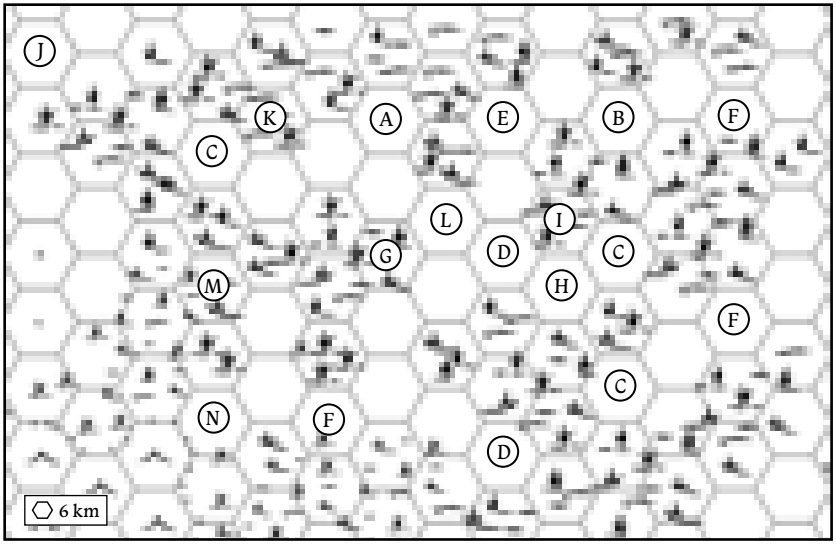
⊕ *Wyrmen: KAM 44, KON 20, EW TP, Regeneriert W6 (in der Nähe des Dämons)*

Bei 1/W6 ist ein Amelryde anwesend.

N. Turm des Einen. Ein Steinturm am Rande des Loch Nôr, mit Anbauten aus Holz und Schilf und einer Terrasse, auf der Feuerbecken lodern. Hier lebt der Eine (anwesend 1-5/W6). Mit der Kreatur Nôr tritt er in Kontakt, indem er bei Bedarf einen magisch pulsierenden Anker ins Wasser lässt.

Der Eine

Der 95-jährige „Eine" – Körper mehrfach gebrochen, Kopf deformiert, Gesicht säurezerfressen – ist ein gefühlloser Hüter des Gleichgewichts. Seine Mission ist, die Kreatur Nôr im Zaum zu halten. Als Nôr vor 70 Jahren im Königreich 200 Leute tötete, war er es, der sich der Kreatur stellte. Nôr verschlang ihn im Ganzen, und während er verdaut wurde, legte er trotz der Schmerzen einen mächtigen Zauber auf Nôrs Herz. Nôr würgte ihn daraufhin heraus. Stirbt der Eine, so ist Nôr wieder frei, um in Istarea zu wüten!



Limiskristalle kann der Eine gut gebrauchen. An sein Gewissen zu appellieren ist wenig aussichtsreich, außer man kennt seinen Namen (*Yantor*). Für einen Einsiedler ist er übrigens erstaunlich gut informiert (u.a. #5.3.15).

⊕ *Einer: KAM 43, MAG 56, KON 45, EW+1 TP (magischer Obsidiandolch), Magie, 225 QP*

Sz 14: Titanentreppe

Auf der obersten Stufe dieser Felsformation prangt die weiße Festung der Kriegerschule von Ortuin. Hier werden Krieger und Paladine nach höchsten moralischen Grundsätzen geformt. Die Titanentreppe entstand der Sage nach, als der Titan Mosh Anlauf nahm, um über die Berge zu springen.

Schätze: 300 Gold
Besonderes: Schwert der Klugheit

Zufallsbegegnungen (2W6 bei Bedarf): 2/12 Greif, 3/11 Troll, 4/10 Felsraupe, 5/9 Felsenaak, 6-8 keine.

A. Kriegerschule von Ortuin. Die weiße, spartanisch ausgestattete Festung wurde ursprünglich von den Elfen errichtet, um den *Fels der Sieben Schwerter* zu bewachen. Nun dient sie auch als Kriegerschule und Paladinenschmiede, streng nach den Lehren der Pakya. Bevor sie die Schule verlassen, müssen die Abgänger einen Eid auf einen alten Kristall (2000 Gold) schwören, den die Elfen zurückließen und der von der Weißen Kirche als *Herz der Pakya* bezeichnet wird.

NSCs in der Schule von Ortuín

Präfekt Stivanius: Der ebenso konservative wie humorlose Vorstand sorgt für Zucht und Ordnung und hat keinerlei Sinn für Fortschritt oder liberales Gedankengut.
Harask: ein fanatischer Eiferer, der befördert werden will und sich für die baldige Wahl des Vizepräfekten ins Zeug legt (Info: #5.3.45).
Orul: ein opportunistischer Schüler, der plant, bei günstiger Gelegenheit das Herz der Pakya zu stehlen.
Baetos: Der Schüler gilt aufgrund seiner revolutionären Ideen und seines Mutes zur Veränderung als schwarzes Schaf.
Nolota: die hier ansässige Weiße Schwester und Seelsorgerin (Info: #5.3.22).

B. Katakomben. Unterhalb der Festung liegen die großen istareischen Feldherren begraben, etwa Generalmarschall Mastian, der 60 Jahre nach Ankunft der Menschen von den Elfen den *Helm der Hellsicht* geschenkt erhielt. Die Knochen der hier begrabenen Krieger sind eine wertvolle Essenz für Nekromanten. Grabbeigaben: 300 Gold, 2 Rüstungsteile (#1.3).

SCs, die in die Katakomben gehen, müssen damit rechnen, dass W6-2 Skelette durch das nahe Limis (vgl. F.) beseelt wurden.

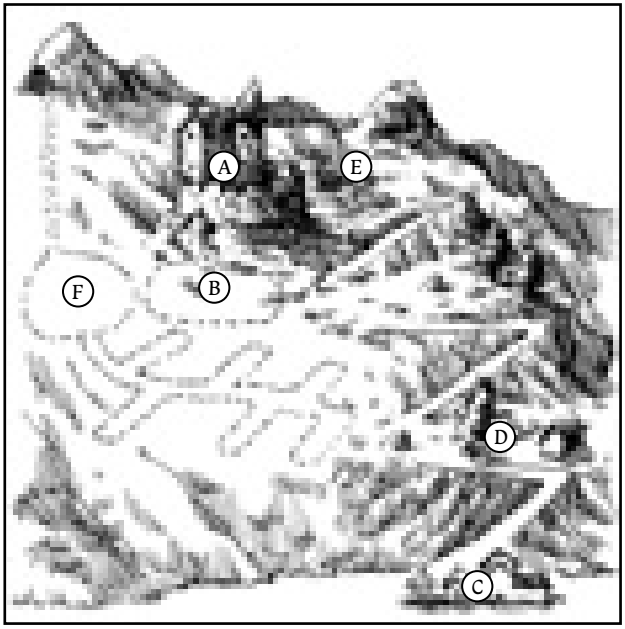
⊕ *Skelette: KAM 36, KON 15, EW-g TP, RS 2, Regeneration*

C. Dorf Ortuin. Das Versorgerdorf liegt am Fuße der Titanentreppe und beherbergt die Familien der Krieger und Paladine. Die Herrschaft liegt beim Präfekten der Kriegerschule. Die Frauen sind weitgehend rechtlos und kämpfen (allen voran die dürre, aber beharrliche *Herith*) dagegen an, dass ihnen ihre Söhne schon im Kindesalter entrissen werden und während ihrer Lehrzeit kaum Kontakt zu ihren Müttern haben dürfen.

Gerüchte (W6): 1-2 Manchmal sieht man Lichter jenseits des Walls, flüchtig und schwer zu orten. ⊙ Es handelt sich um unvorsichtige Arbeiter mit Fackeln (F.). 3-4 In den Schwerterfelsen schlägt regelmäßig ein Blitz ein! 5-6 Auf den Feldern lebt eine Vogelscheuche. Sie bewegt sich nur des Nachts, niemand nähert sich ihr ohne guten Grund...

⊕ *Vogelscheuche: KAM 33, KON 32, EW TP, Regeneriert, Feuer: doppelte TP, QP 146*

D. Übungsgelände. Auf dieser Ebene üben sich die Krieger in Disziplin, Waffengang und



körperlicher Ertüchtigung. Ungehorsame Novizen werden hier öffentlich gezüchtigt.

E. Fels der Sieben Schwerter. Am oberen Rand der Titanentreppe befindet sich der *Fels der sieben Schwerter*. Hier stehen immerzu 7 Krieger aus der Schule Wache und lassen niemanden heran.

⊕ *Schwerterwachen: KAM 51, KON 18, EW TP, RS 2, QP 80*

Alte Zwergenrunen im Gestein verheißen, dass die *Sieben Schwerter*, von Zwergen geschmiedet, von Elfen bezaubert und von Menschen geschwungen, dereinst die sieben unsterblichen Hordenführer besiegen werden. Gleichzeitig warnen sie vor dem Besitz der Schwerter, trage doch jedes von ihnen einen einzigartigen Fluch. Die Runen benennen die Schwerter als Schwert der Dunkelheit, der Zerstörung, der Stärke, des Mutes, der Klugheit, der Macht und des Lichts (s. Die sieben Schwerter).

Nur das *Schwert der Klugheit* ist vorhanden. Wer es ergreift, erleidet einen Blitzschlag in Höhe von 3W6 SP. Um das Schwert trotz des Schmerzes festzuhalten und aus dem Stein zu ziehen, ist eine ⚄ STR/MAG zu würfeln, deren EW den erlittenen Schaden erreichen muss.

F. Geheime Mine. Unbemerkt haben Maviths Leute im Fels unterhalb der Kriegerschule eine Limismine besiedelt, die nun sukzessive ausgebeutet wird. Infolge des Limis sind ⚄ MAG im Inneren der Mine um 1 erleichtert.

✪ Die Arbeiter wissen nicht, dass sie gleichzeitig nach einem mächtigen Runenstein graben, der, wenn mit genügend Zauberkraft angereichert, ganze Städte in Schutt legen kann. Dieser *Runenstein des Erdbebens* wurde einst vom Zwergenpriester *Ishtrokarat* (Sz 7) in den Felsen getrieben, damit niemand ihn jemals fände.

Maviths 60 Arbeiter sind freie Löhner und Sklaven, überwiegend Zwerge. Sie wohnen in der Mine und dürfen nur nachts an die frische Luft. Alle paar Wochen büchst einer aus, um im Dorf Nahrung zu stehlen. Beaufsichtigt werden sie von einem grünhäutigen, deformierten Riesen namens *Huon* und 6 mit scharfen Ketten und Peitschen bewehrte Elfen mit starren Gesichtern.

⊕ *Huon: KAM 56, KON 48, EW+4 TP, QP 240*

⊕ *Elfenwächter: KAM 46, KON 24, EW-g SP, RS 2, QP 96*

⊕ *Arbeiter: KAM 31, KON 7, EW-g TP, QP 21*

Sz 15: Tote Brache

Dieses unfruchtbare, von Schluchten und Erdspalten durchzogene Niemandsland bietet nur Aasfressern und halbdämonischen Kreaturen ein Zuhause. Einst stand hier Onkalioskey, die gloriose Kartenstadt der Elfen, doch der Diamant des Zerfalls vernichtete sie und machte Platz für ein Schrecknis, das manche als den Tempel der Spinnenkönigin bezeichnen.

Schätze: 4000 Gold
Besonderes: Diamant des Zerfalls
NSC: Chonora (Spinnenkönigin)

Wegen besonderer sphärischer Bedingungen (Kraftquellen, die einem mittels Meditation und ⚄ STR/MAG temporäre DP verschaffen), haben sich hier schon einige Magier versucht anzusiedeln. Die schneidenden Staub- und Sandwinde trocknen jedoch Zunge und Kehle aus, und es gibt weder Nahrung noch genießbares Wasser. Das Durchqueren eines Feldes erfordert ca. 4 Stunden und 1 Liter Flüssigkeit.

Zufallsbegegnungen (2W6, pro Tag): 2 Dschinn (Sandsturm), 3 Staubwyrmen, 4 Schakale, 5-9 keine Begegnung, 10 Geier, 11 Riesenspinne, 12 Staubelfen (D.). In den A. umgebenden Feldern kommt es zu keiner ZB, dafür zu erhöhtem Aufkommen von Spinnen.

A. Tempel der Spinnenkönigin. Das Mädchen *Chonora* (siehe Sage) lebt immer noch. Sie bewohnt einen alten Tempel (Ornamente: 400 Gold), der in einer Felsspalte gelegen und von abertausenden Spinnen umgeben ist. Chonora selbst sitzt eingesponnen und unbewegt auf einem Thron. Betritt jemand ihre Halle, formieren sich die Spinnen zu einem Schwarm, der durch ständig hinzuströmende Spinnen W6 KON „regeneriert" und pro 20 KON bei allen Anwesenden 1 SP pro Kampfrunde verursacht.

⊕ *Spinnenschwarm: KON 80, 4 SP, Schwarm*

B. Karawanengrab. Eine von vielen Karawanen, die die Tote Ebene zu erkunden und die Schätze von Onkalioskey zu finden hofften, hatte sich in diese Felsspalte zurück gezogen, kurz bevor alle verdursteten. Ganz in der Nähe rauscht ein Fluss durch die Felsspalte. Wie die Karawane anlässlich ihres Verendens herausfand, ist sein Wasser giftig: W6 SP am 1. Tag, W6-1 SP am 2. Tag usw. und keine Regeneration. Bei der Karawane befand sich ein Magier, dessen Habe noch unangetastet ist (200 Gold sowie 2 Elixiere #4.5).

C. Zwergenstadt Meragktal. Sie wurde von Sandstürmen unter rotem, rauem Sand begra-

Die Legende von Chonora

Die Rugrati, ein Uktaurer-Stamm, opferten vor Jahrtausenden ein Mädchen namens Chonora dem Spinnengott Chnis-Niri. Das Mädchen entkam aber seinem Schicksal und floh – mit dem Diamanten des Zerfalls – ins Tal, wo sie sich nahe der Elfenstadt Onkalioskey erschöpft niederließ. Der Diamant vernichtete jedoch um sie herum alles Leben, einschließlich Onkalioskey. Chonora selbst verhungerte.

Soweit die Legende. In Wahrheit entkam Chonora dem Spinnengott, trug den Diamant des Zerfalls jedoch nicht bei sich, sondern in sich – als Herz. Wo immer sie sich befindet, vernichtet der Diamant alles Leben. Chonora ist dazu bestimmt, einer der sieben unsterblichen Hordenführer zu sein. Weil sie sich dagegen wehrt, zahlt sie den Preis eines endlosen einsamen Daseins inmitten der Spinnen, die sie regelmäßig aus sich gebiert.

ben, der jedes Schuhwerk durchscheuert. Nur eine Handvoll Gebäude ragen aus den Dünen. Sie sind einsturzgefährdet (1/W6), aber es gibt noch 400 Gold zu bergen, sofern man die W3 Riesenskorpione beseitigt.

⊕ *Riesenskorpion: KAM 36, KON 28, EW TP, #AT:2, Gift XS, QP 109*

D. Obelisk. Dieser mit Elfenrunen verzierte Obelisk (Inschriften: #5.3.54) ist ein Denkmal zu Ehren des Elfenkönigs *Tasyuncar*, der in die Seufzende Ebene verbannt wurde, weil er den Limisjüngern die Stirn bot. Der Obelisk ist von Limisstaub umgeben (400 Gold).

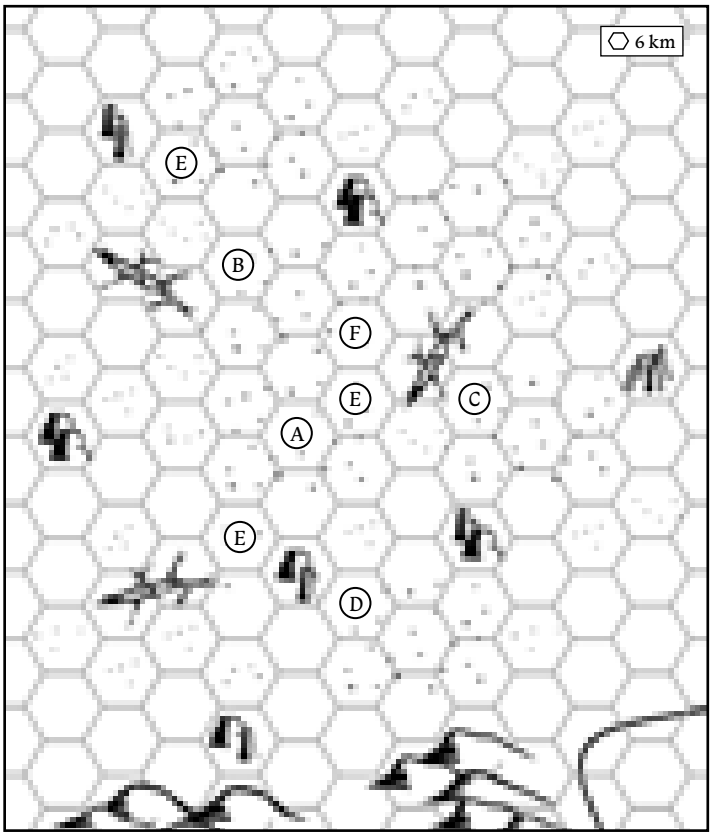
Anwesend: W6-2 Staubelfen. Diese gesichtslosen, grauhäutigen Verwandten beten hier regelmäßig für die Rückkehr ihres diamantenen Gottes, dessen Wegbereiterin sie in Chonora sehen. Sie sind verwirrt und leicht reizbar.

⊕ *Staubelfen: KAM 33, KON 12, EW-g TP*

E. Staubwyrmennest. Anwesend: W6-1 Staubwyrmen sowie W6+6 Staubwyrmeneier. Sowohl die Wyrmen als auch die Eier enthalten eine Eiklar-ähnliche, übelriechende Flüssigkeit, die zur Not vor dem Verdursten bewahrt.

⊕ *Staubwyrmen: KAM 44, KON 23, EW TP*

F. Onkalioskey. Die in Staub und Sand versunkenen Ruinen der alten Elfenstadt werden von allerlei Kreaturen bevölkert (Zufallsbegegnung W6, pro Halbtag): 1 Felsgolem, 2 Mantikor, 3 Riesenskorpion, 4 Höllenhund, 5-6 keine Begegnung.



Onkalioskey war für seine astrologischen Karten berühmt, die auf Mauern und Böden verzeichnet und mit Kristallen projiziert wurden, durch die sich zu gewissen Zeiten das Sonnen- oder Mondlicht brach.

Die SCs finden hier Schätze im Wert von 400 Gold, Kartenmaterial nach Maßgabe des SL sowie die legendären *Eklipsentafeln*. Auf ihnen verzeichneten die Elfen von einst alle künftigen Fälle von Sonnen- und Mondfinsternis. Die Kenntnis dieser besonderen Konstellationen sind vor allem für Mystiker und Ritualmagier von großem Wert!

Sz 16: Wall der 1000 Höhlen

Zahllose Höhlen birgt diese eindrucksvolle Felswand, 100 Meter hoch und über eine Meile breit. Doch von drei Schatzsuchern wird höchstens einer fündig, einer kehrt enttäuscht zurück, und einer bleibt verschollen. Selbst der Zwerg Akonbrug kehrte nie wieder. Mit Haguls Zauberkompass suchte er nach einer sagenumwobenen Höhlenwelt. Ein Volk von Gnomen soll hinter dem Wall leben und niemanden zurückkehren lassen...

Schätze: 3800 Gold
Besonderes: Haguls Zauberkompass
NSC: Lobo der Fuchs (Bandit), Ohurr (Anführer der Aussätzigen)

Tatsächlich handelt es sich um 22 teilweise miteinander verbundene Systeme, die in den letzten 500 Jahren verstärkt als Verstecke verwendet wurden.

Die Tabelle ermöglicht es, den Verlauf der Systeme auszuwürfeln. Zunächst ist zu notieren, bei welcher Höhle der Wall betreten wird. Nach 2W6 Stunden nimmt der Weg einen mit 2W6 zu erwürfelnden Verlauf. Dieser ist zu beschreiben und Hindernisse zu inszenieren. Danach, 2W6 Stunden später, kommt es zu einer mit 2W6 zu erwürfelnden Zufallsbegegnung. Nach weiteren 2W6 Stunden erreicht man ein mit 2W6 auszuwürfelndes Ziel.

A. Gnomenhöhlenwelt. Tief im Gebirge, befindet sich eine komplexe Höhlenwelt, in der es leuchtende Blumen und sogar Regen gibt. Diese Welt wurde selbst von den Zwergen nie entdeckt und wird von Höhlengnomen bevölkert, die keinen Wert auf Besucher legen.

⊕ *Gnome: KAM 32, KON 6, EW-g TP, QP 18*

B. Neun Zwerge. Die Überreste von 9 Zwergen liegen verstreut, blankpoliert und abgenagt von einem Ghul. Die Zwerge begleiteten den Zwerg Akonbrug vor ca. 1000 Jahren in die Höhlen, auf der Suche nach einer mythischen Höhlenwelt. Als die Vorräte zu Ende gingen, gerieten Akonbrug und sein Vetter Abbro in Streit. Akonbrug wurde (C.) verletzt zurückgelassen, während Abbro und die anderen acht weitermarschierten. Als sie nicht mehr nach draußen fanden und zu verhungern drohten, begannen sie einander aufzuessen. Abbro war der letzte, und er verwandelte sich aus Gram und Schuldgefühlen in einen Ghul (Habe: #1.1.7)

⊕ *Ghul Abbro: KAM 44, KON 22, EW+2 TP, Regeneriert*

C. Zauberkompass. Hier liegt der skelettierte Leichnam Akonbrugs (siehe B.). Er schleuderte den Zauberkompass kurz vor seinem Tod wütend von sich, er liegt wenige Meter entfernt. Er ermöglicht absolute Orientierung, auch in einer magischen Matrix!

