

Das Elfenland v2.2

Ein DSA-Quellenbuch
zur Welt hinter dem
Ehernen Schwert

© by Cédrik Duval
(gandalf@informatik.uni-bremen.de)

Vorwort

Sicher haben auch Sie sich gefragt, als Sie das erste mal die Karte von Aventurien in Händen hielten, was nur hinter dem Ehernen Schwert liegt. Auch ich hatte damals ähnliche Gedanken. Vor etwa sechs Jahren präsentierte ich meiner Gruppe dann die erste Version meiner Welt hinter dem Ehernen Schwert – das Elfenland war geboren. Leider schien sie ebenso schnell wieder zu sterben, da ich sie schlecht ausgearbeitet hatte. In der Hoffnung, daß mein Traum doch noch in Erfüllung ging, überarbeitete und vervollständigte ich mein Regelwerk. Doch erst als ich es abtippte, kamen mir die meisten Ideen. Ich hoffe, daß Ihnen die Welt ebenso gefallen wird und Sie mir helfen einen lange gehegten Traum zu verwirklichen.

Das Elfenland wurde für Helden jenseits der 21. Stufe entwickelt. Überleben ist schwer in einer Welt, die von Kampf und Magie beherrscht wird. Monster und dunkle Mächte sind alltäglich. Um die Ordnung zu wahren, haben sich Orden gebildet, in der Struktur einem rondrianischen Tempel nicht unähnlich. Die Helden, die es in diese Welt verschlägt, werden im beiliegenden Einstiegsabenteuer die Gelegenheit erhalten, sich so einem Orden anzuschließen.

Es spielt keine Rolle ob Ihre Gruppe schon in Tharun (DSA-Professional: Schwertmeister) war oder nicht. Die Helden können noch so mächtig sein, in der Elfenwelt gibt es Widersacher, die ihnen mindestens ebenbürtig sind und auf eine Unzahl von Anhängern zurückgreifen können. Falls Ihre Heldengruppe noch nicht in Tharun war, übergehen Sie einfach die im Folgenden öfters vorkommenden, eingerahmten Texte. Sie sind für Sie und die Helden nicht weiter relevant.

Ich wünsche viel Spaß bei der Lektüre des Regelwerks, das der Schlüssel zu den Mysterien der sagenhaften Elfenlande ist.

Inhaltsverzeichnis

KAPITEL I: 5

Die Vorzeit	6
Die Söhne Brogars	7
Vom Angriff des Namenlosen	8
Der wachsame Friede	8
Fæsália heute	9

KAPITEL II:..... 10

Elfen	11
Überblick	11
Das Gesellschaftssystem	11
Vom Leben der Elfen.....	11
Kleidung	12
Kunst	12
Namensgebung	12
Magie.....	13
Glaube	13
Elfen und Helden	13
Ritter	14
Ein Leben für den Kampf	14
Der Fokus eines Ritters.....	15
Gefallene Ritter.....	16
Dunkle Ritter	16
Andere Ritter	16
Ordensburgen	17
Ritter und Helden.....	18
Die Hüter	18
Die Sippe	19
Lebensgewohnheiten	19
Der Bund des Lebens.....	19
Der Fokus eines Hüters.....	19
Hüter und Helden.....	20
Sternenträger.....	20
Vom Schicksal der Sternenträger.....	21
Kunstfertigkeit	21
Sternenträger und Helden	21
Zwerge	22
Felsenherrscher	22
Die Städte der Zwerge	22
Glaube	22
Alltagsleben.....	22
Schmiedekunst.....	23
Häretiker.....	23
Felsenherrscher und Helden.....	23
Angarosch-Priester	24
Ein Leben für Angarosch	24
Priester und Helden	24
Geoden	25
Geheimnisse der Geoden	25
Geoden und Helden	25
Menschen.....	26
Andere Kreaturen	27

Menschenähnliche	27
Orks	27
Hobgoblins	27
Riesige	28
Widernatürliche	29
Feylamias	29
Elementare	29
Dschinne	30
Elementarherren.....	31

KAPITEL III: 32

Die Astralenergie	33
Magie der Elfen	33
Fokuszauberei.....	33
Persönliche Zauber	34
Lernkosten für Fokuszauber	34
Zauberbeschreibung.....	35
Rüstungsmodifikationen	42
Die Magie der Hüter	44
Die Kraft eines Hüters	44
Das Hüterritual	44
Zirkelzauber.....	44
Alltägliche Magie	44
Andere Zauber	45
Lernkosten für Elfen- und Hüterzauber	45
Die magischen Elfenlieder	46
Zwergenmagie	48
Die Steinmagie der Felsenherrscher	48
Beschreibung der Zauber.....	48
Die Wunder der Angaroschpriester	49
Die minderen Wunder	49
Die großen Wunder	49
Heilige Artefakte	49
Magische Gegenstände	51
Materialien.....	51
Schwarzes Titanium.....	51
Magische Waffen.....	51
Rüstungen	52
Kronen.....	52
Ringe	53
Tafeln der Macht	53
Weitere magische Gegenstände	53
Herstellung magischer Gegenstände.....	54
Aventurische Zauber in Fæsália.....	56
Antimagie	56
Beschwörung	56
Bewegung	56
Hellsicht.....	56
Kampf.....	56
Verständigung.....	56
Verwandlung von Unbelebtem	57
Die aventurischen Götter in Fæsália	58

Runensteine in Fæsália	59	Nach der 50. Stufe	96
Optionale Magieregeln	60	Stufenanstieg ohne Abenteuer	96
KAPITEL IV:	61	Abenteurpunktliste	97
Geographie	62	Hochstufige Helden und Nichtspieler- Charaktere	97
Der Westen	62	Helden aus Tharun.....	97
Das Mittelland	62	ANHANG II:.....	99
Riesland	63	Grundregeln.....	100
Der Osten.....	63	Die Kampfrunde	100
Der Süden.....	63	Behinderung	102
Magische Aktivität.....	63	Schaden von Waffen und Zaubern.....	102
Flora	64	Besondere Angriffe.....	102
Fauna	65	Sturmangriff.....	102
Reisen	66	Berittener Kampf	102
Soziologie	68	Luftkampf	103
Weltbild	68	Sturzangriff.....	103
Zeitrechnung.....	68	Kampftaktiken mit Fokuszaubern	103
Kalender	69	ANHANG III:	104
Wichtige Daten.....	69	Der Übertritt	105
KAPITEL V:.....	70	Kapitel 1: Vorbereitungen	105
Meisterfiguren	71	Kapitel 2: Durch das Eherne Schwert.....	109
Beispiel-NSC.....	71	Die verlorene Zwergenstadt.....	109
Schnelle NSC-Erschaffung	73	Im Labyrinth	111
Persönlichkeiten Fæsálias	74	Kapitel 3: Eine neue Welt.....	117
Verbündete	74	Das Portal	122
Neutrale	81	Kapitel 1: Gestrandet	122
Feinde	84	Kapitel 2: Gefangen.....	124
ANHANG I:	89	Abenteuervorschläge	129
Charaktererschaffung	90	Handlungsschauplätze	130
Talentstartwerte	90	Amhas.....	130
Neudefinition alter Talente	92	Djanilla	134
Neue Talente.....	92	Teruldan	137
Sprachen	94	Ingrabor	138
Stufenanstieg	95	Das Lager des Greifenc clans	139
Bis zur 21. Stufe	95	Eine neue Welt - Schlußwort.....	141
Nach der 21. Stufe	95		

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Rittergrade	15	Tabelle 9: Ritter.....	71
Tabelle 2: Grade der Dunklen Ritter	16	Tabelle 10: Hüter.....	71
Tabelle 3: Fokuszauber.....	35	Tabelle 11: Felsenherrscher.....	72
Tabelle 4: Elfen- und Hüterzauber	46	Tabelle 12: Geoden	72
Tabelle 5: Elfenlieder	46	Tabelle 13: Talentstartwerte	90
Tabelle 6: Magische Waffen.....	51	Tabelle 14: Sprachen.....	95
Tabelle 7: Magische Rüstungen.....	52	Tabelle 15: Abenteuerpunkte.....	97
Tabelle 8: Zeittafel	68		

Kapitel I:

Die Geschichte Fæsálias

*„Ist es nicht so, daß sich die Geschichte wiederholt?“ –
„Nein, sie ist eher wie ein Kaleidoskop, in dem sich die
Fragmente alter Muster zu neuen zusammenfügen.“*
(aus: ‘Zitate Rohals des Weisen’, Band III, Seite 42)

Die Geschichte Fæsálias mag dem interessierten als sehr kurz vorkommen. Das liegt an mehreren Gründen. Zum einen ist die Art der Elfen (und das gilt auch für Zwerge) nun einmal anders als die der Menschen. Das beginnt schon bei einer ungleich längeren Lebenspanne. Ein durchschnittlicher Elf nimmt sich für seine Vorhaben mehr Zeit. Er rechnet nicht wie ein Mensch in Tagen, sondern in Monaten, gar in Jahren. Auch sind Elfen im Allgemeinen weniger ehrgeizig als Menschen.

Die Vorzeit

ca. 8000 v.H.: Simianil zieht mit einem Drittel der Elfenbevölkerung nach Aventurien

Das Elfenland ist unzweifelhaft die Wiege der elfischen Zivilisation auf Dere. Vor etwa 8000 Jahren, als ihre Kultur schon ein Niveau ähnlich der heutigen Auelfen erreichte, regierte der Hochkönig Simianil, der später den Beinamen 'der Wahnsinnige' bekam, da er Fæsália verlassen wollte. Seiner Lebensgefährtin Ohrima waren im Traum Wesen von unbegreiflicher Pracht erschienen, die ihr befohlen hätten in das Land jenseits des Himmelsgebirges zu gehen.

Es kam zum Bruch zwischen den Elfen, da viele nicht aufgeben wollten was sie aufgebaut hatten, für einen Irrglauben und eine zweifelhafte Zukunft. Schließlich folgten etwa ein Drittel der Elfen Simianil und Ohrima, die sie über das Eherne Schwert nach Aventurien führten. Die erste Siedlung in Aventurien war im heutigen Reichsforst, wo sie den Grundstein für ihre neue Kultur legten. Über wenige Jahrtausende hinweg wurde daraus die strahlende Stadt Simyala. Der Kontakt zu ihren Verwandten in Fæsália brach vollständig ab und ihr Schicksal wird in der Geschichte des Elfenlandes nicht weiter erwähnt. Ein neuer Hochkönig wurde jedoch nie wieder gewählt (siehe dazu auch **Die Götter des Schwarzen Auges**, S. 22 unten und **Geheimnisse der Elfen**).

ca. 4500 v.H.: Die ersten Kreaturen aus Riesland erscheinen

Über 3000 Jahre vergingen. Währenddessen blühte auch die Kultur der Elfenlandbewohner wieder auf. Kunst und Wissenschaft florierten und völlig neue Zauber wurden entdeckt. Es begann zu dieser Zeit, daß die ersten Monster aus Riesland, unter dem Befehl des Gottes ohne Namen, elfische Dörfer plünderten. Zwar gab es schon früher Übergriffe dieser Art, jedoch niemals in so einer organisierten Form. Ein junger Elf namens Telerion wurde bei einem dieser Angriffe zur Waise. Voller Zorn schwor er Rache und begann die Orks und Hobgoblins gnadenlos zu jagen. Über die Zeit sammelte er Gleichgesinnte um sich und sein Ruf war bei den Elfen wie bei den Kreaturen des Namenlosen berüchtigt für seinen Wagemut und seine Verbissenheit. Dann aber wurde seine Gruppe in einen Hinterhalt gelockt und geriet in arge Bedrängnis. Als schon alles verloren schien, sammelte Telerion allen Mut zusammen. Mit einer geschrienen Herausforderung und gezogenem Schwert stürzte er auf den Anführer der Gegner zu. Doch plötzlich löste sich ein Blitzstrahl von seiner Hand, lief an seiner Waffe entlang und schlug schließlich einen Bogen direkt in den Körper seines Gegners, der sofort tot war. Das wendete das Schlachtenglück.

4587 v.H.: Telerion konzipiert die Fokusmagie

Erst nach dem Kampf konnte Telerion begreifen was passiert war: er hatte gezaubert ohne eine Formel ausgesprochen zu haben, ja sie nicht einmal gedacht zu haben. Er begann diese Art der Magie zu erforschen und hatte schließlich nach Jahren Erfolg und gründete seinen ersten Reiterorden. Zu dieser Zeit bekam er von seinen Gefolgsleuten den Beinamen Kraft-der-Elemente.

4529 v.H.: Telerion stirbt an einer giftigen Pfeilwunde

Die neuen Reiter waren bald die Herren des Schlachtfeldes und die Anhänger des Gottes ohne Namen wurden von ihnen weggefeht. Doch eine große Angriffstreitmacht macht noch lange nicht unverwundbar, wie die Reiter leidvoll erfahren mußten. Bei einem Kampf gegen einen vermeintlich schwachen Trupp Hobgoblins, zeigte sich, daß auch der Gegner dazugelernt hatte und so wurden die Reiter einem mörderischen Pfeilhagel ausgesetzt, der auch Telerion das Leben kostete. Die geschlagenen Reiter mußten sich neu formieren. In der Folgezeit investierten sie viel Zeit und Energie in die Schaffung der ersten magischen Rüstungen. Die Energie wurde aus einer magischen Vorrichtung gewonnen, die Astralenergie aus einem Kraftknoten ableitete. So wurde nebenbei auch die erste Ordensburg eingeweiht.

Dann kam es jedoch zu einer unerwarteten Wende, die nur die Einleitung zu einer Reihe folgenschwerer Veränderungen im Elfenland werden sollte.

Die Söhne Brogars

ca. 4000 v.H.: Brogars Sippe gründet die Binge im Eherne Schwert und weckt Fuldigor

In Aventurien kulminierte um 4000 v.H. der zwergische Sippenstreit in den Auszug vieler Zwerge aus den Hallen von Xorlosch (Nachzulesen in **Dunkle Städte, lichte Wälder**). Brogars Sippe unternahm die weiteste Reise, die sie an das Eherne Schwert führte. Sie gruben tiefe Stollen und begingen dabei einen verhängnisvollen Fehler, der fast zur Auslöschung des Stammes führte. Sie weckten Fuldigor, der auf seinem Hort tief im Eherne Schwert seinen Jahrtausende währenden Schlaf hielt. Nur wenige Zwerge überlebten das Desaster. Aus ihnen wurde das Volk, das als die 'Wilden Zwerge' bekannt ist. Es gab jedoch auch eine Menge Zwerge, denen der Weg nach draußen versperrt war. Unter großen Opfern gruben sie weiter und stießen durch den Berg: Sie hatten das Elfenland entdeckt. Sie gründeten neue Binge und verteilten sich langsam über das Land. Garlech Hammerfest, Sohn des Gerbald wurde ihr neuer König. Er hatte die Überlebenden um sich geschart und durch das Eherne Schwert geführt. Von Brogars Nachkommen hatte keiner die Katastrophe überlebt.

An den Ostausläufern des Eherne Schwertes errichteten sie ihre erste provisorische Siedlung. In heutiger Zeit befindet sich dort immer noch ein geweihter Angarosch Schrein. Schon bald begann eine Veränderung mit den Zwergen vorzugehen, die sich durch eine stärker werdende Verbindung mit ihrem Geschwisterelement ausdrückte. Und obwohl Zwerge von Natur aus eine große Abneigung gegen Magie haben, beherrschte bald jeder von ihnen diese neue Kraft, die von ihnen Steinmagie genannt wird, und konnte sie jederzeit einsetzen.

Als es dann nach dem ersten Jahr in der neuen Welt, zu einem überraschenden Treffen eines Zwergen-Spähtrupps mit den Elfen kam, griffen letztere zunächst an. Bei den Elfen handelte es sich um eine Gruppe Ritter, die zur Verfolgung einer großen Orkarmee entsandt worden war und die Zwerge für neue Wesen des Namenlosen hielt. Späher der Orks beobachteten dies und als sie die Nachricht überbracht hatten, befahl ihr Kommandant auf Seiten der vermeintlichen Verbündeten gegen die Ritter zu kämpfen. Doch die Zwerge hatten ihren alten Feind nicht vergessen und groß war die Überraschung der Elfen und der Schrecken der Orks, als die Zwerge auf sie einstürmten. Am Abend war das Heer vernichtet und die Elfen hatten in den Zwergen neue Verbündete gefunden.

Die erste Bingengründung unter Garlech fand nach knapp 3 Jahren Suche in den Schwefelklippen statt. Ingrabur wurde diese Binge getauft in Gedenken der Gnade, die ihnen ihre Gottheit erwies. Über Jahre florierte die Stadt. Die Elfen vom Blauen See reisten häufig zu ihnen um die Perfektion der Schmiedekunst zu lernen oder ihre hochwertigen Metallwaren zu kaufen. Nach kurzer Zeit wurde in einem Gemeinschaftsprojekt der beiden Völker eine feste Straße zwischen Ingrabur und dem Blauen See gebaut, sowie Kontore in den dortigen Städten eingerichtet. Binnen zweier Jahre kamen die ersten Zwergenarbeiten bis zu den südlichsten Städten Fæsálias, was den Handel natürlich noch mehr ankurbelte.

Auch schien die Geburtenrate zu steigen, was sich besonders bei den ansonsten so anteilmäßig wenigen weiblichen Zwergen widerspiegelt (heutzutage ist jeder dritte fæsálische Zwerg weiblich). Schon nach knapp zweihundert Jahren, die jüngsten Zwerge, die damals mit Garlech I. das Elfenland betraten, lebten noch, zog eine größere Gruppe aus Ingrabur fort um eine weitere Binge zu gründen. Ihr Ziel war die Eisklinge, in der Prospektoren schon früher größere Goldfunde ausgemacht hatten. Schon bald war auch zwergischer Schmuck in jeder elfischen Stadt an den Hälsen, Handgelenken und Fingern der Damen und Herren zu bewundern. Es war zu diesem Zeitpunkt, daß die Ritter erneut auf die Zwerge aufmerksam wurden. Diesmal ging es jedoch nicht um ihr militärisches Potential, das sie seit ihrem Erscheinen mehrmals unter Beweis gestellt haben. Die besten Zwergenschmiede vermochten es auf ihre Kreationen magische Fähigkeiten zu übertragen. Diese Fähigkeiten machten sich die Ritter zunutze, da es extrem schwierig für Elfen war, die magischen Rüstungen herzustellen. Als Dank für diesen Dienst, erhielten die Zwerge Kenntnis über die Lage einer Enduriummine im 'Einsamen Berg'. Die dort entstandene Miene wurde bald durch weitere zugezogene Handwerker und Schmiede eine vollwertige Binge, die von ihrer günstigen Lage profitierte. Der

Die Zwergenkönige von Ingrabur

1 - 130	Garlech I.
130 - 207	Garlech II.
207 - 303	Naraug
303 - 392	Brogron
392 - 467	Gella
467 - 578	Garlech III.
578 - 738	Banthag

Die Zwergenkönige von Angaroschs Tiefe

738 - 854	Garlech IV.
854 - 947	Jadrim

Die Zwergenkönige von Ingrabur (Linie Banthag)

947 - 1221	Thoram
1221 - 1583	Grum 'der Alte'
1583 - 1715	Banthag II.
1715 - 1928	Ingrascha
1928 - 2045	Grum II.
2045 - 2135	Garlech V.
2135	Erax 'der Ursupator'
2135 - 2306	Naraug II.
2306 - 2543	Cugula
2543 - 2827	Linosh
2827 - 3082	Banthag III.
3082 - 3253	Grum III.
3253 - 3476	Garlech VI.
3476 - 3681	Grum IV.
3681 - 3881	Linosh II.
3881 - 3968	Grum V.
seit 3968	Agescha

Handel mit Zwergenwaren nach Teruldan wurde bald gänzlich von 'Angaroschs Tiefe' übernommen, wie diese Binge getauft wurde.

Im Jahre 738 nach zwergischer Zeitrechnung wurde schließlich 'Angaroschs Tiefe' zur neuen Königsstadt erhoben, als der neu gekrönte König Garlech IV. seinen Sitz dorthin verlegte.

Vom Angriff des Namenlosen

ca. 3800 v.H. fing der Krieg der Elfen gegen die Geschöpfe des Namenlosen an, die zu Tausenden aus Riesland kamen. In den folgenden 800 Jahren kam es zwar zu wenigen größeren Schlachten, dafür aber zu ungezählten Scharmützeln, die jedoch immer zugunsten der Ritter entschieden werden konnten. Dann aber startete der Gott ohne Namen einen gewaltigen Feldzug gegen die elfische Zivilisation. Ungezählte Legionen marschierten in das Elfenland ein. Der Namenlose ließ all die Wesen los, die er in den Jahrhunderten gezüchtet hatte. Durch den aufopferungsvollen Einsatz der Ritter, konnte jedoch das Schlimmste verhindert werden, wenn auch zu einem sehr hohen Preis. Die Ritter von Amhas waren durch ihre andauernden Siege gegen den Namenlosen nachlässig geworden und so wurde die Stadt der Magie von den Heerscharen des Namenlosen überrannt und dessen Reich angegliedert. Dadurch ging viel Wissen in die Hände der Diener des Namenlosen. Auch die Zwerge mußten Verluste hinnehmen. Von der Uneinnehmbarkeit ihrer Hauptstadt überzeugt, traf sie der Angriff um so überraschender. Schon nach kurzer Belagerung drangen Armeen in 'Angaroschs Tiefe' ein. Bei den Rückzugsgefechten kamen König Jadrim und sein Sohn Janor ums Leben. Die fliehenden Zwerge jedoch, die es nicht ertragen konnten, daß ihre Schätze geplündert werden würden, setzten ausgeklügelte Mechanismen in Gang, die zur Verschüttung der Stadt mit der plündernden Armee führte. Man munkelt jedoch, daß nicht alle Kreaturen, die in der Armee waren, dabei umkamen und noch immer in den Stollen von Finsterbinge, wie die Stadt heute genannt wird, tief unter der Erde ihr Unwesen treiben, wahnsinnig vom ewigen Eingesperrt sein und auf den Tag wartend, an dem sie von Unwissenden befreit würden...

ca. 3000 v.H.: Tie Shianna fällt. Viele Elfen fliehen über das Perlenmeer

Inmitten dieser Wirren kamen flüchtende Elfen aus Aventurien, die der Vernichtung ihrer Heimat, der Metropole Tie'Shianna, entkommen waren und mit ihren Schiffen, durch tückische Strömungen, an die Küste des Elfenlandes gespült wurden. 5000 Jahre Isolation sorgten für die gleichen Verständnisprobleme wie sie die Zwerge hatten, wenn auch nicht so stark. Nach anfänglichen Reibereien, wurden schnell Friedensgespräche aufgenommen, die Ritter wie auch die aventurischen Elfen waren müde von den Kämpfen gegen ihren gemeinsamen Feind. Die Flüchtlinge bekamen die unbewohnten Wälder entlang der Küste als Siedlungsplatz zugewiesen. Die überlebenden Zwerge aus 'Angaroschs Tiefe' zogen derweil südwärts und gründeten Koshimbas.

In der Folgezeit kehrte ein wachsamer und bedrohlicher Friede zwischen beiden Parteien ein. Die Verluste des Namenlosen waren selbst für seine Verhältnisse immens, so daß er von weiteren Angriffen vorerst absah und seine Truppen neu aufbauen ließ. Die Elfen und Zwerge mußten den entstandenen Schaden reparieren. Dazu kam, daß die Zwerge ihren König und dessen einzigen direkten Erben verloren hatten. Die Hauptlinie Garlechs war damit ausgestorben. So wurde der nächste Verwandte des toten Königs zum neuen Herrscher gekrönt: Thoram Orkspalter, Sohn des Murax, Sohn des Banthag.

Der wachsame Friede

Die nächsten Jahre waren geprägt vom Erhalt des Status Quo. Die Grenze zwischen den Ländern der Elfen und denen des Namenlosen wurden von beiden Seiten scharf bewacht, Grenzübergänge gab es nicht.

Die aventurischen Elfen, begannen sich auszubreiten. Ähnlich wie auf den Inseln im Nebel gab es auch hier Individuen, die verkündeten, daß der Sieg des Namenlosen

über ihr Volk nur deshalb möglich war, da sie starr in ihren Häusern auf das Ende gewartet hätten. Man sollte es halten wie ihre Urväter, die noch als Jäger und Sammler durch die Wälder zogen und eins mit der Natur waren. So geschah es dann auch. Die Elfen paßten sich schnell den neuen Lebensumständen an und verzichteten auf Aufnahme in die Gemeinschaft der fæsálischen Elfen. Auch sie blieben von den starken magischen Strömen ihrer alten Heimat nicht unbeeinflußt und adaptierten sich an ihre Umgebung, die sich in einer emphatischen Beziehung zur Natur ausdrückt. Als sie schließlich von den Rittern das Konzept der Fokusmagier lernten, zeigte sich, daß es sich auf die Natur als ganzes ebenso gut anwenden ließ, wie auf ein einzelnes Tier.

Die Zwerge schufen derweil emsig neue Kriegsmaschinerien in ihren Werkstätten und warteten auf den Tag, an dem sie sich für ihre Niederlage in Angaroschs Tiefe rächen können. Viele ihrer Erfindungen wurden auch von den Elfen übernommen, vor allem Geräte zur Stadtverteidigung wie Spießwerfer, Katapulte und rotzenähnliche Torsionswaffen.

Im Jahr 1186 des Zweiten Zeitalters fühlten sich die Ritter stark genug einen Angriff auf Amhas zu wagen. Sie wurden dabei von mehreren Clans der Hüter und einem Heer Zwerge unterstützt. Obwohl die Zwerge schwere Belagerungsgeräte einsetzten gelang es ihnen nicht die Stadt zu stürmen und da sie in vorderster Front kämpften hatten sie auch die höchsten Verluste. Die Hüter waren nur bedingt einsetzbar, da sie nicht auf gewohntem Terrain kämpften und die Ritter hatten genug Probleme mit ihren bösen Brüdern, den Dunklen Rittern. Die Schlacht tobte 11 Tage, dann erkannten die Feldherren der Vereinigten Heere die Sinnlosigkeit und zogen ab. Der Namenlose hatte Amhas unter Kontrolle und war nicht gewillt sie wieder herzugeben.

Im Jahr 2135 nach zwergischer Zeitrechnung (1189 Zweites Zeitalter) wurde der amtierende König Garlech V. von seinem jüngeren Bruder Erax gestürzt, der die Niederlage von Amhas und den daraus resultierenden Tod vieler Zwerge Garlech zuschob und als Zeichen ansah, daß er von Angaroschs Gnade abgefallen war. Hin und her gerissen zwischen Glauben und Treue kam es zum Bürgerkrieg in Ingrabor, der erst entschieden wurde als der geflohene Sohn von Garlech, Naraug II., mit einem Heer von Anhängern aus Granosch zurückkehrte. Erax wurde öffentlich hingerichtet, seine überlebenden Verbündeten geächtet. Die Königsstadt verfügte danach noch knapp über 500 Einwohner.

Etwa 250 Jahre später versuchte eine Gruppe Abenteurer und Entdecker aus Aventurien das Eherne Schwert zu durchqueren. Nur einer schaffte es. Sein Name sollte bald in ganz Fæsália bekannt werden: Beron ay Terbun, der später Elfenfreund genannt wird.

Fæsália heute

Die Völker der Elfen und Zwerge leben friedlich miteinander, in einigen Städten wohnen sie sogar gemeinsam. Amhas ist zur Hochburg des Namenlosen Kultes geworden und der dort ansässige Ritterorden ist einer seiner mächtigsten Verbündeten.

Die aventurischen Elfen, die sich selber 'Hüter' nennen, haben sich inzwischen auch in anderen Wäldern im ganzen Elfenland niedergelassen.

Auch wenn ein wachsamer Frieden zwischen den Rittern und der Armee des Namenlosen besteht, marodieren noch immer Nachfahren der Überlebenden der damals vernichteten Heere durch das Land. Zudem entstanden durch die un gelenkten magischen Ströme, die das Ergebnis von viel Zauberei ist, auch eine Unzahl unnatürlicher Kreaturen, die nun das Land durchstreifen.

Kapitel II:

Von den Völkern

„(...)Auch wenn sie nicht viel schöner als die angaroschverfluchten Orks sind und seltsame Vorlieben haben, bei denen wir uns nur noch widerwillig abwenden können, so müssen wir sie doch als Verbündete akzeptieren, wenn wir in dieser Welt überleben wollen.(...)“

(Ausschnitt aus der Ansprache Garlechs an sein Volk, kurz nach der Unterzeichnung des Bündnisabkommens mit den Elfen)

Elfen

Überblick

Die meisten Elfen leben in Dörfern und Städten, die den menschlich-aventurischen nicht unähnlich, jedoch viel sauberer und schöner sind. Da sie allgemein ein friedliches Volk sind, wird der Besucher schnell das Fehlen einer städtischen Garnison bemerken. Trotzdem kann sich ein Elf verteidigen, wenn er in Bedrängnis ist. Zudem wird bei Gefahr der nächste Ritterorden zur Hilfe gerufen.

Die Städte, als Zentren für Kultur und Handel, werden über ein gut ausgebautes Straßennetz miteinander verbunden. Es erreicht zwar nicht den Standard einer mittelreichischen Reichsstraße, wird dafür aber regelmäßig ausgebessert. Um die Städte liegen Dörfer, zu denen weite Felder gehören. Die Dorfbewohner sind aggressiver und vorsichtiger, da sie sich öfter gegen Angriffe marodierender Monster verteidigen müssen und die Ritter nicht schnell genug erreicht werden könnten.

Im Elfenland leben knapp 350.000 Elfen, die Hüter nicht mitgerechnet.

Das Gesellschaftssystem

Das Kastensystem der Elfen besteht an der Spitze aus dem Herrscher der Stadt und dem Land umzu, das einige Dörfer mit einschließen kann. Es ist nicht unüblich, der elfischen Weltanschauung zum Trotz, daß der Herrscher einer Stadt auch gleichzeitig Anführer eines Ritterordens ist. Die Nachfolge eines Herrschers wird von Stadt zu Stadt unterschiedlich geregelt.

Die nächste Kaste bilden die Weisen und die Meister der Künste und Musen. Die Weisen stehen dem Herrscher als Berater zur Seite und sind Personen, die sich um das Wohl der Stadt hervorgetan haben. Unter ihnen kann sich genauso ein reicher Händler befinden, wie auch ein Ritter. Die Meister bewahren das Wissen, sei es Steinmetzarbeit oder das Dichten schöner Verse, und geben es an die Handwerker, Künstler und Scholaren weiter, die die dritte Kaste und gleichzeitig das Rückgrat einer Stadt bilden.

Die dritte Kaste ist für das Leben und Gedeihen der Stadt verantwortlich und zwar materiell wie auch geistig. Jeder Elf beginnt sein Leben in dieser Kaste, in der er einen Beruf erlernt, damit er später ein Auskommen hat. Tut er sich besonders hervor, hat er die Möglichkeit ein Meister zu werden. Die Elfen haben sich in Zünften organisiert, in die jeder Elf ab seinem Erwachsenenalter (35 Jahre) eintritt, um seinen gewünschten Beruf zu erlernen und später auszuüben.

In der vierten und niedrigsten Kaste befinden sich Elfen, die sich des Gesetzesbruches schuldig machten. Um ihre Schuld zu sühnen, müssen sie für eine, vom Tribunal, festgesetzte Zeit Hilfsarbeit leisten, z.B. als Feldarbeiter oder als Diener, bis ihre Schuld gesühnt ist. Hier findet man auch oft menschliche Bedienstete, die die Straßen sauber halten und andere öffentliche Arbeiten erledigen; in manchen Häusern besonders reicher Elfen, sind sie sogar als Diener angestellt. In einigen Städten gehören auch gefangengenommene Kreaturen in diese Kaste, die als Sklaven weiter leben dürfen. Da jeder Elf seine ihm Anvertrauten gut behandeln muß, leben diese gar nicht mal so schlecht.

Außerhalb des Kastensystems befinden sich die übrigen Berufe. Da die Elfen sehr liberal sind, ist niemand gezwungen sich einer Zunft unterzuordnen. Einerseits hat er dadurch keine Sicherheit, was Arbeit anbelangt, andererseits auch mehr Freiheiten. So mancher Elf ist so zu Erfolg und Reichtum gekommen. Besonders Elfen, die viel Kreativität und Einfallsreichtum besitzen versuchen lieber ihr Glück zu machen, als sich ihre Laufbahn von einer Zunft oder Gilde gestalten zu lassen.

Vom Leben der Elfen

Das Alltagsleben der Elfen ist auf den ersten Blick nicht so verschieden vom aventurischen, wie der Beobachter vielleicht zuerst meinen mag. Auch hier müssen die Städte erhalten werden. Die Bauern umzu ernähren sie, die Kaufleute halten Handelsbeziehungen zu anderen Städten der Elfen und Zwerge. Deswegen ist das tägliche Leben des normalen Bewohners durch sein Handwerk gekennzeichnet, ob er nun Maurer oder Dichter ist. Da bleibt nicht viel Zeit für anderes übrig.

Elfische Familien verbringen ihre geringe Freizeit gerne mit Freunden und Verwandten. Man trifft sich um zu plaudern oder gemeinsam zu musizieren bzw. Vorträgen anderer zu lauschen. Ausflüge werden gerne unternommen, auch wenn sie zu manchen Zeiten gefährlich sind. Daher werden auch oft öffentliche Darbietungen in Gesang und Bühne besucht.

Die Familie ist auch der stärkste Bund der Elfen. Häufig leben mehrere Generationen unter einem Dach, bei den langlebigen Elfen also unter Umständen vier bis fünf. Die Erwachsenen kümmern sich um die Kinder, ziehen sie auf und unterweisen sie in Grundwissen wie Lesen und Schreiben, Musizieren, Magie und dergleichen. Die Führung obliegt je nach Bedarf dem Mann oder der Frau. Manchmal entscheidet auch die Mehrheit der Familienmitglieder. Interessant ist, daß eingeheiratete Elfen weiterhin zu ihrer alten Familie gehören, aber auch von der neuen als vollwertiges Mitglied angesehen werden.

Diese Lebensweise hat sich schon seit Jahrtausenden so gehalten. Selbst die drohende Gefahr, die durch die Gefahr des Namenlosen ausgeht konnte daran nicht viel ändern. Wenn man sich schon mit einer Situation arrangieren muß, so sind diese Anpassungen subtil und fallen einem einfachen Beobachter nicht sofort auf. Ausflüge führen immer in die Nähe eines Ritterordens, Reisen unternimmt man in einer großen Gruppe, Familien lehren ihren Kindern neben der Alltäglichen Magie auch ein oder zwei Zauber zur Selbstverteidigung. Gerade den Rittern ist es zu verdanken, daß so manche Bedrohung im Keim erstickt wird. Diese sind so häufig und vielfältig, daß so manche Krise unbemerkt an den gewöhnlichen Elfen vorbei geht.

Kleidung

Elfen kleiden sich gerne in bequeme und leichte Stoffe: Leinen und Bausch dominieren. Zwar ist Wolle bekannt, wird aber seltener getragen, da sie nur im Süden als Baumwolle zu finden ist und Schafe unbekannt sind. Es werden bevorzugt weite, bisweilen wallende Gewänder wie Roben, Tuniken und, in wärmeren Gebieten, Togas getragen. Es ist für einen Außenstehenden schwierig Arbeits- und Festgewänder zu unterscheiden, beides hat eine hohe Qualität und es wird immer acht gegeben, daß sie nicht beschädigt werden.

Dazu werden leichte Schuhe oder Sandalen getragen. Ist man unterwegs, treten die leichten aber fast schon legendären Elfenstiefel an ihre Stelle, in denen man tagelang marschieren kann ohne je Blasen an den Füßen zu bekommen.

Schmuck wird eher selten getragen und selbst dann wenig Edelmetalle und Juwelen. Vielmehr zeigt sich in letzter Zeit ein neuer Trend, der zu dem natürlichen Schmuck der Hüter tendiert, der aus Blumen und Beeren besteht.

Kunst

Tatsächlich ist die Pracht einer elfischen Stadt nicht auf einen Teil wie den Herrscherpalast beschränkt, sondern durchzieht jede Straße und jedes noch so kleine Gäßchen. Künstler stellen ihre Werke öffentlich aus und auf manchem Platz trägt ein Dichter seine Verse vor.

Es ist nicht verwunderlich, daß jeder Elf neben seiner beruflichen auch eine künstlerische Ausbildung bekommt. „Kunst ist Ausdruck. Wer sich nicht auszudrücken vermag, wird ewig stumm bleiben!“ So lautet ein Ausspruch Eldarions Sieht-wahre-Schönheit, einem der größten Künstler Fæsálias.

Ein Elf kann auch den Beruf eines Künstlers ergreifen. In den Zünften hat er dazu Gelegenheit.

Namensgebung

Die Vornamen ähneln den aventurischen. Ihr Zweitname ist jedoch besonders. Er bezeichnet die herausragendste Eigenschaft oder ein unverfälschliches Merkmal eines Elfen. So mag es klar sein, wie der berühmte Maler Faelandel Malt-Lebendige-Bilder zu seinem Zweitnamen kam. Sein Zweitname wird jedem Elfen mit dem Erwachsenwerden verliehen, tatsächlich ist die Verleihung ein Bestandteil einer längeren Zeremonie.

Obwohl es ungewöhnlich ist und besonders selten passiert, kann es natürlich vorkommen, daß ein Elf im Laufe seines Lebens seinen Zweitnamen ändert, freiwillig oder unfreiwillig. Das Eintreten besonderer Umstände oder ein Gesinnungswechsel können eine Namensänderung nach sich ziehen.

Ritter sind das beste Beispiel, da viele von ihnen ihren Namen ablegen, sobald sie die Ritterweihe erhalten haben. Obwohl sie dies hauptsächlich tun, weil sie mit ihrem früheren Leben gebrochen haben, sind einige Gelehrte der Auffassung, daß dies noch tiefere Gründe hat. Der Zweitnamen eines Elfen ist das was ihn ausmacht, das was er in seinem Leben bisher erreicht hat. Legt er seinen Namen ab, legt er sein Elfsein ab. Da Ritter Kämpfer sind, fühlen sie sich deshalb verpflichtet ihren Namen abzulegen.

Noch seltener sind Elfen mit mehr als einem Zweitnamen. Solche müssen Leistungen erbracht haben, die Ihresgleichen auf Dere (!) suchen. Der einzige Elf des letzten Jahrtausends der sich rühmen konnte mehrere Zweitnamen zu tragen (man sagt übrigens nicht Drittnamen, Viertnamen, etc.), war Faelandel, dessen vollständiger Name Faelandel Malt-Lebendige-Bilder Lebende-Statuen Musik-der-Nachtigallen war.

Es ist bei den Elfen unüblich auf die Verdienste seiner Ahnen zu verweisen. Zwar werden die Zweitnamen bei deren Nennung mit angegeben, ein Elf könnte jedoch nie irgendwelchen Nutzen daraus ziehen.

Magie

Zauberei ist fest im Alltag der Elfen verwurzelt, stärker noch als bei ihren aventurischen Verwandten. Es wurden Zauber entwickelt, die fast unbewußt angewendet werden können. Sie sind nicht sehr mächtig und kosten auch nicht viele ASP. Es sind eben Alltagszauber, die während der täglichen Arbeiten benutzt werden können. Auch sind sie einfach zu lernen.

Mächtige Zauber findet man fast nur noch in der Fokushexie. Sie zeichnet sich hauptsächlich durch Kampfzauber aus, obwohl es auch hier eine ganze Reihe anderer Sprüche gibt. Sie wird allerdings nur von den Rittern angewendet sowie den Hütern. Man kann sie als das genaue Gegenstück der Alltäglichen Hexie ansehen, da sie eine extreme Spezialisierung voraus setzen. Mehr dazu finden sie in **Kapitel III**.

Die normalen Zauber sind immer noch bekannt und können auch gelernt werden, jedoch sind seit vielen Jahrhunderten keine neuen Formeln entwickelt worden.

Glaube

Der Glaube an eine oder mehrere Gottheiten ist, aus bekannten Gründen, etwas, dem ein Elf mit tiefer Abneigung begegnet. Statt dessen Glauben viele Elfen – jedoch längst nicht alle – an ein alles bestimmendes Schicksal, das sie lenkt. So mancher Elf ist bewandert in der Kunst des Prophezeiendens und der Sternenkunde. Dem Kundigen sind viele Zeichen bekannt, mit denen die Zukunft vorhergesagt werden kann: die Färbung der untergehenden Sonne, dem plötzlichen Drehen des Windes oder dem Flug der Vögel. Nebenbei bemerkt sind Propheten auch versierte Wettervorhersager.

Sind die Elfen sonst eher weniger abergläubisch, tun sie sich hier um so schwerer.

Elfen und Helden

Für einen aventurischen Elf mag es sehr interessant sein, das Elfenland zu erforschen und sich mit der Kultur seiner Vorfahren vertraut zu machen. Auf der anderen Seite sind viele Gelehrte wißbegierig auf Geschichten der aventurischen Elfen und ihrem Schicksal seit dem Untergang der Hochelfen vor 3000 Jahren.

Menschliche Helden werden von den Elfen neugierig aber keinesfalls unhöflich betrachtet. Kennen sie Menschen normalerweise nur in Fellhosen sind sie von den Helden, die ja durchaus als 'zivilisiert' angesehen werden können, fasziniert.

Allgemein sollten sich vor allem gelehrte Helden von ihrem Forscherdrang leiten lassen: War man in Aventurien davon ausgegangen in groben Zügen die Herkunft der Elfen zu kennen, tut sich hier ein neues Betätigungsfeld auf.

Einen fæsalischen Elf zu spielen ist vollkommen anders als einen aventurischen. Der Begriff 'badoc' ist ihm zwar bekannt, doch würde es eine Beleidigung sein, würde man einen Elf fæsalisch wegen seiner Lebensgewohnheiten so bezeichnen. Ein fæsalischer Elf ist freundlich und noch weltoffener als aventurische Auelfen. Das darf man allerdings nicht mit Naivität verwechseln. Sinnlose Gewalt ist ihm zwar zuwider, aber gegen die Kreaturen des Namenlosen wird er alle ihm zur Verfügung stehenden Mittel einsetzen um sich und die seinen zu verteidigen. Hervorstechende Eigenschaft junger Elfen ist, daß sie aus allem Ungewöhnlichen versuchen ihr Schicksal zu deuten.

Grundvoraussetzungen für Elfen: Die Eigenschaften, die seine Berufsfertigkeiten abdecken, auf mindestens 11. CH: 12 GG<4 KL: 12 JZ<4	Grundwerte: LE: 25 Talentsteigerungen: 25 MR: +2 AE: 25 Zaubersteigerungen: 25 1W+2 pro Stufe verteilbar auf LE/AE Der Elf hat eine Berufsfertigkeit bzw. ein passendes Talent aus dem Bereich Handwerk mit Wert 5.
Anfangszauber: 10 Zauber fäesälischen Ursprungs ¹ , dazu knapp ein bis zwei Dutzend Zauber aus der Alltäglichen Magie.	

Elfen können bis zu 5 Talentpunkte auf Zauberfertigkeiten verschieben oder umgekehrt. Sie können alle Zauber fäesälischen um 2 Punkte und aventurischen Ursprungs um 1 Punkt pro Stufe steigern. Zauber der Alltäglichen Magie können bis zu dreimal gesteigert werden.

Grundvoraussetzungen für Meister: siehe 'Grundvoraussetzungen für Elfen' Die Eigenschaften, die seine Berufsfertigkeiten abdecken, mit einem Mindestwert von 15 und einem Berufs- oder Handwerkstalent von 18.

Grundeigenschaften:

Größe: 1,66 + W20 + 3W6

Gewicht: (Größe - 120) kg

Haarfarbe (W20):	Augenfarbe (W20):	Herkunft, Elternfamilie (W20):	Vermögen:
1 blauschwarz	1-2 schwarz	1-3 Bauern	W6 D
2-3 schwarz	3-6 graublau	4-6 Handwerker, Künstler	W20 D
4-6 silbern	7-8 tiefblau	7-11 Meister der K. und Musen	4W6 D
7-10 weißblond	9-12 smaragdgrün	12-16 Weise	4W6 D
11-14 hellblond	13-16 dunkelviolet	17-18 Reiche Händler	3W20 D
15-17 mittelblond	17-19 bernstein	19 Zunftvorsteher	2W20 D
18-19 dunkelblond	20 goldgespren.	20 Stadtherrscher	2W20 D
20 albino →	1-18 rubinrot		
	19 violett		
	20 silberweiß		

Die Anfangstalente für Elfen und alle folgenden Typen sind in **Anhang I** im Abschnitt **Talent-Startwerte für Elfenlandbewohner** zu finden.

Ritter

Seit ihrer Erschaffung sind die Ritter fester Bestandteil der elfischen Gesellschaft, mit Orden, die über das ganze Land verteilt zu finden sind. Im Kampf gegen die zahllosen Gefahren des Namenlosen, tragen sie die Hauptlast und haben entsprechend auch die höchste Verlustrate. Dennoch bedarf es schon eines einschneidenden Erlebnisses, daß ein Elf den Rittern beitrifft. Daher wundert es auch niemanden, daß es kaum mehr als 2000 Ritter (weniger als 0,6% der Bevölkerung) gibt. Vielleicht ist dieses auch ein Grund, weshalb manche Orden Menschen in ihre Reihen aufnehmen.

Ein Leben für den Kampf

Ritter sind Krieger. Sind sie nicht mit einer Mission betraut, trainieren sie in den ordenseigenen Anlagen wo sie das Letzte von sich fordern. Dieser selbstaufgelegte Drill würde sogar manchen Wehrheimer Strammsteher vor Neid erblassen lassen. Sie nehmen sich jedoch auch Zeit für Ruhe und meditieren um sich mental zu stärken. Viele Ritter sehen Freizeit als vertane Zeit an. Zudem kommt, daß die Ritter jederzeit bereit sein müssen, wenn Gefahr droht. Wer damit nicht zurechtkommt, kann den Orden jederzeit verlassen.

Mithin kommt es dann auch vor, daß ein Ritter psychisch abstumpft. So mancher sah schon einen guten Freund im Kampf gegen einen dunklen Ritter sterben oder von Monstern heimtückisch ermordet. Viele Ritttern lassen sich von solchen Szenen nicht mehr beeindrucken. Schließlich waren es Erlebnisse wie diese, die sie erst zu

¹ Eine Auflistung aller bekannten Elfenzauber in Fäesälia finden Sie in **Kapitel III**.

Rittern machten. Diese Einstellung führt auch dazu, daß elfische Ritter die Fähigkeit verlieren, die magischen Elfenlieder zu singen (mit einer kleinen Ausnahme, nachzulesen in **Kapitel III**).

Ein Ritter muß aber auch Regeln und Auflagen befolgen. Typisch sind Wahrung der Ordnung und das Einsetzen für die Unterdrückten. Viele Ritter legen sich zudem eine völlige Selbstaufgabe auf.

Der Fokus eines Ritters

Ein Ritter hat einen Fokus, von dem er seine Kraft bezieht. Der Fokus selber manifestiert sich in der Rüstung des Ritters. Sie ist ein Meisterwerk der Schmiedekunst, seit über dreieinhalb Jahrtausenden werden sie nur noch von den zwergischen Zauberschmieden gefertigt, und von der geheimen Magie der Ritter durchdrungen. Das wichtigste jedoch ist, daß der Fokus eine spezifische Form annimmt, sobald er mit dem Ritter verbunden ist. Die Form spiegelt normalerweise die hervorstechendste Eigenschaft des Ritters kombiniert mit seiner eigenen Vorliebe wieder und wird in einem passendem Tier symbolisiert, obwohl auch andere Formen möglich sind, wenn auch selten. Die Parallelen zum aventurischen Seelentier sind mehr als deutlich. Es folgt eine kleine Aufzählung gängiger Tiere und wie sie von den Elfen Fæsálias assoziiert werden:

- Wolf – Mut, Taktik, Gemeinschaft
- Hirsch – Stolz, Stattlichkeit
- Löwe – Ehre, Ritterlichkeit
- Tiger – Kampfeslust, Kraft
- Schlange – Magie
- Hund – Treue, Freundschaft, Vertrauen
- Katze – Geheimnis, Heimlichkeit
- Bär – Kraft, Geselligkeit
- Ratte – Verschlagenheit
- Fuchs – Einfallsreichtum
- Adler – Weisheit, Weitblick (metaphorisch)
- Falke – Stolz
- Hai – Unerbittlichkeit, Gefühlskälte
- Krake – Gier

Viele Tiere können natürlich gleiche Merkmale besitzen und nicht alle müssen unbedingt positiv sein. Allgemein gilt, das viele Eigenschaften denen ähneln, die Menschen den Tieren nachsagen, jedoch längst nicht alle (ein Elf würde einer Schlange niemals List nachsagen). Jedes Tier wird nur einmal vergeben, allerdings können Ritter Foki von Unterarten derselben Gattung (z.B. Sandlöwe und Silberlöwe) tragen. Die Foki verteilen sich in absteigender Häufigkeit auf Säugetiere (ohne Primaten), Vögel und Fische (inklusive Meeressäuger). Extrem selten sind Amphibien, Kriechtiere, Insekten und Spinnentiere.

Das Aussehen der Rüstung erinnert primär an den Fokus (Schwingen, Krallen, Fänge, geformter Helm), ist in der Zusammenstellung aber sehr variabel. Vorherrschend sind Muskelpanzer, es gibt aber auch welche, die nur den Oberkörper schützen oder sogar nur das Herz. Stirnreif oder Helm schützen den Kopf, Arm- und Beinschienen vervollständigen die Rüstung. Häufig lackieren Ritter ihre Rüstung nach eigenem Geschmack.

Ein Ritter kann seine Rüstung auf Wunsch innerhalb von einer KR an- oder ablegen. Die Rüstung befindet sich, solange sie nicht getragen wird, in einer steinernen Truhe an einem sicheren Ort, meistens der Ordensburg des Ritters. Legt er die Rüstung an, materialisiert sie sich an ihm. Gleichzeitig werden seine anderen Besitztümer, die er trägt in die Truhe teleportiert. Behalten darf er nur eine oder zwei Waffen und spezielle magische Gegenstände, die nur in Fæsália zu finden sind. Weitere Informationen finden Sie in **Kapitel III** im Abschnitt **Magische Gegenstände**. Seine übrigen Gegenstände erhält der Ritter wieder, sobald seine Rüstung wieder den Platz in der Truhe einnimmt. Dies hat zum Einen den Grund der erhöhten Mobilität, aber auch das Problem, daß die starke magische Aura der Rüstung andere magische Gegenstände beeinflussen könnte. Allein Gegenstände aus den fünf magischen Metallen sind davor vollkommen geschützt.

Eine Rüstung kann auch jederzeit manuell abgelegt und transportiert werden.

Die Macht eines Ritters offenbart sich durch das Metall, aus dem seine Rüstung besteht. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die Rüstungsarten die Rittern offenstehen, welche Mindeststufe sie dafür haben müssen und welche Vorteile sie ihnen bringt.

Rüstungstyp	Mindeststufe	LE	MR-Bonus	Schutz gegen C°
Eisen / Kristall ²	1	50	+5	± 50
Bronze / Smaragd	21	100	+10	±100
Silber / Saphir	30	150	+15	±150
Gold / Rubin	40	200	+20	±200
Platin / Diamant	50	250	+25	±250

Tabelle 1: Rittergrade

² siehe Abschnitt **Andere Ritter**

Nach der Weihe zum Ritter besteht seine Rüstung zunächst aus gewöhnlichem Eisen und er hat den Rang eines Erzritters. Bis zur 50. Stufe durchläuft er alle Ränge. Während einer Weihe in einen höheren Rang verändert sich dabei die Rüstung auf magische Weise, seinem Rang entsprechend, in das neue Metall. Also hat ein Silberritter eine Rüstung aus Silber, die vormals aus Bronze und davor aus Eisen war.

Ein Ritter, dem seine Rüstung 'stirbt' – tatsächlich handelt es sich um ein lebendes Wesen – vermag zwar weiterhin die Fokuszauber, die er gelernt hat anzuwenden, sie kosten aber doppelte ASP. Seine Spezialfähigkeit vermag er weiterhin zu benutzen; die ASP-Kosten seinen persönlichen Zauber verdoppeln sich ebenfalls. Eine neue Rüstung ist wieder auf Rang Eisen und er steigt pro Stufe einen Rang auf, bis der Ritter wieder einen Rang hat, der seiner Stufe entspricht (siehe Tabelle).

Zusätzlich hat jeder Ritter einen Persönlichen Zauber und eine spezielle Fähigkeit, die sich von seinem Fokus ableiten. Der Persönliche Zauber ist meistens ein Angriffszauber, der mit steigender Stufe gefährlicher wird. Die Fähigkeit läßt sich ebenfalls direkt mit dem Fokus in Verbindung bringen. Ein Ritter des Höhlenbären z.B. hat einen KK-Bonus +10. Möglich wären aber auch ein oder zwei Zauber. So könnte ein Ritter des Bergadlers den Zauber SCHWINGEN und SCHARFSICHT zusätzlich zu seinem Persönlichen Zauber ADLERKRALLEN erhalten.

Ein weiterer Effekt des Fokus zeigt sich darin, daß Vertreter seines Fokus den Ritter niemals Schaden werden. Umgekehrt ist er unfähig ihnen Leid zuzufügen.

Gefallene Ritter

Für Ritter mag es schwer sein, ihrem Lebensstil zum Trotz, ihre 'Menschlich'-keit zu behalten. Artet der Kampf zum Selbstzweck aus oder stumpft der Ritter derart ab, daß er jegliche Gefühle verliert, passiert es sehr schnell, daß er zum Gefallenen Ritter wird. Das bedeutet, daß der Ritter des Ordens verwiesen wird und seinen Fokus abgeben muß. Normalerweise denkt jedoch kaum ein Gefallener Ritter daran, die Quelle seiner Macht aufzugeben und flieht. Aus diesem Grund wird bei ihrer Erschaffung ein Zauber in die Rüstung eingearbeitet, die sie schwarz verfärbt, wenn sie unrechtmäßig getragen wird. Diese Färbung läßt sich auch nicht übermalen, damit der Ritter für jedermann erkennbar ist.

Gefallene Ritter schließen sich oft Zusammen, da sie sonst kaum eine Überlebenschance haben. Einige laufen sogar zum Namenlosen über. Rache an den alten Kampfgefährten spielt dabei eine häufige Rolle.

Gefallene Ritter behalten die selben Werte und steigen normal auf, wie vor ihrer Ächtung. Solange sie aber in keinem anderen Orden aufgenommen werden, können sie keine neuen Zauber lernen und ihre Rüstung kann keine neuen Weihen erhalten.

Dunkle Ritter

Neben den Gefallenen Rittern, gibt es eine zweite, weit mächtigere Gruppe von bösen Rittern, die Dunklen Ritter. Ihr Orden ist in der Stadt Amhas. Einstmals der mächtigste Orden Fæsálias, wurde er vom Gott ohne Namen korrumpiert. Ihre Macht übersteigt die eines gewöhnlichen Ritters gleichen Ranges beträchtlich. Ihre Rüstungen bestehen aus magischen Metallen, die der Grund für ihre große Macht sind. Die Herstellung ist keinem anderen Orden oder Zauberschmied bekannt. Ihre Rüstungsgrade sind folgende:

Rüstungstyp	Mindeststufe	LE	RS	MR-Bonus	Schutz gegen C°
Mindorium	1	100	2	+10	±100
Arcanium	21	150	4	+15	±150
Endurium	30	200	6	+20	±200
Titanium	40	250	8	+25	±250
Eternium	50	300	10	+30	±300

Tabelle 2: Grade der Dunklen Ritter

Ihre Rüstung stellt das böse Gegenstück zu einem Tier da, also z.B. der Schwarze Wolf oder der Dunkle Rabe. Zusätzlich stehen den Dunklen Rittern Zauber zur Verfügung, die die anderen Orden selber (noch) nicht entwickelt haben. Glücklicherweise ist ihre Zahl jedoch gering, da es nur wenige Elfen gibt, die vom Bösen verleitet wurden.

Andere Ritter

Neben den gewöhnlichen Rittern, gibt es noch eine kleinere Gruppe, die Kristallritter. Ihre Werte entsprechen den normalen Rittern, außer daß ihre Rüstungsgrade nicht Edelmetallen entsprechen, sondern Edelsteinen, nämlich Kristall, Smaragd, Saphir, Rubin und Diamant.

Eine weitere, kleinere Gruppe sind die im Volksmund sogenannten ‘Außenstehenden Ritter’. Ihre Eigenheit zeichnet sich durch die Form ihres Fokus aus, entspricht er nämlich nicht wie üblich einem Tier, sondern einem besonderem Wesen, vielleicht sogar einem Gegenstand, wie etwa dem Ritter des Drachen und dem Ritter des Schwertes. Man sagt, daß diese Ritter etwas besonderes seien und das Schicksal ihnen eine besondere Aufgabe zugeordnet habe, ähnlich wie den Sternenträgern.

Die letzte und absolut kleinste Gruppe stellt der Weiße Orden dar. Sie sind die übriggebliebenen Ritter von Amhas, die ihren Orden verließen, als er vom Namenlosen besetzt wurde. Ihr erklärtes Ziel ist die Befreiung der Stadt und Zurückführung ihrer einstigen Pracht. Es ist ihnen jedoch, wegen mangelndem Wissen nicht möglich, neue Ritter in ihren Orden aufzunehmen, da das Wissen zum Erschaffen ihrer magischen Rüstungen sicher im Orden der Dunklen Ritter aufbewahrt ist. Begegnet man einem Ritter vom Weißen Orden, so ist sein Rüstungsgrad mindestens Titanium. Die Kraft seiner Rüstung entspricht dem eines Dunklen Ritters. In ganz Fæsália gibt es noch gerade 14 von ihnen.

Ordensburgen

Die Ritter haben sich in Orden organisiert, um den Zusammenhalt zu fördern. Hier findet der einzelne Verbündete, mit denen er Seite an Seite kämpft. Das ist deshalb schon wichtig, da die Ritter nie sehr viele waren. Ihre Ordensburg erfüllt aber noch weitere Zwecke. In jeder treffen mehrere Kraftlinien zusammen. Als Knotenpunkt sammelt und speichert sie diese Energien. Diese Kräfte können sich die Ritter vielfältig zunutze machen. Zum Einen wird die Kraft benutzt um den Fokus an die Rüstung und beide an den Ritter zu binden. Eine weitere Möglichkeit ist die schnelle Regeneration, mit der Ritter verbrauchte AE zurückbekommen. Nicht zuletzt ist die Ordensburg einer der sichersten Plätze, wo der Ritter seine Rüstung aufbewahren kann, sollte er sie mal nicht tragen.

Ordensburgen können vielfältig aussehen, die Pyramidenbauweise ist jedoch die vorherrschende. Das Erdgeschoß wird von den öffentlichen Räumen wie Empfangs- und Speisesaal eingenommen. Dann folgen in den höheren Ebenen die Trainings- und schließlich die Privaträume der Ritter. Im höchsten Punkt der Burg befindet sich der Meditationsraum, wohin sich die Ritter zurückziehen um Kraft zu sammeln. Zugleich treffen in diesem Raum auch die Kraftlinien zusammen.

Die Privatzimmer eines Ritters sind im Allgemeinen spartanisch, obwohl jeder Ritter seine Räume so einrichten kann, wie es ihm gefällt. Jedes Quartier besitzt noch ein kleines Meditationszimmer. Privaten Wohnraum erhält ein Ritter übrigens erst mit seiner Weihe zum Bronzeritter.

Einige Ritter haben sich zu den sogenannten Elementarorden zusammengeschlossen. Jeder dieser Orden symbolisiert eines der oben angesprochenen Elemente. Die bekannten Orden sind der des Feuers, Eis, Erde, Luft und Wasser. Es ist nicht bekannt ob es einen Orden des Lichts, der Dunkelheit oder des Erzes gibt. Einen Orden des Plasma oder Nichts gibt es definitiv nicht. Die Mitglieder besitzen dem Orden entsprechende Tierfokusse. So rekrutiert sich der Orden der Luft aus Vögeln und ähnlichen flugfähigen Tieren, der Orden des Eises aus Tieren die in kalten Regionen vorkommen.

Es folgt eine Aufzählung der wichtigsten Orden:

Der Hort des Feuers

Der Orden besteht aus Rittern, deren Tiere in irgendeiner Form mit Feuer zu tun haben, was auch nur namentlich sein muß, wie etwa der Phönix oder der Feuersalamander. Der Orden ist klein, aber nicht zu unterschätzen.

Der Orden des Eises

Hoch im Ehernen Schwert, aber noch auf der Seite des Elfenlandes, liegt dieser Orden, der von solchen Rittern vertreten wird, deren Fokustiere in polaren Regionen beheimatet sind.

Die Bruderschaft des Wolfes

Dieses ist kein Orden mit einem festen Sitz. Die Mitglieder – es sind nie mehr als 9, eines für jede Wolfsgattung in Fæsália – ziehen durch das Land.

Der Orden vom Blauen See

Dieser Orden ist einer der größten im Elfenland. Auch beherbergt er die meisten Aventurier. Er liegt am Blauen See und hat es sich zur Aufgabe gemacht die dortigen Städte gegen Übergriffe des Namenlosen zu verteidigen. Gründer war ein Ritter vom Weißen Orden. Zur Zeit wohnen hier auch 3 Mitglieder des Weißen Orden und 2 von der Bruderschaft des Wolfes.

Der Bund der Gestürzten

Gefallene Ritter haben sich in diesem Orden zusammengetan um sich vor ihren 'guten' Kollegen zu schützen, die ihnen nachstellen. Dieser Orden verfolgt seine eigenen Ziele und läßt sich von verschiedenen Parteien als Söldner anwerben, wobei jede Art Auftrag möglich ist. Ihre Burg, tatsächlich handelt es sich nur um ein größeres Anwesen, liegt nahe dem See Totenwasser auf der gegenüberliegenden Seite von Amhas und beherbergt zur Zeit 20 Mitglieder.

Der Weiße Orden

Auch sie sind nur eine lose Verbindung einzelner Ritter, die allesamt aus dem ursprünglichen Orden von Amhas stammen. Manche wohnen in anderen Orden, andere leben in der Abgeschiedenheit, die meisten aber ziehen alleine durch das Land.

Ritter und Helden

Helden, die einem Ritterorden beitreten wollen, können nur gewöhnliche Ritter oder Kristallritter werden. Alle anderen Orden bleiben ihnen aus oben angesprochenen Gründen verwehrt. Aber vielleicht hat ja einer der Helden das Glück (?) zu einem Außenstehenden Ritter zu werden. Zwerge werden normalerweise keine Ritter. Das soll nicht bedeuten, daß ein aventurischer Zwerg keiner werden darf, aber ihm sollten die Konsequenzen klar sein: er wird von allen Zwergen und so manchem Ritter seltsam angesehen werden und er wird seine speziellen Kräfte als Felsenherrscher verlieren bzw. gar nicht erst bekommen (siehe dazu mehr im Abschnitt **Zwerge**).

Als Fokus kann er ein beliebiges Tier aus der aventurischen Fauna auswählen daß zu ihm paßt und ihm gefällt oder besser noch sein Seelentier darstellt. Das hat den Vorteil, daß er keine Angst haben muß, daß sein Wunschtier schon vergeben sein könnte. Jeder Fokus kann immer nur von einem Ritter zur selben Zeit getragen werden und begleitet ihn bis zu seinem Tod oder den Eintritt besonderer Umstände, etwa dem freiwilligen Abgeben des Fokus an einen neuen Ritter. Es versteht sich von selbst, daß ein Held sich mit Beitritt in den Orden an dessen Auflagen und Lebensweise zu halten hat, oder er wird schnell ein Gefallener Ritter.

