

S1

Ruinen



Settingband 1



Thomas Michalski

DÖRP
www.nerdor.de

Impressum

Entwurf, Text, Karten und Layout von:

Thomas Michalski

Cover-Illustration beigesteuert von:

Zeng Liang

<http://fish-walker.deviantart.com/>

Innenillustrationen beigesteuert von:

SnowSkadi

<http://snowskadi.deviantart.com/>

Rechtliches

Dungeons & Dragons, Forgotten Realms, Eberron, das d20-Logo sowie das Firmenzeichen von Wizards of the Coast sind eingetragene Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc.

Copyright der deutschen Übersetzungen und aller Bezug nehmenden Namen und Begriffe Feder&Schwert GmbH.

Sämtliche NSC-Werte erscheinen unter Berufung auf die Open Gaming Licence, wie auf Seite 24 dargelegt. Die Werte der NSCs in Kapitel 4 wurden abgeleitet von Beispielwerten auf <http://www.dmttools.org>

Sämtliche Designs und alle anderen Inhalte sind das geistige Eigentum der DORP GbR und dürfen ohne explizite Erlaubnis nicht verwendet oder zum Download angeboten werden.

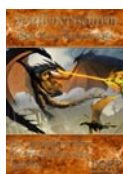
Ruinen. Ein D&D-Setting. © DORP 2008.



Fragen?

Wir sind immer für euch da!

*Besucht uns auf www.nerdor.de
oder schreibt uns an seelederschar@nerdor.de*



Inhaltsverzeichnis

Impressum und Rechtliches	2
Inhaltsverzeichnis und Vorwort	3
Prolog	4
Wie man dieses Buch benutzt	5
Kapitel 1: Einst ein schimmerndes Juwel	6
Kapitel 2: Nunmehr in Ruinen	9
Kapitel 3: Geheimnisse vergessener Zeiten	12
Kapitel 4: Leben im Tod	19
Appendizes	
Appendix I: In Ruinen spielen	23
Appendix II: Glossar	23
Appendix III: Die OGL	24
Appendix IV: Kartentasche	25

Vorwort

Okay, das ist neu. Heute ist der erste September, es ist Abend und ich sitze hier, während die Temperaturen langsam abklingen und schreibe ein Vorwort. Nicht aber etwa das zum September-Download der DORP, oder auch zum August-Download, was es ja auch schon gegeben hat. Nein, ich sitze hier und blicke tatsächlich auf eine fertige Version des Oktober-Downloads!

Ich könnte mich jetzt lange darüber auslassen, dass ich den natürlich sofort hochladen könnte, es aber nicht tue. Darüber, dass wir traditionell einen der aufwendigeren Downloads zur Messe in Essen bringen und darüber, dass es eigentlich nutzlos ist, als nicht kommerziell arbeitende Webseite die Messe in Essen abzuspassen. Aber irgendwie ist es halt Tradition und mit sowas bricht man ja nicht.

Spannender ist eigentlich, dass das wohl bedeutet, dass wir langsam aber sicher aus den Verspätungen wieder herauskommen. Nach teilweise Monaten der geplatzten Termine kommen wir langsam wieder zu der Sonnenseite der Planwirtschaft zurück, die uns auch in den vergangenen Jahren immer gut warm gehalten hat. Denn während ich das schreibe, sind der September- und der Weihnachtsdownload auch schon parallel in Arbeit.

Doch auch ganz für sich genommen ist **Ruinen** doch ein ganz spannedes Produkt. Es ist der erste D&D-

Ruinen

Download mit echtem eigenen Inhalt bei uns auf der DORP, Auftakt der ersten großen Download-Serie seit längerer Zeit bei uns und zudem unser bisher wohl internationalstes Joint-Venture.

Da ist ein Coverzeichner aus China unerwartet an Bord gekommen, der Innenillustrator stammt aus Russland. Beides unglaublich nette und talentierte Leute, die **Ruinen** einen ganz eigenen Anstrich gegeben haben.

Wenn man bedenkt, dass das Setting rund um die gefallene Stadt Zhilvar eigentlich als nicht mal bis zum Ende gespielte Exalted-Kampagne begann und danach mehr Überarbeitungen als kaum ein anderes Konzept von mir erhalten hat, ist es aber auch nur verdient.

Es steckt sehr viel Liebe in den nachfolgenden Seiten, sehr viel Kreativität und Hingabe einer ganzen Reihe von toller Leute.

Ich hoffe, dass euch **Ruinen** genauso viel Spaß macht wie uns und dass ihr für die Folgedownloads wiederkommen werdet.

Und was mache ich jetzt? Mit dem ersten '09-Download anfangen? Irgendwie schon pervers...

Viele Grüße aus einem idyllischen Aachen,
Thomas

Prolog

Ein weiterer Donnerschlag von draußen ließ die Mauern der Kammer erbeben. Müde richtete Shadraz seinen Blick zu Decke. Kleine Steinchen bröckelten auf das Paar herab. Das Schluchzen seiner Geliebten, zusammengekauert in der Raumecke, dem Fenster möglichst weit abgewandt.

„Yul...“ begann der Herrscher der einstmals prunkvollen Stadt, deren Flammen gerade den Nachthimmel in ein sanftes Orange hüllten, doch seine Worte schienen ihre Tränen nur noch zu mehren.

„Du hättest das nicht über dein Volk bringen dürfen.“ brachte sie letztlich hervor. „Nicht für mich. Das kann es nicht wert gewesen sein.“

„Yul“, setzte er erneut an, „und wenn dein Mann die Welt in Brand stecken, wenn er die Luft vergiften würde und die Meere über die Ufer triebe, damit jeder einzelne Mensch einen grausamen und qualvollen Tod fände, dann wäre es noch ein Preis, den ich ohne zu zögern für dich zu zahlen bereit gewesen wäre.“

„Du opferst bereitwillig jeden Menschen. Nur du, wann hast du das letzte Opfer erbracht?“ Ihre Worte waren hart, aber nicht kalt, eher von Bedauern gezeichnet.

Er kam nicht dazu, eine Antwort zu geben. Ein Wachmann trat durch die Türe, schweiß auf der Stirn und Blut auf dem Wams, und verharnte mitten im Raum, als sei ihm der Bruch der Etikette gerade erst klar geworden. Shadraz fragte sich kurz, ob das Blut wohl das des Mannes oder eines Feindes war, verwarf die Frage aber und fragte nur kurz „Soldat?“

„Die Truppen, Herr, sie sind geschlagen. Das Westtor hält der Landoffensive noch Stand, was man vom Nordtor kaum mehr sagen kann. Ganimar hält es derzeit gewissermaßen im Alleingang, doch wird auch das nur eine Frage der Zeit sein.“

Die Hafenanlagen brennen, brennen in allen Farben des Regenbogens, seit ihre Magier sich eingeschaltet haben. Wir sind eingekesselt und es wird nur eine Frage der Zeit sein, bis ihre Landungsboote auch direkt in der Stadt anlanden können.“

„Die Götter?“

„Sie wollen sich nicht beteiligen, Herr.“

Für einen Moment, einen langen, qualvollen Moment herrschte Stille in der kleinen Turmkammer.

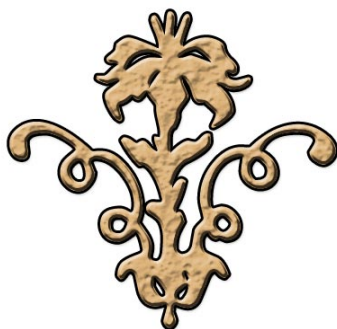
„Gib dem Ornat Bescheid, Soldat.“

„Herr?“

„Geh in den Keller, geh dorthin, wohin deine Füße dich noch nie getragen haben. Und sage dem Ornat, es solle die Bestie freigegeben.“

Yul brach, mehr schreiend als weinend, zu seinen Füßen zusammen, doch Shadraz fixierte alleine den jungen Wachmann, der offenbar nur vage verstand, was er gerade gehört hatte.

„Wenn Yul und ich nicht in Frieden leben können, dann soll die gesamte Welt keinen Frieden mehr haben können!“



Wie man dieses Buch benutzt

Ruinen ist ein Download für Dungeon & Dragons in der dritten Edition. Es wurden keine Anpassungen an die Änderungen der Edition 3.5 oder etwaiger Nachfolger wie dem *Pathfinder RPG* vorgenommen, jedoch sind ohnehin eher wenige Regelelemente auf den folgenden Seiten zu finden.