D. Banditenversteck. Hier versteckt sich der Bandit *Lobo der Fuchs*, ein schlauer, feiger Zeitgenosse, mit seinen 6 Gefolgsleuten (anwesend: Lobo 1-3/W6, alle Banditen 1-4/W6, 2 Wachen 5/W6). Das Lager ist mit Fallen gesichert und beinhaltet das Plündergut des letzten halben Jahres (600 Gold).

⊕ *Lobo: KAM 43, KON 15, EW TP, QP 60*

⊕ *Banditen: KAM 33, KON 12, EW TP, QP 36*

E. Höhlendrachenhort. Im Wall der 1000 Höhlen gibt es viele Höhlendrachen – einer der Gründe, warum die Zwerge ihn nie besiedelten. Der zum Hort gehörige Drache befindet sich bei 1-5/W6 zuhause. W6 Eier liegen im Hort nebst #1.1.3 und 1200 Gold.

⊕ *Höhlendrache: KAM 32, KON 75, EW+2 TP, RS 1, #AT:2, QP 250*

F. Lager der Aussätzigen. 13 aussätzige Uktaurer fristen hier ihr Dasein. Sie wurden von

2W6	Höhle	Verlauf	ZB	Ziel
2	8,14	**Natürliche Treppe** nach oben/unten mit bis zu W6 m hohen Stufen. ⚄ STR/NAT. ◕ SC ermüdet, vertritt sich den Fuß: W6 Dauer-BEP (-1 pro Stunde).	Höhlengnom	A.
3	1,2	**Lebendige Felsen** drohen SCs zu zermalmen. Es drohen 6 - EW SP nach einer ⚄ GSK/NAT. Bei "66" wird der SC eingequetscht.	Höhlendrache	B.
4	9,21	**Unberechenbares Moos**. SCs würfeln ⚄ CHA/NAT: Entweder ermöglicht das Moos das Erklettern von Anhöhen oder es wird plötzlich feucht und rutschig.	Riesenassel	C.
5	12,18	Der weitere Weg führt über einen **Schacht** nach oben/unten.	Bandit	D.
6	19,20	Vom Weg zweigt ein besonders (1) feuchter (2) zerklüfteter (3) enger (4) langer (5) schräger (6) gerader **Gang** ab.	Blutzwerg	E.
7	5,10	**Sackgasse**. Würfle mit W6 im Geheimen, wie endgültig die Sackgasse tatsächlich ist (1: Blindgang bis 6: leichtes Geröll)	-	K.
8	3,4	Vom Weg zweigt ein besonders (1) feuchter (2) zerklüfteter (3) enger (4) langer (5) schräger (6) gerader **Gang** ab. Würfle seinen Verlauf.	Blutzwerg	F.
9	11,22	**Große Kaverne**. Würfle auf die Tabelle Zufallsbegegnung. In der Kaverne nehmen weitere 2W-k Wege ihren Ausgang.	Aussätziger	G.
10	13,17	**Weg ohne Zurück**: Abgrund, strömender Fluss, Einsturz nach Betreten o.ä. Ein Rückweg ist nicht (leicht) möglich.	Fledermäuse	H.
11	6,16	**Höhlenfluss**, den es zu überqueren, durchschwimmen oder zu durchtauchen gilt. Wer vom Fluss mitgerissen wird, nimmt 2W6 SP, gelangt aber (1-3/W6) zurück ins Freie (4-5/W6) zu einem weiteren Verlauf oder (6/W6) zu einem Ziel.	Höhlendrache	I.
12	7,15	**Teleportfeld**. Ein zufällig entstandenes oder angelegtes Teleportfeld führt die SCs zu einem Ziel, kostet sie dafür aber auch jede Orientierung.	Ghul	J.

ihrem Schamanen *Zhagur* mit ekligen Pusteln behext, als Strafe für wiederholten zügellosen Beischlaf. Seitdem bleiben sie unter sich und verstecken ihr hässliches Antlitz in den Höhlen. Der Anführer *Ohurr* weiß den SCs ein weiteres Ziel in den 1000 Höhlen zu weisen (2W6).

G. Anderer Eingang. Das System endet im Eingang eines anderen Systems. Würfle mit 2W6: Die zweite angeführte Zahl in Spalte „Höhle" bestimmt die Nummer der Höhle, bei der die SCs wieder ins Freie treten.

H. Altes Versteck. Hier finden die SCs die Überreste eines alten, gut ausgebauten Stützpunkts. Noch vor wenigen Monden nutzten Mavith und seine Leute das Versteck. Eine Karte weist auf eine geheime Mine unterhalb der Titanentreppe (Sz 14) hin.

I. Rittergrab. In dieser Höhle liegen 33 tote istareische Ritter (mit 3 Rüstungsteilen, #1.3), die Opfer des elfischen Hexers *Nasvaen* wurden, den sie jagten, weil er sich mit den Horden verbündet hatte. Die 33 töteten einander auf Nasvaens magischen Befehl, nur der 34. Ritter *Horgard* überlebte und streckte Nasvaen schließlich in dessen Versteck (J.) nieder, ehe er selbst seinen Verletzungen erlag. Wenn die SCs Horgards Blutspur finden (⚄ INT/NAT -1), führt sie diese zu:

J. Nasvaens Höhle. Hierher brachte Nasvaen seinen Schatz (2000 Gold). Er liegt auf einer Insel in einem Höhlenteich, bewacht von einem Riesenquadropus. Nasvaens Skelett liegt, von einem istareischen Schwert durchbohrt, an einer Felswand (sein Amulett: #4.2), unweit der Überreste des verbluteten Ritters Horgard (I.). Bringen die SCs Horgards Schwert und Schild seiner Familie in Iphanir zurück, so erhalten sie als Belohnung weitere 500 Gold.

⊕ *Riesenquadropus: KAM 36, KON 36, EW-g TP, #AT:3, Wasser, QP 158*

K. Verbindung. Ermittle mit 2W6 einen weiteren Verlauf.

Sz 17: Wandernde Hügel

Die Wandernden Hügel seien innen hohl, erzählen manche, und beherbergten die Gräber der Sternenelfen. Andere verbinden mit den Hügeln die Schurkenstadt Mor-Tastulun, in der es weder Gesetze noch Grenzen gibt. Nicht unbedeutend ist auch, dass der Raubritter Pheriot über Strömung und Lauf der Unagke gebietet und die Flussschiffahrt zwischen den Hügeln überschattet.

Schätze: 2000 Gold
Besonderes: Schwert der Zerstörung
NSC Ynisuenia (Elfe), Hartica (Hauptfrau), Flussgraf Pheriot, König Minnic (s.r.)

Manche Hügel schrumpfen, andere erheben sich von einem Tag auf den anderen: Ein gigantischer Erdmorfu lebt unter der Erde, wühlt die Landschaft auf und hinterlässt allenthalben ekliges Getier (Wyrmen, Asseln, Riesentausendfüßer). Er kann nur oberirdisch sinnvoll bekämpft werden.

⊕ *Riesenerdmorfu: KAM 42, KON 800, EW+4 TP, Säure, QP 3250*

⊕ *Riesentausendfüßer: KAM 32, KON 8, EW-k TP, Gift XDSF*

Zufallsbegegnung/-ereignis (2W6, pro Tag): 2 Terrain senkt sich. 3 W2 Oger 4 W6+3 Goblins 5 W6 Wölfe 6-8 keine Begegnung 9 W6 Pheriots Leute 10 W3 Erdwyrmen 11 Wiedergänger 12 Terrain hebt sich. Bei 2 und 12 ändert sich u.U. der Lauf der Unagke!

A. Felsen der Silberskrate. Im Schatten lagern W3+3 Silberskrate (Fund: #1.1.3) und beobachten für die Horden das Grab der Sternelfen (E.). Wer sich nähert, wird angegriffen.

⊕ *Silberskrate: KAM 46, KON 22, EW+1 TP*

B. Mor-Tastulun. Die verborgene Schurkenstadt ruht auf Gebäuden aus der Zeit der Larvenwandler sowie über einer angeblich ausgebeuteten Limis-Mine. Die Stadt gilt als inoffizielles Handelszentrum, in der alle Waren verfügbar sind und keine Fragen gestellt werden. Hier kann man um 30 Gold Gerüchte und um 100 Gold Informationen kaufen (#5). *König Minnic* (s.u.) lässt jeden herein, solange ihm „Zoll" gezahlt wird; sogar Goblins, Oger und Wölfe wandern über die gepflasterten, moosbewachsenen Straßen.

C. Elfendorf Grinayira. 18 Elfen des Neuen Weges leben hier, um ihren Vorbildern, den Sternenelfen (E.), Reverenz zu erweisen. Die Elfe *Ynisuenia* ist gesprächig und hilfsbereit, beklagt aber, dass die Elfen des Neuen Weges landesweit kaum Zulauf fänden. Weitere Info: #5.3.26

D. Kastell der Königlichen. Hauptfrau *Harticas* Kastell (6 Mann) beobachtet das Treiben des Flussgrafen Pheriot. Für eine Karte nach Mor-Tastulun bietet sie bis zu 400 Gold.

E. Grabhügel der Sternenelfen. (Achtung: A.)! Das Grab wird von einem schweren Steintor verschlossen gehalten, auf dem Scheiben mit Sternenkonstellationen angebracht sind. Um sie richtig anzuordnen und die Tür zu öffnen, benötigt man außerordentliches Wissen über Astrologie (z.B. eine Karte aus dem Kartenraum von Onkalioskey, Sz 15). Auch rohe Gewalt (15 SP auf einen Schlag) öffnet die Tür.

Im Inneren befindet sich eine antimagische Zone (MAGIE-Proben -2) sowie W6 Riesentausendfüßer.

Laut Gedenktafeln spalteten sich die Sternenelfen frühzeitig von den Elfen ab, um nicht den Weg des Limis zu gehen. Sie lernten stattdessen von einer Hohepriesterin *Ner'donyria* ihre Magie durch die Kraft der Sterne zu kanalisieren. Im übrigen finden sich Grabbeigaben (800 Gold, deren Entnahme den Grinay-

ira-Elfen bestimmt missfällt) sowie Insignien und Symbole, die für die Elfen des Neuen Weges identitätsstiftend sein und ihnen neue Anhänger bescheren dürften.

F. Grab. Ein kollabierter Hügel, in dessen Innerem sich ein Grab befand (Fund: #1.1.2). Der dazugehörige Leichnam wandelt unweit als Wiedergänger umher.

⊕ *Wiedergänger: KAM 33, KON 18, EW-g TP, Regeneration*

G. Leib des Murgor. Diese ca. 80 Meter lange Felsformation kann man zurecht für einen versteinerten Riesen halten. Dort, wo das Herz wäre, steckt das *Schwert der Zerstörung*. Murgors Leib wird von 8 Zwergen bewacht, die den Tod des Riesen beweinen und nicht zulassen, dass jemand das Schwert herauszieht. Sie befürchten, dass sich damit der Leib auflöse. Die Zwerge horten in einer nahen Höhle 800 Gold.

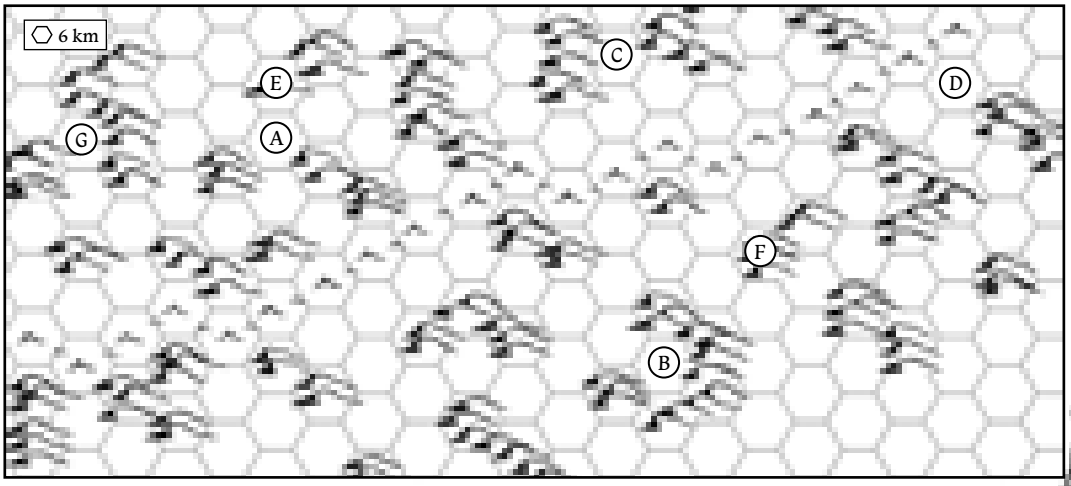
⊕ *Zwerge: KAM 35, KON 20, EW TP, QP 60*

⬡ Das Schwert der Zerstörung kann mit einer ⊛ STR/MAG -2 aus dem Stein gezogen werden. Einer falschen Prophezeiung folgend, tötete damit ein istareischer Krieger den Riesen *Murgor*. Wie alle Erdriesen versteinerte dieser danach und konnte seine Lebensaufgabe, den Riesenerdmorfu (s.o.) zu zerquetschen, nicht mehr zu Ende führen.

NSCs

Flussgraf Pheriot. Pheriot war Ritter des Königs, ehe er auf Betreiben der Weißen Kirche dafür verstoßen wurde, den Geistern des Flusses Menschenopfer versprochen zu haben. Tatsächlich hatte er den Geistern nur „erlaubt", die Menschen als Opfer zu betrachten, die ohnehin in der Unagke ertrinken würden. Seit seiner Ächtung herrscht er wie ein Raubritter mit 36 Banditen über das Flussgebiet. Er beherrscht Strömungen und Gezeiten und kapert immer wieder Schiffe, wobei er niemanden tötet, sondern schlimmstenfalls aussetzt. Pheriot selbst ist unantastbar; seine größte Schwäche ist seine jüngere Schwester Lenith. Sie ist Initiantin in der Weißen Kirche.

König Minnic. Der Schurkenkönig von Mor-Tastulun wird auch „der Gesichtslose" genannt. Sein Gesicht liegt hinter einer starren Maske und weist angeblich schlimmste Entstellungen auf. Er herrscht schon so lange über die Stadt, dass manche meinen, hinter ihm verbärgen sich verschiedene Personen. Solange man „Zoll" an ihn entrichtet, stellt er keine Fragen. Pheriot betrachtet er als Rivalen.



Sz 18: Perlensee

Das ruhige Gewässer, dessen nordöstliche Ufer ins Elfenmoor ragen, wird von Erenyoth, dem Herrn der Perlen, beherrscht, dessen Schergen nach den Schönheit bringenden Perlen tauchen. Sie sind vor allem bei Elfen des Neuen Weges sehr beliebt und erzielen höchste Preise. Angeblich lässt er auch nach der alten Elfenstadt Vanatra suchen, die auf der Unterseite des Wassers erbaut wurde.

Schätze: 6300 Gold
Besonderes: Syriellas Trank
NSC: Erenyoth (Herr der Perlen), Syriella (Sirene), Osgod (Kapitän der Noruske)

Der Perlensee ist durchsetzt mit spitzen Felsen, die unterschiedlich hoch aus dem Wasser ragen und langsames Befahren bedingen.

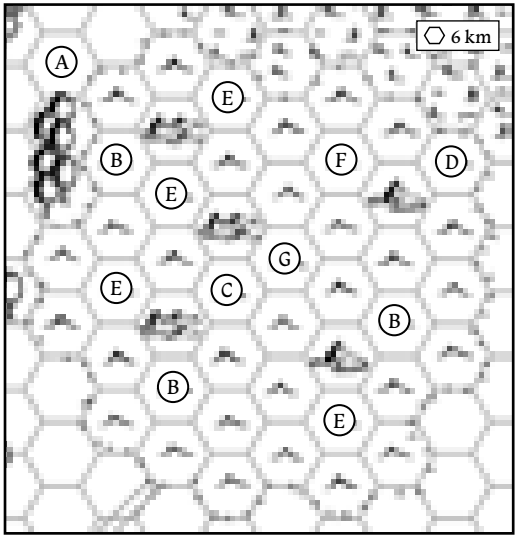
Zufallsbegegnungen (2W6, pro Tag): 2/12 Sirene, 3/11 Mordsmuschel, 4/10 W6 Riesenwasserläufer, 5/9 W3 Taucher (G.), 6-8 keine

A. Lager der Taucher. 15 Leute tauchen hier wider Erenyoths Willen nach den *Perlen der Schönheit*. Sie können ihre Zelte schnell abbrechen und anderenorts wieder aufschlagen. Sie kennen die Positionen C. und E. und Info #5.3.53.

B. Schwarzer Felsen. Ist in Wahrheit eine Kreatur mit teerartiger Oberfläche, in der Taucher oder Boote kleben bleiben, ehe sie zermalmt und verdaut werden.

⊕ *Schwarzer Felsen: KAM 55, KON 20, EW-g TP, Behinderung, Säure, QP 100*

C. Felsenkreis. In seiner Mitte befindet sich der Fels der Sirene *Syriella*. W6 becircte Taucher räkeln sich zu ihren goldenen Flossen (1200 Gold!), W6 tote treiben im Wasser. Syriella hasst Erenyoth, der sich an ihren Perlen vergreift. Wer ihn ihr ausliefert, erhält von ihr eine Muschel, gefüllt mit einem Zaubertrank,



der wasseraffin macht und Atmen unter Wasser ermöglicht.

⊕ *Syriella: KAM 33, MAG 55, KON 25, Magie (Befehl), Magieresistenz, QP 125*

⊕ *Becircter Taucher/Seefahrer: KAM 33, KON 12, EW-g (Stein), QP 36*

D. Ankerplatz. Gut versteckt liegt hier die „Schwarze Noruske" vor Anker, eine Galeere der Horden, bemannt mit W3 Ogern, 2W6+6 Goblins, W6 Silberskraten, W6 Harpyien und *Kapitän Osgod*, einem schwarzköpfigen Mensch-Oktopus-Chimär. Unter Deck: 24 Rudersklaven sowie 800 Gold und #1.1.3.

⊕ *Osgod: KAM 44, KON 40, EW TP oder BEP, #AT:4, QP 235. Bei „11" spritzt einem Osgod schwarze Tinte ins Gesicht (2W6 BEP).*

E. Perlenvorkommen. Die weißen Muscheln leuchten bis zur Wasseroberfläche. Sie sind mit dem Grund verwachsen und müssen unter Wasser geöffnet werden: ⚁ GSK/NAT mit EW 22 (jeweils 30 Sekunden). ⟲ Folgepro-

ben wegen Luftmangels um 1 erschwert. Pro geöffneter Muschel wird gewürfelt: (1-3/W6) keine Perle, (4-5) schwarze Perle (50 Gold), (6) Perle der Schönheit (300 Gold). Letztere optimieren das Aussehen, beseitigen z.B. Warzen oder glätten Falten.

F. Vanatra. Die Stadt liegt wie ein verzerrtes Spiegelbild unterhalb der Wasseroberfläche, doch eindringen können nur wasseraffine Wesen (vgl. C.).

Sobald man nach Vanatra durchgedrungen ist, zieht einen der Wasserdruck nach oben zum „Grund". Ein Durchstoßen der Wasseroberfläche von dieser Seite aus ist allerdings ohne „Hilfsmittel" (F3.) nahezu unmöglich. STR/KAM sind unter Wasser um 1 erschwert, Fernkampf ist unmöglich.

Vanatra war die Stadt der Seeelfen, bis sie sich zu Göttern erklärten und die gesamte Stadt auf die Unterseite des Wasserspiegels „kippten". Wer sich nicht verwandeln konnte, ertrank dabei jämmerlich. Ob dieser Grausamkeit verweigerten die Götter den Überlebenden das Geschenk des Älterwerdens.

F1. Kristallturm. Ein riesiger Limiskristall an der 50 Meter hohen (tiefen) Spitze dieses Turms taucht die Stadt in kaltes Licht. Er wird von den Seeelfen als „heiliger Mond" verehrt. Erst das Zerschlagen des Mondes (KON 5, RS 8) beendet den göttlichen Fluch. Diesfalls erfasst den Perlensee ein Seebeben, und die Stadt Vanatra „kippt" auf die Oberseite des Sees zurück. Das weitere Schicksal der Seeelfen dürfte dann interessant werden...

Der Kristall wird von einem 15 Meter langen Leviathan umschwommen. Er attackiert, sobald man sich dem Kristall nähert. Im Inneren seines Schädels: riesiger Diamant (1200 Gold).

Leviathan: KAM 55, KON 80, EW+3 TP, #AT 2, Wasser, QP 425

F2. Konventkugelhalle. In dieser kugelförmigen Halle halten die überlebenden 60 Seeelfen – mittlerweile aufgedunsen wie Wasserleichen – immer noch ihre Versammlungen ab. Sie empfangen Besucher geradezu unterwürfig und bieten Reichtümer im Wert von 600 Gold, wenn man ihnen hilft, den Fluch zu brechen.

