

Das Reich Delwar

Das Reich Delwar erstreckt sich in einem 60 Km Halbkreis um die Stadt Derlusk. Innerhalb dieser Grenze liegen 6 Dörfer und 9 Grenzstationen. Außerdem befindet sich auf dem Staatsgebiet ein unabhängiges Tempuskloster. Insgesamt braucht man 2 Tagesreisen, um an die Grenze von Delwar zu gelangen. Innerhalb der ersten Tagesreise liegen die Dörfer Iskira und Jalapur, sowie zwei Küstenwachtürme und eine Landesgrenzstation. In der zweiten Tagesreise liegen die Dörfer Thielbach, Zwelfen, Bajam und Hochlind, sowie 6 Grenzstationen und das Tempuskloster.

Die Grenzstationen und die Küstenwachtürme sind mit je 5 Bütteln bemannt. Die Dörfer haben meist einen Sheriff und ein Büttel als Gesetzeshüter, sowie einen Bürgermeister der dem Stadtrat Rechenschaft schuldet.

Iskira

- etwa 120 Einwohner
- lebt von der Viehzucht
- hat einen Chaunteatempel
- besitzt ein Gasthaus „Mantras“ [4 Einzelzimmer und 2 Schlafsäle für je 12 Leute]

Jalapur

- 75 Einwohner
- lebt vom Ackerbau
- hat einen Tymora-Schrein

Thielbach

- etwa 105 Einwohner
- lebt sowohl von der Viehzucht als auch vom Ackerbau
- besitzt eine Taverne „Zum Lindenbaum“. Die Taverne ist um einen uralten Lindenbaum gebaut.

Zwelfen

- 50 Einwohner
- der kleine Weiler lebt vom Ackerbau
- Es gibt einen befestigten Wehrhof, der von dem ehemaligen Vogt (Gisborn Norfolk), seiner Frau und zwei Söhnen und seinen 5 Waffenknechten bewohnt wird.
- Es gibt einen Chauntea-Schrein

Bajam

- 150 Einwohner
- Lebt vom Handel mit landwirtschaftlichen Gütern
- Besitzt ein Gasthaus namens „Tajam“ [2 Suiten, 4 Einzelzimmer und 8 Doppelzimmer]
- Besitzt eine Moschee der Sharess [eine bezaubernde Halbfelge „Larissa“ ist die Hohepriesterin]

Hochlind

- 85 Einwohner
- lebt von der Viehzucht
- es gibt hier einen kleinen Ilmaterschrein

Die Stadt Derlusk

Hauptstadt des Reiches Delwar

Wer herrscht : Ein Stadtrat aus sechs Ratsherren. Ein Vertreter der Patrizier, ein Sklavenhändler, die Magisterin, der Waukeenpriester, der 1. Kommandant der Stadtgarde und die Stadtherrin.

Wer wirklich herrscht : Die Gruppe **Knochenjäger** unter der Führung Cynthia Mordran, einer temperamentvollen und launischen Händlerkriegerin. Sie halten die Händler der Stadt an der langen Leine, ohne dass diese es ahnen.

Bevölkerung : Derlusk hat circa 5030 Einwohner (geschätzte Zahl), im Sommer kann es durch die Karawanen, Händler und Sklaven auch mal auf ungefähr 6000 ansteigen.

Haupterzeugnisse : Sklaven, Pelze aus der Shaar, Fisch, Holz und Handel

Streitkräfte : Die Stadtgarde zählt 300 Mann, Soldaten der 1-2 Stufe. Sie sind sowohl Verteidiger der Stadt, als auch Ordnungshüter innerhalb der Stadt. Sie sind gut ausgerüstet, sie tragen Kettenhemd, Helm (Sarazenen), Wappenmantel der Stadt, Krummsäbel und leichte Armbrüste. Die 300 Soldaten werden von 20 Offizieren (Kä 4.-6. Stufe) befehligt, die Offiziere sind mit Bänderpanzern, Schilden, Bannerlefen und Krummsäbeln ausgestattet. Die Garde hat zwei Kommandanten, der 1. Kommandant ist Morb Banschuruk, er ist der Heerführer. Der 2. Kommandant ist Dorum Silberstein, ein Duergar, er ist für die Verteidigungsanlagen zuständig.

In Krisenzeiten kann die Stadt auf 200 Wachen der Händler und Karawanen zurückgreifen, dazu kommen noch 300 Mann der Schiffscrews und weitere 500 Mann der Sklavenjäger, die angeheuert werden können.