Ruinen ist ein Setting. Anders als klassische Kampagnensets beschreibt es jedoch keine ganze Welt oder auch nur ein Land, sondern vielmehr einen Landstrich. Das soll es ermöglichen, die hier vorgestellte Ruinenstadt in jede bestehende Fantasy-Kampagne einzubauen, in jedem Land einen Platz für die gefallene Magierstadt zu finden. Oder aber eine einzelne Kampagne innerhalb der Ruinen zu spielen und sich um das weitere Umland, Nachbarstaaten und dergleichen, gar keine großen Gedanken machen zu müssen.

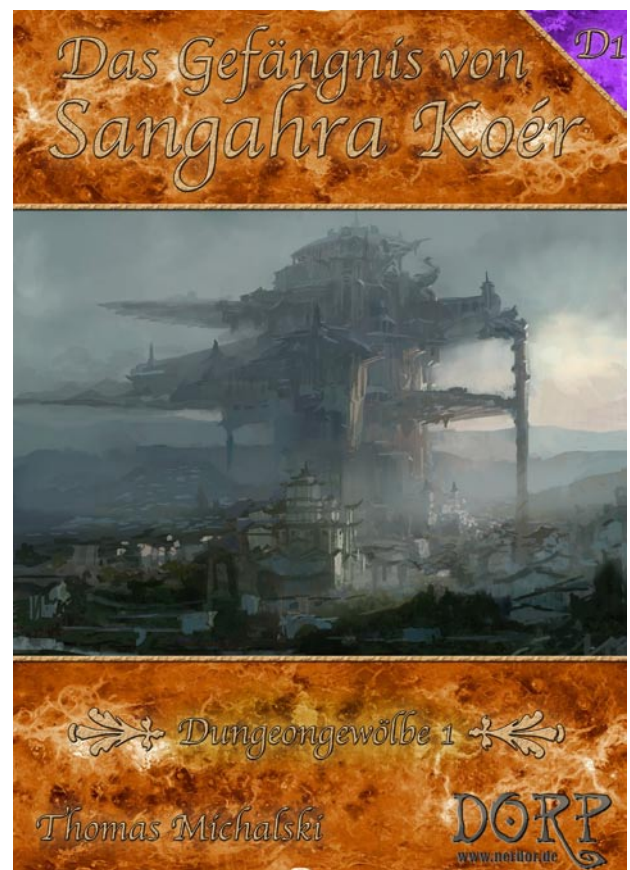
Ruinen gliedert sich neben dem Prolog und dieser Einleitung in vier Kapitel und drei Appendizes. „Einst ein schimmerndes Juwel“ erzählt die Geschichte der Stadt, die hier einst stand und wie es zu ihrem Untergang kam. „Nunmehr in Ruinen beschreibt anhand einer detaillierten Karte die Trümmer innerhalb der Stadtmauern, um ein generelles Bild der Stadt liefern zu können. Vertieft wird dies dann in „Geheimnisse vergessener Zeiten“, worin dann einzelne Orte ausgewählt, beschrieben und als Plotaufhänger präsentiert werden. Das vierte Kapitel zuletzt, „Leben im Tod“, präsentiert wichtige NSCs innerhalb und außerhalb der Stadtgrenze, mit denen die Charaktere vermutlich früher oder später interagieren werden.

Die Appendizes dienen vor allem dazu, die Stadt als Setting für sich zugänglich und als effektives Spielmaterial besser nutzbar zu machen.

Weitere Downloads

Weitere Downloads zu D&D auf der DORP werden zu großen Teilen nahtlos mit dem hier vorgestellten Ort nutzbar sein. Auch wenn wir nicht versprechen können, dass dies in ausnahmslos allen Fällen möglich sein wird, so ist die Idee, in kommenden Publikationen spannende Orte und Begebenheiten zu präsentieren, die innerhalb der *Ruinen* stattfinden, aber auch ganz woanders genauso ihren Platz haben könnten.

Das Gefängnis von Sangahra Koér, der nächste Download in unserem Programm, wird beispielsweise eine spezielle Erklärung für das Vorhandensein einer Wachmannschaft in der toten Ruinenstadt bieten, jedoch auch als normales Gefängnis auf Faerûn, Krynn oder Khorvaire, Zakhara, Athas oder in irgendeinem anderen Setting nutzbar sein.



Das Gefängnis von Sangahra Koér
erscheint 2009 bei uns auf der DORP.

Kapitel 1: Einst ein schimmerndes Juwel

Von edlen Stadt Zhilvar

Als die Welt noch jung und die Menschen noch edel, als die Rätsel unserer Zeit noch nicht gestellt und unser Schicksal nicht erkoren war, da gab es sie schon: Zhilvar, die Edle. Eine Stadt, deren Pracht ihresgleichen suchte, deren Glanz die Augen der Reisenden blendete und der Stolz aller, die dort lebten. Sie war geschaffen worden von Siedlern aus dem Norden, begründet als kleine Siedlung dort, wo das Meer sich mit dem Fluss Lese behutsam den Weg ins Landesinnere ebnete.

Es war eine Stadt der Magie und der Zauberkundigen. Das war Zhilvar immer gewesen, begünstigt durch ihre Lage an mehreren wichtigen Knotenpunkten, zwischen Kraftlinien, dimensional Brücken und anderen Geheimnissen, die unser Wissen bei weitem überschreiten. Begründet hatte sie eine Gruppe Reisender, die sich dem weisen Magus Aniel angeschlossen hatten um eine neue Heimat zu suchen. Aniel war die Ufer der Meerenge getreten und hatte für sich und seine Gefährten dort ein Refugium ausgerufen, eine Zuflucht vor den Schrecken, die dort regierten, wo die Karten noch weiß und die Länder noch unerforscht waren.

Die ewige Wacht der Zwillingsgötter

Aniel war jedoch nicht der erste Suchende gewesen, der

an den Ufern des Lese seine neue Heimat fand. Als er eines Morgens die Mauern der neu begründeten Stadt umschritt, offenbarten sich ihm zwei Wesen. Incando, der Herr des Unbewegten, sowie Rimento, der Herr des ewigen Flusses. Sie berichteten ihm, dass das Land des Lese ihre Heimat sei und dass sie dort nicht weichen könnten, selbst wenn sie wollten.

Kurz nach dem Anbeginn der Zeit hatte es in dieser Region einen harten Kampf gegeben, ein Gefecht von wahrhaft titanischem Ausmaße, berichteten sie Aniel. Sie waren Generäle gewesen in dieser kosmischen Schlacht und waren, wenn auch nur haarscharf, siegreich. Ihr Feind, der Dämon Straat, war gefallen, jedoch nicht verstorben. Er läge, so verrieten sie dem reisenden Zauberer, am Grund der Meerenge und alleine ihre ewige Wacht würde seine Auferstehung verhindern.

Der Pakt des Aniel

Aniel war kein Narr und erkannte sogleich seine Chance. Er unterbreitete den beiden Wesen ein Abkommen, dem sie sich kaum verwehren konnte: Er würde, als Magus, einen Weg finden, Straat am Grunde der Meerenge zu halten. Sowie dies geschehen sei, könnten die beiden eine neue Aufgabe wahrnehmen – und er hatte eine exakte Vorstellung davon, was dies sein würde.



Incando, der Herr des Unbewegten, würde der Gott der Grundmauern der Stadt werden und seine Macht würde dazu dienen, selbst die eindrucksvollsten und waghalsigsten Türme erstrahlen lassen. Rimento, der Herr des ewigen Flusses, würde dagegen der Gott der Bewohner werden, jener ewig wandelbaren und stets individuellen Masse und er würde seine Macht dazu verwenden, dass stets Ruhe und Frieden, Freigeist und Muse die Stadt füllen würden. So wurde der Grundstein gelegt für die Perle der Städte.

Worte werden gehalten

Beide Gruppen blieben bei ihrem Wort. Aniel konstruierte mit seinen besten Schülern eine gewaltige Abwehrranlage, die ein jedes Mal, wenn Straat sich regte, pure, astrale Macht in das Meer kanalisiert und ihn damit wieder genug verwundeten, dass er nicht aufsteigen würde. So lag der Dämon ewig verwundet am Grunde des Meeres, schwer verletzt und wütend, aber unfähig, zu entkommen.