Seeelfen: KAM 33, KON 12, EW-g TP, QP 36

F3. „Luftbrunnen". Aus einem Loch steigen grausam stinkende Luftblasen empor. Die Seeelfen meiden sie wie die Pest. Wer sich überwindet, wird von den Blasen an die Oberfläche getragen. Der Gestank erschwert allerdings 3 Monate lang CHARISMA-Proben um -1.

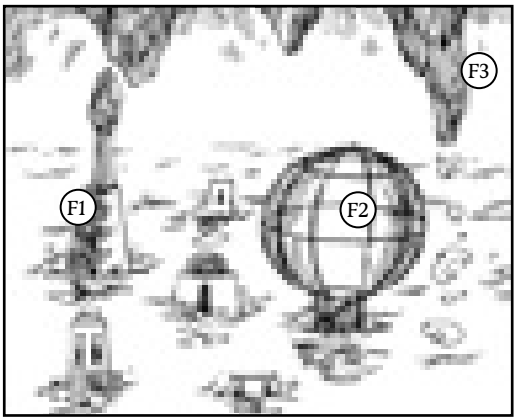
G. Perlenpalast. Der ehemalige Tempel der Avestrinia steht auf Säulen im Wasser. Er ist unsichtbar und zeigt sich erst aus der Nähe. Hier lebt *Erenyoth*, der *Herr der Perlen*, einst Priester des Vestren, ehe er zum Geschäftsmann wurde. Er beschäftigt 36 hart ausgebildete Taucher, 12 Dienstboten (vom Koch bis zum Schreiber) und 6 Elitekrieger, die seine Perlen (3000 Gold!) bewachen.

Erenyoth ist ruhig, gefühllos und berechnend. Den See sieht er als sein hart verdientes Eigentum. Er ist überaus gut informiert über Istareas Persönlichkeiten (z.B. #5.3.64).

Taucher: KAM 35, KON 15, EW-g TP, QP 45

Krieger: KAM 44, KON 25, RS 2, EW TP, QP 125

Erenyoth: KAM 33, GES 52, MAG 43, KON 42, EW TP, Magie, QP 176



Sz 19: Zyklopenfelsen

Die Zyklopen in den Felsen sind blind vor Hass und schleudern Steine auf Karawanen, die der Straße nach Irrilnir folgen. Einst besiedelten sie das gesamte Tal und wurden wegen ihrer Schmiedekunst vor allem von den Zwergen bewundert, doch die Elfen vernichteten ihre Zivilisation. Seitdem verharren sie hier verbittert und bewachen die Flamme des Luerto, ihr letztes Heiligtum.

Schätze: 4000 Gold
Besonderes: Flamme des Luerto
NSC: Onyphis (Priestergeist), Tykos (Hordenführer), Boranor (Magier), Xortos (Riese)

Zufallsbegegnungen (2W6, pro Tag): 2/12 Schwarze Zyklopen, 3/11 Berghyänen, 4/10 Riesenfledermäuse, 5/9 Zwerge (I.), 6-8 keine

A. Flamme des Luerto. Aus einem mit Lava gefüllten Loch züngelt unter geisterhaftem Knistern die *Flamme des Luerto*. Die Flamme ermöglicht das Zusammenfügen kaputter Gegenstände und das Schmieden von Waffen, die gegen wasseraffine Kreaturen doppelte TP verursachen! Sie wird allerdings ständig von 6 Zyklopenkriegern bewacht:

⊕ *Zyklopenkrieger: KAM 52, KON 50, EW+4 TP (Zweihänder), QP 250*

B. Tempelruine. Der Tempel des alten Zyklopengottes *Zyklis* wurde von den Zyklopen schon vor langem geschliffen.

B1. Hauptraum. Höhlenreliefs erzählen die Geschichte der friedfertigen Zyklopen, die von den Elfen attackiert wurden und sich darob von ihrem Gott *Zyklis* ab- und *Tykos* zuwandten. Der versprach ihnen den Niedergang der Elfen, wenn sie dafür sämtliche Tempel und *Augen des Zyklis* vernichteten.

B2. Heiligtum. Bildnisse und Reliefs liegen in Trümmern, darunter Schätze (800 Gold und ein Talisman #4.4). Im hinteren Teil ist die Decke eingestürzt. Jenseits (Durchwinden mittels ⚀ GSK/GES, ◑ 1 SP) liegt B4.

B3. Schmiede des Onyphis. Hier liegt der Leichnam des letzten Zyklopen-Hohepriesters *Onyphis*, der mit seinen eigenen Simulakren erschlagen wurde. Wird für ihn gebetet oder sein Körper bestattet, so flammt in der Esse Onyphis' Gesicht auf und verheißt, dass es Zeit sei, Tykos in seinem Berg zu vernichten. Er verleiht den SCs 1 Mond lang die Fähigkeit, Flammen aus den Händen schlagen zu lassen (⚀ STR/MAG: EW TP in unmittelbarer Nähe).

B4. Statuenraum. Die letzte Statue des Zyklis (idealisierter Zyklop) blieb, bis auf einen fehlenden Arm, durch den Einsturz der Decke verschont. Ihr Auge wird durch eine Vertiefung repräsentiert. Wird hier das *Auge des Zyklis* (Sz 2) eingesetzt, fährt der Gott Zyklis in die Statue, um Tykos ein Ende zu bereiten und die Zyklopen zu vereinen. Seinen Erweckern erweist er einen vom SL zu konkretisierenden Dienst.

C. Felsnadel des Tykos. ragt ca. 500 Meter in die Höhe. Eine steinerne Wendeltreppe an der Außenseite führt auf halber Höhe zu einem Eingang ins Innere (C1.).

C1. Felsspalte. Im Inneren gelangt man nach wenigen Metern zu einer gigantischen Felsspalte, die durch Springen über schwebende Pflastersteine überquert werden kann. Entfernung und Höhe der Steine variieren – Zyklopen haben keine Chance, die Höhle auf der anderen Seite (C2.) zu erreichen.

C2. Tykos' Höhle. In einer runden Höhle kauert ein Krüppel ohne Augen, mit vier klauenbewehrten Armen und spitzen Zähnen am Rande eines schwarzen Feuers: Tykos. An den Wänden steht mit Ruß geschrieben: „Unter den Einäugigen ist der Blinde König!"

Tykos ist einer der sieben „unsterblichen“ Hordenführer. Er ist weder blind noch hilflos, seine Augen sind lediglich unsichtbar. In der Nähe des schwarzen Feuers erleidet jeder außer ihm eine innere Kälte (2W6 Demoralisierung). Feuer-TP erleidet er verdoppelt.

Tykos: KAM 44, MAG 55, KON 120, EW TP bzw. EW BEP, #AT 4, Magie, QP 605. Tykos attackiert pro KR 2x mit Klauen (TP) und 2x mit blendenden Blitzen (BEP).

Die Flamme erlischt nach Tykos‘ Tod. Übrig bleiben schwarze Diamanten (1600 Gold).

D. Felsspalte. Hier stehen W3 schwarze Zyklopen Wache. Schwarz wurden sie vor Hass und schlossen sich Tykos und den Horden an.

Schw. Zyklopen: KAM 42, KON 35, EW+2 TP

E. Lager der Schwarzen Hydra. 1 Magier, 3 Krieger und 6 Handwerker warten in verborgenen Verschlägen auf eine Chance, an der Flamme des Luerto magische Waffen zu schmieden. Den Lagerzugang sichert eine Alarm-Rune (deaktivieren: GSK/MAG). Fund: 800 Gold, 1 Artefakt (#4.3) und 1 Talisman (#4.4).

Magier Boranor: KAM 33, MAG 46, KON 26, EW TP, Magie (Elementarmagie), QP 128

Krieger: KAM 44, KON 22, EW+2 TP, RS 2, QP 88

Handwerker: KAM 36, KON 14, EW-g, QP 42

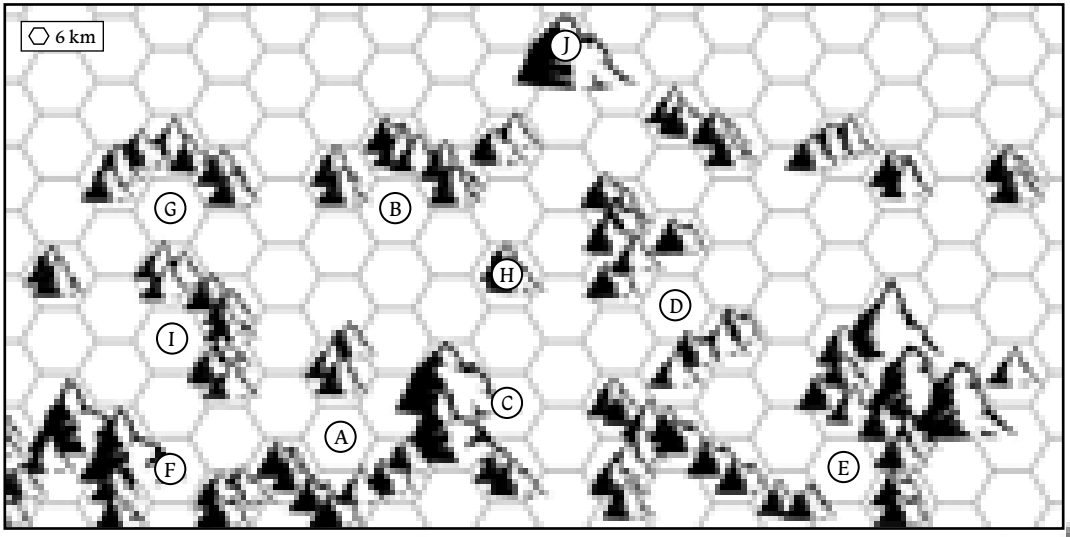
F. Zyklopendorf. Diese Höhlen, ein kleiner Steinbruch und einige Schmieden sind von Felsen umschlossen und nur durch einen Tunnel zugänglich. Innen kann man sehen, dass die Zyklopen für einen Krieg rüsten (vgl. A7). Ihr Anführer ist der einäugige Riese *Xortos*.

G. Garten des Rezékalis. Luerto hatte den Rezékalis das Feuer gegeben, doch erst Zyklis zeigte ihnen, wie sie es verwenden konnten. Dafür mussten sie ihm – um ihm ähnlich zu sein – ihr zweites Auge opfern. Sie wurden zu Zyklopen. Wo sich die Tränen des letzten Rezékalis sammelten, entstand dieser Garten. Einzelne Pflanzen sind 400 Gold wert! Außerdem gedeihen hier Kräuter nach #4.1.

H. Berg des Amelryden. Ein gut informierter Amelryde beobachtet die Zyklopenfelsen.

I. Zwergenschmiede. Hier leben und arbeiten 10 Zwergenschmiede für die Zyklopen. Sie sind zurückhaltend, da sie den Zorn ihrer Meister fürchten. Der Vorarbeiter *Ungrut* äußert, dass die Zyklopen von „Wehen des Wahnsinns“ heimgesucht würden, aber geniale Schmiede seien. Die Zwerge horten 400 Gold.

J. Steinwurffelsen. Von hier aus bewerfen die Zyklopen Karawanen entlang der Straße.



Sz 20: Elfenmoor

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, der gnadenlose Zauberer Situyarân, leben in einem gigantischen Baumschloss, das von ihren Toten, die nachts durch die Sümpfe wandeln, beschützt wird.

Schätze: 3200 Gold
Besonderes: Schwarze Krone
NSC: Situyarân (Anführer der Gayêl-Elfen), Corasyan (Zweitältester)

Der Stamm der *Gayêl*-Elfen besteht aus 120 Limisjüngern, die vom uralten *Situyarân* angeführt werden. Der Mann ist so gebrechlich, dass er gestützt werden muss, doch seine Macht als Nekromant ist ungebrochen. Situyarân ist mit Mavith ein Bündnis eingegangen: Mavith versorgt die Gayêl mit Limis und anderen Ressourcen, Situyarân unterbindet dafür auf magischem Wege Maviths Alterung.

Corasyan, der Zweitälteste, misstraut der Allianz, doch er hat zu wenige Gefolgsleute und ist (anders als seine Tochter *Acoyara*) zu gleichmütig für einen Konflikt (Info: #5.3.52).

Umgebung

A. Riesenmuschelsee. Am Ufer liegen 1 Meter durchmessende Riesenmuscheln. Sie gelten als nahr- und schmackhaft, aber auch schmerzhaft für Hände, die zwischen ihren Schalen eingeklemmt werden (1 SP).

B. Waldstreifen. Hier lebt der Einsiedler *Utroc*. Er ist wirr im Kopf und äußerst unberechenbar. Von den Elfen hält er sich fern, darum lassen sie ihn in Ruhe.

⊕ *Utroc: KAM 42, KON 10, EW-g TP, QP 40*

C. Brutplatz. Hier liegen in den Sommermonaten die schwarzen Eier von Schwarzen Wyrmen, die allerorts im Land anzutreffen sind. Um die Brut einer ganzen Generation zu zerstören, benötigt man ca. 30 Kampfrunden. Alle 10 KR nähern sich 2 Wyrmen.

⊕ *Wyrm: KAM 44, KON 23, EW TP*

D. Totenmoor. Hier werden die toten Elfen dem Boden überantwortet. Dank Situyarâns mächtiger Magie stehen sie abends auf und legen sich morgens hier wieder zum Schlafen. Dazwischen patrouillieren sie umher. Sie sind nur aus der Nähe als Untote zu erkennen; der Sumpf hat ihr Äußeres weitgehend erhalten.

⊕ *Untoter Elfenwächter: KAM 34, KON 12, EW-g TP (Hände), Regeneriert, QP 86*

E. Kräutervorkommen. Hier gedeihen W6 Einheiten *Elfendorn*, der als Waffengift einmalig 2W6 Schaden bei Elfen und 1W6 bei anderen Lebewesen verursacht.

Die Siedlung

Labyrinthartige Treppelwege verbinden die Gebäude und Orte der Siedlung, ein Abgehen von diesen ist mit großer Lebensgefahr verbunden (Giftschlangen, Krokodile, Wasserlöcher). Teilweise gibt es Abkürzungen in 3W6 Meter Höhe durch Leitern und Seile.

F. Limis-Garten. Ein wunderschöner Pflanzenhain, in dessen Zentrum ein blubbernder heißer Teich liegt. Das Einatmen der Limisdämpfe an diesem Ort regeneriert besondere Kräfte (+W6 DP), bei wiederholter Anwendung W6-1, W6-2 usw., d.h. DP können auch sinken!

G. Forum. Eine flache, breite Landmasse mit einem großen Stein, auf den ein Redner treten kann, sowie mit hölzernen Bänken. Hier treffen sich die Elfen jeden Morgen für eine gemeinsame Meditation.

H. Hütten. In diesen einfachen Verschlägen leben ca. 40 Elfen, für die im Baumschloss kein Platz ist (tendenziell jene, die Situyarân nicht um sich haben will).

I. Ausguck. Dieser große, gut erklimmbare Baum (⚄ GSK/NAT +1, ◔ Folgeversuche -1) beschert einen guten Überblick. Man kann von hier auch Maviths Unterkunft (Q.) sehen.

J. Yngryvenhain. *Yngryven* sind ein süßbitteres, nährstoffreiches Gemüse, das die Elfen zu jeder Gelegenheit einnehmen und auch ihren Getränken beimischen. Yngryven müssen frisch geerntet werden, sie verderben nach dem Pflücken binnen weniger Stunden.

K. Lager. Verschläge mit Alltagsgegenständen (#1.1), Rohstoffen, einigen Waffen und 1 Rüstungsteil (#1.3).

L. Sonnenloch. Aus unerfindlichen Gründen strahlt die Sonne fast täglich zur selben Zeit auf diese kleine Lichtung herab. Hier werden nasse Tücher, Rohstoffe und Nahrungsmittel getrocknet und Salze gewonnen.

M. Hohler Felsen. In seinem Inneren befindet sich der kühlste Ort der Siedlung. Die Elfen lagern hier Fleisch und Verderbliches.

N. Wachposten. Diese Baumhäuser sind nur über das Geäst erreichbar (2x ⚄ GSK/NAT). Anwesend: W6-3 Wächter.

⊕ *Wächter: KAM 42, KON 14, EW-g TP, QP 66*

O. Wasserfelsen. Dieser große Felsen fängt bei Regen eine große Menge Wasser auf, welches lange Rillen im Stein durchläuft und am Ende in Krüge tropft, die darunter aufgestellt werden können, oder sich in einem konzentrischen Wasserbecken sammelt. Der Wasserfelsen ist für die Gayêl-Elfen der neuralgische Punkt der Wasserversorgung.

P. Gefängnis. In den aus zähen Hölzern gefertigten Riesenkäfigen bringen die Elfen wilde Tiere oder Gefangene unter. Zur Zeit befinden sich hier *Graf Ysmos von Iphanir* und sein getreuer Waffenmeister *Hulgar*. Das Gefängnis wird abwechselnd von Hyänen, Untoten und lebenden Elfen bewacht (Habe: #1.1.7).

⊕ *Sumpfhyäne: KAM 36, KON 9, EW-g TP*

Q. Gästeunterkunft. Diese steinernen Ruinen eines einstigen Kastells wurden notdürftig in Stand gesetzt und Mavith und seinen Getreuen zur Verfügung gestellt, die hier mehrmals im Jahr anzutreffen sind (konkret anwesend bei 1/W6). Man kann diesen Ort auch vom Norden her erreichen, allerdings nur, wenn man – wie Mavith und seine Leute – den exakten Weg kennt.

R. Lebende Ranken. Die Ranken dieser äußerst lebendigen Pflanze sind extrem reißfest und dienen zur Herstellung von Seilen und Leitern. Wer sich nähert, wird davon angegriffen.

⊕ *Lebende Ranken (2W6): KAM 33, KON 9, EW-k TP+BEP, QP 27*

S. Treffpunkt. In den seltenen Fällen, in denen Leute von außen hierher kommen, um mit Situyarân zu verhandeln, begibt sich dieser oder ein Abgesandter an diesen peripheren Treffpunkt. Um von hier ausgehend den Weg zur Siedlung zu finden, muss man den Sumpf gut kennen oder den geheimen Weg in 20 Meter Höhe entdecken – was bisher nur Graf Ysmos von Iphanir gelungen ist.

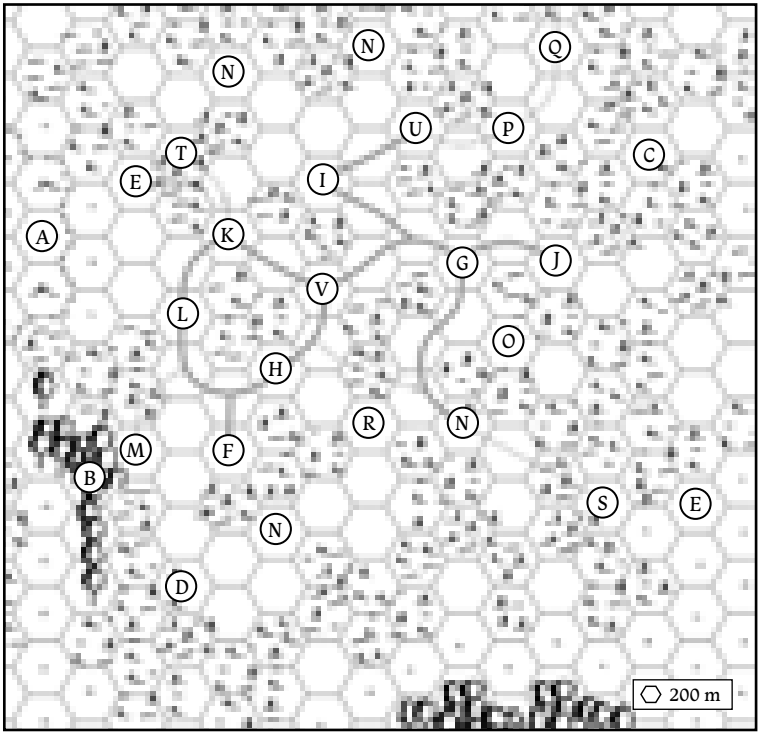
T. Geheimer Pavillon. überwuchert von Elfendorn, der jeden Elf tötet, der sich nähert. Der Zutritt wurde zudem vor langer Zeit vom Elfenmagier *Handaley* (vgl. Sz 6) magisch geschützt und eröffnet sich laut altelfischer Inschrift nur jenem, der bereit ist, "sein Innerstes nach außen zu kehren".

Limisjünger haben verlernt, Gefühle zu zeigen. Ironischerweise öffnet gerade inbrünstiges Lachen oder Schluchzen die Falltür im Boden: Schätze (1200 Gold), 2x Artefakt (#4.3), 2x Talisman (#4.4).

U. Hyänen-Zwinger. Hier werden Sumpfhyänen untergebracht und abgerichtet. Sie dienen den Elfen als Wach- und Spürhunde sowie zum Finden sicherer Wege. Um P. und Q.

zu erreichen, muss man sich hier zwischen den Hyänenkäfigen durchzwängen.

V. Baumschloss. Es wurde vor ca. 400 Jahren magisch erschaffen und gleicht einem Baum mit 5 Stämmen, dessen Kronen zusammengewachsen sind. Hier leben Situyarân und ca. 80 getreue Untertanen. Es enthält u.a. seine Residenz, Unterkünfte, eine Schatzkammer mit 2000 Gold und der *Schwarzen Krone* (unterstützt Situyarân beim Erwecken von Untoten), ein Skriptorium, eine Zauberkammer und Aufenthaltsräume. Im Unterholz des Baumschlosses stehen stets 2W6 untote Wächter (D.)



