

Adarion

Ein Land für Fantasy-Rollenspiele

Carlos Schramer

© 2021 Carlos Schramer

Alle Rechte auf gewerbliche Verwertung vorbehalten. Druck, Vervielfältigung und Weitergabe, auch in digitaler Form, zu privaten Zwecken gestattet und ausdrücklich erwünscht.

Herstellung: Carlos Schramer

Umschlaggestaltung: Carlos Schramer

Satz und Layout: Carlos Schramer

Kontakt: info@gaudiumludendi.de

Internet: www.gaudiumludendi.de

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	6
Überblick	7
Subkulturen	11
Die Anderswelt	11
Feen	12
Gnome	15
Kobolde	17
Nachtalben	18
Die Götterwelt	21
Magie	25
Technologie	32
Buchdruck	32
Medizintechnik	32
Wehrtechnik	34
Organisationen	38
D.A.C.H.S.	38
Vislavs Bande	39
Orden des Baremas	42

Baremas' Bestiarium	43
Die Baba Jaga	43
Der Braunbaer	44
Die Fee	45
Der Gnom	46
Der Greif	47
Die Hexe	48
Der Incubus	49
Der Kobold	50
Der Mantikor	51
Die Nixe	52
Die Riesenspinne	53
Der Riesenwurm	54
Der Satyr	55
Das wandelnd' Skelett	55
Der Tatzelwurm	56
Der Vampyr	57
Der Wolf	58
Der Wyvern	59
 Historische Ereignisse	 60
Der Krieg der Götter	60
Der Nebische Krieg	63
 Märchen, Sagen und Legenden	 66
Die Legende von Adarant dem Drachentöter	66
Das Märchen vom Kobold Gurgoflix	67
Das Märchen von der Teufelsreiterin	67
Das Märchen von der Hexe Krustschunka	69
Die Legende von Humpert dem Wilderer	71
Die Legende von Verre und dem Fass	72
Die Sage von der heiligen Dotwina	72
Das Märchen von der doppelten Niederkunft	74
Das Märchen von Os dem Bettler	75

Die Sage vom Koboldkönig	76
Kleine Abenteuer zwischendurch	79
Der Wyvern oder Vivre	79
Die Kopolde	81
Berühmte Artefakte	85
Nicht-Spieler-Charaktere	87
Index	102

Vorwort

Dieses Büchlein stellt das kleine Königreich Adarion vor, ein spätmittelalterlich angehauchtes Fantasy-Land, das als Hintergrund für Rollenspielabenteuer verwendet werden kann.

Ursprünglich wurde das Setting für die Verwendung mit *Gaudium Ludendi – Das kompakte Rollenspiel* entworfen, einem generischen Rollenspielregelwerk, das bei *BoD – Books on Demand* erschienen ist und unter www.bod.de bestellt werden kann. Da aber außer in den Beschreibungen der Nicht-Spieler-Charaktere keine spezifischen Regeln vorkommen, kann *Adarion* ohne größere Probleme auch mit anderen Rollenspielsystemen verwendet werden.

Das folgende Kapitel gibt einen groben Überblick über alle möglichen Aspekte dieses Landes. Es eignet sich ganz gut dafür, um es als Spielleiter an die Spieler zu verteilen, damit diese ein ungefähres Gefühl erhalten, in welchem Umfeld ihre Charaktere leben.

In den weiteren Kapiteln werden dann verschiedene Aspekte dieser Fantasy-Welt genauer beleuchtet und viele weitere Details beschrieben. Es kann sinnvoll sein, wenn zunächst nur der Spielleiter all diese Informationen kennt und dann im Einzelnen entscheidet, welches Wissen er auch noch welchem Spieler weitergibt, je nach dem, was sein Charakter darüber weiß.

Überblick

Name: Adarion

Typ: Ein Fantasy-Land, an das europäische Spätmittelalter (14. bis 15. Jahrhundert) angelehnt

Geographie: relativ flach, mit einer zentralen Bergkette, gen Süden in Gebirgsregion ansteigend, große Mischwälder, durchzogen von Flüssen und sandigen Straßen, Weiden und Felder um die Dörfer herum

Klima: mitteleuropäisch, im Sommer warm, im Winter Schnee, reichlich Regen

Nachbarländer: das große Meer im Norden, Königreich Hohenricht im Süden, Königreich Westingen im Westen, Königreich Nebia im Osten

Grafschaften: Adarheim, Bingburg, Himmelstein, Krähenfels, Kronhaaven, Riemenberg Seilenbruck, Urastadt, Weidheim, Zwingstadt, (benannt nach den jeweiligen Städten, die die umliegenden Dörfer und Weiler verwalten)

Hauptstadt: Adarheim

Städte: benannt, eine pro Grafschaft, mehrere tausend Einwohner, gepflasterte Straßen, Steinhäuser, umgeben von Mauern mit

Türmen, Wehrgängen und großen Toren, Adelsviertel, Handwerksviertel, Händlerviertel, Bauernviertel, mehrere Marktplätze, Palast des herrschenden Grafen, ein oder mehrere Tempel, Friedhöfe, Stadtwache, Gefängnis, Tavernen, große Gasthäuser, Händler, Heiler, Apotheken, Handwerker, Bauern, Musiker, Gaukler, Künstler, Gildenhäuser, Akademien

Dörfer: benannt, mehrere pro Grafschaft, maximal ein paar hundert Einwohner, sandige Straßen, Holz-, teilweise aber auch Steinhäuser, angeordnet entlang einer Straße oder um einen Marktplatz, teilweise Burg des herrschenden Barons, teilweise auch nur ein Bürgermeister, hauptsächlich Bauern, meist eine Taverne mit schlechten Übernachtungsmöglichkeiten, teilweise Kräuterfrauen, Handwerker, Händler, vereinzelt Mühlen, Sägewerke oder in der Gebirgsgegend Minen

Weiler: unbenannt, auf keiner Karte verzeichnet, nur ein paar Familien, teilweise auch nur einzelne Einsiedlerhöfe, Mühlen, Sägewerke oder Reisegasthäuser an der Straße, verstreut auch Holzfällerlager

Staatsform: Monarchie

Herrscher: König Ademar von Adarion

Aristokratie: König an der Spitze (alleiniger Herrscher, beraten durch *Den Rat* in der Hauptstadt), darunter die Grafen (verwalten je eine Grafschaft), darunter die Barone (können einzelne Dörfer verwalten), darunter der niedere Adel (besitzt Ländereien aber keine Herrschaftsgewalt)

Einwohner: hellhäutige, durchschnittlich große Menschen mit allen möglichen Haarfarben, hauptsächlich Bauern, Handwerker und Händler, an der Küste auch viele Fischer und Seefahrer,

weitestgehend rechtschaffen, gläubig und gastfreundlich, aber auch ein gewisses Maß an Verbrechen und einige Unterweltorganisationen

Sprachen: Adarisch (Amtssprache), Sprache der »Alten« (Gelehrten- und Adelssprache)

Währung: 1 Gulden (Goldmünze im Wert von etwa einem Pferd) entspricht 100 Silberlingen, 1 Silberling oder Silbertaler (Silbermünze) entspricht 100 Kreuzern, 1 Kreuzer (Kupfermünze) ist die kleinste Währungseinheit

Kalender: eine Sonne, die einmal am Tag ihre Bahn über den Himmel von Ost nach West zieht, ein Mond, der alle 24 Tage seinen Zyklus wiederholt, 360 Tage pro Jahr, Wochentags- oder Monatsnamen existieren nicht, jedes Jahr beginnt mit der Wintersonnenwende und zählt einfach nur die Tage von 1 bis 360 durch, die Jahre werden nach Zeitaltern durchnummeriert, welche bei entscheidenden, geschichtlichen Ereignissen wechseln, aktuell schreibt man das Jahr 1001 des zweiten Zeitalters

Religionen: die Welt wurde von Göttern geschaffen, die über die Menschen wachen, diese müssen Göttern Respekt zollen und ihnen dankbar sein, wenn sie zu den Göttern beten, wird ihnen geholfen, die Seele wandert nach dem Tod bei guter Lebensweise in den Himmel, um mit den Göttern zu leben, oder bei böser Lebensweise in die Unterwelt zur Läuterung, Bestattung durch Verbrennen oder Begraben, mehrere Götter, unterschiedlichen Lebensbereichen zugeordnet: Dal (Feuergott), Ura (Muttergöttin), Fila (Frühlingsgöttin), Arus (Liebesgott)

Feiertage: staatliche und religiöse Feiertage, Wintersonnenwende (360. Tag des alten Jahrs auf 1. Tag des neuen Jahrs), Fila-Tag (Frühlingsanfang , 45. Tag), Königstag (Geburtstag des jewei-

ligen Königs, zurzeit 103. Tag), Dal-Tag (Sommeranfang, 135. Tag), Sommersonnenwende (180. auf 181. Tag), Königinnentag (Geburtstag der jeweiligen Königsgemalin, Todestag, falls verstorben und keine neue Gemalin existiert, zurzeit 206. Tag), Arus-Tag (Herbstanfang, 225. Tag), Ernteabend (Abschluss der Erntesaison, 270. Tag), Friedenstag (Friedensschluss mit Nebia im Jahr 877 des zweiten Zeitalters, 283. Tag), Ura-Tag (Winteranfang, 315. Tag), Kindleinsmarsch (Gedenken an den Lichtermarsch der Kinder, der vor 1001 Jahren den Krieg der Götter beendete und das zweite Zeitalter einläutete, 333. Tag)

Militär: pro Grafschaft, nur kleines stehendes Heer, bestehend aus wenigen hundert Soldaten und Rittern unter dem Befehl des Grafen, in Kriegszeiten zusammengezogen durch den König (zusätzliche Heerschau im Volk), eigene kleine Einheiten von Tempelkriegern (Paladinen), in Tempeln und Klöstern (unterstehen nicht den Grafen oder dem König, unterstützen diese aber auf Anfrage beim Abt), den Grafen und Baronen unterstellte Stadtwachen halten Ordnung in Städten und umliegenden Dörfern aufrecht, überall im Land verteilte Wachtürme (meist an den Grenzen zwischen den Grafschaften) sorgen für Sicherheit auf den wichtigsten Straßen und in freier Flur

Kommunikation: Übermittlung von Briefen durch Brieftauben oder berittene Boten, Stationen in allen Städten und manchen wichtigen Dörfern

Mythologie: Märchen und Geschichten sind voll von Fabelwesen, seltsamen Tieren und Monstren (Drachen, Einhörner, Feen, Gnome, Greifen, Harpyien, Incubi, Kobolde, Mantikore, Nixen, Riesenspinnen, Riesenwürmer, Satyrn, Skelette, Succubi, Tatzelwürmer, Vampire, Wyverns,) die nach allgemeiner Erkenntnis nicht wirklich existieren, klassische Fantasy-Rassen wie Elfen, Zwerge und Orks sind unbekannt

Subkulturen

Obwohl die Einwohner Adarions eigentlich alle ganz normale Menschen sind, existieren in der Welt auch noch andere Spezies, die als Subkulturen, im Verborgenen leben und von denen die Öffentlichkeit nichts weiß. Lediglich in Märchen und Legenden wird von diesen Wesen berichtet, doch im allgemeinen gilt dies alles nur als Fiktion.

Die Anderswelt

Parallel zur Welt der Menschen existiert eine Dimension, die eine Art Spiegelbild oder Schatten des Diesseits darstellt. Von den Wissenden wird sie als *die Anderswelt* bezeichnet.

Auf mystische Weise sind beide Realitäten miteinander verbunden und reist man von einer in die andere Dimension, so landet immer an der zugehörigen Stelle, welche auch von ihrer Geographie sehr ähnlich ist. Dort wo in der Menschenwelt große Wälder stehen, finden sich auch auf der anderen Seite große Wälder. Gleiches gilt für Berge, Seen, Flüsse und Meere.

In der Anderswelt wirkt die Natur jedoch auf ungewohnte Weise »natürlicher«, intensiver, friedlicher. Der Himmel ist blauer, die Blätter grüner, die Blumen bunter, die Helligkeit heller, die Dunkelheit dunkler.

Mehrere humanoide Spezies teilen sich den Lebensraum in der Anderswelt. Teilweise hegen sie einen gewissen Groll gegeneinander, doch normalerweise haben sich alle miteinander arrangiert.

Ohne spezielle Magie, die in der Menschenwelt im allgemeinen nicht bekannt ist, ist es nicht möglich, die Grenzen zwischen den Dimensionen zu überschreiten. Die Bewohner der Anderswelt sind hingegen von Geburt an in der Lage, nach Belieben von einer in die andere Welt zu wechseln. In gewissem Umfang können sie dabei Gegenstände mitnehmen, nicht jedoch andere Lebewesen. Hierfür ist stärkere Magie erforderlich, die auch von diesen Völkern speziell erlernt werden muss.

Feen

Das dominierende Volk der Anderswelt sind die Feen. Sie sind den Menschen zum Verwechseln ähnlich, besitzen jedoch hellere Haut und ausschließlich blondes Haar.

Stark zur Natur hingezogen und auf natürliches Gleichgewicht bedacht, besitzen sie dennoch ein ähnliches Technologiestufe wie die Menschen. Diese ist jedoch stärker auf Magie basierend.

Jede Feenfrau und jeder Feenmann besitzen von Geburt an bestimmte Zauber, die sie auf natürliche Weise wirken können und die ihnen das Leben erleichtern. Aber auch in ihrer Kultur gibt es verschiedene Berufe, und so spezialisieren sich manche Feen auch auf bestimmte dieser Fähigkeiten oder erlernen ganz neue Magie.

Feen sind gegen jegliche Magie immun, die nicht selbst von einer Fee gewirkt wird. Und da sie (fast) nach Belieben zwischen den Dimensionen wechseln können, haben sie in der Regel von Menschen nicht viel zu befürchten. Dennoch besitzen auch sie gewisse Schwächen, die von ihren Gegnern ausgenutzt werden können. So hat der Klang eines hellen Glöckchens einen Betörenden, wenn nicht sogar betäubenden Effekt, der ihre Konzentration bricht. Und berührend sie reines Eisen, so verlieren sie während dieser Zeit ihre vollständige Zauberkraft. Die Behauptung jedoch, der Verzehr der Frucht der Eberesche würde eine

Fee wieder zurück in die Anderswelt vertreiben, gehört eher in den Bereich des menschlichen Aberglaubens.

Feen schließen normalerweise keine feste Ehe, wie sie bei den Menschen üblich ist. Dennoch verlieben sie sich und leben dann in monogamen Beziehungen. Diese müssen jedoch nicht ein Leben lang halten und es wird nicht als verwerflich angesehen, sich auch wieder zu trennen und neue Partner zu finden. Noch dazu, da die Lebensspanne der Feen deutlich länger ist, als die der Menschen. Überhaupt vergeht die Zeit in der Anderswelt auf eher seltsame Weise.

Weiterhin gibt es einen Frauenüberschuss in der Bevölkerung. Zwar werden Feenmänner nicht unbedingt als seltenes Gut angesehen, doch es kommt immer wieder vor, dass eine Feenfrau sich in der Menschenwelt nach einem Partner umsieht. Wie alle Feen, die auf die andere Seite wechseln, bleiben diese Frauen aber immer inkognito und geben ihre feeische Identität nicht preis.

Kehren sie dann, oftmals schwanger in die Feenwelt zurück, so werden die Kinder aufgezogen wie alle anderen Feen auch. Die Gene dieses Volks sind sehr dominant, so dass Halbfeen sich nicht wirklich von reinen Feenkindern unterscheiden. Und sie besitzen auch in der Kultur auch das gleiche Ansehen.

Familiennamen kennen die Feen nicht. Jede Feenfrau und jeder Feenmann trägt einen Namen, der irgendwie mit der Natur zu tun hat, z. B. an ein Tier oder an eine Pflanze angelehnt. Treffen Einwohner aufeinander, die zufällig den gleichen Namen haben, so wird man sich schon irgendwie einig.

Eine Fee, die in die Menschenwelt kommt, wird aber immer versuchen, dort nicht ihren echten Namen zu verwenden, sondern sich einen Menschennamen zu geben, um als einer der ihren durchzugehen.

Einen organisierten Götterglauben gibt es in der Welt der Feen nicht. Jede Fee fühlt sich ganz klar mit der Natur verbunden, macht aber keine große Sache daraus. Einige Feen jedoch, die

es sich zur Aufgabe gemacht haben, ein wachsames Auge auf die Ordnung der Natur zu haben und diese zu schützen, haben sich in Druidenzirkeln zusammen geschlossen. Jeder der großen Wälder steht unter der Fürsorge eines solchen Zirkels. Eine übergreifende feste Ordnung oder für alle Zirkel vorgeschriebene Rituale gibt es nicht. Jede Gruppe hat ihren eigenen individuellen Weg gefunden, die sich auferlegte Aufgabe nach bestem Wissen und Gewissen zu bewältigen.

Dennoch gibt es kein Konkurrenzdenken unter den Druiden, denn sie alle wissen, dass sie doch irgendwie am gleichen Strang ziehen. Was ihnen jedoch allen gemein ist, dass sie eine starke Verbindung zu den Geistern der Natur besitzen, welche die Welt zusammen halten. Sie fühlen sich in gewisser Weise als deren Sprachrohr, um ihren Mitfeen den Willen der Natur klarer zu verdeutlichen. Und die meisten Feen halten auch große Stücke auf den Rat ihrer lokalen Druiden.

Regiert wird das Feenreich von Königin Mirabella , einer schönen Frau mittleren Alters, mit langen blonden Haaren und einer goldenen Blumenkrone auf dem Haupt. Oftmals ist sie auf einem Einhorn reitend zu sehen.

Mirabella wohnt in einem golden schimmernden Palast, der in der Mitte des Sonnenwaldes steht und dort direkt aus den Bäumen heraus zu wachsen scheint. Um den Palast herum verteilen sich die vielen Behausungen ihrer Untertanen zufällig zwischen den Bäumen, zumeist aus magisch bearbeitetem Holz gebaut oder magisch kontrolliertes Wachstum der Bäume selbst. Goldene Laternen hängen überall in den Ästen, und hier und da ragen steinerne Springbrunnen aus dem Boden. Vögel und Schmetterlinge tummeln sich in der Luft.

Die Königin ist sehr am Frieden zwischen den Völkern interessiert und hat dutzende vertraute Feen in die Menschenwelt gesandt, um dort ihre Augen und Ohren zu sein und ihr über die politische Situation zu berichten und auch von Zeit zu Zeit Einfluss darauf zu nehmen.

Wie manche ihrer Vorgänger hat auch Mirabella zwei Kinder von einem Menschenmann, dem Grafen von Himmelstein, der davon aber nichts weiß. Die beiden Zwillinge, ein Junge und ein Mädchen, sind inzwischen erwachsen und wissen nichts voneinander. Die junge Frau wird eines Tages die Nachfolgerin ihrer Mutter werden und wächst bei ihr im Sonnenwald auf. Der junge Mann, Adalbert von Himmelstein, wächst bei seinem Vater und dessen Frau auf, die ihn als eigenen Sohn angenommen hat. Dieses Vorkommnis ist die Grundlage eines Märchens, das vor 20 Jahren in Adarion aufkam und Wahrheit mit früheren Legenden vermischt (siehe Kapitel *Das Märchen von der doppelten Niederkunft* auf Seite 74).

Zur Zeit ist Mirabella nicht in einer Beziehung, sondern konzentriert sich ganz auf das regieren ihres Reiches. Es geht das Gerücht, stürmische Zeiten stünden möglicherweise bevor und sie müsse sich darauf vorbereiten. Und so ist es nicht verwunderlich dass sie mehr denn je Kontakt mit den verschiedenen Druidenzirkeln in ihrem Reich pflegt, deren Rat und Unterstützung sie sehr schätzt, und deren Loyalität ihr gegenüber außer Frage steht.

Gnome

Das zweitgrößte Volk der Anderswelt sind die Gnome. Ihr Äußeres unterscheidet sich drastisch von dem der Menschen. Zwar sind sie auch humanoid, doch ihre Körpergröße beträgt nur zwischen zwei und drei Fuß. Ihre Haut ist dunkel, ihre wuscheligen Haare sind in erdigem Braun, dunklem Rot oder dunklem Grün gehalten. Spitze Ohren und ein zum Körper überproportional großer Kopf vervollständigen das Bild.

Da die Gnome hauptsächlich unter der Erde wohnen, kommen sie sich mit den Feen in der Regel nicht in die Quere. Dennoch haben sie meist keine gute Meinung von den Oberweltlern und halten sie für angeberisch und arrogant. Wirkliche ernstzu-

nehmende Kriege zwischen beiden Völkern hat es nie gegeben. Höchstens einmal kleine Auseinandersetzungen.

Aufgrund ihrer Lebensweise unter der Erde sind die Gnome von Auswahl ihrer Ressourcen beschränkt. Kleidung aus gefärbtem Stoff wird meist nur von den reichen Adeligen getragen. Der einfache Gnom trägt Leder und Fell, das von kleineren Tieren, die ebenfalls unter der Erde leben, stammt. Diese stellen auch die Hauptnahrungsquelle dar, neben Pilzen und einigen Pflanzen, die es den Gnomen gelungen ist, unter der Erde zu kultivieren.

Dennoch handelt es sich nicht um ein primitives Volk. Die großen Gnomenstädte sind aus festen Stein gehauen und bestehen aus vielen mehrstöckigen, teilweise reich verzierten Gebäuden. Die Straßen dazwischen sind von Laternen und natürlich leuchtenden Flechten erhellt. Unterirdische Flösschen führen hindurch und selbst auf kleine Parks im Zentrum der Städte müssen die Bewohner nicht verzichten.

Auch besitzt das Gnomenvolk Minen in welchen Metalle und Edelsteine, welche auch als Zahlungsmittel gelten, geschürft werden. Und auch wenn es niemand so recht wahrhaben will, existiert ein gewisser eingeschränkter Handel mit den Leuten von der Oberwelt. Ein besonderes Metall ist das rötlich schimmernde *Gnomeneisen*. Es eignet sich besonders gut um die daraus geschaffenen Objekte mit Verzauberungen zu versehen. Diese wirken quasi doppelt so gut wie normal.

Wie alle Bewohner der Anderswelt sind auch die Gnome von Natur aus magisch begabt und besitzen eine gewisse Zauberkraft. Da es für sie ganz normal ist, sehen sie es jedoch nicht als eine solche an. Natürlich sind sie in der Lage zwischen der Anderswelt und der Menschenwelt nach Belieben zu wechseln, wie die Feen, doch ansonsten sind ihre angeborenen Kräfte deutlich individueller als die der Feen. Und so gibt es auch hier Personen, die sich weniger, und andere, die sich mehr mit Magie beschäftigen.

Gnomenmänner und Gnomenfrauen sind in Clans organisiert und halten sehr große Stücke auf ihre familiäre Abstammung. Sie gehen in der Regel monogame Ehen ein, die teilweise auch ein wenig mit Clan-Politik zu tun haben und meist bis zum Tod einer Seite aufrecht erhalten werden.

Wie bei den Feen, haben die Vornamen immer irgend etwas mit der Natur zu tun, allerdings hauptsächlich bezogen auf Dinge, die unter der Erde vorkommen, wie zum Beispiel Edelsteine und Metalle. Und entgegen der Tradition der Feen, wird auch der Clan aus welchem die Person stammt, wie eine Art Familienname an den Namen angehängt.

Regiert wird das Gnomenreich derzeit von Königin Beryll vom Klan der Steinsänger. Sie gilt als weise Herrscherin, die es geschafft hat, die verschiedenen Gnomen-Clans, die sich oft in den Haaren liegen, zu vereinen. Sie ist eine schlanke Frau mit lockigen dunkelgrünen Haaren und trägt meist einen silbernen Stirnreif, ein silbernes Rubincollier und dunkelrote, königliche Gewänder aus Pelz.

Kobolde

Kobolde sind ein eigenartiges Volk, selbst für die Maßstäbe der Anderswelt. Sie besitzen kein eigenes Reich und sind auch nicht wirklich daran interessiert. Sie leben einfach dort, wo es ihnen gerade gefällt und scheren sich nicht um lokale Herrscher. Da sie aber auch nicht wirklich böse sind und eher Scherze treiben, als richtigen Schaden anzurichten, tolerieren die Völker und Regenten der Anderswelt ihre Existenz.

Auch sie besitzen magische Fähigkeiten und sind in der Lage nach Belieben zwischen den Welten hin- und herzuwechseln. Diejenigen, die über diese Spezies Bescheid wissen, vermuten, dass Kobolde nicht geboren werden, sondern sich einfach materialisieren, wenn ihre Zeit gekommen ist. Sie sind so zu sagen das ungezügelte Chaos der Natur, das in ihnen Gestalt annimmt.

Aus Sicht der Druiden des Feenreiches steckt in jedem von ihnen ein Naturgeist.

Ihr vermutlich natürliches Äußeres ist eher dem eines kleinwüchsigen Menschen ähnlich, doch ganz sicher kann man sich nicht sein, da Kobolde in der Lage sind, ihr Aussehen nach belieben zu verändern und auch gerne die Gestalt einer Flamme oder eines einfachen Haushaltsobjekts annehmen.

In der Anderswelt ist ihre Existenz allgemein bekannt und die Kobolde machen sich keine Mühe, sich zu verbergen. In der Menschenwelt leben sie jedoch im Verborgenen und bleiben unter sich, außer wenn sie einem armen Bürger Streiche spielen. Und sollten diese dennoch den Kobold in seiner wahren Gestalt sehen, so würde ihnen sowieso keiner Glauben und das ganze nur als Ausrede des Opfer für seine eigene Unfähigkeit halten.

Manchmal kommt es sogar vor, dass ein Kobold einem anderen Wesen hilft. Oft aus eigenem Interesse oder weil er damit wiederum einem Anderen schaden oder einen Streich spielen kann. Manchmal hilft er aber auch aus ehrlicher Hilfsbereitschaft, weil im die jeweilige Person leid tut.