Grundvoraussetzungen für Ritter:	Grundwerte:
KL: 12 GG<4	LE: 25 Talentsteigerungen: 30 MR: +2
CH: 12 JZ<4	AE: 25 Zaubersteigerungen: 15
GE: 13	1W+2 pro Stufe verteilbar auf LE/AE (Ritter verteilen meist alles auf LE, da ihre AE durch ihre Rüstung steigt)
Anfangszauber: 5 Zauber fäsalischen Ursprungs und bis zu 10 Zauber der Alltäglichen Magie	

Ritter können fäsalische Zauber und Zauber der Alltäglichen Magie um 2 Punkte und Zauber aventurischen Ursprungs um 1 Punkt pro Stufe steigern. Ein Umschichten von Talent- oder Zauberfertigkeitpunkten ist nicht möglich.

Personen, die erst im Laufe ihres Lebens zu Rittern werden, behalten ihre Werte. Die Grundvoraussetzungen gelten aber trotzdem für sie. Talentsteigerungen bleiben unverändert. Zaubersteigerungen werden um 5 gekürzt um die zusätzliche Zeit für das Lernen von Fokuszaubern zu symbolisieren.

Grundeigenschaften, Haar- und Augenfarbe sowie Herkunft entsprechen denen von gewöhnlichen Elfen. Normalerweise haben Ritter keine Zeit um Kinder aufzuziehen, deswegen gibt es auch so gut wie keine Elfen, die Ritter als Eltern(-teil) haben.

Die Hüter

Ähnlich den aventurischen Waldelfen, leben die Hüter oder Valdír (Einzahl: Valdír), wie sie sich selbst nennen, in den ausgedehnten Wäldern des Elfenlandes. Ihre freiwillige Isolation rührte einerseits von der Scham her, die ein Großteil der Überlebenden empfand, eingestehen zu müssen, daß die Versuche in Aventurien Fuß zu fassen gescheitert sind. Zum Anderen wollte man hier nicht den gleichen Fehler begehen und in einer steinernen Burg auf das Ende warten. Die Parallelen zu den Flüchtlingen, die die 'Inseln im Nebel' (siehe das gleichnamige Abenteuermodul dazu) erreichten, sind unübersehbar.

Doch trotz ihrer allgemeinen Abgeschiedenheit von den anderen Völkern pflegen doch einige, vor allem jüngere, Clans schon lange wieder festen Kontakt mit den übrigen Elfen und Zwergen. Das schlägt sich vor allem in der Magie nieder, da die Ritter den Hüttern ihre Art der Zauberei beibrachten. Im Gegenzug lernten sie von ihnen

aventurische Elfensprüche. Die Folge war, daß die Hüter viele Fokuszauber entwickelten, die zwar nicht immer zum Kampf gedacht, jedoch trotzdem sehr hilfreich sind, wie etwa die sinnessteigernden Zauber.

Die Sippe

Die Hüter gelten als eigener Volksstamm. Ihre Zahl erreicht gerade mal die 4000, die in Sippen von 50 bis 100 Individuen zusammenleben und von den Ältesten regiert werden. Dafür beherrscht aber jeder von ihnen die Kräfte der Hüter.

Ist die Familie der stärkste Bund bei den Elfen, so ist es bei den Hüttern ihre Sippe. Jeder ist ein unentbehrliches Mitglied, dem eine oder mehrere wichtige Aufgaben zukommen. Blindes Vertrauen ist normal und jedes Mitglied würde für ein anderes sein Leben riskieren.

Diese Bindung entstand während der Flucht aus Aventurien, wo viele Familien zerstört oder getrennt worden sind. Als sie endlich die Küste Fæsálias betraten, bestand die Notwendigkeit nach neuer Einigung (und Vermehrung). Dies führte auch zu polygamen Beziehungen und der gemeinsamen Erziehung der Kinder durch die ganze Sippe, was die Bande zu der eigenen Sippe natürlich noch stärker festigt.

Um als Außenseiter in eine so enge Gemeinschaft aufgenommen zu werden, in der jeder irgendwie mit jedem verwandt ist, scheint auf den ersten Blick fast unmöglich zu sein, ist jedoch ganz und gar nicht. Die Lösung heißt Bereicherung des Erbguts, da auch die Hüter daß Problem der genetischen Degeneration kennen, wenn eine Gruppe zu lange isoliert ist. Selbst Gruppen mit über 50 Individuen können davon betroffen werden, da bei einer langlebigen Rasse wie den Hüttern vier oder mehr Generationen zusammenleben und so die Partnerwahl stark eingeschränkt wird. Aus diesem Grund sind Treffen zwischen anderen Sippen immer sehr „aktiv“.

Lebensgewohnheiten

In den Tiefen des Waldes ist ein Hüter Zuhause. Mehr noch, er wird zu einem festen Bestandteil der ihn umgebenen Natur. Gerade im Kampf gegen die Kreaturen des Namenlosen ist dies der einzige Vorteil, den die Hüter auf ihrer Seite haben. Dies hat allerdings auch bei so mancher Sippe einen Glauben an die eigene Unbezwingbarkeit aufkommen lassen, wenn diese nur zusammenhält und den Wald nicht verläßt. Dies erkennt man schon, wenn man beachtet, daß es 24 Jahre dauerte, die Hüter geschlossen zur Mitgliedschaft im Rat der Freien Völker zu bewegen.

Ein Hüter auf Wanderschaft ist dagegen schon extrem selten und geschieht noch seltener ohne einen triftigen Grund. Entscheidet sich ein Hüter dennoch seine Sippe zu verlassen oder ist er gar dazu gezwungen, kann er geführt werden wie ein typischer aventurischer Wald- oder gar Firmelf: Als entwurzelte Person ohne Halt und Bindung. Er wird sich möglichst nach einem Ersatz umsehen (z.B. die Heldengruppe, die gerade des Weges zieht).

Der Bund des Lebens

So mancher Clan hat mit einer Tiersippe einen Bund geschlossen. Ob es sich dabei um Reittiere (Pferde, Einhörner, Pegasi), Jäger (Wölfe, Falken) oder sogar beides handelt (Greifen, Hippogriffe, Riesenadler), der Bund bedeutet Elf wie Tier alles. Jeder Elf schließt diesen Bund mit einem Tier aus der Sippe und beide werden sich im Leben nicht mehr trennen. Bei einigen Stämmen ist es sogar Brauch, daß ein Elf, dem dessen Verbündeter stirbt keinen neuen Verbündeten wählen darf und umgekehrt.

Die beiden Sippen verbringen die ganze Zeit zusammen: sie jagen, essen und feiern gemeinsam. Die Gefahren und Probleme der einen Sippe sind auch die der anderen. Jeder steht für seinen Verbündeten ein und würde sein Leben für ihn geben. Es ist nicht ungewöhnlich daß diese Elfenclans auch einige Wesenszüge ihrer Tierverbündeten übernommen haben (Blutsverwandschaft muß hier jedoch auf energischste zurückgewiesen werden, aayooooah).

Die Rüstungsmodifikation ASCENSION spielt eine wichtige Rolle bei diesem Bund. Mehr dazu ist im Abschnitt **Die Magie der Hüter** zu finden, im Kapitel **Von der Magie**.

Der Fokus eines Hütters

Auch Hüter haben einen Fokus. Zwar brauchen sie ihn nicht für die normalen Sprüche, für die Fokuszauber ist er aber unerlässlich. Ihr Fokus symbolisiert jedoch nicht ein einzelnes Tier, wie bei den Rittern, sondern bezieht sich auf die Natur als Ganzes, hauptsächlich jedoch die Flora. Das ist auch der Grund warum Hüter ihren Wald so ungern verlassen, ihre Kraft ist dort am größten. Hüter haben auch die Fähigkeit Astralenergie direkt aus der Natur zu beziehen. Näheres finden Sie im Kapitel **Von der Magie**.

Ihre Lebensweise ist von ihrem Fokus geprägt: sie leben von dem, was der Wald ihnen bietet; getötet wird nur in Selbstverteidigung oder bei der Jagd, was auch Monster mit einbezieht. Nichts, was die Natur erschafft, wird

verschwendet oder zerstört. Man kann sie in vielerlei Hinsicht mit den aventurischen Waldelfen vergleichen und so ist auch ihre Art und Weise. Jedoch darf man nicht vergessen, daß ihre Vorfahren die Hochelfen sind, nicht die wahren Waldelfen. Sie blicken gleichzeitig mit Stolz und Leid auf ihr verlorenes Erbe zurück.

Hüter und Helden

Sie sollten sich sehr genau überlegen, ob Sie Hüter als Spielerfiguren zulassen. Sie können enorme Macht entwickeln, solange sie sich auf vertrautem Boden, sprich Wald befinden. In Bergen oder Wüsten, hat ein Hüter jedoch nichts verloren (Lesen Sie dazu das Kapitel **Von der Magie** Abschnitt **Die Kraft eines Hüters**). Außerdem muß sich der Spieler an die Lebensweise der Hüter halten oder sein Fokus verschwindet.

Falls ein Held es schafft in die Gemeinschaft aufgenommen zu werden, bedeutet das noch lange nicht, daß ihm der Fokus der Hüter zugänglich gemacht wird (und die damit zusammenhängende Fähigkeit der schnellen Regeneration aus der Natur). Vielmehr muß er sich als würdig erweisen. Eine Aufgabe, die durchaus ein paar Jahre dauern kann, währenddessen der Held natürlich nicht auf Abenteuer ausgehen kann. Waldleben kann auf der anderen Seite ebenfalls sehr reizvoll sein...

Grundvoraussetzungen für Hüter ³ :		Grundwerte:		
IN: 12	GG<4	LE: 25	Talentsteigerungen: 25	MR: +2
CH: 12	JZ<4	AE: 25	Zaubersteigerungen: 25	
GE: 13		1W+2 pro Stufe verteilbar auf LE/AE		
Anfangszauber: 13 Elfenzauber aventurischen Ursprungs				

Hüter können alle Elfenzauber aventurischen Ursprungs bis zu zweimal pro Stufe steigern, fæsälische nur einmal. Sie dürfen auch Zauber der Alltäglichen Magie einmal pro Stufe anheben, allerdings lernen Hüter sie so gut wie nie, zumal kaum einer für ihr Leben außerhalb gebräuchlich wäre.

Grundeigenschaften:

Größe: 1,66 + W20 + 3W6

Gewicht: (Größe - 120) kg

Haarfarbe (W20):		Augenfarbe (W20):		Herkunft, Elternfamilie (W20):		Vermögen:
1	blauschwarz	1-2	schwarz	1-16	Bauern	W6 S
2-3	schwarz	3-6	graublau	17-19	Handwerker, Künstler	W6 D
4-6	silbern	7-8	tiefblau	20	Meister der K. und Musen	W6 D
7-10	weißblond	9-12	smaragdgrün			
11-14	hellblond	13-16	dunkelviolett			
15-17	mittelblond	17-19	bernstein			
18-19	dunkelblond	20	goldgespren.			
20	albino →	1-18	rubinrot			
		19	violett			
		20	silberweiß			

Sternenträger

Auch in Fæsália gibt es diejenigen, die durch das Schicksal mit einem sternförmigen Mal auf der rechten Schulter gezeichnet sind. Ungezählte Gerüchte ranken sich um sie und die Taten einzelner sind legendär.

Obwohl sie in beiden Elfenvölkern vorkommen, sind ihre Verhaltensweisen ähnlich. Der Volksmund weiß, daß Sternenträger perfekte Künstler und Handwerker sind, wie Einsiedler leben und sich nicht um die Belange der anderen Völker kümmern.

Tatsache ist, daß sie, sobald sie selbständig sind, die ihrigen verlassen, um sich zurückgezogen ganz ihrem Handwerk zu widmen. Eine gewisse Gleichgültigkeit kann man ihnen ebenfalls nicht absprechen. Sie resultiert häufig daraus, daß viele Sternenträger sich vollständig von der Außenwelt abkapseln, um sich ungestört der Perfektionierung ihres Handwerks widmen zu können.

Übrigens ist noch nie ein Sternenträger Ritter geworden oder lange einer geblieben und ein Sternenträger, dessen Eltern Hüter sind, ist auch nicht in der Lage ihre besondere Kräfte zu erhalten.

³ Die Grundwerte sind von Clan zu Clan veränderlich. Eine Sippe, die z.B. einen Bund mit Riesenadlern geschlossen hat, sollte als Grundwert für Mitglieder Höhenangst kleiner 3 haben.

Vom Schicksal der Sternenträger

Nur den Eingeweihten ist bekannt, daß alles, was ein Sternenträger tut oder entscheidet, vom Schicksal abhängig ist (anders als bei den übrigen Elfen, wo es sich nur um Aberglaube handelt). Ein Sternenträger wird für eine ganz bestimmte Sache geboren. Sein ganzes Trachten und Handeln führt dazu dieses Ziel zu erreichen, auch wenn ihm dies zuerst nicht auffallen mag. Was das Schicksal für einen Sternenträger bereit hält ist unterschiedlich und dient nicht immer dem Guten. Diese Schicksalsgebundenheit führt bei manchen Sternenträgern zu Fatalismus. Dies geschieht häufig, wenn sie ihr Schicksal erkennen und sich dagegen auflehnen und erfahren müssen, daß der Versuch zum Scheitern verurteilt ist. Das Schicksal ist unumstößlich, selbst der Namenlose kann es nicht aufhalten.

Weiter überliefert die Geschichte, daß ein Sternenträger in dem Moment stirbt, indem er seine Aufgabe erfüllt hat, ganz gleich wie lange er dazu gebraucht haben mag. Dies ist natürlich übertrieben, aber entspricht im Kern der Wahrheit: sobald ein Sternenträger seine Aufgabe erfüllt hat, wird er bald sterben. Dies hat zur Folge, daß die Lebensspanne eines Sternenträgers von 50 bis weit mehr als 500 Jahre dauern kann.

Kunstfertigkeit

Jeder Sternenträger ist auf einem Gebiet ein Genie. Es gibt kaum einen zweiten Sterblichen, der ihn in seinem gewählten Handwerk übertreffen wird. Über die Jahrtausende hat sich herauskristallisiert, daß das Handwerk eines Sternenträgers ihm dereinst bei der Erfüllung seines Schicksals behilflich sein wird.

Es ist nicht schwer verständlich, daß vor allem Waffenmacher unter ihnen beliebt sind und häufig aufgesucht werden. Da aber Sternenträger nun mal eigenbrötlerisch sind, bedarf es schon enormes Verhandlungsgeschick und einiger kostbarer Geschenke um sie kooperativ zu stimmen.

Da man die Fertigkeit eines Sternenträgers schon als übernatürlich-magisch betrachtet, wurde noch keiner von ihnen mit einem passenden Zweitnamen belegt.

Sternenträger und Helden

Sternenträger sind geheimnisumwitterte Personen. Es gibt unzählige Gerüchte und Legenden von ihren Taten. Einem echten Sternenträger begegnen die meisten mit gemischten Gefühlen, schließlich wissen sie nicht, was sein Schicksal ist und ob ihres damit verknüpft ist.

Sternenträger sind frei wie die Vögel und so ist auch deren Lebensweise. Haben sie einmal erkannt, daß sie von ihrem vorgegebenen Pfad nicht mehr abweichen können, neigen sie leicht zu Überreaktionen. Von ihrer völligen Unantastbarkeit überzeugt (und das nicht zu unrecht), stürzen sie sich in waghalsige Aktionen. Andere verkriechen sich und bemitleiden sich und die Welt.

Dies ist auch ein Grund warum Sternenträger nicht als Heldentypen zugelassen werden sollten. Als Meisterfiguren können sie aber immer wieder auftreten und einen spürbaren Eindruck auf ihre Umwelt hinterlassen.

Grundvoraussetzungen für Sternenträger:

Alle Werte entsprechen exakt denen von Elfen oder Hütern. Jeder Sternenträger beherrscht ein Talent aus der folgenden Auflistung so intuitiv, daß er von der 1. Stufe an dieses Talent mit 4W6 steigern darf und zwar bis zu dreimal pro Stufe:

- Berufstalente: Bogenbauer, Gerber, Gesteinskundiger, Glasbläser, Goldschmied, Instrumentenbauer, Schneider, Schuster, Töpfer, Waffenschmied;
- Kampftechniken: Schwert, Bogen, Wurfdolch;
- Körperliche Talente: alle außer Zehen;
- Gesellschaft: Bekehren, Betören, Lügen, Sich Verkleiden;
- Natur: alle
- Wissenstalente: Sternkunde
- Handwerk: Heilkunde (außer Seele), Holzbearbeitung, Lederarbeiten, Malen/Zeichnen, Musizieren, Schneidern, Schlösser knacken, Singen, Töpfern;
- Intuitive Begabung: alle außer Glücksspiel.

Zwerge

Felsenherrscher

Als Brogars Sippe das Elfenland entdeckte, unterschied sich sein Clan nicht von seinen aventurischen Verwandten. Ungelenkte magische Ströme und die seit jeher tiefe Verbundenheit mit Erz und Gestein führten allerdings dazu, daß sie eine Art emphatische Beziehung aufbauten, die es ihnen ermöglicht Kontrolle darüber auszuüben. Manche elfische Gelehrte vermuten ein Bündnis der Zwerge mit dem Elementarherren des Erzes, der ihnen diese Kräfte verlieh, was zwar nicht der Wahrheit entspricht, aber auch nicht abwegig wäre.

Sobald ein Zwerg volljährig ist geht er mit gleichaltrigen auf Wanderschaft um für Angarosch große Taten zu vollbringen. Oft finden einige von ihnen vorübergehend Unterkunft bei einem Ritterorden. Zwar ist den Rittern ein Glaube an ein übernatürliches Wesen nicht unbekannt, es aber anzubeten und zu verehren ist ihnen völlig fremd. Andererseits besitzen die Herrscher eine so anders geartete Magie, daß sie gerne als Geheimwaffe eingesetzt werden, besonders im Kampf gegen böse Ritter.

Die Städte der Zwerge

Seit ihrer Ankunft haben die Zwerge große Binge geschaffen. Viele ihrer Bauten sollen an ihre Kultur in Aventurien erinnern, die sie nie wieder sehen werden, da sie die Rache ihrer Brüder fürchten, die sie damals bekämpft haben.

Normalerweise ist eine Zwergenstadt oberirdisch auf ein paar Ebenen in einem Berg beschränkt. Dazu kommen noch einige Aussichtsposten. Eine Ausnahme bildet Koshimbass, dessen oberer Teil wie ein Kastell gebaut ist.

Unterirdisch scheinen die Binge keine Grenzen zu besitzen. Im Allgemeinen wird eine Binge in mehrere Ebenen unterteilt, die jeweils mehrere Stockwerke umfassen können. Die oberste Ebene, die auch zugleich die verwundbarste darstellt, beginnt oberirdisch und reicht kaum weiter als ein Stockwerk tief unter der Oberfläche. Diese Ebene dient ausschließlich dem Verkehr und der Verteidigung, obwohl man in den oberirdischen Anlagen provisorische Gebäude finden kann (Mannschaftsquartiere, Vorratskammern, ...), die während einer Belagerung benutzt werden.

Die nächste Ebene bildet die öffentlichen Bereiche (Tempel, Versammlungsplätze, ...) und der Hof des Königs. Die folgenden Ebenen haben kein festes Schema mehr, obwohl man noch weitere Unterscheiden kann.

Schmieden und andere Werkstätten nehmen immer eine ganze Ebene ein. Wohnbereiche liegen ebenfalls zusammen und werden ständig in alle Himmelsrichtungen erweitert. Minen sind ebenfalls eine ganze Ebene vorbehalten (häufig die unterste). Sollte eine Bergwerksebene zugunsten einer neuen aufgegeben werden, wird sie sofort in eine Wohnebene umgebaut, da schon ein gutes Gangsystem sowie für ausreichende Versorgung mit Frischluft und Wasser gesorgt ist.

Es gibt ein paar Zwerge, die in den Städten der Elfen wohnen, jedoch haben sie den Kontakt zu ihrem Volk, speziell zu ihrer Binge, nicht aufgeben. Vielmehr sind sie die Kontaktpersonen bei Handelsbeziehungen zwischen Elf und Zwerg und genießen bei beiden Völkern ein hohes Ansehen.

Heute leben etwas über 4500 Zwerge im Elfenland in fünf Bingen. Ihre Hauptstadt ist Ingrabor.

Glaube

Noch lange nach der Ankunft im Land hinter dem Ehernen Schwert lebten sie in ständiger Angst vor der Strafe Ingerimms für ihre Verfehlungen (nachzulesen in **Dunkle Städte, lichte Wälder**), aber inzwischen haben sie ihre Schuld mehr als gesühnt, indem sie den Namenlosen und seine Diener bekämpfen wann immer es möglich ist. Ein Gutteil ihres Glaubens basiert auf diesem Schuldenerlaß, denn noch immer versuchen die Zwerge zu beweisen, daß sie ihren Fehler eingesehen haben und um Vergebung bitten.

Alltagsleben

Diese Erbschuld begleitet sie auch in ihr weltliches Leben. Dadurch angespornt, begutachten sie sich und ihre Erzeugnisse sehr kritisch und erwarten von sich und ihren Mitzwergen ein Maximum an Einsatz. „Zwerge haben zwar nur halbe Größe, aber machen keine halben Sachen“ ist ein Sprichwort, das sehr schnell unter den Elfen entstanden ist.

Auch die Zwerge leben mit ihren Verwandten zusammen, verbringen jedoch nicht so viel Zeit mit ihnen. Viele von ihnen verstehen es Arbeit und Freizeit zu verbinden, vor allem, wenn es sich ums Schmieden dreht. Sollte

dann aber mal ein Fest anstehen, wird mit den Freunden und Verwandten gefeiert was das Zeug hält. Vor allem der Gastgeber hat einen Ruf zu verlieren und muß seinen Gästen als gutes Beispiel voran gehen.

Schmiedekunst

In der Schmiedekunst sind sie nach wie vor unerreicht. Ihre Erzeugnisse suchen ihresgleichen in der Elfenwelt. Einige Schmiede avancieren im Laufe ihres Lebens zu Zauberschmieden, die mächtige Artefakte, unter anderem die Rüstungen der Ritter, zu schmieden vermögen. Obwohl die Zauberschmiede keine Zauber beherrschen, mit Ausnahme der Steinmagie natürlich, scheinen sie eine Begabung dafür entwickelt zu haben, die freie Astralkraft Fæsálias in ihren Artefakten zu manifestieren.

Die Zauberschmiede erreichen fast das Können der tharunischen Monaden. Sie können aus magischem Metall wie Endurium, Titanium und Eternium vortreffliche Waffen erschaffen, vermögen es jedoch nicht der Waffe eine Persönlichkeit zu geben.

Elfenschmiede sehen es als große Ehre an, wenn sie bei einem Zwerg in die Lehre gehen dürfen, da dies besonders selten geschieht.

Häretiker

Das auch bei den Zwergen die hohen Auflagen nicht ohne Folgen bleiben, ist logisch. Trotz der sprichwörtlichen Zähigkeit des kleinen Volkes gibt es auch unter ihnen Abweichler, die den hohen Anforderungen nicht gerecht werden können oder dieses zumindest glauben. Einige andere sehen auch gar nicht ein, immer weiter voran zu streben, da sie nach ihrer Meinung ausgelernt haben und annehmen, sie seien in ihrer Kunst unerreichbar. Die Häretiker, wie man sie nennt, werden von ihrem Volk gemieden, aus Angst daß der Zorn Angaroschs über sie kommen könnte. So dauert es auch nicht lange, bis ein entdeckter Häretiker seine Binge verläßt, aus Trotz, Zorn oder einfach nur Scham.

Manche von ihnen, vor allem die, die meinen sie seien den Anforderungen nicht gewachsen, versuchen in der Welt ihr Glück oder suchen sich abgeschiedene Plätze um mit Angarosch in Kontakt zu kommen. Wiederum andere ziehen sich ebenfalls zurück und werden zu eigenbrötlerischen Einsiedlern, die von Zwerg und Elf gemieden werden. Ein verschwindend geringer Teil gerät an den Namenlosen, sei es, das sie seinen Häschern lebend in die Hände fallen und konvertiert werden oder sie sich ihm freiwillig anbieten.

Felsenherrscher und Helden

Theoretisch kann jeder zwergische Held ein Felsenherrscher werden. Es gibt keine besonderen Auflagen, abgesehen von den Mindestwerten in den guten Eigenschaften, an die er sich nicht schon hält, wenn der Spieler seinen Zwerg rollengerecht spielt. Allein der Werdegang sollte behutsam ausgespielt werden. Nach einer Woche in Fæsália wird der Zwerg erste Veränderungen spüren, die sich durch ein „Fühlen“ der Steine bemerkbar machen. Im Laufe weiterer Tage wird dieses im stärker werden, bis die erste Kraft (vornehmlich die Steintelekinese) von alleine durchbricht.

Grundvoraussetzungen für Felsenherrscher:	Grundwerte:
CH: 12 GG>5	LE: 40 Talentsteigerungen: 25 MR: +2
FF: 13 RA<3	1W pro Stufe auf LE
KK: 12	

Grundvoraussetzungen für Zauberschmiede:
siehe 'Grundvoraussetzungen für Felsenherrscher'
KL: 15 Stufe: 50
FF: 15 Eines der Talente Goldschmied, Plättner und Waffenschmied mit 18, die beiden anderen mit
KK: 14 11 oder mehr.

Grundeigenschaften:

Größe: 1,32 + 2W6

Gewicht: (Größe - 70) kg

Haarfarbe (W20):	Augenfarbe (W20):	Herkunft, Elternfamilie (W20):	Vermögen:
1-4 blond	1-2 schwarz	1-3 Bauern, Landarbeiter	W3 D
5-10 rot	3-5 braun	4-11 Handwerker, Soldaten	W6 D
11 weiß	6-8 gelbbraun	12-14 Geweihte	W6 D
12-16 braun	9-11 grün	15-16 Truppführer, Kommandant	W20 D
17-20 schwarz	12-14 blau	17-18 Berater	W20 D
	15-17 grau	19 Hochgeweihter	2W20 D
	18-20 hellgrau	20 Bingenführer	2W20 D

Angarosch-Priester

Die Angarosch-Priester stellen den Klerus der Zwerge dar. Der Angaroschglaube ist seit Jahrtausenden unverändert und personifiziert Feuer und Erz. Angarosch wird häufig als Zwerg mit Schmiedehammer dargestellt, der Haar und Bart aus züngelnden Flammen trägt. Es mag daher kaum verwundern, das rothaarige Geweihte des Angarosch höher in seiner Gunst stehen. Wie alle Zwerge beherrschen auch die Geweihten zusätzlich zu ihren Wundern die geheime Steinmagie der Felsenherrscher.

Normalerweise ist die traditionelle Kleidung der Geweihten ein Lederwams mit dazugehörigen Hosen und Schürze. Auf Wanderschaft wird das Wams durch ein Kettenhemd (natürlich selbst geschaffen) ersetzt. Die obligatorische Lederschürze wird aber auch jetzt noch getragen. Als Waffe dient der verstärkte Schmiedehammer.

Ein Leben für Angarosch

Im Allgemeinen zieht ein Geweihter nicht in die Welt hinaus. Die Angaroschpriester sind als Zwerge aber ebenfalls nicht vor der Erbschuld bewahrt. Sobald sich ein Geweihter vorbereitet fühlt, wird er auf Wanderschaft gehen um für Angarosch zu kämpfen. Er ist ein gern gesehener Begleiter jeder zwergischen Abenteurergruppe, ist er schließlich für den göttlichen Beistand zuständig und vermag sich auch um die Verletzten zu kümmern.

Priester und Helden

Wie schon gesagt besteht für einen zwergischen Helden die Möglichkeit dem Angaroschkult beizutreten, sei es nur als Anhänger oder als Geweihter. Das ist vor allem deswegen sehr einfach, da Angarosch nur eine andere Personifikation von Ingerimm ist. Selbst ein Zwergen-Geweihter des Ingerimm kann sich zu Angarosch bekennen. Damit ändert sich aber auch sein Repertoire an Wundern. Die rituelle Waffe ist der Schmiede- oder Kriegshammer.

Grundvoraussetzungen für Angarosch-Priester: siehe 'Grundvoraussetzungen für Felsenherrscher' KL: 12	Grundwerte: KE: 15 1W pro Stufe auf KE
------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------

Als Auflage muß jeder Geweihte ein Feuer bei sich tragen, das nie verlöschen darf, sonst verliert er die Hälfte seiner aktuellen KP. Rothaarige Geweihte starten mit 1W6 KP mehr.

Grundeigenschaften, Haar und Augenfarbe sowie Herkunft entsprechen denen von Felsenherrschern.

Natürlich kann sich ein Felsenherrscher auch erst im Laufe seines Lebens dem Kult zuwenden. Gleiches gilt auch für zwergische Helden aus Aventurien, die dem Kult beitreten möchten. Für sie gelten andere Grundvoraussetzungen.

Grundvoraussetzungen für später geweihte Angarosch-Priester:		
KL: 14	AG: <3	Ein Schmiedetalent auf 10.
IN: 12		Ein frischgebackener Priester erhält 12 KP und 1W6 KP pro Stufenanstieg zusätzlich zu seinen W6 für LE.
FF: 13		
KK: 13		

Ein Zwerg der zum Geweihten wird erhält auf der nächsten Stufe statt seiner 30 Würfe folgende Talentsteigerungen gratis. Sie repräsentieren seine Ausbildung zum Geweihten:

stumpfe Hieb Waffen +1, Schleuder +1, Selbstbeherrschung +1, Bekehren +2⁴, Lehren +1, Alte Sprachen +1, Geschichtswissen +1, Götter und Kulte +3, Lesen/Schreiben +1, Magiekunde +1, Mechanik +1, Rechnen +1, Holzbearbeitung +1, eines aus Goldschmied, Plättner und Waffenschmied +2, die anderen beiden je +1
Optional kann der werdende Priester seine Talente auswürfeln, dann darf er aber nur Punkte auf die hier angegebenen Talente verwenden.

Geoden

Auch im Elfenland gibt es zwergische Druiden. Ihr Ursprung ist unbekannt, war schließlich keiner bei der Gruppe dabei, die das Eherne Schwert durchwanderte.

Es gibt nur Sumu-Diener in Fæsália. Sie leben in den Wäldern, wo sie sich Sumu am nächsten fühlen und dort einen kleinen Hain bewohnen, der für Unbefugte Verboten ist. Selbst Hüter betreten diesen Hain nicht ohne Erlaubnis oder guten Grund. Trotzdem haben die Geoden und Hüter ein gutes Verhältnis zueinander und helfen sich gegenseitig in Notzeiten.

Geheimnisse der Geoden

Geoden verlieren die Fähigkeit der Steinmagie, da sie sich auch mit den anderen Elementen befassen. Statt dessen beherrschen sie die Fokusmagie, die sie von den Hüttern übernommen haben und haben die Fähigkeit wie sie Astralenergie aus der Natur zu beziehen, was damit einen enormen Ausgleich zu den Fähigkeiten der Felsenherrscher darstellt. Ihr Fokus steht ebenfalls für die Natur, egal mit welchem Element sie sich verbunden haben. Das beruht auf dem Umstand, daß jedes Element in der Natur vorkommt bzw. die Natur aus den Elementen besteht. Der Vorteil ist, daß Geoden auch ihre volle Macht als Fokuszauberer entfalten können, wenn sie sich in der Nähe einer großen Quelle ihres Elementes befinden (z.B. Erz im Gebirge).

Geoden können sich auch einen Vertrauten halten. Beliebt sind Eule, Luchs und andere Waldtiere.

Als Meisterelementaristen sind sie auch die einzigen, die in Fæsália die Fähigkeit haben, Dschinne herbeizurufen. Gerade dieses Wissen hüten sie aber und sind für nichts in der Welt bereit es preiszugeben.

Geoden und Helden

Geoden gehen selten auf Abenteuer aus, sind aber gerne in jeder zwergischen Abenteurergruppe gesehen. Jedoch können sie auch hier nicht ganz ihre typische eigenbrötlerische Art ablegen, die ihnen zu eigen ist.

Die Grundvoraussetzungen, -werte und Anfangszauber der Geoden entsprechen denen aus **Die Magie des Schwarzen Auges**.

Grundvoraussetzungen für Geoden:	Grundwerte:
IN: 12 TA<6	LE: 40 Talentsteigerungen: 25 MR: +3
KL: 12 GG<4	AE: 15 Zaubersteigerungen: 25
	1W pro Stufe verteilbar auf LE/AE
Anfangszauber: 13 Zauber der Diener Sumus	

Herkunft, Elternfamilie (W20):	Vermögen:
1-5 Bauern	W3 S
6-10 Handwerker, Soldaten	W6 S
11-20 Geoden	W6 S

⁴ Auch wenn es im Elfenland niemanden gibt, der sich zum Angaroschglauben bekehren läßt, haben die Geweihten trotzdem einen recht hohen Wert in diesem Talent, der ihre innige Beziehung zu ihrem Gott widerspiegelt (und den Nimbus der Allwissenheit).

Menschen

Die Menschen, die in Fæsália leben, ziehen in primitiven Stämmen als Nomaden durch das Land oder leben sesshaft an Flüssen oder in Wäldern. Zu den am höchsten entwickelten Stämmen zählen die Neandertaler, die gut mit den anderen friedliebenden Bewohnern auskommen. Andere Stämme wiederum ziehen marodierend durch das Land oder beten gar den Namenlosen an.

Grundvoraussetzungen für Menschen: KL: 6-10 AG: >5 KK: 10-14	Grundwerte: LE: 30-40 Talentsteigerungen: 20-30 MR: -2 Schamanen haben eine AE von 10-20 und 5-20 Zaubersteigerungen. 1W pro Stufe verteilbar auf LE/AE
Anfangszauber: Schamanen beherrschen Rituale, die denen der Nivesen und Mohas, gelegentlich auch Orks, ähneln. Ganz selten ist ein echter Druide unter ihnen. Manche beherrschen auch ein paar Hexenflüche.	

Nennenswert sind noch die menschlichen Ritter, die in manchen Orden anzutreffen sind. Bei ihnen handelt es sich um aventurische Recken, denen es gelang, das Elfenland zu entdecken und in einen Orden aufgenommen wurden. Es gibt jedoch viele Ritter, die diesen Individualisten mit gemischten Gefühlen begegnen. Helden, die einem Orden beitreten, müssen die gleichen Voraussetzungen erfüllen, wie die Elfen.

Grundvoraussetzung und weitere Werte:
keine besonderen notwendig

Andere Kreaturen

Es gibt viele andere halbprimitive Rassen, die in der Elfenwelt leben. Einige kommen aus Riesland, dem wilden Land im Nordosten, andere sind die Nachkommen der Überlebenden aus den vernichteten Streitkräften des Namenlosen. Zu den niederen Kreaturen zählen Orks, Hobgoblins und Oger. Zu den gefährlicheren gehören die Trolle und Frostriesen. Die mächtigsten sind Dämonen und Wesen aus anderen Sphären.

Menschenähnliche

Orks

Die Beschreibungen über Orks finden Sie im Modul **Das Orkland**. Ihre Lebensweise entspricht der ihrer avenurischen Verwandten, mit dem Unterschied, daß sie stark vom Gott ohne Namen beeinflusst sind und unter seiner Kontrolle stehen. Es kann hier natürlich Ausnahmen geben, die jedoch sehr selten sind.

Hobgoblins

Es handelt sich dabei um nahe Verwandte der Goblins, näher noch als zu den Orks, denen sie aber in Kampfgeschick und Intelligenz überlegen sind. Im Kampf sind sie mutig und gefürchtet, selbst die Ritter zollen ihnen widerwillig Respekt. Man munkelt, daß der Namenlose sie aus den gewöhnlichen Goblins gezüchtet hat, was jedoch nicht unbedingt den Tatsachen entsprechen muß. Wahrscheinlicher ist, daß es sich um die weiterentwickelten Nachfahren von Goblins handelt, die vor Urzeiten das Eherne Schwert überquerten. Im Krieg bilden sie neben den Orks das Rückgrat der Armeen des namenlosen Gottes.

Ihre Lebensweise ist straff durchorganisiert und im Gegensatz zu den Orks nicht auf einzelne Sippen verteilt. Der Anführer entspricht auch nicht dem zu erwartenden obligatorischen Kriegsherren mit viel Muskeln und wenig Hirn. Tatsächlich handelt es sich um einen Zirkel aus 5 Ältesten. Der Zirkel baut sich aus Kriegsveteranen, Schamanen und *Sharies* auf. Ein *Sharie* ist eine Art Seher, dem zuweilen auch priesterliche Aufgaben übertragen werden und es entspricht der Tatsache, daß manche von ihnen Geweihte des Namenlosen sind. Hauptsächlich ist der *Sharie* für das geistige Wohl der anderen zuständig. Er betet zum Namenlosen, lehrt die jüngeren und fällt Urteile.

Der oberste Zirkel kontrolliert mehrere regionale Zirkel, die wiederum mehrere Dörfer beaufsichtigen. Selten einmal ist ein Dorf groß genug, daß es einen eigenen Zirkel hat. Normalerweise wird ein einzelnes Dorf von einem Triumvirat, bestehend aus Krieger, Schamane und *Sharie*, geführt.

Die herausragendste Eigenschaft der Hobgoblins ist ihre enorme Anpassungsfähigkeit. Was ihnen nützlich erscheint integrieren sie in ihre Kultur. Als Beispiel sei hier die völlige geschlechtliche Gleichberechtigung in allen Bereichen, die sie von den Elfen übernommen haben. Wenn ihre Intelligenz nicht so unterdurchschnittlich wäre, könnten sie zu einer noch ernsteren Bedrohung werden, als sie ohnehin schon durch ihre schiere Anzahl sind.

Unerfahrener Hobgoblin (Stufe 0-2):	
MU: W6+6 (10) AT: 10	TP: je nach Waffe
KL: W6+5 (9) PA: 7	RS: je nach Rüstung
IN: W3+8 (10) LE: 2W6+20 (27)	AE/KE: 12+W6 ⁵ (15)
CH: W6+3 (7) AU: LE+KK+10 GS: GST1	
FF: W6+4 (8) MR: -1W	
GE: W6+7 (11) Ausweichen: 7-8	
KK: W6+8 (12)	

⁵ Nur Schamanen bzw. Sharies

Erfahrener Hobgoblinskrieger (Stufe 4-6):

MU: W6+7 (11) AT: 12 TP: je nach Waffe (Krummsäbel, Beil, Speer)
KL: W6+5 (9) PA: 10 RS: je nach Rüstung
IN: W3+8 (10) LE: 4W6+25 (39)
CH: W6+4 (7) AU: LE+KK+10 GS: GST1
FF: W6+5 (9) MR: W6-3
GE: W6+8 (12) Ausweichen: 7-8
KK: W6+10 (14)

Hobgoblin Elitekrieger (Stufe 9-11):

MU: W6+8 (12) AT: 14 TP: je nach Waffe (Krummsäbel, Schwert)
KL: W6+6 (10) PA: 13 RS: je nach Rüstung
IN: W3+9 (11) LE: 6W6+30 (51)
CH: W6+4 (7) AU: LE+KK+10 GS: GST1
FF: W6+6 (10) MR: W6
GE: W6+9 (13) Ausweichen: 8-9
KK: W6+11 (15)

Erfahrener Hobgoblinschamane (Stufe 4-6):

MU: W6+7 (11) AT: 11 TP: Knochenkeule
KL: W6+7 (11) PA: 9 RS: 1-2
IN: W3+9 (11) LE: 2W6+25 (32) AE: 17+3W6 (28)
CH: W6+4 (8) AU: LE+KK+10 GS: GST1
FF: W6+4 (8) MR: 1W-2
GE: W6+7 (11) Ausweichen: 7-8
KK: W6+8 (12)

Hobgoblin Hochschamane (Stufe 9-11):

MU: W6+8 (12) AT: 12 TP: Knochenkeule
KL: W6+8 (12) PA: 11 RS: 1-2
IN: W3+11 (13) LE: 3W6+30 (40) AE: 22+4W6 (36)
CH: W6+5 (9) AU: LE+KK+10 GS: GST1
FF: W6+5 (9) MR: 1W+1
GE: W6+7 (11) Ausweichen: 8-9
KK: W6+8 (12)

Erfahrener Hobgoblingeweihter (Stufe 4-6):

MU: W6+6 (10) AT: 10 TP: je nach Waffe (Dolch, Stab)
KL: W6+8 (12) PA: 9 RS: 1 (Robe)
IN: W3+8 (10) LE: 2W6+25 (32) KE: 17+3W6 (28)
CH: W6+5 (9) AU: LE+KK+10 GS: GST1
FF: W6+4 (8) MR: 1W-2
GE: W6+7 (11) Ausweichen: 7-8
KK: W6+8 (12)

Hobgoblin Hochgeweihter (Stufe 9-11):

MU: W6+7 (11) AT: 11 TP: je nach Waffe (Dolch, Stab)
KL: W6+10 (14) PA: 10 RS: 1 (Robe)
IN: W3+10 (12) LE: 3W6+30 (40) KE: 22+4W6 (36)
CH: W6+6 (10) AU: LE+KK+10 GS: GST1
FF: W6+4 (8) MR: 1W+2
GE: W6+7 (11) Ausweichen: 8
KK: W6+8 (12)

Riesige

In den kühlen Ebenen von Riesland leben Oger, Zyklopen und Frostriesen. Sie bilden die Eliteeinheiten in den Armeen des Gottes ohne Namen.

Sie können auch Rakshasas in Fæsália ansiedeln. Sie sind die Ergebnisse der Züchtungen des Namenlosen bzw. wurden von ihm aus Tharun importiert.

Widernatürliche

Viele Bewohner anderer Welten haben ihr neues Domizil in der Elfenwelt errichtet, auch wenn dies häufig unfreiwillig geschah. Einige wurden vom Namenlosen und seinen Anhängern beschworen, andere reisten durch Portale, die durch die magischen Ströme von Zeit zu Zeit entstehen.

Feylamias

Eine der Plagen des Namenlosen sind die Elfenvampire, die Pardona seinerzeit in seinem Auftrag erschaffen hat. Ein einzelner Feylamia kann zwar einem ausgebildeten Ritter nicht gefährlich werden, aber wenn sie in Gruppen auftreten, werden sie für jedermann zu einer ersten Bedrohung. Am schlimmsten sind aber immer noch Ritter, die zu Feylamias wurden. Auch wenn sie zu Gefallenen Rittern werden und ihren Orden verlassen, macht ihre Macht sie zu tödlichen Gegnern. Auch Hüter-Feylamias sind gefährlich, jedoch büßen sie ihre Fähigkeit ein, ASP aus der Natur zu beziehen, wie im Kapitel **Von der Magie** beschrieben..

Menschen und Zwerge können durch den Angriff eines Feylamias nicht zu Vampiren werden. Auch sind bisher noch keine „normalen“ Vampire in Fæsália gesichtet worden.

Ein Elf, der zu einem Feylamia wird, erlebt eine Veränderung seines Körpers. Seine guten Eigenschaften verbessern sich (je +4 auf MU, GE und KK), seine schlechten dagegen halbieren sich (aufrunden). Sonnenlicht hat eine heilende Wirkung. Er kann 5 LP pro SR in praller Sonne regenerieren und immerhin noch 1 LP pro SR bei dichten Wolken. Das Licht des Mondes dagegen bedeutet seinen sofortigen Tod, indem er sich in eine Statue aus Eis verwandelt. Dies ist auch seine einzige Verwundbarkeit, neben silbernen Waffen, die doppelten Schaden anrichten.

Viele Feylamias entwickeln zudem noch weitere Fähigkeiten wie Hypnose und Beherrschungszauber (**BÖSER BLICK**, **HALLUZINATION**, **HORRIPHOBUS**, ...).

Auch Feylamias sind nach der Jagd auf das Sikaryan der Lebenden (siehe das Abenteuermodul **Unsterbliche Gier**), können aber nur effektiv das der Elfen nutzen. Das Sikaryan der Menschen ernährt einen Feylamia nur zu einem Fünftel des Normalen, das eines Zwergen gar nur zu einem Zehntel.

Weitere Informationen zu Feylamias sind dem Abenteuermodul **Elfenblut** zu entnehmen.

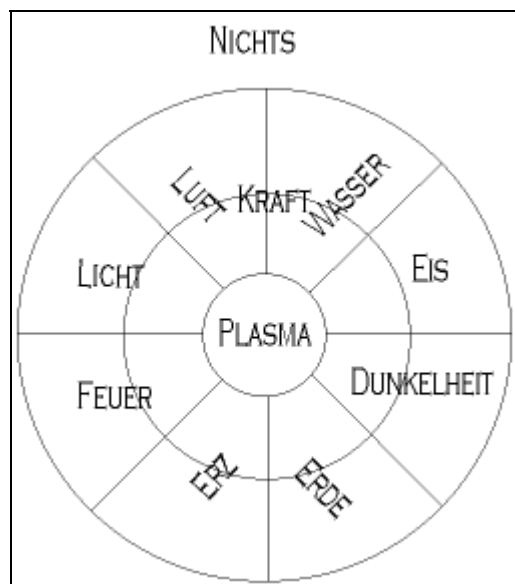
Elementare

Viele Elementare haben sich im Elfenland niedergelassen. Neben den sechs, die jeder Aventurier kennt – Feuer, Eis/Kälte, Wasser, Erz, Luft und Erde/Humus – gibt es noch Licht, Dunkelheit, Kraft, Plasma und Nichts. Licht und Dunkelheit erklären sich von selbst. Plasma ist das Alles-in-Einem. Wasser, Erz, Erde und Luft geben ihm Form, es leuchtet und verschluckt Licht zur selben Zeit und es brennt und friert zugleich. Kraft ist das Eine-in-Allem und beschreibt die reine Energie. Das absolut mächtigste Element ist jedoch Nichts, das Eine-ohne-Alles.

Jedes Elementar hat ein oder mehrere Gegenstücke. Im Kampf bedeutet das, daß ein Elementar nur von einem seiner Gegenelementare bzw. Zaubern aus deren Bereich effektiv bekämpft werden kann. Elementare gleichen Ursprungs bekämpfen sich nicht gegenseitig. Die Paarungen sind:

- Plasma, Kraft, Nichts
- Licht und Dunkelheit
- Feuer, Eis, Wasser, Erz, Erde und Luft

Plasma, Kraft und Nichts bilden eine Ausnahme: Sie können gegen jedes andere Element eingesetzt, aber selbst nur von ihren beiden Gegenelementen verletzt werden, da sie die Urelemente sind. Ein aventurischer Gelehrter würde daraus die berühmte Beziehung zwischen LOS als die Kraft und SUMU als das Plasma herleiten, die zusammen durch das Nichts treiben.



Die obige Analogie wurde von elfischen Gelehrten aufgestellt, in dem Versuch eine gewisse Ordnung in die Beziehung der Elemente untereinander zu bringen. Sie erklärt sich in etwa so, daß jedes Element die drei ihm gegenüberliegenden negativ beeinflusst. Man sieht schnell die Schwächen dieser Analogie. Andererseits vermittelt sie ein gutes Bild der drei Urelemente und ihren Platz mit den anderen.

In Aventurien sind einige dieser Elemente unbekannt. Das soll nicht bedeuten, daß es sie dort nicht gibt. Vielmehr wurden sie nicht erkannt, als das, was sie sind. Licht wird häufig mit Feuer verwechselt und Dunkelheit als dämonische Erscheinung abgetan.

Plasmaelementar

Das Plasmaelementar erscheint als amorphe Masse, kann aber auch Verhalten und Aussehen der acht niederen Elemente imitieren. Im Kampf wird es als ein Gegner der Stufe 30 behandelt.

MU: – AT: 18 RS: 20
LE: 1500 PA: – TP: 12W6 TP (Strahl, au/ab⁶)
MR: 50 MK: 500 AU: unendlich GS: 4

Die Rüstung eines Ritters schützt nicht gegen den Schaden, den ein Plasma-Elementar verursacht. Der Schaden wird zu gleichen Teilen von der LE des Ritters und seiner Rüstung abgezogen. Nur der RS der Rüstung wird gewertet.

Einem Plasma-Elementar läßt sich nur effektiv durch rein astrale Angriffe, wie etwa FULMINICTUS und ENERGIEKUGEL, und auf dem Nichts basierende Angriffe beikommen.

Kraftelementar

Das Kraftelementar sieht häufig aus wie eine bläulich schimmernde Kugel von variabler Größe. Seine Stufe wird ebenfalls bei 30 festgelegt.

MU: – AT: 18 RS: 0
LE: 1500 PA: – TP: 12W6 TP (Strahl, au/ab)
MR: 50 MK: 500 AU: unendlich GS: 6

Neben Nichtsattacken, kann man Kraft noch am besten durch nichtmagische und nichtelementare Angriffe besiegen. Denn jeder elementare Angriff birgt einen Teil Kraft, so daß es nur halben Schaden anrichtet und gegen gewöhnliche Waffen ist völlig immun. Zonen von völliger Magielosigkeit (wie etwa Praios' Auge) können einem Kraftelementar schweren Schaden zufügen.

Nichtselementar

Man hat das Gefühl blind zu sein, wenn man ein Nichtselementar betrachtet. Deswegen ist es unmöglich sein Aussehen zu beschreiben. Es scheint sich um einen lebendig gewordenen Teil des Limbus zu handeln.. Seine Stufe entspricht 35.

MU: – AT: 8 RS: 0
LE: 1500 PA: – TP: 12W6 TP (Berührung, getroffene Stelle verschwindet)
MR: 50 MK: 500 AU: unendlich GS: 0,5

Ein Nichtselementar kann nur von allen Elementen gleichzeitig bezwungen werden. Das heißt, daß Plasma- und Kraftattacken simultan erfolgen müssen.

Andere Elementare

Es ist unnötig, Werte anzugeben. Die Elementare lassen sich nur von ihren entsprechenden Gegenelementen/-elementaren bekämpfen. Sobald sie genug Schaden hingenommen haben, verschwinden sie. Ihre Stufe läßt sich zwischen 20 und 30 ansiedeln.

Ihr Aussehen wird von ihrem Element bestimmt. Häufig erscheinen sie auch als wirbelnde Sphäre, aus ihrem Element bestehend.

Dschinne

Es gibt auch Dschinne im Elfenland, es ist bis jetzt jedoch noch niemandem gelungen einen Zauber zu entwickeln, mit dem man sie rufen kann, Geoden ausgenommen und die hüten ihn eifersüchtig. Auf die Fokushexie scheinen sie ebenfalls nicht zu reagieren. Die einzige Möglichkeit die Dienste eines Dschinns zu nutzen, ist darauf zu hoffen, daß zufällig einer erscheint. Diese Dienste können dann mit AE erkaufte werden, wobei sich der Aufwand nach der Größe des Auftrages richtet. Zur Vereinfachung nehmen Sie die Tabelle auf Seite 99 im **Mysteria Arkana**. Die 30 ASP können aber beliebig aufgestockt werden, um den Auftrag zu vergrößern bzw. den Dschinn dazu zu bewegen, mehr LP zu investieren, solange der Dschinn sein Leben nicht

⁶ siehe Kapitel **Von der Magie**, Abschnitt **Zauberbeschreibung**

riskiert. Die CH-Probe mit Aufschlag/Abzug entscheidet schließlich, ob der Dschinn bereit ist, dem Bittenden zu helfen.

Dschinne besitzen in Fæsália eine größere Macht als in Aventurien, deswegen sollte man mit dem, was man sich wünscht vorsichtig sein. Sie erreichen nicht die Kraft eines echten Elementarherren, sind aber flexibler einsetzbar als diese, was sie sehr begehrt macht.

Man sagt, daß manche es geschafft haben sollen, die Freundschaft eines Dschinns zu erlangen, so daß er ihn ein Leben lang begleitet.

Elementarherren

Wie ihr Name schon treffend besagt, sind sie die Herren ihres Elementes. Ihre Kräfte kommen denen der Götter nahe. Sie sind allerdings jenseits von Gut und Böse, von Ordnung und Chaos. Nur die mächtigsten Zauberer der Elfenwelt können sie beschwören und selbst dann ist es ungewiß, ob sie bereit sind dem Bittenden zu helfen. Außerdem darf nicht vergessen werden, daß jeder Herr nur einmal existiert, es ist also unmöglich zwei Elementarherren der gleichen Art zu beschwören. Sie bekämpfen sich auch nicht untereinander, das bedeutet, wenn ein Zaubernder einen Herren beschwört, um sich vor einem anderen zu schützen, werden beide verschwinden.

Kapitel III:

Vom Übernatürlichen

„Du konzentrierst dich auf dein Ziel und reinigst deinen Geist von anderen Dingen. Dann preßt du mit deinem Willen die Kraft, die uns umgibt, in die gewünschte Form und dein Gegner wird deinen Erfolg spüren.“

(typischer Lehrsatz eines Ritters an seine Schüler über die Anwendung der Fokusmagie im 1. Semester)

Magie ist in Fæsália so alltäglich wie für den Aventurier die Präsenz von Sonne und Mond. Sie hatte ihre Blütezeit im Elfenland vor 3000 Jahren erreicht. Mit der Besetzung von Amhas ging jedoch viel magisches Wissen in die Hände des Namenlosen. Dennoch ist die Magie fest im alltäglichen Leben vorhanden und wird von allen vernunftbegabten Wesen benutzt. Selbst den Menschen, Orks und Hobgoblins ist sie nicht unbekannt. Schamanen haben in diesen Völkern einen hohen Rang. Zuweilen entwickeln sie sogar genug Macht, daß sie einem Ritter gefährlich werden können.

Die Astralenergie

Die magische Kraft wird wie üblich in ASP berechnet. Die Regeneration erfolgt wie üblich mit 2W6, der niedere Wurf für die AE wird jedoch nachträglich um 1 erhöht.

Ritter können auch mit ihrer LE zaubern, was sie auch häufig tun, wenn sie Gefahr laufen lebend in die Hände ihrer Gegner zu fallen. Normale Elfen und Hüter können diese Art der Magie jedoch auf keinen Fall anwenden.

Helden, die Ritter werden, aber noch keine AE besitzen, können trotzdem Fokuszauber lernen (ihr persönlicher Zauber zum Beispiel), nur eben noch nicht anwenden, außer sie verwenden ihre eigene LE dafür (s.o.). Dies können allerdings auch nur diejenigen ausführen, dessen Typus im Abschnitt **Lernkosten für Fokuszauber** mit einem magischen Beruf gleichgesetzt werden, der ebenfalls Blutmagie durchführen darf (Magier, Druide, Hexe, Schamane). Da für Fokuszauber keine Proben gewürfelt werden müssen, gelten Zuschläge auf Proben nicht. Alle übrigen Angaben aus dem **Mysteria Arkana** (Seite 39) allerdings schon.

Magie der Elfen

Fokuszauberei

Wie schon erwähnt, erhalten die Ritter durch ihren Fokus Zugang zu den magischen Künsten. Das bedeutet zum Einen, daß sie ihre Zauber am Besten anwenden können, wenn sie ihre Rüstung tragen und zum Anderen, daß die Rüstung ihnen für jede Stufe, die sie aufsteigen, eine Anzahl gleich der neuen Stufe an ASP gewährt. Diese Punkte werden in der Rüstung gespeichert und können genauso benutzt werden, wie die eigene AE (so vorhanden). Solange man die Rüstung nicht trägt, kostet das Zaubern mit dieser AE die doppelte Menge, da die AE über Distanz „angefordert“ werden müssen. Sollte die Rüstung vernichtet werden, kann der Ritter erst wieder auf diese ASP zugreifen, wenn seine Rüstung repariert worden, falls das Möglich ist.

Ritter haben außerdem noch die Möglichkeit einmal pro Mondwechsel, also mindestens alle vier Wochen, sich alle verbrauchten ASP (auch die ihrer Rüstung) auf einmal zu regenerieren, indem sie eine magische Kammer in ihrer Ordensburg aufsuchen und dort einen Tag lang meditieren. Ritter können sich so eine Regeneration nicht aufsparen. Sobald sie sich einmal regenerierten, müssen sie wieder mindestens vier Wochen warten.

Bei den Zaubern der Ritter handelt es sich nicht um Sprüche im eigentlichen Sinne, sondern um spezielle Konzentrationsübungen, die den Willen und den Fokus des Ritters zur Basis haben und so ihre Wirkung erzielen (deswegen dürfen sogar Praios-Geweihte diese Art Magie lernen; theoretisch jedenfalls...). Man kann diese Art der Magie auch Psionik bezeichnen. Die minderen Wunder der Geweihten basieren auf dem gleichen Prinzip, jedoch tritt anstelle der Gottheit der eigene Geist als Fokus ein und der Glaube an sie wird durch den Willen (bzw. der Glaube an sich selber) ersetzt. Deswegen brauchen Geweihte natürlich AE wenn sie Fokuszauber anwenden wollen. Eine Kombination oder gar Vertauschung von AE und KE ist nicht möglich (die einzige Ausnahme ist der MACHTSCHLAG). Es ist aber durchaus möglich mit seiner LE zu zaubern (siehe **Verbotene Pforten im Mysteria Arkana**).

Fokuszauber benutzen auch keine *Thesis*, sondern konstruieren das astrale Muster nur durch den Willen des Zaubersenden; sie zaubern quasi mit „roher“ Astralenergie. Dadurch erklärt sich auch die Geschwindigkeit, die es einem Fokuszauberer erlaubt, bis zu zwei Zauber in einer KR zu wirken. Das ist natürlich nicht ungefährlich und erfordert eine enorme Macht und lange Übung um diese Art von Magie zu beherrschen. Der Übungsvorgang wird mit der Vergabe von Zauberpunkten (ZP) simuliert, von denen der Ritter ab der 21. einen pro Stufe erhält. Hat er genug ZP für einen Zauber gesammelt, zieht er sich die erforderliche Anzahl ab und beherrscht den Zauber fortan. Der Ritter kann ihn jederzeit ausführen und braucht keine Proben würfeln.

Wird jemand erst nach der 21. Stufe zu einem Ritter, erhält er natürlich auch mit jeder neuen Stufe ZP, aber nicht die Fehlenden zwischen der 21. und seiner jetzigen Stufe.

Viele dieser Fokuszauber können auch von den Hüttern gelernt werden. Sie haben sogar selber einige neue Zauber entwickelt. Für sie gelten die gleichen Regeln für das Lernen und den ZP. Helden erhalten nur ZP, wenn sie Ritter oder Hüter geworden sind.

Rittern steht noch die Möglichkeit offen, ihrer Rüstung gewisse Verbesserungen zukommen zu lassen. Näheres dazu ist im Abschnitt **Rüstungsmodifikationen** angegeben.

Persönliche Zauber

Jeder Ritter erhält mit seiner Rüstung einen Zauber, der auf seinen Fokus zugeschnitten ist. Dieser Zauber kann zum Beispiel so aussehen:

Für den Ritter des Waldtigers:

Die Krallen des Tigers (Strahl, au/ab/um, nicht elementar, Kosten: 25 ASP, Schaden: (20 + Stufe) TP)

Für den Ritter des Feuersalamanders:

Das Feuer des Salamanders (Strahl, au/ab/um, elementar, Kosten: 40 ASP, Schaden: wie FEUERSTRAHL + 1W für jeweils 10 Stufen an SP)

Die hier gezeigten Beispiele stellen nur Kampfzauber dar. Es gibt zwar auch nicht-offensive Persönliche Zauber, aber diese sind seltener.

Persönliche Zauber können viele Variationen haben, sollten sich aber von den gewöhnlichen Zaubern – auch Kampfzaubern – abheben. Außerdem sollte die Stärke des Persönlichen Zaubers proportional zur Fähigkeit des Ritters – sprich Stufe – steigen.

Lernkosten für Fokuszauber

Alle Kosten sind in Zauberpunkten (ZP) angegeben.

Name:	Magier:	Elf:	Hexe:	Schelm:	Druide:
Kampfzauber:					
Energiekugel	2	3	3	6	3
Grüne Pfeile	4	2	3	4	4
Grüner Bogen	4	2	3	4	4
Todesfinger	5	6	6	–	5
Elementare Angriffszauber:					
Blitzstrahl	2	3	3	6	2
Dunkelstrahl	2	2	2	5	2
Eisstrahl	2	3	3	6	2
Erdbeben	3	2	2	5	2
Feuerkugel	3	3	3	6	2
Feuerstrahl	2	3	3	6	2
Kältekugel	3	3	3	6	2
Lava	4	4	4	6	3
Lichtblitz	2	2	2	3	2
Lichtstrahl	2	2	2	5	2
Welle	3	2	2	4	2
Windstoß	3	2	2	4	2

Name:	Magier:	Elf:	Hexe:	Schelm:	Druide:
Beschwörungen von Elementarwesen:					
Elementar beschwören	4	3	4	5	3
Elementarherren beschwören	4	3	4	5	3
Erdelementar beschwören	3	2	2	4	2
Herbeirufung	3	3	3	3	3
Kraftelementar beschwören	4	4	5	–	4
Kraftherren beschwören	4	4	5	–	4
Nichtselementar beschwören	5	5	5	–	4
Nichtsherren beschwören	5	5	5	–	4
Plasmaelementar beschwören	5	5	5	–	4
Plasmaherren beschwören	5	5	5	–	4
Verwandlungen des Körpers:					
Fährtenlos	3	2	3	2	3
Infravision	3	2	2	3	2
Körperlos	4	4	4	2	4
Nachtsicht	3	2	2	3	2
Scharfsicht	3	2	2	3	2
Schwingen	3	2	2	3	2
Weihe	5	4	5	5	5
Zauber der Heilung:					
Geheimnis des Lebens	4	4	4	4	4
Heilung	3	2	3	3	4
Lebenskraft	3	3	3	3	3
Regeneration	5	4	4	4	5
Zauber der Kommunikation:					
Botschaft	3	3	3	4	3
Pflanzensprache	3	2	2	3	2
Tierfreundschaft	3	2	2	3	2
Tiersprache	3	2	2	3	2
Weitere Zauber:					
Doppelgänger	2	3	2	2	3
Machtschlag	3	3	3	4	3
Schutzschirm	3	3	3	3	3
Zauberdieb	3	2	3	4	2

Tabelle 3: Fokuszauber

Konvertierung für andere Heldentypen:

Amazonen = Magier, Barde = Elf, Gaukler = Elf, Händler = Magier, Jäger = Druide, Krieger = Magier, Moha = Druide, Medicus = Schelm, Nivese = Hexe, Nobarde = Hexe, Novadi = Magier, Schamane = Druide, Scharlatan = Magier, Sharisad = Hexe, Seefahrer = Druide, Skalde = Magier, Söldner = Magier, Streuner = Hexe, Thorwaler = Magier

Geweihte: Praios = Magier, Rondra = Magier, Efferd = Druide, Travia = Hexe, Boron = Magier, Hesinde = Magier oder Druide (muß festgelegt werden), Firun = Magier, Tsa = Schelm, Phex = Hexe, Peraine = Schelm, Ingerimm = Magier, Rahja = Schelm, Swafnir = Magier, Nandus = Druide, Aves = Elf, Kor = Magier

Zauberbeschreibung

Erklärung der Begriffe:

Name: Die verbreitetste Bezeichnung des Zaubers. Viele Ritter bevorzugen es, sei es aus Effekthascherei, sei es aus Arroganz, den Namen des Zaubers den sie gerade ausführen ihrem Gegner entgegen zu schreiben. Das hat jedoch nicht den geringsten Einfluß auf den Erfolg des Zaubers.