Der Dämonenspalt als Ausgangspunkt mehrerer Abenteuer

A+B. Maviths Auktionsplatz und Limismine. Ein schwaches Limisvorkommen, das von Maviths Sklaven abgebaut wird. Angeschlossen ist ein Auktionsplatz, wo Limis und Schwefel (aus E.) versteigert wird. In einer Barackensiedlung in der Peripherie leben heruntergekommene Elfenclans, die sich an Limisdämpfen berauschen. Jüngst scheint es Probleme zu geben, denn die Menge des geförderten Limis geht drastisch zurück. **C. Die Höhlen der Gesetzlosen**. Eine bunt gemischte Gruppe Gesetzloser, die die Umgebung mit Überfällen überziehen, versteckt sich in diesen gut bewachten, verzweigten Höhlen vor den Reitern des Königreichs. **D. Alte Zwergenstadt**. Einst ein Ort großer Pracht, wohnen seit den jüngsten Erdbeben nur noch wenige unverzagte Zwerge in den gewaltigen Kammern. Sie sind überall im Spalt unterwegs, ständig auf der Suche nach Schätzen und (vor allem im Gebiet von Trel-Keg) nach ihrem König Graìn Sohn des Gor. In einem abgelegenen Teil haben Mavith und seine Leute ihre „Zelte" aufgeschlagen. **E. Die Schwefelmine**. Eine Gruppe stark heruntergekommener Menschen baut hier Schwefel ab, den sie an die Elfen weiterverkaufen. In den Tiefen sieht man manchesmal einen Schimmer des seltenen Sphärenlichts, das einst von Elfenmagiern in den Spalt geschickt wurde, um Dämonen zu vertreiben. Leider wurde es von einer mächtigeren Dunkelheit umschlungen. **F. Trel-Keg, der Erzdämon**. Hier hat sich Trel-Kreg häuslich eingerichtet und kommt seinen Ambitionen nach, sein Reich sowohl nach oben wie auch nach unten auszuweiten. Gerüchteweise entführte er den letzten König der Zwerge, Graìn, Sohn des Gor. **G. Tempel des Hexerkönigs**. Er liegt mittlerweile in Ruinen, was mit einer nicht ganz gelungenen Beschwörung zu tun haben soll. **H. Die Trollreiche** konkurrieren in diesem weit verzweigten Höhlensystem miteinander. Als sie noch vereint waren, stahlen ihnen die Zwerge ihren Schatz – der soll jetzt noch irgendwo in der Zwergenstadt verborgen sein und auf seinen wagemutigen Finder warten. **I. Abgrund der Schattendämonen**. Schwärme von Schattendämonen verhindern das Betreten dieser heißen Region des Spalts. Abhilfe schafft laut Legende die Dämonenpeitsche, ein Artefakt, das sich zuletzt im Besitz des Magiers Naraskius befand (Sz 00). **J. Limis-Grund**. Am fast unergründlich tiefen Boden des Spalts befinden sich gewaltige Limis-Vorkommen, die nur darauf warten, abgebaut zu werden – wenn da nur nicht gewaltige Gefahren, eine fürchterliche Strahlung und der fast unmögliche Abtransport wären. Der Limis-Grund könnte das Schicksal der Elfen Istareas schlagartig verändern, weshalb die Limisjünger im Elfenmoor bereits überlegen, Gräberdämonen zu beschwören. **K. Ruinen von Than-Karis**. Die Archive dieser uralten Elfenstadt sind wahrscheinlich der beste Ort, um historische Dokumente zu finden.

Sz 21: Dämonenspalt

Der Dämonenspalt reicht etwa 30 Kilometer tief in die steinerne Ebene hinein. Bei einer Tiefe von bis zu 250 Metern sind die Wände der Schlucht unfassbar steil, und es gibt nur wenige Pfade, die die unterschiedlichsten Teile verbinden. Heutzutage weiß niemand mehr genau, wie alt dieser Spalt überhaupt ist. Was man aber mit Sicherheit sagen kann, ist, dass es dort äußerst gefährlich ist. Seinen Namen hat die Schlucht von Dämonen, die immer mal wieder die Umgebung unsicher machen.

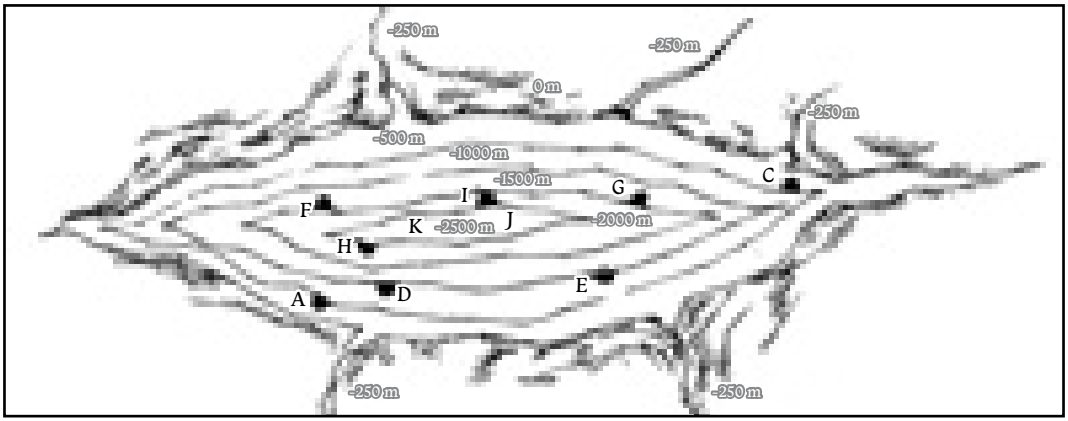
In jüngster Vergangenheit ließen Erdbeben den Spalt aufbrechen, wodurch er sich immer weiter verzweigt und sich hier immer mehr Fraktionen ansiedeln, die ihre Gebiete eifersüchtig bewachen. Als Reisender in der Umgebung und ganz besonders im eigentlichen Spalt zahlt es sich immer aus, auf dem Laufenden zu sein, wer über welche Region herrscht, worauf man bei dieser Gruppierung achten muss und wie man sie sich gewogen hält.

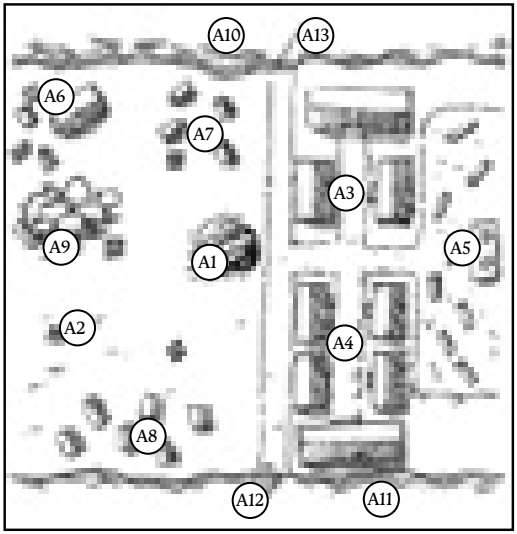
A. Maviths Auktionsplatz

Einer der wenigen auch nur halbwegs befestigten Wege, der einen wenigstens ein Stück in die Schlucht hineinbringt, schlängelt sich an der Südostflanke entlang, um dann relativ unverhofft in die Tiefe zu führen. Dieser Teil des Weges ist an keiner Stelle allzu steil, da er dazu dient, Limis und Schwefel mit Pferdekarren aus der Schlucht abzutransportieren. Der Weg läuft auf einem geräumigen Plateau aus, auf dem man schon von oben Baracken unterschiedlicher Größen, ein Wäldchen und einen Platz mit Holzbänken erkennen kann.

Kommt man näher heran, so erkennt man, dass der Weg auf der anderen Seite des Plateaus weiter in die Tiefe führt. Auf dem Plateau angekommen, wird deutlich, dass sich links des Weges der Eingang zu einer Mine befindet und noch weiter zur Linken ist das Wäldchen und finden sich drei kleine Ansammlungen windschiefer Holzhütten. Zur Rechten stehen stabile und geräumige Baracken, wahrscheinlich Lagerhäuser, und der erwähnte Platz.

A1. Eingang der Mine. Neben dem Eingang der Mine, die hier einem riesigen Mäuseloch gleich im Boden verschwindet, stehen 4 geräumige, von Maultieren gezogene Karren. Sie sind normalerweise voller, je später es am Tag ist. Derzeit gibt es allerdings Probleme in der Mine, und selbst bis zum Abend füllt sich nur





einer der Wagen bis zur Hälfte. Nachts sind die insgesamt 20 Maultiere an Pflöcken in der Umgebung des Mineneingangs angebunden und grasen friedlich.

A2. Luftschächte. Sie wurden von oben in den Fels getrieben, um das Stollensystem zu belüften. Es herrscht sowohl in der Mine als auch oberhalb der Luftschächte immer ein leichter Zug. Die Schächte haben einen Durchmesser von etwa 30 Zentimetern.

A3. Verwaltungshütten. In den 2 kleineren dieser Hütten wird die Verwaltungsarbeit gemacht. Jeweils 3 Elfen kümmern sich hier um den Papierkram, den Ankauf des Schwefels und sämtliche Verkäufe von Schwefel und Limis. Papiere stapeln sich bis an die Decken.

Die größere Hütte dient zur Repräsentation. Hier hat *Mavith* einen prachtvoll verzierten Schreibtisch eingerichtet, hinter dem er würdevoll thront, um seine Geschäftspartner zu empfangen, die auf deutlich kleineren Stühlen vor dem Schreibtisch Platz nehmen müssen. Alleine dieses Geschäftsgebaren ist schon charakteristisch für den ebenso charismatischen wie arroganten Bruder des Menschenkönigs.

Da er mindestens ebenso viele Gegner wie Spione und Agenten hat, weiß man nie genau, wo in Istarea er sich aufhält, aber es besteht eine gute Chance, ihn hier persönlich anzutreffen (1-2 auf W6). Ist er nicht vor Ort, so kümmert sich der Elf *Draklion* um sämtliche Geschäfte; sprich: er leitet die Auktionen, überwacht die Transaktionen und führt Verhandlungen (ggf. auch mit den SCs).

Draklion: KAM 46, MAG 36, KON 34, EW TP, Magie, QP 186

A4. Lagerhäuser. In den kleinen Lagerhäusern lagert das Limis, im großen wird der Schwefel zwischengelagert, der von Mavith an- und verkauft wird. Hier finden sich auch Aufenthaltsräume für diejenigen der insgesamt 41 Minenarbeiter, die gerade nicht in der Mine arbeiten und für die es sich, warum auch immer, nicht gelohnt hat, sich in das Lager in der alten Zwergenstadt zu begeben.

Arbeiter: KAM 31, KON 6, EW-g TP, 1QP 8

Augenblicklich befinden sich die meisten

Maviths Machenschaften

Derzeit befinden sich Maviths Geschäfte im Dämonenspalt in argen Problemen, denn seine Arbeiter sind in der Mine auf einen älteren Stollen gestoßen, wo sie ein uraltes Böses befreit haben, das in kürzester Zeit acht Arbeiter getötet hat. Nun trauen sich nur noch die Wagemutigsten an den Abbau des Limis, und Mavith sieht sich schon am Rande des Ruins. Mavith, oder sein Stellvertreter Draklion, wird versuchen, sich seine Sorgen nicht anmerken zu lassen, und bietet für das Beseitigen dieses Problems eine Belohnung zwischen 300 und 900 Goldmünzen (je nachdem, wie geschickt sein Gegenüber verhandelt).
Außerdem sind ihm die drei Clans von „Limis-Schnüfflern" ein Dorn im Auge. Sollte es irgendwie gelingen, sie von diesem Plateau zu vertreiben, so ist Mavith bereit, dafür bis zu 300 Goldmünzen zu zahlen.

Arbeiter im Hauptquartier. Lediglich W6 Arbeiter hängen bei den Lagerhäusern herum und warten auf neue Anweisungen. Von ihnen können die SCs erfahren, dass es sechs Tote in der Mine gab und derzeit der Abbau zum Erliegen gekommen ist. Ein Arbeiter war sogar bei der ursprünglichen Katastrophe dabei und berichtet, dass man plötzlich in einem Stollen zu einem natürlichen Gang durchbrach und diesem in östlicher Richtung bis zu einer Höhle gefolgt ist. Dort standen ein paar Steinstatuen und danach kann er sich an nichts mehr erinnern, außer, dass diese plötzlich zum Leben erwacht sind und seine Kameraden unbarmherzig abgeschlachtet haben. Er selber konnte sich nur durch eine rasante Flucht retten.

A5. Auktionsplatz. Am letzten Tag jeder Woche finden sich etliche Fraktionen (Händler, reiche Privatpersonen oder sogar inoffizielle Vertreter von Städten) auf den Bänken dieses riesigen Platzes ein und steigern auf die abgebauten Schwefel- und Limismengen, die hier in „handlichen" Portionen feilgeboten werden. Es ist auffällig, dass die Limispreise derzeit in schwindelerregende Höhen schießen.

A6. Lager des „Goblinclans". Dieses ist der jüngste und am wenigsten verwahrloste der drei Clans. Die Mitglieder sind zwar von ihrer schieren Zahl her den beiden anderen unterlegen, aber sie sind körperlich noch am kräftigsten. Ihr „König" *Del'rah* ist bereit, den SCs seinen Besitz (500 Gold) zu überlassen, wenn sie die beiden anderen Clans ausschalten.

Als einziger Clan gibt es hier eine Art Gemeinwesen, denn die Mitglieder treffen sich dreimal am Tag zu sämtlichen Mahlzeiten im Gemeinschaftshaus, dem größten Haus des Lagers, um Pläne zu schmieden und gemeinsame Aktionen zu planen.

Der Goblinclan besteht aus insgesamt 14 kampffähigen Elfen/innen sowie 6 Kindern.

⊕ *Elfen: KAM 35, KON 12, EW TP, QP 36*

Die drei Elfenclans

Die Elfen dieser drei Clans leben unter erbärmlichen Umständen auf dem Plateau. Ihr einziger Lebenszweck besteht darin, sich oberhalb der Luftschächte an den verunreinigten Limisdämpfen zu berauschen, was sie nach und nach tiefer sinken lässt. So sieht man sie eigentlich Tag und Nacht träge um die Luftlöcher herumliegen. Nur ab und zu schleppen sie sich in ihre Häuser, an anderen Orten trifft man sie kaum an. Sie sind dermaßen heruntergekommen, dass sie sich sogar die Namen anderer Völker gegeben haben.

Zwischen den drei Clans herrscht ein fragiles Gleichgewicht, und nur selten kommt es zu – dann aber brutal geführten – Schlägereien zwischen den Clanmitgliedern. Dabei geht es in den meisten Fällen um die besten Plätze an den Luftschächten. Andere Konfliktfelder sind der Besitz von Baumaterial, Nahrung, Wasser oder sonstigen Ressourcen.

Immerhin wissen die Elfen hier über Situyarâns Machenschaften Bescheid (#5.3.32).

A7. Lager des „Orkclans". Der Orkclan besteht aus 12 kampffähigen Elfen und 2 Kindern. Seine Mitglieder sind von den drei Gruppierungen am längsten von Limis abhängig, aber ihr Anführer *Branar* sorgt dafür, dass sie nicht ganz der Gleichgültigkeit anheim fallen. Zwar wäre es ihm lieber, gäbe es die anderen Clans nicht, doch er hat sich mit ihnen arrangiert.

⊕ *Elfen: KAM 33, KON 10, EW-g TP, QP 30*

A8. Lager des „Koboldclans". Die 16 Mitglieder des Koboldclans sind völlig am Ende. Sie haben keinerlei gesellschaftliches Leben mehr, und ihre Bretterbuden sind kurz vor dem Zusammenbrechen. Es gibt in diesem Clan keine Kinder, und es ist ihnen völlig gleichgültig, was die anderen Clans oder Mavith und seine Leute treiben.

⊕ *Elfen: KAM 32, KON 8, EW-k TP, QP 24*

A9. Kiefernwäldchen. Dieses kleine Wäldchen ist der letzte Rest eines riesigen Waldes, der einst die gesamte Westseite des Plateaus einnahm. In Kürze wird auch er dem hohen Verschleiß an Holz zum Opfer gefallen sein, und spätestens dann wird die Weiterführung der Mine zu einem Problem.

A10. Kliff. Hier geht es steil in die Tiefe. Das nächste Plateau scheint etwa 40 bis 50 Meter tiefer zu liegen.

A11. Kliff. Diese steile Felswand überwindet etwa 35 Höhenmeter bis zum oberen Rand des Dämonenspalts.

A12. Transportweg. Eine zirka vier Meter breite Schotterpiste führt in Serpentinen aus dem Dämonenspalt hinaus. Die Reifen schwer beladener Karren haben hier tiefe Rillen hinterlassen.

A13. Transportweg. Die weiter hinabführende Piste ist nur noch 2 Meter breit. Auch weist dieser Abschnitt deutlich weniger Reifen-, aber dafür verstärkt Fußspuren auf. (Das liegt daran, dass Mavith und seine Männer nicht auf dem Plateau wohnen, sondern sich abends zu ihren Schlafstätten in der alten Zwergenstadt begeben.)

B. Die Limismine

Abgesehen davon, dass die Stollen weitaus geräumiger sind, handelt es sich um eine typische Mine. Leuchtet man hinein, so scheint die Luft fast unmerklich zu wabern, ein Effekt der dünnen Limis-Dämpfe, die hier von kleinen Kristallen ausgehen. Durch die gute Belüftung ist die Luft hier an keiner Stelle abgestanden. Auch fällt auf, dass die Mine nicht sonderlich ergiebig zu sein scheint, denn auch bei genauerem Hinsehen ist kein einziger Kristall zu erkennen. Das ist aber auch nicht verwunderlich, betrachtet man die oberflächennahe Lage des Vorkommens. Die Mine ist sehr stabil und an allen wichtigen Stellen durch Holzbohlen gestützt, an keiner Stelle besteht Einsturzgefahr.

Derzeit ist die Arbeit zum Erliegen gekommen. Mehr zur Situation erfährt man bei Mavith oder bei den Arbeitern, die sich bei den Lagerhäusern (A4.) befinden.

B1. Eingang der Mine. Hier geht es steil nach unten – die Maultiere mit den Förderkarren können den Weg gerade noch bewältigen. Je nach Tageszeit sieht man einige Meter weit oder es ist vom ersten Schritt an stockdunkel.

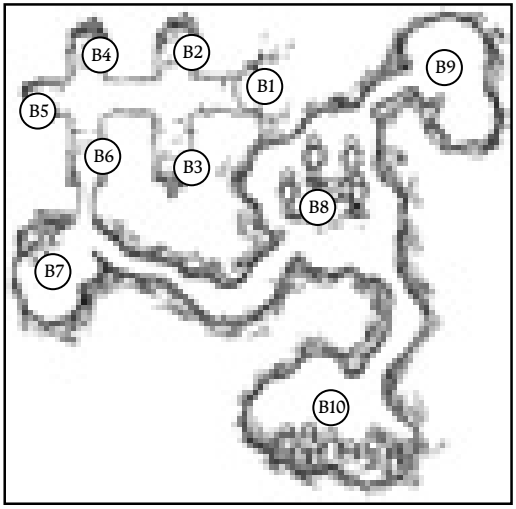
B2+B3. Förderstollen 1 und 2. Hier wurde alles abgebaut. Es sieht so aus, als würden diese Stollen in absehbarer Zukunft nicht weiter in den Fels getrieben werden.

B4+B5. Förderstollen 3 und 4. Hier wurde bis zur jüngsten Katastrophe noch gearbeitet. Man findet W6 kleinere Limis-Kristalle (à 15 Gold) sowie Schaufeln und Spitzhacken.

B6. Förderstollen 5. Hier trafen die Arbeiter auf einen natürlichen Gang, der in Richtung Osten zum Tempel des Bösen führt. Da hier noch nicht lange gearbeitet wurde, finden sich 2W6 Limis-Kristalle (à 30 Gold). Durch die überstürzte Flucht stehen und liegen 3 hölzerne Schubkarren, 6 Spitzhacken und 4 Schaufeln kreuz und quer im Gang. Durch die Öffnung fällt mysteriöses lilafarbenes Licht.

B7. Natürliche Höhle. An den Wänden dieser Höhle wachsen lila leuchtende Schimmelpilze. Selbst von ihrem Untergrund getrennt, leuchten sie noch W6 Stunden lang. In der nordwestlichen Ecke erkennt man am herumliegenden Geröll, dass einst ein Gang nach oben führte. Er scheint allerdings schon vor langer, langer Zeit eingestürzt zu sein und die Verbindung zur Oberfläche abgeschnitten zu haben, ehe die Arbeiter auf den Tunnel stießen.

B8. Tempel des Uralten Bösen. Ein schwerer Steinklotz nimmt die Mitte dieser Höhle ein. Um ihn verteilt stehen fünf Steinstatuen, mit Steinhämmern bewaffneten Kriegern gleich. ☹ CHA/MAG enthüllt: Die Höhle ist er-



füllt von einer Aura des Bösen, ausgehend von den Statuen.

Bei den Statuen handelt es sich um *Glu-Brag*, „Böse Steine“, die einfach nur aus reiner Bosheit die Minenarbeiter getötet haben, als sie ihre Höhle betraten. Die Arbeiter (3 Menschen, 3 Elfen) liegen noch inmitten der Höhle.

Die SCs können sowohl den Altar als auch die Leichen untersuchen, aber sobald jemand eine der Statuen genauer betrachtet, greifen alle Glu-Brag gemeinsam an und versuchen in wilder Raserei die Eindringlinge zu zerstören.