Die Natur eines Kobolds ist das Chaos. Und gerade deshalb ist dieses Volk fasziniert von Logik und festen Strukturen. Mit etwas Geschick kann man sie deshalb in Gedankenspiele und Logikrätsel verstricken und damit ihren Respekt und sogar ihre Freundschaft gewinnen. Sie lassen sich auch gerne auf Wetten ein und wenn man auf ehrliche Weise gegen sie gewinnt, sind sie gute Verlierer und halten ihr Wort.

Kobolde besitzen allerlei wirre Namen, die keiner Regel folgen und manchmal auch nur von ihnen selbst ausgesprochen werden können.

Nachtalben

Das letzte erwähnenswerte Volk in der Anderswelt sind die Nachtalben. Selbst bei den anderen Bewohnern dieser Dimen-

sion ist nicht all zu viel über diese Spezies bekannt, da sie weitestgehend unter sich bleiben.

Eigentlich wären sie von den Feen ihrer Art und ihrer Erscheinung nicht unähnlich, wären da nicht ihre weißen oder pechschwarzen Haare, die roten Augen, die graublaue Haut und die spitzen Ohren.

Von ihrer Persönlichkeit her sind sie eher verschlossen und wirken nach außen hin eher düster, ernst und trübselig. Deshalb legt Niemand wert darauf, mit ihnen zu tun zu haben. Dennoch sind sie nicht per se böse.

Ihre Heimat ist der große, dunkle Nachtwald, und diesen verlassen sie nur selten. Mit ihrer angeborenen Magie haben die Nachtalben die Natur dort an ihre Mentalität angepasst und fühlen sich so scheinbar am wohlsten. Die Bäume dort sind knorriger und dunkler, die Luft ist nebliger, die Vegetation farbloser und die Tiere wirken bedrohlicher. Riesenspinnen wohnen im Wald und werden Teilweise als Haustiere gehalten.

Obwohl sie theoretisch dazu in der Lage wären, verlassen sie die Anderswelt nur sehr selten. Doch es existieren Fälle, in welchen Menschen, die nicht dem üblichen Glauben oder Unglauben Adarions folgen, Nachtalben herbeigerufen und Pakte mit ihnen eingegangen sind.

Vielleicht ist dies auch der Grund weshalb sich in Adarion, in der Nähe des Dörfchens Haag in der Grafschaft Krähenfels seit unbekannter Zeit ein geheimer Übergang zwischen der Menschenwelt und der Anderswelt besteht. Er führt durch eine Höhle direkt in den Nachtwald und ist nur den Nachtalben bekannt. Selbst die Feen wissen nichts davon. Durch diesen Gang können Menschen ganz ohne Magie in die Anderswelt gelangen, und Wissende haben dies in der Vergangenheit wohl auch schon getan.

Nachtalben leben in der Regel in monogamen Ehen, die von ihren Druiden gesegnet werden. Auch sie lieben die Natur, aber auf eine irgendwie melancholische Art. Und obwohl die nacht-

albischen Druiden ihren feeischen Kollegen recht ähnlich sind und mit den Geistern von Bäumen, Tieren, Flüssen und Steinen sprechen, gibt es keinen wirklichen Kontakt zwischen den Vertretern beider Völker.

Was die Namen angeht, so greifen auch die Nachtalben auf Begriffe aus ihrer Umwelt zurück, aber eher auf traurige, düstere oder gruselige.

Die Herrscherin der Nachtalben ist Königin Noctura , eine elegante, schlanke Frau mit weißem, langen Haar. Meist trägt sie ein schwarzes Kleid mit roten Mustern, eine Krone und ein Zep-ter und hat ihre Reitspinne bei sich. Sie gilt als Streng aber gerecht, ist verheiratet und hat eine Tochter, die eines Tages den Thron übernehmen soll.

Die Götterwelt

Wie in den meisten menschlichen Ländern, werden in Adarion vier bestimmte Götter verehrt: Fila, Dal, Arus und Ura

Sie stellen die klassische Familie dar, mit Mutter, Vater, Tochter und Sohn, und repräsentieren gleichzeitig auch noch alle möglichen anderen Aspekte des menschlichen Lebens.

Fila: Sie ist die Tochter, die Frühlingsgöttin, zuständig für Geburt, Erneuerung, Heilung und Frieden. Ihre Attribute sind Schönheit, Jugend, Offenherzigkeit, Hilfsbereitschaft. Symbolhaft wird Fila oft als Schwalbe dargestellt.

Dal: Er ist der Vater, der sommerliche Sonnengott, zuständig für Leben spendende, reinigende Feuer, den Schutz, aber auch den Kampf und Krieg. Seine Attribute sind Kraft, Mut, Zorn, Gerechtigkeit. Symbolhaft wird Dal oft als Phönix dargestellt.

Arus: Er ist der Sohn, der Herbstgott der Ernte, des Weines, aber auch der Liebe, des Genusses und der Kunst. Seine Attribute sind Lebensfreude, Geselligkeit, Unbekümmertheit, Kreativität. Symbolhaft wird Arus oft als Weinstock dargestellt.

Ura: Sie ist die Mutter und repräsentiert das Leben, die Natur und die Erde selbst, aber auch den Winter, welcher der Natur Ruhe und Erholung schenkt, damit sie im Frühling neu erwachen kann, sowie den Tod, unabdingbar für den Kreislauf des Lebens ist. Ihre Attribute sind Güte, Trost, Weisheit und Besonnenheit.

Symbolhaft wird Ura oft als Baum dargestellt.

Die Menschen Adarions verehren ihre Götter auf viele Weise: zu Hause, an kleinen Altärchen, in großen, öffentlichen Tempeln, in kleinen Kapellen oder einfach dort, wo sie gerade sind.

Kleine Kapellen befinden sich meist irgendwo in der freien Natur, an Orten, mit geschichtlicher oder sozialer Bedeutung.

Tempel wurden hingegen nur in den großen Städten des Landes erbaut. In jeder dieser Städte gibt es den Tempel mindestens eines Gottes, oft auch mehrere. In der Hauptstadt Adarheim sind natürlich alle Götter mit ihren Tempeln zu finden.

Vertreten werden die vier Götter durch jeweils eigene Priesterschaften, die sich über das ganze Land hinweg organisiert haben, mit einheitlichen Regeln, Ritualen und Gewändern. Geführt von einem Abt oder einer Äbtissin, wohnen und arbeiten die Priester und Priesterinnen in den Tempel selbst, wo sie auch regelmäßig Gottesdienste für die Bevölkerung abhalten.

In der Regel bestehen die Tempelgebäude aus einem großen Andachtsraum, sowie verschiedenen Wohn-, Verwaltungs- und Arbeitsbereichen. Oftmals sind auch Friedhöfe, Hospitäler und Armenküchen angeschlossen, die unter der Verwaltung des Ordens stehen.

Eine Besonderheit stellen einige wenige, abgeschiedene Klöster dar, die über das Land verteilt sind und eigene kleine Ortschaften darstellen, mit dem Klostergebäude im Zentrum und einigen Wirtschaftsgebäuden außen herum. Ein berühmter Vertreter ist der *Tempel des Baremas*, der in Abschnitt *Orden des Baremas* auf Seite 42 genauer beschrieben wird.

Neben den normalen Priestern befindet sich in jedem Tempel auch immer eine Einheit von ca. 12 Tempelkriegern. Wie ihre Brüder und Schwestern, besitzen diese speziell ausgebildeten Geistlichen übernatürliche Fähigkeiten, die ihnen der Glaube an ihre Gottheit verleiht. Allerdings sind sie weniger zahlreich und auch anders gelagert, denn ihr Aufgabenbereich ist eher kämpf-

ferischer Art.

Im täglichen Leben bewachen diese Krieger den Tempel und beschützen die Gläubigen. Von Zeit zu Zeit werden sie jedoch auch auf spezielle Missionen geschickt, welche einen festen Glauben und ein scharfes Schwert erfordern.

Das Leben in den Tempeln der verschiedenen Götter unterscheidet sich nicht all zu sehr: Gottesdienste, Gebete, verschiedenste Arbeiten, um die Brüder und Schwestern zu ernähren und zu versorgen.

Bei den zusätzlich angebotenen Dienstleistungen, für Regent, Obrigkeit und Volk, sowie bei der Kleidung der Geistlichen, gibt sehr wohl einige Unterschiede.

Fila-Tempel betreiben oftmals eigene Hospitäler, in welchen sie Kranke kostenlos behandeln. Auch kennen sich die Geistlichen meist mit Geburtshilfe aus.

Die überwiegend weibliche Priesterschaft der Fila kleiden sich in grüne, ein wenig mit Gold verzierte Roben und tragen dazu einen silbernen Stirnreif. In den Orden werden bevorzugt Frauen mit blondem Haar aufgenommen, das sie zu langen Zöpfen flechten und oftmals mit hübschen Hauben oder Bändern schmücken.

Die Tempelkrieger der Fila bevorzugen mittelschwere Rüstungen, bestehend aus Kettenhemd, geflügeltem Helm. Plattenhandschuhen und Plattenstiefeln, alles aus leicht grünlich schimmerndem Metall gefertigt. Sie kämpfen mit ihrem Schwert und einem Schild, auf welchem Filas Schwalbe prangt.

Dal-Tempel betreiben oftmals eine Inquisitionsabteilung, welche widernatürliche, böartige Wesen aufspürt und zur Strecke bringt, um die Bevölkerung zu schützen.

Die überwiegend männliche Priesterschaft des Dal kleiden sich in rote, ein wenig mit Gold verzierte Roben und tragen dazu oftmals kleine rote Kappen.

Die Tempelkrieger des Dal bevorzugen schwere, goldene Plattenvollrüstungen mit roten Waffenröcken. Sie kämpfen mit Schwert und Schild, verziert mit dem Phönix-Wappen, gerne auch mit zweihändig geführten Schwertern.

Arus-Tempel bieten Reinigung und Entspannung mit Bädern, Massagen und Musik, aber auch andere körperliche Freuden und berauschende Mittelchen.

Die bunt gemischte, aber immer gut aussehende Priesterschaft des Arus kleidet sich in freizügige, goldverzierte, violette Roben, die ihre durchtrainierten, wohl geformten und oftmals tätowierten Körper gut zur Geltung bringen. Auf dem Kopf tragen sie goldene Stirnreife.

Die Tempelkrieger des Arus bevorzugen extravagante, goldverzierte, mittelschwere Rüstungen in violett und türkis, bestehend aus Brustharnisch, Plattenhandschuhen und Plattenstiefeln. Statt eines Helmes tragen sie nur eine Art Turban. Bewaffnet sind die Krieger mit Dolch und Gleve.

Ura-Tempel betreiben oftmals Armenküchen und öffentliche Bibliotheken.

Die relativ gemischte Priesterschaft der Ura kleidet sich in schlichte, braune Roben, nur geschmückt durch ein silbernes Amulett mit dem Abbild eines Baumes.

Die Tempelkrieger der Ura tragen ähnliche, braune Roben, jedoch verstärkt durch bronzefarbene Brustharnische, Plattenhandschuhe und Plattenstiefel. Ihre bevorzugte Waffe ist ein zeremoniell wirkender, beidhändig geführter Streitkolben.

Magie

Wie in den meisten Fantasy-Welten dieses Universums, ist auch die Welt von Adarion von Magie durchzogen. In der Regel handelt es sich dabei jedoch nicht um spektakuläre Feuerwerke der Effekte, sondern eher um subtile Veränderungen der Realität, die oftmals auch durch ganz andere, natürliche Effekte oder durch Zufall erklärt werden könnten.

Am stärksten und offensichtlichsten ist diese übernatürliche Kraft wohl in der *Anderswelt* zu spüren, deren gesamte Existenz auf magischen Energien aufgebaut zu sein scheint. Demnach ist es auch kein Wunder, dass die Bewohner der Anderswelt einen viel natürlicheren Umgang mit diesen Mächten pflegen. Fast alle von ihnen sind in der Lage, Magie für ihre Zwecke zu nutzen und entsprechende Zauber zu wirken. Und viele von ihnen empfinden dies als völlig normal und natürlich.

Aber auch in der Welt der Menschen gibt es Personengruppen oder Monstren, die sich der magischen Kräfte bedienen. Und sollten diese das Glück besitzen, selbst in die Anderswelt zu gelangen, so werden sie feststellen, dass ihre Fähigkeiten dort viel stärker wirken.

Hexen leben über das ganze Land verstreut, sowohl mit guten, als auch mit schlechten Absichten. Manche wirken ihre bösen Zauber, versteckt in den abgelegenen Wäldern (z. B. die Baba Jaga), andere wohnen und arbeiten als »Kräuterfrauen« in den Dörfern des Landes und helfen den Bewohnern bei ihren Leiden. Aber auch sie setzen ihre Kräfte eher im Verborgenen ein, da die

abergläubische Landbevölkerung auf der einen Seite zwar gerne ihre Hilfe annimmt, ihnen aber auf der anderen Seite auch die Schuld an jeglichem Pech und jeglicher Missernte in die Schuhe schiebt.

Die Magie der Hexen liegt meist im Bereich der Kommunikation mit und der Kontrolle von Pflanzen und Tieren, der Heilung, des Erkennens von Bösem (oder Gutem), der Verwandlung des Körpers, des Brauens von Tränken, des Wirkens von Bannkreisen und Schutzzaubern.

Magier sind jene Menschen, die eine offizielle Ausbildung an einer der wenigen Magierakademien im Land genossen haben. Die größte dieser Einrichtungen befindet sich in der Hauptstadt Adarheim selbst, zwei weitere existieren in den Städten Urastadt und .

Viele dieser Menschen arbeiten als Hofmagier für die Grafen und Barone des Landes. Oder sie besitzen kleine Geschäfte in den Städten, in welchen sie ihre Dienste jedem anbieten, der das nötige Kleingeld dafür besitzt.

Wie auch den Hexen, bringt die Landbevölkerung den Magiern eher Misstrauen entgegen. Da sie jedoch, im Gegensatz zu Hexen, einen eher offiziellen Status besitzen, hüten sich die meisten abergläubischen Dorfbewohner, mit Feuer und Mistgabel gegen sie vorzugehen.

Magier beschäftigen sich mit den verschiedensten Aspekten der Zauberei: Naturzauber, Elementarzauber, Entdecken von Dingen, Gedankenlesen, Gedankenkontrolle, Telekinese, Verzaubern von Gegenständen, Erzeugen von Schutzschilden.

Individualisten sind verstärkt im Gnomenvolk zu finden, aber auch hier und da im Menschenreich, magisch begabte Personen, die den einen oder anderen übernatürlichen Effekt auslösen können, aber keine umfassende, allgemeine, magische Ausbildung an einer Akademie erhalten haben.

Meist sind die Fähigkeiten angeboren, wie bei den Gnomen oder vielen Monstren, aber es ist auch nicht auszuschließen, dass der eine oder andere, spezielle Effekt Teil eines, sonst eher unmagischen Berufes ist und in dessen Rahmen bei der Ausbildung erlernt wurde.

Nekromanten verwenden ihre Fähigkeiten, um Leichen und Skelette wiederzubeleben. Diese Untoten werden allein durch die magische Energie zusammengehalten, die der Nekromant in sie fließen lässt. Er zapft hierfür die Lebenskraft seiner Umgebung an und entzieht dadurch den dort eigentlich ansässigen Wesen die Energie.

Normalerweise fällt dies nicht wirklich ins Gewicht, wird in einer Gegend jedoch eine größere Anzahl an Untoter geschaffen, kann dadurch durchaus Tod und Verfall in der Natur beobachtet werden. Bäume verlieren ihre Blätter, Getreide verdorrt, Neugeborene sterben, Tiere und Menschen fühlen sich nicht wohl und werden aggressiv.

Nekromanten sind weiterhin in der Lage, Geister herbei zu rufen und mit diesen zu kommunizieren. Und auf diese Weise können sie Verstorbene sogar zwingen, einen erschaffenen Untoten zu »beseelen«. Im Gegensatz zu normalen Untoten, die nur handeln können, wenn der Nekromant sich auf sie konzentriert und sie wie Marionetten steuert, können beseelte Untote von sich aus agieren und selbständig einfache Befehle ausführen. Dabei sind sie immer dem Willen des Zaubersenden unterworfen.

Besonders mächtige Nekromanten können ihren unheiligen Schöpfungen jedoch auch einen eigenen Willen geben. Der Untote stellt dann quasi einen regelrechten Ersatzkörper für die Seele des entsprechenden Verstorbenen dar, der damit nach Gutdünken handeln kann. Dennoch sind alle Untoten immer an ihren Schöpfer gebunden und können von diesem bei Bedarf auch wieder zum Zerfallen gebracht werden. Dies geschieht auch ganz automatisch, wenn der Nekromant selbst stirbt.

Diese zerstörende Kraft können manche Nekromanten auch einsetzen, um den Körper ihrer Feinde bei Berührung oder auch auf die Entfernung verwesen zu lassen.

Nekromantie ist in Adarion geächtet und wird von Tempeln und Herrschenden gleichermaßen verfolgt. Dementsprechend kann sie auch nicht in Akademien erlernt werden, sondern wird im Geheimen von Meistern an Schüler weitergeben.

Priester leben im Dienste für ihren Tempel und Gott. Auch sie wirken Magie, sehen diese aber eher als Wunder an, um welche sie ihre Gottheit in kurzen Gebeten bitten.

Eine spezielle Form von Priestern stellen die Tempelkrieger oder Paladine dar, die für den Schutz ihrer Brüder und Schwestern und der Gläubigen verantwortlich sind. Auch sie können bestimmte Wunder wirken, sind aber eher auf körperliche Konfliktlösung spezialisiert.

Von allen zaubernden Personengruppen sind Priester und Paladine in der Bevölkerung der Menschenwelt wohl die angesehensten.

Je nach Gott, welchem sie dienen, beschäftigen sich ihre Wunder mit dem Heilen, dem Erkennen von Bösem, dem Bannen von Dämonen, Untoten, Geister und Flüchen, dem Beruhigen von Gemütern, dem Motivieren von Zuhörern, dem Lesen von Gefühlen, dem Erzeugen von Gefühlen der Entspannung, der Demut, des Friedens und der Buße, dem Wirken von Schutzschilden und Schutzkreisen, dem Weihen von Wasser und anderen Dingen, dem Erschaffen von Licht und Feuer, dem Einfluss auf die Natur.

Druiden hatten in der Frühgeschichte von Adarion die Stellung, welche heute von den Priestern der vier Götter eingenommen wird. In abgeschiedenen Ecken des Landes, tief in den Wäldern, weitab von der Zivilisation kann es immer noch sein, dass man einen Anhänger des alten Glaubens an Mutter Natur findet, ge-

nerell kann man sie aber in der Menschenwelt als ausgestorben ansehen.

Anders sieht es in der Kultur der Feen und Nachtalben aus. Hier ist der Glaube an Mutter Natur noch gang und gäbe, und die neuen Götter der Menschen spielen keine Rolle.

Druiden leben im Einklang mit der Natur und beschützen die Tiere und Pflanzen in ihrem Refugium, sprechen mit Geistern, Pflanzen und Tieren und kontrollieren diese teilweise auch. Ihre Magie beschäftigt sich weiterhin mit Heilung, dem Brauen von Tränken, dem Reinigen von Geist, Körper und Seele und dem Weihen von Dingen.

Regeltechnisch wird die Magie in Adarion dadurch strukturiert, dass sie relativ grob in verschiedene, relativ flexibel handhabbare, übernatürliche Effekte eingeteilt wird, die jeweils ein bestimmtes Thema abdecken, z. B. Heilung, Telekinese, Gedanken lesen. Innerhalb dieses Bereichs kann dann auf magische Weise alles erreicht werden, was zum Thema passt.

Jedes Wissensgebiet, wiederum, kann sich dann mit beliebig vielen dieser Effekte beschäftigen. Für ein halbwegs ausbalanciertes Spiel sollte der Spielleiter jedoch darauf achten, dass jeder Charakter, über alle seine Wissensgebiete hinweg, nicht mehr als 8 davon zur Verfügung hat. Bei Charakteren, welche nicht als Vollblutzauberer ausgelegt sind, und deren Wissensgebiete auch noch viele andere, nicht magische Themen abdecken, sollten es sogar nur 5 oder gar 3 sein.

Der durchschnittliche Mensch in Adarion wird in der Regel überhaupt keine magischen Effekte auslösen können.

Das Zaubern selbst, wird, wie bei üblich, mit Hilfe von Erfolgswürfen abgehandelt, wie jede andere Aktion auch.

Um einen magischen Effekt zu bewirken, führt der Spieler oder Spielleiter für seinen Charakter einen Erfolgswurf auf dasjenige Wissensgebiet aus, aufgrund dessen sein Charakter sich mit der jeweiligen Magie auskennt. Je größer, mächtiger, gefähr-

licher das erzielte Ergebnis sein soll, desto größer ist der Modifikator, der auf den Wurf angewendet wird.

Ist ein anderes Wesen Ziel eines Zaubers, und will es sich dem Effekt widersetzen, so wird die Hälfte der Erfahrungsstufe desjenigen Wissensgebietes als nachteiliger Modifikator auf den Erfolgswurf des Zaubersenden angerechnet, aufgrund dessen das Ziel selbst Erfahrung mit Magie besitzt.

Ist diese Erfahrung selbst nur ein seltener oder ähnlicher Aspekt eines Wissensgebietes, so entspricht die verwendete Erfahrungsstufe laut Regeln selbst bereits schon der Hälfte der Erfahrungsstufe des zugehörigen Wissensgebietes und wird, zum Ermitteln des Widerstandsmodifikators, noch einmal halbiert, was also einem Viertel der ursprünglichen Erfahrungsstufe des Wissensgebietes entspricht. Dies ist in der Regel auch der Fall, wenn das Ziel überhaupt kein Wissensgebiet besitzt, das sich mit Magie beschäftigt, und deshalb die Hälfte seiner Kultur/Spezies verwendet wird, bzw. als Widerstandsmodifikator dann eben ein Viertel.

Unabhängig davon können natürlich noch weitere Modifikatoren auf den Zauberwurf angerechnet werden, wenn das Ziel, aufgrund irgendwelcher Besonderheiten, generell besonders anfällig oder widerstandsfähig gegen Magie ist. Dies gilt zum Beispiel für Angehörige des Feenvolkes, welche vollständig immun gegen die Magie von Menschen sind.

Die größere Affinität der Völker der Anderswelt zur Magie spiegelt sich regeltechnisch darin wieder, dass sie eine Besonderheit »*magisch begabt* (+25%)« besitzen, die als vorteilhafter Modifikator auf alle ihre eigenen Erfolgswürfe beim Zaubern angewandt wird, sowie als zusätzlicher Widerstandswert bei Zaubern, welche auf sie als Ziel gewirkt werden.

Besitzt ein Bewohner der Anderswelt kein spezielles Wissensgebiet, das sich mit der Anwendung von Magie beschäftigt, so kann er zumindest die Hälfte der Erfahrungsstufe seiner Kultur/Spezies verwenden. Für Personen, die in der Menschenwelt

aufgewachsen sind, gilt dies hingegen nicht. Besitzen sie kein explizites Wissensgebiet, aufgrund dessen sie zaubern können, so spielt ihre Kultur/Spezies keine Rolle und kann nicht als Ersatz herangezogen werden. Dies ist dann lediglich zum Zwecke des Widerstands gegen Magie erlaubt, wie oben beschrieben.

Was die stärkere Wirkung von Magie in der Anderswelt betrifft, so wird dies regeltechnisch dadurch abgehandelt, dass die Zauber dort entweder doppelt solange, wie in der Menschenwelt anhalten oder den doppelten, messbaren Effekt erzielen oder aber mit einem vorteilhaften Modifikator von **+25%** auf den Erfolgswurf gewirkt werden können.

Technologie

Der Technologiegrad von Adarion bewegt sich in dem Rahmen, den wir aus unserem eigenen Spätmittelalter kennen.

Einfache Maschinen sind bekannt, meist mit Muskelkraft betrieben oder durch Wind und Wasser. Dampfmaschinen oder gar Verbrennungsmotoren gibt es nicht. Elektrizität tritt nur in Form von Blitzen bei Gewitter auf, oder als seltene magische Effekte.

Buchdruck

Schriftstücke werden in der Regel immer noch von Hand geschrieben und kopiert, sowohl in Tempeln, als auch in weltlichen Schreibstuben, mit Tinte und Feder oder mit Kohlestiften.

Es existieren jedoch bereits erste Buchpressen in einigen Städten, und erst kürzlich veröffentlichte Adalbert von Himmelstein auf diesem Weg sein erstes Buch, das ausführlich und mit vielen Übertreibungen ausgeschmückt von seiner letzten Abenteuerreise durch das Land erzählt. Auch verwenden inzwischen einige Stadtwachen im Land gedruckte Formulare für verschiedene Arbeitsvorgänge.

Medizintechnik

Was die technischen Möglichkeiten betrifft, Krankheiten zu kurieren und Verletzungen zu versorgen, so ist Adarion ein wenig weiter, als unser echtes Mittelalter.

Zwar führen auch hier Ärzte die Wundversorgung in guter alter Handarbeit durch, nähen Schnittverletzungen, amputieren zerstörte Gliedmaßen, ziehen schlechte Zähne und renken Knochen ein, doch durch die Verfügbarkeit von magischen Heilmethoden in den Tempeln, können auch schwierigere Verletzungen und Krankheiten geheilt werden, die im echten Mittelalter zum Tode geführt hätten.

Auch einige wenige, magisch begabte Heiler ziehen durch das Land, um ihre Dienste auch den Dorfbewohnern anzubieten, die ansonsten eher von der Versorgung abgeschieden wären.

Auch örtlich ansässige Hexen bieten oft eine medizinische Grundversorgung der Dorfgemeinschaft. Sie verlassen sich nicht zuletzt auf die große Auswahl an Heilkräutern, die im Land wächst. Einige dieser Pflanzen bieten eine Wirkung, die fast selbst als magisch bezeichnet werden könnte.