Beschränkung: Steht hier 'Ritter' oder 'Hüter', bedeutet das, daß der Zauber nur von dieser Gruppe angewendet werden kann. Es gibt auch den Eintrag 'Dunkle Ritter', der darauf hinweist, daß nur sie Kenntnisse von diesem Zauber haben. Weiße Ritter kennen diese Zauber ebenfalls, obwohl sie sie selten anwenden. 'Stufe x' gibt eine notwendige Mindeststufe an, die der Ritter haben muß, um den Zauber gefahrlos anwenden zu können, auch wenn er ihn schon vorher gelernt hat.

Typ: Typ gibt an ob das Ziel dem Zauber ausweichen (au), ihn abwehren (ab) oder ihn umkehren (um) kann.

Die genauen Beschreibungen wie eine dieser Aktionen während eines Kampfes angewandt werden kann, wird im **Anhang II** erläutert.

Elementar: Hier steht ein Ja oder Nein. Ein Zauber der zu den Elementarzaubern gehört richtet seinen Schaden meistens anders an als normal. Die Rüstung eines Ritters vermag den Schaden von Elementarzaubern zu vermindern (1W6 pro Grad). Der Schaden, den Nicht-Elementarzauber bewirken, wird von der LE der Rüstung abgezogen (wird im folgenden als TP behandelt), während der Träger unbeschadet bleibt, solange die Rüstung den Schaden zu absorbieren vermag.

Der zweite Unterschied zwischen elementaren und nicht-elementaren Sprüchen ist der, daß sie in Gebieten, die sehr stark von einem anderen Element dominiert werden, verminderte Wirkung zeigen. Auf einer Ebene z.B. werden Luft- und Erdzauber wunderbar ihre Wirkung zeigen. Ein Feuerzauber wird jedoch nicht so stark sein. Je nach Tageszeit funktioniert ein LICHT- oder DUNKELSTRAHL besser. Eine WELLE ist sowieso nur in der Nähe eines Wasservorkommens anwendbar. Und wenn es nicht gerade Winter oder überhaupt sehr kalt ist, läßt auch die Wirkung von Kältezaubern zu wünschen übrig. Im Spiel wirkt sich das in Form von Multiplikatoren aus, die zusammengerechnet den Schaden des Elementarzaubers erhöhen. Am Zauber WELLE sei Ihnen das deutlich gemacht:

+2 unter Wasser, +1.5 im Wasser, +1 Küste oder Fluß, +0 in Nähe größerer Wassermengen, -1 in anderen Gebieten

Auch Elementarwesen üben Einfluß auf die Zauber aus. Ist ein passendes Elementar in der Nähe, wird der Multiplikator um 1 erhöht. Ist gar ein Elementarherr anwesend, wird der Multiplikator um 2 erhöht. Der Multiplikator anderer Zauber wird jedoch um 1 gesenkt.

Der so entstandene Multiplikator wird mit der Anzahl der Schadenswürfel multipliziert und ergibt so den zusätzlichen Schaden, den der Elementarzauber anrichtet.

Ein EISTRAHL erbringt in einer Schneelandschaft unter Anwesenheit des Elementarherren des Feuers normale Stärke (+1 für den Schnee, -1 für den Feuerherren ergibt 8W6 + 0 x 8W6).

Eine FEUERKUGEL an einem Lavasee (+2), in der sich auch ein Feuerelementar(+1) befindet, kann seinen Schaden vervierfachen (8W6 + 3 x 8W6), was 32W6 (heiß!) für das Ziel und 4W6 weniger pro Schritt Radius macht. Das Ziel im Zentrum subtrahiert davon seinen eventuellen Rüstungsgrad – sagen wir 4, bleiben 28W6 – und schon wird der Schaden ausgewürfelt (im Durchschnitt 98 TP), wovon je eine Hälfte von der LE des Ritter und der LE seiner Rüstung abgezogen werden. Das alles kostet den Angreifer nur 50 ASP! Allerdings könnten die Gegner ahnen welche Zauber der Angreifer in solch einer Situation einsetzen würde und sich entsprechend vorbereiten.

Beachten Sie, daß bei Elementaren des Plasmas alle Zauber verbessert werden, bei Elementaren des Nichts alle gemindert werden. Ausnahmen sind hier Zauber des jeweils anderen Elementes. Kraft schließlich wird überhaupt nicht beeinflusst. Aus diesem Grund wird es auch nicht wie Elementarzauber behandelt.

Bei der Schadenermittlung werden Multiplikationen und Divisionen zuerst berechnet, erst danach eventuell vorhandene Rüstungsgrade oder ähnlicher Schutz berücksichtigt um den Schaden zu mindern.

Falls nicht anders angegeben, dauert das Ausführen eines Zaubers ½ KR (1 Sequenz), während der man sich höchstens mit seiner GS bewegen darf.

Die aufgelisteten Zauber sind natürlich nicht vollständig. Viele Orden haben noch ein paar eigene; vornehmlich die Elementarorden, die ein paar speziell auf sie zugeschnittene Zauber besitzen.

Ein Ritter kann einen Fokuszauber ausführen, ohne seine Rüstung angelegt zu haben. Wenn er sich dabei aber ihrer gespeicherten AE bedienen will, kostet der Zauber die doppelte Menge, da das Projizieren der Energie von der Rüstung zum Ritter aufwendig ist.

Kampfzauber:

Name: Energiekugel

Beschränkung: –

Typ: au/ab Elementar: Nein Kosten: 30 ASP

Dauer: –

Wirkung: Eine Kugel, die am Ziel explodiert und ihm 8W6 TP zufügt.

Beschränkung: Hüter

Typ: au/ab

Elementar: Nein Kosten: 10 ASP Dauer: permanent

Wirkung: Der Hüter kann mit diesem Zauber bis zu drei Äste in Pfeile verwandeln. Zwar besteht ihre Spitze aus Holz und im Schaft steckt statt einer Feder ein Blatt, sie richten jedoch +2 TP mehr an und erhöhen den Wert für Schußwaffen um 2 Punkte sobald sie in den Bogen gelegt werden.

Hinweis: Es existiert ein Zauber mit den gleichen Eigenschaften, der aus einem längeren Ast einen Wurfspieß erschafft.

Name: Grüner Bogen

Beschränkung: Hüter, Stufe 30

Typ: –

Elementar: Nein Kosten: 50 ASP Dauer: permanent

Wirkung: Der Hüter kann einen Bogen (Kurz- oder Langbogen) erschaffen, ähnlich den Pfeilen aus dem vorhergehenden Zauber. Er bewirkt das gleiche, wie ein GRÜNER PFEIL, wird jedoch so ein Pfeil zusammen mit diesem Bogen eingesetzt, erhält der Schütze einen Gesamtbonus von +5 auf TP und Schußwaffen.

Name: Todesfinger

Beschränkung: Dunkle Ritter, Stufe 50

Typ: –

Elementar: Nein Kosten: MK des Opfersx5 Dauer: permanent

Wirkung: Das Opfer stirbt sofort an Herzstillstand. Dieser Zauber braucht 2 KR ungestörte Konzentration. Eine MU-Probe - (eigene Stufe) + (Stufe des Zieles x 2) muß dem Angreifer gelingen, damit der Zauber Erfolg hat. Das Opfer muß nicht berührt werden, sich aber im Sichtbereich des Angreifers befinden.

Bemerkung: Da dieser Zauber sehr mächtig ist, sollten Sie sich sehr gut überlegen, ob Sie ihn zulassen wollen.

Elementare Angriffszauber:

Name: Blitzstrahl

Beschränkung: –

Typ: au/ab/um Elementar: ? Kosten: 35 ASP Dauer: –

Wirkung: Das Ziel wird von einem Blitzstrahl getroffen, der 12W6 SP verursacht. Zusätzlich muß ihm eine KK-Probe+6 gelingen um nicht für eine Anzahl Runden, die gleich der Anzahl überzähliger Punkte aus der Probe ist, gelähmt zu werden. Ein Ritter kann den Schaden pro Rüstungsgrad um 1W6 und die Probe um einen Punkt reduzieren.

Der BLITZSTRAHL ist vielen ein Rätsel, da es bis jetzt niemand geschafft hat, ihn einem der sechs Elemente zuzuordnen. Er scheint vom Feuer zu kommen, da er Gegenstände genauso entzünden kann. Andererseits funktioniert er auch im Wasser, sogar besser (gilt als BLITZKUGEL). Erz, Humus und Eis scheinen ihn ebenfalls nicht aufhalten zu können und selbst Luft überbrückt er ja ohne Probleme (er kommt ja scheinbar aus dem Himmel, wie man bei jedem Gewitter sieht). Licht und Dunkelheit beeinflussen ihn überhaupt nicht. Das gilt auch für Elementarherren egal welchem Element sie angehören.

Name: Dunkelstrahl

Beschränkung: –

Typ: au/ab/um Elementar: Ja Kosten: 25 ASP Dauer: –

Wirkung: Der DUNKELSTRAHL wird wie ein EISSTRAHL behandelt. Die Lähmung, die er verursacht, wirkt sich jedoch auf die geistigen Eigenschaften MU, KL und IN aus. Die Probe wird auf MU abgelegt.

Name: Eisstrahl

Beschränkung: –

Typ: au/ab/um Elementar: Ja Kosten: 25 ASP Dauer: –

Wirkung: Ein Eisstrahl trifft das Ziel mit 8W6 SP. Zusätzlich muß das Ziel eine KK-Probe+4 ablegen. Mißlingt die Probe ist das Opfer für 1W KR leicht gelähmt – es erhält einen Malus auf FF, GE und KK, der gleich den Punkten ist, die der Wurf zuviel hatte. Pro Rüstungsgrad, kann sich ein Ritter 1W vom Schaden subtrahieren und 1 Punkt vom Malus auf der KK-Probe abziehen.

Name: Erdbeben

Beschränkung: –

Typ: – Elementar: Ja Kosten: 15 ASP Dauer: 1 Sequenz

Wirkung: Ein Erdstoß schleudert alle zu Boden, die sich in einem Radius um den Zaubernden aufhalten, der seiner Stufe gleichkommt. Alle machen eine GE-Probe+5 oder nehmen W20 TP, der Zaubernde macht eine GE-Probe-5, da er darauf vorbereitet war. Der Schaden kann je nach Gebiet variieren (1W in einer Steppe, 3W20 im Gebirge). Mit dem Zauber SCHWINGEN kann man den Auswirkungen teilweise oder ganz entgegen.

Name: Feuerstrahl Beschränkung: –
Typ: au/ab/um Elementar: Ja Kosten: 30 ASP Dauer: –
Wirkung: Ein Feuerstrahl richtet am Ziel 10W6 SP an. Pro Rüstungsgrad, kann sich ein Ritter 1W vom Schaden abziehen. Der FEUERSTRAHL kann entflammbare Gegenstände entzünden.

Name: Lava Beschränkung: –
Typ: – Elementar: Ja Kosten: 30 ASP Dauer: ST in KR
Wirkung: Der Boden an einem gewählten Punkt und einem Radius von höchstens Stufe in Metern erhitzt sich. Pro KR erhöht sich der Schaden um 1W6 SP bis zu einem Maximum von 20W6. SCHWINGEN schützt vor Schaden, genauso wie ein verlassen des Gefahrenbereichs. Nach Ablauf der Zeit, kühlt sich der Boden mit der gleichen Rate wieder ab.
LAVA ist ein Zauber des Elementes Erz und Feuer und ist damit ein typisches Beispiel, das ein Zauber mehrere elementare Ursprünge besitzen kann.

Name: Lichtstrahl Beschränkung: –
Typ: au/ab/um Elementar: Ja Kosten: 30 ASP Dauer: –
Wirkung: Für den LICHTSTRAHL gelten die gleichen Regeln wie für den FEUERSTRAHL, er kann jedoch nichts entzünden.

Name: Windstoß Beschränkung: –
Typ: – Elementar: Ja Kosten: 10 ASP Dauer: –

Wirkung: Das Ziel wird von einem Windstoß getroffen. Es muß eine Kraftprobe ablegen, um nicht von den Füßen gerissen und eine Anzahl von Metern, die gleich den überzähligen Punkten auf dem Wurf ist, durch die Luft geschleudert zu werden. Der Schaden wird nicht vom Windstoß selber hervorgerufen und wird deshalb als TP gewertet, der von der Rüstung abgezogen wird. Als Maßzahl für den Schaden kann die Strecke durch drei geteilt in W6 TP für einfache Stürze genommen werden. Kritischer wird die Situation, wenn das Opfer von einem Hochplateau oder über eine Schlucht geweht wird. Ritter, die den Zauber SCHWINGEN beherrschen, können sich vor den Auswirkungen eines Sturzes schützen.

Für alle Beschwörungen gilt, daß das gerufene Wesen, nahe dem Beschwörer erscheint.

Beschränkung: –

Typ: –

Elementar: Nein Kosten: 5 ASP

Dauer: 1 SR

Wirkung: Im Gegensatz zum Zauber NACHTSICHT kann man mit diesem Zauber auch in völliger Finsternis sehen. Allerdings sieht man nur Wärmemuster, so daß es unmöglich ist, eine Person eindeutig zu identifizieren. Wird er in der Zeit von einem LICHTBLITZ getroffen, ist die Mindestzeit, in der er geblendet ist, 7 KR.

Anmerkung: Es gibt Wesen, die keine Wärme ausstrahlen. Darunter fallen alle Untoten und Geister, sowie einige Dämonen und bestimmte Monster. Mit INFRAVISION wäre es so, als ob sie unsichtbar wären. Werden sie jedoch von einer Wärmequelle bestrahlt, kann man sie durchaus erkennen, wenn die Quelle nicht alles überlagert.

Name: Körperlos

Beschränkung: –

Typ: –

Elementar: Nein Kosten: 30 ASP

Dauer: 1 Sequenz

Wirkung: Die Moleküle geben ihren Zusammenhalt auf. Waffen und Zauber, die TP anrichten haben keinen Effekt mehr da sie ohne Wirkung durch den Körper gleiten. Darüber hinaus können Strahlzauber weiter fliegen und Personen und Gegenstände hinter dem Körperlosen treffen. Elementarzauber, die SP anrichten, werden wie üblich behandelt (auch ein Körperloser kann sich verbrennen) und fliegen danach weiter um gegen das nächste Hindernis zu schlagen. Der Zauber muß zu Beginn einer Sequenz angesagt werden und wirkt sofort. Wie üblich ist in der laufenden Sequenz nur noch Bewegung möglich.

Anmerkung: Natürlich kann man mit diesem Zauber auch durch feste Materie wie etwa Wände hindurchlaufen. Man muß sich jedoch beeilen, da ein Verweilen in einem Gegenstand bei der Rematerialisierung den augenblicklichen Verlust der betreffenden Körperteile nach sich zieht.

Gegenstände, die den Körper des Zaubernden berühren (z.B. die Rüstung des Ritters) werden ebenfalls vom Zauber beeinflusst.

Name: Nachtsicht

Beschränkung: –

Typ: –

Elementar: Nein Kosten: 5 ASP

Dauer: 1 SR

Wirkung: Der Zauberer bekommt restlichtverstärkende Augen, die ihn befähigen mit geringem Licht so gut zu sehen wie am Tag. In völliger Dunkelheit hat der Zauber keinen Nutzen. Wird er in der Zeit von einem LICHTBLITZ getroffen, ist die Mindestzeit, in der er geblendet ist, 10 KR.

Name: Scharfsicht

Beschränkung: –

Typ: –

Elementar: Nein Kosten: 5 ASP

Dauer: 1 SR

Wirkung: Der Anwender des Zaubers erhält perfekte Sicht am Tag. Die Entfernung kann bei ausreichenden Lichtverhältnissen bis zum Horizont gehen. Da er auch kleinste Details wahrnimmt, erhöhen sich seine AT, PA und FF um 1. Sinnesschärfe, die benutzt wird um etwas zu erkennen, gelingt automatisch.

Name: Schwingen

Beschränkung: –

Typ: –

Elementar: Nein Kosten: 10 ASP

Dauer: 1 SR

Wirkung: Mit diesem Zauber kann der Anwender fliegen. Er kann dabei eine Geschwindigkeit von bis zu 50 Schritt/s erreichen. Läßt die Wirkung nach, sinkt der Fliegende nach unten.

Name: Weihe

Beschränkung: Stufe 50

Typ: –

Elementar: Nein Kosten: 1000 ASP

Dauer: permanent

Wirkung: Der Anwender des Zaubers hört auf zu altern. Er ist, mit Ausnahme von Gewalt, Gift und Krankheiten, unsterblich. Der Zauber muß nur einmal angewandt werden um zu wirken. Er kann jedoch jederzeit umgekehrt werden. Das hat meist den sofortigen Tod zur Folge, da die nichtgealterten Jahre die betreffende Person sofort einholen.

Zauber der Heilung:

Name: Geheimnis des Lebens

Beschränkung: Ritter

Typ: –

Elementar: Nein Kosten: $\text{Grad} \times 100 \text{ ASP}$ Dauer: permanent

Dauer: permanent

Wirkung: Eine zerstörte Rüstung kann wiedererweckt werden. Ein Ritter, der diesen Zauber wirkt, muß mindestens den selben Rang besitzen, wie die zerstörte Rüstung. Der Ritter muß außerdem 100 LP spenden, wovon 1W6-1 permanent sind. Rüstungsmodifikationen bleiben bei einer solcherart wiederhergestellten Rüstung erhalten.

MACHTSCHLAGES abhängig sind (viele behaupten von sich, nach einem eingesetzten MACHTSCHLAG eine Art geistige Wiedergeburt durchgemacht zu haben).

Nach Einsatz eines Machtschlages lassen sich im Wirkungsbereich öfters Vorkommen magischer Metalle finden.

Name: Schutzschirm

Beschränkung: –

Typ: – Elementar: Nein Kosten: 20ASP/KR Dauer: siehe 'Kosten'

Wirkung: Der Ritter erschafft einen Schutzschirm um sich, der ihn vor den Auswirkungen (meistens dem Schaden) eines Elementes schützt. Die Wirkung wird geviertelt. Der Schirm kann aufrecht erhalten werden, solange er mit ASP versorgt wird. Soll der Schirm ein anderes Element hemmen, muß er neu gezaubert werden. Der aktive Schirm kann aber parallel dazu weiter aufrecht erhalten werden.

Name: Zauberdieb

Beschränkung: –

Typ: variabel Elementar: Nein/var. Kosten: variabel Dauer: –

Wirkung: Mit diesem Zauber ist es möglich einen abwehrbaren Zauber, der auf einen gerichtet ist, auf den Urheber zurückzuwerfen. Die Kosten sind die selben des zu reflektierenden Zaubers. Die genaue Ausführungsweise wird in **Anhang II** beschrieben.

Bemerkung: Aventurische Zauber Angriffszauber können unter Umständen ebenfalls reflektiert werden (wenn sie sichtbar sind).

Rüstungsmodifikationen

Rüstungsmodifikationen können erworben werden, um die eigene Rüstung zu verbessern. Die meisten sind materielle Komponenten, die an der Rüstung angebracht werden. Für alle gilt jedoch, daß sie mit der Rüstung vereinigt werden müssen. Dafür begibt sich der Ritter für einen Zeitraum, der mehrere Stufen in Anspruch nehmen kann, immer wieder in Meditation. Im Spiel wird dies ebenfalls in ZP gerechnet.

Zu beachten ist, das Rüstungsmodifikationen für alle Heldentypen gleich viel kosten und nur den Rittern zugänglich sind (es gibt Ausnahmen). Verliert ein Ritter seine Rüstung, hat seine neue Rüstung, keine der Modifikationen, die er sich im Laufe der Zeit angeeignet hat. Es ist also Vorsicht geboten.

Art: Visier

Kosten: 2

Wirkung: Der Ritter kann das Visier herunterlassen und ist dann fähig, sich in sein Fokus-Tier zu verwandeln. Er hat dann dessen Werte aber behält sein Gedächtnis. Er kann sich jederzeit zurück verwandeln. Die Verwandlung dauert je 1 KR.

Art: Schild

Kosten: 3

Wirkung: Mit seiner Hilfe ist es möglich, Zauber abzuwehren, die unter Typ in der Beschreibung mit einem 'ab' gekennzeichnet sind. Näheres finden Sie in **Anhang II**.

Art: Sporen

Kosten: 2

Wirkung: Die Sporen, die an den Schuhen befestigt werden, erhöhen die Höchstgeschwindigkeit um 2 Schritt/sec. Das gilt genauso in der Luft (5 Schritt/s) und im Wasser (1 Schritt/s). Die Sporen selber sehen der Rüstung entsprechend aus, also z.B. kleine Schwingen bei einer Vogelrüstung, Flossen bei einem Fisch oder wehendes Fell bei einem Säugetier.

Die Art der Fortbewegung die gesteigert werden soll, muß vorher festgelegt werden (Land, Wasser, Luft).

Art: Cape

Kosten: 3

Wirkung: Das Cape wird wie ein weiterer Rüstungsgrad benutzt. Es erhöht bzw. senkt die Temperaturtoleranz um weitere $\pm 50^{\circ}\text{C}$. Von Elementarschaden darf ein weiterer W6 abgezogen werden.

Art: Die Macht

Kosten: 9

Wirkung: Es handelt sich hierbei um den personifizierten Willen des Ritters. Sie hat eine Tragkraft von 100 Kg und reagiert auf den kleinsten Gedanken seines Meisters. Sie ist unsichtbar, kann aber durch ein ODEM ARCANUM lokalisiert werden. Sie hat 100 LP und ist nur durch magische oder heilige Waffen und Zauber verwundbar, Schäden regenerieren mit 1 LP pro Tag, eine andere Art der Heilung ist nicht möglich. Außerdem ist sie anfällig gegenüber magiehemmenden Zaubern und Wundern. Ein Ritter kann nur eine Macht besitzen. Außerdem gilt es als ehrlos, wenn nicht gar feige, eine Macht gegen einen anderen Ritter im Kampf einzusetzen. Erstaunlicherweise halten sich sogar viele böse Ritter an diesen Kodex, obwohl sie wohl eher den Verlust ihrer Macht befürchten.

Art: Das Wesen der Rüstung (1)

Kosten: 2

Wirkung: Der Fokus der Rüstung manifestiert sich auf Wunsch des Ritters in einer halb manifesten Wesenheit. Die Macht ist dazu erforderlich und kann in der Zeit auch nicht anderweitig benutzt werden. Der Fokus kämpft, falls er körperlich dazu in der Lage ist, wie das Tier, das er symbolisiert. Die Werte eines normalen Tieres werden wie folgt modifiziert, um die Werte des Fokusses anzugeben: alle Eigenschaften, AT, PA und TP erhöhen sich um 50% (aufrunden); LE, AU, GS, RS und MR verdoppeln sich (MR mindestens 10). Die Wesenheit kann telepathisch kontrolliert werden, vermag jedoch nur Dinge zu vollbringen, zu denen auch ein gewöhnliches Tier der selben Gattung in der Lage ist, diese jedoch doppelt so gut.

Schaden den die Macht in dieser Form erhält, ist bis zum nächsten Einsatz wieder geheilt.

Art: Das Wesen der Rüstung (2)

Kosten: 4

Wirkung: Der Fokus manifestiert sich in diesem Fall nicht in der Macht, sondern in dem Begleiter des Ritters. Die Werte entsprechen den oben angegebenen. Auch der Begleiter kann telepathisch gesteuert werden, verhält sich sonst aber wie ein gewöhnlicher Vertreter seiner Gattung.

Begleiter bezeichnet hier einen Vertreter der Spezies, die der Ritter als Fokus hat. Jeder Ritter kann einen Begleiter haben. So einen Begleiter zu finden ist nicht schwer. Hat man das passende Tier gefunden, wird es „erwählt“ und begleitet den Ritter fortan.

Der Ritter muß sich für eine Variante dieser Rüstungsmodifikation entscheiden. Er kann nicht beide gleichzeitig haben.

Art: Ascension

Kosten: 2

Wirkung: Der Begleiter des Ritters erhält KL: 6 und IN: 6, versteht die Sprache seines Herrn und lebt solange wie sein Meister, also unter Umständen viele hundert Jahre. Durch seine hohe Klugheit ist er in der Lage, kompliziertere Dinge selbständig auszuführen.

Option: Sie können den Begleitern auch den Status von Hexenvertrauten geben, so daß sie in der Lage sind, AP zu sammeln. Vertrautenzauber können sie jedoch keine anwenden.

Ascension ist die einzige Modifikation, die auch von Hütern angewandt werden kann. Da sie einen anderen Fokus haben, ist die Zahl und Gattung ihrer Begleiter auch nicht festgelegt. Auch Begleiter verschiedener Gattungen sind möglich. Hüter sollten jedoch nie mehr als (Stufe/10) (aufgerundet) Begleiter haben. Hüterclans, die einen Lebensbund mit einem Tierstamm eingegangen sind, dürfen sogar nur einen Begleiter erwählen. Dafür können sie aber in Notlagen auf die Unterstützung ihrer Clansmitglieder und deren Begleiter bauen.

Art: Schwarzer Ritter

Kosten: 4 + Grad

Wirkung: Eine dämonische Wesenheit wird beschworen. Sein Aussehen entspricht dem seines Herren, nur das seine Rüstung tiefschwarz ist. Er wird den Befehlen seines Herren bedingungslos gehorchen und würde für ihn sogar in den Tod gehen. Es hält mittels Telepathie ständigen Kontakt mit seinem Herrn. Der Grad gibt die Macht des Schwarzen Ritters an und darf höchstens einen unter dem eigenen Grad liegen.

- Grad 1: Mindorium

Der Ritter hat alle guten Eigenschaften auf 13, seine schlechten auf 0, eine LE von 80 und eine AE von 120. Er beherrscht den Persönlichen Zauber und die Besonderheit seines Herrn. Seine Stufe ist 15 und er trägt eine Mindoriumrüstung mit allen Vorteilen.

- Grad 2: Arcanium

Die Eigenschaften sind identisch mit einem Schwarzen Ritter des Grades Mindorium, mit Ausnahme, daß seine guten Eigenschaften bei 14 liegen, er 115 LP und 325 ASP besitzt und Stufe 25 hat. Er trägt eine Arcaniumrüstung.

- Grad 3: Endurium

Wie Arcanium, nur das seine AE 630 und seine Stufe 35 beträgt. Er trägt eine Rüstung aus Endurium.

- Grad 4: Titanium

Wie Arcanium, nur das seine AE 1035 und seine Stufe 45 beträgt. Seine Rüstung ist aus Titanium.

Die Talentwerte sind **Tabelle 9: Ritter** zu entnehmen.

Diese Modifikation kann man mehrmals auf seine Rüstung legen. Sie ist allerdings nur Dunklen Ritter zugänglich und wurde mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit nach der Eroberung von Amhas entwickelt.

Art: Panzer

Kosten: 1

Wirkung: Der RS der Rüstung wird um 1 erhöht. Der RS kann bis zu 10 Punkte gesteigert werden, was dann insgesamt 10 ZP kostet. Der RS schützt gegen Waffen sowie gegen Zauber, die TP verursachen, nicht jedoch gegen die SP-verursachenden Elementarzauber. Der RS-Bonus ist magisch, so daß es zu keiner zusätzlichen Behinderung kommt.

Die Magie der Hüter

Die Hüter haben über die Jahrtausende hinweg ihre Magie beibehalten. Zudem haben ihre aventurischen Vorfahren so manchen neuen Zauber entwickelt, den selbst ihre fæsälischen Vettern nicht kennen. Von den Rittern lernten sie die Fokusmagie, die sie auf ihren eigenen Fokus, die Natur als ganzes, abstimmten.

Die Kraft eines Hüters

Ein Hüter, der einen Fokuszauber anwendet, ist abhängig von der Umgebung in der er sich befindet. Die Kraft eines Zaubers lesen Sie in folgender Tabelle ab.

Ort:	Kraft:	Ort:	Kraft:	Die Gebiete sind unabhängig vom geographischen Ort. 'Wüste' bedeutet also Sand wie auch Eis.
Wald/Dschungel	100%	Steppe	25%	
Oase/Hain	75%	Gebirge	10%	
Wiese	50%	Wüste	0%	
Sumpf/Moor	25%	See/Meer	0%	

Das Hüterritual

Dies ist eine Art Weihe für die Hüter und benutzt eine leicht abgewandelte Version des WEISHEIT DER BÄUME. Sobald der angehende Hüter den Spruch einmal erfolgreich angewandt hat und mindestens 4 Monde ein Baum blieb, vermag er die astrale Kraft aus der Natur anzuzapfen. Nach dieser ersten Anwendung benutzt der neue Hüter den Zauber wie im **Codex Cantiones** beschrieben. Er ist nun in der Lage, aus jeglicher lebendiger Materie, Lebewesen ausgenommen, ASP zu beziehen, kurzzeitig sogar über seinen Höchstwert hinaus. Von seinen überzähligen ASP verliert der Hüter einen pro Minute.

Als Richtwert kann ein Hüter aus einem Baum das Zehnfache dessen Alters ziehen, mit einer Geschwindigkeit von 20 ASP pro KR. Da das den Baum aber völlig vernichten würde, wird ein Hüter selten mehr als ein Viertel der Kraft nehmen. Anderes sollte weniger ASP innehaben. Aus dem Boden kann der Hüter je nach Umgebung 1 bis 10 ASP pro Minute ziehen.

Wichtige Anmerkung: Das Wissen um diese Fähigkeit ist nur den Hütern selbst bekannt. Lassen Sie Spieler als Hüter zu, erfahren sie erst von dieser Fähigkeit, sobald sie selbst als Hüter akzeptiert werden. Leben sie dann nicht strengstens nach deren Werten, verlieren sie sie umgehend.

Zirkelzauber

Mehrere Hüter können zusammen einen Zirkel bilden. Je mehr Hüter zusammenarbeiten desto größere Magie können sie erwirken. Das Ergebnis muß auf jeden Fall mit ihrem Fokus, also der Natur, zusammenhängen und kann, bei entsprechender Teilnehmerzahl, die Auswirkungen eines MACHTSCHLAGES erreichen. Mindestens drei Hüter sind für einen Zirkel notwendig und jeder muß den Zauber UNITATIO mit einem Wert von 5 oder mehr beherrschen. Die Größe der Wirkung hängt von der Menge ASP ab, die in den Zirkel einfließen. Die Zirkel sind, vereinfacht ausgedrückt, eine Abart des *salasandra*. Deswegen ist es klar, daß mit einem Zirkel nichts destruktives angerichtet werden kann, nicht mal zur Selbstverteidigung.

Alltägliche Magie

In diesen Bereich fällt eine weitere Spielart der Magie. Es gelang den fæsälischen Elfen ihre Zauber so zu perfektionieren, daß sie fast intuitiv eingesetzt werden können, sie also einen minimalen Aufwand benötigen. Sie wird von den Elfen bei ihren täglichen Arbeiten und Aufgaben eingesetzt. Sie sind leicht zu lernen und haben nur geringe Wirkung.

Alle Zauber anzugeben, die in diesen Bereich fallen, würde den Rahmen dieses Regelwerkes sprengen, aber die folgende Beschreibung einiger Beispielzauber mag Ihnen eine Hilfe bei der Entwicklung eigener Zauber sein.

Es kostet 2 ZF um einen Zauber mit dem gegebenen Startwert zu lernen. Danach wird er wie üblich mit ZF-Punkten weiter gesteigert, bei 3 Steigerungsmöglichkeiten pro Stufe. Die Proben werden üblicherweise auf KL, CH und IN gewürfelt, obwohl manche Zauber andere Eigenschaften verlangen können. Die Zauberdauer liegt meistens bei einer KR, kann aber variieren. Die Wirkungsdauer ist ebenfalls variabel.

Name: Säubern (nicht-intuitiv)

Startwert: 3

Dauer: –

Kosten: 5 ASP

Wirkung: Ein Zimmer von nicht mehr als 75 m³ wird von Staub, Bakterien und anderen Erregern befreit.

Name: Farbe mischen (intuitiv) Startwert: 1 Dauer: bis gemischt Kosten: 3 ASP
Wirkung: Ein Maler kann ganz genau den Farbton wieder mischen, den er braucht, solange er ihn mindestens einmal vorher selbst angemischt hat.

Name: Winkel messen (nicht-intuitiv) Startwert: 2 Dauer: – Kosten: 3 ASP
Wirkung: Der Zaubernde weiß sofort den genauen Winkel einer Ecke oder Kante.

Name: Geburtshilfe (intuitiv) Startwert: 3 Dauer: bis Geburt Kosten: 5 ASP
Wirkung: Sorgt dafür, das eine unmittelbar bevorstehende Geburt problemlos abläuft, sich also das Kind dreht, sich der Geburtskanal weitet, etc. Wird häufig von Hirten und Tierzüchtern gelernt, kann aber auch auf Humanoide angewandt werden.

Name: Stimmen (intuitiv) Startwert: 4 Dauer: bis gestimmt Kosten: 6 ASP
Wirkung: Ein Instrument kann perfekt gestimmt werden.

Eine *Thesis*, die die eigenen Fertigkeiten oder Eigenschaften steigert, sucht man vergeblich, denn was wäre schon ein Maler, der seine Bilder magisch zeichnet oder ein Winzer, der seinem Wein den fehlenden Geschmack magisch beifügt.

Viele dieser Zauber werden nur in den Zünften gelehrt und stellen eine Art Haussprüche dar, die nur an Mitglieder weitergegeben werden. Daneben gibt es aber noch eine ganze Menge Zauber, die jedem zugänglich sind. Diese Zauber können in der Familie, von Freunden oder gegen einen geringen Obolus in der Zunft der Magie gelernt werden.

Andere Zauber

Folgende Zauber haben ein Äquivalent (gleiche Wirkung, andere *Thesis*) in der alltäglichen Magie: ARMATRUTZ, AXCELERATUS, BALSAM SALABUNDE, ETERNIA MEMORABILIS, KLARUM PURUM (sowie ein ähnlicher Zauber, der Krankheiten heilt), MISHKARAS MACHT ERSPÜREN, MOTORICUS, ODEM ARCANUM und SENSIBAR.

Sie wurden früher normal angewandt, konnten im Laufe der Zeit jedoch verbessert werden und gehören nun zur Alltäglichen Magie und folgen deren Regeln.

Schließlich haben die Elfen noch ein paar „normale“ Formeln aus alter Zeit, die aber nur wenigen Gelehrten und der Zunft der Magie bekannt sind. Sie werden wie im **Codex Cantiones** angegeben behandelt.

Lernkosten für Elfen- und Hüterzauber

Die Zahlen geben den Anfangswert in der jeweiligen ZF an. Da es sich nicht um Fokuszauber handelt, können auch die Hüter sie unabhängig von der Umgebung einsetzen.

Name:	Hüter:	Elfen:	Ursprung:
Antimagie			
Kampfzauber stören	0	0	A
Beherrschung			
Bannbaladin	4	2	F(A)
Bewegung			
Durch Fels und Erz	-9	-6	F
In Glut und Lohe	-3	-1	F
Materialia Animat	-12	-5	F
Mit dem Wind	-7	-7	F
Spurlos, Trittlos	0	-6	A
Heilung			
Balsamsalabunde	5	5	F(A)
Klarum Purum	-4	-3	F(A)
Ruhe Körper, Ruhe Geist	0	3	F(A)
Hellsicht			
Adleraug und Luchsenohr	2	2	A

Analüs Arcanstruktur	-6	-2	F
Exposami Creatur	3	0	A
In dein Trachten	-5	-4	F
Odem Arcanum	2	2	F/A
Kampf			
Scharfes Auge	0	-2	A
Treue Klinge	-7	-8	A/F
Verständigung			
Das Sinnen fremder Wesen	2	0	A
Elfen, Freunde, hört den Ruf	-3	1	F(A)
Elfenstimme, Flötenton	-4	-4	A/F
Unitatio Geistesbund	-1	0	F(A)
Verwandlung von Lebewesen			
Adler, Wolf und Hammerhai	-3	-4	A
Armatrutz	3	3	F/A
Haselbusch	4	0	A
In See und Fluß	-2	-4	A/F
Über Eis und über Schnee	-6	-6	A
Über Strom und über See	-6	-6	A
Über Wipfel, über Klee	-5	-6	A
Visibili Vanitar	1	2	F(A)
Weisheit der Bäume	-6	-20	A
Verwandlung von Unbelebtem			
Abvenenum Pest und Galle	1	0	F/A
Flim Flam Funkel	5	5	F(A)
Wettermeisterschaft	-7	-15	A

Tabelle 4: Elfen- und Hüterzauber

Ursprung gibt an, ob der jeweilige Zauber in Fæsália (F) bzw. Aventurien (A) entwickelt wurde. Beide Buchstaben durch einen Querstrich getrennt bedeutet, daß die *Thesis* in beiden Ländern unabhängig voneinander entwickelt wurde. Der erste Buchstabe bezeichnet auch das erste Land. F(A) schließlich bedeutet, daß die Formel zwar in Fæsália entwickelt wurde, jedoch vor dem Exodus Simianils, und deshalb auch fest zum Repertoire der heutigen Hüter gehört. Er wird regeltechnisch wie F/A benutzt.

Die Beschreibungen der Zauber finden Sie in der Box **Götter, Magier und Geweihte**.

Die magischen Elfenlieder

Alle Elfen und Hüter beherrschen die magischen Elfenlieder. Jedoch haben beide Völkergruppen einen unterschiedlichen Schatz an Liedern, was sich aus der Jahrtausende währenden Trennung erklären läßt. Die Wirkung der Elfenlieder beruht auf dem gleichen Prinzip wie die Alltägliche Magie, nämlich ihrer fast schon intuitiven Benutzung.

Lied:	Elfen:	Hüter:
Das Sorgenlied	nein	ja
Zauber Melodie	ja	ja
Das Friedenslied	ja	ja
Windgeflüster	nein	ja
Das Lied der Lieder	ja	ja
Freundschaftslied	ja	ja
Erinnerungsmelodie	ja	ja
Das Seelenlied	ja	nein
Das Lied der Vereinigung	nein	ja

Tabelle 5: Elfenlieder

Das Seelenlied

Der Ursprung dieses Liedes ist tragisch und auf den Namenlosen zurückzuführen. Elfen singen dieses Lied im Angesicht des Todes. Es bewirkt, daß ihr Licht nicht dem Namenlosen anheimfällt oder in den Limbus gestoßen

werden kann. Angeblich soll dieses Lied sogar Rittern zugänglich sein, die sich im Augenblick ihres Todes wieder daran erinnern.

Es funktioniert immer und braucht keine ASP. Allerdings kann eine starke, böse Aura den Erfolg dieses Liedes hemmen oder gar ganz aufheben.

Das Lied der Vereinigung

Dieses Lied wird während eines Zirkelzaubers gesungen und gibt dem Individuum Geborgenheit vor äußeren Fährnissen, denn nichts ist schlimmer, als wenn der Zirkel unterbrochen wird, bevor der Zauber fertig gewoben ist. Solange dieses Lied anhält, fühlt der Sänger sich absolut sicher und ist frei von allen Ängsten.

Das Lied kostet 5 ASP und bedarf einer Probe +1 auf Singen. Es kann auch außerhalb eines Zirkels angewandt werden, ist dann aber weniger effektiv (5 ASP pro SR, Singen-Probe+3).

Zwergenmagie

Die Steinmagie der Felsenherrscher

Die zwergische Steinmagie unterscheidet sich grundlegend von der der Elfen. Spieltechnisch, beginnt das schon damit, daß Zwerge keine ASP für ihre Zauber brauchen. Statt dessen legen sie CH-Proben ab, die durch die Schwierigkeit modifiziert wird. Mißlingt die Probe, wird der Zauber zwar aktiv, der Herrscher verliert jedoch so viele KK-Punkte, wie ihm Punkte zum Bestehen der CH-Probe fehlten. Jede Stunde erhält er einen zurück. Fällt die KK auf unter 5, kann er sich nicht mehr allein fortbewegen. Sinkt die KK gar auf 0 oder niedriger bleibt er solange bewußtlos, bis er eine KK von 1 hat (Lebensgefahr: künstliche Luftzufuhr ist in diesem Zustand unerlässlich).

Felsenherrscher sammeln keine ZP, sondern beherrschen alle Zauber bis zu ihrer Stufe automatisch. Aventurische Zwerge erhalten, sobald sie aufgenommen wurden, pro Stufe einen Zauber, bis sie alle für ihre Stufe relevanten Zauber beherrschen.

Beschreibung der Zauber

Die Zauber brauchen keine Vorbereitungszeit. Der Herrscher wählt den Zauber und legt die Probe ab. Steht hinter dem Namen des Zaubers ein (!), so muß sich der Herrscher auf steinigem Untergrund befinden. Ansonsten hat der Zauber keine Wirkung.

Name: Steintelekinese Stufe: 1 Probe: +0

Wirkung: STx2 in Kg an Gestein kann angehoben und bewegt werden. Kleine Steine werden zu Geschossen und werden auf höheren Stufen zu tödlichen Waffen ((Stufe/10, runden) W6 TP zusätzlich zum normalen Schaden). Ab entsprechender Stufe kann der Herrscher eine Steinplatte (1 Schritt Durchmesser) anfertigen lassen, auf der er sich dann mittels Telekinese fortbewegen kann (bis 20 Schritt/s). Die Platte wiegt ca. 10 Kg, wozu der Herrscher noch sein Gewicht und das seiner Ausrüstung rechnen muß. Das Gesamtgewicht darf, wie gehabt, seine doppelte Stufe nicht überschreiten. Während des Fliegens, darf der Herrscher nichts anderes tun, außer möglichen gegnerischen Angriffen ausweichen, da er sich voll auf die Telekinese konzentrieren muß. Gesteuert wird mit dem Talent 'Fliegen'.

Name: Gestein Formen Stufe: 3 Probe: +1

Wirkung: Der Herrscher ist in der Lage Gestein nur mit seinen Händen zu formen. Es ist dabei weich wie Ton. Will er ein Kunstwerk schaffen, muß er das Talent Töpfern einsetzen. Die Menge, die er auf einmal bearbeiten kann, ist gleich seiner Stufe in Kg. Die Probe muß jede SR wiederholt werden.

Name: Felsenkraft Stufe: 5 Probe: +2

Wirkung: 8 m³ Erz und Gestein werden in 8 KK-Punkte umgewandelt, die 1 Stunde wirken. Der Zauber kann mehrmals gesprochen werden. Es wird aber kein weiterer Gewinn an KK-Punkten erzielt. Einzig die Dauer liegt wieder bei 1 Stunde. Da dieser Zauber das den Zwergen heilige Element vernichtet, wird jeder Felsenherrscher nur im äußersten Notfall darauf zurückgreifen. Auch profaneres wie das Freiräumen eines Tunnels ist nicht erlaubt, solange es nicht um Leben und Tod (oder Schlimmeres) geht.

Name: Felsenschild(!) Stufe: 10 Probe: +2

Wirkung: Der Körper des Herrschers wird für eine KR zu Stein. Jeglicher Schaden wird geviertelt, RS zählt jedoch nicht, da auch alles, was er an sich trägt oder hält zu Stein wird.

Name: Versteinerung(!) Stufe: 15 Probe: +MR

Wirkung: Ein berührtes Opfer wird für eine Stunde zu Stein. Schaden, den das Opfer abbekommt wird geviertelt (siehe FELSENSCHILD), es kann jedoch weg transportiert werden.

Name: Steinschlag(!) Stufe: 21 Probe: +6

Wirkung: Durch Schwingungen lösen sich Felsen und Geröll und rutschen herunter. Kletternde müssen eine GE-Probe ablegen. Bei Gelingen nehmen sie 1W20 TP. Stehen sie am Fuß des Berges, nehmen sie überhaupt keinen Schaden. Personen, denen die Probe mißlingt, erhalten auf jeden Fall 2W20 TP. Der Zauber kann nur im Gebirge angewendet werden.

Name: Beben Stufe: 25 Probe: +8

Wirkung: Ein Erdbeben erschüttert die Gegend in einem Radius von Stufe des Herrschers in Metern für 1 SR. Der Mittelpunkt muß im Sichtbereich des Herrschers liegen. Alle am Boden befindlichen Personen müssen eine GE-Probe ablegen oder nehmen (Stufe des Herrschers / 10)W20 TP. Der Schaden kann durch die Umgebung modifiziert werden (x2 in Städten, x½ auf Ebenen,...). Körperlosigkeit, Fliegen und Ähnliches schützt vor Schaden.

Name: Lava Stufe: 30 Probe: +8

Wirkung: Der Zauber ist identisch mit dem Fokuszauber LAVA.

Name: Erzelementar beschwören(!) Stufe: 35 Probe: +9

Wirkung: Ein Erzelementar erscheint, das dem Herrscher einen Wunsch erfüllen wird, sofern es in seiner Macht liegt (Meisterentscheid).

Name: Tunnel erschaffen(!) Stufe: 40 Probe: +10

Wirkung: Der Herrscher erschafft einen geraden Tunnel durch festes Gestein. Er hat eine Länge von höchstens Stufe in Metern und bleibt 1 SR bestehen. Alles was sich nach Ablauf der Zeit im Tunnel aufhält, stirbt sofort. Gegenstände werden vernichtet.

Name: Erzelementarherren rufen(!) Stufe: 45 Probe: +12

Wirkung: Der Elementarherr des Erzes erscheint und wird dem Herrscher einen Wunsch erfüllen, wenn es in seiner Macht steht und er ihn für angemessen hält (andernfalls könnte der Herrscher milde bis empfindlich bestraft werden).

Name: Ewigkeit der Steine Stufe: 50 Probe: +20

Wirkung: Der Herrscher altert ab sofort nicht mehr. Theoretisch könnte er ewig leben, ist jedoch noch anfällig gegen Wunden, Gift und Krankheiten. Ein echter Felsenherrscher weiß jedoch wann ihn Angarosch in seine Schmiedehallen ruft. Einmal pro Spieljahr würfelt der Herrscher (oder der Meister für ihn) mit 2W20. Fallen zwei Einsen, so ist ihm Angarosch in einer Vision erschienen. Er wird sich dann von seinen Freunden und Verwandten in einer Totenfeier verabschieden und sich anschließend zum Sterben hinlegen.

Der Zauber muß nur einmal angewandt werden. Um zu sterben, wird er einfach vom Herrscher aufgehoben. Die verstrichene Zeit holt den Herrscher dann ein (da sind selbst 10 Jahre auf einen Schlag schon tödlich). Es kam noch nie vor, daß Angarosch einen Felsenherrscher zu sich gerufen hat, solange dieser eine wichtige Aufgabe für unerfüllt hielt.

Die Wunder der Angaroschpriester

Den Geweihten stehen einige Wunder zu, die ganz im Zeichen ihres Gottes stehen: Feuer und Eisen bestimmen ihre Thematik. Über den Erfolg entscheidet wie üblich eine Mirakelprobe, die durch die Schwierigkeit des Wunders modifiziert wird. Wird ein Wunder gegen Diener des Namenlosen gewirkt, ist die Probe ein wenig einfacher.

Die minderen Wunder

‘Angroschs Feuerbann’ ist ein beliebtes Mirakel. Bekannt sind auch die Fähigkeit Feuer und Eisen im Kampf einzusetzen. Dazu gehören solche Wunder wie ‘Feuriger Zorn’ und ‘Waffensegen’ bzw. ‘Rüstungssegen’.

Die großen Wunder

Ein großes Wunder zu erbitten wird genauso abgehandelt, wie es ein Geweihter der Zwölgötter tut. Wie oben schon erwähnt, beziehen sich die Wunder Angaroschs auf Feuer und Eisen. Am besten sollten Sie sich an der Beschreibung der Großen Wunder Ingerimms orientieren.

Heilige Artefakte

Es ist den Priestern des Angarosch auch möglich, heilige Gegenstände zu erschaffen. Einer der am verbreitetsten ist die ewige Fackel, die unter wirklich jeden Umständen brennt, sogar unter Wasser und im Vakuum. Durch die

Auflage der Angarosch-Geweihten kommt sie so häufig vor, daß sie knapp jeder dritte Priester besitzt. Ihre Herstellung kostet neben den obligatorischen 6W KP noch 1W3 permanente LP.

Zauberschmiede, die zugleich auch Priester sind, vermögen mit Hilfe ihrer KE heilige Waffen und Rüstungen zu schmieden. 6W KP (davon ein Zehntel permanent) und 1W permanente LP müssen dafür aufgewendet werden. Die Wirkung ist identisch mit dem Wunder WAFFENSEGEN bzw. RÜSTUNGSEGEN, nur daß er permanent ist. Solche Gegenstände sind jedoch nur gegen horrenden Summen oder sehr großzügige Spenden an Angarosch zu erwerben.

Ingerimms Gürtel der Erdkraft ist den Angarosch-Priestern unbekannt und seine Herstellung ist ihnen auch nicht möglich.

Wenn Sie wollen, können Sie Zauberschmieden, die auch Geweihte sind, die Fähigkeit geben Waffen und Rüstungen zu schmieden, wie es sonst nur die tharunischen Monaden vermögen.

Magische Gegenstände

Magische Artefakte folgen in Fæsália eigenen Regeln. Das Fehlen des Zaubers ARCANOVI haben Elfen und Zwerge durch ihre hohe Kunstfertigkeit wettgemacht und dem Umstand, daß durch die vielen Kraftlinien das Einbetten magischer Muster extrem vereinfacht wird. Daraus ergibt sich allerdings, daß solcherart geschaffene Gegenstände Fæsália nicht verlassen dürfen, oder die magischen Muster, die von der Umwelt mit Energie versorgt wurden, lösen sich auf.

Materialien

Es gibt viele Materialien, aus denen sich magische Gegenstände herstellen lassen. Für die Rüstungen der Ritter braucht man reinstes Eisen, sowie geringe Mengen von Bronze, Silber, Gold und Platin. Für viele Gegenstände ist eines der fünf magischen Metalle unerlässlich. Elfen und Hüter bevorzugen das magische Holz des Vizrangyi-Baumes für Schnitzarbeiten.

Um Magie in einen Gegenstand zu bannen ist ein Mindestwert von 18 im entsprechenden Talent nötig. Mögliche Talente sind Bogenbauer, Edelsteinschleifer, Goldschmied, Harnischmacher/Plättner, Holzbearbeitung, Schneider, Schuster oder Waffenschmied.

Schwarzes Titanium

Diese Legierung ist eine Einzigartigkeit unter den magischen Metallen, die normalerweise für unvereinbar gehalten wurden. Es handelt sich dabei um ein Gemisch aus 2 Teilen Endurium und 1 Teil Titanium, das sich immer noch relativ leicht bearbeiten läßt und etwas bessere Eigenschaften als reines Endurium aufweist. In allen Regelfragen wird es allerdings wie reines Endurium behandelt.

Magische Waffen

Waffen- und Rüstungsproduktion nehmen eine Sonderstellung unter den magischen Gegenständen ein. Sie wurden schon kurz nach dem Erscheinen der Zwerge fast vollständig von ihnen übernommen, die in der Bearbeitung der magischen Metalle eine neue Herausforderung sahen. Auch heute werden noch viele Waffen von den Zwergen hergestellt, da sie sicher sein können, gegen die Horden des Namenlosen eingesetzt zu werden.

Um eine magische Waffe zu schmieden, muß der Schmied einen Mindestwert von 18 im Talent 'Waffenschmied' haben. Magische Waffen gelten durchweg als Persönliche Waffen, es hat daher wenig Sinn, sie zu erbeuten. Sie müssen von Zauberschmieden in Auftrag gegeben werden und für teuer Geld bezahlt werden. Die Metalle und ihre Qualitäten sind:

Vorteile/Fähigkeiten	Mindorium	Endurium	Schwarzes Titanium	Titanium	Eternium
Gewichts-Senkung	10%	15%	15%	20%	33%
BF-Senkung	+0	-3	-4	-6	unzerbrech.
TP-Steigerung	+1	+2	+3	+4	+6
WV-Steigerung	+0/+0	+1/+1	+1/+1	+2/+2	+3/+3

Tabelle 6: Magische Waffen

Die Werte sind ein bißchen gleichmäßiger verteilt und Eternium wurde abgeschwächt, als im **Mysteria Arcana** angegeben. Das liegt daran, daß die Zwergen- und Elfenschmiede zwar mit den magischen Metallen exzellente Erzeugnisse schaffen können, jedoch mit dem Reinigungsprozeß von Eternium noch immer große Schwierigkeiten haben.

Arcanium wird nicht zu Waffen verarbeitet und aus Mindorium lassen sich nur stumpfe Hieb Waffen fertigen, dafür richten diese gegen Geister und Dämonen noch einen weiteren Punkt Schaden an.

Der Bonus von einem Extrapunkt Schaden für Persönliche Waffen wurde noch nicht berücksichtigt. Zusätzlich kann eine Waffe noch weitere Eigenschaften besitzen, wie erhöhter Schaden, verbesserter Waffenvergleich oder verbesserte Chance einer Guten Attacke. Diese Eigenschaften können nur vom wahren Besitzer der Waffe genutzt werden.

Der Preis einer Waffe aus Mindorium liegt bei ungefähr 50 D pro Stein Gewicht. Für eine Waffe aus Endurium muß man schon mindestens 1000 D anlegen (für die ganze Waffe, nicht pro Stein). Für Waffen aus Schwarzem Eternium bezahlt man 4000 D und aus echtem mindestens 10000 D. Eterniumwaffen kosten ein Königreich! Mindestens!

Rüstungen

Die Fähigkeiten der Ritterrüstungen wurden schon in **Kapitel II** vorgestellt. Um eine Rüstung herzustellen, braucht der Schmied im Talent 'Harnischmacher/Plättner' einen Mindestwert von 18. Die einzigen Zwerge, die jemals in der Lage waren, Rüstungen für die Ritter aus den magischen Metallen zu schmieden, lebten in Angaroschs Tiefe. Heute beherrschen diese Kunst nur noch die Zyklopenschmiede des Namenlosen. Trotzdem machen die Zwerge immer noch bessere Rüstungen als die Elfen, weswegen Rüstungen für neue Ritter hauptsächlich bei ihnen in Auftrag gegeben werden.

Die Zwerge können zumindest noch „gewöhnliche“ Rüstungen aus den magischen Metallen schmieden. Bevorzugt sind hier Kettenhemd und Schuppenpanzer, dazu passend Ketten- und Plattenzeug und Helme.

Trotzdem ist eine magische Rüstung ungleich schwerer zu bekommen als andere magische Gegenstände. Der Hauptgrund ist, daß sie natürlich sehr viel Rohmaterial benötigen.

Vorteile/Fähigkeiten	Mindorium	Endurium	Schwarzes Titanium	Titanium	Eternium
Gewichts-Senkung	10%	15%	15%	20%	33%
Behinderungs-Senkung	0%	25%	25%	50%	75%
RS-Steigerung	0%	25%	33%	50%	75%
TP-Verlust treffender Waffe	+0	-1	-1	-2	-3
Treffende Waffe bricht bei	–	1 auf W6	1 auf W6	1-2 auf W6	1-3 auf W6
Angriff-Aufschlag für Gute AT	+0	+2	+3	+4	+6

Tabelle 7: Magische Rüstungen

Arcanium läßt sich nicht zu Rüstungen verarbeiten und aus Mindorium können nur Plattenrüstungen hergestellt werden.

Der Aufschlag auf Attacken erhöht den Schaden nicht, wenn er in der Absicht benutzt wird, eine Gute Attacke zu schlagen. Anstatt des Aufschlages kann man auch genauso viele Finten machen, um die Chance von 1 auf dem W20 für eine Gute Attacke zu bekommen.

Wenn eine Waffe aus magischem Metall auf eine entsprechende Rüstung trifft, werden Wahrscheinlichkeit für Gute Attacken und Bruch der Waffe angeglichen. Eine Enduriumwaffe auf Enduriumrüstung wirkt genauso wie eine normale Waffe auf eine normale Rüstung; die Waffe verliert also keinen TP und es wird auch kein Bruchtest gemacht. Die Chance für eine Gute Attacke ist normal. Eine Waffe aus Titanium, die auf eine Enduriumrüstung schlägt, wird wie eine Enduriumwaffe auf eine normale Rüstung behandelt.

Bei dieser Gegenüberstellung, werden Waffen/Rüstungen aus Mindorium so behandelt, als ob sie aus normalem, nichtmagischem Material wären. Das heißt, daß eine Waffe aus Endurium, die eine Rüstung aus Eternium trifft, behandelt wird wie eine Waffe aus Eisen, die auf eine Rüstung aus Titanium trifft.

Der Preis einer Mindoriumrüstung liegt bei etwa 50 Dukaten pro Stein Gewicht. Für Enduriumrüstungen liegt er schon bei 5000 Dukaten, für Schwarzes Titanium gar bei 30000. Für eine Rüstung aus Titanium muß man den Gegenwert eines kleinen Drachenhorts hergeben; ist sie aus Eternium entspricht ihr Wert dem Bruttosozialprodukt des Mittelreiches.

Die Werte entsprechen in etwa denen aus dem **DSA-Professional-Regelbuch II**. Falls Sie die Finte verwenden, sollten sie die dortigen Regeln für Meisterattacken verwenden.

Kronen

Kronen sind Stirnreife aus magischen Metallen, die elementare Kräfte birgen. Ihre Stärke richtet sich nach dem Metall aus dem sie bestehen. Es ist unmöglich eine einheitliche Auflistung anzugeben, da die Kräfte zu facettenreich sind. Die folgenden Beispiele sollen Ihnen als Hilfe und Anregung dienen. Wie sich der Herstellungs-Aufschlag errechnet, ist weiter unten beschrieben.

- *Krone des Lichts (Mindorium): einmal pro Tag kostenlose Anwendung des Zaubers LICHTBLITZ. Herstellung: +4*
- *Krone des Lichts (Eternium): dreimal pro Tag kostenlose Anwendung des Zaubers LICHTBLITZ und zweimal pro Tag LICHTSTRAHL. Der Träger ist außerdem immun gegen die Auswirkung von grellem Licht und LICHTBLITZ. Herstellung: +25*
- *Krone der Winde (Arcanium): zweimal pro Tag den Zauber WINDSTOSS. Herstellung: +8*
- *Krone der Stürme(Eternium): Freie Kontrolle über den Wind. Der Träger ist aber allerdings gegen sämtliche Auswirkungen geschützt. Ritter dürfen ihre Rüstung nicht tragen, wenn sie diese Krone benutzen. Herstellung: nur einem Sternenträger oder ähnlich gesegnetem Wesen möglich*

Die Krone muß nicht unbedingt getragen werden, wenn man ihre Kräfte benutzen will. Außerdem dürfen Ritter bei einigen Kronen ihre Rüstung nicht tragen. Der Grund dafür, ist unbekannt, tritt aber nur bei den mächtigsten Kronen auf (mindestens Titanium). Zudem darf niemand gleichzeitig mehr als eine Krone besitzen.

Für Kronen und die folgenden Gegenstände gilt, daß deren Aussehen nicht zwingend für ihre Kräfte sein müssen. Doch haben sich im Laufe der Zeit gewisse Standards eingebürgert, so daß man heute sofort weiß welche Art Kräfte man bei Kronen, Ringen und Tafeln der Macht erwarten kann. Um diese Gegenstände zu schaffen, ist ein Talentwert von 18 in 'Goldschmied' nötig.

Ringe

Ringe lassen sich bequem tragen und können trotzdem Quelle großer Macht sein. Die Kräfte von Ringen dienen in erster Linie der Steigerung von Eigenschaften, Fertigkeiten und anderen Werten.

Beispiel:

- *Ring des Lebens (Endurium): +20 LP, +5 RS. Herstellung: +60*
- *Ring der Magie (Mindorium): +5 ASP, +2 MR. Herstellung: +14*
- *Ring der Kraft (Eternium): +10 KK. Herstellung: +85*
- *Ring der Heiler (Arcanium): +2 auf alle Heilkundetalente. Herstellung: +40*

Ringe können mit einer Rüstung getragen werden. Allerdings darf niemand mehr als einen Ring zur Zeit besitzen, aventurische Ringe ausgenommen.

Tafeln der Macht

Kleine Täfelchen aus den magischen Metallen gemacht, mit fremdartigen Runen beschrieben, beinhalten Zauber der Beherrschung und Beschwörung.

Beispiele:

- *Tafel des Feuers (Mindorium): Kontrolle über Feuer wie Fackel oder Lagerfeuer, aber nichts größeres. Herstellung: +5*
- *Tafel des Feuers (Eternium): Kontrolle über jede Art von nichtmagischem Feuer solange es nicht unter dem Einfluß von Angarosch/Ingerimm oder einer ähnlichen Macht steht, zusätzlich freie Anwendung der Zauber FEUERELEMENTAR BESCHWÖREN und FEUERHERR BESCHWÖREN. Herstellung: nur einem Sternenträger oder ähnlich gesegnetem Wesen möglich*

Auch von den Tafeln darf man nicht mehr als eine besitzen. Es ist jedoch nicht notwendig, sie immer bei sich zu tragen.

Weitere magische Gegenstände

Hüter sind berühmt für ihre Stiefel der lautlosen Bewegung. Auch Roben und Umhänge mit Chamäleonfähigkeiten, werden oft von ihnen angefertigt. Elfen dagegen fertigen mehr zweckmäßige Gewänder an, z.B. Tuniken die jeder Person passen, als ob sie maßgeschneidert wurden.

Eine anderer Zweig ist das Anfertigen magischer Schnitzereien. Dazu gehört unter anderem auch die Kunst der Bogenbauerei, die es bei den Hütern weit gebracht hat.

Magische Instrumente, sucht man vergebens. Musizieren ist eine Kunst, die erlernt und nicht durch ein magisches Artefakt erworben werden soll. Das gilt natürlich auch für alle anderen Kunstrichtungen. Allerdings gibt es persönliche Instrumente, deren Regeln zur Talentsteigerung denen der Persönlichen Waffe entsprechen. Zwerge und Elfen teilen die Vorliebe, kleine Schmuckstücke aus Edelsteinen zu verzaubern. Die Magie in ihnen ist eher subtil und beschränkt sich meist auf eine verstärkte Leuchtkraft oder Lichtbrechung. Viele magische Gegenstände fordern gewisse Auflagen von ihrem Träger. So kann man von vielen Gegenständen jeweils nur ein Exemplar besitzen, da sonst die astralen Muster sich gegenseitig stören würden. Ein anderes Beispiel sind manche Kronen, die das Ablegen der Rüstung erfordern, wenn ein Ritter ihre Kräfte benutzen will.

Herstellung magischer Gegenstände

In dem entsprechenden Talent, mit dessen Hilfe man den Gegenstand erschaffen möchte, braucht man, wie schon erwähnt, einen Mindestwert von 18. Die Probe darauf wird wie folgt modifiziert:

- +10 als Basisaufschlag für magische Gegenstände;
- -5 wenn der Gegenstand in irgendeiner Form mit den eingebetteten Steigerungen bzw. Zaubern assoziiert ist (Stiefel des Schleichens, Kronen für Elementarzauber, Ringe für Eigenschaftsverbesserung. Wenn nur ein Zauber von dieser Vorgabe abweicht, gibt es den Modifikator nicht);
- +5 für jeden Talentpunkt, den der Gegenstand verleihen soll (man muß dieses Talent selber mit einem Wert von 11+ beherrschen);
- +10 für jeden Eigenschaftspunkt (man muß in dem entsprechenden Eigenschaftswert selber 14+ haben);
- +5 für jeden weiteren TP (kann nur auf Waffen gelegt werden) oder RS;
- +2 für andere Werte (LE, MR, etc.);
- +4 pro Zauber (eine Anwendung pro Tag);
- +20 wenn der Gegenstand Schutz gegen ein Element liefern soll (das Element in natürlicher Form und schwache Zauber);
- +10 schwache Kontrolle über ein Element (z.B. Feuer: Fackel, Lagerfeuer);
- +25 größere Kontrolle über ein Element (z.B. Wasser: menschenhohe Woge, Fluß);
- +x vollendete Kontrolle über ein Element. Einem Normalsterblichen ist es bisher nicht gelungen, solch einen Gegenstand herzustellen. Es bleibt außerdem die Frage, was der jeweilige Elementarherr von diesem Eindringen in seine Domäne hält;
- +50 wenn der Gegenstand vollen Schutz gegen ein Element und darauf basierende Zaubere bieten soll;
- -5 wenn der Gegenstand aus Elfenbausch, Vizrangyi-Holz, Mindorium oder Arcanium ist;
- -10 wenn der Gegenstand aus Endurium ist;
- -15 wenn er aus Titanium besteht;
- -20 wenn er aus Eternium gemacht wird.