Bemerkenswerte Magier : Die Nebelwächter-Gilde
Dies ist die Magiergilde der Stadt, sie wird von Magisterin Auryl der Seherin geleitet. Die Magier der Gilde spüren Regierungsfeinde auf. Sie führen eine magische Inquisition in der Stadt aus. Sie sind in der Bevölkerung gefürchtet, und wer die Schwarzberobten, mit weißem Wellenmuster (für Nebel) auf der Brust, sieht taucht meist ab. Schon viele sind in die Türme gebracht worden, kamen aber nie wieder heraus. Der Gilde gehören 5 Meister (9.-11. Stufe), 20 Magier (6.-8. Stufe) und 30 Adepten (1.-5. Stufe) an.

Brandon (RN, Men m, Zak 15), ein mächtiger und angesehener Magier. Er ist der Bruder des Patriziers Alrik Schwarzkorn. Er hält sich aus den Stadtmachenschaften heraus.

Ilkara die Händlerin (NB, Men w, Zak 13), eine frühere Abenteurerin, die magische Gegenstände herstellt und durch den Verkauf von Gegenständen und Tränken an Abenteurer und den Ankauf magischer Komponenten von diesen, sehr reich wurde.

Bemerkenswerte Kirchen : Die Markthalle, Waukeentempel, steht direkt am großen Marktplatz.
Hohepriester Wulf Bering (N, Men m, Pri 10); 23 Priester; 40 Anhänger

Das Schattenhaus, Masktempel; Schattenherrin Daria Feuerkind (NB, Men w, Pri 10)
19 Priester; 28 Anhänger

Tempel des Ilmater; Hohepriester Johannes von Borgar (RG, HE m, Pri 12); 39 Priester; 54 Anhänger

Schrein des Tempus

**Bemerkenswerte
Diebesgilden** :

Der **Rote Tod** ist die örtliche Diebesgilde, doch anders als normale Diebesgilden, stehlen die Anhänger dieser Gilde nicht. Sie spionieren aus, sie sind Augen und Ohren für den Masktempel. Denn die Gildenmeisterin ist die Maskhohepriesterin Daria Feuerkind, und diese ist Mitglied der Knochenjäger. Neben der Informationsbeschaffung, fungieren die Diebe auch als Assassine, die politische Gegner der Stadtherrin ausschalten. Die Gilde zählt ungefähr 120 Mitglieder. Sie läßt keine anderen Diebe zu, entweder diese treten der Gilde bei oder sie werden als Sklaven verkauft.

Ausrüstungsläden:

Teilweise (alle Jahreszeiten)

**Quartiere für
Abenteurer** :

Gasthaus und Taverne **Das lahrende Kamel** ist ein Gasthaus, wo die Händler der Karawanen übernachten. Es ist ein einfaches Lokal, was aber einen guten Ruf genießt. (gut/gemäßigt) [Kapazität: 10 Einzel- und 10 Doppelzimmer]

Das Gasthaus **Westtor** , was auch eine Schenke beinhaltet, ist ein Gasthaus für wohlhabende Reisende, die es gerne etwas ruhiger haben und sich zum Abend hin ein Gläschen guten Wein gönnen. (gut/teuer) [10 Einzel-, 10 Doppelzimmer, 4 Suiten]

Zum Taubenschlag ist ein Gasthaus für das einfache Volk und Reisenden mit wenig Geld. (gemäßigt/billig) [2 Schlafsäle (je 10 Mann) und 20 Doppelzimmer]

Das **Windgeflüster** ist ein nobles Gasthaus mit sehr hohem Komfort. Wer Geld hat, bekommt hier fast alles. Hier wohnen auch meist die Staatsgäste. (Exzellent/teuer) [10 Doppel-, 20 Einzelzimmer, 6 Suiten]

Die Taverne **Lächelnder Schädel** ist ein immer volles Lokal, daß für gutes Essen und prompte Bedienung zu allen Nachtzeiten bekannt ist. (herausragend/gemäßigt)

Die **Schicksalsklaus** ist ein rauher und lauter Schuppen, wo es fast immer zu Schlägereien kommt. Das Essen ist schlecht und das Bier stark verwässert, aber dafür billig. Hier findet man den Abschaum für Drecksarbeit. (minderwertig/billig)

Das **Tiefenrausch** ist die größte Taverne in Derlusk, hier trifft man auf Seevolk, Karawanenleute und Reisende. Hier werden Infos, Jobs und Geld ausgetauscht und vergeben. Und für so einen großen Laden ist es hier recht friedlich, daß mag an den 4 Minotauern als Rausschmeißer liegen. (gut/gemäßigt)

Der inoffizielle Offiziersclub ist die **Baracke** , hier treffen sich die Mitglieder der Garde. (gut/gemäßigt)

Ein kleines, aber feines Lokal ist das **Ratseck**. Es hat eine ausgezeichnete Küche und eine erlesene Auswahl an Weinen und Schnäpsen. (gut/teuer)

**Wichtige
Charaktere** :

Die Knochenjäger

Cynthia Mordran (CB, HE w, Kä 9, 27 Jahre), sie ist eine intelligente und gefährliche Wildkatze, die weiß was sie will. Sie gründete die Gruppe Knochenjäger. Mit ihr ist Nicht zu spaßen, und an ihren launischen Tagen sollte man sie meiden.