Und auch in den Städten arbeiten Alchemisten und Apotheker, die aus den Kräutern und anderen Zutaten potente Mittel gegen Krankheiten brauen.

Ist die Zerstörung von Gewebe oder die Entzündung von Verletzungen jedoch schon zu weit fortgeschritten, können auch magische Heilkräfte in der Regel nichts mehr ausrichten. Es gibt jedoch Gerüchte von mächtigen Zauberern oder Priestern, die in der Lage sind, Organe und Gliedmaßen wieder nachwachsen zu lassen, und Heiler aus der Anderswelt sind dazu ebenfalls in der Lage.

Wer nicht das Glück hatte, diesen Personen zu begegnen, dem können eventuell noch hölzerne Prothesen das Leben erleichtern, die von fähigen Handwerkern und Ärzten in manchen Städten hergestellt werden. Es existieren sogar Legenden von magisch verzauberten Prothesen, welche die ursprüngliche Beweglichkeit fast wieder herstellen können.

Wehrtechnik

Wie in vielen Ländern, stellen das Militär und die Wehrtechnik eine starke Triebfeder des Fortschritts dar. Herrscher und Generale geben Unsummen an Geld für die Erforschung neuer Möglichkeiten aus, dem Feind zu schaden:

Belagerungstürme, Katapulte, Ballistae, Trebuchets für die Belagerung von Burgen, hochwertiger Stahl für Rüstungen und Waffen, aufputschende und die Leistung steigernde Tränke für die Soldaten.

Glücklicherweise tauchen im militärischen Bereich zumindest von Zeit zu Zeit Neuerungen auf, die später auch in der Zivilgesellschaft, im Handwerk, im Bau- und im Minenwesen zu Einsatz kommen. So hat das ganze Geschäft mit dem Tod zumindest noch einen positiven Nutzen.

Natürlich kennt man in Adarion auch Explosionen. Diese treten jedoch meist unbeabsichtigt bei Unfällen auf (z. B. bei Mehlstaubexplosionen in Mühlen). Manche Handwerker im Gnomevolk experimentieren jedoch bereits mit gezielten Sprengungen durch Schwarzpulver, und es gibt Gerüchte, dass im Nachbarreich Westingen an Kriegsmaschinen gearbeitet würde, die explodierende Steine durch die Luft schleudern könnten.

Ungeachtet all diesen Fortschritts, ist Krieg in Adarion aber immer noch ein Handwerk: Kampf, Mann gegen Mann.

Der normale adarische Soldat trägt über seiner Uniform Brustharnisch, Handschuhe und Stiefel, alle aus hochwertigen Stahlplatten hergestellt, sowie einen unten offenen Schaller als Helm. Regeltechnisch liegt dies alles zusammen im Bereich einer mittelschweren Rüstung, die dem Angreifer einen nachteiligen Modifikator von -50% auferlegt, bzw. von -25% , wenn er mit einer Wuchtwafe anstelle einer Hieb- oder Stichwafe angreift, oder in Kurzform: ($-50\%/-25\%$)

Ein Dreiecksschild mit dem adarischen Wappen, sowie ein Schwert und eine Pike ergänzen die Ausrüstung für die Infante-

rie. Der Schild beschert einem eventuellen Angreifer einen weiteren nachteiligen Modifikator von -50% auf seinen Wurf.

Artilleriesoldaten führen stattdessen meist Schwert, Langbögen und Pavesen mit sich. Große Setzschilder, hinter welchen sie in Deckung gehen können. Diese Art von Schilden bietet sogar einen Schutz von -75% , ist aber nicht für den Nahkampf geeignet.

Die Ritter der adarischen Kavallerie, meist aus dem reichen Adel, tragen vollständige, den ganzen Körper einschließende Plattenrüstungen aus Stahl, dazu einen auch unten geschlossenen Schaller als Helm. Sie können sich mehr Gewicht am Körper leisten, da sie nicht so sehr auf ihre eigene Ausdauer angewiesen sind, wie die Fußsoldaten, sondern auf die Ausdauer ihrer Pferde setzen können. Der Schutz dieser schweren Rüstung liegt bei ($-75\%/ -50\%$).

Bewaffnet sind sie mit einem Dreiecksschild mit dem adarischen Wappen, sowie Schwert, Dolch und Lanze.

Derart schwer gepanzerte Kämpfer mit normalen Hieb- oder Stichwaffen zu verletzen ist sehr schwierig. Ihre Gegner setzen deshalb eher schwere Wuchtwaffen wie Streitkolben und Äxte ein oder verlassen sich auf die eigene Kavallerie, deren Lanzen durch die zusätzliche Masse der Pferde eine Chance haben, die Rüstung zu durchschlagen, oder zumindest die Reiter zu Boden zu werfen.

Ring- und Wurftechniken sind auch im Nahkampf die bessere Wahl gegen schwer gepanzerte Gegner. Die Rüstung spielt für diese so gut wie keine Rolle (lediglich der polsternde Effekt beim Sturz), weswegen selbst mittlere oder schwere Rüstungen dem Angreifer nur einen nachteiligen Modifikator von -25% auferlegen. Liegt der Gegner dann wehrlos am Boden, kann ihm sein Peiniger, durch Stiche mit dem Dolch, in die Öffnungen der Rüstung, den Rest geben.

Die Soldaten auf den verschiedenen Wachtürmen, die im Land verteilt sind, vertrauen für ihren Schutz nicht auf teure, gut an-

gepasste Stahlplatten, sondern auf flexiblere, dafür längere Kettenhemden von der Stange, schwere Lederstiefel, Armschienen und Eisenhüte als Helme. Von der Schutzwirkung bleiben sie damit etwas gleich, bei ($-50\%/-25\%$).

Bewaffnet sind sie mit kleinen Faustschilden, sogenannten Bucklern (-25%), und Schwertern.

Soldaten, die die Burgen von Grafen und Baronen bewachen sind genauso gerüstet, tragen meist aber noch Bögen oder Armbrüste, wenn sie auf den Mauern patrouillieren.

Die Soldaten der Stadtwachen, die in der Regel nicht im Schlachtgetümmel bestehen müssen, sondern nur wütende Bürger beruhigen, bzw. Wirtshausschlägereien schlichten müssen, setzen auf leichte Rüstung, bestehend aus einem gesteppten Gambeson, Lederstiefeln und einem Eisenhut als Helm: ($-25\%/ \pm 0\%$)

Wenn sie an den Toren Wache stehen, führen sie Helebarden als Waffen, um Reiter in Schach halten und die Eingänge versperren zu können. Auf Patrouille durch die Stadt verzichten sie auf diese Stangenwaffen und tragen nur ihre Dolche und hölzernen Schlagstöcke.

Die Hauptleute der Stadtwache sind etwas besser gerüstet. Sie tragen Brigantinen über ihrer Uniform, dicke Samtwämser mit eingenähten Stahlplatten, was ihnen einen höheren Schutz von ($-50\%/-25\%$) gewährt.

Sie sind mit Schwert und Buckler (-25%) bewaffnet.

Die Hauptleute auf Burgen und den Wachtürmen sind in der Regel genauso ausgestattet.

Abgesehen von Abenteurern und Möchte-Gern-Helden, die den Ärger wie magisch anziehen, trägt die Zivilbevölkerung, einschließlich des Adels, in der Regel keine Rüstung und keinen klobigen Schild. Dies wäre im täglichen Leben einfach zu unbequem.

Wer sich schützen will, trägt höchstens einen Buckler und einen Dolch, oder eventuell ein langes Messer. Diese einschneidigen Hieb- und Stichwaffen, in der Größe eines normalen Ein-

handschwertes, taugen zwar nicht als Statussymbol, so wie ein echtes Schwert, kämpferisch erfüllen sie jedoch den selben Zweck, sind aber deutlich billiger in der Anschaffung, da ihr technischer Aufbau wie bei einem normalen Haushaltsmesser ist, nur eben ein paar Nummern größer.

Während die einfache Bevölkerung für die Jagd eher schlichte Bögen verwendet, bevorzugt der Adel Armbrüste. Letztere werden auch gerne von Leibwächtern mitgeführt, da sie in engeren Räumlichkeiten besser zu handhaben sind, als Bögen.

Die Soldaten im Reich der Feen und Nachtalben tragen Plattenrüstungen, die den ganzen Körper einschließen ($-75\%/-50\%$). Aufgrund der magischen Fertigung sind sie jedoch etwas leichter und leiser als die der Menschen.

Bewaffnet sind diese Krieger und Kriegerinnen mit Schwertern, Dolchen, Speeren und Dreiecksschilden, sowie Bögen.

Das Volk der Gnome, trägt Rüstungen aus dickem Fell und Leder, die den ganzen Körper einhüllen, was ihnen einen Schutz von ($-25\%/+0\%$) einbringt. Zwar wären ihre Handwerker in der Lage, auch Plattenrüstungen herzustellen, sie sehen jedoch die Notwendigkeit nicht. Aufgrund ihrer körperlichen Größe hätten sie in einer offenen Schlacht auch mit solchen Rüstungen keine Chance gegen die anderen Völker. Ihre Soldaten werden im Wesentlichen zum Schutz vor Tieren und zur Wahrung des inneren Friedens eingesetzt, ähnlich den Stadtwachen im Menschenreich. Und dafür reicht leichte, bequeme Rüstung völlig aus.

Bewaffnet sind Gnomenkrieger meist mit Speeren, Dolchen, langen Messern und Bucklern. Im Fernkampf setzten sie Armbrüste ein. Dabei sind viele ihrer Waffen aus dem rötlich glänzenden Gnomeneisen hergestellt, wodurch sie sich sehr gut verzaubern lassen, was die Gnomenhandwerker ausgiebig nutzen, um zusätzliche Effekte während der Angriffe auszulösen.

Organisationen

D.A.C.H.S.

Beim *D.A.C.H.S.* handelt es sich um eine, in Adarion eher ungewöhnliche Art von Institution. Die zeitgenössischen Helden Duncan aus Winfeld, ein fahrender Medicus, sowie der Grafensohn Adalbert von Himmelstein, beides Neffen des berühmten, aber bereits verstorbenen, adarischen Helden Glenrig von Riemenberg, gründeten diese angeblich wohltätige und gemeinnützige Organisation während ihrer Abenteuerreise durch das Land.

Die beiden versprachen allen Wirten, Handwerkern und Händlern, denen sie im Laufe der Zeit begegneten, verschiedenste geschäftliche Vorteile (vor allem größere Bekanntheit und mehr Kunden), wenn sie Mitglied der Organisation »*Duncan und Adalbert charitative Heilstiftung*« würden, wie sie mit vollständigem Namen heißt.

Dafür müssten sie lediglich eine kleine, regelmäßige Mitgliedsgebühr abtreten und könnten dann ein angeblich werbewirksames Schild an ihrem Geschäft anbringen.



Tatsächlich vielen einige leichtgläubige Leute auf diese Versprechen herein und wurden Mitglied im D.A.C.H.S., sowie der eine oder andere Geschäftsmann, den diese ungewöhnliche Organisation auf ganz eigene Ideen zu persönlichen Bereicherung brachte, welche nicht so ganz zu Duncans und Adalberts Vision passten.

Nichtsdestotrotz nahmen die beiden Helden eine nicht ganz unbeträchtliche Summe ein, mit welcher sie schließlich in der Stadt Seilenbruck ein wohlütiges Krankenhaus errichten ließen.

Bekannte Mitglieder im D.A.C.H.S.:

- Das Wirtshaus »Zum edlen Helden« (ehemals »Zum grünen Baum«) im Dorf Forstenfeld
- Die Schänke »Eberkopf« im Dorf Brimwasser
- Das Gasthaus »Zum goldenen Kelch« in der Stadt Seilenbruck
- Meister Seebolds Apotheke in der Stadt Seilenbruck
- Die »Dorfschänke« im Dorf Steinwald
- Das Wirtshaus »Zum lustigen Bären« im Dorf Mehrwald
- 4 eher unbedeutende Geschäftsleute und Hoflieferanten des Seilenbrucker Herzogspalastes

Vislavs Bande

Die Unterwelt der Grafschaft Seilenbruck wird vom skrupellosen Verbrecherkönig Vislav und seiner Bande kontrolliert. Der

größte Teil der Bevölkerung bekommt davon jedoch so gut wie nichts mit.

Die offizielle Herrscherin der Gegen, die nicht minder skrupellose Gräfin Filarett von Seilenbruck, weiß jedoch Bescheid. Sie hat mit Vislavs Organisation eine Art Waffenstillstand vereinbart. Solange sich beide mit ihren »Geschäften« nicht in die Quere kommen, ignorieren sie sich einfach.

Der extrem übergewichtige Vislav, der seine Wurzeln im Nachbarland Nebia hat, tritt so gut wie nie in der Öffentlichkeit auf. Sein Hauptquartier liegt versteckt unter der Stadt Seilenbruck, direkt unter dem dortigen Arus-Tempel, wo es sich quasi im Windschatten der magischen Aura versteckt, die von dem großen Gebäude ausgeht.

Hinein kommt man in diesen Bunker nur über einen geheimen Zugang, der in einem Latrinenhäuschen im Hof des Wirtshauses »Zur rostigen Schüssel« verborgen ist. Offiziell gehört das Gasthaus der Wirtin Dolana, doch diese ist nur eine von Vislavs Untergebenen. Eingeweihte Gäste, die eine Audienz bei Vislav wünschen, bestellen bei ihr einen »Stiefel voll Bier«. Ein Knecht führt die Gäste dann aus der Gaststube in einen Korridor. Dort stehen in einem Regal verschiedene, alte Stiefel.

Jeder Gast wird angehalten, seine Schuhe auszuziehen und ein paar der Stiefel anzuziehen. Dann führt der Knecht die Gäste hinaus auf den Hinterhof und entriegelt den Mechanismus im Latrinenhäuschen, wodurch der breite Latrinensitz und die Rückwand ein Stück nach hinten fahren.

Im Latrinenschacht entsteht eine schmierige Treppe, die in das stinkende Loch hinunter führt. Dort hinunter geleitet der Knecht die Gäste, stellt sie in einem Tunnel ab, zieht dann an einem Hebel, und die Latrine verschließt sich wieder.

Neue Gäste, welchen Vislav noch nicht ganz vertraut, werden bereits im Korridor die Augen verbunden, und sie werden blind aus dem Haus geführt. Dort dreht man sie ein paar mal um die eigene Achse, bis sie die Orientierung verlieren, dann führt man

sie wieder in das Haus und hinaus in den Innenhof, die Latrine hinunter.

Unter der Erde führt der Gang vom Gasthaus zum, nicht weit entfernten Arus-Tempel. Die dort wohnenden Priester wissen nichts von den Räumlichkeiten unter ihrem eigenen Keller.

Am Ende des Ganges ist eine geschlossene Tür, und dahinter ein kleiner Eingangsbereich, um die Stiefel auszuziehen. Zwei bullige Schläger stehen dort als Wachen.

Nachdem man sich in einem Becken die Hände waschen konnte, führt eine weitere Tür zum eigentlichen Versammlungsraum. Dort stehen Tische, Divane, Stühle und Regale mit allerlei Krimskrams.

Ein Nebenzimmer ist als Schlafzimmer für mehrere Ganoven eingerichtet, mit 6 Betten, kleinen Stühlen und Tischchen, sowie für jeden eine Truhe.

Es gibt eine Art Schatzkammer, in welcher Geld, Juwelen, Wertsachen, Waffen und Rüstungen gelagert sind. Diese ist jedoch nur über eine Geheimtür zu erreichen.

Vislav hat ein eigenes Schlafzimmer, mit Bett, Schreibtisch, Stuhl, Schrank und Truhe.

Und es gibt ein Badezimmer, mit Waschzubern und fließendem Wasser. Die Baumeister des Verstecks haben hierzu den Brunnen und den Abwasserschacht des Tempels angezapft.

Alle Zimmer sind über Luftschächte in der Decke verbunden, die alle zusammen laufen und neben dem Gang bis zu einem dicken toten Schornstein des Gasthauses führen.

Die Verpflegung schaffen die Knechte aus dem Wirtshaus hierher.

In der Regel halten sich, neben Vislav, noch 6 weitere Bandenmitglieder im Versteck auf. Sie sind wie normale, einfache Leute gekleidet, haben aber alle Buckler und lange Messer bei sich. Lediglich die zwei Leibwächter des Bosses tragen braune Lederkleidung und breitkrepelige Hüte und sind zusätzlich mit Armbrüsten bewaffnet.

Orden des Baremas

Der *Tempel des Baremas* ist ein besonderer Orden in der Kirche Dals, des Sonnengottes in Adarion. Eigentlich ist es eher ein Kloster als ein Tempel, und es befindet sich auch nicht in einer der großen Städte des Landes, wie andere Tempel, sondern stellt eher eine kleine Ortschaft selbst dar, mit dem Klostergebäude als Zentrum, und mit den Äckern, Obstgärten und Häusern der Zivilangestellten außen herum.

Die Priester des Baremas, die sich selbst als *Jäger* bezeichnen, haben sich der Aufgabe verschrieben, wie ihr Gründern, der heilige Baremas, marodierende Monstren zu jagen, die der adarischen Bevölkerung das Leben schwer machen.

Zu diesem Zwecke werden die Novizen schon von klein auf einem harten, kämpferischen Training unterzogen, das so manch einer nicht überlebt. Diejenigen, die sich bewähren, werden schließlich zu offiziellen Jägern Dals ernannt.

Die Anwärtler erhalten allerdings auch eine grundlegende, priesterliche Ausbildung und dürfen den damit einhergehenden, religiösen Titel *Sire* tragen. Dennoch wirken sie mit ihren schwarzen Plattenpanzern und in voller Bewaffnung eher wie Krieger, denn wie Priester.

Jeder Jäger muss das heilige Buch »Baremas' Bestiarium« auswendig lernen (siehe Abschnitt *Baremas' Bestiarium* auf Seite 43), welcher das gesammelte Wissen der Monsterjagd enthält und ständig erweitert wird.

Ein berühmter, zeitgenössischer Vertreter dieses Ordens ist *Sire Thindar*. Als junger Vetter des berühmten, aber bereits verstorbenen, adarischen Helden *Glenrig von Riemenberg*, ist er des öfteren mit dessen anderen Verwandten *Duncan aus Winfeld* und *Adalbert von Himmelstein* unterwegs.

Baremas' Bestiarium

Dieses heilige Buch enthält Beschreibungen aller Ungeheuer, mit welchen der Tempel des Baremas bereits zu tun hatte. Und von Zeit zu Zeit kommen neue Einträge hinzu.

Die älteren Beschreibungen enthalten allerlei Rechtschreibfehler und altertümliche Formulierungen, die es den modernen Novizen umso schwerer machen, sie auswendig zu lernen.

Hier nun ein Auszug der bekanntesten Seiten:

Die Baba Jaga

Die Baba Jaga gehoeret an dem Typus der Verwandelten und Mystica.

Im Ursprunge ein menschlich Weib, ward die Baba Jaga korumpieret durch ueble Zauberei, derer sie sich zu oft bedienet. Ledrig Haut, knorrig duerre Glieder und zottelig Haar zeichnen ihr schrecklich Gestalt und haemisch meckernd Lachen und Kichern zeuget von ihrem boesen und verrueckten Geiste. Und so ist's eine Erloesung ihrer selbst, sie zu vernichten.

Die Baba Jaga naehret sich vom Fleische der Menschen, und mit deren Knochen bauet sie sich einen Zaun um ihre Huette, die da stehet im tiefen Walde und wird getragen von Huehnerbeinen. Diesen Ort verlaesst das teuflisch Weib nur sehr selten, denn er ist's der ihr ihre Macht verleiht.

Und diese Macht ist es auch, vor der du dich hueten sollst, all derweil sie mit ihr die Natur um dich herum zu ihrer Waffe machet. Baum und Erde und Stein sind es, die sie auf dich hetzet. Schuetze dich vor diesen, doch vergeude nicht deine Zeit sie anzugreifen. Viel mehr konzentriere

deine Schlaege auf das Weib daselbst. Nimm dich aber auch dabei in acht, denn ihre Haut ist hart und zaeh wie die Borke der Baeume und kommst du ihr zu nahe, so springet sie dich an und beisset dich mit ihren Zaehnen, die da sind aus Eisen.

Wenngleich die Baba Jaga von dieser Welt ist und ihr Leib aus Fleisch und Blut bestehet, so sind doch Schwert und Pfeil nicht all zu wirkungsvoll. Stattdessen greif zu Feuer um dies widernatuerlich Monstrum zu vernichten.

Die Baba Jaga verlasset nie ihren Wald, und so ist sie kein Schaden fuer Dorf und Stadt. Doch Jaeger, Waldleut, Bauern und Wanderer, die ihren Wald durchqueren muessen, sind sehr wohl in Gefahr und leichte Beute fuer das Weib. Ihnen sei geraten, nur des Tages zu reisen und sich die Brust mit Baerlauch oder Lavendel einzureiben, auf dass die Baba Jaga fern bleibe. Auch mag es helfen, mit Salz um sich zu werfen, was bei langem Wege aber recht kostspielig waere.

Der Braunbaer

Der Braunbaer oder auch Ursus Arctos gehoeret an dem Typus der Saeuger und natuerlich Getier.

Sein staemmig Leib geschuetzet ist durch dicken Pelz von dunklem Braun. Richt' er sich auf zu voller Groess', auf seinen hintren Tatzen, so mag er einen Mann weit ueberragen. Auch wieget er dergleichen wie zwei oder drei kraeftig Krieger.

Deshalb ist's auch ein gern gesehener Zeitvertreib beim ritterlichen Adel, die da beweisen wollen, ihr Mut und Kraft, zur Jagd zu blasen auf den Baeren. Und wenn sie fangen ein Baer ohn' ihn zu toeten, so fuehren die Gaukler ihn oftmals von Hof zu Hof, zum Tanze und zur Belustigung der Gecken. Doch dergleich' banaler Grund, soll nicht sein Antrieb des ehrvollen Jaegers, dessen Aufgabe es ist, zu beschuetzen das Volk.

Der Baer ernaeht sich von all jenem was er findet in den Waeldern, sei's Fisch, Fleisch, Frucht oder Wurzel. Auch Honig verschmaehet er nicht, mit welchem er sich auch locken lasset. Er lebet und jaget fuer

sich allein, und reizest du ihn nicht, so meidet er die Menschen. Doch huet' dich wohl vor der Baerenmutter, die da schuetzen will ihr Junges. Mit Maul und Krallen wird sie dich zerfleischen.

Willst du jagen ein Baer, so heb aus Gruben zur Falle oder tu's mit Bolzen und Spiess und ein Kameraden, sodass einer ihn halte am Spiess und der andere ihm falle in den Ruecken. Und triffst du auf ihn im Winter, in seiner Hoehle, so haltet er Winterschlaf und du magst leichtes Spiel haben mit ihm.

Bring des Baeren Pelz zum Kuerschner, er wird dir's gut bezahlen. Und die Galle gib den Alchimisten, die daraus brauen ein Trank fuer die Sehkraft.

Die Fee

Die Fee, Fay oder Fatua gehoeret an dem Typus der Magi und Albae.

Zwar mag sie dir erscheinen wie ein gewoehnlich Menschenweib, doch ist sie nicht von dieser Welt. Sie und ihres Gleichen sollen wohnen zwischen dem Sein und dem Nichtsein, so heisst es. Doch von Weil zu Weil kommet sie in der Sterblichen Reich, um zu bestimmen unser Schicksal.

Und zeiget sie sich dem Menschen, so ist's fast immer das Gute, das sie antreibt, zu beschuetzen die Unschuldigen und zu erfuellen die Wuensch' derer, die da reinen Herzens sind. Und manch eine Fay mag einen Narren fressen an einem bestimmten Wesen, sei es Baum, Tier oder Mensch, und diesem viel Jahre lang zur Seite stehen. Manch einfach aber ehrlich Volk hat so schon erzaehlet, von einer guten Fee in ihrem Hause, ueber lange Zeit.

Doch auch dies Zaubervolk ist nicht gefeiet vor Kummer, Hass und Uebel. Und so soll auch berichtet sein von boesen Fayen, die da trachten nach Hab und Gut und Leben ihrer Opfer. Manch totes Vieh, manch abgebrannter Hof mag auf ihr Konto gehen, und auch schon tot gebo-rene Kinder sind erlegen ihrer Macht.

Willst du jagen ein solche Fee, so helfen dir weder Zauber noch blanker Stahl. Magie kann ihr nichts anhaben, und da sie wandert zwischen

den Welten nach belieben, wird auch dein Schwert sie nur schwerlich treffen. Also setz auf List und stell ihr ein Falle, auf dass sie verbannet werde oder verlieret ihre Macht. Hell Glockenklang brechet ihre Konzentration, beruehret sie Eisen, so vermag sie indes nicht zu zaubern, und esset oder trinket sie von der Frucht der Eberesche, welch' diesem Volke heilig ist, so treibet sie dies zurueck in ihre Welt.

Auch wenn es heisset "Die Fee", so gibt es doch Maenner dies Volkes. Sie scheinen jedoch recht scheu, und so sind es meisst die Frauen, die du erblickest in unserer Welt. Dies mag wohl auch sein der Grund, fuer allerlei aberglaeubisch Maer. So soll die Fay nur gebaeren weiblich Nachwuchs, weswegen sie locket menschlich Juenglinge in ihr Reich, um sich zu vermehren, oder sie tauschet ihr eigen Tochter gegen den Sohn einer Menschenfrau, in der Nacht der Geburt, was man dann nennet einen Wechselbalg.

Der Gnom

Der Gnom oder auch Genomos gehoeret an dem Typus der Magi und Albae.

Wie auch die Fey so ist er nicht von dieser Welt, sondern wohnet zwischen dem Sein und dem Nichtsein, so saget man. Dort haben er und seines Gleichen ihr' Staedten bevorzugt unter der Erd', da es sich handelt bei ihnen um ein' Art Naturgeist.