Eine 'Ritter'-Rüstung zu schmieden, ist eine Probe +75 auf 'Harnischmacher/Plättner' oder 'Edelsteinschleifer' (bei einer Rüstung für Kristallritter).

Den Gegenstand zu Erschaffen, dauert mindestens den Gesamtaufschlag geteilt durch zehn in Tagen. Sollen Zaubere in dem Gegenstand gebunden werden, so muß auch jemand anwesend sein, der ihn beherrscht und zwar den Aufschlag dieses Zaubers durch zehn in Tagen multipliziert mit der Anzahl der Anwendungen. Ansonsten wird der Aufschlag des Zaubers verdoppelt, respektive der zeitliche Aufwand. Es spielt dabei keine Rolle, ob es sich dabei um normale Zaubere oder Fokusmagie handelt. Prinzipiell gilt jedoch, daß sich weder Steinmagie noch die Wunder der Geweihten in magische Gegenstände binden lassen.

Ein Zauber mit variabler Wirkung (z.B. der Schaden eines FULMINICTUS, die übrigbehaltenen ZF-Punkte eines SCHARFES AUGES) muß einmal erwürfelt werden. Das Ergebnis dieses Wurfes wird dann immer benutzt. Der Gesamtaufschlag wird durch 10 geteilt und ergibt die Mindestarbeitszeit, die für das Anfertigen des Gegenstandes nötig ist.

Da bei mächtigen Artefakten, der Aufschlag selbst für einen Meister zu hoch ist, hat er die Möglichkeit ihn mit seiner AE zu senken. Für je 5 ASP wird der Aufschlag um 1 gesenkt. Reicht die eigene AE dafür nicht, kann er jeweils 2 LP in 1 ASP umwandeln (siehe **Verbotene Pforten** im **Mysteria Arcana**). Zudem kann er 1 permanenten ASP opfern um den Malus um weitere 10 Punkte zu senken. Hüter können ihre Spezialfähigkeit nicht benutzen, um ihre Grundastralenergie zu steigern, da sich die überzähligen ASP zu schnell abbauen.

Zwerge haben eine ähnliche Art, magische Sachen zu schaffen; diese beschränkt sich jedoch auf das Schmiedehandwerk und das Schleifen von Edelsteinen. Die Fähigkeit Magie in Holz, Stoff und anderes zu bringen ist ihnen verwehrt. Kundige der Elfen wie auch die Zwerge selber sind sich darüber einig, daß diese Fähigkeit auf ihre tiefe Verbundenheit mit Erz und Stein zusammenhängen muß. Es gilt, daß ein Zwerg seine Stufe vom Aufschlag abziehen darf.

Einige Gegenstände erfordern wegen ihrer Fähigkeiten zusätzlich eine Mindeststufe beim Anfertigen. Als Faustregel gilt, daß der Aufschlag der Probe das Anderthalbfache der Stufe des Handwerkers, der diesen Gegenstand erschaffen will, nicht überschreiten darf. Bei manchen Gegenständen können Sie auch noch einen höheren Mindestwert als 18 im benötigten Talent veranschlagen. Wie höhere Talentwerte zu erreichen sind, wird in **Anhang I Abschnitt Nach der 50. Stufe** beschrieben.

Die Probe auf Beseeltheit wird nach den Regeln aus dem **Mysteria Arkana** S. 194 abgewickelt. Entsprechend können Gegenstände nur beseelt sein, wenn bei der Erschaffung permanente ASP eingesetzt wurden, um den Probenzuschlag zu senken. Die Rüstungen der Ritter, gelten zwar auch als Lebewesen, aber fallen nicht unter die Kategorie 'gewöhnlicher' beseelter Artefakte, sondern folgen ihren eigenen Regeln.

Beispiele:

1. *Ein Schuppenpanzer mit RS+1 soll geschmiedet werden. Die Probe ist +10, die Arbeitszeit dauert 1 Tag. Das ist aber zu kurz um eine Rüstung zu schmieden. Der Meister veranschlagt eine Dauer von 30 Tagen.*
2. *Ein Hüter möchte ein Paar Zauberstiefel erschaffen, die ihrem Träger einen sicheren Tritt verleihen. Er beherrscht die Zauber ÜBER EIS UND ÜBER SCHNEE und ÜBER STROM UND ÜBER SEE. Beide Zauber sollen zweimal pro Tag einsetzbar sein, was einen Zuschlag von +16 auf die Probe in 'Schustern' ergibt. Zusätzlich möchte er aber auch den Zauber ÜBER WIPFEL ÜBER KLEE einbinden. Diesen Zauber beherrscht er nicht, was noch mal +16 für zwei Anwendung pro Tag ergibt. Durch das Benutzen von Elfenbausch als Grundmaterial ist der Gesamtzuschlag damit bei +32. Mit einem Talentwert von 18, muß er noch 14 Punkte auf die Talentwürfe verteilen, was durchaus zu schaffen ist.*
3. *Ein Elf und ein Zwerg wollen je eine Ritterrüstung schmieden. Beide haben die 50. Stufe überschritten, die Probe ist +75 und benötigt damit mindestens 7,5 Tage. Der Elf hat eine AE von 62. Er benutzt seine gesamte Energie, 2 ASP davon permanent. Damit senkt sich sein Malus von 75 auf 43. Jetzt wandelt er 50 LP in 25 ASP um, was den Malus auf 38 bringt. Davon ausgehend, das sein Talentwert 20 ist, muß er immerhin noch 18 Punkte auf seine drei Würfe verteilen.
Der Zwerg hat es da einfacher. Seine ist Stufe 52 und sein Talentwert 18. Damit muß er nur noch 5 Punkte auf seine drei Würfe verteilen.*

Besonders Elfen fertigen häufig magische Gegenstände ohne weitere Fähigkeiten an. Der Grund liegt darin, daß sie haltbarer sind und schöner aussehen.

Regeltechnisch müssen nicht einmal ASP dafür investiert werden. Die Probe erhält nur den +10 Zuschlag. Die magische Aura manifestiert sich allein durch die kunstvolle Verarbeitung in dem Gegenstand, wie man es auch von den tulamidischen Teppichknüpfern zu berichten weiß.

Die Auslösungsdauer eines Zaubers ist immer eine KR, in der man sich aber nicht durchgängig konzentrieren muß. Der Träger des Gegenstandes sendet den mentalen Befehl und der Gegenstand sammelt Astralenergie aus der Umgebung um dem Zauber Kraft zu geben. Der Zauber wird am Ende der KR aktiv.

Aventurische Zauber in Fæsália

Nicht angesprochene Zauber, werden wie gewohnt benutzt. Vergessen Sie nicht die enorme MR der Ritter, wenn sie ihre Rüstung tragen.

Antimagie

- Bewegungen stören – Der Zauber wirkt auf SCHWINGEN aber nicht auf die Rüstungsverbesserung SPOREN.
- Illusionen zerstören – Besonders hilfreich gegen den Zauber DOPPELGÄNGER, auch wenn er ein Fokuszauber ist.
- Invercarno Spiegeltrick – Er kann auch gegen Ritterzauber eingesetzt werden.
- Verständigung stören – Unterbricht auch den Zauber BOTSCHAFT.

Beschwörung

- Dschinn der Elemente – Führt ein Zauberer den Spruch im Beisein eines Ritters aus, wird dieser den wahrscheinlich gerne lernen wollen, da ein ähnlicher Zauber weithin unbekannt ist.
- Verschwindibus – Der Zauber zeigt auf die Rüstung eines Ritters keine Wirkung, da es sich um ein Lebewesen handelt.

Bewegung

- Aufgeblasen, Abgehoben – Mit SCHWINGEN kann man dem Zauber entgegenwirken.
- Motoricus Motilitich – Der Zauber zeigt auf der Rüstung eines Ritters keine Wirkung.
- Nackedei – dito.

Hellsicht

- Analüs Arcanstruktur – Bei Fokuszaubern wird primär ein Malus von +10 wegen ihrer Andersartigkeit verhängt, der allerdings mit fortschreitendem Einsatz gesenkt werden kann. Mit einer gelungenen Probe kann die elementare Zugehörigkeit eines Zaubers ermittelt werden oder um welche Art Zauber es sich handelt (Kampf, Heilung, Beschwörung). Mit einer besseren Probe können feinere Unterscheidungen getroffen werden (z.B. zwischen einem **Feuerstrahl** und **Feuerball**) und wie häufig er pro Tag einsetzbar ist. Gelingt sie noch besser, können auch weitere Fähigkeiten analysiert werden, wie Steigerungen von Talenten und Eigenschaften oder Schutz vor Elementen.
- Odem Arcanum – Vorsicht bei der Anwendung auf Rüstungen: Bei Rittern mit Stufe 40+ kann eine kurze Erblindung (halber bis ganzer Tag) die Folge sein.

Kampf

- Corpofrigo – Der Zauber wird von der Rüstung eines Ritters nicht beeinflusst, da er von innen her wirkt. Es muß nur noch die hohe MR des Ritters überwunden werden.
- Fulminictus – Der Zauber kann nicht abgewehrt oder umgekehrt werden. Ein Ausweichen ist ebenfalls unmöglich. Die Rüstung eines Ritters kann immerhin ihren RS gegen den Schaden benutzen. Der Rest geht als TP in deren Rüstung.
- Ignifaxius, Ignisphaero und Kulminatio – Diese drei Zauber sind elementaren Ursprungs. Das bedeutet, daß sie gegen die Rüstung der Ritter genauso an Kraft verlieren wie elementare Fokuszauber.

Verständigung

- Elfen, Freunde, ... – Der Zauber BOTSCHAFT kann mit ihm nicht aufgefangen werden, da es zwei verschiedene Zauber sind.
- Unitatio Geistesbund – Fokuszauber können mit diesem Spruch verbunden werden.

Verwandlung von Unbelebtem

- Brenne, toter Stoff – funktioniert nicht auf der Rüstung eines Ritters.
- Caldofrigo Drachenblut – Ritter können diesem Zauber unter Umständen widerstehen: verrechnen Sie einfach die Temperaturtoleranz des Ritters mit der gewünschten Temperatur. So wird ein Erzritter (TT: $\pm 50^\circ$) bei Namenloser Kälte (-100°) nur den Schaden von Grimmfrost erleiden ($-100^\circ + 50^\circ = -50^\circ$). Aber auch ein Eterniumritter (TT: $\pm 300^\circ$) muß bei Vulkanglut ($+1000^\circ$) den vollen Schaden hinnehmen ($1000^\circ - 300^\circ = 700^\circ$).
- Desintegratus – wirkt nicht auf die Rüstung eines Ritters.
- Hartes schmelze – dito.
- Objectum Disperatec – dito.
- Objectum Fix – dito.
- Zagibu-Ubigaz – dito.

Aventurische Zauber können mitunter auch recht interessante Ergebnisse erzielen.. Besonders wenn bei der Probe mehrere Einsen oder Zwanziger fallen. Die Ergebnisse sollten spektakulär ausfallen. Wie schon erwähnt, fließen in Fæsália viele un gelenkte Ströme. Zaubern ist also immer mit einem Risiko verbunden.

Die aventurischen Götter in Fæsália

Ein Geweihter wird in Fæsália keine Probleme haben zu seinem Gott zu beten. Dies wird vor allem solche erfreuen, die aus Tharun zurückgekehrt sind. Dennoch ist die Macht der Zwölfgötter im Elfenland begrenzt. Anders ausgedrückt, eine Gottheit hat nur dort Macht, wo sie auch Gläubige hat. Ein Geweihter kann weiterhin problemlos seine minderen Wunder einsetzen ohne irgendwelche Repressalien hinnehmen zu müssen. Will er allerdings ein Großes Wunder sprechen, betragen die Karmakosten 7W6. Ingerimmgeweihte sind davon ausgenommen.

Geweihte dürften sich in Fæsália dennoch einsam fühlen, da es keine Tempel oder Schreine ihrer Gottheit gibt. Der Versuch einen zu errichten ist in den Elfen-Städten übrigens verboten. Die Elfen haben das Desaster beim letzten Aufkommen eines Götterglaubens noch nicht vergessen. Trotzdem muß ein Geweihter nicht fürchten keine Karmaenergie mehr zu regenerieren. Gerade wenn er in Fæsália an seinen Prinzipien festhält und sich gottesfürchtig verhält, kann er 1W6 verbrauchte Karmapunkte pro Woche zurück erhalten.

Runensteine in Fæsália

Helden, die aus Tharun kommen, haben möglicherweise ihre Runensteine mitgebracht, wenn sie die Gelegenheit dazu hatten (siehe dazu auch das Abenteuer **Das Portal** in **Anhang III**). Auch in Fæsália haben sie natürlich die Möglichkeit, ihre Fähigkeiten zu nutzen. Ein paar Dinge müssen dazu aber vorher geklärt werden.

Es ist kein Problem, einen Runenzauber auszulösen, wenn der Held ein Ritter ist und seine Rüstung trägt. Schließlich müssen die Runensteine nicht am Körper getragen werden und können so auch nicht mit dem magischen Feld der Rüstung reagieren. Das einzige Problem was sich nun stellen könnte, ist die Frage ob es ehrenhaft ist, seine Runenmagie gegen Gegner einzusetzen, die keine Runensteine besitzen.

Falls der eine oder andere Held seine Runensteine nicht mitnehmen konnte, so hat er trotzdem auch weiterhin die Möglichkeit deren Zauber einzusetzen. Jedenfalls solange, bis jemand deren Versteck findet. Dann ist es vorbei mit der Runenmagie.

Was sagen die Götter dazu? Vielleicht wollen sie (bzw. Sie) ja gar nicht, daß Runensteine außerhalb von Tharun eingesetzt werden. Sie wurden ihnen als Unterstützung im Kampf gegen die Neugötter und deren Verbündeten zugespielt und haben nun ihren Zweck erfüllt.

Optionale Magieregeln

Die folgenden Regeln können Sie ganz nach Belieben verwenden.

Option I:

Die Verwaltung von Elementarzaubern kann auf die Dauer eine lästige Arbeit werden, wenn in einem großen Kampf mehrere Elementare teilnehmen. Sollten Sie oder Ihre Helden auch sonst Probleme damit haben, lassen sie die Multiplikatoren für Umgebung einfach weg. Wichtig ist zu überlegen, wie es um die Multiplikatoren der Elementare steht, die sie bei Anwesenheit verteilen (+1 bei Elementaren, +2 bei Elementarherren).

Option II:

Um Fokuszauber klarer von normaler Magie zu trennen, können Sie für die Fokusmagie die Fokusenergie (FE) einführen, mit der dann die Fokuszauber bezahlt werden. Die Kosten bleiben erhalten.

Ritter erhalten anstelle von ASP bei jedem Stufenanstieg nun eine Anzahl Fokuspunkte (FP) gleich ihrer neuen Stufe. Hüter dagegen sollten auch weiterhin mit ihrer AE Fokuszauber ausführen dürfen.

Mit dieser Option könnten nun auch Geweihte in Ritterorden eintreten, da FP eine Art psionische Energie darstellen.

Option III:

Es besteht die Möglichkeit Fokuszauber auszuführen, wenn sie noch nicht vollständig gelernt sind. Wenn zum Beispiel ein Ritter für den Zauber LAVA 4 ZP braucht, aber bisher nur 3 gesammelt/investiert hat, gelingt er ihm nur mit einer 75%igen Chance. Die Folgen eines mißlungenen Zaubers liegen in Ihrem Ermessen, sollten aber von folgenden Umständen abhängig sein:

1. Fokuszauber sind machtvoll. Ein Risiko ist immer vorhanden, selbst bei Heilzaubern;
2. Je destruktiver und offensiver der Zauber ist, desto schlimmer sind seine Folgen;
3. Die Differenz zwischen Wurf und dem Prozentsatz des Zaubers, mit dem der Zauber bisher gelernt wurde sind ebenfalls ausschlaggebend.

Der halb gelernte Zauber ist vielleicht das letzte Mittel, daß einem Helden bleibt, der sonst seinem sicheren Tod ins Auge sieht. Es können jederzeit weitere ZP investiert werden um einen unvollständig gelernten Zauber komplett zu lernen.

Kapitel IV:

Von Land und Leuten

„Sie Leben in Einklang mit der Natur, fast so wie es die Hüter tun. Allerdings weisen die Neandertaler auch Unterschiede auf. Sie fürchten die Magie, die für uns selbstverständlich ist. Trotzdem bekleiden ihre Schamanen einen hohen Rang, da sie die Geheimnisse kennen mit den Geistern der Natur und ihrer Ahnen zu sprechen. Was sie mir aber am sympatischsten macht, ist ihr Sinn für Gerechtigkeit und ihre Unfähigkeit sich mit den Schergen des Namenlosen zu verbünden.“

(Silvissa, die Regentin von Djanilla, vor dem Rat der freien Völker, wo sie für die Aufnahme der Neandertaler eintritt)

Geographie

Die folgenden Beschreibungen sind stellenweise bewußt recht knapp gehalten. Damit haben Sie die Möglichkeit, die Welt weiter nach ihrem Geschmack auszubauen.

Der Westen

Weite, ausgedehnte Flächen sind im westlichen Teil des Kontinents vorherrschend, die von mittelgroßen Waldstücken durchsetzt sind, welche von ein paar Hüterclans bewohnt werden. Diese Sippen leben zurückgezogen und kümmern sich nicht um die Geschehnisse außerhalb ihrer Wälder. Auch die immer mal wieder auftauchenden Aventurier werden, wenn irgend möglich gemieden.

Überhaupt hat das Land, das sich an das Eherne Schwert anschließt den größten aventurischen Bevölkerungsanteil. Die meisten Abenteurer sind den hier ansässigen Orden beigetreten, von denen der Orden vom Blauen See der größte und auch toleranteste bezüglich Ausländern und Nichtelfen ist.

In der Gebirgskette, die von den Elfen Eisklinge genannt wird, liegt der Orden der Luft und die Zwergenstadt Granosch, was soviel wie 'Goldene Halle' heißt. Dieser Name rührt von den enormen Goldfunden tief unter der Eisklinge her. Die Haupthalle der Zwergenstadt wurde vollständig mit diesem Edelmetall verkleidet und so kunstvoll verarbeitet, daß sich dem Betrachter atemberaubende Lichtspiele darbieten. Eine zweite Stadt, Ingrabor oder 'Feurige Esse', befindet sich in den Schwefelklippen. Die Zwerge von Ingrabor sind für ihre qualitativ hochwertigen Metalle bekannt und daß sie die besten Legierungen schaffen. Doch der Reisende muß sich vor den Tücken der Schwefelklippen in Acht nehmen. Nicht selten hat ein unbedachter Wanderer sein Haupt neben einem versteckten Loch gebettet, aus dem Schwefel und andere giftige Dämpfe entwichen, und den nächsten Morgen nicht mehr erlebt. In den Schwefelklippen gibt es einige aktive Vulkane, wo man auch den Orden des Feuers am Fuß des größten finden kann; den 'Zornigen Berg' oder 'Angaroschs Zorn', wie er von den Zwergen genannt wird.

Im Flachland um den Blauen See haben sich vereinzelte Stämme von Neandertalern und anderen primitiven Menschen niedergelassen, die in Frieden leben und den Namenlosen für einen bösen Geist halten. Außerdem liegen am Ufer die stolze Stadt Djanilla, die auch die 'blühende Stadt' genannt wird, sowie Insália ('Sicheres Heim') und Shannaris.

Irgendwo im Ehernen Schwert befindet sich, hoch über der Eisgrenze, der Orden der Eisritter.

Das Mittelland

Auch das Mittelland ist von weiten ebenen Flächen und Wiesen durchzogen. Der markanteste Punkt ist der einzelne Berg, der viele Meilen weit zu sehen ist und von den Elfen 'Der Einsame Berg' getauft wurde. An seinem Fuß liegt die verlassene Zwergensiedlung Finsterbinge, die noch heute von namenlosen Schrecken heimgesucht sein soll. Die damals überlebenden Zwerge haben eine neue Gemeinschaft in den Hügeln weiter südlich gegründet und sie Koshimbas genannt, was 'Hügelige Heimat' heißt.

Im Süden an der Gebeinküste ist der Ankunftsort der aventurischen Flüchtlinge. Auch heute lebt noch gut die Hälfte aller Hüter in dem ausgedehnten Wald an der Küste, die ihren Namen durch ihre gefährlichen Riffe erhalten hat, an denen schon so manches Schiff zerschellt ist; ein Großteil der Flüchtlingsboote der heutigen Hüter mit einbezogen.

Im Mittelland gibt es viele Ritterorden, die sich durch die ständige Präsenz des Namenlosen und seiner Gefolgschaft erklären lassen. Auf einer Insel die dem Festland vorgelagert ist, hat der Orden des Wassers seinen Sitz. Natürlich ist es unmöglich, weil lebensgefährlich, den Orden per Boot zu erreichen. Auch der Luftweg erweist sich wegen der tückischen Winde als selbstmörderisch. Man muß schon ein Wasserbewohner sein um die Insel sicher zu erreichen. Die Ordensburg der Erdritter befindet sich ebenfalls in den Wäldern und unterhält auch rege Kontakte zu den Hüttern. Zusammenschlüsse beider Gruppen haben schon mehrmals verhindert, das Truppenkontingente des Namenlosen verheerenden Schaden in den Wäldern anrichten konnten.

Die Stadt Amhas am See Totenwasser ist der südlichste Machtpunkt des Gottes ohne Namen. Auch durchstreifen besonders hier viele Monster das Land. Größere Städte der Elfen gibt es nur in Küstennähe. Der See erhielt seinen Namen übrigens dadurch, daß die siegreiche Armee des Namenlosen alle gefallenen in den See warf, nachdem Amhas überrannt worden war. Noch heute treiben viele Seelen getöteter über das Wasser und halten alle Lebewesen davon ab, den See zu befahren. Im Gebirge um die Totenwasser liegt die Zwergenstadt Murogosch.

Riesland

Riesland trägt seinen Namen zurecht. Eine kalte, kahle Landschaft, die dennoch vielen Tieren und Kreaturen eine Heimat in der endlosen Tundra bietet. Durchsetzt wird diese Öde nur durch gelegentlich Waldinseln und Dörfer der Orks und Hobgoblins, die riesige Felder bestellen und Karen-ähnliche Tiere hüten. Ganz selten einmal findet man ein Dorf der Frostriesen, denen das Land einmal gehörte.

Hier hat der Namenlose seine Bastion errichtet und hier bildet er seine Armeen aus, um in das Elfenland einzufallen. Obwohl die Orks und Hobgoblins die vorherrschenden Rassen sind, sind sie nicht die Ureinwohner dieses Landes, sondern wurden, wie auch die Oger und Zyklopen, vom Gott ohne Namen dort angesiedelt. Die großen Frostriesen bewohnten Riesland schon, bevor der Namenlose erschien und sich zum Herrscher des Landes erklärte. Es viel ihm leicht die abergläubischen Riesen zu beherrschen und heute zählen sie zu seinen Elitetruppen.

Einzigartig ist in Riesland die hohe Zahl an Portalen in andere Welten und Ebenen, die der Namenlose einrichtete um überderische Kreaturen zu fangen, die von Zeit zu Zeit eines dieser Portale durchschreiten. Man munkelt jedoch, daß manche dieser Portale in beide Richtungen funktionieren.

Es spricht nichts dagegen ein Portal nach Tharun, oder auch Aventurien, einzuführen. Die perfekte Möglichkeit die Helden zurück aus Tharun zu holen, falls sie sich dort dem Ruhestand zugewendet haben. Ein kleines Abenteuer dazu befindet sich in **Anhang III**.

Riesland wird nach Westen hin vom Meer begrenzt. Es zieht sich jedoch weit nach Norden und Osten. Während es im Norden ins ewige Eis übergeht, ist der Osten vollkommen unbekannt.

Es gibt eine Unzahl von Dörfern und Siedlungen in Riesland, jedoch keine Städte. Angeblich soll der namenlose Gott irgendwo in den Weiten des Nordens einen gewaltigen Palast errichtet haben, was jedoch nicht bewiesen ist.

Der Osten

Ein Land mit gemäßigter Temperatur, über das aber nicht mehr bekannt ist, als über den Osten von Riesland. Es scheint sich um eine unbewohnte Landschaft zu handeln, die gelegentlich von Wäldern und Hügeln durchzogen ist. Die Fauna ist karg, was Jagen schwierig macht.

Anmerkung: Auch wenn es nicht vorgesehen ist, können Sie bestimmen, daß das östliche Land eine Verbindung zwischen Gildenland und Fæsália ist. Daraus ließe sich sicher ein interessantes Abenteuer gestalten.

Der Süden

Der Süden zieht sich weit bis Äquaturnähe fort. Um das Meer der Schatten liegen besonders viele Städte, da hier die elfische Zivilisation ihren Anfang nahm. Andererseits gibt es deutlich weniger Ritterorden, da das Land relativ sicher ist und die Horden des Namenlosen selten so weit vorstoßen.

Der tiefe Süden wird von dichten Regenwäldern dominiert, in denen noch einige primitive elfische Stämme leben, die durch ihre dunkle Haut auffallen und ihre hellhäutigen Brüder für so etwas wie Götter halten. Auf den südlichsten Inseln sollen Berichten von elfischen Entdeckern zufolge Humanoide leben, die schuppige Haut und grüne Haare tragen und sich im Wasser so sicher wie an Land bewegen können. Zudem haben einige die Fähigkeit Stromstöße abzugeben, mit denen sie ihre Gegner kampfunfähig machen. Sie gelten aber als friedliches Volk und nennen sich selbst Risso.

Magische Aktivität

In einem magisch so aktiven Land wie Fæsália gelten natürlich auch einige andere Gesetze als Aventurien. Die magische Empfindsamkeit vieler Lebewesen ist höher. Die Hüter berichten häufig von Tieren, die wie einer inneren Eingebung folgend im letzten Augenblick den Kopf wendeten um dem tödlichen Schuß auszuweichen oder mit einer derart phantastischen Geschwindigkeit entkommen konnten, daß an eine Verfolgung nicht mehr zu denken war. Regeltechnisch können manche Tiere wie Magiedilettanten geführt werden. Überhaupt scheinen viele Tiere intelligenter zu sein als ihre aventurischen Verwandten.

Auch Aventurier werden möglicherweise eine Veränderung in sich spüren, wenn sie sich längere Zeit in Fæsália aufhalten. Das heißt nicht mehr und nicht weniger, als daß ein bisher nicht Magiebegabter zu einem Magiedilettanten werden könnte. Ob und unter welchen Umständen dies eintritt liegt in Ihrem Ermessen.

Flora

Dem Kundigen werden bald Gemeinsamkeiten zwischen der fæsálischen und aventurischen Pflanzenwelt auffallen. Viele Pflanzen und Kräuter unterscheiden sich fast gar nicht von aventurischen Arten. So kann man hier Einbeere, Olginwurz, Tarnelen und sogar Thonnys finden, deren Eigenschaften den Bewohnern ebenfalls bekannt sind. Es folgt eine kleine Auflistung weiterer gängiger Kräuter.

Arefolia

Hinter dem Namen steht eine kirschgroße, leuchtendrote Beere, die an einem mittelgroßen Busch wächst.

Wirkung: Arefolia wirkt ähnlich wie Kajubo. Eine Beere ermöglicht 1 SR ohne Atmung. Damit einher geht allerdings eine leichte Trägheit (FF/GE/KK-1). Die Beeren wirken nur solange sie frisch sind.

Verbreitung: ganz Fæsália bis zum Meer der Schatten

Vorkommen: Wälder (1), Waldrand (2), Wiesen (3)

Probe: +6

Preis: 1D pro Unze / –

Feuerhaar

Der Name dieser Flechtenart rührt durch ihre Farbe, die von gelb über orange bis rot reicht.

Wirkung: Roh gekaut führt diese Flechte zu einer milden Form der Raserei (auch Streß genannt). In Kampfsituationen dagegen kann es schon zu einem echten Berserkerrausch führen (AT+3, PA-3, KK+3, keine Selbstbeherrschungsproben mehr nötig), der mindestens 10 KR anhält. Sobald sich der Berserker beruhigt hat, leidet er an einem heftigen Kater (restliche AU für 10 Std. halbiert).

Das Feuerhaar wird gerne von manchen Orkkriegern benutzt.

Verbreitung: nördliches Fæsália, Riesland

Vorkommen: Gebirge (1), Gebirgsrand (2)

Probe: +3

Preis: 3S pro Unze / –

Glockenhut

Eine Pilzart, deren brauner Hut stark an eine Glocke erinnert. Sei wahrer Wert steckt aber im Inneren, da sich aus dem Fleisch des Pilzes heilkräftige Mittelchen herstellen lassen.

Wirkung: Einen Glockenhut roh zu essen senkt den Blutdruck und befreit den Kopf. Er wird häufig mit Tarnelen zu einer Paste verarbeitet, die pro Anwendung 1W6+4 LE zurückbringt und Infektionen verhindert.

Verbreitung: nordwestliches Fæsália

Vorkommen: Wald (3), Gebirgsrand (2)

Probe: +8

Preis: 5S pro Pilz / 5D für eine Anwendung

Schlafkraut

Diese Pflanze ist leicht an ihren herzförmigen, gelb gesprenkelten Blättern zu erkennen. Die gelbe Farbe kommt von einem Sekret, mit dem dieser Fleischfresser Insekten festhält. Sobald dieses passiert ist, rollt sich das Blatt zusammen und beginnt mit der Verdauung des Opfers. Obwohl sie eine maximale Größe von einem halben Schritt erreicht, ist ihr eine entfernte Verwandtschaft zur Disdychonda anzusehen. Das Sekret kann gesammelt werden und bei ausreichender Menge zu einem starken Narkotikum verarbeitet werden, das sich ein gute Woche hält, bevor die Wirkung verfliegt.

Wirkung: Einatmen führt zu komaähnlicher Bewußtlosigkeit.

Verbreitung: ganz Fæsália unterhalb von Teruldan

Vorkommen: Flußauen (1), Sumpfbereiche (1), Regenwald (2)

Probe: +5

Preis: 1D für eine etwa 0,5 Schritt hohe Staude / 20 D für das Destillat daraus

Simbelmyn

Eine wilde Blumenart, deren Pollen das Gehirn anregen und auf Hochtouren bringen. Diese Pflanze wird gerne getrocknet um ihre Wirkung länger zu halten. Ihre Blüte ist oben rosa und wird nach unten hin dunkler. Ihre Blätter sind gezackt und dicht am Stengel.

Wirkung: Das Einatmen der Pollen bewirkt eine Stimulation der Lustzentren. Der Anwender hat für ca. 1 Stunde IN+2 und für eine weitere halbe Stunde immerhin noch +1. Andererseits ist er nicht in der Lage sich gut zu konzentrieren und ist häufig abgelenkt.

Verbreitung: ganz Fæsália und unteres Riesland

Vorkommen: Wiesen (2), Waldränder (1)

Probe: +8

Preis: 5S für eine Blüte / –

Yamin-Moos

Aus diesem Moos läßt sich ein infektionenhemmender Saft pressen.

Wirkung: Verhindert Infektionen. Proben auf Heilkunde Wunden erhalten einen Bonus von +2.

Verbreitung: nördliches Fæsália, Riesland

Vorkommen: Wald (2)

Probe: +6

Preis: 1S für eine Handvoll / 1D für eine Anwendung

Fauna

Auch die Tierwelt weist viele Ähnlichkeiten mit der aventurischen auf. Aventurische Helden können jedoch aufatmen. Falls sie einem Ritterorden beitreten, müssen sie keine Angst haben, daß ihr Wunschtier schon vergeben ist.

Auffällig ist noch die Vielfalt von Fabeltieren. Man trifft neben Einhörnern auch Pegasi und Phönixe. Viele dieser Wesen haben bei den primitiveren Stämmen Götterstatus erlangt und es scheint der Wahrheit zu entsprechen, daß einige Exemplare der jeweiligen Gattung dominanter sind als andere. Selbst den Elfen ist jedoch nichts näheres darüber bekannt (vergleichen Sie dies mit **Die Götter des Schwarzen Auges**, Seite 9).

Behemoth

Es handelt sich dabei um einen entfernten Verwandten der Drachen, ähnlich dem Tatzelwurm. Ihre Intelligenz ist nicht sonderlich hoch und die Fähigkeit zu fliegen besitzen sie erst gar nicht. Dafür haben sie eine enorme Größe, die einem Riesenlindwurm zur Ehre gereichen würde. Ihre Schuppen sind von grüner Farbe und geben einen vorzüglichen Schutz, falls man mal einen Behemoth erlegen kann. Normalerweise sind diese Fleischfresser eher friedliche Einzelgänger, können aber zu furchterregenden Gegnern werden, wenn sie auf der Jagd sind oder sich bedroht fühlen. Behemoths begegnet man hauptsächlich in den ausgedehnten Wäldern entlang der Gebeinküste.

MU: 25

AT: 12*

PA: 2

LE: 200

RS: 7

TP: 2W20+10 (Trampeln)

GS: 6

AU: 160

MR: 15

* - Der Attacke eines Behemoth kann man nur Ausweichen.

Büffel

Dieses Ungetüm von einem Rind durchzieht in großen Herden das nördliche Fæsália und die unteren Ausläufer vom Riesland. Es wird in einigen Elfendörfern zuweilen als Nutztier gehalten, obwohl das domestizieren eine sehr schwere Arbeit ist, während die Menschenstämme sie nur Jagen. Ein Büffel liefert eine Menge Fleisch und gutes Leder.

MU: 19

AT: 12*

PA: 4

LE: 70

RS: 3

TP: 2W6+4 (Rammstoß)

GS: 7

AU: 120

MR: 4

* - Dem Rammstoß eines Büffels kann man nur Ausweichen.

Tragkraft: 10000 U, Zugkraft: 12000

Ein Büffel liefert durchschnittlich 250 Rationen Fleisch.

Drachenfalken

Mag der Adler unter den Vögeln der König der Lüfte sein und der Greif unter den Säugern, der Drachenfalken ist es ganz sicher unter den Echsen. Die Spannweite dieser Flugechse überschreitet locker die 5 Schritt. Auffällig ist der lange stachelartige Fortsatz am Hinterkopf, der nach hinten gerichtet ist und dem Drachenfalken mehr Stabilität beim Fliegen gibt.

Der Drachenfalken kann ein vorzügliches Reittier abgeben, allerdings ist er wegen seiner mehr als geringen Intelligenz nicht abrichtbar. Beherrschungszauber sind jedoch möglich, wenn auch nicht einfach. Drachenfalken können ein Gewicht von bis zu 100 Stein tragen.

MU: 14	AT: 12	PA: 5
LE: 45	RS: 2	TP: 2W+2 (Klauen)
GS: 15/2	AU: 60	MR: 13

Fangschleim

Hierbei handelt es sich um eine sehr ungewöhnliche Kreatur. Der Fangschleim ist ein amorpher Gallertklumpen, der seinen Körper in beliebige einfache Formen bringen kann. Diese Fähigkeit nutzt der Fangschleim um lange Fangarme auszubilden, die vor seinem Versteck auf Beute warten. Sobald er eines gefangen hat, wird es mit übermenschlicher Kraft (KK: 30) zum Rest der Masse gezerzt und dort von ihm verschlungen. Das Opfer wird lebendig verdaut. Eine interessante Fähigkeit der Kreatur besteht darin, von sich selbst zu nähren, wenn Nahrung knapp ist. Seine Fortpflanzung geschieht mittels Zellteilung.

Da der Fangschleim das erste mal vor rund 100 Jahren gesichtet wurde, gilt es als gesichert, daß er aus einer anderen Dimension durch ein Portal kam.

MU: –	AT: 19*	PA: 0
LE: 20 - 200	RS: 0**	TP: 2W (Verdauen)
GS: 2	AU: 100	MR: 20

* - Gilt nur für das Fangen, der Fangschleim kann nicht kämpfen.

** - Der Fangschleim kann nur mit Feuer und flächendeckenden Zauber effektiv bekämpft werden. Alle anderen Waffen und Kampfzauber richten nur ¼ Schaden an, Stich- und Fechtwaffen gar nur 1 TP.

Pegasus

Der Pegasus ist ein stolzes Roß mit mächtigen Schwingen. Seine Intelligenz erreicht fast die eines Menschen. Ob sie eine eigene Spezies sind oder durch Kreuzung aus Hippogriff und echtem Pferd entstanden sind ist bisher noch nicht geklärt.

Ganz selten einmal kann man einem Pegasus begegnen, der das Kind einer Verbindung aus Pegasus und Einhorn ist. Solche Abkömmlinge vereinen das beste beider Elternteile in sich.

MU: 13	AT: 15	PA: 9
LE: 60	RS: 1	TP: 2W+2 (Hufe)
GS: 14/10	AU: 2 SR (Flug) 1 SR (Galopp)	MR: 10

Talent: Fliegen 1W6+10

Phönix

Eine seltsamere Kreatur gibt es wohl kaum als den Phönix. Er besitzt ein flammendrotes Gefieder mit extrem langen Schwanzfedern, die normalerweise eher hinderlich sein sollten. Dennoch ist der Phönix ein perfekter Akrobat der Lüfte. Seine Intelligenz ist menschlich und er ist der Sprache mächtig, derer er gleich mehrere spricht. Seine mysteriöseste Fähigkeit ist aber die der vollständigen Heilung aller Schäden die er erleidet. Sollte er gar einmal sterben, verbrennt sein Körper binnen Sekunden zu Asche. Zurück bleibt nur ein Ei, aus dem sofort ein neuer Phönix schlüpft. Dieser neue Phönix besitzt all das Wissen seiner Vorgänger, obwohl er zuweilen eine andere Persönlichkeit haben kann.

Phönixe sind vollständig immun gegen jede Art von Feuer. Außerdem genießen sie einen magischen Schutz, der alle Zauber gegen sie prinzipiell um mindestens 10 erschwert. Dieser Schutz wird allerdings nicht zu Zaubern gezählt, wo ihre Magieresistenz sie schützt.

MU: 11	AT: 9	PA: 3
LE: 35*	RS: 0	TP: 1W+2 (Krallen)
GS: 10/1	AU: 60	MR: 18(10)

Talente: Geschichtswissen 1W10+5, Sprachen 1W6+4, Alte Sprachen 1W6+7

* - Ein Phönix regeneriert 1W+9 LP pro KR.

Reisen

Wie schon öfters erwähnt, ist das Reisen in Fäsália nicht ungefährlich, egal wie weit man sich vom Riesland entfernt. Es folgt eine Liste mit möglichen Begegnungen, die eine reisende Heldengruppe erleben kann (jeweils in absteigender Häufigkeit).

Freunde/Neutrale

- Menschliche Jäger (Stufen: 1-10) – Anzahl 2-12
- Felsenherrscher (Stufen: 5-10) – Anzahl: 7-17, dazu max. 2 Geweihte und max. 1 Geode
- Ritter (Bronze) – Anzahl: 5-10
- Menschenstamm (Stufen: 0-20) – Anzahl: 20-100, dazu max. 2 Schamanen
- Felsenherrscher (Stufen: 10-20) – Anzahl: 2-12, dazu max. 2 Geweihte und 1 Geode
- Ritter (Silber) – Anzahl 4-6
- Felsenherrscher (Stufen: 20-35) – Anzahl: 3-8, dazu 1-2 Geweihte und 1 Geode
- Ritter (Gold/Platin) – Anzahl: 1-3
- Hüter (Stufen: 1-50) – Anzahl: 1-20

Jüngere Gruppen (sprich: niederstufige) sind normalerweise nur auf Abenteuer aus, während man hochstufigen normalerweise nur begegnen kann, wenn sie einen bestimmten Auftrag haben. Vor allem bei den zahlenmäßig schwachen Zwergen, sind Veteranen wichtig für die Verteidigung der Binge. Hüter schließlich verlassen ihre Wälder nur unter schlimmsten Umständen.

Feinde

- Orks (Stufen: 1-6) – Anzahl: 20-40
- Hobgoblins (Stufen: 3-8) – Anzahl: 25-35
- übernatürliches Wesen (Feylamia, Lykanthrop, pervertiertes Element, Dämon, Geist, Untoter, etc.) – Anzahl: 1, selten mehr
- Orks/Hobgoblins (Stufen: 2-12) – Anzahl: 25-40, dazu 1-2 Schamanen und 1-3 Geweihte
- übernatürliches Wesen (gehörnter Dämon, Wesen anderer Sphären, magische Mutation, etc.) – Anzahl: 1, selten mehr
- Gefallene Ritter (Stufen 25-40) – Anzahl: 5-10
- Orks/Hobgoblins (Stufen: 1-5) – Anzahl: 50-100, dazu 10-20 Oger (typisches Vernichtungskommando, normalerweise nur nahe Riesland anzutreffen)
- Orks/Hobgoblins (Stufen: 10-15) – Anzahl: 10-20, dazu max. 1 Schamanen und max. 1 Geweihter

Ansonsten kann man noch vielen Tierarten begegnen, die auch teilweise in Aventurien beheimatet sind, sowie den Unmengen an übernatürlichen Kreaturen.

Soziologie

Weltbild

Die Elfen kennen nur ihre Welt, die sie jedoch zum größten Teil erforscht haben. Von Aventurien wissen sie nur die Erzählungen der Zwerge, Hüter und vereinzelt auftauchenden Helden, die ihnen aber reichen. Aus ihrer eigenen Geschichte wissen sie, daß Aventurien das Land ist, in das Simianil zog. Die Erzählungen der Hüter, die ja mit der Vernichtung ihrer Kultur durch den Namenlosen enden, verstärkt nur ihre Abneigung. Zudem machen es die widrigen geographischen Umstände nicht gerade leicht, Aventurien zu erreichen. Das Eherne Schwert ist unüberwindlich und das Perlenmeer tückisch.

Der Ostkontinent scheint die Elfen ebenfalls nicht zu interessieren, ist er doch sehr arm an Tieren und Pflanzen. Die Erschaffung ihrer Welt sehen sie allerdings sehr fortschrittlich an. Ihnen ist bekannt, daß sie auf einem Planeten leben, der die Sonne umkreist. Das einzige Rätsel ist jedoch ihre Herkunft. Alte Relikte, die in jüngster Zeit entdeckt wurden, lassen vermuten, daß auch das Elfenland nicht die ursprüngliche Heimat des Elfenvolkes ist, wie seit Jahrtausenden angenommen wurde.

Zeitrechnung

Es gibt zwei Zeitrechnungen im Elfenland, die der Elfen und die der Zwerge. Für die Elfen endete mit der Eroberung Amhas' das Zeitalter der Erleuchtung und es begann das Zeitalter der Kriege. Die Zwerge hingegen fingen mit ihrem Erscheinen im Elfenland eine eigene Zeitrechnung an. Die Hüter schließlich haben keine Zeitrechnung. Für sie zählt nur der Tag den sie leben und kümmern sich nicht um Vergangenes.

In der nachfolgenden Aufzählung werden noch mal die wichtigsten Ereignisse mit beiden Zeiten in Relation zur mittelländischen Zeitrechnung wiedergegeben. Diese Liste sollte allein Ihnen vorbehalten bleiben.

ZZ	ndA	vH	Geschehnis:
-5070	-4124	8086	Auszug Simianils mit knapp einem Drittel aller Elfen nach Aventurien
-1624	-678	4630	Telerion wird geboren
-1571	-625	4587	Telerion beginnt das Konzept der Fokushierarchie zu entwickeln
-1522	-576	4538	Telerion gründet den ersten Ritterorden (damals noch Reiterorden genannt)
-1513	-567	4529	Telerion stirbt im Kampf, die Reiter entwickeln die magischen Rüstungen
-959	-13	3975	Brogars Sippe flieht aus Xorlosch
-946	1	3962	Erscheinen der Zwerge in Fæsália
-944	3	3960	Gründung von Ingrabur, Garlech I. wird neuer König von Brogars Sippe
-748	199	3764	Gründung von Granosch unter Garlech II.
-385	562	3401	Gründung von Angaroschs Tiefe
-209	738	3577	Angaroschs Tiefe wird neue Hauptstadt der Zwerge
1	947	3016	Angriff des Namenlosen, Eroberung von Amhas, Vernichtung von Angaroschs Tiefe, Gründung von Koshimbass, Ingrabur wird wieder Hauptstadt der Zwerge, Erscheinen der Hüter
2	948	3015	Djanilla wird gegründet
1186	2132	1831	Erster Angriff auf Amhas
1189	2135	1828	Erax 'der Ursupator' stürzt Garlech V.
1453	2399	1564	Der erste Aventurier, Beron, erscheint im Elfenland
1977	2923	1040	Das Bündnis der Elfen und Zwerge wird geschlossen
2001	2947	1016	Die Hüter treten diesem Bündnis bei
2070	3016	947	Gorlag erscheint in Fæsália
2097	3043	920	Zweiter Angriff auf Amhas, Gorlag wird Stadthalter von Amhas
3017	3963	1 Hal	Krönung von Hal I.

Tabelle 8: Zeittafel

ZZ – Zweites Zeitalter (zuweilen auch 'Zeitalter der Kriege' genannt), ndA – nach der Ankunft, vH – vor Hal

Kalender

Der fæsálische Kalender entspricht dem aventurischen. Er besitzt 12 Monate zu 30 Tagen und fünf weitere Tage zwischen dem zwölften und dem ersten Monat. Diese Tage sind auch hier Namenlose Tage und die Ritter sind zu dieser Zeit besonders vorsichtig.

Die Zwerge haben kurz nach ihrem Erscheinen den Kalender übernommen. Ihr Jahr beginnt jedoch am 12. Hesinde, dem Tag als sie das erste mal Fæsália erblickten.

Auch einige Menschenstämme haben einen Kalender. Manche haben den Elfenlandkalender übernommen, manche haben einen eigenen entwickelt. Ob die Kreaturen des Namenlosen ebenfalls einen Kalender führen, ist den Gelehrten nicht bekannt, da bis heute noch keiner nachfragte.

Wichtige Daten

- 1. PRA Ende der dunklen Tage. Die Elfenstädte werden am Vorabend geschmückt und an diesem Abend wird bis zum nächsten Morgen gefeiert.
- 12. HES ‘Tag der Ankunft’. An diesem Tag erblickten die Zwerge das erste mal das Elfenland. Die Zwerge erinnern sich an diesem Tag an die Opfer, die ihr Volk bringen mußte aber auch an das, was sie erreicht haben.
- 18. TSA Der Tag an dem Amhas fiel. Trauertag der Elfen.
- 25. TSA An diesem Tag fiel Angaroschs Tiefe nach dreißigtägiger Belagerung. Den Tag über werden in den Zwergenstädten Schaukämpfe abgehalten, die weniger unterhalten sollen als vielmehr den Zwergen vor Auge halten sollen, daß man sich öfters auf seine Axt verlassen sollte als auf ausgeklügelte Verteidigungssysteme bzw. daß es mehr Gefahren zwischen Himmel und Erde gibt, als man glaubt.
- 17. PHE Der Tag als Überlebende aus Tie’Shianna an die die Küste des Elfenlandes gespült wurden.
- 1. PER Zum Frühlingsbeginn treffen sich die Oberhäupter aller Orden in Teruldan um dort gemeinsam zu Rate zu sitzen. Dinge wie Feldzüge oder die Nachfolge eines Ordensoberhauptes werden besprochen. Zudem werden die fünf Vertreter gewählt, die am Treffen des ‘Rates der freien Völker’ teilnehmen.
- 10. PER Der Rat der freien Völker tagt in Teruldan. Hier wird verschärft gegen den Namenlosen gesprochen, aber auch Maßnahmen gegen andere Gefahren ergriffen. Seit einiger Zeit dürfen sogar einige Vertreter menschlicher Stämme dem Rat beiwohnen. Einen festen Sitz haben sie aber noch nicht.
- 1. NAM Diesen und die folgenden vier Tage sind die Ritter besonders wachsam. In keiner Stadt der Elfen und Zwerge wird zu dieser Zeit gefeiert.

Kapitel V:

Die Bewohner Fæsálias

„Sie war schön! Mehr ging mir nicht durch den Kopf als ich sie das erste mal sah. Ihr Körper war so grazil, daß ich befürchtete, daß er jeden Augenblick zu zerbrechen drohte. Ihr Haar war lang und schimmerte golden. Ihre Augen waren grün wie Smaragde. Ihre Stimme war glockenhell, aber trotzdem fest. Bei Rahja, ich habe mein Herz an sie verloren.“

(aus dem Tagebuch eines aventurischen Helden über sein erstes Treffen mit Silvissa)

Meisterfiguren

Beispiel-NSC

Die folgenden Listen mögen Ihnen eine Hilfe sein, wenn Sie schnell einen höherstufigen NSC brauchen.

Tabelle 9: Ritter

Stufe	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
Grad	1	1	1	2	3	3	4	4	5	5
MU	12	13	14	14	14	14	14	14	14	14
KL	13	13	13	13	13	14	14	14	14	14
IN	11	11	11	12	13	13	13	13	13	13
CH	12	13	13	13	13	13	14	14	14	14
FF	12	13	14	14	14	14	14	14	15	15
GE	15	15	16	17	17	17	17	17	17	17
KK	10	11	12	12	12	12	12	13	13	13
MR	7(12)	11(16)	13(18)	17(27)	19(34)	21(36)	22(42)	26(46)	28(53)	29(54)
LE	75	103	130	135	135	135	135	135	135	135
AE	80	145	235	350	490	655	845	1060	1300	1565
AU	85	114	142	147	147	147	147	148	148	148
Hauptwaffe	10	14	17	18	18	18	18	18	18	18
– AT(Basis)	12(7)	15(8)	17(8)	18(9)	18(9)	18(9)	18(9)	18(9)	18(9)	18(9)
– PA(Basis)	12(7)	14(7)	16(8)	17(8)	17(8)	17(8)	17(8)	17(9)	17(9)	17(9)
Spez. Zauber	11	14	17	18	18	18	18	18	18	20
– Fernkampf	20(9)	23(9)	27(10)	28(10)	29(11)	29(11)	29(11)	29(11)	29(11)	31(11)
Ausweichen	9	9	10	10	11	11	11	11	11	11
MK	35	45	55	75	100	125	150	175	200	225

Sämtliche Steigerungen wurden auf LE verteilt. Die AE gibt die Summe der ASP des Ritters wieder (25) und der ASP, die in seiner Rüstung gespeichert werden.

Tabelle 10: Hüter

Stufe	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
MU	10	10	11	11	12	12	12	12	12	12
KL	13	13	14	14	14	14	14	14	14	14
IN	12	13	13	13	13	13	14	14	14	14
CH	12	13	13	13	13	13	13	14	14	14
FF	13	14	15	15	15	16	16	16	16	16
GE	14	15	15	16	16	16	16	16	16	16
KK	11	11	12	13	13	13	13	13	14	14
MR	7	10	13	16	18	20	22	25	27	29
LE	55	72	90	95	95	95	95	95	95	95
AE	45	55	65	65	65	65	65	65	65	65
AU	66	83	102	108	108	108	108	108	109	109
Hauptwaffe	9	13	16	18	18	18	18	18	18	18
– AT(Basis)	12(7)	14(7)	17(8)	18(8)	18(8)	18(8)	18(8)	18(8)	18(8)	18(8)
– PA(Basis)	11(7)	14(8)	15(8)	16(8)	16(8)	16(8)	17(9)	17(9)	17(9)	17(9)
Fernwaffe	11	15	18	18	18	18	18	18	18	21
– Fernkampf	20(9)	24(9)	28(10)	28(10)	28(10)	28(10)	28(10)	28(10)	29(11)	32(11)
Ausweichen	9	9	9	10	10	10	10	10	10	10
MK	35	45	55	75	100	125	150	175	200	225

Diese Tabelle kann auch dazu benutzt werden, gewöhnliche Elfen darzustellen. Deren Kampfwerte sind natürlich nicht so gut.

Tabelle 11: Felsenherrscher

Stufe	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
MU	12	12	13	13	14	14	14	14	14	14
KL	11	12	12	13	13	13	13	13	14	14
IN	11	11	12	12	12	12	12	12	12	12
CH	13	14	15	15	15	16	16	16	16	16
FF	13	14	14	14	14	14	14	15	15	15
GE	12	13	13	14	14	14	15	15	15	15
KK	13	13	14	14	14	14	14	14	14	14
MR	7	11	13	17	19	20	22	26	28	29
LE	72	89	107	110	110	110	110	110	110	110
KE ⁷	47	64	82	85	85	85	85	85	85	85
AU	85	102	121	124	124	124	124	124	124	124
Hauptwaffe	11	15	18	18	18	18	18	18	18	19
– AT(Basis)	13(7)	16(8)	18(8)	18(8)	18(8)	18(8)	18(8)	18(8)	18(8)	18(8)
– PA(Basis)	12(7)	14(7)	16(8)	16(8)	16(8)	16(8)	16(8)	16(8)	16(8)	17(8)
Schleuder	11	15	18	18	18	18	18	18	18	19
– Fernkampf	19(8)	24(9)	28(10)	28(10)	28(10)	28(10)	28(10)	28(10)	28(10)	29(11)
Ausweichen	8	9	9	9	10	10	10	10	10	10
MK	35	45	55	75	100	125	150	175	200	225

Zauberschmiede haben KL 15

Tabelle 12: Geoden

Stufe	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
MU	13	14	14	14	15	15	15	15	15	15
KL	13	14	15	15	15	15	15	16	16	16
IN	13	14	15	15	15	15	15	15	16	16
CH	12	13	13	14	14	14	15	15	15	15
FF	11	11	12	12	12	13	13	13	13	13
GE	11	11	11	12	12	12	12	12	12	12
KK	12	12	13	13	13	13	13	13	13	13
MR	9	13	15	19	21	22	24	28	30	31
LE	62	70	80	82	82	82	82	82	82	82
AE	25	34	52	53	53	53	53	53	53	53
AU	74	82	93	95	95	95	95	95	95	95
Hauptwaffe	8	11	14	14	14	14	14	14	14	14
– AT(Basis)	11(7)	12(7)	15(8)	15(8)	15(8)	15(8)	15(8)	15(8)	15(8)	15(8)
– PA(Basis)	11(7)	13(7)	15(8)	15(8)	15(8)	15(8)	15(8)	15(8)	15(8)	15(8)
Ausweichen	9	9	10	10	10	10	10	10	10	10
MK	35	45	55	75	100	125	150	175	200	225

Bei der Berechnung der MR wurde folgender Aberglaubenwert festgelegt:

Stufe	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
AG	3	2	2	1	1	1	1	0	0	0

Wichtige Talente können folgende Werte haben.

Talent	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
Haupttalent	11	16	18	18	18	18	18	18	18	19
Nebentalent	8	13	15	16	16	16	16	16	16	17

Haupttalente beinhalten Berufsfertigkeiten, Talente mit einem hohen Startwert (z.B. 'Schwert' für Krieger) und solche, die der Charakter vermutlich sehr oft benutzen wird. Nebentalente haben keine so hohe Priorität, werden vom entsprechenden Charakter trotzdem gesteigert; oftmals sogar weit über die Meisterschaft hinaus. Sonstige Talente werden auch oft bis zur Meisterschaft gesteigert, aber selten höher.

⁷ Gilt nur für Angaroschpriester. Zudem haben sie KL + 2.

Schnelle NSC-Erschaffung

Die folgenden Regeln, sollen Ihnen helfen, schnell eigene hochstufige NSC zu entwickeln.

1. Legen Sie die Stufe des NSC fest.
2. Durchschnittlich erhält jede Person 3,5 LP für jede Stufe über der 1. Der Einfachheit multiplizieren Sie die Stufe mit 3,5 und variieren das Ergebnis nach belieben. Bei Zauberkundigen multiplizieren Sie die Stufe mit 5,5 und verteilen das Ergebnis auf die Grundwerte von LE und AE. Ritter erhalten bei Stufenanstieg ihre neue Stufe in ASP dazu. Mit der Formel $ST \times (ST + 1) / 2$ erhalten Sie die maximale AE, die die Rüstung eines Ritter auf Stufe ST gespeichert haben kann. Da nicht jeder Elf auf der ersten Stufe ein Ritter wird, reduzieren Sie den Wert nach Belieben.
3. Würfeln Sie die Grundwerte der guten Eigenschaften aus oder legen Sie sie einfach fest. Verteilen sie 3/4 der Stufe an Punkten auf die Grundwerte. So sparen Sie sich die Testwürfe, ob sich eine Eigenschaft anhebt. Schlechte Eigenschaften, sollten Sie nur nehmen, wenn Sie es für nötig halten.
4. Setzen Sie AT und PA auf 9 und verteilen Sie ST in Punkten auf die zwei Werte. Je nach Beruf sollten Sie die Werte leicht modifizieren. So hat ein Magier weniger, ein Krieger mehr.
5. Talente legen Sie so fest, wie es Ihnen gefällt. Zauberfertigkeiten ebenso, bei Fokuszaubern müssen Sie aufpassen, daß deren Kosten die maximalen ZP (= Stufe - 20) nicht überschreiten.
6. Geben Sie dem NSC die Gegenstände, die er braucht und seiner Stufe und Beruf angemessen sind.

Persönlichkeiten Fæsálias

Um es vorweg zunehmen. Diese Auflistung zeigt nicht alle mächtigen Personen Fæsálias. Sie zeigt nur eine kleine Auswahl, von Personen, die sich in der Geschichte der Elfenlande einen Namen gemacht haben, ob gut oder schlecht.

Ebenfalls zu beachten ist, daß auch in Fæsália niemand mit der 21. Stufe geboren wird. Für die langlebigen Elfen ist es zwar nichts besonderes in ihrem jahrhundertewährenden Leben einen gewaltigen Erfahrungsschatz anzusammeln, aber andererseits macht sie daß noch lange nicht übermächtig. Die Ritter auf der anderen Seite, die durch die Fokusmagie durchaus in der Lage sind, ewige Jugend zu erhalten, erfreuen sich daran auch meistens nicht länger als 100 Jahre, da ihr Leben brutal und auf Kampf ausgerichtet ist.

Verbündete

Agescha, Tochter der Ruglima, Königin aller Zwerge

Alter: 75 **Rasse:** Zwerg(Felsenherrscher) **Beruf:** Königin aller Zwerge **Haarfarbe:** blond **Augenfarbe:** silbergrau **Größe:** 1,37 **Gewicht:** 56 Stein **Auftreten:** freundlich **Verhalten:** vorsichtig, nachdenklich

Seit etwa 20 Jahren ist Agescha die amtierende Königin über alle Zwerge Fæsálias. Ihr Vater König Grum starb seinerzeit an einer rätselhaften Krankheit. Obwohl zuerst völlig unvorbereitet, ist sie inzwischen zu einer fähigen Regentin geworden, nicht zuletzt durch die Ratschläge ihres Mentors, dem Geoden Fulla, der auch schon ihrem Vater als Berater diente.

Stufe: 16

MU:12	AG: 2	AT: 16	TP: 1W+14 (Zepter)
KL: 14	HA: 4	PA: 15	RS: 4
IN: 14	RA: 2	LE: 95	
CH: 15	GG: 4	AU:110	GS: 2
FF: 15	TA: 3	MR:12(17)	MK:46
GE: 13	NG: 1	Ausweichen: 9	
KK: 15	JZ: 2		

Talente: Stumpfe Hieb Waffen 15, Selbstbeherrschung 12, Zechen 13, Alte Sprachen 6 (Angram, Alt-Elfish 5), Magiekunde 7, Götter & Kulte 10, Rechtskunde 12, Sprachen 5 (Steinsprache(M), Hohe Sprache), Staatskunst 13, Plättner 10, Waffenschmied 11

Zauber: Als Felsenherrscher beherrscht Agescha alle Herrscherzauber bis zur 16. Stufe, mit ihrem Zepter bis zur 21. Stufe.

Besitztümer:

‘Das Zepter der Zwerge’ (Persönliche Waffe): gefertigt in Angaroschs Tiefe; Streitkolben aus Eternium; TP: 1W+12+2(heiliger Schaden), für andere 1W+11+2; WV: 10/9, für andere: 10/8; BF: unzerbrechlich; Gewicht: 85; Länge: 75; Wert: unbezahlbar

Das Zepter ist das Wahrzeichen der Könige. Es ist reich verziert mit Edelsteinen und strahlt im typischen goldenen Licht. Es besitzt folgende Kräfte, wenn es vom wahren König (oder in diesem Fall der Königin) gehalten wird:

- in einem Radius von 20 Metern werden Kreaturen des Namenlosen verjagt, wenn ihnen eine MU-Probe mißlingt und selbst wenn sie gelingt, bedarf es eines willensstarken Anführers um sie unter Kontrolle zu halten;
- Die Waffe gilt als heilig (siehe **Die Wunder der Angarospriester**);
- Es kann dreimal pro Tag den Zauber ELEMENTARE BESCHWÖREN (Erz) und einmal pro Tag ELEMENTARHERR BESCHWÖREN (Erz) einsetzen.
- Es legt eine Aura um den Träger, in der keine Magie anderer auf den Träger wirken kann, solange der Zaubernde die Stufe des Trägers nicht überschreitet;

- Pro Runde werden maximal (Stufe des Trägers) TP bzw. SP aus einer beliebigen Schadensquelle absorbiert;
- MR+5;
- Beim Einsatz von Steinmagie, wird der Träger wie mit ST+5 behandelt.

Kampfstil: Agescha wird einem Kampf nach Möglichkeit aus dem Weg gehen und lieber ihre Krieger kämpfen lassen. Wenn sie doch kämpfen muß, wird sie die volle Bandbreite ihrer Steinmagie nutzen.

Ardana, Ritterin des Weißwolfes

Alter: 671 (30) **Rasse:** Elf **Beruf:** Ritter **Haarfarbe:** weißblond **Augenfarbe:** graublau **Größe:** 1,87 **Gewicht:** 65 Stein **Auftreten:** kalt, emotionslos **Verhalten:** kaltblütig

Ardana gehört zu den wenigen Rittern, die nacheinander zwei Fokusse besaßen. Als sie damals ihrem ersten Orden beitrug, war sie traurig und alleine, da sie ihren Geliebten bei einem Unfall verloren hatte. Ihre ursprüngliche Intention war kämpfend zu sterben. Während der Ausbildung verliebte sie sich wider erwarten in ihren Lehrer, der der Bruderschaft des Wolfes angehörte. Unbemerkt änderte sich ihr Verhalten im Laufe der Zeit. Aus der Selbstmörderin wurde eine Strategin, die die Sicherheit ihrer Leute über alles andere stellt.

Auf einem gemeinsamen Erkundungsgang gerieten sie an eine Übermacht und ihr Geliebter fiel. Da passierte es, daß dessen Fokus auf sie überging und sie so Mitglied der Bruderschaft wurde. Sie ist seit über 400 Jahren die Herrin der Bruderschaft. Ihre Qualitäten als Kämpferin hat sie schon oft bewiesen und sie ist durchaus in der Lage ihr Rudel, wie die Bruderschaft sich selber nennt, zu führen. Sie ist eine kühle Schönheit, die ständig von Silberstern, einem Weißwolf, begleitet wird. Zudem ist sie Linkshänderin, vermag im Kampf aber mit beiden Händen gleichzeitig zu kämpfen, was sie mit ihren gefährlichen 'Wolfsklauen' tut.

Ihr kaltes Verhalten hatte sie jedoch nicht immer, sondern erst seitdem sie gezwungen war der Bruderschaft mit Hilfe eines MACHTSCHLAGES das Leben zu retten, als diese in einen Hinterhalt von Schergen des Namenlosen geriet.