Morb Banschuruk (RB, Men m, Pal 9, 31 Jahre) ist der Heerführer der Stadt und ein guter Freund der Stadtherrin. Er ist ein strenger, disziplinierter Paladin, der Shar's Lehren folgt. Er ist ein gefürchteter Mann in der Stadt.

Dorum Silberstein (RB, Duergar m, Kä 7, 112 Jahre) ist der 2.Kommandant des Heeres. Er ist ein grimmiger Zwerg, der stets über Kleinigkeiten nörgelt. Aber er ist ein guter Taktiker und Baumeister. Er ist wie ein Vater für Morb.

Daria Feuerkind (NB, Men w, Pri 10, 21 Jahre) ist eine kühle Planerin. Sie sammelt erst alle Informationen, plant dann und gibt die Aufgabe an ihre Untergebenen weiter. Sie hält sich stets im Hintergrund und agiert als Fadenzieherin, selbst in Derlusk kennt Sie kaum einer. Sie ist eine enge Freundin von Cynthia. Sie leitet neben dem Masktempel auch die Diebesgilde.

Auryl die Seherin (NB, HE w, Mag (S) 13, 34 Jahre) ist die Leiterin der Magiergilde und der Magischen Inquisition. Sie ist eine sadistische Frau, die Loviatar wirklich Konkurrenz macht, sie liebt es ihre Opfer auf lange, grausame Art zu Tode zu quälen. Sie ist die Schwester von Cynthia.

Andere wichtige Charaktere

Jart Kessler (NB, Hal m, Die 5), ein scharfzüngiger Händler, der es mit seinen exotischen und teuren Waren, auch Sklaven, zu einem respektablen Wohlstand gebracht hat. Er findet immer neue Gelegenheiten für Geschäfte und für einen gewissen Preis, kann er fast alles schnell besorgen.

Mila de Belleme (CN, HE w, Kä 11) ist eine gefährliche Amazone. Sie ist hitzköpfig und liebt Herausforderungen. Doch als Sklavenhändlerin ist sie diskret und pflegt gute Kontakte. Nicht umsonst ist sie die größte Sklavenhändlerin der Stadt und zählt auch zu den größten Grundbesitzern der Stadt.

Kasim Blutfinder (N, Hork m, Kä 9) ist ein bulliger Halb-Ork. Er ist ein ruhiger Vertreter seiner Art, solange es nicht um die Großwildjagd geht. Dann verwandelt er sich selber in ein gefährliches Raubtier. Er ist Experte in der Großwildjagd.

Soloren Lilith (CB, Elf m, Kä/Ma 8/8), er gehört dem Sklavenjäger-Clan Blutfalken an. Er ist der Kommandant, der die Blutfalken in Derlusk vertritt. Er ist ein ruhiger, aber unberechenbarer Elf, den man nicht als Feind haben sollte.

Wichtige Merkmale der Stadt:

- Die Piers des Hafens haben eine Kapazität von 25 Schiffen, die Gesamtkapazität des Hafens beträgt 80 Schiffe. Es legen etwa 5-8 Schiffe pro Tag an.
- Die Karawanserei bietet Platz für 5 große Karawanen, pro Monat kommen etwa 2-4 Karawanen an.
- Der Hafenturm und der Westturm sind die Gebäude der Magiergilde.
- Nur Magier der Gilde und Magier, die eine Lizenz (1000 GM) gekauft haben, dürfen in der Stadt zaubern. Bei Mißachtung wird die Person von der Gilde entfernt.
- Auf Raub, Mord, Erpressung und Entführung steht die Versklavung. (sofern man sich erwischen läßt! Oder viel Geld hat!)
- Im Notfall ist jede bewaffnete oder magiebegabte Person verpflichtet der Stadt zur Seite zu stehen. Bei Mißachtung droht die sofortige Hinrichtung!
- Die Stadt besitzt drei mächtige Patrizierfamilien, es sind die Schwarzkorns, welche vom Patriarchen Alrik Schwarzkorn geführt werden, den Ibakhans, welche vom Patriarchen Nazir Ibakhan geführt werden (Er ist auch der momentane Vertreter der Patrizier im Rat) und die Familie Silberlilie, welche von der Matriarchin Lexa Silberlilie geführt werden.

Ortskunde:

Derlusk ist noch eine recht junge Stadt im Vergleich zu den anderen Städten Faeruns. Sie wurde vor etwa 200 Jahren gegründet.