Die Leibeshoeh' ein's Gnomes und sein's Weibes messet an die zwei Fuss, und sein Statur mag erscheinen wie die ein's Kindes, wenn auch des Alters weiser Blick und Falten moegen zieren sein Antlitz. Auffallend sind auch sein' Ohrmuscheln, welche laufen gar spitzig zu. Sein Haut ist gefaerbet wie Sand und Erden daselbst, und sein zottig Haar mag sein braun, dunkelgruen oder dunkelrot. Der maennlich Gnom oft schmuecket sich mit ein Bart jeglicher Laeng', und das Weib flicht sein Haar oft zu Zoepfen.

Der Genom mag sich kleiden wie ein Wilder, in Lederfetzen und Fell, doch ist er kein dumm' Barbar. Er ist ein schlau' Handwerker, dessen Waren durchaus sind von einig Wert in unser Welt. Und er beherrschet

die Kraeft' der Magie, mit selbiger er sich recht zu wehren weiss. Und trotz sein' klein' Statur mag er ein' menschlich Krieger gar uebel mit-spielen. Dennoch ist der Gnom kein Monstrum per se. Sein Volk lebet sehr fuer sich und kuemmert sich nicht viel um der Menschen Belang. Wenn auch schon ward bericht von Gnomenkriegern, welche heimsuchten ein Mensch, der eindrang in ihr Reich, um zu stehlen ihr' Schaetz'. Und auch gelegentlich Haendel mit der Feen Volk sei hier erwahnet.

Als Jaeger du wirst nicht viel Tagwerk haben mit Gnomenvolk, und so sei's nur erwahnet um zu vervollstaendigen den Almanach. Wenn dennoch du ein' Gnom begegnest, so such dein Heil im Handel und in ehrlich Worten. Und mag auch dies nicht helfen, so sei bedacht, zu schuetzen dich vor sein' Zauber, und feg ihn hinfort, bevor er kann wirken sein Macht.

Der Greif

Der Greif oder auch Gryphus gehoeret an dem Typus der Chimaera, ist er doch halb Loewe und halb Adler.

Groesser noch als ein Pferd, ist er doch maechtig des Fliegens, mit seinen weiten Vogelschwingen, die da koennen ein jeder werden an die 7 Schritte lang. Auf dem Boden beweget er sich eher traege, was daran mag liegen, dass seine vier Bein sind nicht von gleicher Art. Die hinteren sind die ein's Loewen und die vordern ein's Adlers. Und so ist er kein schneller Laeufer.

Unersaettlich ist sein Hunger und so jaget er tagein tagaus. Dennoch haelt er sich fern von Stadt und Dorf, wie es dergleichen viel wildes Getier tuet. Sein Revier sind die offenen Weiden und Felder, wo er die Beute im Flug kann erspaeuen mit sein wachsamen Augen, und kann herabstossen aus den Lueften, um sie zu greifen mit seinen scharfen Klauen, oder zu zerreißen mit sein maechtig Schnabel.

Und wenn sein Opfer zu flink ist, lasset er erschallen sein schrecklich Greifenschrei. Dieser gehet durch Mark und Bein, und so Mancher erstarret aus Furcht und Schrecken, auf dass der Vogel leichtes Spiel mit ihm habe.

Also huete dich, wenn du ihm nachstellst, dass du ihm nicht begegnest auf weiter Flur, sondern in der Naeh von Baumen und Felsen, wo du kannst Deckung finden bei einem Sturzangriff.

Wie bei allem Getiere das da fleucht, ist's gar schwer, ihm beizukommen mit Schwert und Kolben. Deshalb benutz' Speer und schwere Bolzen, um ihn zu Fall zu bringen, und schlag erst dann drein.

Und hast du ihn bezwungen, vergiss nicht mitzunehmen, Zunge, Aug und Feder, denn manch Alchemist und Medicus mag dir wohl zahlen einen stolzen Preis.

Die Hexe

Die Hexe, Wicca, Striga oder Bruxa gehoeret an dem Typus der Magi und Mystica.

In der Regel ist's ein menschlich Weib, das da ist bewandert in den Maechten der Natur, der Heilkraft des Krautes und der Wahrsagerei. Doch auch von Maennern wardt schon bericht, die da seien bekannt fuer ihr Hexenkunst.

Zwar ist sie nicht ein Monstrum per se, doch mag sich ihr Seele dem Boesen zuwenden, genau wie die ein's jeden anderen Menschen. Und da sie ist faehig der magischen Kuenst', stellet sie dann dar ein groesser Gefahr, und es mag erfordern ein's Jaegers Kraft, um sie zu bringen zur Streck'.

Im Kampfe Mann gegen Mann mag dir die Hex' wohl unterliegen, und so wird sie versuchen, dich zu verwirren und dich zu fuehren in die Irr', noch bevor du ihr kommest auf die Schlich'. Doch bist du ihrer gewahr und blickest ihr fest in die Augen, so kannst du sie immer erkennen, an einem violetten leuchten, das da zieret ihr Iris.

Oftmals mag auch ein Vertrauter sein, an ihrer Seit', sei's ein Rabe, eine Katz', Kroet' oder Schlang'. Zur not bedienet sich das Weib dieser auch im Kampfe.

Und auch ist's bekannt, dass sich manch ueble Hexe hat verbuendet mit Teufeln und Daemonen, auf dass diese moegen kaempfen an ihrer Stell'. Also nimm dich in Acht vor Rune und Zirkel in ihrem Hause,

auf dass du nicht geratest in ihre Faenge. Und wirst du gewahr der Symbole, so bestreu sie mit Salz, um ihrer Bann zu brechen.

Man saget die Hex' bedienet sich ein's Besens, um des Nachts zu reiten ueber den Himmel. Darum verbrenn ein jeden in ihrer Nae', bevor du sie stellst, auf dass sie dir nicht entfliche moege.

Der Incubus

Der Incubus gehoeret an dem Typus der Gestaltwandler und Albae.

In seiner menschlichen Gestalt magst du ihn wohl nicht erkennen, denn sein Bild ist das ein's stattlichen jungen Mannes, derer es viele gibt auf dieser Welt. Auffallen mag bloss sein betoerend Kraft auf das weiblich Geschlecht, und sein feuerrot Haar.

Doch sein Inneres ist verderbt und wird von Abscheulichkeit nur noch uebertroffen durch sein wahre Gestalt. Gehoernter Kopf, schwarzer Leib und rabengleiche Fluegel, moegen dich verleiten, zu glauben du habest einen Teufel vor dir, deshalb halte dich an sein Maul, welches statt einer Zunge hat einen Ruessel. Dieser ist's, welchen er schiebet des Nachts in des Weibes Mund, das er besucht im Schlafe und saugest heraus den Odem des Lebens, was seine Nahrung ist.

Zwar ist der Incubus kein natuerlich Wesen, sondern ein widernatuerlich Monstrum, doch ist er dennoch aus Fleisch und Blut und von dieser Welt, sodass du ihn kannst toeten mit kaltem Stahl und spitzem Pfeil. Doch nimm dich in Acht, denn er ist kein dumm's Getier, sonder gerissen, und er mag beherrschen den Umgang mit der Waffe in jeglicher Gestalt. Und gar flink ist er obendrein.

Schuetze dich auch vor dem Speichel, welchen absondert der Ruessel aus seinem haesslichen Maule. Nicht nur dem besuchten Weibe vernebelt er die Sinne und laesst er vergessen was geschah des Nachts, auch du wirst verfallen in ein' Daemmerzustand, wenn die Bestie ihn verspruehet vor dir, wie feuchten Nebel, und du ihn einatmen musst. Nimm also ein Antidot ein, bevor du ihm entgegentretest, oder verhuelle Mund und Nas mit einem Tuch, getraenkt in starken Schnaps, welcher den Speichel aufloeset.

Bewahren kannst du dich vor einem Besuche des Nachts, wenn du stellst zwei umgedrehte gekreuzte Bessen neben dein Bett, so sagen die Weiber, doch das mag wohl Aberglaube sein. Auch ist zu bezweifeln, dass er sich vertreiben laesst, indem du dein Kissen nach ihm werfest, auf dass er sich drauf setze und dich in frieden lasse. Welch Macht es ueber ihn bringet, zu rufen seinen Namen und ihn einzuladen auf eine andere Nacht, woran er sich halten muss, ist nicht sicher, denn kein Jaeger des Ordens hat dies je versucht.

Der Kobold

Der Kobold gehoeret an dem Typus der Magi und Albae.

Auch wenn er kann erscheinen als gewoehnlich' Mensch, von zwergenhafter Statur, so ist er doch kein solcher. Vielmehr ist's das ungezuegelt' Chaos der Natur, welches in ihm annimmt Gestalt und erlanget eine Seele.

Und so wird der Kobold nicht geboren, wie andere Lebewesen, sondern er beginnt einfach zu existieren, wenn gekommen ist sein' Zeit. Doch magst du ihn nicht gleich erkennen, denn durch Zauberkraft mag sein Aeusseres sich wandeln in ein' Flamme, in klein's Getier oder gar alltaeglich' Ding wie Stuhl und Tisch.

Wie auch die Fee, so kann der Kobold dir erfuellen dein Herzenswunsch. Doch wird's nur selten sein aus Guet' und Naechstenliebe, sondern er wird's tun mit listigen Gedanken und in eigenem Interess'. Denn auch wenn er nicht boes' ist von Natur, so ist sein' Moral ein andere, und er liebet es sich zu ergoetzen an seiner Opfer Verblueffung und Verdruss. Und so gib gut acht, was du dir von im wuenschest, damit du nicht selbst zum Opfer werdest.

Willst du ihm ans Leder, so stell's geschickt an. Wie bei der Fee, so ist's auch schwierig, einen Kobold zu vernichten mit Pfeil und Schwert, da er sich einfach kann in Luft aufloese. Stattdessen zieh' ihn auf dein' Seite oder wett' mit ihm. Denn gerade weil das Chaos ist sein' Natur, so phaszinieret ihn all's was besitzt Logik und Struktur. Und so verstrick ihn in Gedankenspiel und Raetselreim, um zu gewinnen dein' Sieg.

Dann wirst du erlangen sein' Respekt, und er wird halten sein Wort, wenn er's dir gebet.

Und hast du erst ein' Kobold zum Freund, so mag er dir auch in Zukunft beistehen, wenn du's am wenigsten erwart'st. Der Volksmund oft sogar bericht' von einem dieser Art, der hat beschuetzet ein Haus auf lange Zeit, wenn's der Hausherr gut gemeinet hat mit ihm. Doch selbst jener wird sich dies' Freundschaft erkaufen, mit gelegentlich derbem Spass und Neckereien.

Der Mantikor

Der Mantikor oder auch Martikhoras gehoeret an dem Typus der Chimaera, ist er doch teils Mann, teils Loewe und teils Skorpion.

Vom Manne die Klugheit, vom Loewen scharf' Krallen und Kraft, vom Skorpion ein giftig Stachel und gross wie ein Ross, er stellet dar ein' gar fuerchterlich' Gegner, der fresset Mann und Vieh zu Hauf.

Und so huet' dich wohl, wenn du im trettest entgegen. Weich aus und deck dich mit dein' Schild, denn zu vergiften dich ist sein erstes Trachten. Zu dies' Behufe schlag nicht gleich auf sein' Leib, sondern auf sein Stachelschwanz, auf dass du in abhauest.

Wenn er dich aber springet an, so weich abermals aus und stich in sein' Flanke. Hast du Speer oder Lanz', so nimm diese, da sie verlaengern dein' Arme. Oder schiess auf ihn aus der Fern'. Doch gewoehnlich' Pfeil oder Bolzen sind oft nicht gewachsen seiner dicken Haut.

Und ueberrasch dies Monstrum ueberdies, wenn du es stellst, auf dass es dich nicht ueberrasche. Denn wird's dir gewahr, so wird's sein uebles Spiel mit dir treiben. Denn wisse, der Mantikor ist nicht dumm. Und schon mancher Ahnungslose war verfallen dem Raetsel, das dies Biest ihm stellte, und tat vergessen all sein Trachten, vor Phaszination und dem Wunsche, zu loesen was gefragt, bis dass er schliesslich tat enden im Bauche des Martikhoras.

Bist du recht dumm, so mag's dein Schade hier nicht sein, weil du begreifst nicht, den klugen Spruch des Feindes, und kannst schlagen unbekuemmert drein. Kannst du jedoch gut gebrauchen dein' Kopf, so

loes das Raetsel schnell, auf dass dein Geist wieder werde frei, und du kannst folgen dein' urspruegnlich' Plan.

Bist du aber weder Fisch noch Fleisch, so sauf ein paar Schnaps, damit sie vernebeln dein' Geist und dich kuemmert kein kluges Wort.

Ob klug, ob einfaltig, hast bezwungen du den Mantikor, so nimm mit sein' Schwanz, denn das Gift mag dir nuetzen, auf der Waff' oder im Geldbeutel.

Die Nixe

Die Nixe, Rusalka oder Wassernymph' gehoeret an dem Typus der Mystica und Albae.

Im Wasser ist sie zuhaus, auch wenn sie mag wandeln auf dem Lande. Ihr' Haut ist von blasser Farbe. Teils mag dein Aug' ein leicht gruenlich Schimmer erahnen. Ebensolches gilt fuer ihr langes, glattes Haar. Der maennlich' Nix oft traegt einen spitzen Bart, gleich einer Ziege, der ihm reichet bis zur Brust. Der uebrig' Koerper ist jedoch frei von Haar.

S' ist nicht gewiss, ob stimmt, was der voelkisch Glaube hat bericht', dass naemlich der Nixen Unterleib geformet ist wie der ein's Fisches. Es mag gut sein, dass sie sich kann verwandeln, wenn sie sich begeben in der Seen oder Fluesse Nass, oder in des Meeres Fluten. Doch triffst du sie auf festem Lande, so hat sie zwei Bein', wie ein Mensch. Auch sonst magst du sie wohl halten fuer einen solchen, wenn sie dir begegnet.

Was dich mag stutzig machen ist, dass sie oft kommet daher, ohn' Kleider und Schuh'. Und so gib acht, dass ihr sinnlich Anblick dich nicht verwirret. Auch ihr verfuehrerisch Gesang mag dir die Sinn' vernebeln und dich locken in dein Verderben. Denn auch wenn die Nix' nicht boese ist von Grunde auf, so gibt es viele, die aus Kummer oder Einsamkeit, zieh'n achtlos Wanderer in ihren Bann, und nehmen sie mit zum Grunde ihr's Flusses oder Sees, auf dass ihr toter Geist ihnen moege Gesellschaft leisten oder gar dienen.

Doch gibt es wohl auch ehrbar' Exemplare unter diesem Volke, die nicht schaden wollen den Menschen, sondern sich mit ihnen vermaeh-

len. Und auch behaupt'd der Aberglaub', ein' Nixe erhaelt erst dadurch ihr' Seele.

Wenn du dennoch willst fangen ein Nix', so sollt'st du sein ein meisterlich Musikant, denn nur lieblich Musik mag locken sie herauf aus ihres Wasser Tiefe. Dann leg ein Spiegel hernieder, dass sie ist abgelenkt durch dies glitzernd Ding, und du sie magst ueberraschen mit dein' Tat.

Hast du erschlagen ein solch Exemplar, so nimm mit sein' Schuppen, da ein Alchemist mag zahlen dir viel Geld fuer diese.

Die Riesenspinne

Die Riesenspinne gehoeret an dem Typus der Gliederfuessler und der natuerlich Getier.

Ihr Leib und ihre Bein' moegen 2, 3, 4 Fuss oder mehr messen, je nach dem, wie viel Sommer sie schon wandelt auf Erden.

Und ist sie noch so gross, ihr Gebaren ist nicht viel anders als das ihrer kleinen Verwandten, die da kreuchen in jedem Hause. Sie spinnet ein Netz und wartet geduldig, auf dass ein Opfer sich verfange in ihren klebrig' Faeden.

Deshalb gib gut acht, dass es dir nicht aufs Gleiche geschehe, wenn du die Spinne jagest. Und mueh' dich nicht, zu zerhacken die Faeden, die da sind dick wie ein Finger, sondern leg' Feuer an sie, mit einer Fackel.

Und huet' dich auch vor dem Biss der Bestie. Mag dich ihr Kiefer auch nicht toeten, so spritzt sie doch ihr Gift in dein Blut, auf dass dein' Glieder gelaehmet seien und du diehnest als lebend Vorrat, bis sie dich ganz hat ausgesauget.

Der Panzer der Riesenspinne ist sehr dick. Willst du dies Ungeheuer toeten, so ziel' auf Auge und Maul, mit deinem Pfeil, oder schlag ab die Bein' des Tieres.

Ist's vollbracht, so nimm mit den Giftsack im Maule, da es dir wohl Nutzen bringet. Manch Alchemist mag dir auch zahlen viel' Taler fuer die Faeden des Tier's, da sie wohl hilfreich sind in viel' Elixier.

Der Riesenwurm

Der Riesenwurm oder Megascolides gehoeret an dem Typus der Wirbellosen und der natuerlich Getier.

Du magst ihn halten fuer ein' riesig Regenwurm, wie du ihn spiesest an die Angel, verhaelt er sich diesem doch recht aehnlich. Er lebet unter der Erd' und fresset sich durch diese. All's was er nicht kann verdauen, scheidt er hinten wieder aus.

Da jedoch sein Leib messet an die fuenf Schritt in der Laeng' und ein Fuss in der Breit', durchpflueget er deutlich mehr Boden als sein klein Bruder. Und obgleich er sich nicht kann fressen durch fest Gestein, und lebet zumeist in den oberen Erdschichten, in Sand und Geroell, so wird doch oft bericht' von Wuermern, die da kriechen durch Felsspalten hinein in tiefer Gebiet. Und so ist der Riesenwurm ein' gross Gefahr fuer Bergleut, weil sein Treiben kann bringen Stollen und Gaeng' zum Einsturz.

Sein hellbraun Leib ist geteilt in an die vierzig einzeln Segment, und schlaegst du ihm ein Teil ab, so stirbt er nicht, sondern es wachset wieder nach ueber die Tag'. Darum lass ihn nicht fliehen, wenn du ihn hast verletzt, sondern vernicht ihn ganz, auf dass du der Plag ein Ende setzest. Schlag hierzu drein auf das dritte bis zehnte Segment, denn teilst du ihn dort, kann der ander Teil nicht mehr wachsen nach, und sein Schicksal ist besiegelt.

Der Riesenwurm ist fast blind und erspueret sein Feind nur durch die Vibration, welche jener aussendt durch sein Gang und Stimm'. Auch mag er dich mit sein Haut ertasten. Also halt Abstand und beweg dich ohn' Laut wenn du ihm nachstellst. So kann er dich nicht umschlingen mit sein Leib und erwuergen, oder beissen mit sein Zaehn, und du wirst haben ein leicht' Spiel.

Und hast du ihn dann besieget, so vergiss nicht nachzusehen in sein' Bauch, ob er nicht hat verschlucket manch kostbar Gut.

Der Satyr

Der Satyr oder Faun gehoeret an dem Typus der Mystica und Albae.

Treffest du ihn in Wald und Flur, so mag er dir erscheinen, recht befremdlich. Ist doch sein Unterleib der ein's Ziegenbockes. Sein Oberkoerper aber ist geformet wie der ein's menschlich' Mannes, und auf dem Haupte traaget er zwei Bockshoerner.

Kleidung ist dem Satyr fremd, und manch' Frau soll ihm schon sein verfallen, da sie ward gewahr sein' nackter Pracht. Und so mag's dich nicht verwundern, dass der Volksglaube meineth, die Hexen wuerden sich vergnuegen des Nachts auf dem Felde mit dieser Art. Sogar teuflisch' Kraefte ein Mancher ihnen schreibet zu.

Aus anderem Munde wiederum wirst du hoeren, der Satyr sei ein Bote der Goetter, welcher darbringet den Menschen, was seines Herren Wille sei.

Nicht viel bekannt ist von des Satyrs wahrer Macht, mischt er sich doch nur selten ein, in menschliche Belang'. Und selten war es eines Jaegers Not, zu kaempfen gegen dererlei Gestalt.

Und darum unterschaeetz ihn nicht, wenn du in treffest, und nimm dich ja in Acht vor seiner Floete Spiel. Denn dieses ist's was er gar trefflich verstehet, und maecht'ge Zauber mag er damit wirken.

Bist dennoch du gezwungen, dich ein's Satyrs zu erwehren, so mag es dir wohl hilfreich sein, zu verschliessen dein' Ohr' mit Wachs.

Das wandelnd' Skelett

Das wandelnd' Skelett gehoeret an dem Typus der Beschworenen und Untoten.

Finst're Magie ist's, die jenem Wesen ein widernatuerlich' Leben einhauchet. Oftmals bedienet sich der Nekromant hierzu den Gerippen, welche er findet in alten Graebnern oder auf dem Schlachtfelde. Und dort ruft er sie herbei bei Nacht und Nebel.

Das untot' Skelett habet kein eigen Willen und fuehret aus jeglichen Befehl sein's Herren, bis zur Vernichtung. Und diese ist's, die der wahr-

haftig Jaeger soll anstreben, denn nichts ist mehr wider die Natur. Waren's die Ueberreste ein's Menschen, die beschworen wurden, so mag das Skelett handeln wie ein solcher. Auch mag's Waffen und Harnisch nutzen, um auszufuehren den Willen sein's Herren. War's aber zu Lebzeiten nur ein Tier, so mag's auch nur handeln nach dessen frueherer Natur.

Also richt' dich mit dein Strategie nach dem ehemalig' Wesen des wandelnd' Gerippes, wenn du ihm nachstellst. Doch bedenk' auch, dass weder Hirn noch inner Organ mehr ist vorhanden, was das Monstrum mag halten am Leben. Und so werden Stich und Pfeil von nicht viel Nutzen sein. Setz' deshalb auf Hammer und Kolben, welche zerschmettern die Knochen und zerstoeren die ganz' Struktur. Oder ver- nicht' den Nekromanten darselbst, der es kontrollieret.

Der Tatzelwurm

Der Tatzelwurm, Bergstutzen oder Arassas gehoeret an dem Typus der Reptilia und natuerlich Getier.

Von ihrem Aeusseren magst du sie halten fuer Verwandte der Drachen, doch fehlet es ihnen an deren Verstand und magischen Faehigkeiten. Auch ist's kein Feuerstrahl, der ihm schiesset aus dem Maule, sondern sein schlangenhaft Zunge.

Von schwarzer oder dunkelbrauner Farbe ist sein Leib, und manch Bauer mag berichten, er waer so heiss wie Feuer. Doch dies soll hier dementieret sein. Auch dass er auf zauberhaft Weise geboren werd', aus einem schwarzen Ei, welches ein Hahn in einen See leget, gehoeret ins Reich der Ammenmaerchen.

Und so begibst' dich als erfahrener Jaeger nicht in gross Gefahr wennst' dich anschickest zu bekaempfen einen Tatzelwurm. Sei aber auch nicht leichtsinnig, den zu unterschuetzen des Gegners Kraft hat schon manch Kaempfer Unheil gebracht.

Will sich der Tatzelwurm voranbewegen, so tuet er's der Schlange gleich mit seinem Hinterleibe. Zur selben Zeit sein Vorderfuess laufen einher neben dem Koerper wie bei einem Krokodile. Zum Angriff aber

baeumet er sein zwei bis drei Schritt lang Leib auf, um zu schlagen mit seinen scharfen, krallenbewehrten Tatzen, und dich zu beissen mit dem Maule. Sein Zaehn sind giftig, also gib acht.

Der Tatzelwurm ist ein gar scheues Monstrum. Nur zum Jagen verlasset er sein Erdloch das er sich grabet in den Berg. Klein's Getier ist's was er frisst, doch hat er argen Hunger, so mag er es auch wagen, ein Menschen anzugreifen. Doch dieses nur wenn jener ist allein. Drum hast du leichter Spiel ihn zu besiegen, wenn du ein Helfer bei dir hast. Kreiset ihn ein, bevor ihr auf ihn dringet, auf dass ihr sein einfach Geist verwirret, und er nicht weiss, wer sein erstes Opfer moege sein. So ist er im Nach und ihr im Vor.

Der Vampyr

Der Vampyr gehoeret an dem Typus der Verwandelten und Untoten.

Einst war er ein Mensch, doch ward er geworden zu jenem was er nun ist, durch Fluch im Tode und durch ueble Tat. Und so stand sein Koerper auf aus dem Grabe und ist nun weder tod noch lebendig, sondern untot.

Speis und Trank koennen den Vampyr nicht naehren. Und so muss er trinken seiner Opfer Blut, selbigs er ihnen sauet aus dem Halse, auf dass es stroehme durch seine eigen Glieder. Denn sein toter Leib vermag derlei Saefte nicht mehr zu machen.

Das helle Licht der Sonne ist im ein Greuel, und auch wenn's ihn nicht toeten mag, oder zerfallen lassen zu Staube, so beraubet es ihn doch seiner Staerke. So kommt's dass er des Tages nur selten wird gesehen ausserhalb seines Hauses, und seine Haut ist bleich wie Knochen. Desweit'ren mag er dir erscheinen wie ein g'woenlich Mensch, doch ist er zornig oder duerstet er, so wachsen im graesslich Reisszaehn und seine Augen funkeln rot. Auch scharfe Krallen koennen seine Haend bewehren, doch mag er auch mit Waffen kaempfen, ganz wie es ihm beliebt. Er schlaegt zu mit grosser Kraft und Schnelligkeit.

Auch wenn der Vampyr ist ein widernatuerlich Monstrum, so ist er doch von dieser Welt und Fleisch und Knochen kannst du zerschlagen

mit Schwert und Kolben. Doch sei gewarnt, gar schnell heilen seine Wunden, wenn nicht geweiht ist deine Waffe. So bespreng sie denn mit Weihwasser, bevor du ihm gegenueber trestest. Oder bedien dich des Feuers, welches ihm schadet ebenso.