Stufe: 61		Rüstung: Platin	
MU:15	AG: 1	AT: 20	TP: 1W+9 ('Wolfsklauen')
KL: 14	HA: 1	PA: 19	RS: 2
IN: 15	RA: 3	LE: 143	AE: 1861
CH: 16	GG: 0	AU: 156	GS: 11
FF: 14	TA: 0	MR: 30(55)	MK: 136
GE: 15	NG: 3	Ausweichen: 16	Wolfskrallen: 31
KK: 13	JZ: 2		

Talente: Boxen 21, Blind Kämpfen 18, Linkshändig 18, Strahlzauber (Wolfskrallen) 20, Ausweichen 19, Akrobatik 13, Körperbeherrschung 15, Schleichen 15, Selbstbeherrschung 16, Sich Verstecken 17, Menschenkenntnis 15, Fährtensuche 18, Tierkunde 16, Wildnisleben 17, Kriegskunst 16, Gefahreninstinkt 16, Meditation 13, Sinnenschärfe 17 (18)

Zauber: Adleraug 17, Axxeleratus 15, Balsam 13, Exposami 17, Klarum Purum 14, Spurlos Trittlos 16, alle weiteren Zauber mit mindestens 7, dazu ein halbes Dutzend Zauber der alltäglichen Magie

Fokuszauber: Herbeirufung (3), Lebenskraft (3), Botschaft (3), Visier (2), Zauberdieb (2), Das Wesen der Rüstung (4), Ascension (2), Sporen (2), Panzer (4), Weihe (4), Körperlos (4), Geheimnis des Lebens (4), Machtschlag (3, eingesetzt)

Zauberpunkte: 1

Besitztümer:

'Wolfsklauen' (Persönliche Waffen): gefertigt in Ingrabor; 2 Veteranenhände aus Eternium; TP: 1W+9, für andere: 1W+8; WV: 5/5, für andere 4/4; BF: unzerbrechlich

Wolfsring: aus Endurium; GS+2; AU+20; Kommunikation mit Wölfen (wird wie der Fokuszauber TIERSPRACHE gehandhabt)

Tafel der Wölfe: aus Eternium; beschwört auf Wunsch 1 - 5 Wölfe mit den Werten eines Silberwolfes, auf denen DAS WESEN DER RÜSTUNG liegt; die Wölfe können sich pro Tag nicht länger als 1 Std. bei dem Besitzer aufhalten und müssen danach zurück in ihre Dimension

Weißwolfs-Rüstung: LE: 250; RS: 4; MR: +25; Temperaturtoleranz: ±250° C

Besonderheit: NACHTSICHT, SCHARFSICHT, gesteigerte Sinne (Sinnenschärfe+1)
Persönlicher Zauber: Wolfskrallen (Strahl / au, ab / Kosten: 25 ASP / Schaden: (20 + ST) TP)

Kampfstil: Ardana kämpft beidhändig mit insgesamt 2 Attacken und 2 Paraden pro KR. Zudem nutzt sie ihre Fokushexen. Normalerweise gibt sie ihren Gegnern eine Chance zu fliehen, wenn der Kampf sich zu ihren Gunsten entwickelt, danach nicht mehr...

Begleiter:

Silberstern(Wolf)	Stufe: 18	Alter: 373
MU:15(23)	AT: 15(23)	TP: 2W+4(3W+6)
Größe: 1,06	Schulterhöhe	
KL: 9(14)	PA: 13(20)	RS: 3(6)
Fellfarbe: hellgrau		
IN: 8(12)	LE: 70(140)	Augenfarbe: grüngelb
GE: 11(17)	AU: 100(200)	GS: 12(24)
KK: 13(20)	MR: 5(10)	MK:45(90)

Silberstern trägt ein sternförmiges Zeichen auf seiner Stirn. Er ist Anführer eines Rudels Weißwölfe, das 36 Tiere umfaßt. Die Werte in Klammern gelten, wenn Silberstern an Ardanas Seite kämpft.

Aríana, die Hüterin

Alter: 2689 (35) **Rasse:** Elf(Hüter) **Beruf:** Clansführerin **Haarfarbe:** schwarz **Augenfarbe:** grau **Größe:** 1,79
Gewicht: 58 Stein **Auftreten:** stolz, offen **Verhalten:** enthusiastisch

Aríana wurde in den Wäldern an der Gebeinküste geboren. Ihre Großeltern waren Überlebende des Untergangs von Tie'Shianna. Ihr Vater gründete irgendwann einen neuen Clan dessen Führung sie vor etwa 1500 Jahren übernommen hat. Anders als viele andere Clansführer, ist sie sich der unsicheren Position der Hüter in Fæsália durchaus bewußt und unterhält deshalb freundschaftliche Beziehungen zu einigen Ritterorden in der Nähe. Sie ist außerdem festes Mitglied im Rat der Hüter und im Rat der freien Völker. Gerade wegen ihres jugendlichen Enthusiasmus, ist sie auch bei den jüngeren Hütern ihres Clans sehr beliebt, was dazu geführt hat, daß der Clan mit seinen über 150 Mitgliedern der größte in Fæsália ist, obwohl eine Teilung längst überfällig ist.

Stufe: 77

MU:12	AG: 0	AT: 18/17	TP: 1W+3 (Schwerer Dolch)
KL: 15	HA: 2	PA: 16/17	RS: 1
IN: 16	RA: 3	LE: 75	AE: 90
CH: 15	GG: 1	AU:87	GS: 7
FF: 15	TA: 2	MR:36	MK: 169
GE: 15	NG: 2	Ausweichen: 15	Bogen: 32(48)
KK: 12	JZ: 2		Windstoß: 26
			Lichtblitz & -strahl: 29

Talente: Raufen 17, Dolche 17, Blind Kämpfen 16, Schußwaffen (Bogen) 22(38), Zauberstrahl (Windstoß) 15, Zauberstrahl (Lichtblitz & -strahl) 18, Akrobatik 12, Ausweichen 19, Körperbeherrschung 14, Schleichen 15, Selbstbeherrschung 16, Sich Verstecken 14 (17), Fährtensuche 19 (21), Wildnisleben 18 (23), alle Talente der Natur mit mindestens 15, Sprachen 12 (Waldsprache(M), Hohe Sprache, Steinsprache, Dunkle Sprache, menschliche Dialekte 3), Heilkunde Gift 12, Heilkunde Krankheiten 14, Heilkunde Wunden 16, Holzbearbeitung 18, Gefahreninstinkt 16, Sinnenschärfe 16, Bogenbauer 20

Zauber: Bannbaladin 17, Scharfes Auge 18, Exposami 17, Klarum 16, Unitatio 18, Adler Wolf 13 (Falke), In See und Fluß 16, Visibili 14, alle anderen Hüterzauber mit einem Mindestwert von 10, dazu einige Zauber der Alltäglichen Magie

Fokuszauber: Scharfsicht (2), Tiersprache (2), Tierfreundschaft (2), Grüner Bogen (2), Windstoß (2), Lichtblitz (2), Körperlos (4), Botschaft (3), Nachtsicht (2), Schwingen (2), Lichtstrahl (2), Erdelementar beschwören (2), Fährtelos (3), Weihe (4), Ascension (2): Falke, Grüne Pfeile (2), Regeneration (4), Pflanzensprache (2), Lebenskraft (3), Infravision (3), Zauberdieb (2), Erdherren beschwören (3)

Zauberpunkte: 2

Besitztümer:

Aríanas Bogen (Persönliche Waffe): Langbogen aus Vizrangyi-Holz; eingearbeiteter SCHARFES AUGE (5x/Tag) der den Schußwaffen Wert um 16 erhöht

Schwerer Dolch: aus Stahl, magisch, TP+1

Ring der Natur: aus Titanium; +5 auf Tier- und Pflanzenkunde und Wildnisleben; +2 auf Fährtsuche; +3 auf Sich Verstecken in Wildnis

Tafel des Waldes: aus Eternium; freie Anwendung der Zauber TIERFREUNDSCHAFT, ERDELEMENTAR BESCHWÖREN und ERDHERR BESCHWÖREN; zusätzlich kann eine Anzahl beliebiger Waldtiere beschworen werden, deren Gesamt-MK 100 nicht übersteigen darf (sie verhalten sich wie unter dem Druidenspruch HERR ÜBER DAS TIERREICH)

Kampfstil: Ariana wird sich aus Kämpfen heraus halten. Sollte sie wider Erwarten in die Enge getrieben werden, wird sie versuchen die Gegner nur kampfunfähig zu machen, solange es sich nicht um Anhänger des Namenlosen handelt. Diese bekämpft sie schonungslos.

Begleiter:

Himmelsstürmer(Waldfalke)	Stufe: 25	Alter: 1463
MU: 25	AT: 19 (Sturzflug)	TP: 1W+3 (Schnabel)
KL: 11	16 (Nahkampf)	1W+7 (Klauen)
IN: 10	PA: 14	RS: 2
GE: 15	LE: 55	MR: 10
KK: 6	AU: 105	GS: 27/1
		MK: 60
		Ausweichen: 16
		Augenfarbe: gelb

Beron Elfenfreund

Alter: 1610 (50) **Rasse:** Mensch **Beruf:** Krieger/Ritter **Haarfarbe:** dunkelbraun mit ersten grauen Strähnen **Augenfarbe:** stahlblau **Größe:** 1,86 **Gewicht:** 86 Stein **Auftreten:** abgeklärt **Verhalten:** kühl, berechnend

Es gibt wohl keinen zweiten Aventurier, der so stark die Geschehnisse Fæsalias beeinflusst hat. Entsprechend viele Gerüchte ranken sich um ihn. Die meisten handeln von Heldentaten. Viele davon hat er wirklich bestanden, aber die meisten sind doch nur erfunden und entspringen dichterischer Freiheit. Auch über sein äußeres kann heute kaum noch eine genaue Auskunft geben, da er sich vor über tausend Jahren zurückgezogen hat. Irgendwo in seiner kleinen Enklave lebt und wartet er auf ein Zeichen, daß ihn veranlaßt wieder ins Geschehen einzugreifen.

Stufe: 69	Rüstung: Platin
MU: 15	AG: 1
KL: 13	HA: 0
IN: 14	RA: 0
CH: 13	GG: 0
FF: 13	TA: 2
GE: 15	NG: 1
KK: 15	JZ: 1
AT: 20/20	TP: 1W+12 ('Löwenbiß') / 1W + 4 ('Löwenpranke')
PA: 18/20	RS: 5
LE: 109	AE: 2184
AU: 124	GS: 6
MR: 30 (55)	MK: 151
Ausweichen: 16	Löwenkrallen: 29

Talente: Boxen 16, Schwerter 18, Blind Kämpfen 18, Linkshändig 18, Strahlzauber (Löwenkrallen) 19, Akrobatik 13, Ausweichen 21, Körperbeherrschung 16, Selbstbeherrschung 20, Menschenkenntnis 18, Kriegskunst 17, Sprachen 15 (Alt-Güldenländisch(M), Hohe Sprache, Steinsprache, Dunkle Sprache, menschliche Dialekte 6), Sinnenschärfe 14 (17), Sternkunde 19, Meditation 18, Prophezeien 19

Fokuszauber: Schutzschirm (3), Panzer (10), Zauberdieb (3), Lebenskraft (3), Visier (2), Doppelgänger (2), Botschaft (3), Herbeirufung (3), Das Wesen der Rüstung (2), Cape (3), Nichtselementar beschwören (5), Weihe (5), Machtschlag (3), Die Macht (9)

Zauberpunkte: 0

Besitztümer:

'Löwenbiß'(Persönliche Waffe): Herkunftsort unbekannt; Bastardschwert aus Titanium; TP: 1W+11, für andere 1W+9; Länge: 90; GW: 70; WV: 10/10; BF: -3; Wert: 12000 D (materiell)

'Löwenpranke': Herkunftsort unbekannt; Veteranenhand aus Endurium; TP: 1W+4; WV: 2/2; BF: 0

Silberlöwen-Rüstung: LE: 250; RS: 10; MR: +25; Temperaturtoleranz: $\pm 250^{\circ}\text{C}$

Besonderheit: gesteigerte Sinne (Sinnenschärfe+3 auf Sehen, Riechen, Hören), NACHTSICHT

Persönlicher Zauber: Löwenkrallen (Strahl / au, ab, um / Kosten: 30 ASP / Schaden: (25 + ST) TP)

Kampfstil: Beron kämpft rondrianisch. Mit der Veteranenhand wird er hauptsächlich Attacken parieren. Kämpft er gegen mehrere Gegner, wird er weiterhin nur jeweils eine Attacke auf einen Gegner schlagen.

Dorall, Ritter des Skorpions

Alter: 158 (25) **Rasse:** Elf **Beruf:** Ritter **Haarfarbe:** hellblond **Augenfarbe:** saphirblau **Größe:** 1,84 **Gewicht:** 65 Stein **Auftreten:** hitzig, hyperaktiv **Verhalten:** launisch

Dorall wurde schon in jungen Jahren zur Waise, als sein Heimatdorf von Hobgoblins angegriffen wurde. In den Kämpfen kamen seine Eltern und Geschwister ums Leben. Er überlebte nur durch den rettenden Einsatz von Rittern aus einem Orden in der Nähe des Dorfes. Seitdem war es sein Wunsch einer der ihnen zu werden. Kaum daß er seine Lehre abgeschlossen hatte, sprach er bei dem Orden vor und wurde angenommen. Seitdem hat er sich oft bewährt, so daß es vermutlich nicht mehr lange dauern wird, bis er seine Weihe zum Platinritter erlangt. Seine Motivation ist die Rache an den Mördern seiner Familie. Deshalb macht er oft Alleingänge, die er bisher nur mit viel Glück überlebt hat, ihm andererseits aber einen Ruf eingetragen haben, der schon bis zu Gorlags Ohren gedungen ist.

Stufe: 35		Rüstung: Silber	
MU: 13	AG: 1	AT: 15	TP: 1W+5 ('Stachel')
KL: 16	HA: 2	PA: 14	RS: 6
IN: 14	RA: 2	LE: 127	AE: 655
CH: 15	GG: 1	AU: 139	GS: 6
FF: 15	TA: 1	MR: 25(40)	MK: 86
GE: 17	NG: 2	Ausweichen: 13	Skorpionstachel: 29
KK: 12	JZ: 3		

Talente: Hieb Waffen 12, Blind Kämpfen 12, Strahlzauber (Skorpionstachel) 18, Akrobatik 12, Ausweichen 11, Körperbeherrschung 16, Selbstbeherrschung 11, Heilkunde Gift 10, Heilkunde Wunden 14, Sinnenschärfe 12, Glasbläser 5

Zauber: Klarum Purum 12, Unitatio 8, Balsam 9, Axxeleratus 8, Spurlos Trittlos 12, Schätzen 4, Glas veredeln 2, Erhitzen 3

Fokuszauber: Panzer (2), Schild (4), Lebenskraft (3), Zauberdieb (3), Herbeirufung (3)
Zauberpunkte: 0

Besitztümer:

'Stachel' (Persönliche Waffe): gefertigt in Granosch; Krummsäbel aus Endurium; TP: 1W+5, für andere 1W+4; WV: 8/8; Länge: 90; Gewicht: 75; Wert: 1500 D (materiell); magisches Gift raubt Gegner zusätzliche 1W6 LP pro Treffer

Skorpion-Rüstung: LE: 150; RS: 2; MR: +15; Temperaturtoleranz: $\pm 150^{\circ}\text{C}$

Besonderheit: RS+5, Immunität gegen Gifte bis zur eigenen Stufe

Persönlicher Zauber: Skorpionstachel (Strahl / au, ab / Kosten: (ST x 2) ASP) / Schaden: 1W6 SP/KR für ST KR) Das Gift kann nur mittels KLARUM PURUM oder einem ähnlichen Zauber gestoppt werden (Stufe 30).

Kampfstil: Dorall kämpft immer mit vollem Einsatz.

Fulla, Sohn des Farmox

Alter: 315 (80) **Rasse:** Zwerg **Beruf:** Geode **Haarfarbe:** schlohweiß **Augenfarbe:** schwarz **Größe:** 1,39 **Gewicht:** 61 Stein **Auftreten:** grummelig, in sich gekehrt **Verhalten:** nachdenklich

Fulla ist nach wie vor der höchste Geode in Fæsália, obwohl er sich schon lange von der Außenwelt abgeschottet hat. Sein Hain liegt irgendwo versteckt in den Wäldern des Mittellandes und ist nur einigen Hüterclans bekannt. Sein letztes öffentliches Erscheinen liegt schon über 5 Jahre zurück. Zu dieser Zeit war er der Berater der jungen Königin Agescha, bis er der Meinung war, sie brauche ihn nicht mehr und ging. Seitdem wurde er von keinem Zwerg (andere Geoden möglicherweise ausgenommen) mehr gesehen.

Fulla läßt sich am ehesten als das fæsälische Pendant von Xenos beschreiben (**Die Zwerge Aventuriens**, S. 69ff aus der Box **Dunkle Städte Lichte Wälder**). Zwar ist er noch weit davon entfernt dessen Macht zu besitzen, er ist aber das Beispiel dafür, daß auch Stufen ein subjektiver Wert sein können, und niemals die wahre Stärke einer Person bestimmen können. Andererseits, sollte Fulla auf seinem eigenen Gebiet angegriffen werden, kann er praktisch als unbezwingbar angesehen werden, da er sich der Unterstützung der Tiere, Pflanzen und zweier Erdelementare sicher sein kann.

Stufe: 33

MU:13	AG: 1	AT: 14	TP: 1W+1 ('Sumus Kraft')
KL: 18	HA: 4	PA: 16	RS: 1
IN: 17	RA: 1	LE: 81	AE: 64
CH: 14	GG: 2	AU:92	GS: 3
FF: 12	TA: 1	MR:23	MK:85
GE: 11	NG: 2	Ausweichen: 10	
KK:11	JZ: 4		

Talente: Messer & Dolche 15, Pflanzenkunde 17, Tierkunde 16, alle Naturtalente über 10, Alchimie 13, Sinnenschärfe 15

Zauber: Meister der Elemente (Erde) 18, Wand aus Erde 17, Eins mit der Natur 18, Weisheit der Bäume 18, alle Druidenzauber mit einem Mindestwert von 9 (mit Ausnahme von Blick in die Vergangenheit, Reise zwischen den Sphären und Fluch der Pestilenz), alle Rituale der Geoden

Fokuszauber: Pflanzensprache (2), Tiersprache (2), Nachtsicht (2), Heilung (4), Doppelgänger (3)

Zauberpunkte: 0

Besitztümer:

'Sumus Kraft'(Persönliche Waffe): Vulkanglasdolch; mit allen Ritualen belegt

Kampfstil: Der Wald wird für ihn kämpfen!

Lagorax, der Zauberschmied

Alter: 465 (60) **Rasse:** Zwerg(Felsenherrscher) **Beruf:** Zauberschmied **Haarfarbe:** weißgrau **Augenfarbe:** braun **Größe:** 1,36 **Gewicht:** 55 Stein **Auftreten:** ruhig, beherrscht **Verhalten:** freundlich, geradlinig

Schon in seiner Jugend fiel Lagorax für seine Vorliebe auf, kleine Gegenstände anzufertigen. Seine Eltern förderten dieses Talent, indem sie ihn bei den besten Schmieden von Ingrabor ausbilden ließen. Nach einer Laufbahn als Abenteurer kehrte er vor knapp 100 Jahren zurück in seine Heimat in den Schwefelklippen. Dort erfüllte sich schließlich sein sehnlichster Wunsch, als er in die Reihen der Zauberschmiede aufgenommen wurde.

Stufe: 54

MU:14	AG: 1	AT: 18	TP: 2W+10 ('Donnerschlag')
KL: 15	HA: 2	PA: 17	RS: 6
IN: 13	RA: 0	LE: 121	
CH: 15	GG: 2	AU: 137	GS: 1
FF: 16	TA: 1	MR: 27	MK: 123
GE: 13	NG: 3	Ausweichen: 10	
KK: 16	JZ: 1		

Talente: Äxte 18, Holzbearbeitung 15, Zechen 14, Schätzen 15, Grobschmied 14, Waffenschmied 18, Goldschmied 16, Plättner 18

Zauber: alle Herrscherzauber

Besitztümer:

'Donnerschlag'(Persönliche Waffe): gefertigt in Ingrabor; Kriegshammer aus Titanium; TP: 2W+9, für andere 2W+7; WV: 11/5, für andere: 10/4; BF: -4; Länge: 100; Gewicht: 140; Wert: 10000 D (materiell); der Kriegshammer ist seit 3 Generationen ein Erbstück seiner Familie

Kettenhemd(magisch): Eigenanfertigung; RS+2; BE: 3; dieses Kettenhemd ist zwar nicht seine beste Arbeit, aber diejenige, mit der er in die Reihen der Zauberschmiede aufgenommen wurde

Tafel des Feuers(Endurium): Kontrolle von Feuer mit maximal 100 Kubikmeter Raum; FEUERELEMENTAR BESCHWÖREN (nach Belieben); FEUERHERR BESCHWÖREN (1x/Tag)

Mandavar Worte-der-Weisheit

Alter: 236 **Rasse:** Elf **Beruf:** Oberster Weiser von Teruldan, Erster Vorsitzender vom Rat der freien Völker
Haarfarbe: weißblond **Augenfarbe:** graublau **Größe:** 1,83 **Gewicht:** 63 Stein **Auftreten:** rhetorisch
Verhalten: überzeugend

In seiner Jugendzeit war Mandavar schon in Teruldan bekannt für seine Fähigkeit, alles so in Worte zu kleiden, daß jeder Zuhörer tief berührt wurde. Doch statt sein Talent weiter auszuformen wandte er sich der Politik zu. Wie sich inzwischen jeder eingestanden hat, erwies sich dies als die bessere Wahl. Mandavars rhetorische Fähigkeiten, gepaart mit einem fast schon intuitiven Verständnis für Sitten und Gebräuche anderer Völker, ließen ihn schnell in den Rang eines Botschafters aufsteigen. Vor 10 Jahren wurde er zum Ersten Vorsitzenden vom Rat der freien Völker gewählt und vor 5 Jahren wiedergewählt. Auch seine nächste Wiederwahl sieht sehr günstig aus, da offensichtlich niemand besser geeignet ist. Seinem Vorsitz ist es zu verdanken, daß viele kleine Querelen, die den Rat über einen Zeitraum von über 100 Jahren gelähmt hatten, endlich befriedet werden konnten.

Mandavar hat seine Position dazu genutzt mit den Zwergen, den Hüttern und sogar vielen Stämmen der Menschen neue Verträge auszuhandeln. Für viele machen diese Verträge keinen Sinn, beinhalten sie vor allem Nahrungs- und Materiallieferungen in unnötigen Mengen, doch wenn man sie aufmerksam studiert, ahnt man, daß Mandavar sich auf eine neuerliche Konfrontation mit den Truppen des Namenlosen vorbereitet, die schon viel zu lange zu untätig sind. Er weiß auch, daß dessen Spione schon bald hinter das Geheimnis dieser Verträge kommen werden.

Stufe: 25

MU:14	AG: 1	AT: 7	TP: 1W
KL: 16	HA: 2	PA: 16	RS: 1
IN: 15	RA: 3	LE: 63	AE: 97
CH: 17	GG: 2	AU: 73	GS: 7
FF: 13	TA: 2	MR: 18	MK: 66
GE: 12	NG: 4	Ausweichen: 10	
KK: 10	JZ: 2		

Talente: Raufen 9, Bekehren 18, Etikette 12, Menschenkenntnis 15, Alte Sprachen 3 (Alt-Elfish), Kriegskunst 8, Lesen/Schreiben 13, Rechtskunde 14, Sprachen 13 (Hohe Sprache(M), Steinsprache, Dunkle Sprache, Waldsprache, Garethi 2, menschliche Dialekte 2), Staatskunst 17, Singen 13, Schriftsteller 11

Zauber: Bannbaladin 10, Elfen Freunde 15, Elfenstimme Flötenton 8, Zwei Dutzend Zauber der Alltäglichen Magie

Kampfstil: Mandavar wird versuchen einen Kampf durch Verhandlung zu verhindern. Ansonsten entzieht er sich Kämpfen durch Flucht.

Silvissa Bewahrerin-des-Friedens

Alter: 685 **Rasse:** Elf **Beruf:** Meisterin der Künste, Regentin von Djanilla **Haarfarbe:** hellblond **Augenfarbe:** smaragdgrün **Größe:** 1,82 **Gewicht:** 61 Stein **Auftreten:** freundlich, einlenkend **Verhalten:** staatsmännisch

Bevor Silvissa in die Politik ging, war sie über hundert Jahre eine Meisterin in der Kunst der Häuserarchitektur. Damals hieß sie noch Baut-blühende-Häuser. In dieser Zeit schloß sie Freundschaft mit vielen Personen anderer Völker, von denen sie zuweilen auch Aufträge bekam. Sie unterhält feste Kontakte zu zwei Ritterorden, den Zwergen von Granosch, einer Hütersippe und sogar zu einigen Menschenstämmen. Es war damit schon klar, daß sie die nächste Regentin von Djanilla werden sollte. Das Amt bekleidet sie nun seit über 160 Jahren erfolgreich.

Stufe: 44

MU:14	AG: 2	AT: 11	TP: 1W+1 (Dolch)
KL: 17	HA: 0	PA: 13	RS: 1(3)
IN: 17	RA: 1	LE: 49	AE: 100
CH: 15(17)	GG: 1	AU: 59	GS: 7
FF: 14	TA: 2	MR: 23	MK: 75
GE: 14	NG: 3	Ausweichen: 11 Bogen: 22	
KK: 10	JZ: 1		

Talente: Dolch 8, Schußwaffen (Bogen) 12, Menschenkenntnis 17, Rechtskunde 14, Sprachen 18 (Hohe Sprache(M), Steinsprache, Dunkle Sprache, Waldsprache, Garethi, menschliche Dialekte 6), Staatskunst 16, Steinmetz 18, Architekt 18

Zauber: Balsam Salabunde 17, Unitatio 15, Lot fällen 15, Winkel messen 18, knapp fünfzig Zauber der Alltäglichen Magie

Besitztümer:

Tiara: aus Gold; 2x pro Tag kann der Träger in überderischem Glanz erstrahlen (CH+2 zum Einschüchtern oder beeindrucken)

Halskette: aus Zwergensilber; RS +2

Kampfstil: Silvissa wird versuchen einen Konflikt mit Worten zu lösen. Ansonsten wird sie versuchen zu fliehen.

Neutrale

Alirion

Alter: 84 **Rasse:** Elf(Hüter)/Sternenträger **Haarfarbe:** schwarz **Augenfarbe:** tiefblau **Größe:** 2,00 **Gewicht:** 80 Stein **Auftreten:** still **Verhalten:** bedächtig, zurückhaltend

Alirion stammt aus den Wäldern an der Gebeinküste. Die Gründer seiner Sippe waren Hüter der zweiten Generation. Durch das Geburtsmal eines Sternenträgers, fehlte ihm das typische Zugehörigkeitsgefühl, daß Hüter normalerweise ihrer Sippe entgegenbringen. Mit seiner Volljährigkeit verließ er schließlich seinen Clan um die Welt zu erleben. Auf seinen Reisen lernte er Sahany kennen, die das gleiche Schicksal teilt, und wurde ihr Lebensgefährte.

Hinweis: Die spezielle Fähigkeit, die Alirion als Sternenträger besitzt, wird absichtlich nicht erwähnt, um dem Meister hier Raum für seine eigenen Ideen zu lassen.

Stufe: 15

MU: 9	AG: 3	AT: 12/14/11	TP: 1W+1 (Kampfstab) / 1W+5/+8/+8(+16) (G.B./G.P./'Fetzer')
KL: 14	HA: 2	PA: 11/13/11	RS: 1
IN: 12	RA: 2	LE: 57	AE: 79
CH: 13	GG: 3	AU: 69	GS: 7
FF: 14	TA: 3	MR: 8	MK:44
GE: 14	NG: 4	Ausweichen: 10	Bogen: 21(26)
KK: 12	JZ: 2		

Talente: Raufen 8, Speere & Stäbe 12, Messer & Dolche 7, Schußwaffen(Bogen) 12, Blind Kämpfen 10, Akrobatik 10, Ausweichen 8, Körperbeherrschung 13, Schleichen 14, Selbstbeherrschung 11, Sich Verstecken 14, Fährtensuchen 15, Orientierung 12, Tierkunde 11, Wildnisleben 12, Sprachen Kennen 9 (Waldsprache(M), Hohe Sprache, Steinsprache 4), Sternkunde 8, Gefahreninstinkt 9, Meditation 10, Sinnenschärfe 10

Zauber: Mit dem Wind 5, Spurlos Trittlos 12, Balsam Salabunde 10, Klarum Purum 7, Exposami Creatur 11, Scharfes Auge 13, Elfen Freunde 7, Unitatio 9, Adler Wolf 8 (Streifen-Luchs), Weisheit der Bäume 9

Besitztümer: Kampfstab, Dolch, Seil (10m), Lederranzen, 15 Pfeile im Gürtelköcher

Grüner Bogen: Kurzbogen; +2 auf Schußwaffen und TP; das Abschiedsgeschenk seiner Eltern

Grüne Pfeile: +2 auf Schußwaffen und TP (+5 in Kombination mit dem GRÜNEN BOGEN); von den ehemals 5, die er mit dem Bogen zusammen bekommen hat, sind Alirion 3 geblieben

'Fetzer': Pfeil mit Spitze aus Schwarzem Titanium; TP: 1W+6; Gewicht: 2 U; auf der Pfeilspitze liegt ein SCHARFES AUGE(+8), der einmal pro Tag eingesetzt werden kann

Kampfstil: Alirion versucht seine Gegner gerne mit dem Kampfstab zu entwaffnen.

Bram, Häuptling vom Stamm der Büffeljäger

Alter: 62 **Rasse:** Neandertaler **Beruf:** Häuptling **Haarfarbe:** schlohweiß **Augenfarbe:** stahlblau **Größe:** 1,65 **Gewicht:** 62 Stein **Auftreten:** ruhig **Verhalten:** gesetzt, leicht abergläubisch

Bram ist jetzt schon fast vierzig Jahre Anführer seiner Sippe, deren Jagdgründe nordöstlich von Djanilla liegen. Obwohl sein Stamm sich dabei gefährlich nahe an der Grenze zu Riesland befindet, konnten sie den Armeen des Namenlosen bisher immer ausweichen. Dies liegt zum Einen an der nomadischen Lebensweise, zum Anderen an der Unbedeutsamkeit des Stammes.

Obwohl Bram sich nicht zum Namenlosen bekennt, verzichtet er auf den Schutz der umliegenden Elfenstädte. Selbst ein Angebot von Silvissa sich im Krisenfall hinter die Mauern von Djanilla zurückziehen zu können, hat er ausgeschlagen. Er weiß, daß seine einzige Chance für sich und seinen Stamm in Frieden zu leben, darin besteht, daß die Mächtigen dieser Welt nicht auf ihn aufmerksam werden.

Bram ist für sein Alter noch rüstig und mit einem noch relativ gesunden Geist gesegnet. Das einzige, was ihm zur Zeit Kummer bereitet, ist der Umstand, daß viele der jüngeren Leute seines Stammes sich in die Städte der Elfen begeben um dort deren Lebensweise anzunehmen.

Stufe: 14

MU:15	AG: 4	AT: 16/16	TP: 1W / 1W+5 ('Speer des Anführers')
KL: 12	HA: 2	PA: 15/14	RS: 1
IN: 11	RA: 3	LE: 86	
CH: 10	GG: 1	AU: 103	GS: 7
FF: 11	TA: 4	MR: 5	MK: 40
GE: 13	NG: 4	Ausweichen: 9	Speer: 22
KK: 17	JZ: 2		

Talente: Raufen 14, Speere & Stäbe 13, Wurfaffen (Speer) 13, Körperbeherrschung 12, Schleichen 13, Selbstbeherrschung 14, Sich Verstecken 11, Orientierung 15, Kriegskunst 4, Sprachen 6 (Menschen-sprache(M) sowie 3 weitere Dialekte, Hohe Sprache 3), Staatskunst 5, Holzbearbeitung 11, Gefahrensinn 13, Sinn-schärfe 10

Besitztümer:

'Speer des Anführers'(magisch): Speer aus dem Hüterzauber GRÜNER SPEER; TP: 1W+4; WV: 5/4; BF: 2; Länge: 160; Gewicht: 70; seitdem einer von Brams Vorgängern den Speer als Dank von einem Hüter erhalten hat, ist er das Symbol des Häuptlings der Büffeljäger

Kampfstil: Trotz seines hohen Alters wird Bram nicht vor einem Kampf davonlaufen.

Hinweis: Der Speer zählt mit seiner Länge zu den Stangenwaffen.

Nosulgor, der Beobachter, einer der Alten Drachen

Alter: ? (30) **Rasse:** Alter Drache **Beruf:** Beobachter

in seiner echten Form:

Schuppenfarbe: silbern **Augenfarbe:** rot **Höhe:** 47 **Länge:** 60 **Gewicht:** 5080 Stein

Auftreten/Verhalten: überlegen, fordernd

in seiner häufigsten Tarnung als Elimar Wanderlust:

Haarfarbe: silber **Augenfarbe:** rot **Größe:** 1,78 **Gewicht:** 59 Stein

Auftreten/Verhalten: unterschiedlich, der jeweiligen Situation angemessen

Nosulgor reist im Auftrag der Zwölfgötter, für die er Auge und Ohr ist in einer Welt, wo sie keinerlei Einfluß haben, ihr größter Widersacher dagegen um so mehr. Er wird niemals direkt für eine Seite Partei ergreifen und sich aus jeder Gefahr heraus halten, da sein Eingreifen sonst den normalen Ablauf der Dinge beeinflussen und ihn auf Mächtige wie Gorlag oder den Rat der freien Völker aufmerksam machen könnte. Sollte er sich jedoch zum Eingreifen entschließen, dann nur wenn er meint, daß sich die Waage der Harmonie zugunsten einer Seite senkt. Doch selbst dann wird er nicht persönlich handeln, sondern sich der Hilfe anderer versichern (z.B. der Heldengruppe).

Nosulgor ist in seiner echten Form von gewaltigen Ausmaßen, mit einem silbernen Schuppenkleid und feuerroten Augen. Normalerweise wird man ihm aber eher in einer seiner vielen Verkleidungen antreffen. Seine häufigste Tarnung ist die eines elfischen Wanderers.

Stufe: –

sämtliche guten Eigenschaften sind weit über 20. Alle schlechten Eigenschaften sind auf 0 mit Ausnahme der NG, die auf 1 ist (Nobody's Perfect).

Seine Attacken treffen immer und verursachen 4W+10 TP (Klauen). Er hat einen Feurodem, der einen maximalen Durchmesser von 10 Schritt erreicht und in diesem Bereich 5W+20 Feuerschaden verursacht. Sein RS ist 12.

Er hat ca. 10000 LP und 5000 ASP. Da er im Dienst der Götter unterwegs ist (speziell Hesinde), darf er sie um Wunder ersuchen. Seine KE beläuft sich auf 100.

Seine GS ist 20 fliegend bzw. 6 am Boden.

Kampfwerte für seine Tarnungen erübrigen sich, da er sich Kämpfen immer entzieht, notfalls durch Teleportation. Es gibt auf ganz Dere vielleicht ein halbes Dutzend Wesen, die ihn in seiner echten Form gesehen haben (und noch weniger, die das überlebten).

Talente: Orientierung 27, Geschichte 40, Geographie 35, Sprachen 30, Alte Sprachen 25

Zauber: Nosulgor kann als Freizauberer auf so ziemlich alle bekannten und einige unbekannte Zauber zurückgreifen. Zudem kann er von Hesinde Wunder erbitten, da er oft in ihrem Auftrag unterwegs ist.

Besitztümer:

Irgendwo im Gildenland hat Nosulgor seinen geheimen Hort. Doch auf Reisen trägt er nichts bei sich außer einer kleinen Barschaft und Kleidung zum Wechseln (um den Anschein zu wahren).

Kampfstil: siehe oben

Sahany

Alter: 138 **Rasse:** Elf/Sternenträger **Haarfarbe:** silberblond **Augenfarbe:** bernstein **Größe:** 1,89 **Gewicht:** 69 Stein **Auftreten:** stolz, voreilig **Verhalten:** fatalistisch, melancholisch

Sahany stammt von einem alten Elfengeschlecht am Meer der Schatten ab. Dem Fluch ihres Males folgend verließ sie ihre Familie um den Kontinent zu bereisen. Einige Zeit lebte sie sogar als Ritter und bei einem Menschenstamm, ihre Unrast trieb sie aber immer weiter. In ihrem Lebensgefährten Alirion hat sie einen Anker gefunden. Sie weiß, daß jeder Tag für einen von ihnen der Letzte sein kann und verflucht ihr Schicksal. Auf der anderen Seite nutzt sie ihre quasi Vorteile als Sternenträger brutal aus und versteckt ihre wahren Gefühle hinter einer Maske aus Stolz und Unberechenbarkeit, mit dem Wissen de facto unverwundbar zu sein.

Hinweis: Für Sahanys Sternenträger-Fähigkeit gilt dasselbe wie für Alirion.

Stufe: 23

MU:14	AG: 0	AT: 15/19/16 TP: 1W+5 ('Schwinge')
KL: 13	HA: 0	PA: 14/ 8/15 RS: 2(5)
IN: 13	RA: 0	LE: 85 AE: 79
CH: 13	GG: 2	AU:99 GS: 6
FF: 12	TA: 0	MR:18 MK:62
GE: 14	NG: 5	Ausweichen: 14 Dolch: 23
KK: 14	JZ: 3	

Talente: Ringen 13, Messer & Dolche 11, Scharfe Hieb Waffen 15, Linkshändig 16, Blind Kämpfen 13, Wurf Waffen(Dolch) 14, Akrobatik 11, Ausweichen 15, Körperbeherrschung 11, Selbstbeherrschung 15, Tanzen 12, Gassenwissen 11, Orientierung 9, Geographie 14, Heilkunde Wunden 13, Singen 13, Sinnenschärfe 15

Zauber: Kampfzauber stören 10, Balsam Salabunde 12, Adleraug 9, Analüs 10, Odem Arcanum 13, Treue Klinge 13, Elfen Freunde 10, Unitatio 11, Armatutz 14

Fokuszauber: Schwingen(2)

Zauberpunkte: 0 (da Sahany keinem Ritterorden mehr angehört, kann sie auch keine weiteren Fokuszauber mehr lernen)

Besitztümer: 5 Dolche (jeweils mit einem starken Schlafmittel bestrichen), 5x Yamin-Moos-Saft, 1x Feuerhaar, Glockenhut-Salbe (3 Anwendungen)

'Schwinge': Krummschwert aus Endurium; TP: 1W+6; WV: 8/8; BF: -1; Gewicht: 68 U

Kleidung: Lederhemd und -hose in schwarz und grün; RS: 2; BE: 1; sie ist sehr kunstvoll gearbeitet und kann zudem ihren RS für zwei Kämpfe auf 5 steigern

Kampfstil: Sahany kämpft beidhändig. In der linken Hand hält sie immer einen Dolch, den sie je nach Situation wirft, als Linkhand einsetzt oder für eine zweite Attacke benutzt.

Feinde

Bolgorr, Ritter des Schwarzen Schakals

Alter: 42 **Rasse:** Ork **Beruf:** Dunkle Ritter **Haarfarbe:** braun **Augenfarbe:** braun **Größe:** 1,61 **Gewicht:** 60 Stein **Auftreten:** arrogant **Verhalten:** hinterhältig

Bolgorr ist ein Individualist, wie es keinen Zweiten in Fæsália gibt. Als intelligentester seiner Sippe, wurde er bald deren Anführer. Doch seine Pläne gingen noch weiter. Er verdingte sich in Amhas als persönliche Wache im Orden der Dunklen Ritter. Eines Nachts wurde sein Herr von einem anderen Ritter im Zweikampf getötet, seine Rüstung jedoch nicht zerstört. Bolgorr erkannte seine Chance und nahm sie an sich. Damit wurde er nach den Gesetzen der Dunklen Ritter zu ihrem Mitglied.

Bolgorr reist durchs Land und überbringt Botschaften und Befehle von Gorlag an marodierende Banden und Truppenverbände.

Stufe: 25	Rüstung: Arcanium			
MU: 12	AG: 2	AT: 17	TP: 1W+9 ('Fang')	
KL: 13	HA: 2	PA: 16	RS: 3	
IN: 13	RA: 3	LE: 68	AE: 115	
CH: 9	GG: 3	AU: 83(113)	GS: 7	
FF: 11	TA: 1	MR: 8(23)	MK: 63	
GE: 14	NG: 4	Ausweichen: 12	Schakalbiß: 27	
KK: 15	JZ: 3		Lichtblitz: 18	

Talente: Schwert 17, Strahlzauber (Schakalbiß) 18, Strahlzauber (Lichtblitz) 9, Akrobatik 11, Ausweichen 12, Körperbeherrschung 13, Schleichen 11, Selbstbeherrschung 15, Sich Verstecken 12, Sprachen 13 (Orksch(M), Orkdialekte 3, Dunkle Sprache, Steinsprache, Hohe Sprache, Menschensprache 2), Sinnenschärfe 15 (17)

Fokuszauber: Panzer (6), Heilung (3), Lichtblitz (2)

Panzer lag schon auf der Rüstung, als Bolgorr sie nahm. Er lernte nur die zwei anderen Zauber dazu.

Zauberpunkte: 0

Besitztümer:

'Fang'(Persönliche Waffe): gefertigt in Amhas; Bastardschwert aus Endurium; TP: 1W+8, für andere: 1W+7; WV: 9/7; BF: -1

Schakal-Rüstung: LE: 150; RS: 6; MR: +15; Temperatur Toleranz: $\pm 150^{\circ}\text{C}$

Besonderheit: AU+30, GS+1, gesteigerte Sinne (Sinnenschärfe +2)

Persönlicher Zauber: Schakalbiß (Strahl / au, ab / Kosten: 20 ASP / Schaden: (15 + ST) TP)

Kampfstil: Bolgorr meidet offene Konfrontationen. Wenn es ihm nützt, verstellt er sich als normaler, leicht unterbelichteter Ork. Im Kampf setzt er vornehmlich auf seinen LICHTBLITZ.

Garbatz (alias: Der mit den Geistern tanzt)

Alter: 54 **Rasse:** Hobgoblin **Beruf:** Schamane **Haarfarbe:** braun **Augenfarbe:** schwarz **Größe:** 1,64 **Gewicht:** 57 Stein **Auftreten:** stolz, unantastbar **Verhalten:** verschlagen, böartig

Garbatz ist der höchste Schamane der Hobgoblins. Diesen Platz übernahm er vor wenigen Jahren, als er seinen Vorgänger und Lehrmeister, den Orkschamanen Bragasch Durr, ermordete. Die Keule 'Blutschwinger' hat er ihm ebenfalls abgenommen. Als ein Mitglied des obersten Zirkels hat er damit die höchstmögliche Position, die man in der Gesellschaft der Hobgoblins erreichen kann.

Stufe: 18

MU:11	AG: 1	AT: 13	TP: 1W+9 ('Blutschwinger')
KL: 14	HA: 3	PA: 13	RS: 1
IN: 15	RA: 3	LE: 44	AE: 72
CH: 12	GG: 4	AU: 65	GS: 6
FF: 11	TA: 0	MR: 11	
GE: 12	NG: 4	Ausweichen: 9	
KK: 11	JZ: 3		

Talente: Stumpfe Hieb Waffen 11, Bekehren 13, Lehren 11, Menschenkenntnis 8, Wettervorhersage 10, Alchimie 13, Götter & Kulte 9, Magiekunde 14, Sprachen 8 (Orksch(M), Orkdialekte 3, Dunkle Sprache, Hohe Sprache 2), Staatskunst 6, Prophezeien 13

Zauber: alle gewöhnlichen und die Rituale der Orks, dazu alle Druidenrituale und einige Hexenflüche

Besitztümer:

'Blutschwinger' (Persönliche Waffe): mittelgroße Knochenkeule aus dem Oberschenkel eines Riesen; TP: 1W+9, für andere 1W+8; WV: 8/6, für andere 7/5; BF: unzerbrechlich; alle Rituale um 10 erleichtert und 5 ASP billiger, Beherrschung um 3 Punkte erleichtert

Sie ist schon lange Zeit von einem Oberschamanen an den nächsten gegangen und wurde dabei immer mehr aufgeladen. Sie stellt sozusagen das Symbol der Macht des Obersten aller Schamanen dar.

Durch die hohe Konzentration an ASP hat die Keule im Laufe der Zeit (sie ist mehrere hundert Jahre alt) einen eigenen Willen entwickelt. Wenn sie ihren Besitzer für würdig hält (Garbatz ist es), braucht dieser keinen permanenten ASP spenden um sie zu binden und läßt sich zudem als Persönliche Waffe benutzen.

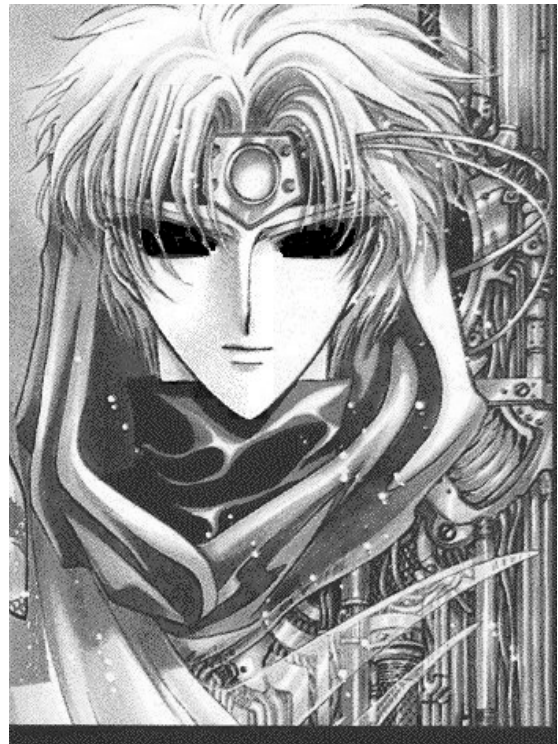
Kampfstil: Garbatz ist immer in Begleitung mehrerer niedriger Schamanen und seiner Leibwache, die seinen Rückzug decken wird. Zur Not wird er letztere mit seiner Magie unterstützen.

Gorlag, Ritter der Geißel

Alter: ? (25) **Rasse:** dämonische Wesenheit **Beruf:** Dunkler Ritter, Oberster Feldherr **Haarfarbe:** weiß **Augenfarbe:** schwarz **Größe:** 1,91 **Gewicht:** 63 Stein **Auftreten:** kühl **Verhalten:** berechnend

Gorlag (richtiger Name: Gor'al'ag'nan), Statthalter von Amhas und rechte Hand des Gottes ohne Namen, ist wohl die Person, um die sich, neben Beron, die meisten Gerüchte ranken. Sein Erscheinen in der Elfenwelt vor fast einem Jahrtausend, verdankt er einem Dimensionstor, das ihn von seiner Ebene in diese schleuderte. Hier verdingte er sich in den Streitkräften des Namenlosen, wo er, dank seiner beeindruckenden Fähigkeiten, schnell auf die Position stieg, die er heute innehat. Er ist zugleich Höchster des Ordens der Dunklen Ritter und lernte aus versteckten Quellen Geheimnisse, wie sie heute kaum ein Zweiter in der Elfenwelt hat. Hat er früher noch versucht in seine Welt zurückzukehren, hat er sich inzwischen damit abgefunden und macht das Beste daraus. So ist er ein großer Feldherr. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis die Armeen des Schwarzen Gottes mit ihm an der Spitze wieder in das Land der Elfen einmarschieren. Viele seiner weiteren (Un-)Taten sind schon zur Legende geworden: Er tötete eigenhändig vier Ritter vom Orden des Lichts, löschte fast die Bruderschaft des Wolfes aus, vernichtete das gegnerische Heer beim zweiten Rückeroberungsversuch von Amhas, etc. Einige davon mögen zwar blanke Phantasie sein, viel zu viele entsprechen aber leider der Wahrheit.

Obwohl er kein Erzdämon ist und auch nicht aus den Niederhöhlen stammt, hat ihn seine Erfahrung und der



Umstand, daß er ein Ritter geworden ist, ihn fast ebenso mächtig werden lassen. Seinen Untergebenen erscheint er in der Gestalt eines Elfen mit porzellanweißer Haut und Haaren und tiefschwarzen, pupillenlosen Augen.

Stufe: 110	Rüstung: Eternium		
MU:30	AG: 0	AT: 28	TP: 1W+31 (Geißel)
KL: 35	HA: 0	PA: 28	RS: 15
IN: 35	RA: 0	LE: 1500	AE: 8105
CH: 40	GG: 0	AU: 3000	GS: 20
FF: 30	TA: 0	MR: 68(98)	MK: seine Bezwingung ist zwischen 500 und 1000AP wert
GE: 30	NG: 0	Ausweichen: 28	Geißelschlag: 48
KK: 30	JZ: 0		Lichtblitz: 41

Talente: Peitsche 19, Strahlzauber (Geißelschlag) 25, Strahlzauber (Lichtblitz) 18, Ausweichen 19, Selbstbeherrschung 17, Etikette 17, Lügen 20, Menschenkenntnis 19, Alte Sprachen 25, Kriegskunst 19, Sprachen 20, alle Talente mindestens 10

Fokuszauber: Schwingen (3), Scharfsicht (3), Nachtsicht (2), Infravision (2), Die Macht (9), Machtschlag (4), Körperlos (2), Zauberdieb (2), Doppelgänger (2), Todesfinger (5), Schwarzer Ritter (7), Schwarzer Ritter (8), Panzer (10), Schild (4), Lebenskraft (3), Nichtselementar beschwören (4), Nichtsherr beschwören (4), Lichtblitz (2)

Zauberpunkte: 0

Gorlag besitzt als dämonisches Wesen folgende Kräfte:

- Telepathie;
- Beherrschung einer Person (nur eine gleichzeitig), der eine Selbstbeherrschungsprobe+10 mißlingt (1 Versuch pro KR);
- Seinen Opfern kann er Dinge antun, die wie die Druidenrituale wirken;
- Gestaltwandlung, seine wahres Aussehen sind nur ihm und dem Namenlosen bekannt.

Besitztümer:

Geißel-Rüstung: LE: 300; RS: 20; MR: 30; Temperaturtoleranz: $\pm 300^\circ \text{C}$

Besonderheit: drei ausfahrbare (bis Stufe in Metern) Peitschen unter der rechten Hand

- Kämpfen (Werte sind oben angegeben)
- Fesseln: AT + GE-Probe, Ausweichen: Probe + Rest der GE-Probe Gorlags
- Würgen: AT + GE-Probe, Ausweichen: Probe + Rest der GE-Probe Gorlags - 5

Persönlicher Zauber: Geißelschlag (Energiewelle / au, ab (Proben werden um weitere 10 erschwert) / Kosten: 50 ASP / Schaden: (30 + ST) TP)

Gorlags weitere Besitztümer sind unbekannt. Es wird jedoch angenommen, daß er einen Ring, eine Krone und eine Tafel besitzt, die alle aus Eternium gemacht sind.

Kampfstil: Gorlag spielt gerne mit seinen Gegnern und gaukelt ihnen vor, daß sie eine Chance hätten, bevor er sie vernichtet. Dies geschieht dann häufig auf eine sehr demoralisierende Weise für die restlichen Beteiligten.

Grash

Alter: 43 **Rasse:** Hobgoblin **Beruf:** Truppenführer **Haarfarbe:** braun **Augenfarbe:** dunkelbraun **Größe:** 1,53 **Gewicht:** 50 Stein **Auftreten:** brutal **Verhalten:** hart, vorsichtig, verschlagen

Grash ist ein Hobgoblin, der sich mit Hilfe seiner Brutalität und Intelligenz hoch gekämpft hat. Er ist zudem ein brillanter Stratege, was der Hauptgrund ist, daß er es soweit gebracht hat. Sein 'Jagdgebiet' sind die Ebenen des Mittellandes, wo er im Notfall mit seiner Bande in die sicheren Gebiete von Riesland ziehen kann, wenn ihm die Ritter zu sehr auf den Pelz rücken.

Seine berühmteste Tat war, als er eine Gruppe von 11 Bronzerittern in einen Hinterhalt lockte und vernichtete. Seitdem ist jeder Ritter hinter seinem Kopf her. Durch sein strategisches Genie hat er es bis in den obersten Zirkel gebracht. Er arbeitet häufig mit Garbatz zusammen damit er auf seinen Zügen ins Elfenland auf die Hilfe seiner Schamanen zählen kann.

Stufe: 22

MU:13	AG: 3	AT: 18	TP: 1W+12 (Enduriumschwert)
KL: 11	HA: 3	PA: 16	RS: 4
IN: 13	RA: 2	LE: 79	
CH: 8	GG: 3	AU:107(119)	GS: 4
FF: 11	TA: 2	MR: 6	
GE: 13	NG: 3	Ausweichen: 9	Bogen: 22
KK:18(20)	JZ: 2		

Talente: Schwert 16, Schußwaffen (Bogen) 11, Behinderung Überwinden 12, Lügen 12, Kriegskunst 15

Besitztümer:

Enduriumschwert: TP: 1W+6; WV: 8/7; BF: 0; Länge: 90; Gewicht: 85; diese Waffe hat Grash einem unerfahrenen Ritter abgenommen, die genauen Kräfte sind nicht bekannt

Ring der inneren Kraft (Arcanium): KK+2; AU+10

Kampfstil: Grash läßt gerne seine Untergebenen für sich kämpfen. Man darf ihn aber nicht unterschätzen. Aus sicherer Position überblickt er das Kampfgeschehen und reagiert schnell auf sich verändernde Umstände. Im Zweikampf ist er gnadenlos, weil er weiß, daß er ebenfalls keine Gnade zu erwarten hat. Er bedient sich verschiedenster Taktiken und wechselt diese häufig, damit seine Gegner keine Möglichkeit haben sich auf ihn einzustellen.

Theros Funkenflug

Alter: 817 **Rasse:** Zyklop **Beruf:** Oberster Schmied **Haarfarbe:** rotblond **Augenfarbe:** schwarz **Größe:** 4,73 **Gewicht:** 360 Stein **Auftreten:** ruhig **Verhalten:** gesetzt

Theros trägt den Titel 'Oberster Schmied' nun schon seit über 500 Jahren. In dieser Zeit hat er so manchen mächtigen Gegenstand geschaffen, darunter Gorlags Geißel. Seine momentanen Aufgaben beschränken sich eher auf profanere Sachen, wobei das Anfertigen von Rüstungen für neue Ritter noch zu den schwierigeren gehört. Es kommt selten vor, daß Theros genug Titanium zusammen bekommt um daraus etwas zu schaffen, noch schlechter sieht es mit Eternium aus.

Theros arbeitet seit über zehn Jahren an einer vollkommenen Waffe aus Eternium. Wann immer es möglich ist zweigt er ein paar Unzen von neuen Lieferungen ab um sie für sich zu benutzen. Niemand weiß davon und sollte sie dereinst fertiggestellt sein, wird sie sich sicherlich mit den Waffen der Alveraniare messen können.

Stufe: 45

MU:34	AG: 3	AT: 19	TP: 2W+47 (Schmiedehammer)
KL: 12	HA: 6	PA: 16	RS: 1 (Haut)
IN: 16	RA: 0	LE: 103	
CH: 13	GG: 3	AU: 100	GS: 9
FF: 15	TA: 1	MR: 25	MK: 110
GE: 17	NG: 8 ⁸	Ausweichen: 7	
KK:46	JZ: 5		

Talente: Selbstbeherrschung 23, Schätzen 15, Goldschmied 18, Hüttenkunde 16, Plättner 18, Waffenschmied 18

Besitztümer:

Schmiedehammer: Endurium; TP: 2W+14; Länge: 150; Gewicht: 350; WV: 7/4; BF: -4; der Wucht dieser Waffe kann man nur noch ausweichen, eine Parade ist unmöglich.

Kampfstil: Wenn Theros gezwungen ist zu kämpfen, verläßt er sich ganz auf die verheerende Wirkung seines Schmiedehammers.

⁸ Bezieht sich speziell auf kunstvolle Gegenstände, die nicht mal magisch sein müssen.

Valeria, die Hohepriesterin des Namenlosen (Die dunkle Herrin)

Alter: 3050 (35) **Rasse:** Elf **Beruf:** Geweihte **Haarfarbe:** Silber **Augenfarbe:** dunkelviolett **Größe:** 1,82 **Gewicht:** 57 Stein **Auftreten:** herrisch, machtvoll **Verhalten:** grausam, unerbittlich

In Amhas geboren war Valeria das Kind einer mächtigen Händlerfamilie. Als sie fünf Jahre alt war, wurde Amhas von den Heerscharen des Namenlosen überrannt. Ihr Familie wurde dabei ausgelöscht, nur sie überlebte durch Zufall, als sich ein gefallener Ritter ihrer annahm. Er bildete sie aus und schickte sie mit 30 an den Hof des Namenlosen, wo sie als Novize in die Reihen der Priester aufgenommen wurde. Dort war ihr weiterer Aufstieg Programm.

Als der damalige Hohepriester des Namenlosen in Ungnade fiel, wurde sie zu seinem Nachfolger und hält diesen Titel seit fast 1000 Jahren. Ihr Adoptivvater ist schon seit langem tot, so daß sie nie etwas über ihre wahre Herkunft herausgefunden hat.

Valeria ist die typische Verkörperung des Namenlosen Geweihten. Natürlich hat auch sie dem Namenlosen für höhere Weihegrade geopfert: Ihr linker kleiner Finger fehlen und ihr linkes Auge wurde durch ein Imitat ersetzt. Sie ist heimlich in Gorlag verliebt, gesteht es sich aber nicht ein, da sie es als Schwäche verachtet.

Stufe: 83

MU:14	AG: 0	AT: 18	TP: 1W+13(+18) ('Stab der Hohepriesterin')
KL: 17	HA: 0	PA: 17	RS: 1(6)
IN: 18	RA: 0	LE: 107	KE: 100(150)
CH: 21	GG: 0	AU: 118	GS: 7
FF: 14	TA: 0	MR: 40(45)	MK:200
GE: 13	NG: 0	Ausweichen: 11	
KK: 11	JZ: 0		

Talente: Speere & Stäbe 19, Bekehren 20, Betören 18, Lügen 17, Menschenkenntnis 18, Geschichtswissen 20, Götter & Kulte 18, Magiekunde 15, Sprachen 9 (Hohe Sprache(M), Dunkle Sprache, Steinsprache, Orksch), Heilkunde Seele 10, Meditation 19, Prophezeien 13

Wunder: Valeria beherrscht alle Wunder des Namenlosen, zudem kann sie fast alles vom Namenlosen erbitten.

Besitztümer:

'Der Stab der Hohepriesterin' (Persönliche Waffe): Fertigungsort unbekannt, Stab aus Vizrangyi-Holz, TP: 1W+11+2 (unheiliger Schaden / für andere 1W+9+2), Länge: 170, GW: 100, WV: 11/11 (für andere: 10/10), BF: unzerbrechlich, Wert: unbezahlbar

Der Stab zeichnet den höchsten Geweihten des Namenlosen östlich des Ehernen Schwertes aus.

- Der Stab kann seinem Besitzer jeden Tag 50 KP spenden;
- Schaden, den der Stab im Nahkampf verursacht, wird dem Träger zu seiner LE addiert (auch über seinen Grundwert hinaus);
- Die Waffe gilt als (un-)heilig (siehe **Die Wunder der Angaroschpriester** im Kapitel **Von der Magie**);
- RS+5;
- freie Anwendung des Zaubers DUNKELSTRAHL (einmal pro KR);
- Wesen, die nicht dem Namenlosen geweiht sind, erhalten bei Berührung des Stabes 5 TP pro KR (gilt auch im Kampf).

'Valerias Auge': Valerias linkes Auge ist eine perfekt nachgemachte Imitation aus Bergkristall ihres echten Auges, das sie dem Namenlosen opferte. Es handelt sich um ein Geschenk Gorlags, als Valeria zur nächsten Hohepriesterin bestimmt wurde.

- Das Auge ermöglicht normale Sicht oder einen OCULUS ASTRALIS. Valerias normale Sicht mit dem rechten Auge wird dabei nicht unterdrückt, beide Bilder werden übereinander gelegt;
- Valeria kann die Gesinnung eines jeden denkenden Lebewesens erkennen;
- Das Auge ermöglicht einmal pro Tag die freie Anwendung des Zaubers BÖSER BLICK oder BANNBALADIN mit einer ZF von 11;
- MR+5.

Kampfstil: Valeria setzt ihre Waffen gnadenlos gegen ihre Gegner ein. Sie zeigt zu keinem Zeitpunkt Schwäche und nimmt sich lieber selbst das Leben, wenn sie Gefahr läuft in die Hände ihrer Gegner zu fallen.

Anhang I:

Vom Werdegang der Helden

Heute ist ein großer Tag für Kelendil. Heute darf er das erste mal an einem Erkundungsgang teilnehmen. Jahre hat er verbissen seinen Körper und Geist trainiert und einer harten Disziplin unterzogen. Heute würde er zeigen, daß er würdig ist, die Rüstung eines Ritters zu tragen. Er würde seinen Orden und seine Lehrer ehren. Heute ist sein Tag!

Charaktererschaffung

Die Grundvoraussetzungen für Helden, die im Elfenland geboren sind, wurden bereits bei der Vorstellung der Bewohner in **Kapitel II** angegeben.

In Fäsália haben Anfänger normalerweise eine kurze Lebenserwartung. Nicht umsonst gehen viele Ritter erst mit Rang Bronze auf Abenteuer aus und auch die Zwerge reisen in großen Gruppen, mit mindestens einem Geoden und einem Priester des Angarosch. Die Gefahren des Elfenlandes gehen nicht so sehr von den marodierenden Orks und anderen Monstern aus, sondern viel mehr von den dämonischen und übernatürlichen Wesen, die von den Anhängern des Gottes ohne Namen beschworen wurden oder durch die starken magischen Ströme in diese Welt gezogen wurden. Gemischte Gruppen aus Elfen und Zwergen, vielleicht noch Menschen, sind absolut selten und eine denkwürdige Zusammenkunft, die möglicherweise Großes leisten wird.

Neu erschaffene Helden sollten mindestens die 5. Stufe haben. Dazu finden sie im Abschnitt **Stufenanstieg ohne Abenteuer** einige Hinweise.

Talentstartwerte

Die Spalte 'Elfen' bezieht die Ritter mit ein oder um es noch mal zu verdeutlichen, man wird zwar zum Hüter geboren, zum Ritter jedoch nur in den seltensten Fällen.