Die beiden Zwillingsherren nahmen den Gottstatus an und wuchsen in diese Aufgabe hinein. Verehrt, aber auch geformt durch die große Macht, die aus der Verehrung der ewig wachsenden Bevölkerung entstand, standen sie dem Volke bei und lösten ihren Teil der Abmachung mit Bravour ein.

Ihnen zu Ehren wurde zudem ein kleiner Priesterorden begründet, der stets auf 14 Mann beschränkt war und auf den Namen „Ornat“ hörte. Das Ornat verwaltete die beiden Tempel der Zwillingsgötter, hielt predigten ab und überwachte zudem die stetige Funktionstüchtigkeit der astralen Abwehrranlagen.

Die Zeit der Magierherren

Niemals war Zhilvar demokratisch. Aniel vermachte seine Regentschaft seinem besten Schüler, und dieser



Ruinen

seinem, so wie auch der das Amt weitergeben sollte. Dies funktionierte über Jahrhunderte ohne große Schwierigkeiten. Aniel, der niemals innerhalb der Stadtmauern gestorben war, sondern diese im hohen Alter verlassen hatte, galt allen als Vorbild und seine Führung war auch noch Jahrhunderte später spürbar. Bis zu dem schicksalhaften Tag, an dem der Magier Shadraz die Herrschaft übernahm.

Shadraz war ein ambitionierter und strebsamer, aber auch ein machthungriger Mensch, mit Gier und Geltungssucht geschlagen. So suchte er, als erster Magierherr von Zhilvar, tatsächlich den diplomatischen Kontakt zu umliegenden Reichen, besessen von der Idee, aus Zhilvar ein ganzes Reich zu machen.

Seine Bestrebungen brachten ihn so auch an den Hof des Hexenmeisters Sorka, einem gleichermaßen mächtigen wie strebsamen Regenten. Dort lernte Shadraz Yul kennen. Yul, Sorkas Ehefrau, war ein Wesen von grenzenloser Schönheit und unfassbarer Grazie, zugleich mit der Intelligenz eines Gelehrten gesegnet. Shadraz verlor sein Herz an sie in dem Moment, in dem seine Augen das erste Mal auf ihre Anmut fielen. Sorka, seinerseits ein harter und pragmatischer Mensch, hatte der jungen Frau niemals den Charme bieten können, den Shadraz aufbot und in einer lauen Sommernacht, fernab aller hohen Politik, versprach sie ihm, mit ihm zu fliehen.

Die Vernichtung

Als das Schiff nach Zhilvar schon wieder abgelegt hatte erkannte Sorka, dem seine Frau sich als unpässlich entschuldigt hatte, dass er genarrt worden war, doch war er Unwillens, den Magierherren siegreich sein zu lassen. In einer gewaltigen Mobilmachung brachte er jeden Mann und jeden Jungen, gar jede Frau bewaffnet zur See, die sein Reich aufbot, rief er jeden Dämon an, löste jeden Pakt ein, den er hatte und setzte die Segel gen Zhilvar mit der größten Flotte, die die Menschheit je gesehen hat.

Sie fielen über die Stadt her wie ein Schwarm zornesblinder Raben. Die Abwehrmechanismen der Stadt, gelenkt vom Ornat mit der stoischen Ruhe des festen Glaubens, kosteten tausende Angreifer den Tod, doch Sorka gab nicht auf, bis nicht die ersten Landungsboote, die ersten Banner zu Land und die ersten Wesen aus der Luft die Edle erreichten.

Shadraz, blind vor Zorn, entschloss sich zu einer unglaublichen Tat und beorderte das Ornat, Straat zu wecken. Gerade als Sorka siegesgewiss seine Füße auf den Anlegesteg setzte, als die Truppen der Stadt dabei

waren, einen geordneten Rückzug anzutreten, da erwachte Straat. Mit einem lauten Raunen, das Häuser zerbersten ließ, und einer Flutwelle, die den Landstrich entwurzelte, erhob sich das Wesen zum zweiten Mal in der Geschichte der Menschheit.

An jenem Tag fiel Zhilvar, die Edle. Bis heute ist unbekannt, was dieses Wesen wieder bannte. Die Zwillingsgötter, ihrer eigentlichen Aufgabe längst entwöhnt, waren es jedenfalls nicht.

Incando wurde zornig und bitter, als seine Mauern dahingefegt und seine Grundfesten erschüttert wurden und tobte so lange, bis kein Mensch mehr innerhalb der Gebäude stand, bis kein Leben mehr blieb. Sein Bruder aber, dessen reines Selbst sich längst aus dem zusammensetzte, was Zhilvar an Bewohnern hatte, wurde an jenem Tage Wahnsinnig, seiner inneren Mitte beraubt und zu einem tosenden Fanal schreitenden Irrsinns.

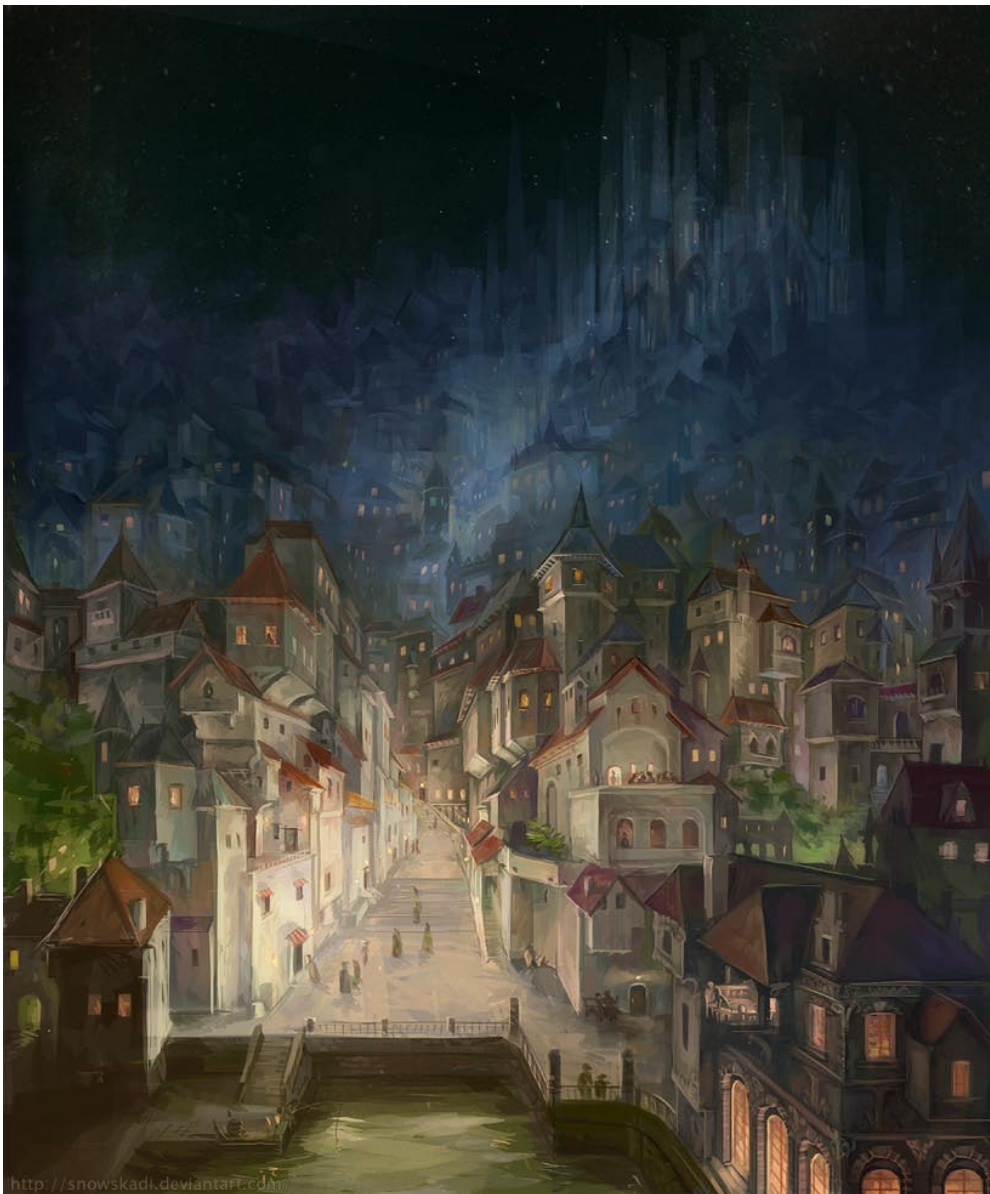
Heute liegt Straat wieder im Hafenbecken und astrale Energien werden, nach wie vor in festem Rhythmus, auf seinen blutenden Rumpf kanalisiert. Was allerdings geschehen ist, dass es so kam, weiß niemand mehr zu sagen.