Ihr Erbauer war ein Paladin namens Mortimer Derlusk, er war ein Seekapitän, welcher den Piraten dieser Gegend den Krieg angesagt hatte. Um dies zu realisieren benötigte er einen Versorgungshafen, denn die anderen Häfen waren in Piratenhand oder waren mit diesen alliiert. So baute er einen befestigten Hafen, unterstützt von den Regierungen Calimshans, Tethyr und Turmishs. Von hieraus begann er seinen Feldzug gegen die Piraten. Im Laufe der Jahre kamen immer mehr Abenteurer in diese Gegend und jeder wollte sich ein kleines eigenes Reich ausheben.

Es kam, wie es kommen mußte, diese kleinen Reiche fingen an sich untereinander zu bekriegen, denn jeder wollte mehr Macht haben. So entstanden im Laufe der Zeit die Border Kingdoms, eine willkürliche Anordnung von kleinen Reichen, die von Abenteurern oder ganzen Gruppen von ihnen ausgehoben wurden. Viele überlebten nicht mal ein Jahr, während andere wuchsen, aber dann doch überrannt wurden. Durch die ständigen Kriege und Fehden ändert sich das Gesicht dieses Landstriches stets.

Doch ein paar wenige schafften es sich zu festigen und langsam größer zu werden, dazu zählte auch die Feste Derlusk. Die Feste profitierte durch den Zustrom an Flüchtlingen aus den Kriegen im Umland. Die Feste wuchs allmählich zu einer Stadt an, welche zu ihrer Glanzzeit etwa 12000 Einwohner hatte.

Mit dem Ausbau zur Stadt, kamen auch immer mehr Händler und da sie das Geld und die Mittel hatten, trugen sie entscheidend bei der Entwicklung der Stadt bei.

Durch die Abwesenheit des Paladins hatten die Händler immer mehr das Sagen in der Stadt und schnell gründete sich ein Händlerrat aus den 12 reichsten Händlern die, die Stadtgeschäfte übernahmen.

Mit dem zunehmenden Bedarf an Sklaven in Tay und in Calimshan, gewann auch der Sklavenhandel immer mehr an Bedeutung. Doch das gemeine Volk wollte dies nicht, sie schickten nach dem Paladin.

Das war für die mittlerweile ans regieren gewohnten Händler eine Gefahr, sie arrangierten ein Treffen mit den Piraten dieser Gegend, und man beschloß den Paladin in eine Falle zu locken.

Die Falle wurde im Hafen von Derlusk gestellt, sozusagen im eigenem Heim des Paladins, denn es hatte sich viel verändert, seit dieser das letzte mal hier war.

Am 13. Chez 1239 im Jahr des blutigen Schwertes schnappte die Falle zu, Mortimer Derlusk und seine Mannen wurden im eigenen Hafen von Söldnern der Händler und Truppen der Piraten vernichtend geschlagen. So ging einer der großen stillen Helden durch den Verrat der eigenen Leute zu Grunde.

Nach dem der Paladin beseitigt war, hatte der Händlerrat nun freie Bahn für ihre Ideen und Vorhaben.

Der Rat billigte die Benutzung des Hafens durch die Piraten und sie richteten einen Sklavenmarkt ein, der durch den großen Sklavenjäger-Clan stets gut gefüllt war. So florierte die Stadt und fing an die kleineren „Dorfstaaten“ um sich herum einzunehmen, sei es mit Geld oder mit Soldaten. Es ließ sich gut leben in Derlusk, solange man auf Seiten der Händler war.

Derlusk wurde durch den Händlerrat zur Blüte gebracht, die Stadt hatte noch bis vor 3 Jahren fast 12000 Einwohner und war in den Border Kingdoms das größte „Reich“.

Dann brach die Katastrophe über die Stadt herein, im Uktar 1367 im Jahre des Schildes, wurde die Stadt von 5 Blauen Drachen heimgesucht. Diese zerstörten fast vollständig die südliche Hälfte der Stadt. Dabei kamen fast 4000 Einwohner ums Leben. Die Armee wurde fast vollkommen besiegt und die Händler des Rates waren vor Angst davon gelaufen. Es sah so aus, als würde auch die Nordhälfte der Stadt bald zum Opfer fallen.

Doch da kam eine Abenteurergruppe namens Knochenjäger und bot der Stadt ihre Hilfe an. Irgendwie schafften sie es die Drachen zum Verhandeln zu bringen (man munkelt das die Gruppe mit den Drachen unter einen Hut steckten). Man bot den Drachen an, alles Gold und Edelsteine dieser Stadt zu übergeben, wenn diese bereit sind dafür abzuziehen. Die Drachen gingen auf dieses Angebot ein. Insgesamt 10 voll beladene Wagen voll Gold und Edelsteine brachten die Einwohner zusammen. Die Drachen zeigten sich zufrieden und Zogen mit der Beute gen Süden ab.

Die Flucht des Händlerrates war nicht unbemerkt geblieben und die Überlebenden dieses Angriffs nahmen fürchterliche Rache an den Familien und dem Eigentum der Händler. Da nun ein Machtvakuum entstanden war und die Stadt im Chaos zu versinken drohte, scharten die Knochenjäger, die letzten Soldaten um sich, welche dies gerne taten, denn sie sahen in der Abenteurergruppe Helden.