Der Steinklotz dient den Bösen Steinen als eine Art Altar, ist aber für Menschen oder Elfen nicht von Interesse.

B9. Schatzkammer. Die Glu-Brag haben hier Limis-Kristalle angehäuft (36 kleinere und 15 größere Kristalle im Wert von 990 Gold), weswegen die Limis-Dämpfe hier besonders konzentriert sind. Die Kristalle sind ihnen nicht von Nutzen; es ist völlig unverständlich, warum sie sie hier gesammelt haben.

B10. Gräberkammer. Dieser Kammer fehlt die Aura des Bösen völlig. An der Wand aufgereiht stehen 10 weitere Statuen. Diese allerdings werden niemanden angreifen, denn es sind die „Toten“, die von den Glu-Brag hier „bestattet“ werden. Irgendwann verlässt die böse Kraft den Steinleib, wodurch er faktisch stirbt und sich nicht mehr bewegen kann.

Glu-Brag („Böse Steine“)

Diese kruden Steinstatuen sind vom Hauch des Bösen ergriffen. Sie sind zu gewissem Denken und planvollen Handeln im Stande, auch wenn sich ihr Dasein meist um das Anbeten eines Altars des Bösen beschränkt. Diesen verteidigen sie mit allen Mitteln, insbesondere nutzen sie das Überraschungsmoment.

Böse Steine können auf zweierlei Weisen sterben – entweder werden sie von einem Gegner zertrümmert, oder das Böse verlässt einfach irgendwann den Körper und der Glu-Brag erstarrt zur Statue.

Glu-Brag: KAM 33, KON 6, EW TP, RS 4.
Glu-Brag würfeln ihre erste (Überraschungs-) Attacke optimistisch.

Die Sieben Schwerter

Legenden aus allen Kulturen weisen seit Jahrtausenden darauf hin, dass dereinst sieben Schwerter die Welt von den sieben unsterblichen Führern der Horden befreien werden. Wie, ist allerdings Gegenstand von Gerüchten und Überlieferungen.

Schwert der Dunkelheit: Dieses Schwert findet bei einer um 3 erschwerten Attacke seinen Weg direkt in das Herz eines Hordenmonsters. Wenn es durch die Attacke auch nur 1 SP erleidet, stirbt es augenblicklich und bleibt tot, solange das Schwert in ihm stecken bleibt. Mavith führte das Schwert der Dunkelheit im Kampf gegen Arkhor. Es steckt nun in Arkhors Leib (Sz 1/B.).

Schwert der Zerstörung: Das Schwert der Zerstörung vernichtet jede Waffe, die es zu parieren versucht, sowie unheilige Artefakte, die durch Magie vor Zerstörung geschützt sind. Einer falschen Prophezeiung folgend, tötete ein istareischer Krieger den Riesen *Murgor* mit diesem Schwert, in dessen versteinertem Leib in den Wandernden Hügeln es immer noch steckt (Sz 17/G.).

Schwert der Stärke: Es verleiht seinem Träger außerordentliche Stärke (darf ⚄ STR/NAT optimistisch würfeln). Außerdem negiert es Rüstschutz und verursacht, mit ⚄ STR/KAM geführt, EW+2 TP. Gegen unsterbliche Hordenführer verursacht es doppelte Trefferpunkte! Es wurde von Ritterin *Garea Talaan* geführt, bevor es vor ca. 300 Jahren mit ihr gemeinsam spurlos (im Spinnenberg, Sz 11/B4.) verschwand.

Schwert des Mutes: Das Schwert des Mutes stärkt das moralische Rückgrat seines Trägers. Es verleiht ihm die Kraft für Heldentaten und wehrt jegliche Zauber ab, die die Gedankenwelt des Trägers zu manipulieren suchen. Das Schwert wurde lange Zeit von *Terus, Graf von Lovorn*, geführt, ehe er es im Auge der Großen Schlange von Lovorn versenkte, wo es immer noch steckt (A10).

Schwert der Klugheit: Das Schwert der Klugheit wird durch ⚄ INT/KAM geführt und verursacht so viele TP wie die Stufe seines Besitzers beträgt. Außerdem verleiht es ihm - im richtigen Moment - göttliche Einsichten! Das Schwert der Klugheit steckt im *Fels der Sieben Schwerter* (Sz 14/E.).

Schwert der Macht: Dieses Schwert erhebt seinen Träger immer dann, wenn er es im Kampf schwingt, in den Stand der Unsterblichen. Wenn er es gegen einen stärkeren Gegner führt, würfelt er Proben im Kampf optimistisch. Gegen einen Schwächeren gerichtet, zwingt es zu pessimistischem Würfeln. Das Schwert befindet sich angeblich im *Wald von Melyas Anua*.

Schwert des Lichts: Schaden, der durch dieses Schwert verursacht wird, ist für Untote nicht regenerierbar. Wird es außerdem in die Brust eines toten Humanoiden gestoßen, so kann es diesem neues Leben schenken. Er büßt durch die Wiedererweckung allerdings 3 permanente KON-Punkte ein. Das Schwert befindet sich im Loch Nôr (Sz 9/G.).

Die sieben Hordenführer

Bei den **sieben Hordenführern**, die der Legende nach durch die sieben Schwerter besiegt werden, handelt es sich um den Monsterführer *Arkhor* (Sz 1), den Götzen *Tykos* (Sz 19), die *Große Schlange von Lovorn* (s. dort), den Spinnengott *Chnis-Niri* (Sz 11), das Mädchen *Chonora* (Sz 15), die Kreatur *Nôr* (Sz 9) und den, den man den *Gesichtslosen Verräter* nennt und dessen Identität der geneigte SL frei zu bestimmen ist.

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.

Kreaturen

Fähigkeiten

Behinderung: verursacht ebenso viele BEP wie TP

Blitzschlag: keine Parade, nur Ausweichen, kein RS

Distanz: Kreatur bleibt im Nahbereich auf Distanz und attackiert von dort aus (z.B. Feueratem, Säurespeien, Dornen verschießen o.ä.).

Dunkelsicht: sieht im Dunkeln

[Element]-affin: Proben im [Element] um +1 erleichtert. Schaden durch [Element] halbiert.

Flug: Kreatur kann fliegen und ihre Position nach Belieben ändern.

Gegenschaden: Jeden SP, der dieser Kreatur beigebracht wird, erhält der Verursacher ebenfalls.

Gift: Es werden mehrere W6 gewürfelt und der Höhe nach geordnet, beginnend mit dem Höchsten. Entsprechend der angegebenen Permutation gibt S den Sofortschaden an, D die Dauer in Minuten und F den Folgeschaden pro Minute. X-Würfel werden ignoriert. Beispiel: SDFX. Höchster W6 ist Sofortschaden, zweithöchster Dauer, dritthöchster Folgeschaden pro Minute, der niedrigste W6 wird ignoriert.

Schwächung: Treffer verursacht nicht nur Schaden, sondern auch einen kumulativen Malus von -1

Magie: besitzt magische Fähigkeiten

Magieresistent: immun gegen nicht-physische Einwirkungen

Phantasma: bewegt sich durch Materie, immun gegen physische Angriffe, verursacht Schaden, der nur mittels ⚄ STR/MAG abgewehrt werden kann.

Regeneriert: regeneriert pro Kampfrunde W6 KON

Säure: Säure frisst sich weiter und verursacht 1 KR später nochmal W6 Schaden. Rüstungen verlieren beim ersten Treffer 1 Punkt Rüstschutz.

Schwarm: Schaden negiert Rüstung; erleidet bei einem Treffer maximal so viel Schaden wie er selbst pro KR verursachen kann.

Sturzangriff: verursacht doppelte TP, wenn vor der Attacke eine 2 KR dauernde Bewegung erfolgt ist.

Vampir: erhält verursachte SP zu KON hinzu

Werwesen: besitzt zwei Gestalten und verwandelt sich anfangs bei Vollmond, später häufiger in seine Tiergestalt. Der Fluch ist ansteckend: Bei „11“ muss der Gegner ⚄ STR/MAG ablegen, um nicht auch zum Werwesen zu werden.

Kampfwerte

Tiere

Adler: KAM 42, KON 6, EW-g TP, Sturzangriff. QP 24
Äffchen: KAM 36, KON 2, 1 TP. QP 6
Bär: KAM 33, KON 45, EW+4 TP. QP 135
Berghyäne: KAM 33, KON 9, EW-g TP. Felsgraues Fell, schwer zu entdecken, vergleichsweise behäbiger Körper, scharfes Gebiss, QP 27, Anz W3
Blutfalke: KAM 42, KON 6, EW-g TP, Vampir. Messerscharfe Krallen und blutrote Flecken im Gefieder, QP 24
Blutrabe: KAM 31, KON 3, EW-k TP, Vampir. Messerscharfe Krallen und blutrote Flecken im Gefieder, QP 9, Anz 2W6
Delfin: KAM 32, KON 23, EW-g TP, Wasser. QP 69
Echse: KAM 16, KON 2. QP 2.
Elch: KAM 26, KON 32, EW+1 TP. QP 64
Eule: KAM 33, KON 5, EW-k TP. QP 15
Fledermaus: KAM 26, KON 1, 1 TP. QP 2
Flusspferd: KAM 24, KON 36, EW+3 TP, RS 1, Wasser. QP 72
Geier: KAM 43, KON 6, EW-g TP. QP 24
Hai: KAM 36, KON 33, EW+3 TP, RS 1, Wasser. QP 99
Hirsch: KAM 36, KON 27, EW+1 TP. QP 81
Hund: KAM 36, KON 9, EW-g TP. QP 27
Insektenschwarm: KAM 66, KON 6xW6, (1-3) TP, Schwarm. QP 76
Kamel: KAM 26, KON 21, EW-g TP. QP 42
Katze: KAM 33, KON 5, 1 TP. QP 15
Krokodil: KAM 34, KON 18, EW+2 TP, Wasser. QP 54
Kröte: KAM 16, KON 3, Gift SX. 3 QP.
Löwe: KAM 44, KON 36, EW+2 TP, #AT:2. QP 169
Nashorn: KAM 33, KON 32, EW+3 TP, RS 1, Sturzangriff. QP 96
Papagei: KAM 33, KON 3, 1 TP. QP 9
Pferd, ungezähmt: KAM 26, KON 27, EW TP. QP 54
Rabe: KAM 31, KON 3, EW-k TP. QP 9
Ratte: KAM 26, KON 2, 1 TP. QP 4
Raubkatze: KAM 52, KON 18, EW+1 TP. QP 90
Riesenseeadler: KAM 42, KON 16, EW-g TP, Sturzangriff, Flug. Gleitet über Gewässern, bevorzugt Fische, lehnt aber auch ein Stück Menschenschulter nicht ab, QP 64
Rind: KAM 23, KON 32, EW TP, RS 1. QP 64
Schakal: KAM 36, KON 9, EW-g TP. QP 27
Schlange, Gift-: KAM 26, KON 1, Gift XDF. QP 2
Schlange, Würge-: KAM 43, KON 14, EW TP, Behinderung, Wasser. QP 56
Sumpfhyäne: KAM 36, KON 9, EW-g TP. Grünbraun gefleckt (gut getarnt), gut abrichtbar, Raubtier und Aasfresser, QP 27

Wildschwein: KAM 33, KON 15, EW TP. QP 45
Wolf: KAM 46, KON 10, EW-g TP. QP 40

Monster

Basilisk: KAM 46, KON 36, EW+2 TP, RS 2, Schwächung. QP 194
Blutzwerg: KAM 33, KON 12, EW-g TP, Dunkelsicht. Haarlose, degenerierte Zwerge mit roten Augen, nur untertage anzutreffen, QP 36, Anz W6
Drache: KAM 46, KON 90, EW+4 TP, RS 1, #AT:2, Sturzangriff. QP 385
Dschinn: KAM 55, KON 66, Phantasma, Magie. Mächtiger Geist, übt Herrschaft über ein Element aus (MAG 66) und dient in der Regel einem bestimmten Zweck oder einem Herrn, QP 380
Einhorn: KAM 51, KON 27, EW+2 TP, Sturzangriff. QP 135
Erdnorke: KAM 33, KON 8, EW-g TP. Glitschig-brauner, kindsgroßer Humanoider mit großen weißen Augen, QP 24
Erdwyrm: KAM 44, KON 32, EW TP. Graubrauner, schleimiger, flügelloser Drachling, gräbt sich meist in feuchter Erde ein und taucht sehr plötzlich auf, QP 128, Anz W3
Felsenaak: KAM 36, KON 14, EW TP, Behinderung, Säure. Felsfarbene, amorphe Masse, die ihre Opfer verklebt und verdaut, QP 42
Felsraupe: KAM 24, KON 30, EW-g TP, Gegenschaden, Säure. 6 Meter lang, Mandibel mit winzigen Widerhaken, steinfarben, hartnäckig, QP 60, Anz W2
Feuerdrake: KAM 44, KON 12, EW-g TP, Feuer, Flug, Distanz. 48 QP, Anz W6.
Feuerelementar: KAM 53, KON 36, EW+2 TP, Feuer. QP 180
Fleischfressende Pflanze: KAM 33, KON 9, EW TP, Behinderung. QP 27
Gargoyle: KAM 36, KON 4, EW-g TP, RS 6, Flug. Kleine, steinerne Wasserspeier mit Drachengesichtern und Flügeln, erstarren erst, wenn sie besiegt werden, QP 12, Anz W3
Glu-Brag: KAM 33, KON 6, EW TP, RS 4. Von böser Kraft zusammengefügte, krude Steinstatuen, die sich um Orte finsterer Aura bilden. Würfeln ihre erste Attacke optimistisch, QP 18, Anz W6
Goblin: KAM 33, KON 15, EW-g TP. QP 45
Goblinschamane: KAM 26, KON 15, EW-g TP. Erschafft bevorzugt Giftschlangen, Seuchenebel oder verschießt giftige Dornen aus Knochenfetisch (MAG 36), QP 80
Goblinwolf: KAM 36, KON 15, EW-g TP. Werwesen. spontane Mutation, kurzlebig, hautlos, fleischig roter Körper mit Goblinohren und dürren Läufen, QP 45

Zufällige Hordenbegegnung

In Istarea kann man immer und überall Hordenverbänden über den Weg laufen. Die Tabelle verrät, aus welchen Kreaturen ein Hordentrupp besteht. Gewürfelt wird je nach Größe des Trupps 1-6 Mal, wobei die Größe selbst auch durch einen Wurf mit dem W6 bestimmt werden kann.

2W6	Kreatur	Anzahl
2	Hordenmagier	W2
3	Wyvern	W3
4	Harpyien	W3+3
5	Höllenhunde	W3
6	Hobgoblins	W6
7	Goblins	W6+3
8	Kobolde	2W6
9	Wyrmen	W6
10	Untote	W3
11	Oger	W2
12	Hydra	1

Golem: KAM 46, KON 36, EW+4 TP, RS 2. QP 144
Greif: KAM 46, KON 45, EW+3 TP, #AT:2, Flug. Chimäre mit dem Körper eines Löwen, Kopf und Flügel eines Adlers, angeblich frustrierte Götterboten, QP 205
Harpyie: KAM 52, KON 15, EW-g TP, Sturzangriff, Flug. QP 75
Hobgoblin: KAM 36, KON 20, EW TP. Größerer, kriegerischer Goblin, angeblich gezüchtet, meist bewaffnet, seltener berüstet, QP 60, Anz W3
Höhlendrache: KAM 32, KON 75, EW+2 TP, RS 1, #AT:2. Ausgezehrter Körper, weißliche, stumpfe Augen, verkümmerte Flügel, grausamer Gestank (1 SP pro KR für alle in der Nähe), QP 250
Höhlenspinne: KAM 36, KON 24, EW TP. Menschengroß, lange, scharfe Mandibel. Bei „11“ wurde der Gegner eingesponnen (12 BEP), QP 72
Höllenhund: KAM 42, KON 11, EW TP, #AT:2, Magieresistenz. Schwarz glimmender Halbdämon, rotglühende Augen, infernalisches Bellen, verfolgt Fährten kilometerweit, QP 69, Anz W3
Höllenpanter: KAM 43, KON 15, EW TP, #AT:2, Magieresistenz. Offensichtlich mit Höllenhund verwandt, QP 85

Horote: KAM 26, KON 7, EW-g TP. Krallenbewehrter, kahler Gnom mit blutunterlaufenen Augen und altem Gesicht, bleich, meist im Auftrag des Totenreichs unterwegs, mit anderen Horoten durch kollektives Bewusstsein verbunden, QP 14

Hydra: KAM 36, KON 36, EW+2 TP, #AT:4, Regeneration. QP 253

Irrlicht: KAM 26, KON 1, EW TP, #AT:1 pro Gegner, Behinderung, Magieresistenz, Phantasma. Feindseliger Geist, der Reisende vom Weg abbringt und mental gefangen hält, bis er verhungert ist (MAG 55, verursacht ggf. BEP), QP 52

Klammermaul: KAM 42, KON 6, EW-k TP. Zwei Klauen, die aus einem sackförmigen Maul mit spitzen Zähnen herauswachsen. Klammern sich gerne an Bäume, Stalagmiten, Regenrinnen etc., QP 24, Anz 2W6

Kobold: KAM 55, KON 8, EW-k TP, Dunkelsicht. Feindseliger Abkömmling des Feenreichs, spitze Ohren, haarloses, faltiges Gesicht, tiefliegende glühende Augen, Krallen. Bei „11" streut er Feenstaub (6 BEP) in die Augen. Manche sind affin zu einem bestimmten Element, QP 40, Anz W6+3

Mantikor: KAM 43, KON 36, EW+2 TP, #AT:3, Gift SDF. QP 194

Minotaur: KAM 42, KON 30, EW+2 TP, Sturzangriff. 2-3 Meter großer Mensch mit Stierkopf und -füßen, reizbar, unberechenbar, Blut mit Heilkraft (angeblich), QP 120

Mordsmuschel: KAM 43, KON 15, EW-g TP, #AT:1 pro Gegner, Behinderung, Wasser, Vampir. menschengroß, steinfarbene Schale, fester Egel-artiger Körper, der sich teilt und Tentakel bildet, wächst mit Blut des Opfers, QP 60

Naga: KAM 54, KON 18, EW-g TP, Gift SXDF. Schlangenkörper mit Menschenkopf (meist weiblich), Schlangenmaul mit Giftzähnen, blitzschnell, QP 90, Anz W3

Oger: KAM 33, KON 41, EW+4 TP. QP 123 QP

Ork: KAM 36, KON 15, EW TP. Blutrünstige Humanoide mit grünbrauner, ledriger Haut, zu Hauern verdickte untere Eckzähne, primitiv, guter Jagdinstinkt, können angeblich Angst riechen, QP 45, Anz W6

Ork, Krieger: KAM 43, KON 21, EW TP, RS 2. QP 84

Quadropus: KAM 33, KON 14, EW-g TP, #AT:3, Wasser. QP 92

Riesenaffe: KAM 33, KON 27, EW+2 TP. QP 81

Riesenameise: KAM 36, KON 26, EW-g TP, RS 2. Zimmergroß, extrem widerstandsfähig, QP 78

Riesenassel: KAM 36, KON 6, EW-k TP, RS 1. QP 18

Riesenechse: KAM 46, KON 11, EW-g TP. QP 44

Riesenfledermaus: KAM 46, KON 9, EW-g TP, Dunkelsicht. QP 36

Riesenheuschrecke: KAM 34, KON 8, EW-g TP, Flug. Können extrem lautes Gezirpe von sich geben (1 Tag Schwerhörigkeit), QP 24

Riesenmoskito: KAM 26, KON 12, EW-g TP, Behinderung, Vampir. Das Gift der Riesenmoskitos brennt und lähmt, QP 24

Riesenschnake: KAM 55, KON 3, EW-k TP, Flug. Meterlange dünne Beine und Flügel, kleiner Körper, extrem schnell. Bei „11" bohrt sie blitzschnell ein Loch unter die Haut des Gegners und hinterlässt dort 2W6 Eier, QP 15, Anz W6

Riesenspinne: KAM 36, KON 36, EW TP, #AT:2. QP 133

Riesentausendfüßer: KAM 32, KON 8, EW-k TP, Gift XDSF. Fleischige, 2 Meter lange Körper, scharfe Fühler und giftige Mandibel, QP 24, Anz W6

Riesenwasserläufer: KAM 42, KON 7, EW-k TP, Wasser, Sturzangriff. QP 28

Säbelzahntiger: KAM 53, KON 40, EW+5 TP, #AT:2. QP 225

Schattenwandler: KAM 44, KON 3W6, EW-g TP, Phantasma, Vampir. Dämonische Silhouette aus verdichteter Schattenessenz, manifestiert sich nur beim Angriff (nur sofortige Gegenattacke des Opfers verursacht Schaden), QP 90

Schlangenmensch: KAM 35, KON 12, EW-g TP. Humanoid, unterhalb der Hüfte Schlangenleib, schuppige Haut, gelbe Augen, neidisch und hasserfüllt auf Menschen, QP 36, Anz W6+3

Schlundmolch: KAM 42, KON 33, EW TP, Behinderung, Wasser. Röhrenförmiges Knorpelmonster, erschafft Strömung im Wasser und zieht Opfer in seinen Schlund (verursacht zunächst nur BEP), wo es (ab 12 BEP) von überaus harten Muskeln zerquetscht und einverleibt wird (von da an TP und BEP), QP 132

Seeschlange: KAM 46, KON 50, EW+4 TP, RS 2, Wasser. 20 Meter lange Riesenschlange mit Flossenansätzen, setzt Gewässer in heftige Bewegung (Proben -1), QP 250