Die Ruinen der Stadt wurden vergessen, blieben zurück in den ewigen Winden der Zeit. Bis heute.

Denn plötzlich zieht es wieder Leute nach dort. Reisende, tapfere Helden, wagemutige Leute auf der Suche nach Abenteuern ... und andere.

Doch warum?

Was übt diesen Sog aus?



Kapitel 2: Nunmehr in Ruinen

Das Umland

Die Region rund um die gefallene Stadt ist ein freundlicher Landstrich, der auf den ersten Blick kaum verraten mag, welch Schrecken sich hier einst entfaltet haben. Weites, ewiges Grasland erstreckt sich weich über die Hügel der Region, rund um eine Bucht voll dunklem, aber dennoch blauem Wasser. Im Norden ragt ein Gebirge eisern und unumstößlich auf, wie ein Wächter, der seinen kritischen Blick auf das Lager wirft. Gerüchte, mächtige Drachen lebten in den Gipfeln halten sich bis heute, doch wenn es sie gibt, halten sich die Echsen schon lange verborgen.

Eine Reihe kleiner Weiler hat sich rund um das Wasser angesiedelt und das einfache Bauernvolk, das dort lebt, hat es nie gewagt in die Ruinen vorzustößen. Die Orte tragen Namen wie Küste, Bucht oder Inland und auch dies nur, weil fremdländische Kartographen *irgendetwas* auf ihren Schriftstücken festhalten mussten.

Im Südosten liegt ein tückischer Sumpf, den niemand betritt und in dem, so sagt man, ein grausamer Herrscher über die Macht der Elemente eine finstere Tyrannei über Pflanz und Tier errichtet hat. Ebenso liegt im Westen ein Wald, den die Bewohner tunlichst meiden, denn das Feenvolk regiere dort, heißt es.

Eine Stadt an zwei Ufern

Die Stadt selber erstreckte sich am Ende ihrer Pracht auf beide Seiten der Bucht. Auf jeder Seite hatten die Bewohner einen Tempel für je einen der Zwillingsgötter errichtet und beide Seiten verfügten über den ausreichenden Wohlstand. Vor der Katastrophe legte Rimentos guter Einfluss

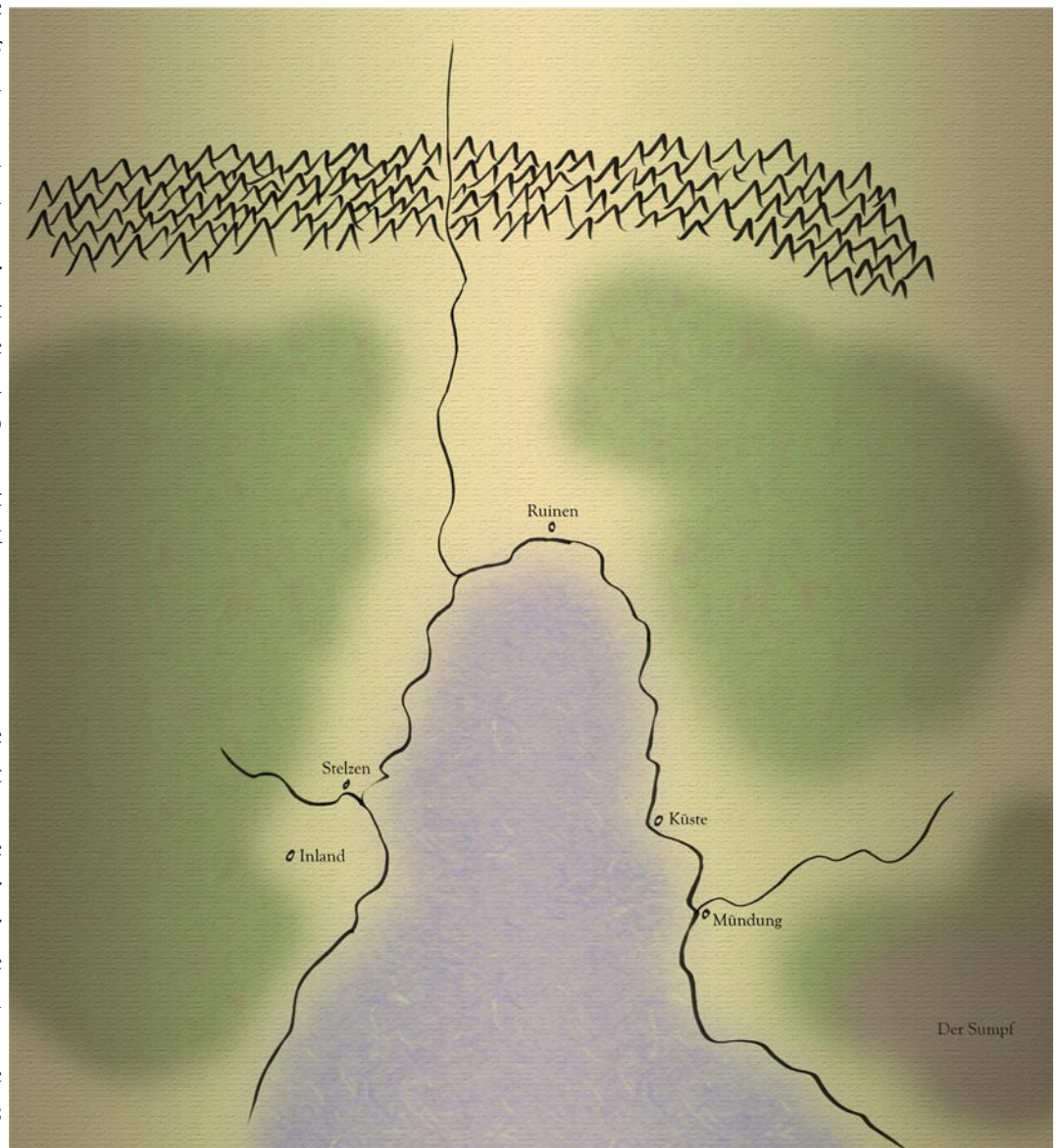
Das Klima

Klima und Wetter werden wir an dieser Stelle bewusst nicht weiter erläutern, um die Stadt möglichst leicht in jedwedes Setting transportieren zu können.

sogar jedwede Animositäten zwischen den Stadtteilen direkt wieder bei, so dass Frieden und Einklagen zwischen den grundsätzlich symmetrisch erbauten West- und Ostteilen herrschte.

Das tote Westufer

Heute könnten die Ufer unterschiedlicher nicht sein. Incandos Zorn traf das Westufer mit ungleicher Härte und tötete alles, was dort jemals lebte. Über Jahrhunderte ließ er nicht zu, dass dort etwas zu neuem Leben erwachte



und erst in jüngeren Jahren ist das Gelände wieder passierbar geworden, denn der Herr des Unbewegten ist träge geworden über die Jahrhunderte des Zorns.

Vom Wahnsinn der Ostviertel

Der Osten der Ruinen ist von ganz anderer Natur. Lebewesen fühlen sich, wenn sie nur länger als eine Woche innerhalb der Stadtmauern verbringen, machtvoll zum Osten hingezogen, denn dort hält noch immer Rimento sein wahnsinniges Regiment.

Tiermenschen, Orks, Goblins, jedwede Monstrosität und viele Tiere hat es nach dort verschlagen und, waren sie nur lange genug dort, den Verstand geraubt. Rimento ist so sehr ein Produkt der Bewohner wie die Bewohner ein Produkt Rimentos sind und die seelischen Wunden, die der Krieg geschlagen hat, konnten niemals heilen. Streit, Kämpfe, gar kleine Kriege dominieren die Vorgänge im Osten der Ruinen.