Talent:	Elfen:	Hüter:	Herrscher:	Angaroschpriester:
Kampftechniken				
Raufen	-4	-2	1	0
Boxen	0	-1	-1	-1
Ringn	-3	2	0	0
Hruruzat	-8*	-8*	-9*	-9*
Äxte und Beile	-6	-7	4	2
Dolche	2	3	0	-1
Infanteriewaffen	-7	-7	2	0
Linkshändig	0	0	0	0
Kettenwaffen	-7*	-7*	-2	-4
Peitsche	-3	-3	-3	-3
Scharfe Hieb Waffen	1	0	2	1
Schwerter	2	1	0	0
Speere und Stäbe	0	2	-2	-3
Stichwaffen	-6*	-5*	-8*	-8*
Stumpfe Hieb Waffen	-2	-1	4	4
Zweihänder	-7*	-7*	-1	-3
Lanzenreiten	-4*	-6*	-5*	-5*
Schußwaffen	-3	2	2	0
Wurf Waffen	-2	1	3	2
Schleuder	-4	-2	1	2
Blind Kämpfen	0	0	1	1
Strahlzauber	2	1	0	0

Tabelle 13: Talentstartwerte

Talent:	Elfen:	Hüter:	Herrscher:	Angarospriester:
Körperliche Talente				
Akrobatik	-3	1	-6	-6
Fliegen	-2	-3	-6	-6
Gaukeleien	-2	0	-4	-4
Klettern	0	3	-2	-2
Körperbeherrschung	1	3	-1	0
Reiten	0	-1	-4	-4
Schleichen	3	4	0	0
Schwimmen	0	-2	-1	-2
Selbstbeherrschung	1	0	2	3
Sich Verstecken	3	4	0	1
Tanzen	2	2	-2	-4
Zechen	-3	-2	5	4
Ausweichen	0	0	0	0
Behinderung Überwinden	0	0	3	0
Gesellschaft				
Bekehren/Überzeugen	3	2	1	4
Betören	4	4	0	1
Etikette	2	-1	2	4
Feilschen	0	-1	3	3
Gassenwissen	0	-3	1	0
Lehren	1	0	2	4
Lügen	-5	-4	-5	-7
Menschenkenntnis	0	0	2	3
Schätzen	2	0	5	6
Sich Verkleiden	-3	0	-5	-5
Natur				
Fährtsuchen	0	4	-2	-4
Fallenstellen	-1	4	-3	-4
Fesseln/Entfesseln	1	1	2	0
Fischen/Angeln	1	1	0	0
Pflanzenkunde	2	3	0	1
Orientierung	1	2	3	3
Tierkunde	2	3	1	1
Wettervorhersage	0	1	-1	-3
Wildnisleben	0	3	-2	-4
Wissenstalente:				
Alchimie	0	-3	2	4
Alte Sprachen	3	0	1	4
Geographie	1	1	1	2
Geschichtswissen	2	1	3	5
Götter und Kulte	1	0	2	5
Kriegskunst	0	-4	1	0
Lesen/Schreiben	3	1	2	3
Magiekunde	-2	0	2	4
Mechanik	0	-4	4	4
Rechnen	1	1	3	3
Rechtskunde	2	1	2	3
Sprachen kennen	3	1	2	4
Staatskunst	0	-5	1	3
Sternenkunde	0	-3	2	4

Talent:	Elfen:	Hüter:	Herrscher:	Angaroschpriester:
Handwerk				
Abrichten	1	3	-1	-4
Boote Fahren	1	0	-4	-5
Fahrzeug lenken	0	-2	0	-1
Falschspielen	-5	-5	-1	-1
Heilkunde, Gift	0	1	1	2
Heilkunde, Krankheiten	1	2	0	1
Heilkunde, Seele	-4	-3	-5	-3
Heilkunde, Wunden	1	2	0	2
Holzbearbeitung	2	3	1	2
Kochen	1	2	1	-1
Lederarbeiten	1	2	1	-2
Malen/Zeichnen	2	1	0	1
Musizieren	3	3	0	0
Schneidern	1	2	1	-2
Schlösser knacken	-3	-4	2	-1
Singen	4	4	-1	-1
Taschendiebstahl	-5	-4	-1	-3
Töpfern	1	2	1	-2
Intuitive Begabungen				
Gefahreninstinkt	0	2	1	2
Glücksspiel	0	0	2	3
Prophezeien	-3	-2	1	3
Sinnesschärfe	4	5	2	2
Stimmen Imitieren	3	4	-2	-2
Magiegespür	0	0	0	0
Meditation	4	3	-1	2

Talente, die mit einem * markiert sind, können erst gesteigert werden, wenn der Charakter während seiner Heldenkarriere auf eine Person trifft, die dieses Talent selber beherrscht. Solche Talente sind im Elfenland extrem selten bis gar nicht bekannt.

Neudefinition alter Talente

- Linkshändig – Folgende Erweiterung können Sie ins Spiel einbeziehen: ab einem TaW 16 kann mit einer linkshändig geführten Waffe entweder eine zusätzliche AT oder PA durchgeführt werden. Mit TaW 18 kann der Charakter 2 AT und 2 PA pro KR machen.
- Schleuder – Zwerge können mit Hilfe des Herrscherzaubers STEINTELEKINESE eine Schleuder zu einer tödlichen Waffe werden lassen: 1W+2 (Schleuder) + (ST des Herrschers/10, runden) W6.
- Fliegen – Es beinhaltet in diesem Fall auch das Fliegen aus eigener Kraft mit dem Zauber SCHWINGEN.
- Alte Sprachen – Dieses Talent besteht in Fæsália nur aus Alt-Elfisch und Angram. Allerdings sind in manchen Städten noch Elfen zu finden, die das Bosparano beherrschen.
- Götter und Kulte – Im Elfenland wird dieses Talent nur im Zusammenhang mit Angarosch und dem Namenlosen angewandt. Elfen haben keinen Glauben entwickelt und die Hüter haben ihre Götter ebenfalls fallengelassen.
- Magiekunde – Das Talent kann nicht für Fokuszauber verwendet werden, wohl aber für alle magischen Gegenstände (darauf befindliche Fokuszauber werden aber ebenfalls nicht erkannt)

Neue Talente

Ausweichen

Diese Fähigkeit beinhaltet verbesserte Entkommenstechniken, die vom simplen Wegtauchen bis hin zum Sprung über den Kopf des Gegners reichen. Um das Talent Ausweichen zu lernen, muß man die Meisterschaft in den Talenten Körperbeherrschung und Akrobatik haben, sowie einen Mindestwert von 14 in Geschicklichkeit.

Das Talent wird nicht auf den Basiswert Ausweichen, sondern auf die Summe der drei Eigenschaften addiert bevor diese durch vier geteilt werden.

Bereich: Körperliche Talente

Startwert: alle 0

Behinderung Überwinden (KL/GE/GE)

Mit diesem Talent ist es möglich die Behinderung einer Rüstung für eine Probe zu umgehen. Gelingen der Probe bewirkt, daß der BE der Rüstung um 1 Punkt gesenkt wird. Für jeden weiteren, vorher angesagten +5 Malus kann der BE um einen weiteren Punkt gesenkt werden, wobei er nicht auf unter die Hälfte (abgerundet) fallen darf. Mißlingt die Probe, wird der BE um einen Punkt gesteigert, da der Held genau das Gegenteil erreicht hat und die Rüstung jetzt schlechter sitzt. Für den Kampf ist dieses Talent leider ungeeignet, da man hier laufend irgendwelche hektischen Bewegungen macht.

Bereich: Körperliche Talente

Startwert: alle Magiebegabten -3, Kämpfercharaktere 4, alle anderen 0.

Blind Kämpfen

Ob in Höhlen oder tiefster Dunkelheit, Personen, die ohne ihren Sehsinn auskommen, können zu einer ernsten Bedrohung werden. Mit 'Blind Kämpfen' können Mali ausgeglichen werden, die durch Sichtbehinderung entstanden sind. AT und PA können jedoch nicht über ihren Normalwert steigen. Das Talent kann auch mit Angriffszaubern kombiniert werden, so daß das Ziel anvisiert werden kann, auch wenn man es nicht sieht. Es muß sich aber trotzdem im natürlichen Blickfeld des Zaubernenden aufhalten. Die Probe wird auf (KL/CH/IN) gewürfelt.

<u>Behinderung:</u>	<u>Malus auf AT/PA:</u>
DUNKELHEIT (Druidenzauber)	-7
Blindheit, völlige Finsternis	-7
Nacht	-5
dito, mondhell	-3
LICHTBLITZ, BLITZ DICH FIND	-9

Bereich: Bewaffnete Kampftechniken

Startwert: entspricht dem Startwert für 'Sinnenschärfe, Zwerge erhalten aber einen +1 Bonus.

Magiegespür (IN/CH/CH)

Eine besondere Art des sechsten Sinnes, ähnlich dem Gefahreninstinkt. Wenn in einem Umkreis von 100 Schritt Magie in irgendeiner Form angewendet wird, würfelt der Meister eine versteckte Probe. Bei Gelingen hat der betreffende Held das Auslösen eines Zaubers bemerkt. Er darf nun eine weitere Probe+5 ausführen, um die Richtung festzulegen, in der der Zauber gewirkt wurde. Versagen der ersten Probe bedeutet, daß gar nichts gespürt wurde, in der zweiten Probe führt es dazu, daß sich die Richtung nicht festlegen läßt. Mit diesem Talent ist es nicht möglich bereits aktive Magie zu spüren in deren Bereich man eindringt. Das hat den Grund, da man mit 'Magiegespür' plötzliche Veränderungen in den Kraftlinien wahrnimmt. Es ist also andererseits möglich aktive Zauber wahrzunehmen, die den Bereich des Spürenden betreten(ein magischer Gegenstand, eine Person unter einem BANNBALADIN und ähnliches).

Bereich: Intuitive Begabungen

Startwert: alle Magiebegabten 0, Nicht-Magiebegabte und Magie-Dilettanten können dieses Talent nicht lernen

Meditation (KL/IN/CH)

Elfen begeben sich gern in Meditation, wo sie sich ausruhen und neue Kräfte sammeln. Meditation vermag aber noch mehr:

- Ritter müssen meditieren, wenn sie einmal pro Monat in ihrer Ordensburg ihre verbrauchte Astralenergie vollständig regenerieren wollen. Eine einfache Probe ist hierzu ausreichend.
- Ab einem Wert von 5 kann man anstatt zu schlafen meditieren. 1 Stunde Meditation entspricht dabei 2 Stunden Schlaf. Für 5 Stunden Meditation ohne Unterbrechung erhält man 1W6 LP und 5 ASP zurück. Um aufzuwachen ist ebenfalls eine Probe nötig, sonst bleibt man 1W6 Stunden länger in Trance (neue Probe). Störende Einflüsse von außen (wie etwa eine gelungene Attacke) führen zu sofortigem Erwachen, jedoch mit einer 1 KR dauernden Verwirrung.
- Mit einem Wert von 10 kann man sich für 5 KR in eine einfache Form der Trance versetzen, die einem danach einen einmaligen Bonus von +2 auf eine körperliche Eigenschaft (FF, GE, KK) oder +5 auf ein Talent aus dem Bereich 'Kampf' (nur eine KR) oder 'Körperbeherrschung' beschert. Der Wert der Eigenschaft bzw.

des doppelten Talent es wird als Malus auf die Probe angerechnet (je besser man ist, je schwieriger ist es noch besser zu werden).

- Ein Talentwert von 12 befähigt einen, sich in eine totenähnliche Starre zu begeben, die eine vorher festgesetzte Zeit anhält. Die Körperfunktionen werden dabei auf ein Zehntel ihrer normalen Kapazität gesenkt. Hilft sehr gut gegen Erstickung oder gegen im Körper befindliche Gifte. Die Probe wird auf jeden Fall um 5 Punkte erschwert.
- Ein Talentwert von 18 verleiht die Gabe des Zweiten Gesichtes. Das bedeutet, man kann den Ausgang eines Geschehnisses in naher Zukunft erfahren. Die Bilder, die vor dem geistigen Auge erscheinen, spiegeln meist emotionale Gegenstücke des befragten Geschehnisses wieder.

Beispiel: Folcwian, Platinritter, versucht sich am Vorabend einer großen Schlacht gegen die Truppen des Namenlosen im Zweiten Gesicht. Er versinkt in Trance und erblickt ein Feld bei Nacht, auf das der Mond scheint. Ihm ist klar, daß er die morgige Schlacht mit größter Wahrscheinlichkeit nicht überleben wird und beschließt mit vollem Einsatz zu kämpfen, damit er ehrenvoll stirbt. Ein paar Zimmer weiter in der Ordensburg, hat Galadia ebenfalls den Versuch unternommen das Zweite Gesicht heraufzubeschwören. Sie sieht nur Nebel. Also kann ihr morgen alles mögliche widerfahren und sie beschließt vorsichtig zu sein, um keine Dummheiten zu machen.

Jeder, der das Zweite Gesicht nutzt, muß jedoch auch den Preis für die Erfahrung bezahlen. Er verliert 100 AP in bisher gesammelter Erfahrung.

Man muß die Probe mit einem Malus von 20 Punkten bestehen. Außerdem erhöht sich der Malus jedesmal um weitere 5 Punkte, wenn man das Zweite Gesicht mehr als einmal pro Tag anwendet.

Anmerkung: Das Zweite Gesicht ist sehr subjektiv. Geht jemand mit der Auffassung in einen Kampf, er werde verlieren, nur weil er es vorausgesehen hat, wird das wahrscheinlich auch eintreten. Andererseits kann er auch sterben, obwohl er seinen Sieg voraus sah und nun einfach zu unvorsichtig und überheblich war. Folcwian aus dem ersten Beispiel wird vermutlich seiner Entscheidung wegen sterben. Die Zukunft ist das, was man selbst daraus macht, daran müssen Sie und Ihre Spieler immer denken.

- Geweihte, und nur sie, können versuchen durch Meditation Kontakt zu ihrer Gottheit zu bekommen, um die Antwort auf eine Frage oder ein Problem zu erhalten. Die Höhe des Talentwertes spielt keine Rolle, allerdings wird die Probe um 20 Punkte erschwert. Ob der Gott gewillt ist zu antworten bzw. wie die Antwort aussieht, hängt vom Meister ab. Zudem sollte kein Geweihter seinen Gott mit dummen oder unpassenden Fragen belangen. Auch wenn es sich nicht um ein Wunder im eigentlichen Sinne handelt, muß der Geweihte für den Kontakt, geglückt oder nicht, 3W6 KP zahlen. Erhielte man für die Antwort oder Lösung AP, werden diese dem Geweihten von seiner Erfahrung abgezogen! Sie sollten ihn warnen.

Bereich: Körperliche Talente

Startwert: Elfen, Magiebegabte und Hesindegeweihte 3, andere Geweihte 2, Krieger 1, andere Charaktere 0

Strahlzauber

Dieses Talent wird nur in Verbindung mit Fokuszaubern gebraucht, die auf ein Ziel gerichtet sind. Genau wie bei Fernwaffen, entscheidet die Probe, ob der Strahl trifft oder verfehlt. Der Wert wird dazu auf den Fernkampf-Basiswert addiert. Für jeden Strahlzauber muß das Talent separat erlernt werden, der Persönliche Zauber eines Ritters darf jedoch gleich mit 3W6 gesteigert werden. Als Ausnahme gelten Zauber gleichen elementaren Ursprungs. So darf ein Ritter, der FEUERSTRAHL gelernt hat später auch FEUERBALL mit dem gleichen Talentwert benutzen. Der Basiswert dieses Talents berechnet sich aus (IN + FF + GE) : 4.

Bereich: Fernkampftechniken

Startwert: Kämpfer und Magiekundige 2, alle anderen 0

Sprachen

Mehrere Jahrtausende Trennung führten neben der kulturellen auch zu einer sprachlichen Kluft, als sich die zwei Elfenvölker wieder begegneten. Noch schwerer hatten es die Zwerge, als sie auf die Elfen trafen.

Sprache	nötige Talentpunkte	beherrscht Isdira	beherrscht Alt-Elfisch	beherrscht Rogolan	beherrscht Angram
Steinsprache	5	–	–	-1	-1
Hohe Sprache	5	–	-1	–	–
Waldsprache	4	-1	–	–	–
Dunkle Sprache	3	–	–	–	–
Menschensprache	1-6	–	–	–	–
Orksch	1	–	–	–	–

Tabelle 14: Sprachen

Aventurische Helden haben durch ihre Sprachkenntnisse die Möglichkeit, die Kosten für die neuen Sprachen zu senken. Verständigung ist auch möglich, wenn die Helden versuchen sich nur mit ihren aventurischen Sprachkenntnissen in elfisch und zwergisch zu verständigen, läuft aber sehr holperig ab und sollte Mißverständnisse aufwerfen. Mindestens die Hohe Sprache sollte von einem Held gelernt werden da sie am meisten benutzt wird.

Die Steinsprache ist die Sprache der Zwerge, deren Entwicklung aus dem Angram parallelen zum Rogolan aufweist. Die Hohe Sprache wird von allen Elfen, einschließlich den Hütern, und sogar den Zwergen benutzt und gilt als Handels- und Verkehrssprache. Die Waldsprache ist eine Weiterführung des Elfischen aus Aventurien und die Muttersprache der Hüter. Sie wird nur Hütern gelehrt. Die Dunkle Sprache schließlich wird von allen Anhängern des Namenlosen gesprochen und sollte ursprünglich eine geheime Sprache sein, sie kann jedoch inzwischen in jeder größeren Stadt gelernt werden.

Daneben gibt es noch die Sprachen der Menschenstämme, sowie die der Orks, Hobgoblins und anderer Kreaturen. Die Menschen sprechen unzählige Dialekte, die sich aber in 6 große Sprachgruppen einteilen lassen. Jeweils ein Talentpunkt in der Menschensprache entspricht dem Wortschatz einer Sprachgruppe. Neandertalensisch ist die häufigste Sprache, sogar bei einigen normalen Menschen wird sie benutzt. Das Orksch ist der Hauptstamm des orkschen und besteht aus den wichtigsten Begriffen zur Kommunikation zwischen unterschiedlichen Stämmen. Überraschenderweise weist es eine deutliche Verwandtschaft mit der Sprache der aventurischen Orks auf, womit deren Ursprünge in Fæsália geklärt sein dürften. Daneben gibt es natürlich auch hier noch eine unbekannte Zahl weiterer Dialekte, die man aber nur lernen kann, wenn man sich direkt zu den Orks gibt (und wer tut das schon freiwillig). Das Orksch wird auch von den Hobgoblins und Ogern verwendet.

Stufenanstieg

Bis zur 21. Stufe

Die Steigerung der Eigenschaften und Talente läuft ab wie bisher. Beachten sie die spezielle Regel zur AE-Steigerung der Ritter.

Nach der 21. Stufe

Mit der 21. Stufe tritt ein Wendepunkt im Leben eines Helden ein. Aus dem Anfänger von damals ist ein abgebrühter Veteran geworden – ein Meister der Klinge oder ein Erzmagier. Vieles hat er gelernt. Das hat jedoch seinen Preis: Er hat so gut wie ausgelernt und sollte sich daran machen, das was er beherrscht zur Perfektion zu steigern.

Spieltechnisch wirkt sich das so aus, daß der Charakter mit der 22. Stufe nur noch ein fünftel seiner Talent- und Zaubersteigerungen bekommt. Dafür darf der Charakter jetzt mehr als dreimal versuchen einen TaW zu steigern. Zudem darf er eine Steigerungen mehr vornehmen als bisher (alle Kampftalente zweimal pro Stufe, die Wissenstalente viermal).

Seine LE hat ihr Maximum erreicht. Der Held darf sie bei einer neuen Stufe nicht mehr steigern. Gleiches gilt für die AE.

Die guten Eigenschaften dürfen nur noch alle 5 Stufen gesteigert werden (21, 25, 30, 35,...). Jedoch darf der Held auf den Stufen dazwischen einen Punkt von einer Eigenschaft abziehen und ihn auf eine andere addieren. Damit wird ein verstärktes Training in dieser Eigenschaft zu Lasten einer anderen simuliert. Generell gilt, daß bei den guten Eigenschaften nicht mehr gewürfelt werden muß um sie zu steigern, außerdem dürfen sie auf über 20 gesteigert werden. Die schlechten Eigenschaften werden ebenfalls nur noch im Fünfstufen-Turnus gesenkt. Zwar braucht auch für sie nicht mehr gewürfelt zu werden, aber ein Umpacken ist nicht möglich.

Sie können auch die Regeln aus **DSA-Professional: Schwertmeister** verwenden, die zwar Vorteile, aber auch Nachteile in Bezug zu obigen mit sich bringen.

Optional können auch nicht-magiebegabte Helden nun aventurische Zauber lernen. Die Startwerte ihrer ZF sollten dem Beruf entsprechen, der in **Tabelle 3: Fokuszauber** für sie angegeben ist. Sie können bei jedem Stufenanstieg 1 Talentpunkt in 2 ZF-Punkte umwandeln. Sollten sie aber keine AE besitzen, so müssen sie sich wohl der Magie des Blutes bedienen.

Nach der 50. Stufe

Auf der Suche nach Perfektion hat der Held so manchen Trick entwickelt, aber anderes hat sein Maximum erreicht und ist unveränderbar geworden.

Regeltechnisch gilt, daß die guten und schlechten Eigenschaften nach der 50. Stufe unveränderlich sind. Der Held wird durch Stufenanstieg keine weiteren Punkte bekommen und darf auch keine mehr umverteilen.

In den Talenten, die er weiterhin nach dem neuen Schema steigern darf, kann er für 5 Steigerungsversuche ein Talent um einen Punkt steigern ohne würfeln zu müssen. Die Begrenzung von Höchstwert 18 fällt weg, sowie die Beschränkung der Steigerung eines Talents (z.B. darf ein Waffentalent beliebig oft erhöht werden).

Diese Regeln treten mit der 51. Stufe in Kraft.

Stufenanstieg ohne Abenteuer

Sicher haben Sie sich schon oft gefragt, woher viele Meisterpersonen eine Stufe haben, die Sie als schlicht zu hoch ansehen, ziehen jene schließlich nicht immer auf Abenteuer aus. Auch in der Elfenwelt wird niemand mit der 21. Stufe geboren, sondern muß sich sein Wissen und seine Erfahrung erst mühevoll aneignen. Trotzdem ist der Anteil an hochstufigen NSC überdurchschnittlich hoch.

Die Regel basiert auf der Annahme, daß eine Person Erfahrung gewinnt, indem sie lernt. In Rollenspielen passiert das meistens dadurch, daß die Person Abenteuer erlebt und dadurch Erfahrung erhält, also Stufen aufsteigt. Eine zweite Möglichkeit besteht jedoch darin, daß eine Person sich Wissen durch Studieren und Üben aneignet. Das geschieht in Schulen und Trainingshallen. Lernt sie lange genug, kann sie eine Stufe aufsteigen. Die Zeit die dafür aufgewendet werden muß, läßt sich mit folgender Formel berechnen:

$$\text{Zeit in Wochen} = 15 + \text{ST} \times 3 - (\text{KL} - 12), \text{Lernzeit beträgt 6-8 Stunden pro Tag.}$$

In Worten bedeutet sie nichts anderes, als daß die Zeit des Studiums 15 Wochen plus dem dreifachen der momentanen Stufe abzüglich einer Woche für jeden KL-Punkt über 12 in Anspruch nimmt. Bei einer Klugheit von 11 oder weniger, wird jedoch keine Lernzeit dazu addiert. Wie Sie anhand der Formel erkennen können nimmt dieser Lernprozess extrem viel Zeit in Anspruch, Zeit die der normale Durchschnittsaventurier nicht hat. Viele Ritter halten sich über 20 Jahre in den Trainingshallen ihrer Orden auf, bevor sie auf Abenteuer ausziehen.

Auch die Erfahrung des Lebens lehrt. Prinzipiell gilt, daß eine Person alle 5-10 (1W+4) Jahre, ab dem 16. Lebensjahr (Elfen und Zwerge ab dem 30.), eine Stufe aufsteigt. Jedoch nur wenn sie in der Zwischenzeit nicht durch Abenteuer oder Studium aufgestiegen ist.

Mit der 21. Stufe, der 30. und dann alle 10 weitere wird die Dauer zum nächsten Stufenanstieg um die jeweilige Formel erhöht. Das bedeutet daß der Anstieg von Stufe 50 auf 51 entweder 825 - 5 x (KL - 12) Wochen mit Studium oder 5W + 20 Jahre (zwischen 1300 und 2600 Wochen) ohne Studium beträgt.

Stufenanstieg ohne Abenteuer hat jedoch den Nachteil, daß der Erfahrungsgewinn bei einem Studierenden kleiner ist, als bei einem Held, der Abenteuer erlebt und dabei sein Leben riskiert. Als Faustregel erhält ein Charakter, der eine Stufe nicht durch Abenteuer aufsteigt, 5 Talentpunkte (ab der 21. Stufe ein Punkt) weniger und darf in zwei selbstgewählten Bereichen keine Punkte aufwenden, da er sich beim Lernen auf einige Teilgebiete konzentrieren mußte. Ist der Charakter gar ein Zauberkundiger, erhält er insgesamt 5 Talentpunkte und 5 Zauberkundigkeitspunkte (bzw. jeweils einen ab der 21. Stufe) weniger und muß vier Bereiche wählen, die magischen mit eingeschlossen, in denen er keine Punkte verteilen darf. Sollte die Ausbildung zu theoretisch verlaufen, also nicht mindestens ein Talent aus dem Bereich 'Kampftechniken' oder 'körperliche Talente' gesteigert werden, sollte sogar eine Kürzung der LP, die der Schüler für seine neue Stufe erhält, in Betracht gezogen werden.

Beispiel: Rokar der Schwarzmagier ist nach fleißigem Studium seiner Bücher eine Stufe aufgestiegen. Normalerweise erhält er 15 Punkte für seine Talente und 45 für seine Zauberkundigkeiten. Er entschließt sich die 10 Punkte von seinen normalen Talenten abzuziehen. Bei den Bereichen, die er nicht steigern darf, wählt er 'Kampftechniken', 'Körperliche Talente', 'Natur' und 'Beschwörung elementarer Kräfte'. Seine 5 restlichen Punkte bei den Talenten verwendet er für 'Handwerk', 'Gesellschaft' und 'Wissenstalente'.

Er würfelt nun mit dem W6 eine 3. Da er seinen Körper nicht trainiert hat, darf er keine LP von seinem Wurf abzweigen, sondern muß alles auf seine AE addieren (er braucht allerdings den Wurf auch nicht zu kürzen).

Eine Person, die eine Stufe aufsteigt erhält sofort den Mindestwert an AP für die neue Stufe, egal wieviel sie vorher hatte. Zudem braucht sie keine weitere Studienzeit zum Verteilen der Talentpunkte (und ggf. Zauberfertigkeiten) investieren. Die Zeit zum Erreichen der neuen Stufe war schließlich lang genug.

Anmerkung: Einschlägige Erfahrungen haben bewiesen, daß die alte Methode des Stufenaufstiegs die beste und unterhaltsamste ist. Die Regel sollte nach Möglichkeit nur für NSC und Anfänger benutzt werden und erklären warum manche NSC eine hohe Stufe besitzen ohne je auf Abenteuer ausgezogen zu sein oder ähnliches getan zu haben.

Abenteurpunktliste

Stufe:	AP:	Stufe:	AP:	Stufe:	AP:	Stufe:	AP:	Stufe:	AP:	Stufe:	AP:
1	0	11	5500	21	21000	31	46500	41	82000	51	127500
2	100	12	6600	22	23100	32	49600	42	86100	52	132600
3	300	13	7800	23	25300	33	52800	43	90300	53	137800
4	600	14	9100	24	27600	34	56100	44	94600	54	143100
5	1000	15	10500	25	30000	35	59500	45	99000	55	148500
6	1500	16	12000	26	32500	36	63000	46	103500	56	154000
7	2100	17	13600	27	35100	37	66600	47	108100	57	159600
8	2800	18	15300	28	37800	38	70300	48	112800	58	165300
9	3600	19	17100	29	40600	39	74100	49	117600	59	171100
10	4500	20	19000	30	43500	40	78000	50	122500	60	177000

Tabelle 15: Abenteurpunkte

Die notwendigen AP für Stufen können Sie auch ganz leicht mit folgender Formel berechnen:

$$50 \times ST \times (ST - 1)$$

Für ST setzt man die gewünschte Stufe ein und schon hat man die dafür notwendige Mindestanzahl an AP.

Hochstufige Helden und Nichtspieler-Charaktere

Sie mögen sich jetzt vielleicht unsicher sein, ob es gut ist, eine Gruppe Helden derartig hochstufig werden zu lassen. Im offiziellen DSA ist die 21. Stufe stillschweigend zur Obergrenze erklärt worden. Außer ein paar unsterblichen Wesen und verhüllten Meistern hat noch niemand (offiziell) diese Schwelle überschritten und bei denjenigen sind es dann auch nicht mehr als ein paar wenige Stufen. Desweiteren neigen manche mächtige Helden zu Größenwahn oder lassen sich einfach nur schlecht spielen. Auf der anderen Seite wird Fäsália nun einmal von Elfen dominiert. Während in Aventurien uralte Elfen versteckt in den Wäldern leben, sind sie hier alltäglich und fester Bestandteil der Gesellschaft.

Wenn sie sich trotzdem nicht mit diesem Gedanken anfreunden können, nehmen Sie diese Alternative zu den vorliegenden Regeln, die nur einen Anstieg bis zur 30. Stufe erlaubt.

1. Bis einschließlich 23. Stufe bleibt alles gleich.
2. Ritter erhalten ihren dritten Weihegrad (Silber, Saphir oder Endurium) mit der 24., ihren vierten mit der 27. und ihren letzten mit der 30. Stufe.

Ab jetzt können keine AP mehr gesammelt werden, die Person hat ausgelernt. Talent- und Zauberfertigkeitpunkte werden allerdings nach dem alten Schema vergeben, ohne sie durch fünf zu teilen.

Vor allem Ritter werden mit dieser Beschränkung in ihrer Macht stark beschnitten: Sie werden gerade mal 10 ZP haben und ihre maximale AE beläuft sich auf 465.

Helden aus Tharun

Helden, die aus Tharun kommen, haben eine verhältnismäßig geringe AE. Deswegen sollten sie den Helden zugestehen, daß sich deren AE wieder voll regeneriert, also auch über deren aktuellen Stand hinaus, zu ihrem

Maximalwert, den sie ihrer Stufe entsprechend haben können. Normale Helden haben ihre erste AE mit der 21. Stufe erhalten, so daß ihr aktuelle Astralenergie $ST \times (ST + 1) / 2 - 231$ ist.

Anders verhält es sich mit der KE. Da die Gruppe nun nicht mehr auf einer göttlichen Mission ist, gibt es keine Extrakarmapunkte für bekehrte Personen mehr. Bekehrungen dürften in Fæsália ohnehin ein unmögliches Unterfangen sein.

Zauberfähige Helden aus Tharun sollten auch temporäre Abzüge auf ihre Zauberfähigkeiten kriegen, da sie aus der Übung sind. Eine Möglichkeit wäre ein Malus von 10, der sich pro Stufe oder gelungener Anwendung (was eher vorkommt) um einen vermindert.

Anhang II:

Vom Kampf

Hinter dem Wald leuchtete es plötzlich auf und dann sah Lagorax einige Ritter aufsteigen. Der Kampf hatte begonnen. Er gehörte zur rechten Deckung um einen möglichen Flankenangriff der Orks abzuwehren. Da kamen auch schon die ersten Hauerfratzen den Hügel herauf gekrochen. Er legte einen Stein in seine Schleuder und begann sie rotieren zu lassen. Er war bereit. Der Befehl zum Angriff erschallte...

Der Kampf mit der Waffe in der Hand wird hauptsächlich von den weniger zivilisierteren Kreaturen sowie den Felsenherrschern praktiziert. Ritter und Hüter verlassen sich im Kampf mehr auf ihre magischen Kräfte. Doch da selbst diese einmal erschöpft sein können, üben auch sie sich im bewaffneten Kampf. Die bevorzugten Waffen der Ritter sind Schwert und Krummsäbel (die gleichen Werte wie ein Schwert, nur das er als Hiebwappe verwendet wird), Hüter benutzen ihre Jagdwaffen mit tödlicher Geschicklichkeit. Die bevorzugten Waffen der Zwerge sind seit jeher die Axt und der Schmiede- bzw. Kriegshammer, während die Stämme der Menschen und anderen halbprimitiven Wesen neben Knüppeln, Speeren und Bögen alles benutzen, was sie kriegen können.

Grundregeln

Die Kampfrunde

Im Großen und Ganzen bleiben die Regeln unverändert. Um den Kampf aber präziser darstellen zu können, wird die KR in 2 Sequenzen aufgeteilt, die jeweils genau eine halbe KR (2,5 Sekunden) lang sind. In einer Sequenz hat jeder Teilnehmer Zeit für mindestens eine der folgenden Aktionen.

Offensivaktion:

- Attacke
- Fernangriff
- Strahlzauber

Defensivaktion:

- Parade
- Ausweichen
- Abwehren eines Angriffszaubers
- Umkehren eines Angriffszaubers

Andere Aktionen:

- Bewegung
- Zauber
- Einsatz eines magischen Gegenstands
- Runenzauber
- Weitere Aktionen

Für alle Aktionen gilt, daß sie zu Beginn jeder Sequenz angesagt werden müssen. Derjenige mit der niedrigsten GE sagt zuerst, dann der nächsthöhere, der damit die Möglichkeit hat auf die Aktionen der langsameren zu reagieren. Alternativ kann statt der GE auch der Mut genommen werden, der in diesem Fall dann nicht die körperliche Schnelligkeit repräsentiert, sondern mehr die Fähigkeit, die Lage schnell zu analysieren und darauf zu reagieren.

In umgekehrter Reihenfolge werden diese Aktionen jetzt schrittweise aufgelöst. Langsamere Charaktere haben nun die Möglichkeit ihre ursprüngliche Aktion durch eine Defensivaktion auszutauschen. Danach beginnt die nächste Sequenz, in der alle Beteiligten in der Reihenfolge ihre Aktionen nennen, in der sie sie in der vorigen Sequenz ausgeführt haben.

Sofern nicht anders angegeben, kann sich die betreffende Person zu jeder Aktion, die sie ausführt noch mit höchstens ihrer GS bewegen. Dies kann sie vor oder nach der Aktion tun. Allgemein gilt, daß Attacken um die Hälfte der zurückgelegten Schritt erschwert werden; Fernangriffe und Zauberstrahlen gar um die volle Anzahl Schritt.

Es können bis zu zwei Defensivaktionen pro Sequenz ausgeführt werden. Ausnahme sind zwei Paraden, zweimal einen Zauber Umkehren oder jeweils eine dieser beiden Aktionen zusammen.

Ein Charakter kann in der laufenden Sequenz, jederzeit seine Aktion abbrechen und statt dessen eine Defensivaktion starten (außer den Versuch einen Zauber umzukehren).

Attacke

Attacken werden nach den üblichen Regeln abgehandelt.

Zauberstrahlen

Die Angriffszauber der Ritter und viele andere Fokuszauber, sind Strahlen, die auf das Ziel zuschießen. Da sich die Ziele selten Nahe am Angreifer aufhalten ist es schwieriger sie auf Entfernung anzuvisieren. Da aber ein Strahl absolut gerade auf sein Ziel zufliegt und auch keinen Wind oder nachlassenden Schwung beachten muß, ist ein Strahl leichter zu Zielen als jede andere Schußwaffe oder Wurfwaffe. Als Regel gilt:

- Ein menschengroßes Ziel kann auf bis zu 10 Schritt ohne Zuschlag angegriffen werden.
- Für jede Verdopplung der Größe wird die Probe um -2 vereinfacht. Analog wird sie für eine Halbierung um +2 erschwert. ± 10 ist dabei eine Grenze.
- Für je weitere 10 Schritt wird die Probe um +1 erhöht.

Für diese Angriffszauber wird auf dem Talent 'Strahlzauber' gewürfelt. Um einen bestimmten Teil des Körpers zu treffen, wird die entsprechende Zone einfach als kleineres Ziel angesehen.

Fernkampf

Es dauert eine Sequenz einen Bogen oder eine Schleuder zu laden. In der nächsten Sequenz kann das Geschöß noch vor allen anderen Offensivaktionen abgefeuert werden. Bei mehreren Fernkämpfern darf wie üblich derjenige mit dem höchsten MU- oder GE-Wert zuerst schießen. Ein Geschöß gezielt abzufeuern, dauert dagegen die gesamte Sequenz, so daß der Schuß als letzte Aktion abgehandelt wird.

Fernangriffen kann man nach den selben Regeln ausweichen bzw. sie abwehren.

Parade

Die Parade wird nach den üblichen Regeln behandelt.

Ausweichen

Um einem Zauber auszuweichen, muß dem Ziel ein Wurf auf den Ausweichen-Wert gelingen. In einer Sequenz kann man bis zu zwei Angriffszaubern gleichzeitig ausweichen. Voraussetzung ist nur, daß man beide Angriffe erwartet, sprich man muß vorher entscheiden, wessen beiden Angriffen man ausweicht. Wenn einer oder beide keinen Angriffszauber auf besagte Person sprechen, Pech gehabt. Solange man nur einem Angriff ausweichen will, ist diese Regel nicht nötig.

Das Ausweichen eines Nah- oder Fernkampfangriffs wird nach den üblichen Regeln abgehandelt.

Abwehren eines Angriffszaubers

Einen Zauber abwehren können nur Ritter mit der Rüstungsmodifikation **Schild**. Die Probe auf Ausweichen wird um 5 vereinfacht. Außerdem muß der Ritter die halben Kosten des Zaubers an Astralenergie aufwenden um die Energie zu absorbieren. Schafft der Ritter die Probe nicht oder hat nicht mehr genug ASP, erhält er den vollen Schaden. ASP gehen jedoch nicht verloren. Normale Schilde sind hierfür weniger geeignet, da sie vom Schaden des Zaubers zwar ihren RS abziehen, aber extrem beschädigt werden (-1 RS-Punkt für jeweils 10 SP, die durchgehen).

Für normale Fernangriffe müssen natürlich keine ASP aufgewandt werden und der Schild kann auch von normaler Machart sein.

Umkehren eines Angriffszaubers

Mit ZAUBERDIEB kann ein gegnerischer Zauber umgekehrt werden. Dem Zaubernden muß eine FF-Probe+5 gelingen um den Zauber mit seiner Hand abzufangen und dann eine einfache KK-Probe um den Energieschwall, den der Angriffszauber verursacht, auszuhalten. Scheitert die erste Probe, nimmt das Opfer normalen Schaden. Bei Mißlingen der zweiten Probe wird der Zauber zwar retour geschickt, der Zaubernde hat sich jedoch beim Umkehren verletzt (W10 + 10 SP nicht-elementar).

Der reflektierte Strahl trifft noch in der selben Sequenz, in der er reflektiert wurde.

Bewegung

In einer Sequenz kann sich eine Person mit bis zu ihrer doppelten GS bewegen, wenn sie nichts anderes macht.

Zauber

Andere Zauber werden normal gehandhabt. Die meisten Fokuszauber brauchen nur eine Sequenz um ausgeführt zu werden. Anders ist es mit den aventurischen Zaubersprüchen, die häufig länger brauchen.

Einsatz eines magischen Gegenstands

Die folgenden Regeln beziehen sich ausschließlich auf in Zauber Fäsália geschaffene Gegenstände. Pro KR kann, zusätzlich zu allen anderen Aktionen, eine Fähigkeit eines magischen Gegenstands aktiviert werden.

Normalerweise geschieht dies durch mentale Aktivierung. Wegen ihrer speziellen Beschaffenheit, ist es jedoch

nötig, daß sie Astralenergie aus der Umgebung aufnehmen, um den Zauber auszulösen. Der Zauber wird am Ende der laufenden KR ausgelöst. Benutzen mehrere einen Gegenstand, wird alle Zuber in der Reihenfolge ausgelöst, wie sie aktiviert wurden.

Runenzauber

In einer Sequenz kann ein Runenzauber ausgelöst werden. Die Probe wird wie üblich auf MU, KL und CH gewürfelt. Der Aufschlag auf jeden Wurf ist +4. Nimmt sich der Runenmagier eine ganze KR Zeit (Auflösung also erst in der zweiten Sequenz), sinkt der Aufschlag auf +1.

Während der Konzentration darf der Runenmagier nicht gestört werden oder er muß eine Selbstbeherrschungsprobe ablegen, die entsprechend modifiziert wird (z.B. erhaltene SP als Aufschlag).

Weitere Aktionen

In Extremsituationen können manche Leute die verrücktesten Sachen unternehmen. Entscheiden Sie, wie lange eine spezielle Aktion dauert. Vergessen Sie nicht, daß auch NSC auf diese Regeln zurückgreifen können, wenn sie von den Helden zu stark bedrängt werden.

Das An- oder Ablegen einer 'Ritter'-Rüstung dauert 1 KR, in der keine andere Aktion möglich ist als dem Ausweichen von Nah- und Fernangriffen (nach den jeweils üblichen Regeln).

Behinderung

Die Rüstung eines Ritters hat eine Behinderung von 2.

Bei Anwendung der Rüstungsgewöhnung, haben Ritter ab der 23. Stufe mit ihrer Rüstung keine Probleme mehr.

Schaden von Waffen und Zaubern

Auch Waffen verursachen wie manche Zauber TP. Wird ein Ritter von einer Waffe getroffen, so fängt seine Rüstung den Schaden auf. Dem Ritter passiert gar nichts. Er muß allerdings aufpassen, daß seine Rüstung nicht zuviel Schaden abbekommt. Auch nichtmagische Waffen beschädigen eine Rüstung nach den üblichen Regeln. Die einzige Möglichkeit einen Ritter direkt zu verletzen, ist eine unparierte Gute Attacke oder ein elementarer Angriffszauber.

Es spricht nichts dagegen, den Kampf nach Schwertmeister-Regeln durchzuführen. Bei Angriffszaubern, die den Gegner treffen wird die Trefferzone mit dem W6 erwürfelt, solange sie nicht gezielt sind. Zauber, die am Ziel detonieren, verteilen den Schaden über den Körper. Entscheiden Sie, wie die Trefferzonen ermittelt werden. Vergessen Sie nicht, daß Schaden jeder Art, den die Rüstung aufnimmt, keine weiteren Nachteile in Form von AT/PA-Minderung für den Ritter hat. Elementarzauber, die den Ritter direkt treffen, können dagegen sehr wohl eine Minderung der Kampfwerte nach sich ziehen. Drei Treffer in eine Körperzone führen dabei wie üblich zur Kampfunfähigkeit.

Besondere Angriffe

Sturmangriff

Hohe Geschwindigkeit hilft den Schaden einer Waffe zu steigern. Für jeden Schritt/s, den der Angreifer sich bewegt, wird der TP der benutzten Waffe um 1 erhöht. Mißlingt die Attacke, hat der Gegner die Chance auf einen Gegenangriff, dem nicht pariert oder ausgewichen werden darf. Es darf nur eine Attacke bei solch einem Sturmangriff ausgeführt werden.

Berittener Kampf

Die Grundregeln entsprechen dem Kampf zu Pferd. Wenn man als Reiter einem Strahlzauber ausweichen möchte, nimmt man den Ausweichen- oder alternativ den Parade-Wert des Reittiers und zwar unabhängig davon, ob der Angriff gegen den Reiter oder sein Reittier gerichtet ist.

Die Regeln für den berittenen Kampf können auch für flugfähige Tiere benutzt werden. Allerdings werden dann die Proben auf Fliegen statt auf Reiten gewürfelt. Außerdem gilt, daß ein getroffenes Reittier abstürzt, wenn dem Reiter die Probe mißlingt um es unter Kontrolle zu halten (1W20 + Anzahl der fehlenden Punkte aus der Fliegen-

Probe in Schritt). Solange es keine Bruchlandung gibt, kann die Probe jede KR wiederholt werden. Sobald die LE des Reittiers auf ein Drittel oder weniger gesunken ist, stürzt es auf jeden Fall ab.

Luftkampf

Zusammen mit dem Zauber SCHWINGEN können Aktionen in der Luft vollführt werden. Vor jeder Aktion muß dem Fliegenden eine Probe auf das Talent Fliegen gelingen. Gelingt diese, werden Angriffe und Paraden normal ausgeführt. Mißlingt die Probe jedoch, muß der Kämpfende seine AT bzw. PA mit einem Malus belegen, die gleich den fehlenden Punkten bei seiner Probe ist. Proben bei Zaubern, die zum Abwehren oder Umkehren benutzt werden, werden um die obengenannte Punktzahl erschwert. Einem Angriff kann in der Luft jedoch viel einfacher ausgewichen werden. Die Probe auf Ausweichen wird um 10 vereinfacht, wenn einer Offensivaktion ausgewichen wird oder um 5 wenn noch eine weitere Aktion in derselben Sequenz ausgeführt wird. Ist dies noch mal Ausweichen erhält es natürlich auch den +5-Bonus.

Sturzangriff

Ebenfalls mit dem Zauber SCHWINGEN kann ein Sturzangriff durchgeführt werden (bei 50 Schritt/s sind das +50 TP). Die Probe auf Fliegen, wird jedoch um die halbe GS erschwert und ein Versagen bedeutet eine Bruchlandung in 1W6 Metern Entfernung zu dem Ziel (W20 + GS in TP und möglicherweise eine unparierbare AT). Bei einem Sturzangriff kann, ungeachtet aller Umstände, nur ein Angriff durchgeführt werden.

Kampftaktiken mit Fokuszaubern

- Wenn man Zeit gewinnen oder fliehen will, ist DOPPELGÄNGER am besten geeignet.
- Zum Kampfbeginn gleich einen ZAUBERDIEB bereithalten. Zumindest niedere Ritter fallen noch darauf rein.
- Zu eigenen Elementarzaubern vorher immer das passende Elementar herbei zaubern.
- Ein Elementar beantwortet man am besten mit einem Gegenelementar, und sei es nur um die Elementarzauber des Gegners zu schwächen.
- In Massenkämpfen (z.B. eine Bande Orks) macht sich bei passendem Fokus HERBEIRUFUNG ganz gut.
- Flexibel bleiben und Taktiken ändern! Besonders mächtige Ritter analysieren schnell die Schwachpunkte ihrer Gegner und handeln dementsprechend. Das heißt im Klartext, daß Sie als Meister hochstufige Personen (30+) taktisch klug handeln lassen dürfen. Bei einem Alter, das das der Helden vermutlich bei weitem übersteigen dürfte, kam in ihrem bisherigen Leben eine ähnliche Taktik vielleicht schon einmal vor.

Anhang III:

Abenteuer in Fæsália

Loraná rannte um das Haus herum, während ihre Gefährten den Eingang sicherten. 'Ich hätte nie gedacht das Firion ein Spion aus Amhas ist', schoß es ihr dabei durch den Kopf. Plötzlich war ein Klirren zu hören. Als sie nach oben schaute sah sie Firion davonfliegen. 'Er wird Gorlag von seinem Versagen berichten müssen', dachte sie nur, während sie der kleiner werdenden Gestalt nachschaute.

Der Übertritt

(Ein Gruppenabenteuer für 3-5 Helden des Stufe 21+)

Dieses Abenteuer ist ein Vorschlag, wie die Helden nach Fæsália gelangen. Falls Ihnen die Einführung in dieses Abenteuer nicht zusagt, ändern Sie sie ab. Die Gruppe könnte durch göttliche Führung direkt bis an das Zwergentor geleitet werden oder sie finden eine uralte Karte zwergischen Ursprungs.

Kapitel 1: Vorbereitungen

Meisterinformation:

Gestalten sie die Einleitung ganz nach Ihrem Belieben. Vielleicht wird die Gruppe von einer reichen Person, unter irgendwelchen Gründen angeheuert (z.B. Stoerrebrandt auf der Suche nach neuen Absatzmärkten). Möglicherweise senden ihnen die Götter diesen Befehl, in der Hoffnung, den Einfluß des Namenlosen in Fæsália zu schmälern. Natürlich kann es auch einfach nur die Idee der Gruppe selbst sein, die sich nach neuen Ufern umschaute und neue Herausforderungen braucht.

Die Vorbereitungen können überall in Aventurien stattfinden, das eigentliche Abenteuer setzt mit der Ankunft in Notmark ein.

In Notmark

Allgemeine Information:

Nun steht Ihr hier in den verregneten Straßen von Notmark, dem letzten Außenposten der Zivilisation vor dem Ehernen Schwert. Mit seinen etwas mehr als 1500 Einwohnern, macht er einen recht ordentlichen Eindruck. Hier, so ist allgemein bekannt, würdet Ihr alles bekommen, was Ihr braucht.

Meisterinformation:

Falls die Helden auf die Suche nach Informationen über das Eherne Schwert sind, so bieten sich ihnen die Möglichkeiten eine Kneipe oder Laden aufzusuchen oder sich auf der Straße umzuhören.

Auch wenn die Gruppe meint keine weiteren Informationen zu brauchen, sollte sie zumindest das Gerücht über den alten Einsiedler mitbekommen, da sonst deren Expedition zum Scheitern verurteilt sein sollte.

In der Kneipe

Meisterinformation:

Die Gruppe kann eine der Tavernen besuchen:

- ‘Der Notmarker’ (Q3, P4) – Eine kleine Bar, die hauptsächlich nur von Einheimischen besucht wird. Man begegnet den Helden eher abweisend (besonders wenn diese durchblicken lassen, wohin sie reisen wollen).
- ‘Walsacher’ (Q4, P5) – Eine Kneipe, die direkt am Fluß und neben dem Bordell liegt. Hier kehren hauptsächlich Flößer und Schiffer ein.
- ‘Zum Reichsmarschall’ (Q7, P7) – Eine Gaststube für bessergestellte, die zudem 4 Einzel- und 2 Doppelzimmer hat.
- ‘Schwertkletterer’ (Q5, P5) – Der offizielle Treffpunkt für alle Abenteurer, die Informationen über das Eherne Schwert suchen. In der Kneipe finden sich viele Kuriositäten, die Andenken aus dem Land hinter dem Ehernen Schwert sein sollen. Hier können Sie der Gruppe die tollsten Gerüchte und Geschichten um die Ohren hauen. In dieser Taverne gibt es zudem einen +1-Bonus auf den Wurf für Informationen. An Übernachtungsmöglichkeiten gibt es hier einen Schlafsaal.

Allgemeine Information:

Der Notmarker: Je nach Tageszeit ist die Bar schlecht bis gut besucht. Man findet fast nur Einheimische, die sich in kleinen Gruppen an die Tische gesetzt haben. Sämtliche Gespräche verstummen, sobald Ihr eintretet.

Walsacher: Schon von draußen ist Gejohle zu hören. Drinnen ist es brechend voll. Ihr erkennt sofort, daß es sich um die Matrosen der am Ufer vertäuten Boote und Flöße handelt.

Zum Reichsmarschall: Die Taverne macht einen sauberen Eindruck. Es sind zwar nicht viele Gäste hier, aber dafür machen alle einen wohlhabenderen Eindruck.

Schwertkletterer: Eine bunte Ansammlung von Menschen beherrscht die Gaststube. Einige starren mürrisch in ihre Humpen, andere dagegen bersten förmlich vor Enthusiasmus.

Meisterinformation:

Nach einer gelungenen CH-Probe (oder ähnlichen Aktionen) können die Helden von einem Gast folgende Informationen erhalten (W10):

1. Ich weiß gar nichts. (er muß es wissen)
2. Ich/Wir will/wollen das Eherne Schwert erklimmen. (wahr)
3. Ich/Wir werde/n das Eherne Schwert erklimmen! (wer weis...)
4. Paßt auf, wenn Ihr euch hier Ausrüstung kauft. Die Preise sind gepfeffert. (nur zu wahr)
5. Im Ehernen Schwert leben halbwilde Zwerge. Vor denen müßt Ihr Euch in Acht nehmen. (teilweise wahr)
6. Die höchsten Gipfel des Ehernen Schwertes sollen eine Höhe von über 10 Meilen haben. (leider wahr)
7. Auf der anderen Seite sollen Götter und Dämonen ihre Heimat haben. (teilweise übertrieben)
8. Ich war schon da. (?)
- 9./10. Eine halbe Tagesreise nach Norden, lebt ein alter Einsiedler, der allen erzählt, daß er schon einmal im Land jenseits des Schwertes war. (wahr)

Im Laden

Meisterinformation:

Die Preise für Nahrung und Ausrüstung betragen das Zwei- bis Dreifache der Listenpreise.

Folgende Informationen können die Helden beim Kauf eines Gegenstandes von dem Ladeninhaber erfahren (W6):

1. Eine gute Wahl habt Ihr da getroffen. (hoffentlich)
2. Im 'Schwertkletterer' könnt Ihr alles über das Eherne Schwert erfahren. (stimmt, plus einen Punkt auf jeden Wurf auf Tabelle 'In der Kneipe')
3. Diese getrockneten Kajubo-Knospen (30 D pro Stück) solltet Ihr essen, wenn Ihr in große Höhen kommt. Die Luft soll dort oben extrem dünn werden. (wahr)
4. Ich hab einen Cousin, der einen Freund hat, der... (Unfug)
5. Der Nächste, bitte. (hinter den Helden hat sich eine Schlange gebildet)
6. Eine halbe Tagesreise nach Norden, lebt ein alter Einsiedler, der allen erzählt, daß er schon einmal im Land jenseits des Schwertes war. (wahr)

Auf der Straße

Meisterinformation:

Was den Helden bei ihrer Suche nach Infos auf der Straße widerfährt, können Sie auf folgender Tabelle auswürfeln (W6):

1. Verschwindet! (!)
2. wie 2. im Abschnitt **Im Laden**
3. Schon wieder diese Verrückten. Geht in die Kneipen! (kein Kommentar)
4. Der Passant zieht sich langsam zurück, während er beruhigend auf die Helden einredet.
5. Tut mir leid, ich hab's eilig. (und Tschüs)
6. wie 6. im Abschnitt **Im Laden**

Typische Gerüchte

Meisterinformation:

Die folgenden Gerüchte kann man überall mitbekommen.

1. Im Ehernen Schwert hat der Alte Drache Fuldigor seinen Gewaltigen Hort. Er soll größer sein als alle Drachenhorte der Welt zusammen. (möglich)
2. Am Rand des Ehernen Schwertes soll ein Stamm seltsamer Zwerge leben. Die kleinen Kerle sind so primitiv, daß sie Felle tragen und Steinbeile benutzen. (wahr)
3. Irgendwo im Ehernen Schwert soll es eine gewaltige Zitadelle geben in der Dämonen und unheilige Kreaturen hausen. (wahr, siehe den Roman **Der Lichtvogel**)

4. Die Götter selber bewachen die Passage über daß Eherne Schwert und nehmen jedem Sterblichen, der es zu Überschreiten versucht, die Luft zum Atmen. (übertrieben, aber im Kern war)
5. Vor langer Zeit, noch bevor es die Elfen gab, führte ein Volk aus dem Riesland Krieg gegen die damaligen Bewohner Aventuriens, der so grausam und unerbittlich war, daß Ingerimm persönlich sein Schwert nahm und die beiden Länder mit einem einzigen Schlag voneinander trennte und die Armee der Riesländer vernichtete. Das Schwert steckt immer noch in Sumus Leib, damit die Riesländer auf ewig daran erinnert werden. (wer weiß)
6. Auf der anderen Seite des Ehernen Schwertes liegt ein Land, wo Feen und Lichtelfen wohnen. Von dort aus soll man direkt in die sagenhaften Feenwelten gelangen können. (?)

Meisterinformation:

Den Helden sollte schnell klar werden, daß dieser Einsiedler Ihnen möglicherweise wichtige Tips geben kann, auch wenn er im Allgemeinen für einen alten Wirtkopf gehalten wird. Eine Überquerung sollten sie nicht versuchen, denn die Luft in 10 Meilen Höhe ist selbst für erfahrene Bergwanderer zu dünn und sie werden früher oder später umkehren müssen, wollen sie nicht mangels Sauerstoff das Bewußtsein verlieren.

Die Reise zur Hütte birgt eigentlich keine Gefahren, obwohl es Ihnen natürlich freisteht, welche einzubauen.

Beim Einsiedler

Allgemeine Information:

Von außen macht die Hütte einen soliden Eindruck. Rauch zieht aus einem gemauerten Kamin an der Rückseite. Ein Holzstoß lehnt an der linken Wand.

Spezielle Information:

In der Hütte ist nichts zu hören. Ihr Grundriß entspricht ungefähr 5 x 5 Schritt.

(Falls die Helden sie betreten)

In der Hütte sieht es karg aus. Ein einfaches Bett neben dem Kamin, in dem ein großer Topf hängt, Tisch mit Hocker und ein Regal mit einigen Nahrungsmitteln sind die ganze sichtbare Einrichtung. An dem Tisch sitzt ein grauhaariger Mann, der eben noch ein Schnitzwerk begutachtet zu haben scheint. Das Messer liegt vor ihm auf den Tisch. Nun schaut er Euch jedoch fragend an.

Meisterinformation:

Richten die Helden nicht zuerst das Wort an ihn, wird er sie mit auffallend klarer Stimme hereinbitten. Er stellt sich als Pagol vor. Auf Nachfrage wird er den Helden bejahen, daß er schon im Land hinter dem Ehernen Schwert war. Er ist auch durchaus bereit, ihnen weiterzuhelfen, läßt aber auch gleichzeitig verlauten, daß die Welt, die sie betreten werden, wunderschön aber auch absolut tödlich ist. Er wird ihnen am nächsten Tag den Weg zum Zwergentor beschreiben, wenn die Helden standhaft bleiben. Vorher jedoch lädt er sie ein, seine Gäste zu sein.

Am Abend erzählt er der Gruppe dann Geschichten von den Bewohnern Fæsálias. Pagol wirft duftende Tannenzapfen ins Feuer, während er bis in die tiefe Nacht erzählt. Irgendwann wird jeden Charakter der Schlaf übermannen. Alle Charaktere haben einen speziellen Traum:

- Kämpfercharaktere träumen von einer gewaltigen Schlacht, in der Kreaturen der Niederhöhlen gemeinsam mit Orks und anderen Monstern gegen Ritter in blitzenden Rüstungen kämpfen, die mit Schwert und Magie gleichermaßen geschickt umgehen. Der Held kommt sich ziemlich verloren vor.
- Zauberkundige (gilt nicht für Elfen) träumen wie ihnen eine wunderschöne Person (des jeweils anderen Geschlechts) Zaubervorführung, von denen sie nicht einmal zu träumen wagten. Der Held fühlt sich ziemlich unwissend.
- Elfen träumen sie wären am Ende einer langen Reise, die sie nach Jahren der Wanderschaft nach Hause führt.
- Alle übrigen Charaktere träumen wie sie eine Welt erforschen, die jeden Tag neue Wunder aber auch Gefahren bietet. Der Held ist verwirrt.

Alle Charaktere außer Elfen erhalten am nächsten Tag einen Abzug von 1 auf alle Werte. Elfen dagegen steigern für den selben Zeitraum ihren Mut um 2. Dies ist Pagols letzte Prüfung, mit der er die Ernsthaftigkeit der Gruppe prüft. Personen niedriger Stufe würden nun vermutlich aufgeben, aber echte Helden (natürlich) nicht.

Pagol, Ritter des Steinbock

Alter: 86 **Rasse:** Mensch **Beruf:** Ritter **Haarfarbe:** schlohweiß **Augenfarbe:** braun **Größe:** 1,76 **Gewicht:** 66 Stein **Auftreten:** weltfremd **Verhalten:** freimütig, aufgeschlossen

Pagol hatte früh in seiner Jugend, als Sohn eines Gebirgsbauern, das Zwergentor beim Spielen entdeckt. Da er für sein Alter ungewöhnlich klug war, löste er das Rätsel und drang in den Berg ein. Die Götter allein wissen, wie er es schaffte, aber er erreichte die andere Seite. In Fæsália wurde er zuerst von Hütern entdeckt, aber seine Abenteuerlust zog ihn bald schon zu den Rittern, wo er studierte und ein vollwertiges Mitglied des Ordens wurde. Nach vielen Abenteuern, beschloß er seinen Lebensabend in seiner Heimat zu verbringen.

Stufe: 41	Rüstung: Rubin		
MU: 14	AG: 2	AT: 18	TP: 1W+8 ('Bockshorn')
KL: 16	HA: 1(0)	PA: 17	RS: 2
IN: 18	RA: 3	LE: 101	AE: 861
CH: 14	GG: 2	AU: 116	GS: 5
FF: 14	TA: 2	MR: 24(44)	MK: 98
GE: 15	NG: 3	Ausweichen: 15	Rammstoß: 27
KK: 15	JZ: 1		

Talente: Hiebaffen 17, Strahlzauber (Rammstoß) 16, Akrobatik 17, Ausweichen 16, Klettern 16 (23), Körperbeherrschung 17 (22), Selbstbeherrschung 16, Geographie 14, Magiegespür 12

Fokuszauber: Panzer (2), Lebenskraft (3), Nachtsicht (3), Zauberdieb (3), Visier (2), Erdbeben (3), Lava (4)
Zauberpunkte: 1

Besitztümer:

'Bockshorn' (Persönliche Waffe): Krummsäbel aus Endurium; Schaden: 1W+7, für andere: 1W+6; WV: 8/8; BF: -1; die Ziselierungen lassen diese Klinge wie das Horn eines Steinbocks aussehen

Steinbock-Rüstung: LE: 200; RS: 2; MR: +20; Temperaturtoleranz: $\pm 200^{\circ}\text{C}$

Besonderheit: Perfekter Gleichgewichtssinn, Klettern+7, Körperbeherrschung+5, Höhenangst 0

Persönlicher Zauber: Rammstoß (Energiestoß / au, ab / Kosten: 35 ASP / Schaden: 8W6 + (ST/5)W6, das Opfer muß jedoch eine Kraftprobe erschwert um ein Zehntel des Schadens ablegen um nicht von den Füßen gerissen zu werden und eine Anzahl Schritt gleich den fehlenden Punkten aus der Probe weit zurück zu fliegen)

Kampfstil: Pagol wird Kämpfen nach Möglichkeit aus dem Weg gehen. Und selbst dann kämpft er defensiv und flieht bei der ersten sich bietenden Gelegenheit unter Ausnutzung seiner besseren Ortskenntnis.

Am nächsten Tag

Allgemeine Information:

Die Helden werden am nächsten Morgen von Pagol geweckt. Wenn die Helden immer noch die andere Welt betreten wollen, wird er ihnen einen Weg zu den Ausläufern des Eheren Schwertes beschreiben. Nach dem Frühstück (falls die Helden nicht an ihre eigenen Vorräte gehen) wünscht er ihnen mit dem Segen der Zwölf eine gute Reise.

Meisterinformation:

Für die Reise, die etwa einen halben Tag dauert, sind keine Begegnungen geplant, die Helden sollten jedoch dann und wann eine kleine, gedrungene Gestalt zwischen den Felsen entdecken (Sinnesschärfe +4). Es handelt sich dabei um Wilde Zwerge, die die Eindringlinge in ihr Territorium beobachten. Solange sie nicht belästigt werden, verhalten sie sich aber ruhig. Sollte die Gruppe aggressiv werden, kann natürlich alles anders kommen.

Vor dem Zwergentor

Allgemeine Information:

Ihr steht nun an der beschriebenen Stelle. Eine steil aufragende Felswand, die zu beiden Seiten nach 3 bis 4 Schritt absinkt. Die Wand ist nach außen gewölbt. Der Boden ist mit Geröll übersät. Der ganze Ort gibt einen denkbar schlechten Rastplatz ab.

Meisterinformation:

Genau aus diesem Grund wählten die Zwerge aus der Sippe Brogars diesen Platz, um einen geheimen Nebeneingang anzulegen. Die Felswand ist nichts weiter als ein Illusionszauber. Ein passender Zauber oder Absuchen macht ihn unwirksam. Man blickt dann in ein kleines Tal

Das Tal

Allgemeine Information:

Ein schmaler Weg führt einige Schritt weit in einen Windgeschützten Kessel hinein. Vor euch erhebt sich steil und hoch ein Berg, während hinter euch die Klippe den Kessel begrenzt. Dieser Platz ist ideal zu verteidigen. Genau gegenüber dem Eingang seht ihr einen Torbogen im Fels.

Spezielle Information:

Das Tor ist ein Schritt breit und von doppelter Höhe. Das genaue Aussehen des Tores ist auf Plan 1 gezeigt.