Silberskrat: KAM 46, KON 22, EW+1 TP. 2 Meter großer Goblinoider mit silbergrauem Fell (bei Mondlicht unsichtbar), blutroten Augen und Raubtiergebiss, Alphakreatur, QP 88

Sirene: KAM 36, KON 14, Magieresistenz, Magie. Übt über ihren Gesang eine hypnotische Form der Magie aus (MAG 46), die Opfer ins Wasser lockt und ertrinken lässt, QP 92

Staubwyrm: KAM 44, KON 23, EW TP. Liegt gerne unter Sand oder Kies verborgen, QP 92

Sumpfdrache: KAM 46, KON 90, EW+4 TP. 10 Meter langer, grün geschuppter Körper, matte gelbe Augen, lethargisch, durch Limisdämpfe gelähmt, kraftlos und müde, QP 360

Troll: KAM 33, KON 34, EW+2 TP, Magieresistenz, Dunkelsicht. Verstoßener aus dem Feenreich, großer, drahtiger Körper, übermenschliche Stärke, grimassierendes Gesicht, mitunter zauberbegabt, trickreich, oft an ein bestimmtes Terrain gebunden, QP 102

Ubryte: KAM 26, KON 6, EW-g TP. Unterentwickelte, grünschleimige Sumpfhumanoide mit zumeist nur ansatzweise vorhandenen Flügeln. Bei „11“ schleimen sie Gegner mit zäher Masse voll (12 BEP), QP 12, Anz W6

Wasserelementar: KAM 44, KON 55, EW TP, Wasser. QP 220

Werwolf: KAM 43, KON 27, EW+1 TP, #AT:2. QP 133

Wraith: KAM 36, KON 18, EW TP, #AT:2, Magie, Vampir. QP 129

Wyrm: KAM 44, KON 23, EW TP. QP 92

Wyrm, schwarz: KAM 44, KON 23, EW TP, Flug. Schlanke Drachlinge mit kurzen Flügeln, keine Gliedmaßen, scharfe Reißzähne, von dämonischer Schwärze umgeben, QP 92, Anz W6

Wyvern: KAM 53, KON 50, EW+2 TP, #AT:2, Flug. Zwei krallenbewehrte Beine, muskulöser Körper, langer Schwanz mit Giftstachel, überträgt grausame Krankheiten. Trifft bei „11“ mit Giftstachel (Gift FDS), QP 275

Zwillingskrokodil: KAM 32, KON 22, EW+2 TP, #AT:2, Wasser. Mutiertes Riesenkrokodil mit zwei Köpfen und zwei Mäulern, die sich bei „66“ gegenseitig beißen, QP 91

Zyklop: KAM 35, KON 40, EW+2 TP. 3 Meter großer Humanoide mit nur einem Auge, frustriert, unberechenbar (unbegründete Wellen von Wut und Wahnsinn), oftmals Meister der Schmiedekunst oder Steinbearbeitung, QP 120

Untote

Ghul: KAM 44, KON 23, EW+2 TP, Regeneration. QP 92

Mumie: KAM 53, KON 27, EW+1 TP, Regeneration. QP 135

Skelett: KAM 36, KON 15, EW-g TP, RS 2, Regeneration. QP 45

Trauerghul: KAM 36, KON 23, EW+2 TP, Regeneration. Attackiert nicht physisch, sondern heult und stöhnt furchteinflößend (Angstmagie, MAG 44, verursacht Demoralisierung), QP 69

Vampir: KAM 46, KON 20, EW TP, Behinderung, Flug, Regeneration, Vampir. Hässlicher alter, aber zäher Körper, Fangzähne, Flügel. Kann sich in attraktiven Menschen verwandeln (in dieser Form aber nicht zaubern) oder Gedankenkontrolle ausüben (Erinnerung verändern, Befehl u.ä.), QP 130

Wiedergänger: KAM 33, KON 18, EW-g TP, Regeneration. Leichnam eines Verstorbenen, der durch fremde Seele besetzt wird. Seine Einzelteile wachsen nach dem Tod wieder zusammen, QP 54

Beispielgegner

Elf: KAM 33, KON 9, EW-g TP. 27 QP.

Elf, Krieger: KAM 42, KON 15, EW TP, RS 1. QP 60

Elf, Magier: KAM 33, MAG 42, KON 9, EW-g TP, Magie. Bewegungszauber und mindere Beschwörungen (MAG 42), QP 27

Istareer: KAM 33, KON 8, EW-g TP. QP 27

Istareer, Wache: KAM 36, KON 15, EW TP, RS 2. QP 45

Mringaner: KAM 32, KON 7, EW-g TP. QP 27

Mringaner, Hexer: KAM 32, MAG 36, KON 9, EW-g TP, Magie. Kleinere Verwünschungen und Gedankentricks (MAG 36), QP 27

Uktaurer: KAM 34, KON 10, EW TP. QP 30

Uktaurer, Barbar: KAM 43, KON 18, EW+2 TP. QP 72

Zwerg: KAM 34, KON 11, EW TP. QP 33

Zwerg, Krieger: KAM 42, KON 20, EW+2 TP, RS 2. QP 80

#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

#2 Ideen

#2.1: Räume/Kammern

W66: **(11)** Latrine **(12)** Audienzsaal, Thronsaal **(13)** Versammlungsraum, Rittersaal **(14)** Schlafgemach **(15)** Kemenate **(16)** Kammer des Verwalters/Lehrlings **(21)** Zauberzimmer, Alchemielabor **(22)** Schrein, Heiligtum, Meditationsraum **(23)** Spielzimmer **(24)** Nähzimmer **(25)** Speisesaal **(26)** Empfangshalle **(31)** Zwinger, Garten **(32)** Treppenhaus **(33)** Aussichtspunkt (Turm, Galerie) **(34)** Lager, Abstellkammer **(35)** Mechanismenraum **(36)** Badezimmer **(41)** Waschraum **(42)** Küche **(43)** Luftschacht, Kamin **(44)** Vorratskammer **(45)** Weinkeller **(46)** Werkstätte **(51)** Ressource (Wasser, Gestein...) **(52)** Schlafsaal (Wachen, Gesinde) **(53)** Wachzimmer **(54)** Torhaus **(55)** Waffenkammer **(56)** Fluchttunnel **(61)** Denkmal, Ahnentafel **(62)** Grabmal, Katakomben **(63)** Kerker **(64)** Folterkammer **(65)** Geheime Kammer **(66)** Schatzkammer

#2.2: Hindernisse/Fallen

W66: **(11)** Unterirdischer Fluss **(12)** Graben, Spalte **(13)** Lava **(14)** steile Wand **(15)** Einsturzstelle, Felsblock **(16)** rutschiger Boden **(21)** Armbrustfalle / Axtfalle **(22)** Feuerglyphe **(23)** Säure von oben **(24)** Speergrube **(25)** Türfalle **(26)** Falltür in Spinnennetz/Harzgrube **(31)** Drehbrücke **(32)** Falltür in Käfig, Wasser, tiefere Ebene **(33)** Teleportfeld **(34)** Wachsender Graben **(35)** Magische Matrix **(36)** Levitationsschacht **(41)** Glöckchen **(42)** Gong **(43)** Warnende Rune **(44)** Schreiende Statue **(45)** Wachtier **(46)** Wachposten **(51)** Hebelrätsel **(52)** Tor-/Brückenrätsel **(53)** Unendliche Treppe **(54)** Glaubensprüfung **(55)** Bodenplattenrätsel **(56)** Geheimtür **(61)** Aura des Unbehagens **(62)** Magisches Siegel **(63)** Zone der Dunkelheit **(64)** Animierte Gegenstände, Gebeine **(65)** Stimme aus dem Jenseits **(66)** Flammenwand

#2.3: Augen- und Haarfarbe (NSCs)

W66 (11-36 Augenfarben, 41-66 Haarfarben): **(11)** rot **(12)** glutschwarz **(13)** rehbraun, Rittersaal **(14)** dunkelbraun **(15)** hellbraun **(16)** smaragdgrün **(21)** giftgrün **(22)** graugrün **(23)** bernsteinfarben **(24)** grünbraun **(25)** wasserblau **(26)** himmelblau **(31)** blaugrau **(32)** dunkelblau **(33)** eisblau **(34)** steingrau **(35)** hellgrau **(36)** gesprenkelt **(41)** kohlenschwarz **(42)** blauschwarz **(43)** dunkelgrau **(44)** samtbraun **(45)** mittelbraun **(46)** hellbraun **(51)** brünett **(52)** dunkelrot **(53)** hellrot **(54)** rotblond **(55)** dunkelblond **(56)** mittelblond **(61)** hellblond **(62)** aschblond **(63)** eierschalen **(64)** ergraut **(65)** silbergrau **(66)** weiß

#2.4: Merkmale (NSCs)

W66: STIMME: **(11)** krächzt **(12)** keucht **(13)** nuschelt **(14)** lispelt **(15)** brummt **(16)** säuselt. AUGE: **(21)** fehlt **(22)** blind **(23)** Lid zuckt **(24)** starrer Blick **(25)** hypnotisch **(26)** tiefliegend. MUND: **(31)** sinnliche Lippen **(32)** gespalten **(33)** schäumt **(34)** spuckt **(35)** faulender Zahn **(36)** zuckende Mundwinkel. UNART: **(41)** stinkt **(42)** furzt **(43)** flucht **(44)** kichert **(45)** fasst sich in den Schritt **(46)** hört nicht zu. HALTUNG, GANG: **(51)** aufrecht **(52)** hinkt **(53)** schlurft **(54)** stolpert **(55)** schleicht **(56)** schwebt. SONSTIGES: **(61)** duftet **(62)** Hängelid, Verwachsung **(63)** Narbe, Schwamm **(64)** fehlendes Glied **(65)** schwammige Nase **(66)** dürr oder fettleibig

#2.5: Abenteuerideen

W6	Schlüssel	Aufgabe	Motiv	Antagonist	Auslöser	Thema	Ort
1	Monster	Überleben	Liebe	stark	zufälliges/ Naturereignis	Vergangenheit	Natur, Wildnis
2	Geist, Dämon	Beschaffen	Hass	klug, schlau	Handlung der SCs	Geheimnis, Intrige	Höhle, Kaverne
3	Humanoider	Verhindern	Neid, Eifersucht	zauberkräftig	Handlung des Antagonisten	Götter, Mystik	Gebäude
4	Tier	unschädlich Machen	Machtgier	mächtig, vermögend	Handlung eines Dritten	Gefahr, böse Mächte	Dorf
5	Herrscher	Herausfinden	Goldgier	unantastbar	Verbrechen	Krieg, Politik	Stadt
6	Antagonist	Verbringen	Rache	unerkannt	Fehler, Missverständnis	Reichtum, Schatz	Keller, Gruft, Katakombe

#3 Reise

Zufallsbegegnungen (ZB) können täglich ausgewürfelt werden, in „Horden-reichen" Gebieten halbtäglich. Zu Zufallsereignissen (ZE) kommt es bei Bedarf.

3.1: Ebene

Zufallsbegegnungen (2W6): (2) Hydra (3) Wildpferde (4) Kobolde (5) Wanderer (6-8) - (9) Raubvogel (10) Krähenschwarm (11) Troll (12) Wyrm

Zufallsereignis (W6): **(1) Fluss:** Ein Fluss oder Flussbett versperrt den SCs den weiteren Weg. Eine Furt oder Brücke ist nicht in Sicht. **(2) Stampede:** Die SCs werden Zeuge einer Herde, die vor etwas davon oder auf etwas oder jemanden zuläuft - vielleicht auf die SCs? **(3) Besonderheit:** Etwas Großes, Besonderes, Herausragendes ist in der Entfernung/am Horizont zu sehen, z.B. Bauwerk, Grabhügel, Obelisk, Landschaftsformation, Vogelscheuche oder großes Tier. **(4) Pfad:** Überraschenderweise finden die SCs einen Trampelpfad, eine Spur, Fährte oder einen Wegweiser. Wohin mag dies führen? **(5) Begegnung:** Die SCs treffen auf einen Wanderer oder Reisenden, der eine Abkürzung nimmt oder einen guten Grund hat, die Straße zu vermeiden. **(6) Vergrabenes:** Der Boden vor den SCs sieht aus, als wäre etwas ver- oder eingegraben worden. Vielleicht liegt da ein Schatz, eine Waffe, ein Leichnam oder Vorräte, die niemals abgeholt wurden.

Reise: 2-3 Kilometer/Stunde

3.2: Gebirge

ZB (2W6): (2) Säbelzahntiger (3) Riesenaffe (4) Harpyien (5) Blutfalke (6-8) - (9) Wölfe (10) Uktaurer (11) Berglöwe (12) Bergschrat

ZE (W6): **(1) Felsrutsch / Lawine:** Vor oder hinter den SCs geht eine Mure oder Lawine ab. Womöglich reißt sie sie an einen unerwarteten Ort. Vielleicht werden sie aber auch nur dreckig und nass. **(2) Schaden an Ausrüstung:** Gegenstände erleiden durch Quetschen, Klemmen, Aufprall, Feuchtigkeit o.ä. Schaden. **(3) Höhle:** Die SCs finden eine Höhle, die ihnen oder jemand anderem als Zuflucht dient, oder einen Schatz beherbergt, vielleicht aber auch ein Monster. **(4) Formation:** Die SCs entdecken ein verstecktes Tal, Plateau, eine Schlucht oder seltene Felsformation, die vielleicht eine besondere Aura aufweist. **(5) Aussichtspunkt:** Den SCs eröffnet sich ein Aussichtspunkt, der ihnen bei der Orientierung und Wegplanung hilft. Möglicherweise sehen sie von hier aus auch etwas Unerwartetes, Besonderes, das ihre Neugier entfacht. **(6) Pfad:** Ein geradezu perfekter Pfad verläuft in der Richtung, in der sich die SCs bewegen. Wurde er von Menschen oder von den Göttern angelegt? Was soll derjenige finden, der ihn beschreitet?

Reise: 1-2 Kilometer/Stunde

3.3: Höhle

ZB (2W6): (2) Höhlendrache (3) Zwerge (4) Schattenwandler (5) Fledermäuse (6-8) - (9) Höhlenbär (10) Riesenasseln (11) Raubkatzen (12)Riesenfledermaus

ZE (W6): **(1) Einsturz:** Die Höhle stürzt ein. Hoffentlich erkennen die SCs die Zeichen richtig und tragen nicht noch unbeabsichtigt zum Kollaps bei. Der Einsturz selbst kann sie von weiteren Teilen abschneiden oder ihnen neue Teile der Höhle eröffnen! **(2) Gas:** Gefährliches Gas droht den SCs entgegen zu strömen. Möglicherweise ist es giftig, vielleicht entzündet es sich auch an den Lichtquellen der SCs. Vielleicht ist es auch harmlos, nicht aber sein Ursprung!? **(3) Spuren:** Irgend jemand hat Spuren seines Daseins hinterlassen. Die SCs finden eine alte Feuerstelle, Höhlenmalerei, Stützbalken o.ä. **(4) Aus-/Eingang:** Die SCs gelangen zu einem (weiteren) Ein- bzw. Ausgang. Er ermöglicht ihnen, durchzuatmen, ihre Wasserschläuche aufzufüllen und sich zu erfrischen. **(5) Ader:** Die SCs finden eine besonders klare Ader, möglicherweise wundberbares Wasser, glitzerndes Silber oder gar Limis! **(6) Schatz:** Ein (zumindest für seinen Eigentümer) wertvoller Gegenstand wurde hier versteckt. Vielleicht wird er noch bewacht oder geschützt? Möglicherweise ist er verflucht. Oder es gibt einen anderen Grund, warum ihn noch niemand zuvor barg.

Reise: Orientierung -1

3.4: Hügelland

ZB (2W6): (2) Zyklop (3) Oger (4) Wanderer (5-9) - (10) Goblins (11) Orks (12) Riesenspinne

ZE (W6): **(1) Fluss:** Die SCs werden von einem plötzlich daher rauschenden Fluss überrascht. Die Wassermassen drohen sie hinwegzuspülen oder tragen vielleicht etwas Besonderes mit sich. **(2) Heikles Vorankommen:** Um über diesen steilen Hang oder kollabierten Hügel voranzukommen, müssen die SCs ihre körperlichen Fähigkeiten ordentlich beanspruchen. **(3) Umweg:** Die SCs haben sich in eine Sackgasse manövriert. Mit Pferden ist hier überhaupt kein Vorankommen, aber auch zu Fuß scheint der Weg beschwerlich. Mindestens droht ihnen empfindlicher Zeitverlust. **(4) Lager:** Die SCs sehen eine Rauchsäule oder Rückstände eines Lagerfeuers oder einen Feuerschein in der Ferne. Wer mag dort wohl lagern oder gelagert haben? **(5) Senke:** Die SCs gelangen zu einer Senke. Vielleicht glitzert dort ein besonderer See. Eventuell

liegt dichter Nebel oder schwärzeste Dunkelheit darüber, vielleicht steht dort ein Dorf. Befindet sich dort gar eine Limisquelle? **(6) Aussichtspunkt:** Ein Aussichtspunkt gibt den SCs die Möglichkeit, das unübersichtliche Terrain zu überblicken - doch Vorsicht: Vielleicht befindet sich dort schon ein Turm oder Kastell!

Reise: 1-2 Kilometer/Stunde.

3.5: Ruinen

ZB (2W6): (2) Untoter (3) Blutzwerge (4) Menschen (5) Zwerge (6-8) - (9) Riesenasseln (10) Geist (11) Riesenfledermaus (12) Werwolf

ZE (W6): **(1) Einsturz:** Ein Teil des Bauwerks stürzt unter/über den SCs zusammen oder ist so zusammengebrochen, dass es schwer zu betreten ist. Dafür können hier vielleicht noch interessante Gegenstände gefunden werden. **(2) Wasser:** Dieser Teil ist unterspült oder steht kniehoch unter Wasser. Er ist schwer zu durchsuchen, eventuell muss man sogar tauchen, um weiter zu gelangen. Oder lösen die SCs gar einen Wassereintritt aus, der Trümmer und Gestein mit sich reißt? **(3) Leiche:** Die SCs finden eine mehr oder minder vermoderte, vielleicht sogar skelettierte Leiche. Möglicherweise kann man rekonstruieren, wer der Tote war und woran er starb, doch Vorsicht: Leichen ziehen Aasfresser und Untote an! **(4) Geheimgang:** Die SCs finden oder legen einen geheimen Tunnel frei. Wann wurde er zuletzt benutzt? Wozu diente er, wohin führt er? **(5) Schrift:** Die SCs finden schriftliche Aufzeichnungen, sei es eine gravierte Steintafel, ein altes Buch oder mit Blut geschriebene Zeichen an der Wand. Wer ist Urheber, und wie lautet die Botschaft? **(6) Hohlraum:** Wenn die SCs ihn nicht zum Einsturz bringen, können sie vorsichtig diesen Hohlraum betreten. Er wurde womöglich geschaffen, um ein Grab oder einen Schatz zu verstecken oder als Versteck bzw. Zufluchtsort zu dienen. Was werden sie hier finden?

3.6: See und Fluss

ZB (2W6): (2) Sirene (3) Quadropus (4) Krokodil (5-9) - (10) Würgeschlange (11) Flusspferd (12) Seeschlange

ZE (W6): **(1) Leck:** Das Gefährt der SCs fährt auf Riff oder erhält auf andere Weise ein Leck. Die SCs stecken fest, müssen erst aktiv werden, bevor die Reise weitergehen kann. **(2) Springflut:** Eine große Welle, ausgelöst z.B. durch das Wetter oder ein großes Wassermonster, droht die SCs kentern zu lassen. Möglicherweise erkennen sie die Zeichen rechtzeitig vorher, ansonsten wird ihnen nicht viel Zeit bleiben... **(3) Flaute:** Aus welchem Grund auch immer - bei der Reise der SCs geht nichts weiter. Entweder erkranken die Ruderer, der Wind bleibt aus, das Gefährt steckt fest, oder die Gezeiten haben sich verschworen. **(4) Seltsame Insel:** Eine Insel im Gewässer erregt die Aufmerksamkeit der SCs. Sie ist seltsam geformt, merkwürdig bewaldet, vielleicht von Nebel umhüllt oder in Licht getaucht. **(5) Treibgut:** Im Wasser treibt eine Flaschenpost, Teile eines Wracks, ein Banner oder eine Leiche. Vielleicht ist der Körper aber auch gar nicht tot! **(6) Unerwartete Hilfe:** Wasserbewohner erweisen sich als hilfreich. Delphine geleiten durch Stromschnellen, eine Nymphe warnt vor einer Gefahr, Vögel erleichtern die Orientierung usw.