West und Ost in Regeln

Incandos Zorn ist im Westen geradezu greifbar. Wer sich dort länger aufhält, wird zwangsläufig ein Opfer seiner „Verteidigung“ werden. Regeltechnisch gesprochen lässt er „natürliche Fallen passieren“, also Fallgruben, die darin bestehen, dass Straßen in die unterirdischen Kanäle brechen, Hausseiten die zielstrebig auf die Charaktere zu stürzen drohen – hier greifen rein mechanisch die Regeln für Fallen aus dem **Dungeon Master's Guide**.

Rimentos Einfluss ist ein ganz anderer und spielt sich mehr auf der rollenspielerischen Ebene ab. Charaktere legen dort jede Woche einen *Willpower Saving Throw* ab. In der ersten Woche gegen *DC15*, und dann kumulativ

+1 pro Woche, die sie da sind. Misslingt dieser, so wird der Charakter von einer unfassbaren Anspannung erfasst. Er wird schneller brüllen, um sich schlagen, allgemein aggressiver reagieren, Fluchen, seinen Freunden misstrauen, sprunghafter, hypersensitiv und überall Bewegungen in den Schatten sehen. Regeltechnisch erhält der Charakter für jede misslungene Probe einen kumulativen Abzug in Höhe seiner halben Stufe auf alle Proben, bis er 24 Stunden lang der Oststadt entkommen konnte.

Der Bezug zu seiner eigenen Stufe resultiert daraus, dass Rimentos Macht umso größer ist, je stärker die Persönlichkeit eines Wesens ausgeprägt ist.

Die Unterstadt

Man kann grob sagen, dass das ganze Gebiet unterkellert ist. Neben der Untergrundbahn (s. S. 12), Kellergewölben unter fast jedem Haus und einer komplett begehbaren, die ganze Stadt untergrabenden Kanalisation gibt es da Tunnel von seltsamen Riesenratten, diversen Monstern, Grabungen erster Forschungsgruppen und verlassene Tempel irgendwelcher Kulte, die zeitweise Unterschlupf im Ostviertel suchten und dann wahlweise durch eine andere Gruppe oder auch sich selbst den Tod gefunden haben.

Der Bezirk der Mittellosen

Eine Ausnahme liegt im Südosten der Stadt. Der Bezirk der Mittellosen war der eine, kleine Schandfleck, dessen man schon zur Blütezeit der Stadt niemals habhaft werden konnte. Im Schwemmgrund gelegen findet man dort einzelne, kellerlose, einstöckige Hütten von mangelhafter Qualität, in denen einst die Arbeiteklasse hauste und die nun dem Abschaum innerhalb des Abschaums Heimat ist.





Kapitel 3: Geheimnisse vergessener Zeiten

Übergreifendes

Die Unterführung

Obwohl West- und Oststadt heute auf keinem natürlichen Wege mehr miteinander verbunden zu sein scheinen, gibt es doch einen Weg, auch auf Schusters Rappen überzuwechseln. Eine Unterführung verbindet unterhalb des Lese beide Ufer miteinander und kann, auf den ersten Blick, problemlos durchquert werden. Verborgene Nischen allerdings machen die scheinbar gerade Strecke allerdings zu einer gefährlichen Situation bei Hinterhalten. Und wehe dem, der einmal Incandos Zorn zu lautstark weckt.



Die Unterführung im Spiel

Ein Geschenk: Während die Spieler im Westviertel weilen, bemerken sie, dass eine Horde Tiernmenschen ihnen offenbar jeden Abend ein erlegtes Rehkitz dort hinlegen, wie eine Opfergabe. Doch warum opfern ihnen die Tiernmenschen? Und viel wichtiger: Was passiert, wenn sie merken, dass die Charaktere nicht erfüllen können, was man sich von ihnen erhofft?

Incandos Zorn: Die Spieler haben es sich mit Incando wirklich, wirklich verscherzt und durchqueren die Unterführung, als sein Zorn sie mit voller Wucht trifft. Mit zwei Donnerschlägen brechen die Zugänge im Westen wie im Osten in sich zusammen und schließen die Charaktere in völliger Dunkelheit ein. Und dann zeichnen sich erste, feine Risse entlang der Decke, durch die Wasser beginnt, in die Gänge zu sprudeln...

Die Untergrundbahn

Unter der gesamten Stadt verläuft ein Bahnnetz, das einmal kreisförmig alle Stadtteile miteinander verbindet. Es fahren rund um die Uhr jeweils drei Wagen zeitlich versetzt mit und drei gegen den Uhrzeigersinn, um eine möglichst große Abdeckung zu bieten.

Die Wagen, aus weislich-milchigem Kristall grob oval konstruiert, fahren auf astralem Wege und ohne Fahrer. Die Bahnhöfe sind faszinierende, schimmernde Höhlen die zum Anhalten und Staunen verleiten, was aber wenigstens im Ostviertel schnell in einem Überfall münden kann.

Eine Karte des Bahnsystems folgt auf der nächsten Seite.

Die Untergrundbahn im Spiel

Erstkontakt: Die Charaktere finden die Gänge unter der Stadt, ahnen aber noch nicht, was es damit auf sich hat. Sie folgen einem der Tunnel und stoßen, etwa fünf Minuten hinter dem Bahnhof, auf eine andere Heldengruppe. Irgendetwas hat diese getötet, zertrümmert und im Gang verteilt. Etwas mit großer Wucht und hoher Geschwindigkeit.

Da flammt am Ende des Tunnels ein grelles Licht auf...

Die Kanonen von West und Ost

An jedem Ufer steht eine gewaltige Kanone – die arkanomechanische Konstruktion, die mystische Energien gegen Straat kanalisiert. Massive quadratische Würfel mit einer Kantenlänge von zehn Metern aus reinem, bronzenen Metall bilden das Fundament für die gewaltigen Rohre, aus denen sich abwechselnd an West und Ost regelmäßig alle zwölf Stunden gewaltige, blaue Entladungen in die Gewässer bohren.

Die Zugänge zu den Kanonen liegen unterirdisch und sind durch geheime Gänge zu erreichen. Dort stehen



große, mystische Kristalle, durch die aus einer Art Portal, dass sich jeweils vierundzwanzig Stunden lang auflädt, die Ladungen geleitet und in das Meer gefeuert werden.

Die Kanonen im Spiel

Defekt: Zu dem Zeitpunkt, an dem die Charaktere die Stadt besuchen, sind jedoch nicht beide Kanonen wirklich funktionsbereit. Die Kanone des Ostens feuert derzeit ihre Ladung unkontrolliert in den Himmel, da dort einer der Kristalle von jemandem entfernt wurde.

Waren es Tiermenschen? Andere Schatzsucher? Finstere Schwarzmagier? So oder so, die Abwehr gegen Straat ist erheblich geschwächt und langfristig so nicht ausreichend, den Dämon zu halten.

Was aber auch, wenn der Kristall Feinden auf der Ostseite in die Hände fällt und die Kanone gegen die Weststadt richtet?