Mit dieser kleinen Miliz fingen sie an Ordnung in der Stadt zu schaffen. Es dauerte drei Monate bis wieder Ruhe und Ordnung in Derlusk herrschte. Und langsam fing die Stadt an wieder in einen geregelten Alltag zurück zu finden.

Nun stand die Entscheidung bevor, wer die neue Regierung stellen sollte, für die Leute standen die Personen schon fest, es sollten die Mitglieder der Abenteurergruppe werden. So wurden die Mitglieder der Knochenjäger zum offiziellen Rat berufen. Hinzu kam noch ein Vertreter der drei Patrizierfamilien, die schon immer für Derlusk dagewesen sind. Schon ein Monat danach am 1. Mirtul 1368 im Jahre des Banners nahm der neue Rat seine Arbeit auf. Als erstes traf der Rat Maßnahmen zur Wiederherstellung der Stadt, außerdem verschoben sie

die Machtposition von den Händlern auf sich. Mittlerweile haben die Knochenjäger mit ihren Institutionen die Stadt in ihrer Hand, ohne das die Leute wirklich etwas davon wissen. Was die Gruppe wirklich vorhat, daß weiß keiner, die Zeit wird es schon zeigen.....

Der zerstörte Teil der Stadt lag nun 2 Jahre ungestört da. In dieser Zeit haben sich viele Wesen, Untote und Monster in den noch stehenden Ruinen eingeknistert und verschleppt und töteten die Unvorsichtigen, die es wagen in die Ruinen zu kommen.

Der Rat hat nun vor einem halben Jahr beschlossen, die Ruinen zu räumen und diese wieder aufzubauen. Die Ruinen wurden in drei Zonen unterteilt.

Die Zone A ist die Zone in der die Aufräumarbeiten begonnen haben, hier beseitigen Sklavengruppen den Schutt und bauen die noch halbwegs stehenden Ruinen wieder auf. Man hat auch schon den alten Tyrannostempel gesichtet, der wohl noch vollkommen unversehrt ist.

Bei den Aufräumarbeiten stöbern sie immer wieder Monster auf, die schon einige Sklavengruppen getötet haben. Deswegen sucht die Stadt immer wieder Abenteurer, die dann solche Monster zur Strecke bringen. Nachts trifft man hier auf mindere Untote und kleine Monstergruppen.

Die Zone B und C sollten nicht betreten werden, sowohl am Tage als auch in der Nacht nicht. Denn hier haben sich sehr starke Monster, Wesen und Untote eingeknistert und es wird noch eine schwierige Aufgabe des Stadtrates diese Zonen zurück zu erobern.

Caer Dunawaer

Die Shaar, eine große Steppe im Süden von Abeir-Toril. In ihr leben Wemics, Barbaren und andere Monster. Es sind Nomaden, denn bis jetzt konnte sich noch keine Ortschaft lang genug halten. Denn in der Shaar überleben nur die Starken und Mächtigen.

Vor etwa 340 Jahren kam eine Tempuspriesterin, namens Siglinde Dunawaer, in die Border Kingdoms und baute einen Tempel zu ehren Tempus, denn hier an der Grenze zur Shaar sah sie ihre Mission, die Schlacht gegen die Horden der Shaar, damit sie eines Tages besiedelt werden kann.

In ihren ersten „Kreuzzügen“ in die Shaar merkte sie schnell, daß die Frauen der Bewohner immer die Verlierer waren. Entweder wurden sie von ihren eigenen Männern unterdrückt oder sie wurden von den Feinden abgeschlachtet. Dies erboste sie zutiefst und sie beschloß, die Witwen und vertriebenen Frauen aufzunehmen und sie zu kampffähigen Amazonen auszubilden. So hatte sie gleichzeitig ihre Armee für ihre Mission. Und so wuchs die Gemeinde der Amazonen im Laufe der Zeit an. Zweimal wurde der Tempel von Orkbanden und Barbarenstämmen angegriffen, dies veranlaßte die Gemeinde, den Tempel in eine Feste auszubauen, in die heutige Caer Dunawaer. Während des Umbaus verstarb die einstige Gründerin.

Heute wird die Feste von drei Frauen geleitet, der Hohepriesterin, welche die Tempuspriesterinnen leitet, der Hohemagierin, welche die Magierinnen der Feste leitet und der Hohekriegerin, welche die Kriegerinnen der Feste leitet. Die drei Meisterinnen bestimmen die Verteilung der Alltagsarbeiten in der Feste, die Außenpolitik und die jährlichen Kreuzzüge in die Shaar.