Meisterinformation:

Des Rätsels Lösung ist klar, oder nicht? Beide Quadrate müssen zusammen gefügt, ein neues ergeben, das in die größere Aussparung paßt. Sobald dies geschehen ist, öffnet sich die Tür und die Helden betreten einen ebenso großen Gang wie die Tür.

Kapitel 2: Durch das Eherne Schwert

Ab jetzt betreten die Helden absolutes Neuland und sie sollten sich der Situation entsprechend verhalten. Wenn sie der Meinung sind, die Gruppe hat es zu leicht, können Sie ihr noch einige Gefahren entgegenstellen wie untote Zwerge, Drachen und schließlich noch in Aventurien unbekannte Unterweltbewohner.

Der Gang

Meisterinformation:

Sobald alle Helden den Gang betreten haben, fällt die Tür zu. Dies hat mehr symbolische Bedeutung, als daß es der Gruppe den Rückweg abschneiden soll.

Allgemeine Information:

Der Gang verläuft geradlinig nach Osten, um nach 100 Schritt nach Norden abzuknicken. Nach weiteren 20 Schritt betretet ihr eine gewaltige Halle.

Die verlorene Zwergenstadt

Die Kaverne

Allgemeine Information:

Ihr steht am Rande einer Felskaverne, dessen Ausmaße ihr mit Euren Lampen nicht ausleuchten könnt.

Meisterinformation:

Die Kaverne ist zwischen 13 und 20 Schritt hoch und mißt maximal 352 Schritt von Norden nach Süden bzw. 415 Schritt von Osten nach Westen
In der Kaverne befindet sich die verfallene Hauptstadt von Brogars Sippe, die im Ehernen Schwert Zuflucht suchte und eine neue Binge gründete.
In der ganzen Kaverne sind noch die Spuren des Erdbebens zu finden, das durch Fuldigors Zorn herrührte. Dazu gehören auch die vielen Toten, die sein Zorn forderte.
Es gibt einige mehr oder minder interessante Stellen, die die Helden untersuchen können:

- Der große Westtunnel – Dies ist der Hauptaustang. Er ist 5 Schritt breit und hat eine bogenförmige Decke mit einer Höhe von 3 bis 5,5 Schritt. Das Portal und ein Großteil des Stollens ist von einem Steinschlag verschüttet, der ein Durchkommen unmöglich macht.
- Ein kleiner Seitengang – Durch den ist die Gruppe gekommen.

- Ein grober Stollen nach Osten – Er ist einfach gemacht und führt in das Bergwerk.
- Ein Tunnel nach Süd-Osten – Er ist 2 Schritt hoch und knapp doppelt so breit. Er muß einmal von perfekter Art gewesen sein. Die Wände waren glatt und wiesen keine Unebenheit auf. Heute sind sie vielfach gespalten. Auch das Fehlen jeglicher Stützvorrichtung fällt auf. Er verläuft nur knapp 20 Schritt und endet vor einem breiten, jedoch geborstenen Portal. Dahinter beginnt der Palast des letzten Königs von Brogars Linie.
- Mehrere kleinere Gänge nach Nordosten mit einer leichten Steigung – Sie führen in ein verstecktes Tal, in dem die Zwerge früher einige Herdentiere hielten und Getreide anbauten.
- Die Familienhallen – Sie fallen auf, wenn die Gruppe die Stadt näher untersucht, da sie eindeutig größer und höher sind.
- Werkstätten an der Ostwand – Diese sind wieder stellenweise in den Berg hineingebaut worden, da sie Schornsteine benötigten.

In den geräumigen Höhlen findet man nur noch Überreste. Durchsuchen die Charaktere die Kaverne weiter, werden sie feststellen, daß eine große Anzahl der Höhlen vernichtet ist. Die Art der Zerstörung läßt auf ein Beben schließen. Auch der Weg zum Hauptportal ist unter einer Gerölllawine verschwunden. In den Trümmern findet sich auch so manches Zwergenskelett.

Als die Zwerge damals an das Eherne Schwert kamen, konnten sie mit Hilfe einiger Geoden diese Kaverne lokalisieren. Der Gang, den die Helden gegangen sind, war früher natürlichen Ursprungs und wurde später umgebaut.

Über dem ganzen Ort liegt noch eine schwache Aura der Drachenmagie. Jeder Magiekundige kann das mit einer gelungenen Probe auf ANALÜS herausbekommen.

Die Bergfeste

Meisterinformation:

Hinter dem Portal liegt der Sitz des letzten Königs von Brogars Sippe in Aventurien. Die Gruppe kann hier Stunden verbringen, in der alten Feste herumzusteunen. Finden werden sie allerdings kaum etwas nützliches, noch weniger etwas wertvolles. Die Fallen, die in manchen Räumen und Gängen gegen Unbefugte angebracht wurden, funktionieren allerdings immer noch. Mindestens einmal sollten ein oder zwei Helden eine unfreiwillige Rutschpartie in den Kerker der Feste mitmachen. Die Tür aus dem Kerker ist aber schon von einem Vorgänger geöffnet worden.

Noch ein Hinweis: Atmosphäre ist alles. Die Gruppe bewegt sich hier durch ein Monument vergangener Geschichte, die geschrieben wurde, bevor die ersten Gildenländer nach Aventurien kamen. Außerdem sollten sie bemerken, daß sie nicht die Ersten sind. Die Tür aus dem Kerker wie auch gelegentliche Fußspuren mögen dazu dienen.

Der Stollen

Allgemeine Information:

Der Stollen ist roh gebaut. Er ist zwar recht breit (3 Schritt), aber kaum mehr als 1,80 Schritt hoch. Nach einiger Zeit zweigen rechts und links in regelmäßigen Abständen weitere Stollen ab.

Spezielle Information:

Eiserne Wagen, die noch teilweise mit Erz beladen sind, und Ausrüstungsteile lassen den Schluß zu, daß es sich hier um eine Miene handelt.

Meisterinformation:

Es gibt zehn Stollen nach Süden und neun nach Norden. Im letzten Südstollen befindet sich ein Durchbruch, der in eine Spalte führt, die knapp ein bis zwei Schritt tiefer liegt und in annähernd östlicher Richtung verläuft. Dies ist der einzige Weg, der weiter in das Eherne Schwert führt.

Die Spalte

Allgemeine Information:

Die Spalte läuft oben und unten spitz zu, wurde jedoch mit Schotter aufgefüllt, so daß man relativ gut weiterkommt.

Meisterinformation:

Nach zwei Meilen endet die Spalte in einer Höhle.

Die Höhle

Allgemeine Information:

Die Höhle muß gewaltige Ausmaße haben. Sie wird von Süden her durch eine unbekannte Lichtquelle schwach beleuchtet. Trotzdem kann man keine weitere Wand oder Decke ausmachen. Es ist unnatürlich warm und stickig. Zudem stinkt es penetrant nach Schwefel.

Spezielle Information:

Vermutlich handelt es sich um eine vulkanische Höhle. Das würde die Umgebung erklären.

Meisterinformation:

Natürlich ist diese Höhle nicht vulkanischen Ursprungs. Eine gelungene Probe auf Bergmann oder Gesteinskundiger reicht um das herauszufinden. Wenn die Gruppe anfängt die Höhle zu untersuchen, werden sie weiter östlich eine Entdeckung machen.

Der Hügel

Allgemeine Information:

Vor euch erhebt sich ein großer Hügel, der mindestens 10 Schritt hoch ist.

Meisterinformation:

Bei diesem 'Hügel' handelt es sich um niemand sonst als den alten Drachen Fuldigor. Klettern sie auf ihn (Klettern+5), werden sie dort einen Wald aus Stalakmiten finden, die sich langsam während seines äonenlangen Schlafes in dieser Höhle gebildet haben. Vielleicht fällt einem Held die Sage über ihn ein, daß er einen Wald aus Steineichen auf dem Rücken tragen soll. Sobald sie merken was Sache ist, kommen sie hoffentlich auf den Trichter so schnell wie möglich von hier zu verschwinden. Es gehört zwar schon mehr dazu einen alten Drachen zu wecken, aber das, was passiert, wenn er grundlos geweckt wird, haben die Helden erst vor kurzem gesehen. Solange die Gruppe nicht mit ähnlichen Fragen, wie die Niobaras aufwarten kann, sollten sie überlegen, wie sie von diesem Ort schnellstmöglich verschwinden können.

Die Höhle selber kann man an ihrem Ostende verlassen. Dort führen mehrere Gänge weiter nach Osten in das sogenannte Labyrinth. Es gibt noch eine zweite Möglichkeit, die für die Helden aber nicht in Frage kommt: die Höhle hat eine Höhe von ungefähr einer Meile. Dort ist ein sehr großer Ausgang, der Richtung Aventurien zeigt.

Im Labyrinth

Allgemeines

Orientierung

Meisterinformation:

Irgendwann verliert in den verwinkelten Gängen einfach jeder seinen Orientierungssinn. Orientierungsproben seitens der Helden werden laufend schwieriger (+1 bis +3, kumulativ) und sollten bei jeder neuen Weggabelung abgelegt werden.

Natürlich mag es Helden geben, die einen Südweiser dabei haben. Dann sollte die Gruppe zumindest einmal in ein Gebiet kommen, wo er durch verstärkten Magnetismus der Umgebenden Erzsichten praktisch nutzlos ist.

Proviant

Meisterinformation:

Hat die Gruppe genug Proviant dabei? Da sie sicherlich mindestens einmal auf einen unterirdischen Fluß trifft, dürfte die Wasserversorgung nicht das Problem sein. Nahrungsbeschaffung dagegen schon. Die Gruppe sollte zwischen 7 und 10 Tage für die Durchquerung brauchen. Die ersten beiden Tage ohne Nahrung, gibt es keine nächtliche Regeneration. Danach verlieren die Helden jeden Tag 1W6 LP.

Die Toten

Meisterinformation:

Viele haben es versucht und doch haben nur wenige jemals die andere Seite des Ehernen Schwertes erblickt. Immer wieder mal, besonders in der Nähe gefährlicher Stellen, können die Helden auf grobe, flache Steinhügel treffen. Einige von ihnen tragen ein Boronsrad oder ein anderes Todessymbol. Mindestens einmal sollte die Gruppe auch einen nichtbestatteten Toten finden. Hier handelt es sich wahrscheinlich um einen Einzelgänger, der sein Glück versuchte oder den letzten einer Gruppe, den niemand mehr beerdigen konnte. Die meisten Toten haben noch ihre Ausrüstung bei sich. Hoffentlich haben die Helden Achtung vor den Toten und fleddern sie nicht auf der Suche nach magischen Gegenständen.

Option 1: Das Zeichen

Allgemeine Information:

Wieder gelangt Ihr an eine Weggabelung. Als ihr den ersten genauer beleuchtet, fallen Euch plötzlich in die Wand geritzte Zeichen auf. Es war schon jemand vor Euch hier!

Meisterinformation:

Die Gruppe ist unversehens über die Spur einer früheren Abenteurergruppe gestoßen – möglicherweise gar der von Beron ai Terbun selbst. Wie auch immer, wohin die Spur führt liegt in Ihrem Ermessen, denn nicht alle Abenteurer haben die Passage durch das Eherne Schwert geschafft.

Option 2: Bewohner

Meisterinformation:

Wer weiß welche Wesen noch in den Tiefen der Dunkelheit leben und es gar nicht mögen, daß jemand in ihren Einzugsbereich eindringt. Das Eherne Schwert bietet Platz für vieles. Denkbar wäre z.B. eine unterirdische Stadt der Nachtalben (siehe das Abenteuermodul **Folge dem Drachenhals**) oder noch ein verlorener Zweig von Brogars Sippe. Lassen Sie sich von den Minen von Moria (**Der Herr der Ringe**) oder dem Unterreich (**Die Saga vom Dunkelelfen**) inspirieren.

Routenplanung

Meisterinformation:

Es macht keinen Sinn eine Karte für zig Meilen Gangsystem zu zeichnen, da für die Gruppe nur einige wichtige Punkte von Interesse sein dürften. Die Durchquerung des Ehernen Schwertes ist auf diese Weise stimmiger, anstatt die Spieler auf ein markstück großen Ausschnitt starren zu lassen und zu entscheiden, in welche Richtung sie gehen möchten. Außerdem läßt sich mit einer Karte schlecht der Verlust der Orientierung simulieren.

Es folgen einige typischen Gangbeschreibungen. Die Gänge a - c sind Hauptgänge, die das gesamte Eherne Schwert durchziehen, die restlichen können zwischen durch eingestreut werden. Eine Probe auf Bergmann enthüllt die jeweilige Beschaffenheit des Ganges.

Gang a

Allgemeine Information:

Dieser Gang weißt keine Besonderheiten auf.

Meisterinformation:

Dieses Tunnelsystem scheint schon immer existiert zu haben. Es ist weder durch Wasser oder Lava entstanden und keinesfalls ist es künstlicher Natur.

Gang b

Allgemeine Information:

Die Tunnelwände sind schwarz und häufig rot geädert. Zuweilen reflektieren einige Stellen das Licht glitzernd.

Meisterinformation:

Wände, Decke und Boden sind von erkaltetem Magma bedeckt. Die glitzernden Stellen sind Obsidian.

Gang c

Allgemeine Information:

Die Tunnelwände reflektieren das Licht in den unterschiedlichsten Farben. Außerdem sind sie glatt, so als ob sie abgeschliffen worden sind.

Meisterinformation:

Die Gruppe bewegt sich hier durch den ausgetrockneten Arm eines unterirdischen Flusses.

Gang d

Allgemeine Information:

Dieser Tunnel ist grob und voller Geröll, der das Gehen erschwert.

Meisterinformation:

Dieser Gang ist nichts weiter als ein Riß im Gestein. Der Durchbruch ist das Ergebnis einer tektonischen Bewegung. Ob der Gang sehr weit führt ist fraglich, vielmehr wird er nach einiger Zeit rapide enger, bis man nicht mehr weiterkommt.

Gang e

Allgemeine Information:

Dieser Tunnel ist eindeutig künstlich angelegt.

Meisterinformation:

Wie wurde dieser Tunnel geschaffen? Wie sieht er sonst aus? Wie lang ist er? Und was erwartet die Gruppe am Ende?

Gang f

Allgemeine Information:

An den Tunnelwänden haben Flechten Halt gefunden. Sie leuchten matt wenn man sie anstrahlt. Als Ihr Euch nähert, scheinen sie eine Art Nebel abzusondern.

Meisterinformation:

Der Nebel ist in Wirklichkeit eine Wolke aus Sporen, mit denen sich diese Flechtenart (oder worum es sich auch immer handeln mag) vermehrt. Solange die Sporen nicht eingeatmet werden, sind sie völlig ungefährlich.

Ansonsten fühlt sich der Betreffende den folgenden Tag unwohl und verliert 1W6 LP anstelle der nächtlichen Regeneration.

Interessante Orte

1) Das Rauschen

Allgemeine Information:

An der rechten Wand ist ein leises Rauschen zu hören.

Meisterinformation:

Wenn die Gruppe dem lauter werdenden Rauschen folgt, werden sie direkt zu Punkt 2 gelangen.

2) Der Wasserfall

Allgemeine Information:

Ihr kommt an das Ende des Ganges und blickt in eine Höhle. Über Euch stürzt aus etwa 5 Schritt Höhe ein Wasserfall hinunter in ein, von Eurer Position aus, 10 Schritt tiefer liegendes Becken.

Spezielle Information:

Wenn die Gruppe sich in Gang b aufgehalten hat, so hat der Lavastrom hier sein Ende gefunden.

Meisterinformation:

Sollte ein Held der Gruppe, aus welchem Grund auch immer, abstürzen, wird er Richtung Punkt 3 gespült. Der Sturz kostet ihn 3W6 SP und noch einmal 5W6 SP, wenn er eine Schwimmen-Probe+7 versiebt, da der Fluß über lange Strecken ein starkes Gefälle aufweist.

3) Der unterirdische Fluß

Allgemeine Information:

Hier endet der Gang in einem unterirdischen Fluß.

Spezielle Information:

Das Wasser ist kristallklar und eiskalt. Die Art des Ganges kann beliebig sein.

4) Das versteckte Tal

Allgemeine Information:

Ihr betretet einen kleinen Talkessel. Die Wände ragen zu allen Seiten steil nach oben, so daß Ihr nicht sagen könnt, ob Ihr noch diesseits oder schon jenseits seid.

Spezielle Information:

Hier wächst sogar spärliche Vegetation und kleine krüppelige Bäume. Zudem weht kaum ein Lüftchen, alles in allem müßte es sich hier gut Lagern lassen.

Meisterinformation:

Auf der Flucht gerieten damals eine größere Anzahl Zwerge in dieses Tal – und fanden sogar einen Ausweg. Auf der Westseite dieses Tals liegt ein weiterer Höhlenkomplex, der von einem Stamm Zwerge bewohnt wird; den Wilden Zwergen, von denen die Helden inzwischen auch schon gehört haben dürften. Durch ihre Höhlen kann man das Eherne Schwert wieder verlassen, allerdings nur Richtung Aventurien. Die Zwerge werden die Helden aber wahrscheinlich nicht in ihre Behausung einlassen.

Am Wahrscheinlichsten ist es daß die Gruppe durch einen Gang vom Typ a oder c in dieses Tal kommt. Im Falle von Typ c können sie dem ausgetrockneten Flußlauf auf der anderen Seite des Tals wieder in den Berg hineinfliegen.

5) Der Weg in die Tiefe

Allgemeine Information:

Die Luft wird heiß und stickig. Zudem macht sich ein Gestank nach Schwefel bemerkbar. Von ferne könnt Ihr in der Tiefe ein rötliches Leuchten sehen.

Meisterinformation:

Der Gang, dem die Gruppe folgt ist eindeutig b und führt zu Punkt 6.

6) Der Lavasee

Allgemeine Information:

Ihr betretet eine gewaltige Kaverne, die komplett von einem fast ebenso großen Lavasee beleuchtet wird. Die Hitze ist unerträglich, das Atmen eine Agonie.

Spezielle Information:

Es gibt hier verschiedene weitere Durchgänge. Der Lavastrom hat offensichtlich hier seinen Ursprung und sich durch schwächere Gesteinsschichten gefressen. Viele dieser Durchgänge liegen erhöht, einige gar fast unterhalb der Decke.

Meisterinformation:

In dem See lebt ein Erzelementar, das sich nach einiger Zeit in seiner Ruhe gestört fühlt und sich zeigt. Es hat das Aussehen eines Humanoiden aus Lava. Verhalten sich die Helden aggressiv kämpft es, ansonsten wird es bei Drohgebärden belassen und nach einiger Zeit von alleine wieder im See untertauchen, egal ob es die Gruppe vertreiben konnte oder nicht.

7) Der Schlund

Allgemeine Information:

Der Gang endet übergangslos in einem tiefen schwarzen Schlund, der sicher 5 Schritt durchmißt. Ein Boden ist nicht zu sehen.

Meisterinformation:

Hier bieten sich die Möglichkeiten von Gang a und b an. Im letzteren Fall hat sich der Lavastrom über den Rand ergossen. Oder kam er etwa dort heraus? Wie tief es hinab geht liegt bei Ihnen – und was die Helden da unten erwartet auch...

8) Steilhang

Allgemeine Information:

Vor Euch befindet sich ein Gebiet mit einem/einer erheblichen Gefälle/Steigung.

Meisterinformation:

Um dieses Gebiet zu passieren, ist eine Klettern-Probe mit einem Aufschlag je nach Gefälle von +0 bis +7 nötig. Anseilen erleichtert den nachfolgenden die Probe um 1, Kletterhaken machen eine Probe überflüssig. Wenn die Gruppe dieselbe Stelle später noch einmal passiert, ist die Probe ab sofort um 2 erleichtert. Fehlgeschlagene Proben führen zu einem Abrutschen und richten je nach Tiefe – oder Höhe, wie man es sehen möchte – zwischen 0 und 5W6 SP an.

9) Die Höhle

a) Oberer Teil

Allgemeine Information:

Der Weg verbreitert sich in eine weite geräumige Höhle. Ihr steht auf einem breiten Sims und schaut auf einige Stalagmiten und Stalagtiten, die in Eurem Licht zu sehen sind. Der Anblick ist atemberaubend.

b) Unterer Teil

Allgemeine Information:

Der Weg endet in einer ausgedehnten Höhle. Ihr steht am Boden und könnt vor Euch einige riesige Stalagmiten aus dem Boden wachsen sehen. Der Anblick ist atemberaubend.

Meisterinformation:

Die Helden dürfen hier nicht zu laut werden. Die natürliche Höhle hat eine gute Resonanz und wirft Schallwellen mehrfach hin und her, so daß zumindest einige der kleineren Stalagtiten abbrechen und zu Boden stürzen könnten. Ein Treffer ist zwar auszuschließen, aber sollte die Gruppe auf Trab halten.

Die Gänge in diese Höhle sollten von Typ a sein.

10) Kolonie der Wühlschraten

Allgemeine Information:

Hier wird der Hauptgang von mehreren röhrenförmigen anderen Gängen durchzogen, die sich in den Wänden, der Decke, ja sogar teilweise vor Euch im Boden befinden.

Meisterinformation

Die Gruppe betritt einen Bereich in dem eine große Gruppe von Wühlschraten haust. Eine Probe auf Tierkunde+5 enthüllt dies.

Die Röhren sind Zeugnis ihres Schaffens. Einige sind sogar so groß, daß ein Mensch gebückt hindurch kriechen kann. Kluge Helden werden dieses Gebiet allerdings meiden. Wühlschraten haben zwar panische Angst vor Licht, kämpfen aber wenn es keine andere Option mehr gibt. Die Helden werden zunächst von den Schraten auch nicht behelligt werden, von diversen schabenden und krachenden Geräuschen mal abgesehen. Dennoch werden die Helden irgendwann unweigerlich auf einen treffen und dann wird die Hatz beginnen. Die Schraten sind zwar sehr langsam, besitzen aber eine instinktive Ortskenntnis und die Helden sind durch das oben erwähnte Terrain stark beeinträchtigt.

Das Gangsystem hier ist auf jeden Fall Typ a.

11) Eine Einsturzstelle

Allgemeine Information:

An dieser Stelle ist ein Teil der Decke heruntergestürzt.

Meisterinformation:

Um diesen Bereich zu durchqueren ist eine Probe+4 auf Körperbeherrschung nötig. Durch kommt man auf jeden Fall, aber ein Scheitern der Probe bewirkt einige häßliche Abschürfungen an den zum Teil spitzen Felsbrocken (1W3 SP).

Unter einer dieser Stellen ist ein Zwerg verschüttet worden, der zu einer gefesselten Seele geworden ist. Eine Erlösung ist nur dann möglich, wenn die sterblichen Überreste geborgen werden (viele Stunden Steine abtragen!) und auf angroschgefällige Art und Weise (zur Not tut es auch ingerimmgefällig) bestattet werden. Der Zwerg spricht übrigens nur Angram.

12) Verschütteter Gang

Allgemeine Information:

Hier ist der Gang durch eine Steinlawine vollständig verschüttet.

Meisterinformation:

└ An ein Durchkommen ist nicht mehr zu denken.

13) Höhlenkomplex

Allgemeine Information:

Der Gang endet unvermittelt in einer großen Höhle. Sie ist zu groß und zu verwinkelt um ihre vollen Ausmaße bestimmen zu können.

Spezielle Information:

Im hinteren Teil ist ein leises Plätschern zu hören. Beim Näherkommen könnt ihr einen unterirdischen See erkennen.

Meisterinformation:

└ Die Gruppe ist schon einige Zeit einem toten Flußlauf gefolgt (Gang c). Der See war ursprünglich viel höher, hat sich aber irgendwann einen neuen Ausgang gegraben, der ca. 2 Schritt tiefer liegt, als der ursprüngliche. Falls ein Held bei Punkt 2 abgestürzt ist, besteht die Möglichkeit ihn hierher zu spülen.

14) Der Ausgang

Meisterinformation:

└ Die Gruppe gelangt irgendwann in ein Gangstück an dessen Ende sie helles Licht erkennen können. Besonders dramatisch ist dies natürlich als Höhepunkt einer Verfolgungsjagd.

Allgemeine Information:

Ihr tretet ins Freie und werdet sofort vom Sonnenlicht geblendet. Vor Euch ist ein sanft abfallendes Plateau, das an seinem Ende in einen lichten Wald übergeht.

Meisterinformation:

└ Es ist Vormittag, als die Helden das Eherne Schwert verlassen. Für die Gruppe stellt sich nun die Frage, was sie als nächstes unternehmen wollen. Naheliegenderweise werden sie zuerst den Wald erkunden wollen.

Kapitel 3: Eine neue Welt

Meisterinformation:

└ Jetzt sind vor allem Sie als Meister gefordert. Geben sie den Helden das Gefühl nicht alleine auf weiter Flur zu sein. Vor jeder neuen Szene sollten sie den Helden auf jeden Fall ausgiebig Gelegenheit geben, ihr Eindrücke auszuleben. Streuen sie auch ruhig Zwischensequenzen ein, die der Gruppe mehr Handlungsspielraum geben. Das vorliegende Kapitel soll hauptsächlich als Grundgerüst und Stütze für Sie dienen.

Im Wald

Allgemeine Information:

Laubbäume dominieren das Bild. Ihr seid jetzt schon knapp eine Stunde unterwegs, es ist jetzt früher Mittag, und Ihr fühlt Euch immer besser. Vögel zwitschern in den Bäumen und einmal könnt Ihr sogar eine Herde Rotwild entdecken.

Plötzlich hört Ihr in einiger Entfernung Geschrei und Kampfeslärm.

Spezielle Information:

(wenn die Helden näher heranschleichen): Auf einer Lichtung bekämpfen sich Elfen und Zwerge. Gerade klettert ein Elf einen Findling hoch um den Zwerg darauf zu erreichen, als dieser ihn berührt und zu Stein erstarren läßt. Am anderen Ende der Lichtung könnt Ihr sehen, wie ein Elf aus dem Nichts ein Erdelementar herbeiruft, das sofort anfängt die umstehenden Zwerge zu jagen. Auffällig ist, daß nirgendwo tödliche Waffen benutzt werden.

Meisterinformation:

Dieser Kampf ist tatsächlich nicht ernst gemeint, sondern nur Teil eines längeren Wettkampfes. Sobald sich die Helden zeigen, wird der Kampf unterbrochen. Das Gespräch mit den Elfen (Hütern) und Zwergen dürfte reibungslos abgehen, wenn die Helden von Anfang an friedlich und gesittet auftreten. Verständnisprobleme können minimiert werden, solange jeweils ein Gruppenmitglied Isdira und Rogolan, vielleicht sogar Altelfisch und Angram, beherrscht. Die Gruppe wird dann in das Dorf der Hüter gebracht.

Wenn die Helden aggressiv auftreten, werden sie von Hütern und Zwergen kampfunfähig gemacht und ebenfalls ins Dorf geschafft.

Wenn die Gruppe sich vom Kampfplatz wegschleicht, werden sie auf jeden Fall auf andere Hüter treffen, vielleicht sogar deren Dorf erreichen. Je nachdem wie die Helden sich verhalten, können sie die Hüter so reagieren lassen, wie oben schon besprochen.

Im Dorf

Allgemeine Information:

Ihr erreicht ein Dorf, in dem augenscheinlich Waldelfen leben. Es sind besonders viele anwesend und die Geschäftigkeit gilt offenbar den Vorbereitungen eines Festes, das bald stattfinden wird.

Die Wohnstätten sind einzigartig. Gehöhlte Bäume bieten Schutz und richten keinen Schaden an der Natur an.

Allgemeine Information für höfliche Helden:

Euch wird ein Quartier zugewiesen. Schon nach kurzer Zeit jedoch werdet Ihr von einer Gruppe halbwüchsiger Elfen abgeholt, die Euch zu einem großen Platz im Zentrum des Dorfes bringen. Dort findet augenscheinlich ein großes Fest statt. Die erlesensten Speisen werden Euch dargeboten, selbst solche die Ihr gar nicht erwarten würdet: duftendes Brot, Braten vom Spieß, Fisch, Waldbeeren und vieles mehr. Dazu werden Weine und Fruchtsäfte kredenzt.

Ihr seid aber nicht die einzigen Fremden. Neben den vielen Elfen könnt Ihr immer wieder das Gesicht eines Zwergen ausmachen. Selbst unter den Elfen sind einige andersartig. Sehen die meisten aus wie aventurische Waldelfen, erinnert eine in ihrer Erscheinung eher an die Hochelfen von einst. Ihre Gesichtszüge sind rahjagleich und sie trägt weite fließende Gewänder. Sie ist umgeben von Elfen in strahlenden Rüstungen, die selbst hier ihre Wachsamkeit nicht aufzugeben scheinen.

Meisterinformation:

Bei der „Hochelfe“ handelt es sich um Silvissa, der Regentin von Djanilla, die zu diesem Fest geladen wurde. Ihre Leibwächter sind in Wirklichkeit Repräsentanten vom Orden vom Blauen See. Auch die Felsenherrscher sind als Repräsentanten aus Granosch gekommen.

Das Fest dauert bis weit nach Mitternacht. Wer nicht mehr kann, legt sich schlafen, alleine oder zu zweit (vielleicht verguckt sich ein(e) Hüter(in) in eine(n) der Helden).

Am nächsten Morgen, werden die Helden eingeladen an dem Wettstreit teilzunehmen.

Allgemeine Information für aggressive Helden:

Ihr werdet entwaffnet und in eine Hütte gebracht. Nach einiger Zeit, bekommt ihr ein paar Speisen serviert, die in Eurer Lage fast fehl am Platze wirken: süßer Wein, frisches Brot und kalter Braten.

Die ganze Zeit sind 2 Wachen vor der Tür postiert, die ab und zu auch mal einen Blick zu Euch rein werfen.

Meisterinformation:

Die Wachen wechseln ungefähr alle zwei Stunden, damit auch sie Gelegenheit haben, an dem Fest teilzunehmen. Dadurch sind die folgenden Wachen weniger aufmerksam. Dafür haben sie aber noch 4 große Wolfshunde, die sich an der Rückseite der Hütte aufhalten und bei Gefahr sofort alarmiert sind.

Wenn die Helden keinen oder nur wenig Ärger machen, werden sie am nächsten Morgen von ein paar Hütern besucht, die sie auffordern, an den Wettkämpfen teilnehmen. Sie wollen die Fähigkeiten der Gruppe testen und ihr Verhalten studieren.

Der Wettkampf

Meisterinformation:

Folgende Disziplinen werden nacheinander ausgetragen:

1. Tag

- Bogenschießen
- Stockfechten
- Hindernislauf

2. Tag

- Fährtsensuchen
- Ringen

Die Werte von teilnehmenden NSC können Sie **Kapitel V** entnehmen.

Anwendung von Magie ist bei keinem der Disziplinen erlaubt und wird strengstens überwacht.

Bogenschießen

Geschossen wird über eine Distanz von 100 Schritt auf eine Zielscheibe. Gewertet wird nur das Zentrum (+15-Probe). Jeder Teilnehmer hat drei Versuche und darf seinen eigenen Bogen benutzen, solange dieser keinen magischen Bonus auf Schußwaffen verleiht. Bei einem Stechen wird solange weitergemacht, bis ein klarer Sieger feststeht. Insgesamt nehmen außer möglichen Helden noch 10 andere an dieser Disziplin teil, darunter sogar ein Ritter.

Stockfechten

Mit einem Kampfstab muß man versuchen, seinen Gegner mit einem wohlgezielten Schlag vom Baumstamm herunterzuschubsen. Die Zweikämpfe werden auf dem Stamm einer gewaltigen, umgestürzten Eiche ausgefochten, ein Sturz ist deshalb ungefährlich. Nach einer gelungenen Attacke muß dem Getroffenen eine Probe auf Körperbeherrschung + TP/2 gelingen, sonst rutscht er ab und hat verloren. Beliebt sind gezielte Attacken+5 gegen die Beine des Gegners. Sie führen dazu, daß die vollen TP als Aufschlag auf die Probe genommen werden müssen.

Dieser Wettkampf wird im K.O.-System durchgeführt. Hüter, Zwerge und Ritter machen hier mit.

Hindernislauf

Der Weg ist ungefähr eine 2 Meilen lang und bildet den Abschluß des ersten Tages. Das erste Hindernis liegt an den Ausläufern des Ehernen Schwertes und ist eine Steilwand, die erklommen werden muß (Klettern+5). Darauf folgt ein sehr enger Pfad, dem entlang balanciert werden muß (Körperbeherrschung+3). Von diesem Pfad aus muß man einen kleinen, aber reißenden Bach durchqueren (Schwimmen+4). Weiter geht es mit einer Dornenhecke, unter der man durchrobben muß (Auweichen-5) und schließlich eine Matschkuhle, über die man nur mit einem beherzten Sprung (Körperbeherrschung+4) kommt. Am Anfang und Ende dieses Parcours sind lange Strecken durch den Wald, auf denen man Versuchen kann durch Geschwindigkeit eine bessere Zeit herauszuholen (2 GE-Proben). Die restlichen Talentpunkte aus den Proben werden zusammengezählt und zu dem Überschuß aus den 2 GE-Proben addiert. Derjenige mit dem höchsten Ergebnis hat die geringste Zeit. Mißlungene Proben werden nicht wiederholt. Ihr Bonus ist einfach Null.

Viele Hüter und alle Ritter, aber nicht ein Zwerg, nehmen an dem Lauf teil. Die einzelnen Teilnehmer laufen um fünf Minuten versetzt. Der bestplatzierte ist ein Hüter, der 37 Punkte übrig hat, was grob einer Zeit von 9 min 15 sec entspricht. Bei einem Gleichstand werden übrigens beide zu Siegern erklärt, da die Sanduhren der Hüter nicht allzu genau sind.

Am Abend gibt es wieder ein Fest, an dem die Helden wieder teilnehmen dürfen, selbst wenn sie sich ein wenig danebenbenommen haben. Brutale Helden werden aus dem Dorf gejagt oder, schlimmstenfalls, eingesperrt.

Fährtsensuchen

Die erste Disziplin des nächsten Tages, besteht aus dem Verfolgen von Spuren, die von einigen halbwüchsigen Hüttern gelegt werden. Immer wieder läuft einer der jugendlichen los, damit knapp eine halbe Stunde später einer der Teilnehmer seine Fähigkeiten beweisen kann.

Einer der halbwüchsigen kommt dabei einer Patrouille Orks in die Quere. Wie nicht anders zu erwarten, ist sein Verfolger einer der Helden (falls einer von ihnen teilnimmt). Eine gelungene Probe+5 auf Fährtsensuche reicht um die Spur nicht zu verlieren. Wenn der Held die Spuren der Orks entdeckt wird er hoffentlich die richtigen Schlüsse ziehen und das Dorf benachrichtigen.

Der Kampf gegen die knapp 20köpfige Patrouille stellt kein Problem dar (die Gruppe könnte diesen Haufen alleine aufmischen um mal ehrlich zu sein). Wird der Junge gerettet, stehen die Helden auf jeden Fall schlagartig viel höher in der Gunst der Dorfbewohner, ganz gleich wie es vorher war.

Ringen

Wenn alles gut ausgegangen ist, endet der Tag mit dieser Disziplin, ansonsten werden Suchmannschaften gebildet um den vermißten Jungen zu suchen.

Was hier so schön Ringen genannt wurde ist eigentlich nicht viel mehr als eine wüste Rauferei, da jeder waffenlose Kampfstil erlaubt ist. Sollte ein Held jedoch Hruruzat anwenden, wird er danach von vielen Hüttern bekniet, ihnen diesen Stil beizubringen.

Die Kämpfe gehen ebenfalls nach dem K.O.-System. Ein Kampf dauert so lange, bis ein Kämpfer bewußtlos ist oder aufgibt.

Schließlich wird es wieder Abend. Die Sieger in den einzelnen Disziplinen werden mit kleinen Preisen geehrt:

- Ein Bogen, der mit GRÜNER BOGEN erschaffen wurde, dazu drei GRÜNE PFEILE.
 - Ein Stab aus Vizrangyi-Holz mit Einlegearbeiten aus Arcanium. Er kann seine Länge auf Wunsch zwischen 5 Finger und 2 Schritt wechseln und läßt sich so als Kampfstab, Knüppel oder sogar Sprungstab einsetzen. Sein Bruchfaktor ist 0.
 - Ein Paar Elfenstiefel, die absolut sicheren Tritt in Waldgebieten erlauben. Regeltechnisch kommt eine Person in diesen Stiefeln genauso schnell voran wie auf einer Straße.
 - Ring der Natur (Mindorium): Fährtensuchen und Wildnisleben +1
 - Ring des Körpers (Mindorium): KK und GE +1 beim Berechnen der AT und PA im waffenlosen Kampf
- Danach wird wieder geschlemmt, diesmal aber deutlich maßvoller als an den vorangegangenen Tagen.

Der Aufbruch

Allgemeine Information:

Am nächsten Morgen machen sich viele Elfen und Zwerge auf den Heimweg. Auch einige der Waldelfen scheinen nicht hier zu leben, sondern waren nur zu Gast.

Meisterinformation:

Schon nach kurzer Zeit wird einer der Ritter an die Helden herantreten und sie einladen, ihre Gruppe zu ihrem Orden zu begleiten. Den Helden steht es natürlich frei zu bleiben. Gefangene Helden werden auf jeden Fall mitgenommen, da sie in der Ordensburg sicherer aufgehoben sind und man sie dort besser verhören kann.

Auf dieser Reise, gerät die Gesellschaft in einen Hinterhalt einer weiteren Orkpatrouille. Hier haben die Helden noch mal eine Chance sich zu beweisen (für böse Helden übrigens die Letzte). Nach dem Kampf, werden alle sich so schnell wie möglich zur Ordensburg aufmachen.

Die Ordensburg

Allgemeine Information:

Vor Euch erhebt sich ein gewaltiger Bau. Er erinnert ein wenig an die echsischen Pyramiden der südlichen Regenwälder, weißt aber typische elfische Formen auf. Zudem hat er in allen Stockwerken viele Fenster. Ihr steuert nun auf ein großes zweiflügliges Portal zu, das weit offen steht. Der daran anschließende Hof erreicht an der höchsten Stelle knapp 4 Schritt und ist lichtdurchflutet. Einige Elfen kommen herbei gelaufen.

Meisterinformation:

Je nach vorherigem Verhalten der Helden werden sie nun in Quartiere oder Einzelzellen gebracht. Im letzteren Fall ist das Abenteuer nun endgültig zu ende.

Anderen Helden gibt man die Gelegenheit sich frisch zu machen. Die Quartiere sind spartanisch und enthalten nur das nötigste. Später werden sie in ein Besprechungszimmer geführt.

Die Beratung

Allgemeine Information:

Nach einer ganzen Zahl von Treppen und Korridoren hält Euer Führer endlich vor einer Tür. Er öffnet und tritt dann beiseite, damit Ihr eintreten könnt.

Der Raum in dem Ihr nun steht, scheint wohl ein Beratungszimmer zu sein. Mehrere Elfen, alle in strahlende Rüstungen gekleidet, sind anwesend und stehen um einen Tisch, auf dem eine Modellwelt abgebildet ist. „Seid uns Willkommen, edle Fremde!“ spricht Euch einer auf Garethi an.

Meisterinformation:

Einer der Ritter beherrscht ein stark akzentuiertes, aber dennoch verständliches Garethi, so daß es kaum zu Verständnisproblemen kommen sollte.

Die Ritter möchten bei dem nun folgende Gesprächen herausfinden, wieviel Erfahrung die Gruppe mit Orks hat und welche strategischen und taktischen Fähigkeiten sie vorzeigen kann (Talent Kriegskunst). Man wird ihren Vorschlägen besonderes Interesse schenken, wenn sie sich bei den bisherigen Kämpfen gegen die Ork-Patrouillen hervorgetan haben. Das Ziel dieser Besprechung ist ein gezielter Schlag gegen die kleine Armee der Orks zu führen, damit so wenig wie möglich entkommen können.

Die Schlacht

Meisterinformation:

Die kommende Schlacht gegen die Armee muß nicht mehr voll ausgespielt werden, bietet aber den Helden einen kleinen Einblick in die Fähigkeiten der Ritter. Wenn die Planung nicht zu chaotisch abging, dürfte der Erfolg beachtlich sein. Einen besseren Start in dieser neuen Welt kann sich die Gruppe eigentlich gar nicht wünschen.

Wie geht es weiter?

Meisterinformation:

Diese Frage wird sich die Gruppe als nächstes stellen. Womöglich möchten sie um Aufnahme in den Ritterorden bitten. Auch bei den Hütern und Felsenherrschern sind sie vielleicht gern gesehene Gäste. Vielleicht lockt sie auch ein Besuch Djanillas um Silvissa wieder zu treffen. Selbst gefangene Helden werden bald (2 Monate bis 1 Jahr) wieder freigelassen. Deren weitere Handlungen sind aber eingeschränkter, da ihnen ihr Ruf vorausgeeilt ist.

Möglichkeiten gibt es viele und auch der Namenlose wird bald erfahren, daß wieder mal neue Abenteurer aus Aventurien erschienen sind. Fürs erste aber haben sich die Helden 500 bis 1000 AP redlich verdient.

Das Portal

(Ein Kurzabenteuer für 3-5 Helden der Stufe 30+ aus Tharun)

Dieses Abenteuer ist für eine Heldengruppe, die noch in Tharun weilt. Die Helden werden mittels Portal zurück auf die Oberseite Deres reisen können.

Kapitel 1: Gestrandet

Meisterinformation:

Wo das Abenteuer beginnt ist unerheblich. Davon ausgehend, daß die Gruppe als Volkshelden überall bekannt ist, wird sie eines Tages Besuch von einem Sombrai erhalten, der ihren Beistand bei der Untersuchung eines schwarzen Monolithen erbittet, den er vor kurzem entdeckt hat. An der Fundstelle beginnt auch das eigentliche Abenteuer.

Allgemeine Information:

Der Monolith ist 2 x 1 Schritt groß und hat eine Stärke von fünf Finger. Er ist tiefschwarz und strahlt eine starke Aura aus.

Meisterinformation:

Diese Aura hat den Sombrai bisher davon abgehalten, den Monolith näher zu untersuchen und – was viel wichtiger ist – zu berühren. Sobald eine Person das tut, wird sie in den Monolith gezogen. Den anderen bleibt trotz aller Mühen nichts anderes übrig, als auch das Tor zu durchschreiten, wenn sie ihren Freund wiederfinden wollen. Der Monolith reagiert übrigens nur auf intelligente Wesen. Wenn er mit einem Stock oder etwas anderem berührt wird passiert gar nichts.

Durch das Tor

Allgemeine Information:

Für einen Augenblick scheint dein Körper eins zu sein mit dem Universum. So schnell wie das Gefühl kam ist es auch schon wieder vorbei und du trittst auf der anderen Seite des Monoliths heraus. Allerdings stellst Du staunend fest, daß sich die Landschaft ringsum völlig verändert hat. Nur der Monolith steht immer noch da.

Spezielle Information:

Dieser Monolith sieht genauso aus wie der andere.

Meisterinformation:

Dieser Monolith ist nur der Empfänger für sein tharunisches Pendant. Eine Rückreise ist somit unmöglich. Die Gruppe befindet sich irgendwo in den weiten Ebenen Rieslands.

Eine andere Welt

Meisterinformation:

Je nach Tageszeit, wird die Gruppe vermutlich damit beginnen, ihren neuen Aufenthaltsort zu erkunden. Dabei sollten sie noch nicht auf größere Lebewesen treffen. Die ganze Zeit herrscht eine kühle Temperatur. Die Vegetation ist spärlich. Im Südosten ist ein gewaltiges Gebirgsmassiv (das Eherne Schwert) auszumachen. Mit Einsetzen der Nacht, klärt sich die Lage. Helden, die nur ein wenig Ahnung von Sternkunde haben, werden den Zwölfkreis und die anderen Sternbilder wiedererkennen. Sollte niemand dieses Talent vorweisen können, hilft notfalls auch Orientierung, um den Südsterne auszumachen. Das Madamal kann natürlich ebenfalls der Wiedererkennung dienen. Die Gruppe sollte auf jeden Fall mitkriegen, daß sie sich wieder auf Deres Oberseite befindet. Erfahrene Sterngucker können anhand der verschobenen Stellung der Sternbilder Rückschlüsse auf ihren ungefähren Aufenthaltsort ziehen (Sternkunde/Orientierung+7).

Die Eintreiber

Allgemeine Information:

Als ihr am nächsten Morgen Eure Sachen zusammenpackt, seht Ihr eine Gruppe von knapp einem Dutzend Gestalten auf Euch zukommen.

Meisterinformation:

Es handelt sich um eine typische Gruppe, die zu einer Hobgoblin-Siedlung Unterwegs ist, um dort Nahrungsmittel abzuholen. Die Gruppe kann aus Orks, Hobgoblins oder gar Frostriesen bestehen. Sie werden nicht sofort angreifen, sondern barsche Fragen nach Herkunft und Auftrag stellen. Geschicktes Rollenspiel kann hier ein Blutbad vermeiden, auch wenn die Helden in jedem Fall siegen würden. Wenn sie sich allerdings zu dumm anstellen oder die Sprachbarriere nicht überwunden werden kann, werden sie kämpfen müssen.

Den Helden steht es frei, die Gruppe zu begleiten, falls sie sie täuschen konnten. Nach einer halben Stunde erreichen sie eine Siedlung, in der schon einige Wagen, beladen mit Lebensmitteln aller Art, bereitstehen. Die Hobgoblins treten den Eintreibern mit Respekt entgegen, obwohl in vielen Augen unverhohlener Haß lodert. Die Helden werden ebenso behandelt. Die Gruppe sollte es sich trotzdem genau überlegen, ob sie in dem Dorf übernachtet.

Aufbruchsstimmung

Meisterinformation:

Früher oder später wird die Gruppe ihre weiteren Schritte planen müssen. Normalerweise sollte ihr Ziel der Süden bzw. das Eherne Schwert sein. Dadurch werden sie aber in den Einzugsbereich der Stadt Amhas geraten, die sehr wachsam ist, um gegen Aktionen der Ritter schnell handeln zu können. Doch zunächst wird die Gruppe noch relativ unbehelligt wandern können. Die Gegend bleibt eintönig, Wälder gibt es so gut wie keine. Wenn die Helden es schlau anstellen, können sie sich jedoch Nahrungsmittel aus den gelegentlichen Hobgoblin- und Orksiedlungen besorgen.

Nach etwa 2 Wochen Wanderung passiert dann das Folgende:

Allgemeine Information:

Ihr seid jetzt schon viele Tage unterwegs. Inzwischen ist das Klima angenehmer geworden und auch das Leben ist hier reichhaltiger. Um die Mittagszeit wollt Ihr gerade ein Lager aufschlagen, als sich Euch vier berittene Gestalten nähern.

Meisterinformation:

Es handelt sich dabei um vier Mindorium-Ritter (Stufe 15) auf Patrouillen-Dienst. Hier werden es die Helden nicht so leicht haben. Die Ritter werden schnell bemerken, daß die Helden weder die Dunkle Sprache beherrschen noch sich irgendwie ausweisen können. Der Kampf sollte kurz und schmerzlos verlaufen. Einen der Ritter sollten die Helden nach Möglichkeit gefangen nehmen, um ihn zu verhören.

Bei dem Verhör können Sie den Helden alle Infos zukommen lassen, nach denen sie fragen. Bedenken sie aber, daß der Ritter von Aventurien nie gehört hat. Was hinter dem Ehernen Schwert liegt weiß er nicht. Auch über das Land und seine Bewohner kann er nicht zu tief ins Detail gehen, da er selbst kaum ein Dutzend mal Amhas verlassen hat. Prinzipiell müssen ihm alle Informationen abgerungen werden, da er an seine Ehre gebunden ist. Sollten ihn die Helden nach dem Verhör leben lassen, wird er versuchen sich selbst das Leben zu nehmen.

Auch wenn dieses Treffen für die Helden keine Probleme darstellt, wird es sie zum Nachdenken verleiten. Wo leben Elfen, die Städte bewohnen und zudem scheinbar böse und korrupt sind? Lange werden sie keine Gelegenheit zum Nachdenken haben.

Der Überfall

Meisterinformation:

Das Fehlen der Patrouille wird schon wenige Stunden später bemerkt werden. In Amhas ist man übervorsichtig und erwartet regelmäßige Nachricht. Ganz gleich was die Gruppe in den folgenden Stunden unternimmt, irgendwann werden sie von einem fliegenden Ritter entdeckt werden. Schon kurze Zeit später werden sie dann von einem knappen Dutzend Dunklen Rittern (gleiche Stufe wie die Helden) angegriffen werden. Noch während des Kampfes wird die Gruppe mehrmals aufgefordert, sich zu ergeben (sogar in verschiedenen Sprachen), was diese dann angesichts der Übermacht auch hoffentlich bald tun werden. Sollte der Widerstand

der Helden sich noch immer nicht brechen lassen, werden sich die Ritter nach einer Weile zurückziehen und Hilfe anfordern, die auch bald in Gestalt von zwei Hohepriestern des Namenlosen erscheint.

Kapitel 2: Gefangen

Meisterinformation:

Sollte die Gruppe so klug gewesen sein, sich zu ergeben wird sie nach Amhas gebracht und dort im Hochsicherheitstrakt der inneren Garnison eingesperrt. Jeder Held bekommt eine Einzelzelle. Alle Sachen werden ihnen abgenommen, bleiben aber in der Garnison. Jeden Tag wird ein Held ausgewählt und verhört. Stellt sich dieser widerwillig an, wird er von einigen Ogern gefoltert. Sollte auch das nicht den gewünschten Erfolg bringen, erhält der Charakter eine Spezialbehandlung. Beliebt sind z.B. das Foltern eines Freundes vor seinen Augen oder Einsatz von Illusionen um ihm den Mut und Verstand zu rauben.

Irgendwann wird ein Bewohner der Nebenzelle von einem der Helden versuchen mit ihm Kontakt aufzunehmen. Es handelt sich dabei um einen Hüter, der Nahe Amhas aufgegriffen wurde, als er im Dienste eines Ritterordens spionierte. Die Helden sollten ihm nicht sofort blind vertrauen, zumal sie durch die Folterung an eine weitere Falle glauben werden (sollten).

Die Zelle

Allgemeine Information:

Die Zelle ist knapp 2 x 3 Schritt groß und 2 Schritt hoch. Es gibt keine Lichtquelle außer einem fahlen Schein, der durch das kleine Guckloch in der Tür fällt.

Spezielle Information:

Du ertastest ein Strohlager und einen kleinen Abort. Zumindest scheint es hier kein Ungeziefer zu geben.

Meisterinformation:

Die Tür mit schierer Kraft aufzubrechen ist eine KK-Probe+15, wobei natürlich sämtliche Magie wirkungslos verpufft. Die Wände zwischen den einzelnen Zellen sind etwa 15 Finger dick. Klopfzeichen und halblaute Gespräche sind so möglich.

Essen und Wasser gibt es einmal pro Tag und wird per Durchreiche am Fuß der Tür in die Zelle geschoben.

Das Verhör

Allgemeine Information:

(Suchen Sie sich ein Opfer per Zufall aus): Lärm an der Tür reißt dich aus dem Schlaf. Zwei riesige Gestalten betreten deine Zelle und gehen geduckt auf dich zu. Du wirst empor gerissen und mitgeschleift. Ranziger Gestank raubt dir schier den Atem. Schon nach kurzer Zeit endet die Reise in einem heißen, stickigen Raum. Einer der Riesen wirft dich auf einen Tisch und schnallt dich fest, während der andere an einem Kessel über einem Feuer zu hantieren beginnt. Dann tritt einer dieser gerüsteten Elfen in dein Blickfeld: „Rede...“

Meisterinformation:

Jedes Verhör kostet 2W6 Lebenspunkte und sämtliche Ausdauer, die 4 Tage braucht um völlig zu regenerieren. Wunden heilen mit halber Rate. Um die Spieler nicht völlig zu verärgern sollte von verkrüppelnden Foltern abgesehen werden (als Sklaven wären sie dann nämlich später minderwertig).

Der Ritter wird den jeweiligen Helden nach dessen Herkunft fragen, woher er kommt, was er hier zu suchen hat, Namen seiner Begleiter, etc. Er wiederholt viele Fragen, wenn er glaubt das noch etwas ausgelassen wurde und stellt dazwischen auch nutzlose Fragen um die Kooperation seines Opfers zu überprüfen. Ist diese nicht zufriedenstellend, veranlaßt er die Oger, den Helden ein wenig zu quälen (Selbstdisziplin mit immer größeren Zuschlägen). Sobald eine mißlingt, wird der Held zu keinem weiteren Widerstand mehr in der Lage sein und alle Fragen nach Möglichkeit wahrheitsgemäß beantworten (ab einem bestimmten Stadium wird der Held auch nicht mehr in der Lage sein etwaige Details wegzulassen, nur weil der Ritter gerade danach nicht fragte). Die Oger sind zwar dumm, aber darauf trainiert, Schmerzen zu verursachen, bei denen man nicht sofort das Bewußtsein verliert.

Der Mitgefangene

Allgemeine Information:

Du schreckst aus einem wirren Alptraum hoch. Sind sie schon wieder da um Dich zu verhören? Du blinzelt zur geschlossenen Tür. Jetzt hörst Du ein Klopfen an der Wand. Die Zelle ist nicht von einem deiner Freunde belegt.

Meisterinformation:

Der Gefangene in der Nebenzelle ist der Hüter Eolan.

Eolan

Alter: 77(20) **Rasse:** Elf(Hüter)/Sternenträger **Beruf:** Kundschafter **Haarfarbe:** weißblond **Augenfarbe:** rubin
Größe: 1,72 **Gewicht:** 52 Stein **Auftreten:** draufgängerisch **Verhalten:** warmherzig, bescheiden

Eolan wuchs in der Sippe der Greifenreiter auf (obwohl sein Vater aus einer von drei weiteren möglichen Sippen entstammt). Er ist das typische Beispiel eines abenteuerlustigen Hüters, dem die Bindung der Sippe zu eng wurde und sein Glück in der weiten Welt sucht. Seit einigen Jahren arbeitet er für verschiedene Ritterorden als Späher und Fährtsensucher. Er wurde erst kürzlich aufgegriffen, als er zu unvorsichtig war und in ein Lager Dunkler Ritter stolperte (trotz seiner übermenschlichen Schleichfähigkeiten).

Seine Fähigkeit als Sternträger ermöglicht es ihm jeden Ort zu erreichen, zu dem er gelangen will, sofern dieser nicht durch mächtige magische Barrieren abgeschildert ist (wie etwa das Äußere seiner Zelle). Er kann sich zwar nicht teleportieren, aber sein Schritt wird immer fest sein (d.h. in unwegsamem Gelände bewegt er sich wie auf einer Straße mit voller Bewegungsrate) und Hindernisse, die er nicht umgehen kann, durchschreitet er einfach (ähnlich DURCH MARMORSTEIN bzw. DURCH FELS UND ERZ). Letztere Fähigkeit kann er auch auf andere projizieren, kostet ihn dann jedoch ca. 10 ASP pro Person und Schritt.

Sein Schicksal wird sich mit der Befreiung der Helden erfüllen, da Eolan die gesamte Gruppe mit sich durch die Mauern der Garnison (zur Beachtung: der Hochsicherheitstrakt befindet sich unterirdisch) nach draußen zieht. Da ihm fast alle AE entzogen wurde, bedient er sich der Blutmagie. Die Helden werden dieses aber erst bemerken, wenn es zu spät ist.

Stufe: 15

MU:12	AG: 2	AT: 12/15/16	TP: je nach Waffe
KL: 14	HA: 2	PA: 13/15/ 8	RS: 1
IN: 13	RA: 1	LE: 13(74)	AE: 58
CH: 13	GG: 3	AU: 87	GS: 7
FF: 12	TA: 5	MR:12	MK:45
GE: 14	NG: 6	Ausweichen: 13	
KK: 13	JZ: 1		

Talente: Raufen 9, Schwerter 14, Stichwaffen 8, Bogen 12, Linkshändig 10 (+0/-4), Schleichen 19, Schwimmen 19, Klettern 19, Körperbeherrschung 19, Akrobatik 19, Ausweichen 13, Wildnisleben 10, Fährtsensuche 13, Sprachen 11 (Waldsprache(M), Hohe Sprache, Steinsprache, Orksch, verschiedene menschliche Dialekte 2), Magiegespür 7

Zauber: Kampfzauber stören 12, Spurlos Trittlos 14, Adleraug 9, Exposami Creatur 10, In See und Fluß 13, Treue Klinge 11

Fokuszauber: keine

Zauberpunkte: 0

Besitztümer:

keine mehr

Kampfstil: Eolan verhält sich defensiv und versucht in einer ruhigen Minute seine Gabe zu aktivieren.

Die Flucht, Teil 1

Meisterinformation:

Wie die Flucht im Endeffekt von statten geht hängt wohl am ehesten von der Planung der Helden ab. Da sie nicht alle in einer Zelle untergebracht sind, sollten sie jeweils nur zwei Spieler auf einmal sich beraten lassen, während die anderen draußen warten. Ein bißchen Glück gehört natürlich auch dazu.

Die Gefangenen werden normalerweise nur von Ogern bewacht. Wenn ein Held zu einem Verhör soll, wird er von Zweien der insgesamt 5 Oger abgeholt. Das Verhör selber wird von einem Endurium-, seltener von einem Titaniumritter durchgeführt. Die Oger tragen natürlich Schlüssel für alle Zellen bei sich, außer Eolan und den Helden sitzt zur Zeit aber niemand ein.

Sobald die Gruppe den Zellentrakt verlassen hat, wird Eolan seine Kraft einsetzen und mit der Gruppe im Schlepp (alle müssen sich an den Händen halten) die Reise nach draußen antreten.

Allgemeine Information:

Ihr steht nun außerhalb der riesigen Garnison. Noch ist alles still, aber ihr wißt, das euer Vorsprung verschwindend gering ist. Die Straße an der Ihr steht ist dunkel und verlassen und über Euch verdecken Wolken das Madamal. Plötzlich kippt Eolan vorne über.

Meisterinformation:

Jetzt ist die Stunde des Abschieds gekommen. Eolan stirbt ohne viel Worte.

Die Gruppe muß sich nun schnellstens entscheiden wohin sie sich wenden will. Folgen sie der Hauptstraße nach Westen, gelangen sie nach kurzer Strecke in den Stadtteil Sáli'Am. Im Osten können sie ein Stadttor inklusive 6 Wachen ausmachen. Sie scheinen die Flüchtigen bis jetzt noch nicht bemerkt zu haben. Es handelt sich bei ihnen um erfahrene Hobgoblins und Orks, die von einem Veteranen beaufsichtigt werden.

Das Tor ist nicht unbedingt die beste Lösung. Zuerst müssen die Helden sich mit den Wachen auseinander setzen und vermeiden, daß einer flieht um Alarm zu schlagen. Und selbst wenn sie das Tor öffnen und fliehen, werden die toten Wachen den nachkommenden Soldaten aus der Garnison auffallen. Die Helden müssen nach dem Tor ca. 1 Meile freie Strecke Richtung Süden bis Osten überbrücken, bevor sie ein kleines Waldstück erreichen. Die Gegend besteht aus Weiden und Feldern mit einigen Geräteschuppen, Ställen und bewachten Sklavenunterkünften dazwischen. Die Verfolger sind mehrere Orks und einige Ritter in der Luft. Die Helden haben also einiges vor sich.

Eine vielversprechendere Taktik ist es, sich in die Seitengassen zu schlagen. Allerdings wird die Stadt bald von Suchtrupps durchkämmt und angesichts der schier Menge an verfügbaren Soldaten, ist eine Entdeckung sehr wahrscheinlich. Die Suche bezieht natürlich auch Häuser mit ein, so daß man dort einer Entdeckung nur durch den Einsatz von Magie entgehen kann. Die Bewohner sind natürlich alles andere als kooperativ.

Die Suchtrupps bestehen normalerweise aus 4 Krieger (erfahren) und einem Truppführer (Veteran). Man darf nicht vergessen, daß in Amhas die besten Kämpfer des Namenlosen ausgebildet werden und entsprechend stationiert sind. Magische Unterstützung gibt es nur bei einem begründeten Verdacht aber kann binnen 5 Minuten da sein. Diese Unterstützung kann aus Rittern oder gar, bei besonders hartnäckigem Widerstand seitens der Helden, aus einem Geweihten bestehen.

Die Flucht, Teil 2

Meisterinformation:

Die Gruppe mag fürs Erste den Jägern entkommen sein, aber ihnen wird nur eine Galgenfrist gewährt. Die Suche wird bis zu 5 Tage nach dem letzten Auftauchen eines Flüchtigen dauern. Die Suchmuster gehen dabei kreisförmig von der letzten sicheren Sichtungposition aus.

Amhas besitzt, wie es sich für eine saubere Stadt gehört, eine Kanalisation. Man muß allerdings einige Zeit suchen, bevor man einen Eingang findet. Hier ist die Gruppe zumindest für ein oder zwei Tage sicher, bevor man einige Trupps zum nachschauen schickt. Das unterirdische Gangsystem ist zentralisiert, das heißt von einem großen Kanal zweigen alle weiteren Kanäle ab. Der Hauptkanal fließt als das Ende eines kleinen Baches von Nordosten nach Westen, wo er in den See Totenwasser mündet. Das Ende des Kanalanges wird allerdings von einem schmiedeeisernen Gitter eingenommen. Das Gitter besteht aus einzelnen dicken Stäben. Um einen dieser Stäbe aus dem Stein zu reißen, ist eine KK-Probe+30 nötig, die jedoch auf maximal zwei Leute aufgeteilt werden kann. Ansonsten kann man sich nur durch die Gitter zwängen, wenn man sich extrem dünn macht (LANGER LULATSCH, ADLER WOLF auf katzen großes Tier). Magie die direkt gegen die Gitter wirkt ist übrigens durch eine Schutzvorrichtung unmöglich aber falls einer Körperlosigkeit beherrscht kann er von außerhalb gegen den Gitterstab drücken, um ihn noch schneller herauszubrechen.

Eine Flucht über die Stadtmauern ist wiederum ein ganz anderes Unterfangen. Knapp alle 50 Schritt wird der Wehrgang von einer kleinen Wachstube unterbrochen, in der vier Soldaten stationiert sind (1 Veteran + 3 Erfahrene). Es gibt zwar keine Patrouillen, allerdings kann man von dort aus auch den Wehrgang kontrollieren. Die Stuben sind ca. 3 x 3 Schritt groß und beinhalten eine Tisch mit 4 Stühlen und einen Schrank mit allerlei Kram (Waffenpflegemittel, Würfel, Kerzen oder Fackeln, Ersatzsehnen für Kurzbögen, etc.). Auffällig ist noch eine knapp 10 Finger durchmessende Glocke, die zum Alarmieren der Truppen benötigt wird, wenn Gefahr im Verzug ist.

Die Gruppe kann versuchen eine der Stuben zu überfallen und hat ungefähr 15 Sekunden Zeit bevor Verstärkung aus den beiden angrenzenden Stuben ankommt. Es handelt sich dabei um jeweils 3 Wachen, einer aus jeder Stube holt Verstärkung. Wenn die Gruppe leise vorgehen will, muß sie natürlich schon dafür sorgen, daß in „ihrer“ Stube niemand die Glocke erreicht. Eine andere Möglichkeit ist es natürlich heimlich über die Mauer zu klettern, was allerdings ohne Wurfanker fast unmöglich ist (ohne: Klettern+20, mit: Klettern+5). Allerdings gibt es selbst für die besten Schleicher und Verstecker keine Tarnmöglichkeiten auf dem Wehrgang, so daß nur eine mondlose Nacht oder unverschämtes Glück vor einer zufälligen Entdeckung schützt. Die Gruppe sollte auch nicht vergessen, den Wurfanker mit Tüchern zu umwickeln, um den Lärm des Aufschlagens zumindest etwas zu dämpfen. Um von der Mauer auf der anderen Seite wieder herunterzukommen, bieten sich wiederum eine Kletterpartie an (selbe Aufschläge). Es müssen übrigens 6 Schritt überbrückt werden, ein Sturz ist also durchaus ernst zu nehmen.