Die Weststadt

Die Bibliothek des Westens

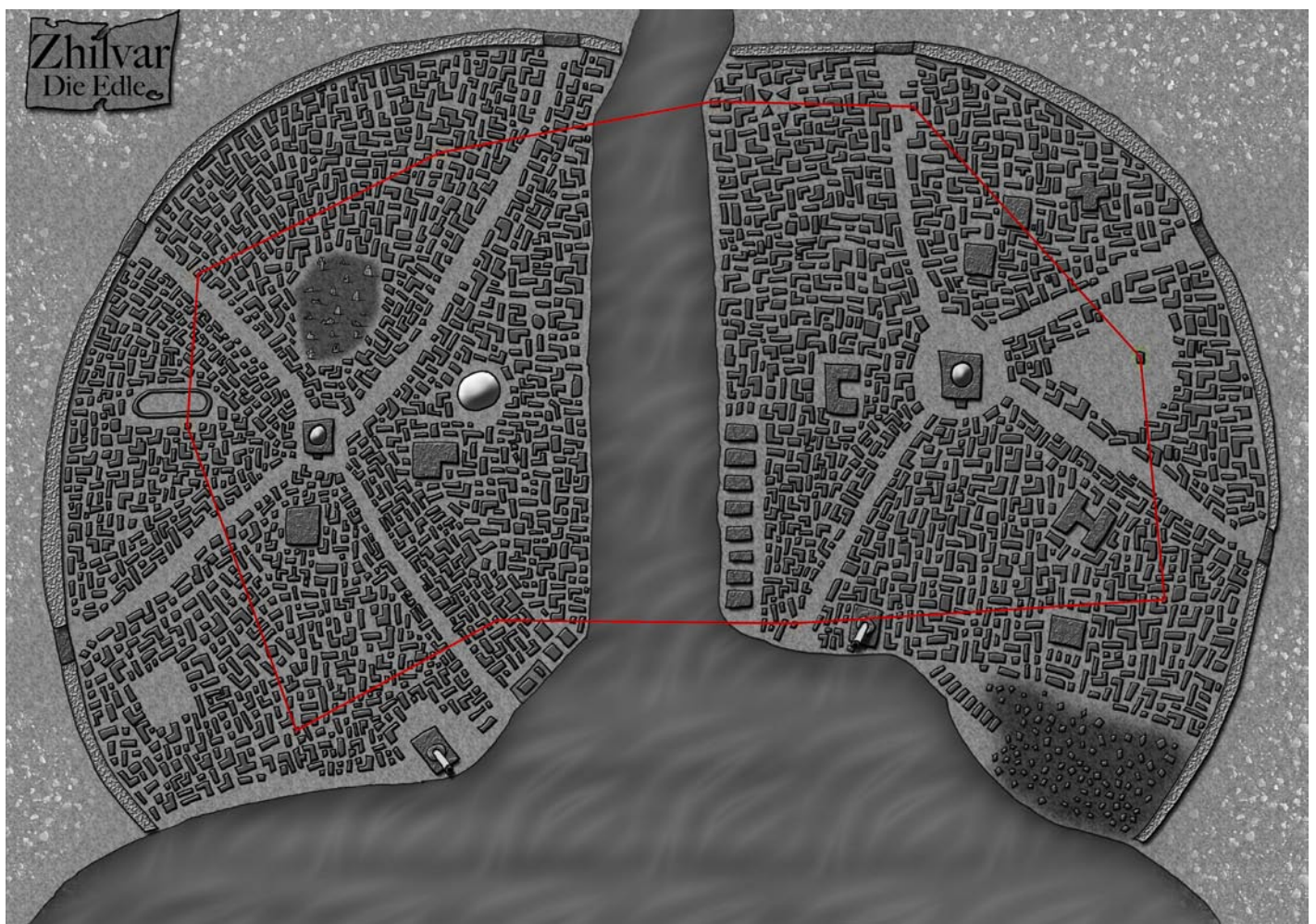
Ein großes, prunkvolles aber fensterloses Gebäude beinhaltet die große, alte Bibliothek der Stadt. Keine magischen Dokumente werden hier gelagert, diese sind ausnahmslos im „Zentrum der Lehre“ (s. S. 18) zu finden, doch das wissen vieler kluger Köpfe lagert dennoch hier.

Die Bibliothek beinhaltet keine einzelnen Räume, sondern viele abertausende von Regalen, die durch hängende Brücken und Stege miteinander verbunden sind.

Die Bibliothek im Spiel

Nicht alle Ecken der Bibliothek sind gleichermaßen gut zu erreichen. Die Stege und Brücken sind ein Labyrinth für sich und nicht jede Ecke ist gleichermaßen gut zu erreichen.

Sucht man nun ein bestimmtes Buch und eine Gegenseite gleichermaßen, so kann schnell ein spannender Wettlauf auf schwankenden Platten, in die Tiefe stürzenden Buchregalen und schmalen Leitern daraus werden.



Der Friedhof

Irgendetwas stimmt mit dem Tod nicht in der Ruinenstadt. Das zeigt sich in der Reinkarnation einer ganzen Reihe von historischen Persönlichkeiten (s. S. 22), aber auch darin, dass der Friedhof eigentlich ein niemals endender Vorrat an Untoten zu sein scheint.



Die Bewohner von Zhilvar aber fanden ein gutes Mittel dagegen: Mit magischen Runen beschriebene Muscheln liegen rund um den Friedhof und um besondere Gräber verteilt, um das Ewige Erheben, wie man es damals nannte, einzudämmen.

Allerdings ist dies natürlich ein wackeliger Schutz: Zum einen, weil man die Muscheln leicht entfernen kann, zum anderen, weil die Untoten dadurch zwar auf dem Friedhof, aber auch nicht vollständig in der Erde gehalten werden können.

Der Friedhof im Spiel

Der Friedhof ist eine Zeitbombe. Jeden einzelnen Moment kann eine der Muscheln aus der Erde gezogen werden und somit dem Untot Tür und Tor öffnen. Doch wenn Salmé (s. S. 19) dies tut, dann steckt mehr dahinter, keine Frage. Doch was ist es?

Ein Ablenkungsmanöver? Versucht sie, ein Artefakt dort zu bergen und versucht so den Friedhof etwas zu räumen? Oder ist sie gar auf einen ganz bestimmten Untoten aus?

Das Gefängnis

Das Gefängnis war ein finsterer und grausamer Ort, jedenfalls in den letzten Jahren der Stadt. Schuldige und Unschuldige litten gleichermaßen in diesem finsternen Ort. Sangahra Koér steht in großen Lettern über der Pforte des Gebäudes, in dem sich bis heute und den Muscheln zum Trotz (vgl. „Der Friedhof“) eine ganze Horde Untoter verschanzt haben und bis heute die Inhaftierungstätigkeit nicht aufgeben.

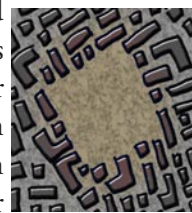


Das Gefängnis im Spiel

Das Gefängnis bietet einige Antworten auf die zentrale Frage der gesamten Ruinen: Was ist damals, nach der Freilassung Straats, passiert? Darum widmen wir ihm auch einen eigenen Download, der 2009 erscheinen wird: **Das Gefängnis von Sangahra Koér**.

Der leere Platz

Inmitten der vielen engen und gewundenen Gassen der Stadt gibt es einen Block, der nicht mehr ist. „Der leere Platz“ ist dabei kein Feld von Ruinen und Grundmauern, sondern reine, unfruchtbare Erde inmitten der ansonsten voll bebauten Stadt. Niemand Lebendes weiß, was dort einst lag, niemand weiß, was von diesem Ort zu halten ist. Nur eines ist sicher: Nichts Untotes (inkl. eventueller untoter Charaktere oder aber nicht lebendes Konstrukte) kann den Platz betreten, ohne zu leiden.



Der leere Platz im Spiel

Hier stand einst die Kathedrale des Ornats. Hier wurden die Kanonen kontrolliert, hier wurde der Glaube an die Zwillingsgötter geprägt, hier ruhte die wahre, klerikale Macht unter den Menschen von Zhilvar.

Aufgrund der heiligen Natur dieses Ortes erleiden alle Charaktere, die Untote, künstliche Lebensformen oder chaotisch-böse sind, pro Minute die sie dort verweilen, 1W6 Schaden.

Insgesamt ist auch der leere Platz ein zentrales Element auf den Spuren der wirklichen Geschehnisse nach Straats erwachen. Auch hier wird ein eigener Download ein genauer Licht darauf werfen: **Die Kathedrale des Ornats**.

Das Opernhaus

Eine gewaltige Kuppel aus weißem Marmor, mit Gold verzierte Säulen entlang der Haupthalle, schwarzrote Stoffbahnen in den Gängen und viel Brokat in der eigentlichen Opernhalle zeichnen diesen architektonischen Traum aus. Einst, als die Stadt noch blühte, war dies vielleicht der schönste, nichtmagische Ort, ein Ort der kreativen Freiheit und musischen Schönheit.



Nicht viel davon ist geblieben, nur das verstaubte und ansonsten ungewöhnlich intakte Gebäude erinnert an den alten Glanz.

Das Opernhaus im Spiel

In der Zeit des Lebens gab es ein Phantom in den Mauern des Opernhauses, das schöne Frauen in seine dunklen Katakomben lockte. Es ward nie gefasst, sein Tun nie durchschaut ... doch auch noch heute lauert es dort und wartet nur auf eine holde Maid, die es mit seinen Reizen weckt.

Der Prunkhafen

Der Hafen, an dem einst die Schiffe aus Übersee anlegten. Einer der ersten Orte, an denen es zum Kampf mit dem einfallenden Heer kam. Die Säulen und Statuen wurden umgerissen, die Gebäude niedergebrannt. Nur ein Steg hat überlebt, der Rest ging in den Flutwellen verloren, die der auferstehende Dämon mit sich brachte.