Um die Einwohnerzahl der Feste konstant zu halten, braucht man neben den vertriebenen Frauen auch Nachkommen. Da man sich aber nicht von Männern abhängig machen will, werden diese schlichterhand entführt und „vergewaltigt“, danach werden sie getötet oder, wenn sie berühmte Streiter sind freigelassen. Die männlichen Nachkommen werden mit dem 1. Lebensjahr abgeschoben, es werden nur die weiblichen behalten. So bleibt die Feste von Männern, bis auf den Nachwuchs, unabhängig, und konnte bis dato jeden Angriff abschmettern.

Die Mädchen und Frauen, werden je nach ihren Fähigkeiten zu Kriegerinnen, Magierinnen oder Priesterinnen ausgebildet. Neben dieser Ausbildung lernt jede Frau noch eine alltägliche Ausbildung, wie Landwirtin, Schneiderin etc. Ab einem bestimmten Alter scheiden die Frauen aus dem aktiven Dienst aus, sie hüten dann die Kinder und kümmern sich stärker um die alltägliche Dinge.

Die Frauen von Caer Dunawaer bilden die **Schwesterschaft des Roten Mondes**

Es leben heute etwa 600 Frauen und Mädchen in der Feste, davon sind 85% Menschen, 10% Halbelfen und 5% Elfen. [Einwohner: 513 Kriegerinnen, Magierinnen und Priesterinnen, sowie 57 Alte und 40 Mädchen]

Momentan ist die Feste die konstanteste Macht hier um Derlusk, und hält sich bis jetzt aus allen Sachen heraus.

Hohepriesterin Cecilia Dornbusch [Men w, CN, Tempuspriesterin 14, 38 Jahre]

ST: 12 GE: 15 KO: 16 IN: 13 WE: 18 CH: 16

TP: 85 ETW0: 12 A# 1/1 Flammenzweihänder

R: 0 (Plattenpanzer +2) SD: Zauberwending, Feuerschutzring

- 2 Priesterinnen der 12. Stufe
- 3 Priesterinnen der 10. Stufe
- 4 Priesterinnen der 6. – 8. Stufe
- 6 Priesterinnen der 3. – 5. Stufe
- 15 Priesterinnen der 1. – 2. Stufe
- 20 Novizinnen der 0. Stufe

Hohemagierin Basira Necromita [Elf w, RN, Mag 15, 371 Jahre]

ST: 12 GE: 16 KO: 12 IN: 19 WE: 14 CH: 18

TP: 42 ETW0: 16 A# 1/1 Stecken der Magister

R: 3 (Robe der Erzmagister, Schutzring+2) SD: Robe der Magister, Feuerschutzring

- 4 Magierinnen der 10. – 12. Stufe
- 6 Magierinnen der 6. – 9. Stufe
- 10 Magierinnen der 3. – 5. Stufe
- 10 Magierinnen der 1. – 2. Stufe
- 20 Acolyten der 0. Stufe

Hohekriegerin Willow Nachtmahr [HE w , CN , Kä 15 , 26 Jahre]

ST: 18/00 GE: 16 KO: 16 IN:12 WE: 11 CH:16

TP: 111 ETW0: 6 A[#] 5/2 Schnitterbastardschwert

R: - 2 (Kettenhemd+1 , Schutzring+2 , Schutzarmreifen+2) SD: Feuerschutzring

⇒Speermeisterin Alicia (Men w , CN , Kä 12 , 18 Jahre)

- 5 Kriegerinnen der 7. – 9.Stufe
- 10 Kriegerinnen der 4. – 6.Stufe
- 40 Kriegerinnen der 1. – 3.Stufe
- 45 Schildmaidens der 0.Stufe

Die Speertruppe ist beritten, sie reiten mittlere Streitrösser

⇒Schwertmeisterin Lynshara (Elf w , CN , Kä 12 , 164 Jahre)

- 5 Kriegerinnen der 7. – 9.Stufe
- 10 Kriegerinnen der 4. – 6.Stufe
- 40 Kriegerinnen der 1. – 3.Stufe
- 45 Schildmaidens der 0.Stufe

⇒Bogenmeisterin Indira (Elf w , N , Kä 12 (elfische Schützin) , 297 Jahre)

- 2 Kriegerinnen der 10.Stufe
- 5 Kriegerinnen der 9.Stufe
- 20 Kriegerinnen der 7. – 8.Stufe
- 20 Kriegerinnen der 5. – 6.Stufe
- 40 Kriegerinnen der 3. – 4.Stufe
- 60 Kriegerinnen der 1. – 2.Stufe
- 60 Schildmaidens der 0.Stufe

Ausrüstung (Kriegerinnen, Priesterinnen):

Kettenhemd, Lederhelm

optional: Schild, Speer, Langbogen, Langschwert, Bastardschwert, Zweihänder, Streitaxt, Kriegshammer, Streithammer, Stab

Die Streitrösser haben max. TP, da sie eine sehr gute Zucht der Schwesternschaft sind. Außerdem ist der Moralwert um 4 besser, als bei herkömmlichen Streitrössern.