Reise: 6-8 Kilometer/Stunde

3.7: Stadt

ZB (2W6): (2) Geist (3) Mystiker (4) Taschendieb (5) Bettler (6-8) - (9) Trunkenbold (10) Schönheit (11) Waffenmeister (12) Vampir

ZE (W6): **(1) Feuersbrunst:** Ein Feuer bricht aus und greift bereits von einem Gebäude auf das nächste über. Panik, Rauch, Plünderungen und verzweifelte Löschversuche folgen! **(2) Seuche:** Eine ansteckende Krankheit breitet sich in der Stadt aus. Sind nur die Ärmsten betroffen und kann man sie heilen? Wie wird sie übertragen, von wo bzw. von wem geht sie aus? Steckt mehr dahinter? Heiler gefragt! **(3) Gericht:** Es wird Gericht gehalten, vielleicht über ein besonders schweres Verbrechen. Eventuell kommt es bereits zur öffentlichen Urteilsvollstreckung. Ist der Gehenkte ein Bekannter der SCs? Inwieweit könnten sie betroffen sein? **(4) Ereignis:** Darüber sprechen alle: die Rede eines Stadtherrn oder Priesters, eine feierliche Proklamation, ein Moratorium, eine lobende Erwähnung oder die Verhängung eines Banns, oder es wird ein Jahrestag, eine Hochzeit oder Allianz gefeiert. **(5) Markt:** Markttag, vielleicht aus bestimmtem Grund (z.B. Ankunft eines großen Händlerzugs). Alles ist geschäftig und betriebsam, das Angebot steigt, die Preise sinken vorübergehend. Zeit für Schnäppchenjäger (und Taschendiebe)! **(6) Begegnung:** Die SCs treffen auf eine besondere Persönlichkeit oder beobachten sie in einem stillen Augenblick. Erkennen sie sie überhaupt als solche? Wie könnte die Begegnung für beide Seiten von Nutzen sein?

3.8: Steppe

ZB (2W6): (2) Mantikor (3) Steppenlöwe (4) Schakale (5-9) - (10) Geier (11) Orks (12) Riesenameise

ZE (W6): **(1) Salzmarschen:** Gefährliche Salzmarschen umschließen das Reiseterrain der SCs. Sie sind da leicht hineingeraten, aber werden sie auch ebenso leicht wieder herauskommen? **(2) Mystisches Ereignis:** Die SCs haben eine Fata Morgana, beobachten eine spontane Illusion oder werden von einer magischen Matrix im Kreis geschickt. **(3) Geräusche:** Der Wind trägt Geheul, Schreien, Rufe oder anderes an die Ohren der

SCs. Was ist der Ursprung der Geräusche? Sollen sie die SCs vom Weg abbringen, oder sind sie ein Hilferuf? **(4) Erdspalte:** Eine Erdspalte erstreckt sich tief in das Erdinnere und gibt den Blick auf eine Wasserader oder einen Lavafluss frei. Möglicherweise ist hier eine Höhle versteckt oder der Hort eines Monsters. **(5) Hügelgrab:** Jemand oder etwas hat hier einen Angehörigen bestattet. Ist das Grab noch bewacht, vielleicht verflucht? Wurde es vergessen oder beraubt, oder warten dort noch Schätze? **(6) Einheimische:** Ein friedlicher Stamm, vielleicht sogar Goblins, hat hier seine Zelte aufgeschlagen. Wenn die SCs niemanden provozieren und die Sprache sprechen, ergibt sich vielleicht die Möglichkeit einer geruhsamen Übernachtung.

Reise: 2-3 Kilometer/Stunde.

3.9: Straße

ZB (2W6): (2) Kobolde (3) Orks (4-6, 8-10) keine Feinde (7) ZB nach Terrain würfeln! (11) Goblins (12) Oger

ZE (W6): **(1) Sensibler Punkt:** Die Straße führt über eine Brücke, durch eine Engstelle, durch einen dunklen Tann, oder der Weg ist etappenweise weggebrochen. Die Chance, hier von Wegelagerern oder Raubrittern überfallen zu werden, ist groß... **(2) Verwicklung:** Die SCs werden in einen Kampf verwickelt. Möglicherweise werden sie verwechselt, vielleicht greifen sie auch ein, wenn eine (vermeintlich) unschuldige Gruppierung angegriffen wird. **(3) Rast:** Die Gelegenheit zu einer komfortablen, sicheren Rast ist günstig. Vielleicht ist es eine Wegestation, vielleicht nur eine kleine Kate oder ein Felsvorsprung. **(4)Reisegefährte:** Die SCs holen einen NSC ein (oder werden eingeholt), und man verbringt einen Teil der Reise gemeinsam. Es handelt sich um einen 1 Händler, 2 Kopfgeldjäger, 3 Krieger, 4 Magier, 5 Zwerg, 6 Elf. **(5) Händler:** Ein Händler quert den Weg der SCs oder umgekehrt. Er führt nützliche oder besondere Waren mit sich und lockt mit günstigen Angeboten. **(6) Information** über das Reiseziel: Pilger, Händler, Abenteurer, Söldner oder Wandersleute kommen von dort, wo die SCs hinwollen und geben ihnen nützliche Hinweise für den weiteren Weg oder in Bezug auf das Reiseziel.

Reise: 4 Kilometer/Stunde. Orientierung +1

3.10: Sumpf

ZB (2W6): (2) Irrlicht (3) Giftschlange (4) Sumpfechse (5) Insektenschwarm (6-8) - (9) Sumpfratten (10) Tentakelmolch (11) Elfen (12) Untoter

ZE (W6): **(1) Todessumpf:** Der Boden bricht um die gesamte Gruppe herum weg und lässt die SCs in tödlichen Treibsand geraten. **(2) Krankheit:** Ein oder mehrere SCs erkranken durch Sumpfgase, Insektenstiche oder giftige Egel. Von leichter Schwäche bis zu hohem Fieber ist im Sumpf alles möglich, sogar Halluzinationen und Verfolgungswahn! **(3) Einheimischer:** Die SCs treffen auf einen Einheimischen oder dessen Behausung. Es kann sich um eine Siedlung von Torfstechern handeln, um ein Elfendorf oder einen gesetzlosen Einsiedler. **(4) Leichnam:** Ein vom Sumpf mumifizierter Leichnam taucht in der Nähe auf. Er hat vielleicht etwas Wichtiges bei sich oder muss bestattet werden, um nicht als Rastlose Seele zu enden. Vielleicht weist er auch auf Gefahren oder Besonderheiten hin, die den SCs bisher nicht bewusst waren. **(5) Kräutervorkommen:** Den SCs springt ein besonderes Kräutervorkommen ins Auge. Im Sumpf gedeihen die potentesten Heilpflanzen, aber auch die tödlichsten Gifte - oft sehr nah beieinander! **(6) Limisquelle:** An diesem Ort strömt pure magische Energie aus dem Erdinneren. Flora und Fauna sind hier oft sehr ausgeprägt, auch kann man hier mystische Lebewesen treffen. Sofern bekannt, wurde der Ort bestimmt bebaut oder gekennzeichnet (z.B. Turm oder Monolith).

Reise: 1-2 Kilometer/Stunde. Orientierung -1

3.11: Wald

ZB (2W6): (2) Waldschrat (3) Mringaner (4) Wölfe (5) Goblins (6-8) - (9) Wildschwein (10) Baumspinnen (11) Schwarzbär (12) Einhorn

ZE (W6): **(1) Hatz:** Fauna und Flora verschwören sich gegen die SCs. Vielleicht haben sie einen heiligen Hain geschändet, einen Fluch ausgelöst oder sie kommen einer Treibjagd in die Quere. **(2) Verlaufen:** Der Wald schickt die SCs im Kreis oder erschwert ihnen die Orientierung. **(3) Versammlung:** Die SCs werden Zeugen einer natürlichen oder mystischen Versammlung von Tieren (Wölfen, Rehe) oder Wesen (Feen, Einhörnern). **(4) Altes Gemäuer:** Die SCs entdecken ein altes Gemäuer (z.B. Schrein, Tempel, Turm oder Kastell), das schon lange nicht mehr betreten wurde oder Reisenden als Nachtlager diente. **(5) Besondere Ausprägung** der Natur: Die SCs finden eine besonders schöne, seltsame, mystische oder seltene Formation, z.B. eine Kaskade, eine Lichtung, ein Kräutervorkommen oder einen besonders knorrigen Baum. **(6) Ortskundiger:** Die SCs treffen auf einen Ortskundigen. Es kann sich um einen Förster, Jäger oder Einheimischen handeln, oder um einen Banditen, Wegelagerer oder Wilderer.

Reise: 2-3 Kilometer/Stunde. Orientierung -1

3.12: Tundra/Taiga

ZB (2W6): (2) Mammut (3) Eisbär (4) Eiswölfe (5-9) - (10) Elche (11) Schneelöwe (12) Eisriese

ZE (W6): **(1) Zephyr:** Ein Schneesturm weht den SCs wie tausend Nadeln ins Gesicht oder droht ihr Lager einzuschneien. Es drohen Erfrierungen!

(2) Eisdecke: Eine verborgene Eisschicht lässt die SCs einen Hang entlang schlittern oder in ein Gewässer einbrechen. **(3) Futter:** Die SCs sind Zeuge, wie sich Tiere mühevoll am Leben halten, z.B. eine Wölfin, die ihre Kinder säugt, oder ein Reh, das sich an einer Futterkrippe nährt. **(4) Spur im Schnee:** führt zu einer Höhle, einem Weiler, einem Turm. **(5) Farbenspiel:** Die SCs bewundern einen glitzernden Wasserfall, einen spiegelnden See oder ein Polarlicht. **(6) Warme Quelle:** Ein Flecken Erde, an dem es ungewöhnlich warm ist, lässt die SCs Trinkwasser und neue Kräfte finden.

Reise: 1-2 Kilometer/Stunde. Orientierung -1

3.13: Wüste

ZB (2W6): (2) Heuschreckenschwarm (3) Riesenskorpion (4) Geier (5-9) - (10) Schakale (11) Sandlöwe (12) Mumie

ZE (W6): **(1) Wandernde Dünen** oder ein Sandsturm kreuzen den Weg der SCs oder drohen ihr Lager zu verschlingen! **(2) Treibsand:** Ein SC gerät in diese Todesfalle. Hoffentlich erhält er rechtzeitig Hilfe. **(3) Luftspiegelung:** Am Horizont erscheint das flimmernde Bild z.B. einer Oase oder Ruine. Letzte Hoffnung oder Sinnestäuschung? **(4) Versunkene Ruine:** Aus dem Sand ragen die höchsten Dächer einer alten Siedlung hervor. Vielleicht warten noch Schätze in unbetretenen Hohlräumen, oder Monster verstecken sich dort. **(5) Karawane:** Die SCs queren eine Karawane, deren Überreste oder deren Spur. **(6) Oase:** Eine Wasserstelle, vielleicht ein Teich, eine unterirdische Flusshöhle oder eine Gruppe Wasser spendender Kakteen.

Reise: 1-2 Kilometer/Stunde. Orientierung -1

3.14: Dschungel

ZB (2W6): (2) Giftschlange (3) Riesenaffe (4) Würgeschlange (5) Krokodil (6-8) - (9) Riesenechsen (10) Baumspinne (11) Jaguar (12) Giftspinne

ZE (W6): **(1) Fieber:** Einer der SCs erkrankt an einer Dschungelkrankheit. Ihm drohen hohes Fieber und Symptome nach Maßgabe des SL. **(2) Verirrt:** Der Dschungel entbehrt jeglicher Anhaltspunkte zur Orientierung. Die SCs wissen nicht mehr, wo sie sind. **(3) Schwüle:** Die feuchte Hitze setzt den SCs und allen Ausrüstungsgegenständen zu, die feuchtigkeitsempfindlich sind. **(4) Vergessene Stätte:** Eine überwucherte, seit Jahrhunderten nicht betretene Anlage taucht direkt vor den SCs wie aus dem Nichts auf. **(5) Früchte:** Die SCs finden köstliche, nahrhafte Früchte, die ihre Lebensgeister beflügeln. **(6) Exotische Pflanze:** Die SCs finden eine sehr seltene Pflanze oder ein Kräutervorkommen.

Reise: 1-2 Kilometer/Stunde. Orientierung -2

#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

#5 Gerüchte

#5.1 Gerüchte mit falschen Fährten

W66: **(11)** Arkhor ließ eine mächtige Armee an Skeletten beschwören, die sich nach seinem Tod in Limisstaub auflösten. **(12)** Arkhors Leichnam löste sich nach dem tödlichen Hieb in Limis auf, das am Grunde von Arkhors Grab liegt und mehrere tausend Gold wert sein muss! **(13)** Morkanthors Anlage ist gespickt mit finsteren Kreaturen. Licht und Lärm vertreiben sie aber! **(14)** Morkanthor kannte das geheime Wort des Goldenen Lichts und wurde darob von den Amelryden mit dem Todesfluch bedacht. **(15)** Freut euch! Der Erzdämon Trel-Keg ist tot! Lasst uns in den Dämonenspalt gehen und seine Schätze plündern! **(16)** Die Trolle im Dämonenspalt bekämpfen sich gegenseitig. Das kann man vielleicht ausnutzen! **(21)** Der Anführer der Gayêl-Elfen, Situyarân, ist alt und schwach. Er ist eine Marionette Maviths. **(22)** Um Zugang zu Thigils Schloss am Feuerwasser-See zu erlangen, muss man mächtige Feuerzauber beherrschen! **(23)** Die Feuer des Feuerwasser-Sees nehmen überhand. Sie drohen Thigils Anlage zu verschlingen, eventuell auch auf das Land überzugreifen. Eile ist geboten! **(24)** Eine Gruppe irrer Fanatiker, geführt von einem fehlgeleiteten Priester, versuchen den Drachen Gamrandor aus dem Feuerwasser-See heraus zu beschwören. **(25)** Der echte König Maras sitzt in Haranorca in Haft. Der Mann auf dem Thron ist eine Marionette Maviths. **(26)** Das Irril Labyrinth hat seinen Namen von der einstigen Zwergenfestung. Die aber ist vollständig im Fels versunken. **(31)** Die Warnungen ob der Blenderfelsen sind maßlos übertrieben. Noch nie ist jemand im Irril Labyrinth erblindet. **(32)** Im Irril-Labyrinth leben Staubelfen, die von einem diamantenen Götzen in Bann gehalten werden. Sobald seine Statue zerschlagen ist, sind sie wieder frei. **(33)** Die Türme von Vas Terrah sind aus purem Silber. Die Elfen, die die Stadt verließen, mussten ihre Limisvorräte zurücklassen. Sie sind ein Vermögen wert! **(34)** Unter der klebrigen Oberfläche der schwarzen Felsen im Perlensee befindet sich ein Kern aus Limis! **(35)** Der Herr der Perlen ist ein Geschäftsmann. Gegen ein kleines Geschenk erlaubt er jedem, in seinem See nach den Perlen der Schönheit zu tauchen! **(36)** In der Ruine Belyas lebt ein untoter Magier und Alchemist, der seine Dienste für gutes Gold verkauft und niemandem etwas zu Leide tut. **(41)** Das Wehklagen in der Seufzenden Ebene ist nichts anderes als ein genialer Illusionszauber. Man lässt ihn am besten unbeachtet. **(42)** Im Heiligtum des

Tieftrauernden, in der Seufzenden Ebene, muss man einen Körperteil opfern, um eine von Hors Tränen zu erhalten! **(43)** Die Höhlenstadt Oras-ka-tuan wird von Horoten bevölkert. Sie holen ich monatlich ein Menschenopfer aus einem der nahen Dörfer. **(44)** Wer den Spinnengott laut bei seinem Namen ruft, dem gibt er 30 Herzschläge Zeit. **(45)** Im Sumpf des Einen liegt die Elfensiedlung Herasdaya. Die Elfen dort sind freundlich und hilfsbereit und verschenken Limiskristalle! **(46)** Alte Schriften sind aufgetaucht, denen zu folge Haguls Bergschloss dort stand, wo sich heute die Sümpfe des Einen erstrecken. **(51)** Der Eine ist ein geschickter Täuscher. Niemand weiß, dass in Wahrheit er die Kreatur Nôr beherrscht. **(52)** Die Kriegerschule von Ortuin beherbergt das Herz der Pakya, bei welchem man um Wunder beten kann! **(53)** Am Fels der Sieben Schwerter befindet sich nur noch das Schwert der Klugheit, doch wer es ergreift, stirbt an einem Blitzschlag. **(54)** Mavith lässt die Mine unter der Titanentreppe in Kürze räumen! **(55)** Unterhalb der Titanentreppe gibt es ein Heiligtum, in dem die Rune des Bebens verborgen liegt. **(56)** In der Toten Brache lebt die Herrin der Spinnen. Sie ist einsam und grausam und frisst diejenigen, die zu ihr kommen, bei lebendigem Leib auf! **(61)** Der Diamant des Zerfalls liegt in der Elfenstadt Onkalioskey. Von dort geht die Verwüstung aus. **(62)** Die 1000 Höhlen werden von gefährlichen Höhlendrachen bewohnt. Sobald man eines ihrer Eier an sich nimmt, ist man vor ihnen gefeit! **(63)** Den aussätzigen Uktaurern im Wall der 1000 Höhlen sollte man nicht zu nahe kommen, sonst erkrankt man an derselben Seuche. **(64)** Zwischen den Wandernden Hügeln liegt der Riese Murgor. Er war einer der sieben unsterblichen Hordenführer. Das Schwert der Zerstörung steckt noch immer in seinem versteinerten Leib! **(65)** Der gesichtslose König von Mor-Tastulun und Flussgraf Pheriot haben einen geheimen Pakt geschlossen! **(66)** Die Zyklopen haben eine Gruppe Zwerge versklavt. Sie schuften für sie in einer eigenen Siedlung in den Zyklopenfelsen.

#5.2 Gerüchte mit wahrem Kern

W66: (11) Der Leichnam des Hordenführers Arkhor wurde nie gefunden. Aber er muss tot sein, denn Maras und Mavith waren die letzten, die ihn sahen. **(12)** Um durch das Labyrinth zum Tempel des Goldenen Lichts zu gelangen, muss man viel Gold opfern. **(13)** Schlangenmenschen haben es gerne warm und feucht. Bau ihnen ein Bad, und sie lassen dich in Frieden! **(14)** Das Auge des Zyklis wurde vor langer Zeit vom Goblinkönig Brara Carith erbeutet. Es befindet sich vermutlich in seinem Grab. **(15)** Maviths Leute im Dämonenspalt benötigen Hilfe! **(16)** Ein Teil der Schätze der Gayêl-Elfen befindet sich an einem geheimen Ort, zu dem - man glaubt es kaum - die Elfen keinen Zutritt haben! **(21)** Die Elfensiedlung Gayêl im Elfenmoor kennt nicht nur Wege am Boden, sondern auch in den Bäumen! Wer das vergisst, wird dort nicht finden, was er sucht. **(22)** In den Ewigtoten Türmen gilt: Alles, was lebt, stirbt. Alles, was stirbt, lebt! **(23)** In den Ewigtoten Türmen kann man Lebenszeit opfern. Man erhält dafür Erleuchtung! **(24)** In den Ewigtoten Türmen kann man lernen, ohne Herzschlag zu leben. **(25)** Nur wer das wahre Wesen des Feuers sucht, soll den Feuerwasser-See überqueren dürfen. So wollte es der Magier Thigil. **(26)** Das Schiff „Feuertrutz“ wurde aus den widerstandsfähigsten Hölzern gefertigt, einzig für die Überfahrt des Feuerwasser-Sees. Es kehrte nie wieder. **(31)** Der Zugang zum alten Teil des Haranorca-Gefängnisses wurde vor Jahrhunderten versiegelt, doch es gibt einen zweiten Zugang knapp unterhalb der Feuerbrücke. **(32)** Im Irril Labyrinth ging einst eine Karawane verloren, die die Schicksalsperle beförderte. Es heißt, sie habe die Macht, den Fluss der Zeit zu ändern. **(33)** Vorsicht vor den Flammenden Adepten im Irril Labyrinth. Sie schießen zuerst ihre Flammenlanzen und stellen erst danach ihre Fragen! **(34)** „Find‘ bei Nôr der Felsen Dreien und das Land auf ewig kannst befreien!“ - Spruch unbekannter Herkunft. **(35)** Auf dem Loch Nôr ist der Nebel dein Verbündeter. Meide nebellose Stellen, oder Nôr wird dich finden! **(36)** Die Fischer von Adebur sind mit Vorsicht zu genießen. Sie opfern heimlich Fremde der Kreatur Nôr. **(41)** Inmitten des Lochs Nôr gibt es ein Portal in die Sphäre der Dämonen! **(42)** Am Perlensee wurde die Schwarze Noruske, ein legendäres Hordenschiff, gesichtet! **(43)** Die Unterwasserstadt Vanatra kann nur von Wasserwesen betreten werden. Taucher wollen einen Mond aus Limis gesehen haben. **(44)** In der Seufzenden Ebene ändert man die Marschrichtung, ohne dass man es merkt. Ein hinterlistiger Zauber führt einen so in die Irre. **(45)** Der letzte Ort, an dem man die legendäre Ritterin Garea Talaan lebend sah, war der Spinnenberg. Garea trug das Schwert der Stärke! **(46)** Chnis-Niri hortet seine Opfer in seinem Netz, wo sie sich in riesige Diamanten verwandeln. **(51)** Es heißt, im Sumpf des Einen befinde sich ein alter Tempel, von mächtigen Divinanten erbaut. Von dort aus kann man durch Zeit und Raum sehen. **(52)** Um sich in den Sümpfen des Einen vor den Blutegelschwärmen zu schützen, hilft es, Elf zu sein oder sich mit Elfenblut einzureiben. **(53)** In den Nestern der Ubryten sind stets Limiskristalle zu finden. **(54)** Das Dorf Ortuin hat immer wieder unter Wegelagerern und Vagabunden zu leiden, die es des Nachts heimsuchen, um zu stehlen und zu rauben. Aber warum gerade das Dorf? **(55)** In der Toten Brache kann man nichts trinken außer die Körperflüssigkeit der Staubwyrmen. **(56)** Im Wald von

Brara Carith treiben Pixies ihr Unwesen. Ihre Bösartigkeit wächst mit der Form des Mondes! **(61)** Ohne einen lebenden Goblin kann niemand das Grabmal des Brara Carith finden. **(62)** Mavith und seine Leute hausten jahrelang in den 1000 Höhlen. Sie mussten das Versteck Hals über Kopf räumen. Vielleicht befinden sich dort noch Schätze! **(63)** 34 Ritter wurden dereinst in die 1000 Höhlen geschickt, um dem verräterischen Elfenhexer Nasvaen den Garaus zu machen. Keiner kehrte wieder! Nasvaens Schätze warten nur darauf, gehoben zu werden! **(64)** In den Wandernden Hügeln befindet sich ein Grabtempel der Sternenelfen. Niemand, der die Sterne nicht gut kennt, findet dort Zutritt. **(65)** Onyphis, der letzte Hohepriester des Zyklis, starb in der Gewissheit, dass sein Volk dereinst zu seinem Gott zurückfinden würde. **(66)** Der König der Einäugigen ist blind und hasst das Feuer!