Der Prunkhafen im Spiel

Der Prunkhafen ist vor allem dann interessant, wenn die Gruppe versucht, die Stadt wieder gut erreichbar zu machen. Es ist der optimale Platz für Anlegestellen, aber viel Arbeit muss investiert werden. Und irgendwie scheint das dunkle, tiefe Blau der Bucht einen zu sich zu rufen, besonders des Nachts, wenn die Wellen manchmal mit jeder einzelnen Brandung „Komm...“ zu hauchen scheinen.

Das Stadion

Eine ganz klassische Arena. Eine große Bahn für Wagenrennen, mehrere einzelne Bereiche für Gladiatorenkämpfe und eine größere Arena, in der Magierduelle ausgefochten wurden. Vieles liegt in Ruinen, vieles ist verfallen und das Begehen der Trümmer ist stets gefährlich.



Das Stadion im Spiel

Unterhalb der offenkundigen Bereiche liegen die Kabinen der Kontrahenten. Darunter wiederum liegen die Katakomben, in denen die Verwaltung gastierte. Und darunter? Darunter liegen Geheimnisse.

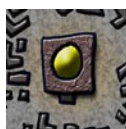
Riesige Schätze soll das Stadion angehäuft haben, etwa die Waffen reisender Recken, die in Duellen unachtsam den Tod fanden. Wobei offiziell niemand dort sterben durfte.

Doch wer vermisst schon einen Fremden? Gerade in einer Magierstadt, wo man dessen Abreise dennoch gut inszenieren kann?

So liegen ihre Leichen ebenfalls weit unter den Grundmauern des Stadions. Die Leichen einiger der größten Kämpfer ihrer Zeit – untot und zornig über ihr unrechtmäßiges Ende.

Der Tempel des Westens

Der Tempel des Westens ist erstaunlich gut erhalten. Ein quadratisches Gebäude, riesig in der Höhe, mit Abbildung von der blühenden



Zeit Zhilvars an allen Wänden. Doch in allem, Bilder, Statuetten, erstaunlich arm an Zeugnissen der Menschen der Stadt: Hier wurde alleine den Bauten gehuldigt.

Eine goldene Kuppel ruht auf dem Gebäude und wer zur achten Abendstunde dort hineinblickt, kann durch ein geschicktes Spiel der Reflektionen darin eine Rundumsicht der Stadt Zhilvar vor dem Fall erhaschen. Traumhaft schon, aber flüchtig.

Der Westtempel im Spiel

Der Tempel des Westens ist die Heimat Incandos. Wer hier eintritt, läuft immer Gefahr, den Herrn des Unbelebten höchst selbst anzutreffen.

Die Wirren

Die Wirren scheinen auf den ersten Blick ein Gassenlabyrinth wie viele andere in den Ruinen zu sein – doch dieser Eindruck trägt. Innerhalb dieser Gassen gelten die Naturgesetze nicht. Die Schwerkraft ist erratisch, Größen variieren ebenso wie Orte und manchmal verschwinden Leute auch für immer in den Wirren, sagt man. Sie selber wähnen sich für ewig verloren in fenster- und türlosen Gassen, während sie in Wirklichkeit an einem ganz fremden Ort, Sphären entfernt, angekommen sind.



Die Wirren im Spiel

Die Wirren sind, wie sie sind, aufgrund einer komplexen Verquickung von Umständen. Durch ihre Nähe an den ehemaligen Standort der Kathedrale des Ornats hatte man die Gewölbe unter diesen Gassen als den perfekten Ort auserkoren, um dort den magischen Knoten aufzureißen, der die Kanonen von Ost und West mit Energie speist.

Nun aber war die Kanone des Ostens so lange dysfunktional, dass sich die gebündelten Energien nicht mehr entladen konnten und so auf Dauer einen Riss im Realitätsgefüge geschaffen haben. Ob dieser je verheilen kann, weiß niemand. Aber eines ist sicher: Wer eine weiter reichende Katastrophe verhindern will, muss die Kanone im Osten aktivieren.

Oder aber den Knoten schwächen. Doch das ist ein Spiel mit dem Feuer, oder besser: Ein Spiel mit dem Dämonen.

Die Oststadt

Der Anielsturm

Er ragt wie ein einsamer Pfeiler inmitten der gesamten Stadt in die Höhe und überragt eigentlich alles: Der alte Magierturm Aniels. Er hat keine Türen. Er hat keine Fenster. Er hat keine Ballustraten.

Niemandem ist es jemals gelungen, ihn wieder zu öffnen, seit der Magier die Stadt vor Jahrhunderten verließ. Einige Gerüchte aber besagen, dass es einen Umstand gäbe, unter dem sich die Tore des Turmes wieder öffnen wurden. Doch welche das sind? Unbekannt...

Der Anielsturm im Spiel

Der Turm des Aniel wird sich wieder öffnen, wenn die Zeit reif ist. Wir werden dem einen eigenen Download widmen: **Die Rückkehr des Heerführers**.

Das Bestiarium

In einem gewaltigen Gebäude voll künstlicher Landschaften lebten einst, für alle Bewohner der Stadt als Attraktion zu besuchen, die unterschiedlichsten Tiere aus aller Welt. Doch mit dem Untergang der Stadt verfiel auch das Bestiarium in Chaos: Die Natur darin spielte verrückt, die Tiere brachen nach und nach aus ihren Gehegen aus und heute ist es ein unübersichtlicher Dschungel innerhalb von gewaltigen vier Wänden.

Das Bestiarium im Spiel

Das Bestiarium ist eine tolle Entschuldigung für einen etwas anderen Dungeon-Ausflug. Was, wenn die Charaktere mal keinen Schatz, sondern ein ansonsten schon lange ausgestorbenes Tier für einen Sammler „bergen“ sollen. Das irgendwo in den Untiefen dieses verworrenen Gebäudes lebt, umgeben von unzähligen tödlichen Pflanzen und Tieren?

Kasten Ende

Das Hospiz

Einst war das Hospiz von Zhilvar die Rettung für Kranke aller Art, doch wie vieles war auch diese Institution in den letzten Jahren der Stadt im Niedergang begriffen. Experimente an Kranken und Verletzten, finstere Magie und gar der Versuch, Nekromantie in die üblichen Heilmethoden einzuflechten schreckten jeden ehrenhaften Heiler davon ab, dort zu verweilen.

Das Hospiz im Spiel

Dunkle Kräfte regieren noch heute das Hospiz. Die Seelen der Verstorbenen erfüllen die Luft und der kranke Geist des alten Stabs ist für empfängliche Geister noch heute spürbar. Schwarzmagier und Nekromanten aus aller Welt reisen herbei, um zu versuchen, an die finsternen Geheimnisse des Hospizes zu kommen. Angenommen, einer von ihnen wäre einem schrecklichen Ziele nahe – dann müssten wahre Helden ihm nach und ihn in einem der beiden gewaltigen, durch den Verwaltungstrakt verbundenen Flügel aufspüren. Was gar nicht einfach ist an einem bösen Ort wie diesem.

Die Kriegerakademie

Der erstaunlich schlichte Bau war der Ort, an dem einst die Wachen und Garden der Stadt ausgebildet wurden. Geblieben ist vom einstmaligen Aufbau nicht viel, außer eben einem sehr gebieterischen Gebäude, das nach wie vor die Ernsthaftigkeit der Garnisonen ausdrückt ... und noch immer ihre Waffen beinhaltet.

Die Kriegerakademie im Spiel

Dies ist ein perfekter Ort für einen simplen Ausflug in einen Dungeon, gerade vielleicht als Ablenkungen einer längeren und insgesamt komplexeren Geschichte innerhalb der Ruinen. Hier wimmelt es von schwer gerüsteten Monstern und Schätze gibt es gerade für kämpfende Charaktere zuhauf.

Das Museum der vier Jahreszeiten

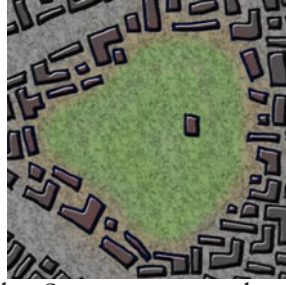
Ein wunderschöner Ort. Jeder der vier Gebäudeteile beherbergt ein großes Areal, in dem sich eine Jahreszeit ganz extrem abspielt. Idyllischer Frühling, brüllend heißer Sommer, romantisch-nasser Herbst und eiskalter Winter. Darin eingebettet sind fremde Orte, ferne Länder und Kulturen, damit man sie so authentisch wie möglich erfahren kann. Das jedenfalls war die Idee. Heute ist das Museum das Lager des selbsternannte Kriegsfürsten Zagra (s. S. 20).