Das Volk glaubet, wer gebissen wird von einem Vampyr, der wird daselbst ein so graesslich Biest, doch dies mag nur geschehen, wenn er es wirklich will. Den Jaegern sei's dennoch geraten, sich zu schuetzen vor des Vampyres Biss, und zu tragen einen Helm der auch den Hals bedeckt.

Der Wolf

Der Wolf oder auch Canis Lupus gehoeret an dem Typus der Saeuger und natuerlich Getier.

Sein Leib ist der ein's grossen Hundes, der da wieget sowiel wie ein halber bis ganzer Mann, und sein Fell ist von brauner oder grauer Farb'. Gar selten waren auch schon gesehen weiss' oder schwarz' Exemplare dies wilden Getiers.

Der Wolf ist der Schrecken der Bauern und Hirten, denn sein gierig Maul verschlinget Mensch und Schaf. Und mag ein einzeln Getier dem mutig Jaeger nicht erscheinen als gross' Gefahr, so nimm dich dennoch in Acht, denn Isegrim jaget meist im Rudel, und kreisen sie dich ein, so ist's um dich geschehn.

Das bevorzugt Ziel des Tieres ist dein' Kehle, und so schuetze sie mit Helm und Kragen, wenn du ihm gegenueber trestest. Und hast du ein Jagdhund an deiner Seit', so gib ihm ein Halsband mit Stacheln, wie's sich schon viele Male hat bewaehret.

Noch besser ist's, zu jagen das Rudel mit deinen Freund'. Heb Gruben aus und spann Netz', und treib die Tier' in diese hinein, mit Hund und Mann, Feuer und Geschrei, auf dass du sie leicht erschlagen koennest. Oder stell Schlageisen auf, gekoedert mit rohem Fleisch, dass diese ihm brechen moegen das Genick.

Hast du dann erleget den Wolf, so zieh' ihm das Fell ueber die Ohren, das da ist ein gut Werkstoff fuer mancherlei Gewand. Auch heisst's,

dass das Fett des Tieres kann heilen die Gicht, und dass das Blut mag lindern das Grimmen in dein Bauche.

Viel Sagen weiss das Volk zu berichten ueber den Wolf, doch meisst ist's nur abergläubisch Maer. Und so gilt's als unwahrscheinlich, dass dieser ist verbunden Hex', Daemon oder Teufel.

Der Wyvern

Der Wyvern oder auch Wivre gehoeret an dem Typus der Reptilia und natuerlich Getier.

Sein Koerper messet 4 Schritt von der Spitze sein's Schwanzes bis zu sein Kopf, und ist gefaerbet braun und gruen, wie die Waelder und Wiesen sein's natuerlich Lebensraumes. Dort jaget er kleiner Getier aus den Waeldern aber auch von den Weiden der Menschen. Und auch den einen oder anderen Schaefer verschmaehet er nicht.

Mit sein' lerdernen Schwingen kann er sich erheben in die Lueft' wie ein Vogel, und so findest du sein Nest oft auf grossen Baeumen, Felsnadeln oder gar auf den Ruinen ein's menschlich Turmes.

Wenn er will fangen sein' Beute, stosset er harab vom Himmel und stechet zu mit der Spitz' sein's Schwanzes. Und ist sie geschwaechet, so ergreift er sie mit sein' gar schrecklich' Klauen und traget hinfort sie in sein Nest.

Sollt' sich wehren das Opfer gar zu sehr, so laesst er's fallen, auf dass es stuerze in sein' Tod und er's kann packen von Neuem.

Willst du erlegen ein' Wyvern, so vergiss nicht mitzunehmen dein' Schild. Auf diesen wird er herniederfahren, mit sein' Schwanz. Doch wird er ihn nicht durchdringen, und du kannst hauen oder stossen nach ihm mit dein' Schwert oder Speer, sobald sein Koerper ist ueber dir.

Und mag er nicht kommen herab, schiess auf ihn, um zu bringen ihn zu Fall.

Schlag ab des Schwanzes Spizte, wenn du hast erlegt die Bestie, denn es heisset im Voksmund, zerrieben mit Met sie mag steigern die Manneskraft. Und so mag dir mancher zahlen viel Geld fuer sie.

Historische Ereignisse

Der Krieg der Götter

Eines der entscheidenden Ereignisse in der Geschichte Adarions, ist die Zeit, die von den Historikern als *Der Krieg der Götter* bezeichnet wird.

Das Ende dieses Krieges stellt sogar den Beginn der aktuellen adarischen Zeitrechnung dar. Da dies jedoch schon über 1000 Jahre her ist und schriftliche Aufzeichnungen zu diesem Zeitpunkt eher selten waren, liegen die tatsächlichen Ereignisse weitestgehend im Dunkel.

Der durchschnittliche Gläubige würde über dieses Ereignis vielleicht folgendes erzählen:

»Nun, äh, das war wohl vor 1000 Jahren, oder so. Die Götter der Unterwelt wollten mal wieder unser schönes Adarion dem Erdboden gleich machen, damit es aussieht wie bei ihnen in der Hölle. Wahren halt neidisch.

Aber wir haben uns das nicht gefallen lassen. Unsere tapferen Priester haben zu Dal und Ura und Fila und vielleicht auch Arus gebetet und die haben ihr Licht vom Himmel herab geschickt, wo die unschuldigen Herzen unserer Kinder es empfangen haben.

Und dann haben sie zu ihnen gesagt: ›He, ihr Kinder, tragt unser Licht zum Feind, damit es die Finsternis vertreibt!‹ Und so ist es dann auch passiert. Fertig.«

Fragt man hingegen einen der alten Priester, eingeweiht in die alten Schriften und in der Lage sie zu lesen, so erhält man vermutlich folgende Version:

»Die genauen Ereignisse sind im Nebel der Vergangenheit verborgen, doch eines ist gewiss: Der Glaube hatte wieder einmal triumphiert über das Böse. Denn der Herrscher der Unterwelt hatte sich erhoben gegen den Willen der Götter und alle Lande unterjocht, mit seinen Armeen der Finsternis.

Da taten sich alle guten Leute zusammen, und selbst die Heiden, die noch an die alten Götter glaubten, unterwarfen sich Dal und Ura und Fila und Arus, auf dass diese sie zum Sieg führen mochten. Und unsere tapferen Priester und Paladine riefen Dals Licht herbei und – hier sind die alten Quellen etwas vage – die, die da waren wie die Kinder, trugen das Licht in das Herzen des Feindes.

Selbst die Finsternis des Bösen konnte diesem Licht nicht standhalten UND DER FEIND WARD NIEDERGEWORFEN UND ZU STAUB, MIT ALL SEINEN UNHEILIGEN SCHERGEN, UND DIE WELT WARD WIEDER GELÄUTERT VON ALLEM BÖSEN! DENN DAS IST DER WILLE DER GÖTTER! GEPRIESEN SEI DAL!!!!

Verzeiht, dieser Gedanke wühlt mich immer ein wenig auf.«

Und sollte man das unwahrscheinliche Glück (oder Pech) haben, einen Zeitzeugen zu treffen, wüste dieser wohl folgendes zu berichten:

»In einer Zeit, in der die menschlichen Königreiche noch jung waren, im Jahre 1 vor der heutigen Zeitrechnung, da überzog Krieg das Land. Einer aus dem alten Volke der Kobolde hatte sich zum ersten Male in der Geschichte zum König aufgeschwungen und sein eigenes Reich ausgerufen.

Durch geschickte Manipulationen und die ungezähmte Zauberkraft seiner chaotischen, sonst eher friedlichen, nun aber entfesselten Untertanen, war es ihm gelungen, genügend Reichtum und Macht anzuhäufen, um die anderen Länder zu unterjochen.

Die Menschen stöhnten unter seiner Herrschaft, und auch die Völker der Feen, Gnome und Nachtalben aus der mystischen Anderswelt, wo der Koboldkönig seinen Palast hatte, lagen ihm zähneknirschend zu Füßen.

In seinem ständig anwachsenden Größenwahn, machte der Despot schließlich nicht einmal mehr Halt vor den Mächten des Himmels. Er erhob sich zum Gott und verbot die Ausübung jeglicher anderer Religion. Doch mit dieser Tat hatte der Koboldkönig ein letztes Tabu gebrochen. Nicht einmal die Götter konnten ihn nun mehr ignorieren. Höchstpersönlich mischten sie sich in die Geschichte ein.

Der Krieg der Götter hatte begonnen, ein letztes Aufbäumen ihrer unterdrückten Gläubigen gegen den falschen Gott. Feeische Druiden standen Seite an Seite mit menschlichen Paladinen und gnomischen Priestern und kämpften im Namen ihrer Gottheiten gegen die feindlichen Schergen. Aber auch weltliches und dennoch gläubiges Volk trat für seine Freiheit ein.

Ein Jahr dauerte der Krieg, und viele mussten ihr Leben lassen. Und wenn die Allianz zunächst kleine Siege erringen konnte, wurde sie schließlich doch zurückgedrängt und war gezwungen, sich mit ihren verbliebenen Streitkräften in den Bergen zu verschanzen.

Aus dem Herzen des Koboldkönigs war das unschuldige Chaos des Lebens inzwischen vollständig gewichen, und es kannte nur noch blanke Gier und finsternen Hass. Mit diesem hatte der falsche Gott inzwischen allerlei Monstren herbei beschworen, die nun für ihn kämpften.

Da schickte Mutter Natur der Feenkönigin eine Vision und die Allianz fasste einen letzten verzweifelten Plan. Nach Anleitung der Seherin fertigten gnomische Handwerksmeister kleine Kästen in welchen sie hochfein geschliffene Juwelen anbrachten. Dann schickten die Anführer einen Boten in das feindliche Lager, mit der Nachricht, die Völker würden sich unterwerfen.

In seiner Arroganz kam der Koboldkönig höchstselbst in das Lager, um die Anführer im Staub vor sich knien zu sehen. Und das taten diese auch. Dann schickten sie die Gnomenmeister zur angeblichen Versöhnung mit Geschenken zu ihm, ein jeder mit einem der Kästchen im Arm.

In seinem Hochmut erkannte der Despot die Falle nicht und ließ all dies zu. Und in diesem Moment, öffneten die Gnome die Kästchen und die Priester der Menschen beschworen hinter ihnen das Licht ihres Got-

tes Dal. Durch die Juwelen nun hundertfach gebrochen und verstärkt, trafen die Strahlen der Gerechtigkeit den Feind und dieser ging schreiend in Flammen auf, mit all seinen finsternen Schergen. Und er ward nie mehr gesehen auf der Erde. Denn nichts hasst die Dunkelheit mehr, als das Licht.

So war wieder Friede eingekehrt. Und die Völker gingen wieder ihrer eigenen Wege. Und nicht mehr lange, da beanspruchte ein jedes von ihnen den alleinigen Sieg für ihre eigenen Götter und die wahren Ereignisse gerieten immer mehr in Vergessenheit.«

Und obwohl vieles der tatsächlichen Geschehnisse mit der Zeit verblasste, lebt so manches noch heute in Märchen, Sagen und Legenden weiter, meist losgelöst aus dem ursprünglichen Zusammenhang.

Der Nebische Krieg

Der Nebische Krieg fand in den Jahre 876 bis 877 des zweiten Zeitalters statt.

Wie bei vielen Kriegen, war auch beim Nebischen Krieg der Machthunger eines Herrschers der Grund der Auseinandersetzung. Das kleinere Königreich Nebia hatte schon immer ein Auge auf seinen Nachbarn Adarion geworfen, um seinen Einflussbereich zu erweitern. Der tatsächliche Auslöser für einen offenen Krieg, war jedoch ein unglücklicher Vorfall im schönen adarischen Städtchen Zwingstadt.

Um die ewigen Streitereien beizulegen, hatten sich die Herrscher beider Länder dazu durchgerungen, eine Friedenskonferenz am Hofe des Grafen zu Zwingstadt abzuhalten, in der Nähe der nebischen Grenze. Der Zufall wollte es nun, und böse Zungen behaupten, ein Sympathisant der damaligen anti-nebischen Gruppe hätte dem etwas nachgeholfen, dass der nebische König verdorbenen Fisch zum Mittagessen erhielt. Der adarische Monarch, der es immer etwas mit dem Magen hatte, aß an diesem Tag jedoch nur Gemüse.

Als nun den nebischen Gast das Bauchgrimmen und der Durchfall packte, den adarischen Gastgeber aber nicht, da war schnell die Rede von einem Mordversuch. Die nebische Delegation zog sich wutentbrannt zurück und kehrte einige Wochen später mit einer Armee im Rücken an die Grenze zurück.

Die Kämpfe dauerten fast ein Jahr an, und Nebia rückte fast bis zur adarischen Hauptstadt vor. Auf der Ebene zwischen Adarheim und Feyenried fand schließlich die letzte Schlacht der beiden Heere statt. Es war eine der blutigsten und viele tapfere Soldaten starben auf beiden Seiten.

Und wieder war es eher Zufall als Absicht, dass die Kämpfe ein Ende fanden. Der Sommer war recht heiß gewesen und der Herbst war extrem feucht. Diese Kombination gebar wohl eine üble und höchst ansteckende Seuche, die nun beide Armeen ergriff. Sowohl nebische als auch adarische Soldaten waren geplagt von starkem Fieber und konnten kaum mehr ihre Speere halten, und die Heerführer begriffen, dass keine Seite wirklich mehr gewinnen konnte. Selbst wenn der Gegner geschlagen würde, die angeschlagenen Sieger kämen nicht mehr lebend zurück.

Und so kam es am 283. Tage, im Jahre 877 der zweiten Zeitrechnung, zu einem notgedrungenen Friedensschluss zwischen beiden Nationen. Das Datum ging als Feiertag in den adarischen Kalender ein, der noch heute an jedem 283. Tag begangen wird.

Die Armeen zogen sich langsam zurück und die Bevölkerung begann mit den Aufräumarbeiten auf dem Schlachtfeld. Tausende von Leichen pflasterten die Ebene und noch heute kann man dort das eine oder andere Massengrab in den lichten, wieder aufgeforsteten Wäldern erkennen. Und auf einem kleinen Hügelchen wurde als Mahnmal, zum Gedenken an diese schreckliche Zeit, eine kleine Kapelle errichtet.

Und die Einwohner beider Länder täten gut daran, dieser Mahnung Folge zu leisten. Denn, da keine Seite als Sieger aus dieser Schlacht hervorgegangen war, kamen auch die Streitig-

keiten zwischen Adarion und Nebia nie wirklich ganz zu einem Ende, sodass der Hass auf beiden Seiten auch heute noch in manchem Herzen zu schwelen scheint.

Märchen, Sagen und Legenden

Die Legende von Adarant dem Drachentöter

Einst tyrannisierte ein mächtiger Drache das Königreich Adarion. Seine Haut war so hart, dass kein Eisen und kein Stahl sie zu durchdringen vermochte. Und auch kein menschengemachtes Metall war in der Lage, die gefährlichste Waffe des Monstrums aufzuhalten, einen langen Dorn am Ende seines Schweifs.

Viele Ritter des Königs hatten schon versucht, die Bestie zu besiegen, doch sie alle wurden samt ihrer glänzenden Rüstung aufgespießt wie Schmetterlinge, welche ein Gelehrter an ein Brett nagelt.

Dennoch war die Lage des Landes so hoffnungslos, dass auch der junge Ritter Adarant sein Glück versuchen wollte. Mutig trat er dem Drachen entgegen und es entbrannte ein Kampf, wie ihn noch keiner je zuvor gesehen hatte.

Adarant war sehr schnell und sehr gewandt, und so gelang es ihm, länger als allen seinen Vorgängern, den schnellen und tödlichen Stichen auszuweichen, mit welchen sein übergroßer Gegner ihn eindeckte. Und als beide schon ein wenig müde wurden, senkte Adarant plötzlich sein Schwert und sprach:

»Haltet ein, mächtiger Herr über Himmel und Erde! Ich ergebe mich und überlasse meinen unwürdigen Leib eurer Gnade. Doch wenn ich schon sterben soll, so bitte ich euch, mir einen letzten Wunsch zu gewähren. Hebt mich hoch zu eurer Brust, wenn ihr mich durchbohrt, damit das letzte was meine Augen im Tode sehen, euer starker, weiser und ehrenvoller Blick ist.«

»Du hast gut und ehrenhaft gekämpft«, sprach da der Drache, »und so will ich dir deinen Wunsch gewähren.«

Er packte den Ritter mit seiner riesigen Pranke um die Beine, hob ihn hoch und blickte ihm fest ins Gesicht: »Und nun stirb, Mensch!«

Dann ließ er seinen Schweif nach vorne schnellen und stach dem Mann mit dem langen Dorn in den Rücken.

»Es war mir eine Ehre, euch kennengelernt zu haben«, rief da Adarant, bog seinen Oberkörper im letzten Moment zur Seite, packte den heran sausenden Dorn und lenkte ihn direkt in die Brust des Drachen. Mit einem ungläubigen Blick riss dieser noch einmal sein Maul auf, bevor er leblos zusammen brach, den Dorn tief in seinem Herzen.

Das Märchen vom Kobold Gurgoflix

Einmal wurde Gurgoflix vom bösen Krämer Heinrich betrogen. Zur Strafe verhexte der Kobold ein einfältiges aber gutmütiges, weibliches Wesen im Dorf, und führte es zum Krämer, damit es sich ihm hingäbe.

Als Gurgoflix aus der Ferne durch das Fenster des Krämerladens beobachtete, wie der Krämer sich mit ihr vergnügte, schnippte er mit dem Finger und der Zauber ward aufgehoben. Das Mädchen verwandelte sich zurück in seine wahre Gestalt, und Heinrich machte lautstark seinem Ärger Luft, als er die Ziege sah, die vor ihm stand.

Gurgoflix' schadenfrohes Lachen aber, konnte man durch das ganze Dorf keckern hören.

Das Märchen von der Teufelsreiterin

Es lebte einst ein Baron, der hieß Tillrich. Wie es beim Adel oft üblich ist, ritt er gern aus, mit seinen Freunden. Doch hielt er es nicht für nötig, sich im Umgang mit den Rössern zu üben. »Ich

bin von edlem Stand, da liegt das Reiten mir im Blut«, sprach er, und auch die Tiere selbst waren dem eitlen Geck einerlei. Um diese hatte sich der Stallmeister zu kümmern.

Der Stallmeister aber hatte eine Tochter namens Zilla, der dauerten die geschundenen Pferde sehr, und sie pflegte sie, als wären es ihre eigenen Kinder. Deshalb erlaubte ihr der Vater, selbst mit den Rössern auszureiten, wann immer es ihre Pflichten zuließen. Und so übte sie eifrig, bis sie bald eins zu sein schien mit dem Sattel.

Doch eines Tages bemerkte Tillrich, wie die Stallmagd auf seinen Pferden ritt, und schalt sie gar fürchterlich. »Wie kannst du es nur wagen, auf derart einfältige Gedanken zu kommen? Du bist von niederer Geburt und ein Weib noch dazu. Für solch edle Vergnügen bist du nicht geschaffen. Nie wieder will ich dich auf dem Rücken eines Rosses sehen.« Von da an wagte die arme Zilla nie wieder auszureiten.

Nun begab es sich, dass der Baron sich wieder einmal mit seinen Freunden vor der Burg traf, um mit ihnen zur Jagd zu reiten, da schoss ein riesiger Greif vom Himmel herab und stürzte sich auf die Gruppe. Die Reiter stieben auseinander, nur nicht Tillrich. Es gelang ihm nicht, sein panisches Ross, das sich aufbäumte und nach allen Seiten ausschlug, dazu zu bewegen, dem Untier auszuweichen. Dieses ergriff ihn sogleich mit samt dem Reittier und hob ihn in die Lüfte.

Die Wachen auf den Burgmauern schossen mit Bögen nach dem Greif, konnten ihn aber nicht ernsthaft verwunden. Dennoch störten sie seinen Flug und er landete hart auf einem alten, baufälligen Turm. Dessen Mauern konnten dem Gewicht von Ross, Reiter und Ungetüm nicht länger stand halten und begannen zu kippen. Der Greif flog mit dem Pferd als Beute davon und ließ den Baron in luftiger Höhe abgeschnitten von der restlichen Burg zurück. Die Wachen auf der Mauer versuchten zu ihm zu gelangen, doch die Treppe, welche zum Turm hinauf führte, war bereits eingestürzt.

Da vergaß Zilla aller Verbote, bestieg schnell eines der ungesattelten Pferde im Stall und lenkte es an der Mähne durch den Burghof. Vom Boden ließ sie es auf ein Fass springen, vom Fass auf einen Wagen, vom Wagen auf einen Unterstand und von dort auf die Burgmauer. Auf dieser preschte sie in wildem Galopp entlang, bis zu jener Stelle, wo die ratlosen Wächter den Wehrgang versperrten. Sie lenkte das Ross zur Seite und auf die Zinnen hinauf, wo sie es schnell von Zinne zu Zinne springen lies, an den Wachen vorbei, denen der Mund vor Staunen offen stand, und kam schließlich zu jenem Turm, auf welchem der Baron um Hilfe rief.

In einem gewaltigen Satz sprangen Pferd und Reiterin von der Mauer über den Spalt auf den Turm. Sie reichte Tillrich die Hand und sprach: »Haltet Euch fest, wenn Euch Euer Leben lieb ist.« Und nach dem sie ihm auf den Rücken des Rosses geholfen hatte, lenkte sie dieses mit einem Satz zurück auf die sichere Mauer, genau in dem Moment, als hinter ihr der Turm seinen letzten Halt verlor und in den Burggraben stürzte.

Vor lauter Dankbarkeit und Scham über die Worte, die er einst an sie gerichtet hatte, schenkte Baron Tillrich seiner Lebensretterin das beste Pferd in seinem Stall, und von nun an durfte Zilla ausreiten wann immer sie wollte. Denn der Baron begriff: Es zählt nicht nur der Stand allein, auch Fleiß und Übung müssen sein.

Das Märchen von der Hexe Krustschunka

Prinzessin Bella war von Geburt an dem Prinzen Nocturn versprochen, wie es bei vielen Adelshäusern üblich ist. Als brave Königstochter wusste Bella, was ihre Aufgabe war und beugte sich dem Versprechen. Allerdings bat sie den Prinzen, der ja eigentlich auch ein stattlicher junger Mann war, er möge ihr ein Jahr Zeit geben, auf dass das junge Paar sich besser kennen und vielleicht sogar lieben lernte.

Doch der Lüstling Nocturn wollte nicht länger auf die Hochzeitsnacht warten und bedrängte die Prinzessin. Diese wusste nicht mehr ein noch aus und floh in den Wald, wo sie die weise Hexe Krustschunka um Rat fragen wollte. Als sie dieser ihr Leid geklagt hatte, nahm diese einen Stock, spitzte ihn an beiden Seiten an und rammte ihn vor ihrer Hütte in den Boden. Dann fing sie einen Hasen, spießte ihn auf den Pfahl und wartete.

Als der Prinz, der Bella verfolgt hatte, zum Haus der Hexe kam, und die Prinzessin mit Gewalt holen wollte, stellte Krustschunka ihn zur Rede:

»Prinz Nocturn, stimmt es, dass Prinzessin Bella dir versprochen ist, von Geburt an?«

»Ja, so ist es«, sprach dieser und blickte misstrauisch auf den tote Hasen.

»So ist es dein gutes Recht, auf eine Hochzeit zu bestehen«, fuhr die Hexe fort.

»Doch willst du ihr nicht das erbetene Jahr Zeit geben, damit sie sich auf dich einstellen könne?«

»Nein, das will ich nicht«, antwortete der Prinz wütend, »denn sie ist mein, mein, mein!«

»Wohl an denn«, sprach da die Hexe, »auch du bist versprochen der Mutter Erde von Geburt an, zu welcher dein Leib zurückkehren wird, wenn deine Zeit gekommen ist. Und so wie du dich nicht in Geduld üben willst, wird nun auch Mutter Erde sich nicht in Geduld üben.«

Da floss das Blut des Hasen den Pflock hinab und sickerte in die Erde, und diese tat sich auf unter den Füßen des Prinzen und verschlang ihn mit Haut und Haar.

Die Prinzessin aber kehrte noch vor Morgengrauen zurück in das Schloss ihrer Eltern. Und da niemand wusste, wo Prinz Nocturn abgeblieben war, nahm man an, er sei an der Hochzeit nicht mehr interessiert, und Bella war frei, zu heiraten wen sie wollte.

Die Legende von Humpert dem Wilderer

Es war einmal ein Bauer namens Humpert, der war so arm, dass das Geld, das sein Bauernhof einbrachte nicht zum Leben reichte. Um nicht zu verhungern, ging er deshalb in den Wald des Barons, um zu jagen. Der Baron war faul und träge, und er jagte nicht viel. Dennoch vergönnte er dem armen Mann die Beute nicht. Er erklärte in für vogelfrei und jagte ihn aus dem Dorfe.

Humpert fristete sein Dasein von da an im Verborgenen, immer mit der Angst gefangen und ermordet zu werden.

Eines Tages, traf er im Wald auf einige Leute, die verängstigt aus Richtung des Dorfes gerannt kamen. Er fragte sie, was denn los sei, und sie berichteten ihm, dass eine grausame Räuberbande das Dorf überfallen und alle Bewohner vertrieben habe. Der Baron hätte sie nicht aufhalten können, und nun wollten sie ihn auf offener Straße am Halse aufknüpfen.

Humpert mochte den Baron nicht, doch die Dorfbewohner taten ihm leid, und so rannte er, so schnell ihn seine Füße trugen, zum Dorf. Seine Augen waren sehr gut, und so sah er schon von weitem die Räuber, wie sie den Baron am Galgen aufknüpften. Da er wusste, dass er das Dorf nicht rechtzeitig erreichen würde, zog der Wilderer einen Pfeil, rief »Möge mir Mutter Natur die Augen eines Falken verleihen«, und schoss. Auf 500 Schritt Entfernung zerschnitt der Pfeil den Galgenstrick und der Baron plumpste zu Boden. Und Humpert schoss und schoss, bis sein ganzer Köcher leer war. Die Räuber auf der Straße wussten nicht, wie ihnen Geschah, und einer nach dem anderen viel tödlich getroffen zu Boden.