Der Wald

Meisterinformation:

Irgendwann wird der Gruppe die Flucht gelingen, wenn sie sich ihrer Stufe entsprechend erfahren verhalten. Auf ihrer Fluchtroute liegt ein kleines Waldstück, daß auch in etwa das Ende der Felder zumindest auf dieser Seite von Amhas markiert. Die Helden tun gut daran zumindest daran vorbei zu laufen, noch besser wäre es natürlich sie durchqueren den Wald. In ihm hält sich zur Zeit ein kleiner Spähtrupp (10 - 15) des Greifenclans auf, der Amhas beobachtet. Sie wissen von Eolans Schicksal und einige von ihnen hoffen sogar insgeheim, daß dieser sich Dank seiner besonderen Fähigkeit befreien kann.

Die Hüter werden nur auf die Helden aufmerksam, wenn sie durch den Wald wandern oder ihnen mehrere Gegner dicht auf Folgen. Wenn die Lage uneindeutig ist, sollte ein gesittetes Auftreten der Helden und die Zustimmung, daß sich einer von ihnen (am Besten der Wortführer) seine Gedanken lesen läßt um ihre Geschichte zu verifizieren, ausreichen. Bei einem Kampf werden die Hüter die Feinde mit einem Pfeilhagel zum Rückzug zwingen. Den Wald dann noch zu betreten wagt keiner mehr (zumindest solange nicht entsprechende Verstärkung angerückt ist).

Ritt durch die Lüfte

Allgemeine Information:

Die Elfen machen sich zum Aufbruch bereit. Doch als ihr deren Reittiere erblickt fällt ihr fast vom Glauben ab: Es handelt sich dabei um Greife!

Der folgende Ritt wäre wie ein Traum, würde der heftige Wind Euren Kopf nicht kühl halten. Die in Dunkelheit gehüllte Landschaft ist kaum zu erkennen, so hoch fliegt Ihr.

Meisterinformation:

Reiten- oder Fliegenproben sind nicht nötig solange die Helden sich ruhig verhalten. Greif und Reiter tragen jeweils einen Helden sehr sicher.

Die Schlacht in den Wolken

Allgemeine Information:

Irgendwann könnt ihr vor Euch einen riesigen einzelnen Berg ausmachen. Langsam beginnen die Greife einen Sinkflug, dessen Ziel eindeutig der Wald am Fuße dieses Berges ist. Auf einmal ertönt ein scharfer Ruf von einem der hinteren Reiter und die restlichen Elfen reißen ihre Reittiere scharf nach rechts und versuchen an Höhe zu gewinnen. Jetzt habt Ihr auch Gelegenheit zu erkennen, was der Grund ist: Im fahlen Mondlicht könnt Ihr in einiger Entfernung ein Glitzern sehen. Ein Glitzern von Mondlicht, das in Rüstungen gespiegelt wird...

Meisterinformation:

Wenn einzelne Helden Runenzauber vorbereiten möchten, so haben sie jetzt noch ausreichend Gelegenheit dazu, die Gegner werden noch knapp 2 Minuten brauchen, bis sie die Gruppe eingeholt haben.

Bei den Verfolgern handelt es sich um mehrere Dunkle Ritter, von denen einige auf Drachenfalken reiten. Wieviele es genau sind und welche Stufen sie haben, liegt bei Ihnen. Die Drachenfalken wurden mit einem Namenlosen Wunder gesegnet, das ihre GS um 10 auf insgesamt 25 erhöht hat. Im Kampf wirkt sich dieser Bonus allerdings nicht erkennbar aus. Die Ritter sind da schon gefährlicher, da die Hüter nicht in ihrer vertrauten Umgebung sind und nicht auf ihre Fokuszauber zurückgreifen können. Andererseits sind zumindest die Greife der Hüter immun gegen sämtliche Zauber der Ritter, während die Drachenfalken sich vorzüglich bekämpfen lassen.

Die Greife, die einen Helden tragen, werden sich zunächst in der zweiten Linie halten, dennoch werden auch sie nach wenigen KR direkt angegriffen werden. Der Kampf in der Luft wird nach den Regeln für berittenen Kampf ausgefochten, wie er in **Anhang II** beschrieben wird. Mindestens ein Held sollte sich plötzlich ohne Reiter auf einem rasenden Greif wiederfinden und versuchen ihn wieder unter Kontrolle zu kriegen (Proben auf Fliegen, Abrichten und CH).

Die Gruppe hat dem beginnenden Sinkflug wahrscheinlich schon entnommen, daß sie sich am Ziel ihrer Reise befinden, möglicherweise ein Dorf oder ein Unterschlupf. Dies stimmt zwar, aber genau aus diesem Grund werden die Hüter weder landen noch jemanden losschicken um Hilfe zu holen, da sie damit ihr verstecktes Dorf verraten würden. Die einzige Hoffnung der Gruppe besteht darin, ihre Gegner alleine zu besiegen. Hoffentlich haben die Helden noch ein paar Trümpfe im Ärmel.

Die Ritter werden nicht bis zum Tod kämpfen. Sobald sich der Sieg der Hüter abzeichnet, werden sie fliehen. Die Hüter werden dann zunächst nach Westen fliegen und sich ihrem Dorf in einem weiten Bogen von Süden aus nähern.

Auf zu neuen Ufern

Meisterinformation:

Im Lager des Greifenclangs können die Helden ihre Wunden versorgen lassen und sich ausruhen. Die Frage, die sich ihnen als nächstes stellt, ist, wie es weiter gehen soll. Von den Hüttern erhalten sie den Rat zuerst nach Djanilla zu gehen. Wenn sie in Amhas eine möglicherweise wichtige Entdeckung gemacht haben, sollten sie nach Teruldan gehen und vor dem Rat der freien Völker sprechen.

Wie auch immer die Gruppe sich entscheidet, Gorlag wird sich der Helden noch persönlich annehmen.

Während die Helden sich von den vergangenen Tagen kurieren, sind Informanten aus Amhas in alle größeren Städte unterwegs, um die dort ansässigen Spione zu informieren. Doch jetzt haben sich die Helden erst einmal 1000 AP verdient.

Abenteuervorschläge

Das größte Abenteuer wird sicher die Erkundung dieser unbekannten Welt sein. Allein aus den Beschreibungen sind Ihnen sicher einige Ideen gekommen. Hier sollen Ihnen einige Vorschläge unterbreitet werden, die sich auch zu einer Kampagne verbinden lassen, zum Beispiel im Auftrag eines Ritterordens.

Die Bedrohung

Die größte Beschäftigung der Ritter (und auch der Hüter und anderen Rassen) ist der Kampf gegen die Orks und Hobgoblins, die in großen Banden durch Fæsália ziehen. Nicht immer kann eine Gemeinschaft alleine so einer Plage Herr werden, besonders dann nicht, wenn der Bandenführer cleverer als seine Untergebenen ist und ein Eingreifen der Ritter erwartet...

Angriffe wie diese dienen dazu die Moral der Elfen zu senken. Diese sind schließlich auch für die Ernährung der Ritter zuständig. Von den Orks und Hobgoblins, die zu solchen Aktionen ausgeschickt werden, wird aber auch normalerweise kein Überlebender zurück erwartet.

Viele Ritter tun den ganzen Tag nichts anderes als Monster jagen. Wenn ihr Orden nahe an der Grenze ist, dehnen sie ihr Jagdgebiet nicht selten bis ins Riesland aus.

Konspiration

Die Agenten des Namenlosen sind überall und in den verschiedensten Verkleidungen. Sie können vielerlei Aufträge haben, vom Ausspionieren und Unterwandern einer Ordensburg bis hin zu gemeinem Mord. Interessant wird es natürlich, wenn die Helden als Verdächtige in diesen Vorfälle verwickelt werden.

Die Expedition

Der große Entdecker Sanyarin Sternengucker ist von seiner Expedition aus dem Süden heimgekehrt und sucht nun Freiwillige, die ihn auf seiner neuen Reise in den Osten begleiten. Ein Angebot für wagemutige Helden?

Der Rat der Hüter

Konservative Hüterclans ziehen in Betracht, sich von der restlichen Welt abzuschotten, da sie die Gewalttätigkeiten der Diener des Namenlosen, aber auch die der Zwerge und der anderen Elfen, für unerträglich halten. Die Helden sollen als Beobachter – neutral oder aktiv – an der großen Sippenversammlung teilnehmen und kommen dabei einigen seltsamen Geschehnissen auf die Spur, die den Schluß zulassen, daß nicht alles mit rechten Dingen zugeht. Die Helden müssen diese Geschehnisse aufdecken und der Versammlung präsentieren, da die Ritter sonst einen mächtigen Verbündeten im Kampf gegen den Namenlosen verlieren.

In den Tiefen von Finsterbinge

Finsterbinge ist seit jeher ein geheimnisumwitterter Ort und viele alte Geheimnisse liegen verschüttet in den 7 Ebenen. Geheimnisse, die man vielleicht auch im Kampf gegen den Gott ohne Namen einsetzen könnte. Die Helden werden aber gewarnt. Da die Verteidigungsanlagen von Finsterbinge kaum von Lebewesen zu überwinden waren, hatte der Namenlose viele übernatürliche Wesen angreifen lassen. Ein Großteil dieser Wesen ist sicher heute noch am Leben. Zudem haben die Zwerge viele Fallen installiert um ihre Schätze zu schützen, von denen wahrscheinlich ebenfalls manche noch funktionstüchtig sein werden.

Die Festung

Irgendwo in den weiten Ebenen von Riesland erhebt sich, wie ein einsamer Berg, der Palast des Gottes ohne Namen. Die Helden sollen erkunden, ob es sich dabei um Tatsache oder bloße Legende handelt. Wenn dieser Palast tatsächlich existiert, sollten die Helden die Gelegenheit erhalten in ihn einzudringen und zu erkunden.

Die letzte Mission

Je nachdem wie es zu diesem Zeitpunkt um das Elfenland steht, sollten die Helden ihr weiteres Vorgehen planen. Sie entkommen aus dem Palast und bringen der bereitstehenden Armee Informationen über Art und Aufbau der Burg. Vielleicht suchen die Helden aber auch eine direkte Konfrontation mit Valeria und Gorlag, quasi als letzte Möglichkeit um das, dem Untergang geweihte, Fæsália zu retten. Dieses Abenteuer sollte dann das letzte sein, das die Helden erleben werden, da es danach, vorausgesetzt sie überleben es, nichts mehr geben wird, was diesem gleichkommt.

Handlungsschauplätze

Amhas

Einwohner: ca. 11000

30% Elfen

7% Dämonen und andere übernatürliche Wesen

51% Orks und Hobgoblins

11% Sklaven (davon 48% Elfen, 43% Menschen und Neandertaler, 9% Zwerge)

Der Rest sind Elementare, Geister, Zyklopen, etc.

Heer:

129 Ritter

5000 Orks

5000 Hobgoblins

ca. 500 Oger, Trolle, Zyklopen

weitere Wachen und Truppen der Elfensippen

Geschichte

Amhas' genaues Gründungsdatum ist in Vergessenheit geraten. Sämtliche Dokumente aus der Gründungszeit sind vernichtet worden – durch Gewalt oder die Zeit. Man schätzt das Alter der Stadt aber auf mehr als 4500 Jahre. Durch ihre Nähe zu Riesland waren die Bewohner schon seit jeher militanter als andere Elfen, was sich vor allem in ihrem Einsatz von Magie widerspiegelte.

In Amhas schließlich errichtete Telerion seinen ersten Reiterorden, der bis heute der mächtigste ist. Doch erst mit dem Erscheinen des Namenlosen und den stärker werdenden Übergriffen der Monster von Riesland wurde Amhas zum Bollwerk der Elfenzivilisation gegen die Gefahr aus dem Norden. Als in den folgenden Jahrhunderten jedoch alle Angriffe ohne Wirkung blieben, wurden die Ritter immer nachlässiger und selbstsicherer. Ein tödlicher Fehler, wie sich herausstellte, als der Namenlose mehr als 20000 Monster gegen die inzwischen stolze und mächtige Stadt schickte. Die Schlacht dauert über eine Woche, in der zwar mehr als die Hälfte des gegnerischen Heeres vernichtet wurden, aber auch zwei Drittel der Einwohner und fast alle der 500 Ritter. Erschöpft von den Kämpfen und den psychologischen Grausamkeiten die sich die Heeresführer während der Kampfpausen ausdachten, ergaben sich die Überlebenden schließlich bedingungslos.

Knapp 20 Ritter flohen daraufhin aus der Stadt, die Restlichen ergaben sich ebenfalls und wurde so zu den ersten Dunklen Rittern. Ihnen ist es auch zu verdanken, daß knapp 1000 Jahre später der erste Rückeroberungsversuch der guten Ritter auf Amhas scheiterte. Der zweite Angriff konnte schließlich zerschlagen werden, als Gorlag mit einem Entsatzheer die Angreifer zurückdrängte. Zum Dank belohnte ihn der Namenlose dafür mit dem Amt des Stadthalters von Amhas, einen Titel, den er bis heute trägt.

Gorlags Fähigkeiten ist es letzten Endes zu verdanken, daß Amhas heute wichtiger denn je in den Plänen des Gottes ohne Namen ist. Sofort nach der Amtserhebung ordnete er massive Veränderungen in der Stadtstruktur an. Die ehemals vier Stadtteile wurden zu zwei vereinigt; in einem wurden Orks und Hobgoblin als Arbeitskräfte angesiedelt. Den Elfen wurde der andere Teil zugestanden.

Amhas heute

Schon bevor man Amhas erreicht hat, beherrschen riesige Felder und Weiden das Bild um die Hauptstadt des Namenlosen. Überall sind Arbeiter unter strenger Aufsicht von Wachen damit beschäftigt zu sähen, pflanzen, ernten oder große Viehherden zu hüten. Nur ein geringer Teil dieses gewaltigen Ertrages geht nach Amhas, der Rest wird ins Hinterland geschafft um die Armeen des Namenlosen zu versorgen.

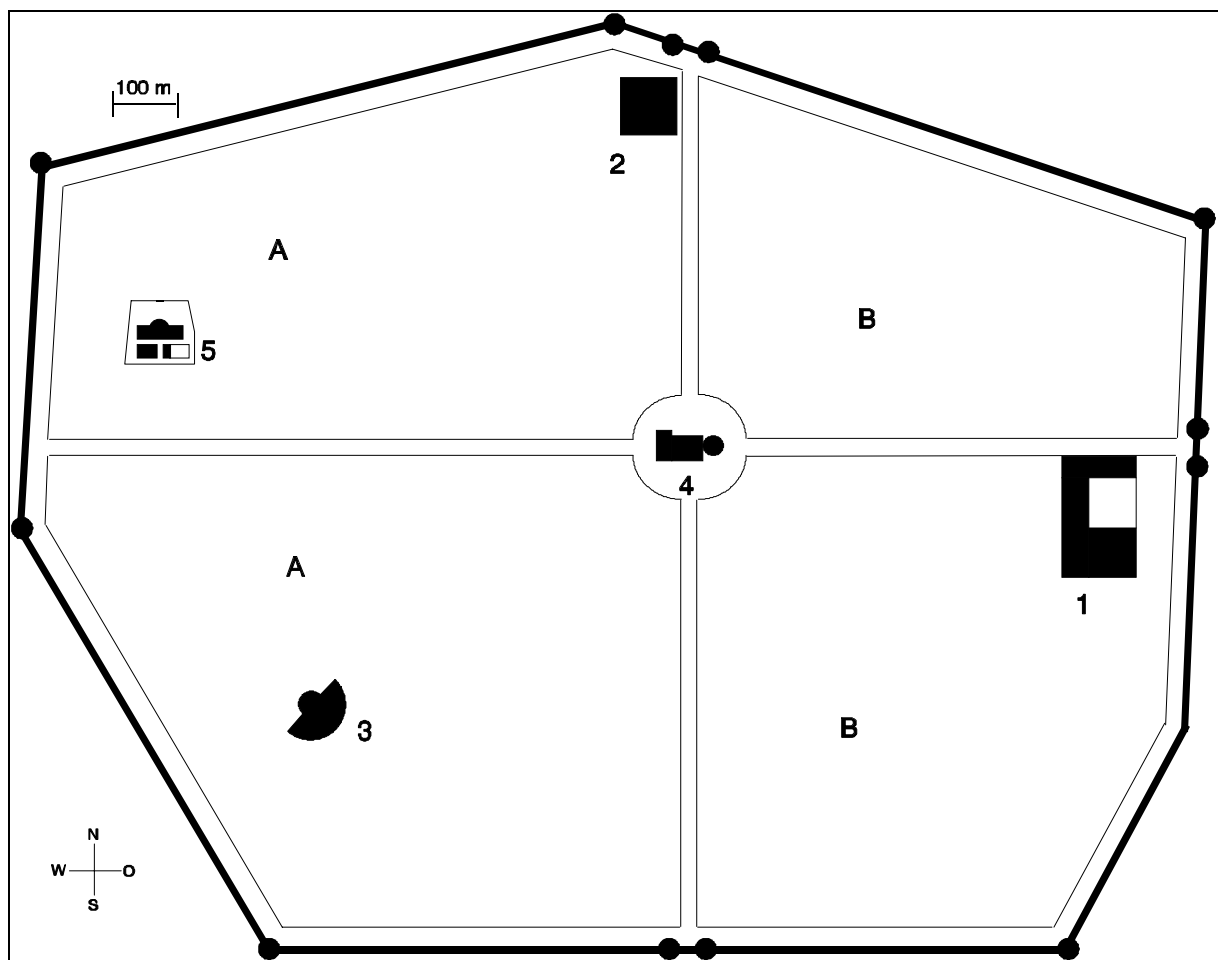
Amhas selber ragt stolz und drohend aus diesem Garten empor. Trutzige Mauern auf denen laufend Soldaten patrouillieren. Oft sieht man sogar einen Ritter durch die Luft gleiten. Die zwei Stadtteile sind so verschieden wie Tag und Nacht. Im Westen befindet sich der Elfenbezirk, so schön und prachtvoll, daß er sich mit den übrigen Städten Fæsálias messen kann. Genau gegenüber, als perfektes Komplement, liegen die Behausungen der Orks und Hobgoblins. Getrennt werden beide Bezirke durch die große Hauptstraße, die direkt ins Stadtzentrum führt, wo der Palast des Stadthalters liegt.

Betritt man den Elfenbezirk, fragt man sich als erstes, ob diese Elfen wirklich den Namenlosen anbeten. Ihre Lebensweise entspricht der anderer Elfen Fæsálias. Doch schon bald sticht dem Betrachter unweigerlich das Bild

eines purpurberobten Priesters ins Auge, der des Weges kommt. Auch der Tempel des Namenlosen, eines der größeren Gebäude Amhas', vervollständigt das Bild.

Interessant ist der Aufbau der Infrastruktur der Stadt, begründet sie sich nämlich nicht auf Gilden, wie in den anderen Elfenstädten. Jede Familie beherrscht eine ganz bestimmte Handwerkskunst, häufig sogar außer Konkurrenz. Dies ist wohl auch ein Grund, warum eine Gesellschaft, obwohl in allen Bereichen des Lebens vom Namenlosen und seinen Lehren dominiert, so harmonisch zusammenleben kann. Keine Familie kann es sich erlauben Zwist mit einer anderen zu bekommen, will sie nicht Gefahr laufen, von möglicherweise lebenswichtigen Dienstleistungen abgeschnitten zu werden. Dazu kommt eine weitere enge Bindung derjenigen Elfen, die dem hiesigen Ritterorden angehören und so etwas wie Waffenbrüder untereinander sind. Eine Einstellung, die den mehr macht- und einflußorientierten Geweihten fremd ist.

Ihre geographisch eher ungünstige Lage verdankt die Stadt übrigens auch dem Ritterorden. Genau über der Stadt – in der Spitze der Ordensburg – kreuzen sich sechs Kraftlinien. Eine verläuft annähernd in Ost-West-Richtung (diese Linie führt auch durch den Nachtschattenturm, siehe dazu das Abenteuermodul **Unsterbliche Gier**). Die nächste beschreibt einen Bogen von Südosten nach Norden wo sie auf den Palast des Namenlosen trifft (wenn es ihn tatsächlich gibt). Eine weitere geht von Nordosten nach Südwesten und ist eine der sieben Linien, die sich über den Ruinen von Borbarads Turm in der gorischen Wüste schneiden.



A) Elfenbezirk

Sáli' Am, „Heim der Mächtigen“, nennen die Elfen Amhas' ihren aus ursprünglich zweien bestehenden Stadtteil. Hier befinden sich auch der Orden der Dunklen Ritter und der Tempel des Namenlosen. Die Heimstatt jeder Familie ist von großen Parks umgeben, in denen ihre Besitzer flanieren.

Überhaupt ist es traurig zu erkennen, wieviel Elfen dem Namenlosen damals die Treue geschworen haben um am Leben zu bleiben. Doch leben diese nicht schlecht. Jede Familie verfügt über mehrere Diener und Sklaven, die ihnen alle niederen Arbeiten abnehmen und ihr Leben angenehmer machen. Die Elfen haben Aufgaben in anderen Bereichen übernommen; vor allem in der Administration, aber auch als Ritter oder Geweihte. In den schaffenden Künsten sind sie nach wie vor sehr aktiv.

Im Elfenbezirk liegen die Residenzen von 98 Sippen. Dazu kommen eine Anzahl Parks und anderer öffentlicher Plätze.

B) Goblinstadt

Von den ehemaligen Gebäuden, die früher diese beiden Stadtteile ausmachten und kurz nach der Eroberung vereint wurden, zeugen heute nicht einmal mehr Ruinen. Alles wurde abgerissen und neu aufgebaut. Wo früher blühende Gärten und stolze Paläste stehen, sieht man heute nur noch Baracken. Hier leben und arbeiten 85% aller Orks und Hobgoblins, die die Stadt bewohnen. Gewaltige Manufakturen und Schmieden sind ständig dabei Waffen, Rüstungen und Ausrüstung zu produzieren. Trotz der strengen Reinigungsaufgaben hängt deshalb ein unangenehm schwerer Geruch nach Ruß über dem ganzen Stadtteil. Zum Glück weht der Wind die Ausdünstungen Richtung Süden.

1) Innere Garnison

Die Truppen der inneren Garnison sind zwar ein verschwindend geringer Teil des Heeres, jedoch sind sie immer noch imposant: 500 Orks und Hobgoblins, dazu noch einmal 100 Oger sind hier untergebracht, die Elitetruppen und ständige Garde von Amhas. Nicht umsonst ist die innere Garnison gleich nach dem Orden der Dunklen Ritter der zweithöchste Bau in Amhas.

Das südliche Gebäude beherbergt auf fünf Etagen die Schlaf- und Tagesräume der Truppen. Von dort gelangt man auf den Exerzierplatz oder in die dreistöckigen Trainingsanlagen der Elitetruppen. Im Nordgebäude befinden sich die Räume der Offiziere; dazu Büros, Eßräume und eine riesige Küche. Drakonische Strafen sind an der Tagesordnung um die große Menge Soldaten unter Kontrolle zu halten, die auf teilweise engstem Raum leben müssen. Zu diesem Zweck befindet sich meist ein Drittel der Belegschaft außerhalb um Manöver zu veranstalten.

In den Kellern unter der Garnison ist eine große Vorratskammer untergebracht sowie 46 Zellen für besondere Gefangene. Zwanzig dieser Zellen sind zudem mit Dämmfeldern ausgestattet, um magisch unterstützte Fluchtversuche zu unterbinden.

2) Orden der Dunklen Ritter

Das Hauptquartier des mächtigsten Ordens von ganz Fæsália ist auch gleichzeitig das größte und höchste Gebäude der Stadt. Verläuft das Erdgeschoß noch vier Schritte senkrecht nach oben, geht schon die nächste Etage in die typische Pyramidenbauweise über. Die Spitze liegt 9 weitere Etagen (je vier Schritte) höher. Fenster sind so kunstvoll in die Außenwände eingearbeitet, daß man sie nur erkennen kann, wenn jemand seinen Kopf herausstreckt. Die ganze Pyramide wurde aus blutrotem Basalt erbaut, obwohl der damalige Baumeister wohl kaum ahnen konnte zu welchem Zweck der Orden dereinst eingesetzt werden wird.

Im Erdgeschoß befinden sich die öffentlichen Einrichtungen für Ritter und auch Besucher (Empfangs- und Speiseräume, etc.). Weiterhin finden sich hier die Quartiere der Diener und Sklaven. Im nächsten Stockwerk liegen die Gästezimmer, die aber inzwischen so gut wie nicht mehr benutzt werden, und die Trainingsanlagen der Ritter. In der Etage darüber befindet sich eine Bibliothek, die alles magische Wissen des Ordens bewahrt. Auch den jetzigen Rittern sind nicht mehr alle Zaubereien bekannt. Theoretisch müßten nur die Schriftrollen und Bücher gelesen werden. Leider (oder glücklicherweise) hat keiner der Ritter genügend Zeit und Lust sich damit zu befassen (Gorlag hat alle gelesen). Ab diesem Stockwerk gibt es bis zum neunten nur noch Wohnräume der Ritter; die obersten sind schon seit langer Zeit unbewohnt. Im zehnten Stock schließlich liegt der Meditationsraum, in dem sich die sechs Kraftlinien schneiden.

Früher beherbergte der Orden über 500 Ritter, aber seit seiner Eroberung hatte er nie mehr als 150 Mitglieder, da die Auflagen schwer sind und es selten Anwärter gibt. Im Moment wohnen hier 98 Dunkle sowie 31 Gefallene Ritter.

3) Tempel des Gottes ohne Namen

Dieses halbkreisförmige Gebäude aus schwarzem Obsidian ist der zweitgrößte Tempel des Namenlosen in Fæsália (der größte soll angeblich im Herzen von Riesland stehen, obwohl es sich dabei genauso gut um den Palast des Namenlosen handeln kann).

Der größte Teil des Gebäudes ist jedoch Wohnbereich der Geweihtenschaft, da jede Elfenfamilie von Amhas mindestens ein Mitglied im Klerus haben muß. Zur Zeit leben 163 Geweihte im Tempel.

Neben dem öffentlichen Gebets- und Opferbereich für Besucher gibt es noch einen kleinen heiligen Raum in den nur die Geweihten dürfen. Dieser Raum ist für Nicht-Geweihte absolut gefährlich, da er die Essenz des Namenlosen enthält und man seine Nähe in beängstigender Weise fühlt.

Zudem gibt es hier noch eine Bibliothek, die jedoch nur über den Namenlosen Literatur enthält, einschließlich einer fæsälischen Variante des Buches 'Die 13 Lobpreisungen des Namenlosen' in der Hohen Sprache, womit klar sein dürfte, daß zumindest einige der Geweihten Kenntnis über Aventurien besitzen dürften.

4) Palast des Stadthalters

Ein beeindruckendes Gebäude, daß sich in der Mitte von Amhas erhebt. Seine Ausmaße lassen den größten Sippenpalast klein erscheinen. Hier residiert Gorlag, Stadthalter von Amhas, Heerführer und rechte Hand des

namenlosen Gottes. Der Palast dient aber auch als Versammlungsort für alle Sippenoberhäupter, die hier ihren eigenen Privatbereich besitzen.

Es gibt zwei Arten von Versammlungen. Zur offiziellen sind alle Oberhäupter geladen. Der Versammlungsraum bietet allen genug Platz und jeder Elf hat das Recht angehört zu werden. Daneben gibt es noch die inoffizielle Versammlung, zu der nur die 13 mächtigsten Familien von Amhas zugelassen sind. Der Ausdruck 'Macht' kann dabei vielerlei Formen haben: Reichtum, Einfluß, Intrigen.

Gorlag führt meistens den Vorsitz und redet nur selten, solange er die Versammlung nicht selbst einberufen hat, was er wiederum nur dann tut, wenn es um einen Feldzug oder einen Krisenfall geht.

5) Das Anwesen der Sippe Glockenrein

Es handelt sich hier um ein durchschnittliches Anwesen. Das Haus ist prunkvoll in weiß und blau gehalten. Das Wappen über dem Tor zeigt eine Laute und eine Flöte, welche erahnen lassen, in welcher Kunstfertigkeit sich die Bewohner hervorgetan haben: der Name Glockenrein ist Synonym für die besten (und teuersten) Instrumentenbauer in Amhas.

Das Grundstück liegt nur im Norden an einer Straße. Das Hauptgebäude, das man über eine kleine Parkfläche erreicht versperrt den Blick auf zwei Gebäude im Hintergrund. Das eine ist ein kombiniertes Wohnhaus für Diener (2 Hobgoblins), Sklaven (2 Menschen, 1 Zwerg) und die private Wache (10 Orks). Das andere ist ein Arboretum, in dem die Sippe edle Hölzer züchtet (Vizrangyi, Blut-Zeder, etc.) um daraus die erlesensten Instrumente zu schaffen. In diesem Arboretum lebt ein Erdelementar, das das Wachstum der Bäume mit seinen magischen Fähigkeiten unterstützt.

Die Sippe umfaßt 29 Mitglieder in 5 Generationen. Der jetzige Stammvater Eolan lebt nach menschlichen Maßstäben schon über 500 Jahre. Die Sippe hat zwei Geweihte: Eolans erstgeborener Sohn Eldarion, der nach dem Gesetz ein Geweihter werden mußte und inzwischen den vierten Weihegrad erreicht hat, und Safiriël, eine Urenkelin Eolans, die sich freiwillig weihen ließ und bisher den zweiten Grad innehat. Auch Ritter gibt es in der Familie. Eolans drittgeborene starb bei einem Einsatz. Im Moment vertritt nur Safiriëls erstgeborener, Imion, die Sippe im Orden und hat es immerhin schon zum Endurium-Grad gebracht..

Abenteuer in Amhas

Versklavt

Die Helden geraten in Gefangenschaft. Die Gruppe wird getrennt: einer muß in den Manufakturen arbeiten, ein anderer wird in eine Elfensippe gebracht, ein dritter muß außerhalb auf den Feldern arbeiten. Was können die einzelnen tun? Besteht die Möglichkeit in Kontakt zu treten (BOTSCHAFT bzw. ELFEN, FREUNDE, ...)? Was unternehmen die Helden? In einer Manufaktur oder auf den Feldern könnte ein Sklavenaufstand kurzfristig für Verwirrung sorgen. Wie können die getrennten Helden wieder zusammenkommen (vor allem, wenn einer nicht entkommen kann).

Spione wie wir

Die Helden sollen sich einschleichen, um eventuelle Schwachstellen auszuspionieren. Vielleicht verschaffen sie sich sogar Zugang zu der Ordensburg der Dunklen Ritter. Es kommt darauf an, wie die Helden nach Amhas kommen. Simples Einschleichen genügt nicht. Sie könnten sich als Gefallene Ritter tarnen, was aber ebenfalls bald auffliegt. Die Gruppe kann sich natürlich absichtlich fangen lassen und als Sklaven Amhas betreten.

Der Überläufer

Den Helden wird sich ein Elf als Überläufer zu erkennen geben, der aus irgendeinem Grund Amhas verlassen will. Entweder wird er mit der Gruppe Kontakt aufzunehmen versuchen, wenn diese genug Aufruhr in der Stadt verursachen, oder es ist sogar der direkte Auftrag der Helden ihn zu finden und aus Amhas heraus zu bringen. Am Schluß stellt sich die Frage, ob er die Wahrheit sagt oder die Gruppe täuscht.

Freiheit für Amhas

Sollten die Helden aus Amhas wichtige Informationen über Aufbau und Lage der Verteidigungen mitgebracht haben, kann ein Angriff auf die Stadt geplant werden, an dem die Helden maßgeblich beteiligt sein werden, da sie die Stadt am besten kennen.

Mit dem Sieg sind die Probleme aber keineswegs vorbei. Was soll mit der Bevölkerung geschehen, die ja größtenteils treu zum Namenlosen steht und zu nicht mal einem Drittel elfisch ist? Konnten einige Geheimnisse aus dem Orden gerettet werden oder blieb den Dunklen Rittern genug Zeit um alles mitzunehmen bzw. zu vernichten? Und schließlich, was ist mit Gorlag geschehen? Konnte er fliehen und bereitet nun alles für eine Rückeroberung vor?

Djanilla

Einwohner: 4295

4047 Elfen (davon ca. 300 Mitglieder in der Stadtmiliz)

81 Zwerge

154 Menschen und Neandertaler (davon ca. 50 Mitglieder in der Stadtmiliz)

13 Hüter

Heer

ca. 300 Elfen und 50 Menschen (Stadtmiliz)

ca. 80 Ritter des Ordens vom Blauen See

Geschichte

Djanilla ist noch eine relativ junge Stadt. Sie wurde im Jahre 2 ZdK von flüchtenden Elfen gegründet, denen die Nachbarschaft von Amhas zu gefährlich wurde. Durch seine Nähe zu den Zwergenbingen Granosch und Ingrabor gewann die Stadt bald als bedeutender Handelsstützpunkt an Bedeutung und ist heute eine der größten Städte am Blauen See.

In der Folgezeit mußte Djanilla häufig seine Wehrhaftigkeit beweisen, da es immer noch relativ nah an Amhas lag. Die Attacken richteten zwar kaum nennenswerten Schaden an, waren aber zermürend. Es war ein Segen für die Städte am Blauen See, als im Jahr 514 ZdK der Orden vom Blauen See gegründet wurde. Zusammen mit den Zwergen von Granosch und Ingrabor wurde daraus eine Verteidigungstreitmacht, die seitdem für Sicherheit sorgt.

Im Jahre 916 ZdK wurde Djanilla offiziell als Stadt anerkannt, was ihr nun Mitspracherecht zu Geschehnissen am Blauen See gab.

Djanilla rückte erstmals in den Blickpunkt aller Parteien, als von dort aus 1186 ZdK der erste Rückeroberungsversuch von Amhas ausging. Seitdem ist die Feindschaft zwischen diesen beiden Städten fast schon persönlich.

1453 ZdK wurde Djanilla zum zweiten mal zum Mittelpunkt der Geschehnisse in Fæsália, als Beron, als erster Aventurier das Elfenland betrat. Selbst der Namenlose, der die Geschehnisse westlich des Ehernen Schwertes seit dem Sturz Tie'Shiannas nur peripher verfolgte, interessierte sich plötzlich wieder für Aventurien.

2876 ZdK trat Silvissa die Nachfolge von Eolan Bewahrer-des-Friedens als Stadtregentin an und verwaltet ihr Amt so umsichtig wie ihr Vorgänger.

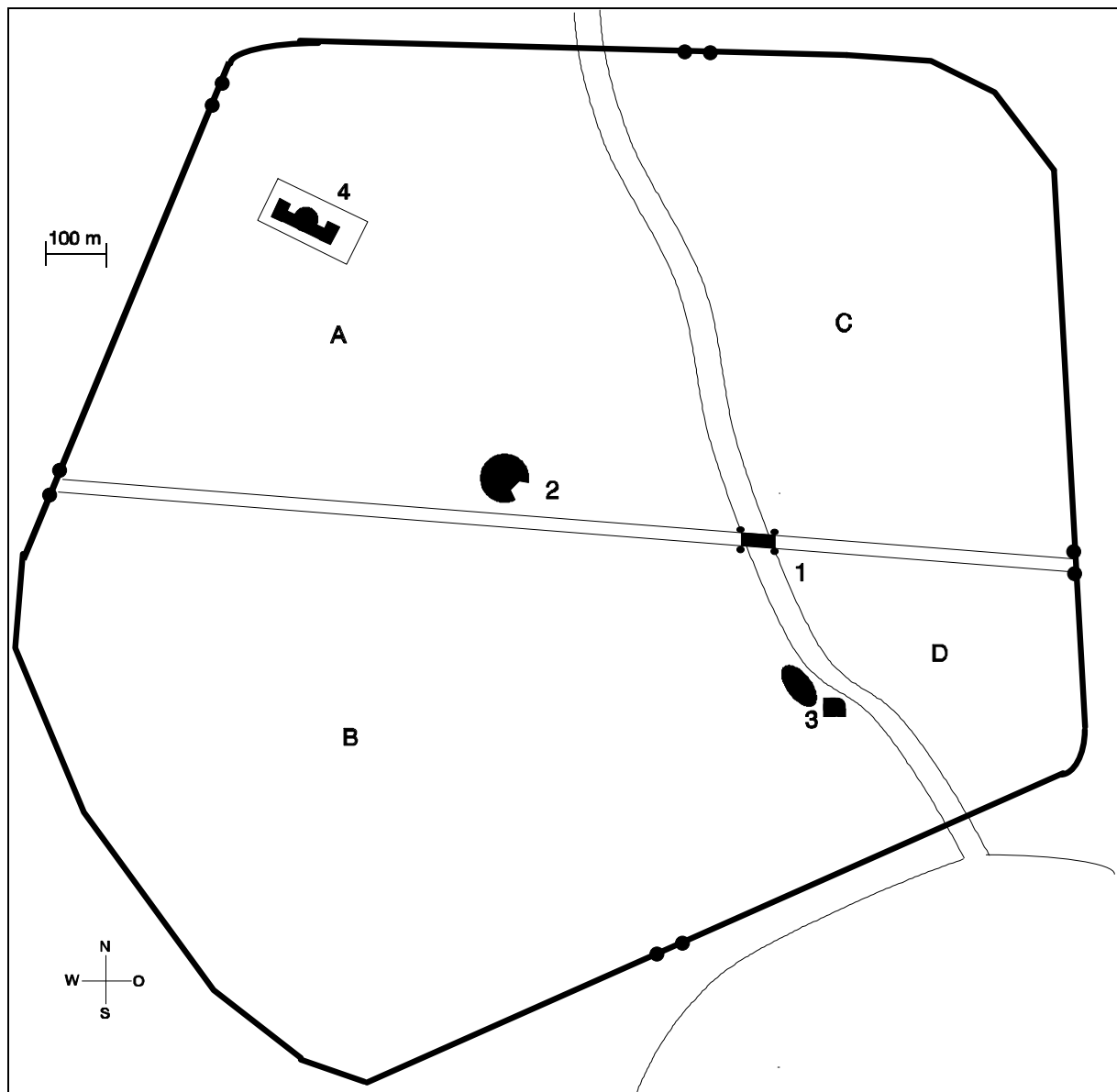
Djanilla heute

Von außen betrachtet macht Djanilla mit seiner mächtigen Stadtmauer einen eher abweisenden Eindruck. Im scharfen Kontrast dazu steht die Stadt selbst, die es an Schönheit mit jeder anderen Elfenstadt Fæsalias aufnehmen kann. Viele Wohnanlagen ähneln blühenden Hainen, dem typischen Baustil Silvissas. Die Stadtmauer selber wurde sehr großzügig angelegt und erlaubt den Bau vieler weiterer Häuser.

Djanilla wird von vielen kleinen Straßen und Gäßchen durchzogen. Eine natürliche Teilung der Stadt ist der Fluß Blauwasser; eine weitere die einzige Hauptstraße Djanillas, was dementsprechend vier Stadtteile macht.

A) West-Djanilla

Der ältere Teil der Stadt. Hier leben noch die Familien der Stadtgründer, deren Anwesen sich am Fluß entlang erstrecken. Die meisten Gildenhäuser sind hier ebenfalls zu finden. Direkt an der Hauptstraße befindet sich der Regentenpalast.



B) Südstadt

Dieser Stadtteil entstand nach der Fertigstellung der Hauptstraße, die gebaut wurde um zumindest eine durchgängige Straße von Osten nach Westen durch Djanilla zu haben. Viele weniger wohlhabende Elfen und kleinere Familien wohnen hier. Trotzdem ist auch dieser Stadtteil, wie die anderen, sehr sauber und schön gehalten, daß man es gar nicht bemerkt.

C) Ost-Djanilla

Viele nicht-elfische Bewohner Djanillas leben in diesem Stadtteil. Viele Häuser haben ein Wappen über der Tür, was sie als Zwergenwohnung auszeichnet. Die Hüter leben in einer parkähnlichen Anlage, die einen großen Teil Ost-Djanillas einnimmt.

D) See-Stadt

Am Fluß liegen weite Hafenanlagen. Hier wird der Handel und Verkehr zwischen den anderen Städten abgewickelt. Fast alle Menschen Djanillas leben und arbeiten hier, da sie für die schwere Arbeit besser geeignet sind als Elfen. Dafür bekommen sie guten Lohn und genießen den relativen Schutz der Stadt. In den Wohnbereichen wird ebenfalls peinlichst auf Sauberkeit geachtet, mit der sich die Menschen noch immer ein bißchen schwer tun.

1) Die Große Brücke

Die größte Brücke über den Fluß Blauwasser ist so breit, daß sie zwei Fuhrwerke gleichzeitig passieren können. Wie alle Brücken Djanillas kann sie von kleinen Flußbooten mit aufgestelltem Mast unterfahren werden. Für größere Boote ist der Fluß sowieso zu seicht. Die Brücke ist aus Granit und Marmor gebaut.

2) Der Regentenpalast

Aus schwarzem und rotem Schiefer erbaut, ist dieses das flächenmäßig größte Gebäude Djanillas. Hier hält Silvissa Hof, empfängt wichtige oder interessante Besucher der Stadt und hält den Vorsitz des Gildenrates. Nur wohnen tut sie hier nicht, sondern weiterhin Zuhause.

Neben dem Gildenrat tagt hier auch der Rat der Weisen und der Meister der Künste und Musen, an denen Silvissa ebenfalls teilnimmt, jedoch nicht den Vorsitz hat.

Silvissa und die Weisen haben noch einen kleineren eigenen Versammlungsraum, der auch als Beratungszimmer in Krisenzeiten benutzt wird.

3) Gildenhaus der Fischer und Bootsbauer

Das Gildenhaus ist ganz aus kunstvoll verziertem Holz gebaut. Schnitzereien von Fischen und Booten lassen erahnen, welchen Gilden dieses Haus gehört.

Auch wenn es in Südstadt steht, ist es mit eines der früheren Gebäude, daß schon vor der Gründung dieses Stadtteils existierte. Es wurde einfach aus Pragmatismus an dieser Stelle errichtet.

Die Bootsbauer können es zwar nicht mit den nautischen Fähigkeiten eines aventurischen Bootskonstruktors aufnehmen (fæsálische Elfen haben nie die Kunstfertigkeit ihrer aventurischen Vettern erlangt), aber ihre Flußschiffe sind sehr robust. Der Verwendungszweck kann dabei zwischen Personen und Lasten variieren.

Direkt neben dem Hauptgebäude schließt sich die Konstruktionshalle an. Sie ist groß genug um bis zu drei Boote gleichzeitig bauen zu können, selten wird aber mehr als eines zur Zeit fertiggestellt. Im Gildenhaus selber befinden sich im Erdgeschoß eine Bibliothek (über die „See“-fahrt und die Bewohner des Blauen Sees), Lehrräume für die Eleven und eine kleine Übungswerkstatt. Dazu die Küche mit darunter liegender Speisekammer. Schlaf- und Tagesräume befinden sich in der nächsten Etage.

Die Gilde der Fischer ist ebenfalls Mitglied dieser Gilde und war früher einmal mächtiger als die Bootsbauer. Durch das Erstarken des Handels mit den anderen Städten am Blauen See sowie Granosch gewann letztere bald an großer Bedeutung, so daß sie heute die mächtigere Fraktion stellt. Die Fischer nutzen selber nur das Hauptgebäude, obwohl natürlich häufig auch ihre Boote in der Konstruktionshalle instand gesetzt werden.

4) Das Anwesen von Felarian Zwergenfreund

Dies ist eines der prächtigsten Häuser von Djanilla und wird von Felarian und seiner Lebensgefährtin Nami bewohnt. Es besteht nur aus einem Erdgeschoß, nimmt aber eine große Fläche ein. Als Material wurden rote und weiße Ziegel benutzt, viele Ecken sind mit Stuckarbeiten verziert.

Felarians Vater Farnelot gründete die erste Handelsroute zwischen Granosch und Djanilla. Nach dessen Ableben baute sein Sohn den Betrieb weiter aus und besitzt heute die größte Flotte am Blauen See. Trotz seines hohen Alters von über 800 Jahren strahlt er noch immer jugendliche Frische aus. In seiner Jugend genoß er für 10 Jahre eine Ausbildung als Ritter, nach deren Lehren er heute noch lebt (speziell die der körperlichen Ertüchtigung).

5) Waldstück

In diesem Waldstück leben die Hüter verschiedener Clans, die als deren Repräsentanten in Djanilla wohnen. Kaum ein Hüter lebt jedoch länger als ein Jahr hier, da er sich nach seinen Brüdern und Schwestern sehnt und so sind die Posten der Botschafter einem ständigen Wechsel unterzogen.

Probleme bereiten auch immer wieder die Reibereien zwischen den Vertretern des Hirsch- und des Wolfclans, die inzwischen schon als feste Redewendung im Sprachschatz der Djaniller Einzug gefunden haben.

Abenteuer in Djanilla

Einladungen

Die Helden werden wie Ehrengäste behandelt (sofern es keine Gründe gibt, sie aus der Stadt zu jagen). Das bedeutet, sie werden zu mehreren Festen geladen, dürfen Veranstaltungen in Kunst und Darstellung beiwohnen und müssen immer wieder von ihrer Heimat und Abenteuern berichten. Ein breites Betätigungsfeld für diplomatisch veranlagte Helden. Zauberkundige werden schon bald ersten Kontakt mit der Alltäglichen Magie machen.

Das Abenteuer bietet die perfekte Gelegenheit, die Gruppe mit den weniger kriegerischen Bewohnern Fæsálias vertraut zu machen, die ihre Lebensart trotz aller Umstände seit mehreren Jahrtausenden beibehalten konnten.

Djanillas Verteidigung

Die Stadt wird von einer Armee Orks angegriffen, während die Helden anwesend sind. Charaktere mit hoher Kriegskunst können voll auf ihre Kosten kommen.

Außerdem besteht hier eine gute Gelegenheit, der Gruppe die Verbissenheit der Elfen gegenüber ihrem Feind nahezubringen, denn der Kampf wird auf beiden Seiten gnadenlos geführt. Selbst wenn die besiegten Orks irgendwann fliehen, werden die Ritter ihnen nachsetzen, damit keiner überlebt. Pragmatismus? Eher Rache und Haß!

Teruldan

Einwohner: 7719

6341 Elfen (davon ca. 250 Mitglieder in der Stadtmiliz)

73 Zwerge

1299 Menschen und Neandertaler (davon ca. 500 Mitglieder in der Stadtmiliz)

6 Hüter

Heer

ca. 250 Elfen und 500 Menschen (Stadtmiliz)

ca. 100 Ritter (Orden der Erde und Clan des Waldes)

Geschichte

Teruldan wurde vor über 6000 Jahren gegründet und war damals die nördlichste Siedlung der Elfen. Doch gewann sie bald an Einfluß und Macht, da sie als Tor in den Westen benutzt wurde. Von hier aus wurden alle weiteren Vorstöße unternommen, um das Land westlich bis zum Ehernen Schwert zu erkunden und schließlich zu besiedeln.

Mit der Gründung weiterer Städte im Westen wurde eine große Handelsstraße gebaut, die durch Teruldan führt. Schon nach etwa 1000 Jahren erwarb Teruldan Stadtrechte und löste sich von den Städten des Südens. Für die Städte des Westens wurde Teruldan so etwas wie eine geheime Hauptstadt.

Im Jahr 1977 ZdK wurde der Rat der freien Völker ins Leben gerufen, der sich hauptsächlich um die Bedrohung des Namenlosen kümmert. Leider ergehen sich die meisten Treffen der Ratsmitglieder in Streitigkeiten und laufen auf vorsichtiges Vorgehen und Beobachtung hinaus. Man ist scheinbar damit zufrieden die Truppen des Namenlosen unter Kontrolle zu halten und traut sich nicht den zerbrechlichen Waffenstillstand weiter zu gefährden. Schließlich kam es aber doch noch zu einer Wende und der Rat versuchte Amhas ein zweites mal zu befreien.

Teruldan heute

Teruldan hat eine strategisch wichtige Position, da sämtlicher Verkehr zwischen den Städten des Westens und Südens sich hier trifft. Sollte Teruldan jemals fallen, wäre Fæsália geteilt und zum Untergang verurteilt. Sich dieser Tatsache voll bewußt, ist es nicht weiter verwunderlich, daß die Stadt von zwei Ritterorden geschützt wird. Zudem halten sich immer Repräsentanten und Beobachter aller Städte der Elfen und Zwerge in Teruldan auf um im Falle einer Gefahr die Nachricht weiter zu bringen.

Die größte Institution des Elfenlandes, der Rat der freien Völker, hat in Teruldan seinen Sitz, womit diese Stadt zum Schlüssel in der Aufrechterhaltung des Friedens in Fæsália geworden ist.

Das Stadtbild ist typisch für die Elfen, jedoch von einer gewissen Ruhe geprägt. Die Dichter und Künstler, die man in anderen Städten zuhauf findet, sind hier seltener vertreten. Man merkt schnell, daß sich Teruldan an seine Rolle angepaßt hat. Ein Großteil der Ritter aus den benachbarten Orden hält sich immer in der Stadt auf, die Stadtmiliz exerziert fast täglich und viele Elfen tragen Waffen. Über diese Lebensgewohnheiten klagen vor allem die Hüter, die ihren Clan in Teruldan vertreten müssen.

Andererseits ist Teruldan durch ihren Status auch zur reichsten Stadt Fæsalias geworden. Verschwenderische Kunstwerke aus Gold und anderen Edelmetallen zieren die öffentlichen Plätze und der Prunk der reichen Familien hat sogar schon manchem Zwerg den Atem verschlagen. Darüber hinaus besitzt die Stadt genügend Ressourcen, um im Notfall eine Streitmacht auszurüsten, die doppelt so groß ist wie die stehende Miliz.

1) Der Rat der freien Völker

Dieser imposante Gebäudekomplex ist fast schon eine kleine Stadt für sich. Außer dem großen Ratsgebäude befinden sich hier mehrere Gebäude: Wohnungen, in denen die Gesandten und Botschafter wohnen, Quartiere für Bedienstete, die sich um die Botschafter kümmern, da kaum ein Botschafter seinen persönlichen Koch mitbringt

geschweige denn er Zeit hätte, während des Rates seine Mahlzeiten selber zuzubereiten. All das befindet sich in einem weiten Park, in dem man während der Pausen entspannen kann.

Das Ratsgebäude selber wird vom großen Versammlungsraum dominiert. Er ist kreisförmig gebaut und die Tische, an denen die Gesandten sitzen sind ebenso angeordnet. Redner müssen entsprechend immer in der Mitte stehen. Reine Zuschauer, die durchaus erlaubt sind, sitzen außerhalb dieses Kreises, wo es etwa 200 Plätze in vier Reihen gibt. Das Dach dieses Raumes ist eine runde Glaskuppel, so daß der Raum optimal beleuchtet wird. Abends werden große, kristallene Kerzenleuchter an den Wänden dicht unterhalb der Kuppel entzündet.

Außerhalb des Versammlungssaales gibt es noch weitere Räume, in denen man sich treffen kann um privatere Themen zu besprechen. Die Größe dieser Räume variiert dabei von kleinen Zimmern für Gespräche unter vier Augen bis zu großen Sälen für 50 und mehr Personen.

Abenteuer in Teruldan

siehe das Abenteuer **Die Falle**

Ingrabor

Einwohner: 848 Zwerge

Heer

200 Soldaten (stehendes Heer)

ca. 500 wehrfähige (Miliz)

Geschichte

Ingrabor wurde als erste Zwergenbinge in Fæsália vor etwa 4 Jahrtausenden gegründet. In dieser Zeit wurde sie zweimal zur Königstadt ernannt und war Schauplatz eines Bruderkrieges. Zuerst bestand Ingrabor nur aus zwei Ebenen. Die erste, die sich dem Eingangstor anschließt, war für das öffentliche Leben bestimmt. Darunter schloß sich eine kombinierte Wohn und Arbeitsebene mit integriertem Minenbereich an. Mit dem Sturz von Angaroschs Tiefe, wurde das Obergeschoss konstruiert, daß seitdem allerdings noch nie benötigt wurde. Selbst während des Bruderkrieges, konnte ein Mißbrauch seitens Erax' des Ursupators verhindert werden, da einige Königstreue die Ebene abriegelten und auf das Eintreffen der Verbündeten warteten.

Ingrabor heute

Wenn man durch die gewaltigen Endurium-Portale die Stadt betritt, spürt man unweigerlich den Hauch des Alters. Obwohl Granosch weit wertvollere Goldvorkommen hat und in Murogosch bessere Stahlwaren produziert werden, hat Ingrabor etwas ehrwürdiges an sich, daß sogar Elfen den Atem stocken läßt, wenn sie durch die meilenlangen Gänge gehen und die Kunstfertigkeit seit langem verstorbener Baumeister, Tunnelbauer und Steinmetze bewundern.

Schnell fällt einem Besucher die Stille auf, die ihn in manchen Bereichen wie ein undurchdringliches Netz umschließt. Noch immer sind viele der alten Wohnungen verlassen, deren Besitzer zur Zeit des Bruderkrieges gestorben oder in die Verbannung geschickt worden sind.

Über die große unterirdische Straße gelangt man nach kurzer Strecke direkt in den Thronsaal. Ein eiliger Bote kann auf diese Weise beritten direkt bis zum König gelangen. Der Thronsaal selber ist Zentrum für viele Aktivitäten. Feste, Konferenzen und Zeremonien werden hier abgehalten. Größte Sehenswürdigkeit auf dieser Ebene ist jedoch der Gang der Könige. Jedem Regent wurde hier eine lebensgroße Statue zum Gedenken errichtet. Hinter den Statuen von Jadrim und Garlech V. befindet sich ein kleiner Angarosch-Schrein.

Das Obergeschoss der Stadt, übrigens das einzige, ist komplett für die Verteidigung vorgesehen und zwar nach außen wie auch nach innen. Über dem Tor sind große, schwenkbare Torsionsgeschütze aufgestellt. Der Tunnel, der sich hinter dem Tor anschließt ist mit Pechluken und Schießscharten gespickt. Und selbst wenn Eindringlinge in den inneren Teil der Stadt gelangen sollten, können sie von dort aus noch immer aus dem nächsten Stockwerk aus angegriffen werden. Die Zugänge lassen sich hermetisch abriegeln und von der restlichen Stadt abschotten, so daß, selbst wenn Ingrabor fällt, dieses separate Stockwerk extra erobert werden muß. Um für eine längere Belagerung gerüstet zu sein, besitzt das Stockwerk eine eigene Wasser- und Luftversorgung sowie Nahrung für ein halbes Jahr.

Unterhalb des Erdgeschosses schließt sich die erste Wohnebene an. In deren Osten liegt auch der Angarosch-Tempel, dessen Ausdehnung sich auch auf das Erdgeschoß erstreckt. Allerdings gibt es dort keinen Zutritt.

Gleich unter der Wohnebene betritt man die Minen- und Arbeitsebenen. Der obere Teil ist verlassen und wird nicht mehr benutzt, da dort sämtliche Erzvorkommen abgebaut wurden. Die Werkstätten wurden inzwischen in

Tiefere Minenebenen verlegt. Ein Teil dieser Ebene wurde schon vor längerer Zeit in eine Wohnebene umgebaut, jedoch stehen die Wohnungen seit dem Bruderkrieg leer.

Die letzte Ebene ist die neue Minenebene. Auch sie ist schon recht groß, da sie vor etwa 1500 Jahre angelegt wurde. Außenstehenden ist das Betreten der Minen verwehrt, da man sich ohne Führer in den endlosen Stollen leicht verirren kann. Der Transport des geschürften Erzes geschieht über Loren die von mehreren stämmigen Ponys gezogen werden.

Abenteuer in Ingrabor

Erforschung der Stadt

Ingrabor ist die älteste Stadt der Zwerge in Fæsália. Nach dem Sippenkrieg sind viele der alten Familienhallen verwaist. Welche Geheimnisse und Schätze mögen sie bergen?

Der Schatten aus der Zeit

Ein mächtiger Geist mordet in der Stadt, seine Angriffe haben ein bestimmtes Muster. Können die Helden dieses Muster erkennen. Dazu könnte auch wichtig sein, zu erfahren, wo die Ursprünge dieses Geistes liegen und wer er ist (oder besser war).

Verlaufen

Die Gruppe hat sich in den Stollen des oberen Bereichs der Minen verirrt und muß versuchen, den Rückweg zu finden. Dieses Abenteuer ist für die, denen der Weg durch das Eherne Schwert noch nicht gereicht hat. Eine Option ist, das eine Forschergruppe Zwerge verschwunden ist und die Charaktere sich den Suchenden anschließen. Mögliche Gefahren sind Tunneleinstürze (Sabotage?), Luftmangel, einige unliebsame unterirdische Bewohner, eine versteckte Enklave, die von Häretikern bewohnt ist, etc.

Das Lager des Greifenclans

Bewohner:

51 Hüter

Der Greifenclan hat sein Gebiet in den Wäldern an der Bergkette nahe Amhas. Das Greifenrudel, daß mit dem Clan verbunden ist, hat in dem Gebirge seine Nistplätze. Normalerweise dauert es nur ein paar Flugminuten um von dort aus zum Lager des Clans zu gelangen. Das Verhalten des Clans ist ähnlich dem der Greifen: stolz und alles andere als scheu fliegen sie auf ihren Verbündeten durch die Lüfte, bereit jeden zu vernichten, der böses im Schilde führt.

Der Clan existiert nun seit etwa 1000 Jahren. Zu der Verbindung mit den Greifen kam es, als die Hüter ein Massaker unter ihnen verhindern konnten, daß Geweihte des Namenlosen angezettelt hatten. Seit dieser Zeit sind die beiden Gruppen Kampfgefährten.

Dies hat schon oft dazu geführt, daß Angehörige des Greifenclans als überheblich und brutal angesehen wurden und Forderungen laut wurden, sie von der Sippenversammlung auszuschließen, da sich ihre Lebensweise nicht mit der „echter“ Hüter vereinigen ließe. Der Greifenclan spielt häufig die Rolle von Vigilanten, die oftmals Überfälle in Riesland unternehmen um Vorräte zu erbeuten oder Gefangene zu befreien. Da sie dieses aber immer uneigennützig tun, haben sie viele Bewunderer bei den anderen Hüttern.

Noch sind die Hüter vorsichtig bei ihren Angriffen und fliegen weite Umwege, um keinen Feind in ihr Lager zu locken, aber auch Gorlags Geduld ist inzwischen am Ende und seine Späher beeilen sich, den Standort des Lagers zu finden.

1) Versammlungsplatz

Hier treffen sich die Hüter allabendlich zur gemeinsamen Mahlzeit, zu Versammlungen und allgemein allen Anlässen, die man im Kreis der Sippe pflegt (auf diesem Platz wurde auch schon so manches Kind gezeugt).

2) Haus der Clanführers

Dieser hohle Baum dient dem jeweiligen Clanführer als Unterkunft. Auch wenn er eine kleine Bodenfläche hat, so gibt es doch mehrere Stockwerke im inneren, so daß der Wohnbereich größer ist als bei den anderen Hütten. Zudem ist er das stabilste 'Gebäude'. Von der Krone aus, kommt man über verschlungene Pfade auf Ästen und

Seilen zu einigen Aussichtsposten, die um das Dorf angelegt sind, so daß im Falle eines unangemeldeten Besuchs, der Anführer schnell gewarnt werden kann, wenn er denn Zuhause ist.

3) Materialhütte

Die einzige Hütte, die aus Brettern und Nägeln erbaut wurde. Hier bewahrt der Clan Gegenstände auf, die besonders geschützt werden müssen, wie eingelagerte Nahrung, eiserne Werkzeuge und anderes.

Abenteuer beim Greifenclan

Das Lager kann gut als Ausgangspunkt genutzt werden, wenn man einen halbwegs sicheren Weg ins Riesland benötigt. Die Hüter kennen Routen, auf denen Begegnungen selten sind. Wenn einem die Hüter besonders wohl gesonnen sind, werden sie die Helden vielleicht auf ihren Greifen ein Stück weit ins Riesland bringen.

Eine neue Welt - Schlußwort

Sie haben nun das Regelwerk durchgearbeitet und ich hoffe, daß Ihnen das Lesen ebensoviel Spaß gemacht hat, wie mir das Schreiben.

Sollten Sie zu den alten Hasen gehören, die schon **DSA-Professional: Schwertmeister** gespielt haben, stellt diese Welt die ideale Fortsetzung für die Heldengruppe dar. Aber auch Helden aus Aventurien, die dort schon alles erlebt haben und keine Abenteuer mehr erwarten können, werden sich in Fæsália neuen Herausforderungen stellen müssen, die sie an die Grenze ihrer Fähigkeiten bringen.

Es mag Charaktere geben, die aus verschiedenen Gründen kein Ritter werden wollen oder können. Ein Praiosgeweihter hat es da sicherlich am schwersten. Zwar ist Fokusmagie keine Zauberei im eigentlichen (aventurischen) Sinne, aber das mag einen echten Gläubigen u.U. nicht überzeugen. Auch Rondrageweihte könnten mit dem Kampfstil der Ritter Probleme haben. Dann sind da noch die Schelme, die mit derlei Gewalttätigkeiten nun wirklich nichts am Hut haben (sollten). In diesem Fall sollten Sie die Entscheidung des Charakters (Spielers) respektieren. Ohne die Kräfte eines Ritters (bzw. eines Hüters oder Felsenherrschers) ist es zwar viel schwerer in Fæsália zu überleben, aber somit auch viel interessanter. Gerade bei den Testspielen, hat sich gezeigt, daß viele Helden lieber so bleiben wie sie sind und Abenteuer in diesem fremdartigen Land erleben möchten.

In der Hoffnung, daß Ihnen das Buch als Anregung dient, wünsche ich Ihnen noch viele erfolgreiche Spielabende.

Datenblatt für Ritter

Fokus: _____		Rüstungstyp: _____	
LE: _____ / _____			
AE: _____ / _____			
RS: _____		Temperaturtoleranz: \pm _____ ° C	MR-Bonus: _____
Strahlzauber-Basiswert: _____ (IN+FF+GE) : 4			
Spezialfähigkeiten			
Besonderheit: _____			
Persönlicher Zauber: _____			
Talentwert für Persönlichen Zauber: _____ mit Basiswert: _____			
Fokuszauber			
Zauberpunkte (ZP): _____		sammelt seit Stufe (ST): _____	maximale ZP (aktuelle Stufe - ST): _____
Weitere Fokuszauber:			
Name:	ZP:	Name:	ZP:
_____	(____)	_____	(____)
_____	(____)	_____	(____)
_____	(____)	_____	(____)
_____	(____)	_____	(____)
_____	(____)	_____	(____)
_____	(____)	_____	(____)
_____	(____)	_____	(____)
_____	(____)	_____	(____)
_____	(____)	_____	(____)
_____	(____)	_____	(____)
Gegenstände			
Persönliche Waffe		Ring	
Name: _____		Name: _____	
Material: _____		Material: _____	
TP: _____ WV: ____/____ BF: ____ LO: ____		Fähigkeit: _____	
Gewicht: _____ Länge: _____		_____	
Spezielle Fähigkeit: _____		_____	
_____		Krone	
_____		Name: _____	
_____		Material: _____	
Zweitwaffe		Fähigkeit: _____	
Name: _____		_____	
Material: _____		_____	
TP: _____ WV: ____/____ BF: ____		Tafel der Macht	
Gewicht: _____ Länge: _____		Name: _____	
Spezielle Fähigkeit: _____		Material: _____	
_____		Fähigkeit: _____	
_____		_____	