Das Reich Horusan

Das Reich Horusan liegt 4 Tagesreisen westlich von Delwar. Es liegt inmitten eines Sumpfbereiches, dessen Wasserwege nur seinen Bewohnern bekannt sind.

Ansonsten ist es ein äußerst gefährlicher Sumpf, der viele Abenteurer und Unwissende verschluckt hat. Es ist ein altes Überbleibsel eines alten kleinen Elfenreiches. Heute sind es überwiegend Halbelfen und Menschen, die das Erbe Horusans ausmachen.

Es leben heute noch etwa 2500 Leute in Horusan (die genaue Zahl ist unbekannt, da einige im Sumpf leben), welche meist in den 4 Dörfern zu finden sind. Diese Dörfer liegen auf trockenen Inseln im Sumpf und sind nur über verwundene Wasserwege zu erreichen.

Die Horusants sind ein einfaches, aber stolzes Volk, welches sich auf ihr elfisches Erbe beruft.

Sie handeln mit Kräutern, Pilzen und Fellen aus den Sümpfen. Doch kommen sie nur selten in die Dörfer außerhalb des Sumpfes.

ΔVI) Feste Tar-Anun

Dies ist die Feste **Tar-Anun**. Sie diente den Elfen damals als Zufluchtsstätte vor zu mächtigen Feinden. Heute bietet sie den Erben der Elfen Schutz. Insgesamt packt die Feste 20.000 Leute und kann Vorräte für ein Jahr lagern. Hierhin ziehen sich die Einwohner Horusans zurück, wenn sie von zu starken Feinden angegriffen werden. Die Feste liegt gut versteckt in den Sümpfen und nur die Einwohner Horusans kennen den Weg dorthin.

- 450 Einwohner
- Leben von dem was der Sumpf abwirft
- Burgherr ist „Jalantar Bergoril“ ein Halbelf, welcher ein Druide (10) des Rillifane Rallathil ist
- Die Feste hat ein stehendes Heer von 150 Soldaten, welche vom Burgherrn befehligt werden
- Es gibt zwei große Tempel in der Feste (Rillifane Rallathil , Corellan Larethian (verweist))
- Ein dritter ist im Bau, er wird dem Gott Silvanus geweiht

22) Dorf Sun Ra

Das Dorf Sun Ra ist das abgelegenste Dorf Horusans. Sun Ra ist der Alterssitz der Horusants, ab einem gewissen Alter ziehen sich die Horusants nach Sun Ra zurück und leben dort bis zu ihrem Tode. Die Insel auf dem das Dorf steht, wird auch als die Ahneninsel betitelt. So ist es nicht verwunderlich, daß hier der größte Tempel (Rillifane Rallathil) des Reiches steht.

- 300 Einwohner
- Stadtherrin ist „Sina Wasserwacht“ eine menschliche Waldläuferin (7)
- Die Stadtherrin befehligt einen Kundschaftertrupp von 50 Mann
- Leben teils von dem, was ihre Verwandten bringen, teils von dem was der Sumpf hergibt
- Es gibt eine Taverne „Die Krypta“, welche eine urtümliche, gemütliche Atmosphäre aufweist. Der Wirt ist einer der letzten Elfen hier, es ist „Devoral Sanfthand“, ein elfischer Waldläufer (12)
- Hohepriester ist „Sarto des Rillifane Rallathil“ (Pri 13); 15 Priester/Druiden und 20 Novizen

29) Dorf Rai Sin

Dieses Dorf ist das südlichste des Reiches. Es ist das zweitgrößte Dorf Horusans. Hier kommen sehr gute und erfahrene Sumpffäger her. Hier lebt ein Großteil der Halbelfen des Reiches, denn sie meiden den Kontakt zur Außenwelt. Da das Dorf an zwei Flüssen liegt, besteht es hauptsächlich aus Baumhäusern oder Pfahlbauten.

- 600 Einwohner
- Stadtherr ist „Devon Mistelschuh“ ein junger Krieger (5)
- Der Stadtherr befehligt eine Truppe von 100 Kriegern
- Das Dorf lebt von der Jagd und vom Sumpffackerbau
- Es gibt zwei Tempel in Rai Sin, einer ist dem Gott Silvanus geweiht, der Erzdruide (12) ist „Orion Schlagwasser“; 8 Druiden, 15 Anhänger. Der zweite Tempel ist der Göttin Mielikki geweiht, die Waldhüterin ist „Mariko Minowara (Kle 9)“; 12 Waldläufer, 5 Kleriker; 22 Anhänger
- Es gibt zwei Tavernen in Rai Sin, die eine ist ein Pfahlbau und heißt „Nagaloch“, hier gibt es stets Unterhaltung, sie wird von der Halbelfe „Kisan (Die 9)“ geleitet. Die andere Taverne ist ein gutes Restaurant mit den besten Gerichten des Sumpfes, es heißt "Die grüne Schlange" und wird von einem Menschen namens „Tristan Minkerbach“ geführt.