Das Dorf war gerettet, und die Bewohner konnten wieder zurückkehren. Da zeigte der Baron zum ersten mal in seinem Leben Dankbarkeit und begnadigte Humpert. Er stellte ihn als Jäger auf seiner Burg an, und von da an brauchte er nie mehr zu hungern.

Die Legende von Verre und dem Fass

Es war einmal ein Winzer namens Verre im Königreich Adarion, der war Hoflieferant des Königs höchstselbst. Als aber der üble König des Nachbarreiches Nebia dies erfuhr, schickte er seine Schergen aus, dass sie heimlich beim Winzer einbrechen mögen, um den Wein, der dem König geliefert werden solle, zu vergiften.

Nun begab es sich aber, dass Verre in seinen jungen Jahren selbst ein berühmter Held gewesen war, bevor er mit der Winzerei ein ruhigeres Leben begann. Und so wusste er sich wohl zu verteidigen, als die Übeltäter ihn des Nachts überfielen.

Mit seinem treuen Schwert Veritas hatte er die fünf Meuchelmörder schnell in die Enge gedrängt. Doch als er den fliehenden Anführer im Gebälk unter dem Dach des Winzerhauses stellte, gelang es dessen Handlangern mit einem hinterlistigen Streich, Verre in die Tiefe zu stürzen. Dort landete er in einem riesigen Fass, welches er tags zuvor bis zum Rande mit Wasser gefüllt hatte, um es zu reinigen. Die Schurken, nicht faul, schoben sogleich den Deckel darüber und setzten sich alle obenauf, sodass der arme Winzer elendig ersaufen möge.

Als sie jedoch nach einer Viertelstunde wieder herunter stiegen, um ihr eigentliches Werk zu vollbringen, da erschranken sie ganz fürchterlich, denn Verre sprang brüllend aus dem Fass und stürzte sich auf seine vor Schreck erstarrten Feinde. Wie nur wenige wussten, hatte er eine Flussnixe zur Mutter, und so war es ihm ein leichtes, im Wasser zu atmen wie ein Fisch.

Einige Schwerthiebe später waren die Meuchelmörder besiegt und der König mit samt seinem Hofstaate gerettet.

Die Sage von der heiligen Dotwina

Einst herrschte Krieg im Lande Adarion, und die Soldaten des Feindes zogen plündernd und brandschatzend durch die Dör-

fer. Auch König Belain war in einer Schlacht verwundet worden, und seine Mannen hatten ihn auf dem Rückzug in einem kleinen Dörfchen namens Winfeld verborgen.

Doch die Verfolger waren nicht fern, und schon bald hatten sie auch diesen Ort umzingelt. Die Soldaten des Königs wussten weder ein noch aus, denn sie waren in der Unterzahl, und würde der König getötet, so fände das Reich ein schreckliches Ende.

Nun wollte es der Zufall, dass der Büttel des Dorfes in eben diesen Tagen eine Frau hatte festnehmen lassen. Dotwina ward sie genannt, eine Scharlatanin, die mit ihrer Zauberei den leichtgläubigen Leuten in der Gegend durch allerlei Lug und Trug das Geld aus den Taschen zog. Auch sie wusste von der Gefahr und überredete den Büttel, er möge ihr erlauben, das Dorf zu retten. Und weil dieser sich keinen anderen Rat wusste, ging er auf den Handel ein.

Dotwina nahm daraufhin ein paar Kinder bei der Hand und ging mit ihnen dem feindlichen Hauptmann entgegen. »Weiche Weib«, rief dieser, »sonst bisst du des Todes.« Doch sie blieb standhaft, blickte ihm fest in die Augen und sagt mit gebieterischer Stimme: »Die Götter sind meine Zeugen. Du kannst nicht durch dieses Dorf ziehen, denn dort gibt es nichts was du begehrest, nur die weinenden Witwen und Waisen der Männer, die du dahingeschlachtet hast.«

Daraufhin viel der Hauptmann auf die Knie und weinte bitterlich. Dann stieg er auf sein Pferd, ritt mit seinen Mannen schweigend von dannen und ward nimmer mehr gesehen.

König Belain war bald wieder genesen und führte seine Armee schließlich doch noch zum Sieg. Und weil es Dotwina war, die ihn und das Dorf gerettet hatte, ließ er sie nach dem Kriege zur Heiligen erklären.

Das Märchen von der doppelten Niederkunft

Es war einmal eine gute Fee namens Partua, der machte es große Freude, den Frauen im Königreich mit ihrer Zauberkraft die Schwangerschaft und Geburt zu erleichtern. Und auch im benachbarten Feenreich war sie wegen ihrer Fähigkeiten geschätzt.

Nun begab es sich, dass die Feenkönigin höchstselbst sich eine Thronerin wünschte. Wie es bei diesem Volke üblich ist, wollte sie sich hierzu einen Menschenmann wählen, mit welchem sie das Kind zeugen wollte, und fragte Partua um Rat. Diese wusste zu berichten, dass zufälliger Weise auch der König und die Königin des Menschenreichs einen Kinderwunsch hegten, und derzeit täglich ihr Glück versuchten.

Da fasste die Feenkönigin einen Plan. Noch in der selben Nacht begab sie sich in den Palast im Menschenreich und betörte den König mit ihrer Macht, sodass dieser mit ihr das Bett teilte, anstatt mit seiner Frau. Am nächsten Morgen wusste der König von nichts mehr, aber die Feenkönigin ging in guter Hoffnung von dannen.

Neun Monate später gebar sie gesunde Zwillinge, einen starken Jungen und ein starkes Mädchen. Partua, die ihr zur Seite gestanden hatte, berichtete, dass auch die Königin im Menschenreich vor drei Tagen niedergekommen war. Doch ihr war weniger Glück beschieden, denn sie hatte eine Totgeburt. Nun weinte sie Tag und Nacht und wusste nicht was sie dem König sagen solle, wenn er von seinem Feldzug zurückkäme.

Da hatte die Feenkönigin großes Mitleid mit der Frau und sagte zu sich selbst: »Das Schicksal hat mir nicht umsonst Zwillinge geschenkt, noch dazu vom selben Manne. Und so will ich mit gleicher Münze zurückzahlen.« Und so übergab sie Partua den Jungen, und diese brachte ihn zu den Menschen. Sie legte ihn in die leere Wiege und blickte der erschrockenen Menschenkönigin tief in die Augen. Da verstand diese. Sie sagte kein Wort und nahm den Jungen lächelnd an die Brust.

Einige Bedienstete des Palastes hatten bereits von der Totgeburt erfahren, doch als sie die Königin mit einem gesunden Jungen aus ihrer Kammer kommen sahen, stellte niemand mehr Fragen. Denn wenn der König heimkehrte, hätte er einen Thronerben, und das war alles was zählte.

Und so beweist sich wieder einmal: Das Schicksal findet immer einen Weg.

Das Märchen von Os dem Bettler

Es war einmal ein König, der hatte eine Tochter namens Amalia. Eines Tages war das schöne Kind verschwunden, und niemand im Schloss wusste wohin. Betrübt rief der König alle seine Ritter zusammen. Sie sollten hinaus reiten und seine Tochter suchen.

»Derjenige von euch«, so sprach er, »der mir mein geliebtes Kind wiederbringt, soll sie zum Weibe haben und das halbe Königreich dazu.«

Die Tage und Wochen vergingen, doch niemand konnte dem König Kunde über seine Tochter bringen. Und so wurde dieser immer verbitterter.

Nun begab es sich aber, dass ein armer Bettler in die Stadt kam. Sein Name war Os und er erfuhr vom Kummer des Königs. Amalia und ihr Vater dauerten ihn sehr, und so sprach er im Schlosse vor, um seine Hilfe anzubieten. Doch der König lachte ihn aus und rief: »Was willst du elender Tropf denn schon ausrichten, was meine mächtigsten Ritter nicht vermögen.« Und er ließ Os auf die Straße werfen.

Der Bettler aber war es gewohnt, so behandelt zu werden und machte sich nichts daraus. Er war nun umso mehr entschlossen, die Hand der Königstochter und das halbe Königreich zu gewinnen, und so ging er hinaus in den Wald vor die Stadt. Zwar hatte Os keinen Beruf gelernt, doch auf seiner ständigen Wanderschaft hatte er viele Sprachen gehört, und er beherrschte selbst die Zunge der Tiere.

Und darum sprach er nun zu den Vögeln im Walde und zu den Hasen und Rehen und zu allem guten Getier: »Zieht aus, meine Freunde, und helft mir nach der armen Amalia suchen. Verbreitet die Kunde an all eure Verwandten und tragt mir zu, wo ich das arme Mädchen finde.« Dann setzte er sich ins Gras und wartete.

Es dauerte auch gar nicht lange, da kam ein Sperling geflogen und wusste zu berichten, dass der Köhler Amalia im Wald versteckt hielte. Er hatte sie gefangen und in einem Sack aus dem Schloss geschleppt, nachdem er dem Königshause eine Fuhre Holzkohle geliefert hatte.

Und so bat Os einen Bären, er möge mit ihm zur Köhlerhütte gehen und das Mädchen befreien. Gesagt, getan. Im Nu war der böse Mann besiegt und Amalia befreit. Der Bettler dankte den Tieren und brachte die Königstochter zurück in das Schloss.

Wie staunte da der König, und wie schämte er sich, dass er zunächst die Hilfe des Mannes so leichtfertig abgetan hatte. »Wahrhaftig, Weisheit und Stärke können auch im einfachsten Manne wohnen«, so sprach er. Und er besann sich seines Versprechens, gab Amalia Os zur Frau und schenkte ihm das halbe Königreich. Und zur Hochzeit, so heißt es, erschienen viele Tiere und gratulierten dem glücklichen Paare.

Die Sage vom Koboldkönig

Es war einmal ein fernes Land, da lebte ein Kobold namens Ul-drax. Und wie bei allen seiner Art, war es auch seine Natur, den Menschen in dieser Gegend Streiche zu spielen. Selbst im nahe gelegenen Palast des Königs stiftete er zuweilen Verwirrung und amüsierte sich dabei köstlich über die dummen Gesichter der feinen Pinkel und adeligen Schnösel.

Nun begab es sich aber, dass der Kobold mit der Zeit immer länger am Hofe verweilte. Und mit jedem Male wurde er faszinierter von Prunk und Reichtung und Macht. Und als er eines

Tags wieder einmal im Thronsaal stand und als Stuhl getarnt das bunte Treiben beobachtete, dachte er so bei sich:

»Wie kann es sein, dass diese dummen Menschen solch ein Leben führen dürfen, wir Kobolde aber wie Vagabunden durch die Lande ziehen müssen, wo wir doch viel klüger und besser sind als sie. Das kann nicht der Wille der Natur sein. Also will auch ich ein König werden.«

Und so ging Uldrax hin und sammelte seine Brüder und berichtete ihnen von seinen Plänen. Und weil er ein geschickter Redner war und sich am Hofe der Menschen viel von den Aristokraten abgeschaut hatte, war es ein leichtes für ihn, sie für den Gedanken zu begeistern.

Ihre Zauberkräfte auf ein gemeinsames Ziel hin ausgerichtet, war es den Kobolden ein leichtes, genug Reichtum zusammen zu tragen, und schon bald hatte sich Uldrax zu ihrem König aufgeschwungen und saß auf einem goldenen Thron in seinem eigenen Palast.

Wie so oft jedoch, wenn Reichtum und Macht zu schnell zu einem Menschen kommen, stieg auch Uldrax das neue Leben zu Kopf. Um das chaotische Wesen seiner Untertanen unter Kontrolle zu halten, regierte er diese mit eiserner Hand, und um immer noch mehr Reichtum und Macht anzuhäufen, begann er schließlich sogar, ganz entgegen der koboldischen Art, in den Krieg gegen seine Nachbarn zu ziehen.

All dies gefiel Mutter Natur in keinsten Weise. »Dies ist nicht mein Wille«, sprach sie, begab sich höchstselbst in den Palast des Koboldkönigs und wollte ihn wieder zur Vernunft bringen. Doch anstatt sich vor ihr in den Staub zu werfen und um Vergebung zu bitten, rief Uldrax zu seinen Soldaten: »Nehmt sie gefangen, denn ein neues Zeitalter ist angebrochen. Ich bin nun der Herr der Welt!«

Da war es Mutter Natur endgültig zu viel. Die Erde tat sich auf und verschlang den Palast mit all seinen Bewohnern. Und als dies vollbracht war, und alle Zeugnisse des falschen Königreichs

vom Boden der Welt getilgt waren, da krochen, einer nach dem anderen, alle Kobolde geläutert wieder aus der Erde.

Uldrax, jedoch, ward nie mehr gesehen, und man erzählte sich, seine verfluchte Seele würde fortan in neuen Körpern wieder und wieder geboren, bis dass er seine Lektion lerne und geläutert wäre. Denn alles hat seinen angestammten Platz auf Erden und jedes Wesen soll seiner Natur treu bleiben, auf dass die wahre Ordnung nicht gestört werde.

Kleine Abenteuer zwischendurch

Der Wyvern oder Vivre

1. Die Helden kommen in ein Dorf. Neben der Wirtshaustür ist ein Anschlag angebracht, auf welchem die Dorfbewohner einen erfahrenen Jäger suchen, welcher die fliegende Bestie fängt, welche in der letzten Zeit immer wieder Tiere von den Weiden stiehlt.
2. Kurz darauf, kommt ein erschöpft wirkender Mann in die Wirtschaft und fragt den Wirt, ob die Hebamme schon eingetroffen sei. Seine Frau hätte die Wehen bekommen, und er warte schon seit heute Morgen darauf, dass sie käme.
Der Wirt verneint.
3. Wenn die Helden nachfragen, erfahren sie, dass der Mann am Morgen seinen Sohn in das Nachbardorf geschickt hätte, um der Hebamme Bescheid zu geben, dass seine Frau in den Wehen läge.
Diese schickte den Junge gleich wieder zurück, mit den Auftrag, zusammen mit dem Vater schon einmal alles für die Geburt vorzubereiten: saubere Tücher, Feuer machen, Wasser kochen, einer Nachbarin Bescheid geben.
Sie würde schnell alles zusammenpacken und dann sofort nachkommen.

Der Junge war nach Hause gelaufen, und Vater und Sohn hatten alles wie gewünscht ausgeführt.

4. Nun warteten sie, zusammen mit der Nachbarin schon den ganzen Vormittag, doch die Hebamme wäre nicht gekommen.

Und jeden Moment könnte das Baby kommen.

5. Ist ein Heiler bei den Helden, so kann dieser eventuell bei der Geburt helfen. Andernfalls stirbt die Frau, da sie wegen Komplikationen verblutet.

6. Wenn die Helden nach der Hebamme suchen, können sie den Weg zum Nachbardorf ablaufen. Mit ein wenig Spürsinn finden sie auf der Straße die Tasche der Hebamme.

Daneben ist eine Blutlache zu entdecken.

Auf der einen Seite der Straße, die durch den Wald führt, können Spurenleser zerknickte Äste entdecken, außerdem hängt ein paar Schritte weiter der Fetzen eines zerrissenen Kleids an einem Baum.

7. Anscheinend hat sich hier etwas die Hebamme geschnappt, ist mir ihr für ein kurzes Stück in den Wald geflogen, wo das Kleid an einem Ast zerriss. Dann hat das Biest wohl an Höhe gewonnen und ist weiter geflogen.

8. Wenn man den Weg in die entsprechende Richtung weiter durch den Wald marschiert findet man zwar keine weiteren Spuren, doch ein Stück weiter hört man ein Kreischen.

9. Dort steht eine alte Turmruine auf einem kleine Hügel. Oben auf dem Dach hat ein Wyvern sein Nest.

Wenn die Charaktere hinauf klettern, finden sie dort die frische, angefressene Leiche einer Frau. Es ist die Hebamme.

10. Der Wyvern greift an, indem er immer wieder zu Boden stürzt und versucht, die Helden mit seinem Schwanzstachel zu treffen. Gelingt dies, versucht er im nächsten Angriff, den jeweiligen Charakter mit den Krallen zu packen und in die Luft zu heben. Gelingt auch dies, wirft er in kurz darauf ab, um ihn zu Tode zu stürzen. Hält das Opfer sich nicht am Bein fest, fällt es und verletzt sich dabei sehr stark.
Man kann die Bestie besiegen, indem man sie entweder mit Fernwaffen vom Himmel holt oder versucht sie zu erwischen, wenn sie gerade herabstürzt.
11. Ist das Monstrum besiegt, kann man im Dorf beim Wirt die Belohnung von 2 Silbertalern abholen, welche die Bewohner zusammengetragen haben.

Die Kobolde

1. Wenn die Helden in der Nähe einer Ortschaft durch den Wald wandern, in welcher es einen Tempel der Fila gibt, hören sie plötzlich zwischen den Bäumen zwei junge Burschen heftig miteinander diskutieren:
»Ich werde das hübsche Fräulein nun nehmen.«
»Nein, die prallen Brüste gehören mir.«
Wurde die Neugier oder Hilfsbereitschaft der Charaktere geweckt, und gehen sie den Stimmen nach, so führen diese sie weiter in den Wald hinein. Dabei können sie dem Wortgefecht weiter lauschen.
»Ich habe sie aber zu erst gesehen.«
»Nein, ich. Außerdem bin ich viel schöner als du.«
»Was?! Mit diesen Furunkeln in deinem Gesicht?!«
»Du hast doch die gleichen!«
»Aber du bist der hässlichste Kobold den ich je gesehen habe!«
Das ist zugleich das letzte was die Helden hören, denn in

diesem Moment treffen sie auf die beiden Streithähne. Zwei kleinwüchsige Menschen stehen zwischen den Bäumen und scheinen sich um irgend etwas zu zanken. Als die Charaktere ankommen, tritt schlagartig Ruhe ein. Die beiden sehen die Besucher kurz an, stellen sich dann dicht nebeneinander und lassen blitzschnell irgend etwas hinter ihrem Rücken verschwinden.

2. Bei den beiden handelt es sich tatsächlich um Kobolde, noch dazu um zwei besonders hässliche Exemplare, denn ihre Gesichter sind voller Furunkel.
3. Wenn die Helden nichts sagen, meint der linke zu ihnen:
»Ja, bitte? Wie können wir Euch helfen? Wenn nicht, dann verzieht Euch!«
4. Werden die Helden frech, kommt der rechte auf sie zu, stupst einen von ihnen bedrohlich mit dem Zeigefinger gegen den Oberschenkel und ruft:
»Hör mal zu, du langer Lulatsch. Misch dich nicht ein, wenn Erwachsene diskutieren!«
Sei Freund meint darauf hin:
»Genau!«
Dann verschwinden die Beiden plötzlich im Nichts.
Nach einer Weile merkt der jeweilige Held, wie auch in seinem Gesicht Furunkel wachsen. Dabei handelt es sich jedoch nur um eine Illusion, die nach drei Tagen von alleine wieder verschwindet.
5. Werden die Kobolde angegriffen, sagen sie nichts, sondern verschwinden sofort. In diesem Fall lassen sie jedoch eine kleine goldene Statue fallen, welche die Frühlingsgöttin Fila darstellt.

6. Bleiben die Helden höflich, fassen die Kobolde aber kein Vertrauen zu ihnen, verschwinden sie einfach im Nichts. In diesem Fall bestrafen sie aber auch niemanden.
7. Gewinnen die Charaktere das Vertrauen der Kobolde, so berichtet der linke:
»Passt mal auf. Wir haben da dieses schöne Stück, äh, gefunden. Der schönere von uns beiden darf es behalten. Und Ihr sollt entscheiden, wer das sein soll.«
Er zieht dabei hinter seinem Rücken eine goldene Statue der Frühlingsgöttin Fila hervor.
Machen die Helden bei diesem Spiel mit, so halten sich die beiden tatsächlich an die Entscheidung, wer der schönere sei. Der Gewinner nimmt die Statue an sich, verbeugt sich vor der Jury, blickt die goldene Fila noch einmal an und meint:
»Äh, danke, äh, möge Fila Eure Wege segnen.«
Dann verschwinden die Beiden im Nichts.
Kommen die Helden in der nächsten Zeit in eine Situation, wo es auf Glück ankommt, so hören sie ein Kichern, und das Glück ist ihnen hold.
8. Ist ein Heiler in der Gruppe, und bietet er den Kobolden an, ihnen die Furunkel zu entfernen, so gehen sie darauf ein. Gelingt dem Helden das Vorhaben, so schenken die Kobolde ihm zum Dank die Statue und der linke meint:
»Vielen Dank, möge Fila Eure Wege segnen.«
Dann verschwinden die Beiden im Nichts.
Auch in diesem Fall ist den Helden das Glück in den nächsten Tagen hold.
9. Wie auch immer die Sache ausgeht, wenn die Helden anschließend weitergehen, treffen sie auf dem Weg auf eine junge Priesterin der Fila, aus dem nahe gelegenen Tempel. Sie fragt die Gruppe:

»Fila zum Gruß, Wanderer. Ihr habt nichts zufällig zwei Zwerge des Wegs kommen sehen? Die Halunken haben nämlich unsere wertvolle Statue aus dem Andachtsraum gestohlen.« Ob die Helden der armen Frau die Statue zurückgeben, falls sie sie erhalten haben, oder nicht, bleibt ihnen überlassen. Wenn nicht, verabschiedet sich die Priesterin und geht auf der Straße weiter.

Berühmte Artefakte

Adarion ist voll von geheimnisvollen Artefakten und Schätzen, manche berühmt, andere weniger. Viele von ihnen waren irgendwann einmal im Besitz Glenrig von Riemenbergs, einem verstorbenen, adarischen Helden. Manche davon liegen immer noch in der versteckten Schatzkammer unter seinem Haus.

Der Spielleiter kann sich hier nach beliebigen Dingen ausdenken, egal ob magisch oder nicht. Berühmte Gegenstände sollten aber immer auch einen geheimnisvollen Namen besitzen, unter welchem die Legenden von ihnen berichten.

Hier ein paar Beispiele:

Name:	»Der blutige Finger des heiligen Uschbarot«
Beschreibung:	Mumifizierter Finger an einer Goldkette
Wirkung:	Der Heiler, der die Kette umgelegt hat, kann einen Patienten operieren, ohne den Körper öffnen zu müssen, da er mit seinen Händen auf magische Weise ins Innere greifen kann.
Name:	»Avaras herbaler Verdoppler«
Beschreibung:	Mit Blüten- und Blättersymbolen verzierter Lederbeutel
Wirkung:	Legt man ein Heilkraut über Nacht hinein, findet man am nächsten Morgen zwei darin. Eine erneute Verdopplung findet jedoch erst statt, wenn man eines der Kräuter wieder herausgenommen hat.
Name:	»Rapier des Geisterkönigs«
Beschreibung:	Klinge ist von blau leuchtender, astraler Energie umgeben
Wirkung:	Die Waffe wirkt wie ein normales Rapier, jedoch halbiert sich jeder Modifikator, den der Träger aufgrund der Rüstung seines Ziels hinnehmen müsste, da die Waffe auf astraler Ebene hindurch zu gleiten scheint.

Berühmte Artefakte

Name:	»Jungfer Meris Auge der Bedrängnis«
Beschreibung:	Ein kleiner silberner Spiegel an einer Kette
Wirkung:	Blickt man im Morgengrauen in den Spiegel sieht man eine bedrängte Frau im Umkreis von 100 Meilen, und die ungefähre Richtung in der sie sich befindet.
Name:	»Der Aura-odem des mächtigen Duldorak«
Beschreibung:	Ein mit unsichtbarem Dampf gefüllter Lederschlauch, der niemals leer wird
Wirkung:	Öffnet man den Korken und bläst man den entströmenden Dampf in eine Richtung, sieht der übersinnlich begabte Anwender die Aura von Lebewesen in der Gegend, auch durch Hindernisse hindurch und kann deren Typus erkennen (natürlich, unnatürlich, übernatürlich). Wird er direkt auf ein Lebewesen geblasen, kann man dessen wahre Gestalt erkennen.
Name:	»Meister Ridions Schild der bestialischen Dämpfung«
Beschreibung:	Mittlerer Schild aus Eisenholz, in der Form einer Drachenschuppe
Wirkung:	Neben der normalen Schildfunktion, reduziert dieser Schild die Größenklasse eines Angreifers um eine Stufe, was die Berechnung des Schadens bei einem Treffer angeht. Eine Größenklasse kleiner oder gleich »Mittel« bleibt dabei unverändert.

Nicht-Spieler-Charaktere

In diesem Kapitel sind noch einmal alle namentlich erwähnten Personen, Monstren und Tiere mit ihrer Rolle, ihrer Beschreibung und ihren regeltechnisch relevanten Merkmalen zusammengefasst. Lediglich einige, vermutlich fiktive Gestalten aus den Märchen, Sagen und Legenden, wurden weggelassen.

Bei Personen mit übernatürlichen Fähigkeiten, sind diese als grobe und relativ flexibel handhabbare Stichwort bei der *Persönlichkeit* mit aufgelistet. Um sie anzuwenden muss der Charakter einen Erfolgswurf für ein passendes Wissensgebiet bestehen. Je nach gewünschter »Mächtigkeit« des Ergebnisses, werden kleinere oder größere Modifikatoren auf den Wurf angerechnet.

Bei einigen Ausrüstungsgegenständen, sind in Klammern Modifikatoren angegeben, die bei eigenen oder fremden Erfolgswürfen angerechnet werden. Bei Rüstungen wird die vordere Zahl bei Angriffen verwendet, gegen welche die Rüstung gut schützt (in der Regel Hieb- und Stichwaffen), und die hintere, wenn sie nur bedingt schützt (in der Regel Wuchtwaffen).