#5.3 Informationen

W66: (11) Es gibt sieben unsterbliche Hordenführer im Tal. Keiner von ihnen ist wirklich unsterblich, aber sie sind mächtig wie Götter. **(12)** Im Buch der Seelen hielt Arkhor die Namen derjenigen fest, deren Übertritt ins Totenreich er verhinderte, damit ihre Seelen nekromantischen Zwecken dienen konnten! **(13)** Arkhor plante, die Armee gegen Iphanir zu schicken, während dort ein gewisser Nox Torator dafür sorgen sollte, dass die Verteidigung der Stadt darnieder liege! **(14)** Die Nymphen Belyana (Arkhors Grab) und Belyira (Equiun) sind Schwestern. Wer eine zum Freund hat, dem verschließt sich auch die andere nicht. **(15)** Den Schlüssel zu seinem Schatz trug der Hordenführer Arkhor immer am Körper. **(16)** Wenn dereinst das Licht vorherrscht, werden die Schatten sich in die Herzen der Menschen flüchten und Er wird neuer Herr! **(21)** Die Elfen kannten einen Weg, die große Statue im Tempel des Goldenen Lichts so auszurichten, dass sie das Licht der Sonne einfing. **(22)** Der Hor-Priester Morkanthor schwor einst, das innerste Heiligtum Pakyas in schwarzen Flammen aufgehen zu lassen! **(23)** Ein Minotaur ist Geburtshelfer der Goblinoiden am Blutteich Brara Cariths. Ohne ihn stirbt die halbe Brut! **(25)** In der Siedlung Gayêl gibt es nur eine einzige Wasserquelle. Und sie ist nicht einmal sonderlich bewacht. **(26)** Solange Situyarân herrscht, werden die Limisjünger nicht einlenken. Der einzige Elf, der in der Lage ist, Situyarân die Stirn zu bieten, ist Corasyan. Er und seine Tochter leben ebenfalls in der Siedlung Gayêl im Elfenmoor. **(31)** In den Ewigtoten Türmen bewegen sich Horoten. Sie sind miteinander gedanklich verbunden und reichen ihre Wahrnehmungen nach wenigen Sekunden an ihr Kollektiv weiter. **(32)** Situyarân lässt immer wieder Elfenleichen aus den Ewigtoten Türmen beschaffen, um sie für seine nekromantischen Rituale zu verwenden. **(33)** Die Augen der Todesboten darf man um keinen Preis berühren, oder man stirbt auf der Stelle! **(34)** Um Thigils Vermächtnis zu erlangen, muss man zuerst das Drachenauge aus dem Feuerwasser-See bergen. **(35)** Nur diejenigen, die großes inneres Feuer in sich tragen, können äußerem Feuer widerstehen. Sprich das altelfische Wort chresey, und lass dich von seinem Klang durchströmen, oder trinke die flüssigen Flammen als Zeichen deiner Zuversicht. **(36)** Niemand darf jemals Zelle 13 in Haranorca öffnen! Hinter ihr lauert der Tod. **(41)** Der untote Drache unter Haranorca heißt Hahotur. **(42)** Der Steingolem, der das Irril-Labyrinth unsicher macht, heißt Banoth. Der Unglückliche wurde von seinem Bruder Andrail in einen Golem verwandelt! **(43)** Schwarzes Limis befindet sich in... #6.1. **(44)** Um das unsichtbare Schloss des Elfenmagiers Handaley zu finden, muss man im Herzen des Lächelns suchen. **(45)** Das Lächeln der Elfen ist ein Mythos. Es ging verloren, als die Elfen dem Limis verfielen. **(46)** Schwarze Seepferdchen sind zutraulich, rote sind heimtückisch und aggressiv. **(51)** Nôr ist am verletzlichsten in seinem dritten Auge. Es liegt in seiner Knochenkrone und starrt immerzu nach oben. **(52)** Ikuvayan, der letzte Kartograph in Vas Terrah, der im Loch Nôr versunkenen Elfenstadt, war Situyarâns Onkel. Er starb beim Untergang der Stadt. **(53)** Kein Wunder, dass niemand weiß, wo sich der Palast des Herrn der Perlen befindet. Er ist nämlich unsichtbar. **(54)** Der alte gute Elfenkönig Tasyuncar wurde in die Seufzende Ebene verbannt, wo er und seine Getreuen seitdem ihr Dasein fristen! **(55)** Nur ein freiwillig geopfertes Leben vermag Hor eine Träne zu entlocken. **(56)** Der Norogas-Priester Venrail, der im Tempel in der Seufzenden Ebene lebte, hatte ein ganzes Leben lang Träume von einem schwarzen Pferd. **(61)** Die Sektierer am Fuße des Spinnenbergs sind harmlos. Hinter den Entführungen steckt jemand anderes. **(62)** Die Larvenwandler in Oras-ka-tuan kannten die Musik des Feuergolds. Sie nutzten es als Essenz für ihre alchemistischen Errungenschaften! **(63)** Wenn die Sonne am höchsten steht, kann man sich dem Spinnenberg am gefahrlosesten nähern. **(64)** Der Sohn des Einen starb durch einen Dämon. Seitdem ist die Seele des Einen unnahbar. **(65)** Es gibt sieben magische Schwerter im Tal, die dazu bestimmt sind, von Zwergen geschmiedet, von Elfen bezaubert und von Menschen im Kampf gegen die Horden geschwungen zu werden. **(66)** Der Uktaurer-Stamm der Rugrati opferte vor Jahrtausenden ein Mädchen namens Chonora dem Spinnengott Chnis-Niri. Das Mädchen entkam aber mit dem Diamanten des Zerfalls und floh ins Tal.

#6 Kampagnenplanung

#6.1 Mythen, Legenden, Artefakte und besondere Orte in Istarea

Um Kampagnen zu planen, können hiermit Orte oder in Istarea versteckte Artefakte ausgewürfelt werden.

W66	Gegenstand/Mythos	Macht	Ort	Sz
11	Feder des Phanir-Vogels	Teil v. Oradasts Schatz, ermöglicht Fliegen!	Aeliun	A1
12	Schwert der Dunkelheit	tötet unsterbliche Hordenmonster	Arkhors Grab	1
13	Krone der Gedanken	ermöglicht Gedankenlesen, -kontrolle	Iphanir	A4
14	Ritual des Blutes	Kommunikation mit dem Totenreich	Ewigtote Türme	5
15	Dämonenpeitsche	schlägt mindere Dämonen in die Flucht	Gasthaus zur Alten Mine	0
16	Auge des Zyklis	bringt Zyklopen zur Ruhe	Wald von Brara Carith	2
21	Maroghans Ketten	verhindern jedwede Flucht	Usthir	
22	Geheimnis des Feuers	macht unverwundbar gegen Feuer	Feuerwasser-See	3
23	Schicksalsperle	verändert die letzten 30 Tage	Irril-Labyrinth	8
24	Schwert der Stärke	verleiht seinem Träger gottgleiche Stärke	Spinnenberg	11
25	Shagraks Hand	ermöglicht Ergreifen des Unberührbaren	Grorulsklamm	
26	Haguls Zauberkompass	neutralisiert magische Verirrzauber	Wall der 1000 Höhlen	16
31	Sphärenlicht	neutralisiert Dunkelheiten	Dämonenspalt	21E
32	Schwarze Krone	beherrscht Untote	Elfenmoor	20
33	Licht der Pakya	reinigt, entzaubert, entgiftet	Berg des Goldenen Lichts	4
34	Syriellas Trank	befähigt zum Atmen unter Wasser	Perlensee	18
35	Träne des Hôr	beendet Unglück, Leid und Trauer	Seufzende Ebene	10
36	Feuergold	hartes, unschmelzbares, magisches Metall	Oras-Ka-Tuan	11
41	Tempel der Weitsicht	ermöglicht Visionen, auch von Personen	Sumpf des Einen	13
42	Schwert der Zerstörung	vernichtet Waffen und unheilige Artefakte	Wandernde Hügel	17
43	Größter Limiskristall	verstärkt magische Vorgänge 100-fach!	Mor-Tastulun	17
44	Flamme des Luerto	weiht Waffen gegen wasseraffine Wesen	Zyklopenfelsen	19
45	Schwert des Mutes	ermöglicht Heldentaten und Zauberwehr	Lovorn	A10
46	Unsterblichkeitselixier	verwandelt vorübergehend in Untote	Ruine Belyas	12
51	Garavallas Spiegel	ermöglicht Blick in die Vergangenheit	Garavorn	
52	Diamant des Zerfalls	vernichtet ganze Landstriche	Tote Brache	15
53	Graue Tafeln	enthält mächtige Worte und Namen	Hagulsheim	
54	Amulett des Paeryl	immunisiert gegen Geister	Höhlen von Haranorca	7
55	Tempel des Luerto	repariert zerstörten Gegenstand	Irrilnir	
56	Mondwasser	heilt Unheilbares	Silberzacken	A29
61	Schwert der Klugheit	verleiht seinem Träger göttliche Einsichten	Titanentreppe	14
62	Eklipsenszepter	verleiht Regenten eine lange Herrschaft	gestohlen	A24
63	Schwert der Macht	erhebt in den Stand der Unsterblichen	Wald von Melyas Anua	
64	Schwert des Lichts	vernichtet Untote, schenkt neues Leben	Loch Nôr	9
65	Lächeln der Elfen	gibt verlorene Empfindsamkeit zurück	Lächelnde Höhen	6
66	Haguls Horn	ruft eine Welle von Horden herbei	unbekannt	A25

Destiny-Würfeldungeon

Oft bewegt sich das Abenteuer in eine völlig andere Richtung als erwartet. Kommt der SL in die Verlegenheit, das *Grabmal des Gardalost* oder die *Sümpfe von Sandoith* zu improvisieren, von denen er bis vor wenigen Minuten noch nicht einmal wusste, dass sie existieren, dann hilft ihm vielleicht die folgende Routine. Sie ermöglicht in 6 Schritten das Erschaffen eines zufälligen „Dungeons“:

Schritt 1: Man nehme ein Blatt Papier.

Schritt 2: Man werfe zwei W6, und zwar so, dass sie irgendwo darauf zu liegen kommen.

Schritt 3: Die Würfel werden gedeutet:

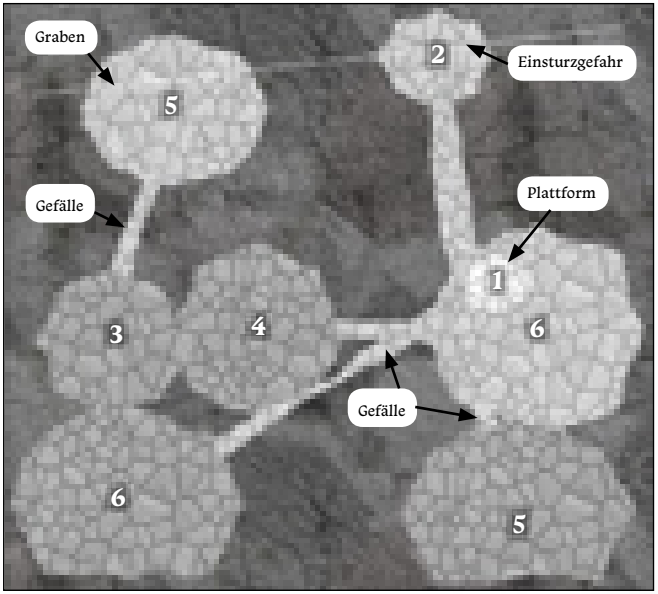
- Jeder Würfel markiert die Position einer Kammer (Höhle, Insel oder generell „betretbare Fläche“) innerhalb des Systems.
- Der Würfelwert gibt die relative Größe der Kammer an. In künstlichen Anlagen kommt man so zu Ergebnissen von 1-6. In natürlichen, weitläufigeren Anlagen kann man die Werte mit sich selbst multiplizieren (ergibt 1-36). Die Kammern sind nun im relativen Maßstab einzuzeichnen. Die Größenverhältnisse sind nicht zu genau zu nehmen.
- Für ein Quäntchen Dreidimensionalität sind der dunkle Würfel als niedrige Lage und der hellen als hohe zu deuten. Dadurch ergeben sich zwischen den Kammern Steigungen und Gefälle, die das System zusätzlich interessant machen.

Schritt 4: Man verbinde die beiden Kammern mit einem möglichst direkten Weg (Gang, Tunnel, Stollen). Bei einem Pasch könnte es sich um einen geheimen oder versteckten Zugang handeln.

Schritt 5: Die Schritte 2 bis 5 werden so oft wiederholt, bis ausreichend Räume und Gänge vorhanden sind.

- Kammern, die einander überschneidend zu liegen kommen, werden verschmolzen, indem ihre Außenform zu einer einzigen größeren Kammer erweitert wird.
- Kammern, die zur Gänze innerhalb einer größeren Kammer liegen, könnten höher/tiefer gelegene Teilkammern sein (z.B. eine Grube oder ein Plateau).
- Unverbundene Teilsysteme sind vielleicht nur durch Teleportfelder o.ä. zu erreichen, oder die Zugänge sind verschüttet.

Schritt 6: Abschließend werden zwei W6 gewürfelt und zu einer Geraden über das gesamte System verbunden: Diese „kritische Linie“ steht für Flüsse, Gräben, Lavaströme oder Einsturzgefahr. Das Terrain ist hier besonders feucht, brüchig oder anderweitig gefährlich.



Destiny Dungeon

Charakter: _____
Spieler: _____
Typus, Volk: _____
Äußeres: _____

	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

Stufe

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

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

Talent/Grad/Probe

Sprachen

Lastpunkte

Questpunkte

Konstitution

Destiny-Punkte

Waffe:	Probe:	Treffer:	Reichweite:	Munition ○○○○○ ○○○○○
Waffe:	Probe:	Treffer:	Reichweite:	Licht ○○○○○○○○
Rüstung:		Beh.:	Schutz:	Schild ○○○○○○

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
Wall der 1000 Höhlen
Titanentreppe

Index

Abenteurerrucksack 9
Aeliun 63
Ahiri 54
Amelryden 23, 57, 125
Anakrastar 76, 86
Arkhor 43, 85, 134
Aspekte 12, 37
Attacke 26
Attribute 12
Auge des Zyklis 66, 89, 124
Ausrüstung 38
Ausweichen 26
Aya 54, 84
Basis-Reichweite 28
Behinderungspunkte 27
Belyira 72, 86
Bewegung 28
Blutzwerge 74
Borleán 62
Brara Carith 88
Buch der Seelen 87
Charaktertypen 13
Chnis-Niri 110, 134
Chonora 116, 134
Crystunen 47
Dämonen 54
Demoralisierung 28
Destiny Beginner 37
Destiny-Punkte 29
Diamant des Zerfalls 116
Dreizehn Höllen 53
Eine, der 105, 113
Einschüchtern 28
Eklipsenszepter 75
Eklipsentafeln 117
Elfen 45
Elfen des Neuen Weges 14, 45, 120
Elfendorn 126
Elfenkönig Tasyuncar 106, 117
Equiun 71
Erdnorken 84
Erfahrung 36
Erfolgswert 11
Erschaffung 8
Fels der Sieben Schwerter 114, 134
Fernkampf 28
Feuergold 91, 110
Feuerlotos 90
Fischelfen 104
Flamme des Luerto 124
Flammende Adepten 103
Flussgraf Pheriot 121
Freiherr 52
froboggil 15, 48
Fürstin Lacriva 71
Gamrandor 90
Garavalla 72
Garavorn 72
Garea Talaan 109, 134
Gesichtsloser Verräter 134
Glücksfall und Missgeschick 11
Gold 36
Gräfin Imére 62, 73
Gräfin Luora 61, 69
Gräfin Vindai 62, 65
Graf Terus 61, 68, 134
Graf Vanael 71
Graf Ysmos 62, 65, 127
Graue Tafeln 75
Grorulsklamm 74
Große Gabe 37
Große Schlange von Lovorn 68, 134
Gruppenproben 11
Hagulsheim 75
Haguls Horn 42, 76
Handaley 97, 127
Herr der Perlen 123
Höllenbrut 84
Hor 50, 53, 71, 96, 107
Horden 42
Hordenbegegnung 139
Hordenführer 134
Horoten 87, 96
Ikuvayan 105, 106
Initiative 26
Iphanir 64
Irrilnir 66
Irrlinir 102
Ishtrokarat 100, 115
Istareer 51
Kampfrunde 26
Khazaralen 43, 67
Königin Averna 55, 58
König Minnic 121
Konstitution 24
Kor Askanta 111
Korntross 65
Kräftemessen 11
Kräutersuche 147
Kreisende Winde 54
Kriegerschule von Ortuin 114
Krongrafen 61
Larvenwandler 110
Lastpunkte 38
Lebende Welt 79
Licht 38
Limis 14, 42, 75, 132
Limisjünger 14, 45, 126, 127
Lovorn 67
Luerto 53, 66
Manöver 27
Maras 43, 58
Marcor 60
Mavith 43, 59, 103, 115, 126, 130
Meisterzirkel 21, 56, 65
Moral 28
Morkanthor 92
Mor-Tastulun 120
Mosh 53, 74
Mringa 48
Mringaner 18, 48, 62
Mylius 60
Nachtruhe 25, 29
Nandiur 58
Nathranién 71
Nebenhandlungen 26
Nicht-Spieler-Charaktere 13, 37
Nôr 105, 113, 134
Onkalioskey 116
Pakya 53, 55
Parade 26
Perlen der Schönheit 122
Pixie 88
Pixieblüte 89
Proben 10
Proben, optimistisch 10
Proben, pessimistisch 10, 26
Questpunkte 36
Regeneration 25, 29
Reichweite 29
Reihenfolge 26
Rezékalis 125
Riese Murgor 121, 134
Rüstungen 40
Rüstungsteile 142
Salamanderlinge 72
Sat'Sakharan 56
Schaden 24
Schätze 36
Schicksalsperle 103
Schild 40
Schwarze Hydra 57, 111, 125
Schwarze Krone 128
Schwarzes Limis 97, 106
Schwert der Dunkelheit 85, 134
Schwert der Klugheit 115, 134
Schwert der Macht 134
Schwert der Stärke 109, 134
Schwert der Zerstörung 121, 134
Schwert des Lichts 105, 134
Schwert des Mutes 68, 134
Seeelfen 123
Shantalis 103
Silberechsen 55
Silberschlangen 55
Situyarân 105, 126
Sphären des Lichts 55
Sprachen 52
Spruchrollen 39
Staubelfen 103, 117
Sternenelfen 120
Stollenschweine 75
Stufe 36
Stufenanstieg 37
Syriella 122
Talente 29
Tempel des Luerto 66
Thigil 90, 91
Titanen 53
Tod 25
Todesbote 96
Totenreich 94
Träne des Hor 107
Trefferpunkte 26
Trollkönig 84, 90
Tykos 124, 134
Typustalente 13, 29
Uktaurer 17, 19, 50
Unagke 63, 71, 121
Unsterblichkeitselixier 111
Usthir 69
Uvgut Sohn des Torogut 76
Vampirfelsen 72
Vanatra 123
Vas Terrah 104
Venrail 107
Vestren 53, 55
Vongram 47
W66 10
Waffen 39
Waldkoboldkönig 70
Wald von Melyas Anua 57, 134
Wandernde Augen 56
Weiße Kirche 55, 58
Weiße Mutter 56
Wirkungsgrade 29
Yandira 43
Zaubersaat 50
Zauberzirkel 23
Zwerge 47
Zwergenfürst Grorul 74
Zwergenfürst Shagkrak 74
Zwergenfürst Targax 42, 100
Zyklis 124
Zyklopen 66, 124

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 ...

Als die Menschen nach Istarea kamen, hatten „die Horden" das Reich der Elfen bereits vernichtet und die unterirdischen Anlagen der Zwerge überrannt. Bis heute verwüsten sie das Tal, und nur die mutigsten Abenteurer dringen bis zu den alten Ruinen vor, deren Schätze und Artefakte der Schlüssel zu einer neuen Ära sind...

Mit prägnanten Charaktertypen, flexiblen Szenarien und einem wunderbar altmodischen Erfahrung-für-Gold-Konzept verbindet Destiny Dungeon erzählerischen Anspruch mit Genre-Tradition.

- vielseitige, leicht zu erlernende Spielregeln,
- eine Welt, in der die Spieler vollständige Handlungsfreiheit genießen und, wohin sie auch gehen, ein Abenteuer vorfinden,
- 22 Szenarien mit Karten und Plänen, ortsgebunden und subtil verwoben für „proaktive" Kampagnengestaltung,
- Fund- und Schatztabellen, Ereignisse, Gerüchte und noch viel mehr Material für den improvisierenden Spielleiter!

Tauche jetzt ein - in eine Welt, in der Abenteuer noch gefährlich und Schätze etwas wert sind!