23) Dorf Corum

Dieses Dorf liegt im südöstlichen Teil des Reiches Horusan, es ist ein kleines Fischerdorf, daß sich verschlafen auf einem kleinen Hügel erstreckt. Hier lebt der Hauptteil der noch verbleibenden Elfen des Reiches, es sind etwa noch 100 Elfen.

- 350 Einwohner
- Stadtherrin ist „Melissa Snakebite“ (elf. Klingensängerin 10/10)
- Sie befehligt 50 Waldläufer
- Das Dorf ernährt sich vom Fischfang und vom Reisanbau
- Es gibt einen kleinen Tempel des Corellan Larethian, Hohepriester ist „Ishiko Silberregen (Pri 9)“

15) Dorf Asral

Dieses Dorf hat eher die Größe einer kleinen Stadt, es ist die größte Ansiedlung des Reiches Horusan. Diese Stadt ist der Kontakt zur Außenwelt, von hier aus macht sich einmal im Jahr eine große Karawane in die Außenwelt auf, um in Derlusk oder woanders mit ihren Waren zu handeln, und um Waren einzukaufen, die es nicht im Sumpf gibt. Ihre Waren, vorallem die Gifte, Kräuter und Felle sind sehr begehrt. Doch es gibt bis jetzt keinen Fremden, der je eine Niederlassung in Horusan bekommen hat, deswegen wird diese Karawane stets besonders von den anderen Reichen geschützt und geehrt.

- 800 Einwohner
- Stadtherr ist „Bra Suka“ ein erfahrener Krieger (Men Kä 12)
- Er befehligt eine Garde von 200 Kriegerern
- Das Dorf lebt vom Reisanbau, der Jagd, dem Fischfang und dem Handel
- Es gibt drei Tempel in Asral, der erste Tempel ist dem Gott Rillifane Rallathil geweiht, der Erzdruide ist „Logao (HE)“, 12 Druiden ; der zweite ist dem Gott Tempus geweiht Schlachtmeisterin ist „Patricia Vasques (Men, Pri 10)“, 5 Priester, 10 Anhänger ; der dritte diente einst der Göttin Aerdrie Faenya
- Es gibt drei Tavernen und ein großes Gasthaus: die Taverne „Moorhexe“ ist ein lautstarker Laden der von „Georgio das Messer“ geführt wird; dann gibt es die Taverne „Gelbfieber“ hier werden sämtliche Rauschkräuter dargeboten, die es im Sumpf gibt, der Wirt ist „Cameron Zweiauge (zwei verschiedene Augenfarben)“; die dritte Taverne ist „Das Haus des Nebels“, im Grunde ist es ein großes Badehaus mit vielen Amusements, Leiterin dieser Taverne ist „Lahira (HE; CH:18)“; das Gasthaus heißt „Traumhaus“, es hat gemütliche Zimmer und wird von „Mama Negara“ geführt, eine alte, mollige und freundliche Dame.

Zuordnungsliste

Reich Delwar

Stadt Derlusk

- 1) Jalapur
- 2) Iskira
- 3) Thielbach
- 4) Zwelfen
- 5) Bajam
- 6) Hochlind

Reich Horusan

VI) Tar Anun

- 15) Asral
- 22) Sun-Ra
- 23) Corum
- 29) Rai-Sin

Klöster

- α) Tempuskloster
- β) Sharkloster
- γ) Loviatarkloster

Freie Dörfer

- 7) Saolo
- 8) Abatao
- 9) Glitzerstaub Clan (4 Familien)
- 12) Sterntaler Clan (3 Familien)
- 13) Tamticker Clan (5 Familien)
- 14) Grünstein Clan (3 Familien)
- 16) Frindal
- 17) Sonnenbach
- 18) Rangun
- 19) Anubicon Clan (3 Familien)
- 20) Feuerläufer Clan (5 Familien)
- 21) Shangrala Clan (4 Familien)
- 25) Finsterbach
- 26) Satauros Clan (5 Familien)
- 27) Blattwirbel Clan (5 Familien)
- 28) Belicitum Clan (3 Familien)
- 30) Elbenhain
- 34) Sintra

Reich Timor

II) Lukaran

10) Denpar

Reich Agonia

γ) Loviatarkloster

- 31) Lubitan
- 32) Korovan
- 33) Guntar

Festungen

- I) Helmburg
- II) Lukaran
- III) Firnheim
- IV) Caer Dunawer
- V) Hauptfeste des „Schädelclans“
- VI) Tar Anun

Reich Norhaven

III) Firnheim

- 11) Tannbjorg
- 12) Kronau