Nicht-Spieler-Charaktere

Name/Rolle:	Adalbert von Himmelstein, Sohn des Grafen von Himmelstein und der Feenkönigin, Neffe von Glenrig von Riemenberg, flinker (+25%), athletischer Fechter (125%), Liebhaber alles Heldischen (75%) und versnobter Grafensohn (50%) aus dem adarischen Adel (100%)
Ziele:	Der größte Held der Welt werden und allen davon berichten
Erscheinung:	Hoch aufgeschossener, drahtiger Körper, schneeweiße Haut, schlohweißes, schulterlanges Haar, glattrasiert, hypnotische, stahlblaue Augen, eleganter, lässiger Gang und Gesichtsausdruck
Persönlichkeit:	Versnobt, pathetisch, voll von sich überzeugt, etwas arrogant, angeberisch, insgeheim aber gutherzig und hilfsbereit, wie alle Feen immun gegen menschliche Magie, aber weniger magisch begabt, beherrscht grundlegende Feenmagie
Ausrüstung:	Teure, eng geschnittene Hose und eng geschnittenes Wams in unterschiedlichen Farben (je nach Stimmung), weißes Seidenhemd mit Rüschenärmeln, leichte Stiefelchen, Siegelring, diverse, seidene Taschentücher, edler Rapier, edles Ross, Jobst, seinen Leibdiener und Mädchen für alles

Name/Rolle:	Ademar, der geistig verwirrte (-75%) König von Adarion (125%), älterer Schriftgelehrter (100%), fasziniert von Mystischem und Okkultem (75%) aus dem adarischen Adel (100%)
Ziele:	Wenn er klar ist, ein guter König sein und sein Land beschützen, wenn er nicht klar ist, seine Frau von den Toten auferwecken
Erscheinung:	schlanker Körper, graue, schulterlange Haare, Henriquatre-Bart, bleich, graue Augen, wirkt immer etwas abwesend und traurig
Persönlichkeit:	Durch Hirnkrankheit wechselnd übertrieben fröhlich oder trübselig, unkonzentriert, manchmal fanatisch
Ausrüstung:	Teure, hüftlange, rote Samtjacke mit goldenen Ornamenten, weißes Seidenhemd, rote Samthose, rote, edle Schuhe, goldener Dolch, goldene Krone, weißes Taschentuch aus Spitze, Siegelring

Name/Rolle:	Adett, König Ademars Tochter, eine junge Aristokratin (75%), begabte (+25%) Sängerin/Harfenistin (50%) und begeisterte Handarbeiterin (50%) aus dem adarischen Adel (100%)
Ziele:	Einmal ihren Vater stolz machen, den Hunger und Krankheit im Land ausrotten, einen Witwen- und Waisen-Fond einrichten
Erscheinung:	Wohl proportionierter, weiblicher Körper, braunes, langes, hoch gestecktes Haar, braune Augen, helle Haut
Persönlichkeit:	Anständig, etwas naiv, lebt in ihrer eigenen Welt
Ausrüstung:	Goldenes Perlenhaarnetz, rotes Samtkleid mit goldenen Stickereien, rote Samtschuhe, weißes Unterleid aus Seide, goldenes Collier, goldene Ringe, Geldbörse, weißes Taschentuch, kleine goldene Harfe

Name/Rolle:	Arachne, die lebenslustige Prinzessin der Nachtalben (100%), magisch begabte (+25%) Druidin (75%) und Kunstmalerin (75%) aus dem geheimnisvollen Nachtwald (100%)
Ziele:	Irgendwann auch eine gute Königin werden, mehr Wert auf Kunst legen
Erscheinung:	Junge hübsche Maid, schlanker, hochgewachsener Körper, schwebender Gang, schwarze, lange Haare, rote Augen, graublaue Haut, spitze Ohren
Persönlichkeit:	Lebenslustig, etwas arrogant aber gerecht, modern, kreativ, kann in Anderswelt wechseln, im Dunkeln sehen, Magie erkennen, mit Tieren reden, Pflanzen beherrschen, Geister rufen und mit ihnen reden, Heilen
Ausrüstung:	Schwarzes Kleid, schwarze Stoffschuhe, Krönlein, Druidenstab, Druidendolch
Name/Rolle:	Baba Jaga, eine alte irre Naturzauberin (150%) und Jägerin (100%) aus den adarischen Wäldern (100%)
Ziele:	Unentdeckt bleiben, die Macht erneuern und den nächsten Zyklus einleiten
Erscheinung:	Drahtig, fettige, lange, graue Haare, runzeliges Gesicht, leichte Rüstung durch braune, ledrige Haut (-25%/±0%), Eisenzähne (zählen als kurze Stichwaffen, nicht als unbewaffnet)
Persönlichkeit:	Schizophren, abgrundtief böse, schlau, kann Flüche sprechen, Bannkreise ziehen, Tiere rufen, Tiere und Pflanzen kontrollieren, im Kessel fliegen, ihre magische Hütte auf Hühnerbeinen kontrollieren
Ausrüstung:	Fußlappen, beiges, sackähnliches Kleid, Knochenketten, Knochenstab
Name/Rolle:	Der Bär, ein großer (x2/-25%) und starker (+25%) Lauerjäger und Sammler (100%) aus den adarischen Wäldern (100%)
Ziele:	Jagen (Einzelgänger), Früchte sammeln, fressen, fortpflanzen, eventuell Nachwuchs beschützen
Erscheinung:	Braunes Fell, stämmiger, muskulöser Körper, scharfe Zähne und Krallen
Persönlichkeit:	Aggressiv, wenn hungrig, scheu und desinteressiert, wenn satt, sucht aktiv nach Beute (kleinere Tiere, Fische, Früchte), greift an, wenn er von kleinerem oder gleich großem Gegner bedroht oder in die Enge getrieben wird, verteidigt Nachwuchs, flieht, wenn unterlegen
Ausrüstung:	Dickes Fell als leichte Rüstung (-25%/±0%), scharfe Krallen (bei 50% der Angriffe) und Zähne (bei 50% der Angriffe) als Waffen
Name/Rolle:	Eine ältere Bäuerin (125%), Mutter (75%) und privat an beliebigem Thema interessierte (50%) Frau aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Die Kinder anständig erziehen und versorgen
Erscheinung:	Schlank, schwarze lange Haare, mit grauen Strähnen, wettergegerbte Haut, braune Augen
Persönlichkeit:	Ernst, streng aber fürsorglich, sparsam
Ausrüstung:	Braune Haube, beiges Kleid mit weißer Schürze, Lederschuhe

Nicht-Spieler-Charaktere

Name/Rolle:	Ein aufdringlicher Bettler (100%), aufmerksamer Beobachter (75%) und Taschendieb (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Ein gutes Einkommen ohne harte Arbeit haben
Erscheinung:	Schmächtig, braunes, fettiges Haar, unrasiert, braune Augen
Persönlichkeit:	Aufdringlich, nervend, aufmerksam, lässt keine Gelegenheit aus
Erscheinung:	Stinkende, alte, zerrissene, beige Kleidung, alter Kapuzenumhang, Beutel, Feuerstein/Stahl, Becher, Messer
Name/Rolle:	Ein sehr großer (x4/-50%), magisch animierter Baum, gehorsamer, schwer verwundbarer (-50%), extrem starker (+100%) aber sehr langsamer (-50%) Diener eines Naturzauberers (50%) aus den adarischen Wäldern (100%) mit hoher Ausdauer (+100%)
Ziele:	Dem Naturzauberer der, ihn geschaffen hat, dienen und alle seine Befehle befolgen
Erscheinung:	Großer Baum irgend einer Spezies, kann sich langsam bewegen und mit seinen Ästen handeln oder angreifen
Persönlichkeit:	Gehorsam, Gewissenhaft, zielstrebig, fürchtet sich vor Feuer
Ausrüstung:	Harte Äste als Waffen
Name/Rolle:	Beryll vom Klan der Steinsänger, die sehr kleine (x0,25/+50%) und sehr schwache (-50%) Königin der Gnome, magisch begabte (+25%) Herrscherin unter der Erde (100%), vornehme Gesellschafterin (100%) und gutherzige Handarbeiterin (100%) aus dem Gnomenadel (100%)
Ziele:	Das Gnomenreich wachsen und gedeihen lassen, den Gnomen ein gutes Leben bieten
Erscheinung:	Schlank, hellbraune Haut, lockige, dunkelgrüne Haare, spitze Nase, spitze Ohren
Persönlichkeit:	Pflichtbewusst, höflich, freundlich, ihrem Bruder gegenüber zu vertrauensselig, kann in Anderswelt wechseln, im Dunkeln sehen, andere durch reden in ihren Bann ziehen
Ausrüstung:	Silberner Stirnreif, silbernes Rubincollier, dunkelrote, königliche Gewänder aus Pelz
Name/Rolle:	Dolana, die skeptische Wirtin des Gasthauses »Zur rostigen Schüssel« (100%), Teilzeithelerin (75%) und Katzenliebhaberin (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Geld verdienen, ihre Katzen verwöhnen
Erscheinung:	Drahtiger Körper, helle Haut, braune, lange Haare, zum Dutt gebunden, braune Augen, schnurrige Stimme
Persönlichkeit:	Skeptisch, verschwiegen, loyal gegenüber Vislav, fürsorglich gegenüber ihren Katzen
Ausrüstung:	Einfaches Kleid mit Schürze, etwas verdreckt, Holzschuhe, Geldbeutel, Putzlappen, Katzenleckerli

Name/Rolle:	Duncan aus Winfeld, Neffe von Glenrig von Riemenberg, ein begabter (+25%), fahrender Alchemist und Heiler (125%), beherrschter Naturbursche (75%) und aufmerksamer Ermittler (75%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Den Hilfsbedürftigen helfen, herum kommen und dabei ehrliches Geld verdienen, um über die Runden zu kommen
Erscheinung:	Durchschnittlicher Körper, wettergegerbte Haut, furchiges Gesicht, braune, kurz geschnittene Haare mit grauen Ansätzen, glattrasiert, blaue Augen, ernster Blick
Persönlichkeit:	Beherrscht, nachdenklich, ernst, hilfsbereit, mag das Volk mehr als den Adel, kann auf magische Weise Verletzungen und Krankheiten diagnostizieren und heilen, zerstörte Körperteile regenerieren, Verborgenes, Magie und Gefühle entdecken
Ausrüstung:	Schlichte, wetterfeste Reisekleidung, Tasche mit Operationsbesteck und Heilkräutern, Geldbeutel, langes Messer und Buckler, Pferdewagen mit alchemistischer und medizinischer Ausrüstung

Name/Rolle:	Gräfin Filarett von Seilenbruck, die arrogante Stadthalterin von Seilenbruck (125%), skrupellose Aristokratin (75%) und glamouröse Lebefrau (75%) mittleren Alters aus dem adarischen Adel (100%)
Ziele:	Auch weiterhin ein Leben in Luxus führen, möglichst nichts mit dem Pöbel zu tun haben
Erscheinung:	Blondgelocktes Haar unter Perlennetz auftoupiert, vornehme Blässe, hochnäsiges Lächeln
Persönlichkeit:	Arrogant, hochnäsig, schlechte Verliererin
Ausrüstung:	Golddurchwirktes Brokatkleid, goldene Schuhe, Perlenkette, Perlenringe, wertvoller Dolch im Strumpfband, Amulett gegen magische Kontrolle

Name/Rolle:	Eine lebenslustige Feendruidin (100%), fürsorgliche Tiermeisterin (75%) und magisch begabte (+25%), privat an beliebigem Thema interessierte (75%) Frau aus dem Sonnenwald (100%)
Ziele:	Dem Feenreich dienen und die Natur erhalten
Erscheinung:	Junge hübsche Maid, schlanker Körper, schwebender Gang, lange, blonde Haare, zu Zöpfen geflochten, grüne Augen, helle Haut, Tätowierungen
Persönlichkeit:	Lebenslustig, fürsorglich, kann in Anderswelt wechseln, Magie erkennen, mit Tieren reden, Tiere rufen, Tiere kontrollieren, Pflanzen kontrollieren, mit Geistern reden, Heilen
Ausrüstung:	Grüne Robe mit Blätteroptik, grüne Stiefel, Silberkordel als Gürtel, Kräuterbeutel, Druidenstab, Sichel

Nicht-Spieler-Charaktere

Name/Rolle:	Ein Fledermausschwarm, fliegender Hetzjäger (100%) aus der Anderswelt (100%)
Ziele:	Jagen im Schwarm, fressen, fortpflanzen, Nachwuchs beschützen
Erscheinung:	Hundert handtellergroße Fledermäuse, mit schwarzem Fell, Hautflügeln, großen Ohren und spitzen Zähnen
Persönlichkeit:	Aggressiv, wenn hungrig, desinteressiert, wenn satt, sucht aktiv nach Insekten und kleinen Vögeln, greift an, wenn bedroht, verteidigt Nachwuchs, flieht, wenn unterlegen, Nachtaktiv
Ausrüstung:	Echoortung zur Orientierung ohne Sicht, spitze Zähne als Waffe, Schwarmkörper (Größenzahl aus Sicht des Gegners: 1/+50%, Größenzahl aus Sicht des Schwarms: 0,25/+50%)

Name/Rolle:	Glenrig von Riemenberg, ein älterer, verstorbener Abenteurer (125%), heldenhafter Recke (100%) und Antiquitätensammler (75%) aus dem adarischen Landadel (100%)
Ziele:	Sein Erbe in guten Händen wissen
Erscheinung:	Stattlich, graues Haar, tot
Persönlichkeit:	Held alter Schule, nicht immer einer Meinung mit dem Grafen von Riemenberg, der Grafschaft in der er lebte
Ausrüstung:	Astralkörper

Name/Rolle:	Eine Gnomin vom Klan der Fayenbanner, sehr kleine (x0,25/+50%) und sehr schwache (-50%) Gelehrte (100%), magisch begabte (+25%) Ingenieurin (75%) und fanatische Feenhasserin (75%) aus dem Gnomenvolk (100%)
Ziele:	Das Gnomenreich stark machen, um die Feen nieder zu werfen
Erscheinung:	Schlank, braune Haut, rote, geflochtene Haare, Knubbelnase, spitze Ohren
Persönlichkeit:	Ehrlich, fanatisch, höflich, liebt alles gnomische, hasst die Feen, kann in Anderswelt wechseln, im Dunkeln sehen, mit Gedanken Dinge bewegen
Ausrüstung:	Schwarze Fellkleidung, Lederschuhe, Lederschürze, Ledertasche mit Schreibzeug und Messwerkzeugen

Name/Rolle:	Der Greif, ein sehr großer (x4/-50%) und sehr starker (+50%) Lauerjäger (100%) aus den adarischen Bergen (100%)
Ziele:	Jagen, fressen, fortpflanzen
Erscheinung:	Hellbraunes Fell am Körper, dunkelbraune Feder an Flügel und Vorderbeinen, Adlerkopf mit scharfem Schnabel, scharfe Vogelkrallen an Vorderbeinen
Persönlichkeit:	Agressiver Jäger in offenem Gelände, jagt meist Tiere, hält sich von Ortschaften fern
Ausrüstung:	Dickes Fell als leichte Rüstung (-25%/±0%), scharfe Krallen (bei 40% der Angriffe) und scharfer Schnabel (bei 40% der Angriffe) als Waffen, Lähmungsschrei (bei 20% der Angriffe)

Name/Rolle:	Ein Handwerksmeister irgend eines Fachs (100%), fleißiger Händler (75%) und passabler Vater (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Geschäfte machen, den Sohn zu einem genauso guten Handwerker machen
Erscheinung:	Blonde, kinnlange Haare, Schnurrbart, blaue Augen
Persönlichkeit:	Streng, einfaches Gemüt, fleißig
Ausrüstung:	Schlichte Handwerkerkleidung mit Lederschürze, braune Stiefel, Geldbeutel

Name/Rolle:	Ein älterer Incubus (Menschenform), verführerischer Manipulator (100%), mit beliebiger Tarnidentität (100%), privat interessiert an beliebigem Thema (75%) aus irgend einem adarischen Sozialstand (100%)
Ziele:	Seine wahre Identität geheim halten, Frauen finden
Erscheinung:	Jung, stämmig, groß, sehr gut aussehend, strahlt für übersinnlich begabte eine seltsame Aura aus
Persönlichkeit:	Skrupellos, lüstern, deutlich älter als er aussieht, kann zwischen Biest- und Menschenform wechseln, Willen manipulieren, im Dunkeln sehen
Ausrüstung:	Je nach Tarnidentität

Nicht-Spieler-Charaktere

Name/Rolle:	Ein älterer, sehr schneller (+25%) Incubus (Biestform), verführerischer Manipulator (100%), mit beliebiger Tarnidentität (100%), privat interessiert an beliebigem Thema (75%) aus irgend einem adarischen Sozialstand (100%)
Ziele:	Frauen aussaugen, möglichst nicht gesehen werden und schnell zurück verwandeln, außer es ist sowieso schon zu spät
Erscheinung:	Gehörnter, teuflersähnlicher Körper mit Flügeln, schwarze Haut und Augen, wirkt insgesamt etwas verschwommen
Persönlichkeit:	Skrupellos, lüstern, deutlich älter als er aussieht, kann zwischen Biest- und Menschenform wechseln, Willen manipulieren, im Dunkeln sehen, Rüssel aus Mund schießen um in Frauen einzudringen und Lebenskraft auszusaugen und durch Gift zu betäuben
Ausrüstung:	Je nach Tarnidentität

Name/Rolle:	Ein Kobold, kleiner (x0,5/+25%) und schwacher (-25%) Streichespieler (100%), magisch begabter (+25%) Rätselliebhaber (75%) und schadenfroher Taschendieb (75%) aus der Anderswelt in der Gegend von Adarheim (100%)
Ziele:	Spaß haben und ein paar Menschen ihre eigene Dummheit vor Augen führen
Erscheinung:	Kleinwüchsig, großer Kopf, spitze Nase, sonnengebräunte Haut, kupferfarbene, schulterlange Haare, glattrasiert, undefinierbares Grinsen, verwandelt sich gerne in Stuhl
Persönlichkeit:	Schadenfroh, ehrlich, lässt sich nichts gefallen, kann in Anderswelt wechseln, sich verwandeln, Illusionen erschaffen, Magie erkennen/bannen, Glück/Pech bringen, Gegenstände teleporieren
Ausrüstung:	Schwarze, ausgefranste Hose, braune Lederweste, Bauchbinde aus grünem Stoff, grüner Filzhut, lederner Sack

Name/Rolle:	Ein loyaler Leibwächter Vislavs (100%), gewissenloser Gauner (75%) und leidenschaftlicher Glücksspieler (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Gehorsam Vislavs Befehle ausführen, ein Spielchen wagen
Erscheinung:	Bulliger Körper, helle Haut, gewaschen und rasiert, braune kurz geschorene Haare
Persönlichkeit:	Gewissenlos, stellt keine Fragen
Ausrüstung:	Braune Lederkleidung, breitkrepmpiger Hut, langes Messer, Buckler (-25%), Armbrust

Name/Rolle:	Der Mantikor, ein großer (x2/-25%) und starker (+25%) Lauerjäger (100%) und Rätselliebhaber (75%) aus den adarischen Wäldern (100%)
Ziele:	Jagen, fressen, mit Beute spielen
Erscheinung:	Goldbraunes Fell am Körper, rotbrauner, giftiger Skorpionschwanz, wettergegerbte Gesichtshaut, dunkelbraune Haare und Bart, scharfe Krallen
Persönlichkeit:	Aggressiv wenn hungrig, desinteressiert wenn satt, greift aus Deckung an, kann mit hypnotischer Stimme Rätsel aufgeben, um zu verwirren
Ausrüstung:	Dickes Fell als leichte Rüstung (-25%/±0%), scharfe Krallen (bei 70% der Angriffe) und giftiger Skorpionschwanz (bei 30% der Angriffe) als Waffen

Name/Rolle:	Mirabella, die weise Königin der Feen (125%), friedliebende Wahrsagerin (100%) und magisch begabte (+25%) Reiterin (75%) mittleren Alters aus dem Sonnenwald (100%)
Ziele:	Das Volk und den Wald schützen, ein Gleichgewicht zwischen den Völkern bewahren
Erscheinung:	Wunderschöne Frau, schlanker, hochgewachsener Körper, lange goldlockige Haare, blaue Augen, helle Haut, scheint immer von einem Lichtschimmer umgeben
Persönlichkeit:	Friedliebend aber konsequent und zielstrebig, fürsorglich ihrem Volk gegenüber, kann in Anderswelt wechseln, Wunden heilen, Tiere rufen, mit allen Wesen reden, Magie erkennen/bannen, wahrsagen, Willen manipulieren
Ausrüstung:	Weißes Kleid mit Goldverzierungen, weiße Stoffschuhe, goldene Blumenkrone, goldene Halskette

Name/Rolle:	Ein gehorsamer Nachtalbenkrieger (100%), magisch begabter (+25%) Waldläufer (75%) und privat interessiert an beliebigem Thema (50%) aus dem geheimnisvollen Nachtwald (100%)
Ziele:	Der Königin dienen, das Nachtalbenreich schützen
Erscheinung:	Junger Bursche, drahtiger Körper, aufrechter, lautloser Gang, dunkelgraue, lange Haare, glatt rasiert, rote Augen, graublaue Haut, spitze Ohren
Persönlichkeit:	Loyal und rechtschaffen, nicht gerade zimperlich, kann in Anderswelt wechseln, im Dunkeln sehen, mit Tieren reden, mit Natur verschmelzen, jedem Wetter widerstehen
Ausrüstung:	Dunkler Plattenharnisch (-75%/-50%), dunkle Unterkleidung, Speer, Dolch, Feuerstein/Stahl, Wasserschlauch, Nebelflasche

Nicht-Spieler-Charaktere

Name/Rolle:	Eine junge Nixe, Unterwasserjägerin (100%), liebeliche Sängerin (75%) und privat interessiert an beliebigem Thema (50%) aus einem adarischen See (100%)
Ziele:	Ihre Existenz geheim halten und trotzdem die Welt an Land kennenzulernen
Erscheinung:	Weißes, leicht grünliches, langes Haar, helle, leicht grünliche Haut, hübsch, grünbraune Augen (bei Wut gelb), im Wasser schuppiger Fischschwanz, an Land menschliche Beine
Persönlichkeit:	Neugierig, ehrlich, kann Luft und Wasser atmen, zwischen Wasser- und Landgestalt wechseln, durch magischen Schrei Angreifer in Schlaf versetzen, durch Gesang betören, selbst schnell heilen
Ausrüstung:	Holzkamm, einfaches Stoffkleid und Holzschuhe (von einer Badenden gestohlen und versteckt)

Name/Rolle:	Noctura, die strenge Königin der Nachtalben (125%), fürsorgliche Tiermeisterin (100%) und magisch begabte (+25%) Reiterin (75%) mittleren Alters aus dem geheimnisvollen Nachtwald (100%)
Ziele:	Das Volk und den Wald schützen, ihre Tochter verheiraten
Erscheinung:	Elegante Frau, schlanker, hochgewachsener Körper, schwebender Gang, weiße, lange Haare, rote Augen, graublaue Haut, spitze Ohren
Persönlichkeit:	Streng und etwas arrogant aber gerecht und fürsorglich ihrem Volk gegenüber, kann in Anderswelt wechseln, im Dunkeln sehen, Magie erkennen/bannen, Gefühle erkennen, mit Tieren reden, Tiere rufen/kontrollieren
Ausrüstung:	Schwarzes Kleid mit roten Mustern, schwarze Stoffschuhe, Krone, Zepter, Ringe

Name/Rolle:	Eine freundliche Priesterin des Arus (75%), Verwalterin des Badehauses (50%) und leidenschaftliche Musikerin (50%) aus dem einfachen adarischen Volk (100%)
Ziele:	Den Willen des Gottes Arus verkünden und den Gläubigen Freude ins Herz bringen
Erscheinung:	Junge Maid, athletischer Körper, schwarzer, langer Pferdeschwanz, braune Augen, sonnengebräunte Haut
Persönlichkeit:	Nächstenlieb, fröhlich, unterhaltsam, kann Wunder des Lichts, des Weihens von Dingen, der Heilung, der Bannung von Untoten, Dämonen und Flügen, der Trance, der Liebe und der Willenskraft wirken
Ausrüstung:	Luftige, violette Robe mit goldenen Verzierungen, goldener Stirnreif und Schmuck, Lederstiefelchen, lederne Umhängetasche, Silberkelch, Weihwasser, berauschende Kräuter, Duftkräuter, Flöte

Name/Rolle:	Ein armer Räuber (75%), ehemaliger Bauer (50%) und Wilderer (50%) aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Im Wald überleben
Erscheinung:	Drahtige Figur, schulterlange, braune Haare, sonnengegerbte Haut, braune Augen
Persönlichkeit:	Verzweifelt aber nicht lebensmüde
Ausrüstung:	Einfache, dreckige, beige Kleidung, braune Gugel, braunes Mundtuch, langes Messer
Name/Rolle:	Der Riesenwurm, ein großer (x2/-25%) und extrem starker (+25%) Gräber und Fresser (100%) aus dem adarischen Erdboden (100%)
Ziele:	Graben, fressen, fortpflanzen
Erscheinung:	Hellbrauner, 5 Schritte langer und 1 Fuß breiter Leib, unterteilt in 40 Segmente, lebenswichtige Organe im 3. bis 10. Segment
Persönlichkeit:	Frisst und wühlt sich beharrlich durch die Erde, kein guter, aber dafür sehr starker Kämpfer
Ausrüstung:	Harte Zähne als Waffen
Name/Rolle:	Ein junger, adarischer Ritter (75%), vornehmer Aristokrat (50%) und Hundezüchter (50%) aus dem adarischen Adel (100%)
Ziele:	Dem König dienen, sich einen Namen und seine Familie stolz machen
Erscheinung:	Durchtrainiert, blondes, kurz geschorenes Haar, blaue Augen, stolzer Gang
Persönlichkeit:	Vornehm, gerecht, stolz, etwas arrogant
Ausrüstung:	Plattenharnisch (-75%/-50%), schwarze Unterkleidung, roter Waffenrock, Dreieckschild (-50%) mit adarischem Wappen, Dolch, Schwert, Lanze
Name/Rolle:	Ein Satyr, fröhlicher Götterbote (125%), unsterblicher Musikant (75%) und gemüthlicher Lebemann (50%) mittleren Alters aus der Anderswelt (100%)
Ziele:	Den Willen der Götter erfüllen, ansonsten ein genussvolles Leben führen
Erscheinung:	Sympathischer, jugendlicher Anblick, schlanker Körper, Bocksbeine, Bockshörner, Bocksohren, Teufelsschwanz, schwarze Haare, Ziegenbärtchen, helle Haut, Tötowierungen
Persönlichkeit:	fröhlich, freundlich und ehrlich, wenn auch etwas faul, kann in Anderswelt wechseln, mit Tieren reden, im Dunkeln sehen, Willen der Götter hören, jede Sprache sprechen, in Bann ziehen, Wesen aufspüren, jedem Wetter widerstehen
Ausrüstung:	Lendenschurz, Halskette, Gürteltäschchen mit Schnaps und Süßigkeiten, Instrument

Nicht-Spieler-Charaktere

Name/Rolle:	Ein brutaler Schläger Vislavs (75%), genussüchtiger Gauner (50%) und passabler Holzschnitzer (50%) aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Gehorsam Vislavs Befehle ausführen, seinen Spaß haben
Erscheinung:	Bulliger Körper, sonnengebräunte Haut, fettige schwarze Haare, Stoppelbart, Narbe im Gesicht
Persönlichkeit:	Eigenes Leben ist ihm mehr wert, als Befehle, ansonsten loyal
Ausrüstung:	Einfache, beige Kleidung, braunes Mundtuch und Kapuze, langes Messer, Buckler (–25%), Messer
Name/Rolle:	Ein gruseliger (–50%) Skelettkrieger (75%), absolut gehorsamer Scherge des Nekromanten (50%) und schwer verwundbarer (–25%) irgend eines ehemaligen Berufsstandes (50%) aus den Grüften von Adarion (100%) mit hoher Ausdauer (+100%) und ohne Schmerzempfinden
Ziele:	Dem Nekromanten der, ihn geschaffen hat, dienen und alle seine Befehle befolgen
Erscheinung:	Großes, bleiches Skelett, weiß leuchtendes, in den Schädel geritztes Symbol, grünlicher Schimmer in den Augenhöhlen
Persönlichkeit:	Absolut gehorsam und willenlos, Gewissenhaft, zielstrebig, furchtlos, skrupellos
Ausrüstung:	Leichte Rüstung (–25%/±0%) aus Kleiderfetzen, rostigem Helm, rostigen Handschuhen und Stiefeln, alter Speer
Name/Rolle:	Ein loyaler Soldat der adarischen Armee (75%), Handwerkersohn (50%) und passabler Holzschnitzer (50%) aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Dem König dienen und das Volk schützen
Erscheinung:	Durchtrainiert, braunes, kurz geschorenes Haar, braune Augen, entschlossenes Auftreten
Persönlichkeit:	Loyal, ehrlich, tapfer
Ausrüstung:	Schwarz-rotes Hemd, schwarz-rote Hose, mittlere Rüstung aus Brustpanzer, Helm, Plattenhandschuhen, Plattenstiefeln (–50%/–25%), Dreieckschild (–50%) mit adarischem Wappen, Schwert, Pike
Name/Rolle:	Ein loyaler Soldat der Stadtwache (75%), Kartenspieler (50%) und Wirtshausgänger einfachen Gemüts (50%) aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Dem Hauptmann keine Schande machen und nach dem Dienst einen guten Schluck trinken
Erscheinung:	Durchtrainiert, braunes, kurz geschorenes Haar, braune Augen, schlendernder Gang
Persönlichkeit:	Loyal, einfaches Gemüt
Ausrüstung:	Hemd, Hose, Stiefel, Gambeson (–25%/–0%) mit dem Wappen und in den Farben der Stadt, Helm, Helmbarte, Dolch, Schlagstock

Name/Rolle:	Der Tatzelwurm, ein Jäger (100%) aus den adarischen Bergen (100%)
Ziele:	Versteckt halten, fressen, fortpflanzen
Erscheinung:	Schwarze, schuppige Echsenhaut, Hinterleib einer Schlange, Vorderleib eines kleinen Drachen, zwei krallenbewehrte Vordertatzen, spitze Fangzähne
Persönlichkeit:	Scheu, verlässt Höhle nur zum Jagen (Einzelgänger), greift an, wenn er von kleinerem oder gleich großen Gegner bedroht oder in die Enge getrieben wird, kann sich nicht für Angriff entscheiden, wenn eingekreist, flieht, wenn unterlegen
Ausrüstung:	Schuppige Haut als leichte Rüstung (-25%/±0%), scharfe Klauen als Waffen, wenn erfolgreicher Angriff, nächster Angriff mit spitzen Fangzähnen, die Lähmungsgift absondern

Name/Rolle:	Eine schweisgsamer Tempelwächter der Ura (100%), zuverlässiger Gehilfe des Lagerverwalters (75%) und belesener Historiker (50%) mittleren Alters aus dem einfachen, adarischen Volk (100%)
Ziele:	Den Tempel beschützen, die Ausrüstung im Lager in Stand halten
Erscheinung:	Muskelbepackt, schwarzes Haar und schwarzer Bart mit grauen Ansätzen, braune Augen
Persönlichkeit:	Schweisgsam, gelassen, unerbittlich, kann Wunder der Heilung, des Lichts, des Entdeckens von Bösem, des Weihens von Wasser und des Schutzschildes wirken
Ausrüstung:	Mittlere Rüstung (-50%/-25%) aus brauner, dicker Robe mit silbernen Verzierungen, Kapuze, Lederstiefeln, Brustharnisch und Armschienen, Gürteltasche mit Feuerstein/Stahl, Weihwasser, Schmerzmittel, Dolch, zweihändiger Streitkolben

Name/Rolle:	Sire Thindar aus dem Baremas, Vetter von Glenrig von Riemenberg, ein furchtloser Monsterjäger (125%), unbeirrbarer Priester Dals (75%) und schweisgsamer Naturbursche (75%) mittleren Alters aus dem adarischen Baremas (100%)
Ziele:	Dal Ruhm und Ehre bringe, ihm zu Ehren Monstren zur Strecke bringen
Erscheinung:	Großer, muskelbepackter, völlig haarloser Körper, albinohafte Haut, mit Narben übersät, eisgraue Augen, entschlossener, erstaunlich leiser Gang
Persönlichkeit:	Unbeirrbar im Erreichen eines Ziels, unbarmherzig wenn es um seine Aufgaben geht, sonst eher schweisgsam, ehrlich, gerecht, reinlich, kann Wunder des Lichts, des Entdeckens von Bösem, des Weihens von Dingen, des Schutzschildes und des Aufspürens wirken
Ausrüstung:	Schwarzer Plattenharnisch (-75%/-50%), Vollhelm, dunkle Unterkleidung, Wappenrock mit Dal-Wappen, Dreieckschild (-50%) mit Dal-Wappen, Dolch, Streitkolben, Doppelspeer, Armbrust, Bola, Ochsenkarren mit Plane, Balliste/Skorpion, Werkzeug zur Waffenpflege und -reparatur und zum präparieren von Monstren

Nicht-Spieler-Charaktere

Name/Rolle:	Vislav, der fette Boss der seilenbrucker Unterwelt (125%), leidenschaftlicher Lebemann (75%) und gerissener Schachspieler (75%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Filarett ausbooten, illegale Geschäfte vor dem Gesetz geheim halten, gutes Leben führen
Erscheinung:	Kurze schwarze Haare, schwarzer Kinnbart mit Zöpfen, fatter Körper
Persönlichkeit:	Gewitzt, vorsichtig, auf eigenen Vorteil bedacht, verlässlich
Ausrüstung:	Violetter, breitrempiger Hut und Wams, weißes Hemd, schwarze Kniebundhose, Schnallenschuhe, verzierter Dolch, dicker, lederner Geldbeutel
Name/Rolle:	Eine große (x2/-25%) und starke (+50%) Waldspinne und Fallenstellerin (100%) aus dem geheimnisvollen Nebelwald (100%)
Ziele:	Netz spinnen, fressen, fortpflanzen
Erscheinung:	großer, schwarzer Leib, 8 Beine und 8 schwarze Augen
Persönlichkeit:	Erneuert beharrlich das Netz, bleibt geduldig in Deckung, bis Beute gefangen, greift an, wenn sie von kleinerem oder gleich großem Gegner bedroht oder in die Enge getrieben wird, flieht, wenn unterlegen
Ausrüstung:	Chitinpanzer als leichte Rüstung (-25%/±0%), scharfe, starke Kieferzangen und klebrige Fäden als Waffen und Werkzeuge
Name/Rolle:	Der Wolf, ein kleiner (x0,5/+25%) Hetzjäger (100%) aus den adarischen Wäldern (100%)
Ziele:	Jagen (im Rudel), fressen, fortpflanzen, eventuell Nachwuchs beschützen
Erscheinung:	Graubraunes Fell, ausdauernder Körper, scharfe Reißzähne
Persönlichkeit:	Aggressiv, wenn hungrig, scheu und desinteressiert, wenn satt, sucht aktiv nach Beute und hetzt sie bis zur Erschöpfung, greift an, wenn er von kleinerem oder gleich großem Gegner (im Rudel auch bei größeren Gegnern) bedroht oder in die Enge getrieben wird, verteidigt Nachwuchs, flieht, wenn unterlegen
Ausrüstung:	Dickes Fell als leichte Rüstung (-25%/±0%), scharfe Reißzähne als Waffen
Name/Rolle:	Eine sehr kleine (x0,25/+50%), magisch animierte Wurzel, gehorsamer, schwer verwundbarer (-50%), Diener eines Naturzauberers (50%) aus den adarischen Wäldern (100%) mit hoher Ausdauer (+100%)
Ziele:	Dem Naturzauberer der, sie geschaffen hat, dienen und alle seine Befehle befolgen
Erscheinung:	Kleine Wurzel im Waldboden, kann sich bewegen, aber nicht den Ort ihres Wachstums verlassen, kann peitschen, nach Dingen greifen und umschlingen
Persönlichkeit:	Gehorsam, Gewissenhaft, zielstrebig, fürchtet sich vor Feuer
Ausrüstung:	Hartes Wurzelholz als Waffen

Name/Rolle:	Der Wyvern, ein großer (x2/-25%) und starker (+25%) Lauerjäger (100%) aus aus dem adarischen Flachland (100%)
Ziele:	Jagen (Einzelgängen), fressen, fortpflanzen
Erscheinung:	Grünbraune ledrige Haut, ledrige Schwingen, 2 Beine mit Klauenfüßen, spitzer Schwanz, drachenhafter Kopf, kreischender Schrei
Persönlichkeit:	Aggressiver Jäger in offenem Gelände, Nest auf großen Bäumen, Felsnadeln, Ruinen, jagt meist Tiere
Ausrüstung:	Ledrige Haut als leichte Rüstung (-25%/±0%), scharfe Klauen (bei 30% der Angriffe) und spitzer Schwanz (bei 70% der Angriffe) als Waffen

In den folgenden Tabellen können spontan erfundenen Nicht-Spieler-Charakteren Namen zugeordnet werden, die zu beginn noch nicht bekannt waren, und die im späteren Verlauf noch einmal auftauchen könnten.

Sonstige Personen, männlich

Name/Rolle: Basedur,
Name/Rolle: Rugart,
Name/Rolle: Assbart,
Name/Rolle: Toliur,

Sonstige Personen, weiblich

Name/Rolle: Alba,
Name/Rolle: Brina,
Name/Rolle: Seride,
Name/Rolle: Melli,

Index

- Abenteuer, 79
- Adalbert, 15, 32, 38, 42, 87
- Adarant, 66
- Adarheim, 7, 22, 26, 64
- Adarion, 7, 63, 72
- Adarisch, 9
- Adel, 8
- Adelige
 - Adalbert, 15, 32, 38, 42, 87
 - Adarant, 66
 - Ademar, 88
 - Adett, 88
 - Amalia, 75
 - Arachne, 88
 - Bella, 69
 - Beryll, 17, 90
 - Filarett, 40, 91
 - Glenrig, 92
 - Gnomen, 90
 - Mirabella, 14, 95
 - Noctura, 20, 96
 - Nocturn, 69
 - Tillrich, 67
 - Uldrax, 76
- Ademar, 8, 88
- Adett, 88
- Alchemist, 33
- Alchemisten, 91
 - Duncan, 38, 42
- Amalia, 75
- Anderswelt, 11, 25, 33
- Animierte Wurzel, 100
- Animierter Baum, 90
- Apotheker, 33
- Arachne, 88
- Aristokratie, 8
- Armbrust, 36
- Armenküchen, 22
- Artefakte, 85
- Artillerie, 35
- Arus, 9, 21, 40
- Arus-Tag, 10
- Axt, 35
- Baba Jaga, 25, 43, 89
- Ballista, 34
- Bandenmitglieder
 - Dolana, 40, 90
 - Leibwächter, 94
 - Schläger, 97
 - Vislav, 100
- Baremas, 42, 43

Baremas' Bestiarium, 43
Barone, 8
 Tillrich, 67
Bauern
 Humpert, 71
Baum, 90
Belagerungsturm, 34
Belain, 72
Bella, 69
Beryll, 17, 90
Bestiarium, 43
Bettler, 90
 Os, 75
Bingburg, 7
Bogen, 36
Brigantine, 36
Brustharnisch, 34
Buchdruck, 32
Buckler, 36
Bär, 44, 89

D.A.C.H.S., 38
Dal, 9, 21, 42
Dal-Tag, 10
Dolana, 40, 90
Dolch, 35
Dotwina, 72
Drache, 10, 66
Drachentöter
 Adarant, 66
Dreiecksschild, 34
Druide, 28
Druiden, 91
Duncan, 38, 42, 91

Dörfer, 8
 Feyenried, 64
 Winfeld, 72

Edelsteine, 16
Einhorn, 10
Einwohner, 8
Eisenhut, 36

Fabelwesen
 Animierte Wurzel, 100
 Animierter Baum, 90
 Baba Jaga, 43, 89
 Drache, 10, 66
 Einhorn, 10
 Fee, 10, 12, 29, 37, 45
 Gnom, 10, 15, 37, 46
 Greif, 10, 47, 67, 92
 Harpyie, 10
 Hexe, 48, 69
 Incubus, 10, 49, 93
 Kobold, 10, 17, 50, 81,
 94
 Mantikor, 10, 51, 94
 Nachtalb, 18, 29, 37
 Nixe, 10, 52, 95
 Riesenspinne, 10, 53,
 100
 Riesenwurm, 10, 54, 97
 Satyr, 10, 55, 97
 Skelett, 10, 55, 98
 Succubus, 10
 Tatzelwurm, 10, 56, 98
 Vampir, 10, 57

- Waldspinne, 100
Wyvern, 10, 59, 79, 101
Faustschild, 36
Feen, 10, 12, 29, 37, 45
 Druidin, 91
 Königin, 95
 Mirabella, 14, 95
 Partua, 74
Feendruidin, 91
Feiertage
 Arus-Tag, 10
 Dal-Tag, 10
 Fila-Tag, 9
 Friedenstag, 10, 64
 Frühlingsanfang, 9
 Herbstanfang, 10
 Kindleinsmasch, 10
 Königinnentag, 10
 Königstag, 9
 Sommeranfang, 10
 Sommersonnenwende,
 10
 Ura-Tag, 10
 Winteranfang, 10
 Wintersonnenwende, 9
Fernwaffen
 Armbrust, 36
 Bogen, 36
Feyenried, 64
Fila, 9, 21, 81, 83
Fila-Tag, 9
Filarett, 40, 91
Fledermausschwarm, 91
Friedenstag, 10, 64
Friedhöfe, 22
Frühlingsanfang, 9
Frühlingsgöttin, 83
Gambeson, 36
Gaudium Ludendi, 29
Gegenstände, 85
Gelehrte, 92
Geographie, 7
Glenrig, 38, 42, 85, 92
Gnome, 10, 15, 37, 46
 Beryll, 17, 90
 Gelehrte, 92
 Königin, 90
Gnomeneisen, 16, 37
Gnomengelehrte, 92
Grafen, 8
Grafschaften
 Adarheim, 7
 Bingburg, 7
 Himmelstein, 7
 Kronhaaven, 7
 Krähenfels, 7
 Riemenberg, 7
 Seilenbruck, 7, 39
 Urastadt, 7
 Weidheim, 7
 Zwingstadt, 7, 63
Greif, 10, 47, 67, 92
Gulden, 9
Gurgoflix, 67
Götter, 21
 Arus, 9, 21
 Dal, 9, 21, 42

- Fila, 9, 21, 81, 83
- Ura, 9, 21
- Götterwelt, 21
- Handwerker, 93
- Harpyie, 10
- Hauptstadt, 7, 22, 64
- Heiler
 - Duncan, 38, 42, 91
- Heilige
 - Dotwina, 72
- Heilkraut, 33
- Heinrich, 67
- Helden
 - Adalbert, 15, 32, 38, 42, 87
 - Adarant, 66
 - Duncan, 38, 42, 91
 - Glenrig, 38, 42, 85, 92
 - Thindar, 42, 99
 - Verre, 72
- Helebarde, 36
- Helme
 - Eisenhut, 36
 - Schaller, 34
- Herbstanfang, 10
- Herrscher, 8
- Hexe, 25, 33, 48, 69
- Hexen
 - Krustschunka, 69
- Hieb Waffen
 - Langes Messer, 36
 - Schlagstock, 36
 - Schwert, 34
- Himmelstein, 7, 26
- Hofmagier, 26
- Hohenricht, 7
- Hospitäler, 22
- Humpert, 71
- Händler
 - Heinrich, 67
- Incubus, 10, 49, 93
- Infanterie, 34
- Jäger, 42
 - Thindar, 42, 99
- Kalender, 9
- Katapult, 34
- Kavallerie, 35
- Kettenhemd, 36
- Kindleinsmarsch, 10
- Klima, 7
- Klöster, 22
- Kobolde, 10, 17, 50, 81, 94
 - Gurgoflix, 67
 - König, 76
 - Uldrax, 76
- Kommunikation, 10
- Kreuzer, 9
- Krieg der Götter, 10, 60
- Kriege
 - Krieg der Götter, 60
 - Nebischer Krieg, 63
- Krieger, 95, 98
- Kriegsmaschinen
 - Ballista, 34
 - Belagerungsturm, 34

- Katapult, 34
- Trebuchet, 34
- Kronhaaven, 7
- Krustschunka, 69
- Krähenfels, 7
- Kräuterfrau, 25
- Könige
 - Ademar, 8, 88
 - Belain, 72
 - Beryll, 17, 90
 - Menschen, 72
 - Mirabella, 14, 95
 - Noctura, 20, 96
 - Uldrax, 76
- Königinnentag, 10
- Königreiche
 - Adarion, 63, 72
 - Hohenricht, 7
 - Nebia, 7, 63, 72
 - Westingen, 7
- Königshof
 - Adett, 88
- Königstag, 9
- Langes Messer, 36
- Lanze, 35
- Legenden, 66
- Leibwächter, 94
- Magie, 25
- Magier, 26
- Magierakademie, 26
- Magische Individualisten,
26
- Mantikor, 10, 51, 94
- Medizin, 32
- Medizintechnik, 32
- Menschen
 - Adalbert, 15, 32, 38, 42,
87
 - Adarant, 66
 - Ademar, 88
 - Adett, 88
 - Amalia, 75
 - Bella, 69
 - Bettler, 75
 - Dolana, 40, 90
 - Dotwina, 72
 - Drachentöter, 66
 - Duncan, 38, 42, 91
 - Filarett, 91
 - Glenrig, 38, 42, 85, 92
 - Gräfin, 91
 - Heinrich, 67
 - Held, 92
 - Humpert, 71
 - Krieger, 66
 - Krustschunka, 69
 - König, 72, 88
 - Nocturn, 69
 - Os, 75
 - Prinzessin, 75
 - Ritter, 66
 - Räuber, 96
 - Thindar, 42, 99
 - Tillrich, 67
 - Verre, 72
 - Zilla, 67

- Metalle
 - Gnomeneisen, 16
- Militär, 10
- Mirabella, 14, 95
- Monstren, 87
 - Baba Jaga, 43, 89
 - Drache, 10, 66
 - Greif, 67
 - Harpyie, 10
 - Incubus, 10, 49, 93
 - Mantikor, 10, 51, 94
 - Skelett, 10, 55
 - Skelettkrieger, 98
 - Succubus, 10
 - Vampir, 10, 57
- Mythologie, 10
- Märchen, 66
- Münzen
 - Gulden, 9
 - Kreuzer, 9
 - Silberling, 9
 - Silbertaler, 9
- Nachbarländer
 - Hohenricht, 7
 - Nebia, 7
 - Westingen, 7, 34
- Nachtalben, 18, 29, 37
 - Arachne, 88
 - Krieger, 95
 - Königin, 96
 - Noctura, 20, 96
 - Prinzessin, 88
- Nachtalbenkrieger, 95
- Nebia, 7, 63, 72
- Nebischer Krieg, 63
- Nekromant, 27
- Nekromantie, 27
- Nicht-Spieler-Charaktere, 87
- Nixe, 10, 52, 72, 95
- Noctura, 20, 96
- Nocturn, 69
- NSC, 87
- Organisationen, 38
 - D.A.C.H.S., 38
 - Vislavs Bande, 39
- Os, 75
- Paladin, 28
- Paladine, 10
- Partua, 74
- Pavese, 35
- Personen, 87
- Pflanzen
 - Animierte Wurzel, 100
 - Animierter Baum, 90
- Pike, 34
- Plattenrüstung, 35
- Priester, 28
 - Arus, 96
 - Thindar, 42, 99
- Prinzen
 - Nocturn, 69
- Prinzessinnen
 - Amalia, 75
 - Arachne, 88

Prinzessinnen

Bella, 69

Rat, 8

Religionen, 9

Riemenberg, 7

Riesenspinne, 10, 53, 100

Riesenwurm, 10, 54, 97

Ritter, 10, 35

Adarant, 66

Adarion, 97

Räuber, 96

Rüstungen, 34

Brigantine, 36

Brustharnisch, 34

Gambeson, 36

Kettenhemd, 36

Plattenrüstung, 35

Sagen, 66

Satyr, 10, 55, 97

Schaller, 34

Schilder

Buckler, 36

Dreiecksschild, 34

Faustschild, 36

Pavese, 35

Setzschild, 35

Schlagstock, 36

Schlager, 97

Schwert, 34

Schwerter

Veritas, 72

Schätze, 85

Seilenbruck, 7, 39

Setzschild, 35

Silberling, 9

Silbertaler, 9

Sire, 42

Skelett, 10, 55

Skelettkrieger, 98

Soldaten, 10

Adarion, 98

Sommeranfang, 10

Sommersonnenwende, 10

Sprache der »Alten«, 9

Sprachen

Adarisch, 9

Sprache der »Alten«, 9

Staatsform, 8

Stadtwaache, 10, 98

Stangenwaffe

Helebarde, 36

Stangenwaffen

Pike, 34

Stichwaffen

Dolch, 35

Langes Messer, 36

Lanze, 35

Schwert, 34

Streitkolben, 35

Städte, 7

Adarheim, 26

Himmelstein, 26

Urastadt, 26

Subkulturen, 11

Succubus, 10

- Tatzelwurm, 10, 56, 98
- Technologie, 32
 - Buchdruck, 32
 - Medizin, 32
 - Rüstungen, 34
 - Waffen, 34
- Tempel
 - Baremas, 42, 43
- Tempelkrieger, 10, 22, 28
- Tempelwächter
 - Ura, 99
- Thindar, 42, 99
- Tiere, 87
 - Bär, 44, 89
 - Einhorn, 10
 - Fledermausschwarm, 91
 - Greif, 10, 47, 67, 92
 - Riesenspinne, 10, 53, 100
 - Riesenwurm, 10, 54, 97
 - Tatzelwurm, 10, 56, 98
 - Waldspinne, 100
 - Wolf, 58, 100
 - Wyvern, 10, 59, 79, 101
 - Ziege, 67
- Tillrich, 67
- Titel
 - Jäger, 42
 - Sire, 42
- Trebuchet, 34
- Uldrax, 76
- Unterwelt
 - Boss, 100
 - Dolana, 40
 - Leibwächter, 94
 - Menschen, 94, 97, 100
 - Schläger, 97
 - Vislav, 100
- Untote, 27
- Ura, 9, 21
- Ura-Tag, 10
- Urastadt, 7, 26
- Vampir, 10, 57
- Veritas, 72
- Verre, 72
- Vislav, 39, 100
 - Bande, 39
 - Dolana, 40, 90
 - Leibwächter, 94
 - Schläger, 97
 - Wirtin, 40, 90
- Völker
 - Feen, 12, 29, 37
 - Gnome, 15, 37, 46
 - Kobolde, 17
 - Nachtalben, 18, 29, 37
- Wachtürme, 35
- Waffen, 34
- Waldspinne, 100
- Wehrtechnik, 34
- Weidheim, 7
- Weiler, 8
- Westingen, 7, 34
- Wilderer

Index

- Humpert, 71
- Winfeld, 72
- Winteranfang, 10
- Wintersonnenwende, 9
- Winzer
 - Verre, 72
- Wirte
 - Dolana, 40, 90
- Wolf, 58, 100
- Wuchtwaffe
 - Helebarde, 36
- Wuchtwaffen
 - Axt, 35
 - Streitkolben, 35
- Wurzel, 100
- Wyvern, 10, 59, 79, 101
- Währung, 9
- Währungen, 16
- Ziege, 67
- Zilla, 67
- Zwingstadt, 7, 63