Das Museum im Spiel

Die Chancen stehen recht gut, dass Zagra irgendwann ein harter und erbitterter Feind der Charaktere wird. Dann ist eine Reise in sein eigentümliches Reich der Jahreszeiten nur nahe liegend: Sei es, um Geiseln zu befreien, ihm etwas zu stehlen oder schlicht, um den Fürsten zu stürzen.

Der Ostpark

Das gigantische Parkareal im Osten ist einer der wenigen Orte der Stadt, wo man der Natur stets ihren Raum gelassen hat – und nun, da die Menschen fort waren, hat sie sich ihren Bereich endgültig zurückgefordert. Wege wucherten zu, Efeu riss die Statuen um und in den zwei kleinen Seen ließ sich allerlei Getier nieder.



Der Ostpark im Spiel

Der Ostpark ist vor allem ein Ort für Stimmungsspiel. Das Bild von einer gefallenem Zivilisation, die langsam wieder der Natur weichen muss, ist nirgends so stark und ausgeprägt wie hier.

Außerdem ist der Ostpark ein guter Kandidat dafür, den Charakteren erstmalig den Weg zur Untergrundbahn zu weisen, da hier die einzige Zugangsstation außerhalb der engen Gassen der Stadt liegt (vgl. Karte auf S. 13).

Die Speicherstadt

Die alten Lagerhallen der Stadt. Hier, an den gewaltigen Gebäuden aus rotem Stein legten einst die Schiffe aus aller Herren Länder an, um dann mit gewaltigen Windekränen entladen zu werden. Die Gebäude stehen heute noch dort und die Kisten, die kurz vor der Katastrophe entladen wurden, ebenso.

Welche Geheimnisse sie wohl beinhalten?



Die Speicherstadt im Spiel

Die Speicherstadt ist heute einer der größten Fluchtpunkte für Räuber und Schmuggler aller Art. Exzellente Anbindung an bestehende Wege, die Verladekräne und nicht zuletzt Geheimnisse vergangener Zeiten, sorgsam verpackt in quadratischen Kisten, machen die Gegend zu einer tollen Anlaufstelle. Für diese Räuber und für die Kopfgeldjäger, die ihnen auf der Fährte sind.

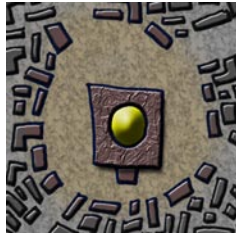
Der Tempel des Ostens

Optisch gleicht der Tempel seinem Pendant im Westen. Ebenfalls ein riesiges quadratisches Gebäude mit



Abbildung von der blühenden Zeit Zhilvars an allen Wänden. Hier aber wird den Menschen gehuldigt: Unzählige Darstellungen zeigen alles vom Bettler bis zum Regenten in erstaunlich lebensnahen Posen.

Wer in diese goldene Kuppel blickt, kann zur achten Morgenstunde dort die Gesichter aller sehen, die einst in der Stadt lebten. Und nach etwa zwei Wochen auch durchaus die Gesichter der Charaktere.

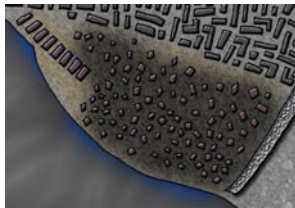


Der Osttempel im Spiel

Der Osttempel ist die Heimat Rimentos. Wer hier eintritt, setzt sich direkt dem Herrn des ewigen Flusses aus.

Die Unterstadt

Ganz im Süden der Stadt liegt das Armenviertel, in dem heute sogar der Abschaum des Abschaums seine Heimat gefunden hat. Fern aller Ordnung regieren dort Leid und Chaos und vielen, die dort hausen, gefällt dieser Zustand sogar. Es gibt nichts, was man dort wollen könnte und nichts, was einen dorthin führen könnte, ebenso wie die Armen unter sich bleiben. Eigentlich.



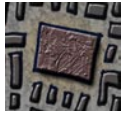
Die Unterstadt im Spiel

Eigentlich heißt in diesem Sinne, dass die Armen unter sich bleiben, solange man sie in Frieden lässt. Das ist eigentlich kein Problem, allerdings gibt es eine den Charakteren vermutlich unbekannte Konsequenz: Wenn die Ostkanone in das Meer feuert, gibt es eine stärkere Welle als bei der Westkanone, die jedes Mal aufs Neue die komplette Unterstadt überflutet.

Es wird nicht lange dauern, bis Charaktere, die gerade die Ostkanone reaktiviert (s. S. 13), Straat damit wieder gebändigt und zudem die Wirren an der Ausbreitung (s. S. 15) gehindert haben, plötzlich einen ausgewachsenen Aufstand der niedersten Bewohner der Stadt vor sich haben.

Die Versammlungshalle

Einst war dies der Ort, wo alle wichtigen Bürger der Stadt sich treffen konnten, um über das Schicksal der Stadt in kritischen Momenten zu beratschlagen. Heute hat Salmé (s. S. xx) darin ihren Thronsaal errichtet und regiert mit unberechenbarer Finesse über die Oststadt.



Die Versammlungshalle im Spiel

Die Versammlungshalle ist kein komplexes oder unüberschaubares Gebäude. Was es erwähnenswert macht ist der Hofstaat Salmés, der vielleicht mächtigsten Person in den gesamten Ruinen. Wer etwas von der selbsternannten Herrin des Ostens möchte, muss dort vorstellig werden. Und hoffen.

Das Zentrum der Lehre

Die Akademie der Stadt. In fünf dreieckigen Gebäuden wurden die fünf Eckpfeiler der Lehre Aniels, Glaube, Magiekunde, Heilkunde, Architektur und die freie Kunst unterrichtet. Heute ist auch davon nicht mehr viel übrig – doch die Fragmente der einstigen Institution können auch heute noch Geheimnisse bergen, die die Welt für immer verändern könnten.



Das Zentrum im Spiel

Vor allem die Lehrgebäude der Magie und des Glaubens sind sicherlich auch heute noch einen Besuch für die Charaktere wert. Unfassbare Schätze und Antworten auf viele Fragen kann man hier sicherlich finden. Oder den Tod, denn Salmé lässt die Akademie von allem bewachen, was sie unter ihrer Kontrolle hat.

Kapitel 4: Leben im Tod

Salmé, die Herrin des Ostens

„Ihr solltet nicht so schockiert schauen, Mensch. Der Tod auf mein Geheiß hin ist ein Geschenk, für das andere schon Königreiche geopfert haben.“

In rote Gewänder gehüllt und eine silberne Krone tragend tritt sie vor die Leute: Salmé, die mysteriöse Herrin des Ostens. Sie scheint die Stadt zu kennen wie kein zweiter und niemand, nicht Tier, nicht Monster, wagt es, Hand an sie anzulegen.

Spricht sie, so macht sie es mit fester, befehlsgewohnter Stimme, Güte und Herzlichkeit sucht man bei ihr vergebens.

Ihre Augen blicken zumeist kalt, ihr Gesicht eisern. Lächelt sie doch einmal, ist es meist geradezu boshaft und diabolisch. Sie hört sich, wenn ihr danach ist, durchaus die Wünsche von Besuchern an und entscheidet dann scheinbar willkürlich, ob sie ihnen Gnade oder doch den Tod schenken soll.

Salmé, Herrin des Ostens

Female Human Paladin 5/Sorcerer 5/Spellsworn 10

LG Medium Humanoid

Init +8; Senses Listen -1, Spot -1

Languages Common AC 36, touch 16, flat-footed 33
hp 168 (20 HD)

Immune All Disease, Fear

Fort +25, Ref +17, Will +20

Speed 20

Melee +3 Holy Longsword +21/+16/+11/+6 (1d8+7/17-20)

Base Atk +17; Grp +21

Atk Options Power Attack, Smite Evil 2/day

Special Actions Multiple Channel Spell 5/day

Combat gear +3 Holy Longsword

Spells known 5th (DC 21; 4/day)--Cone of Cold 4th (DC 20;

6/day)--Otiluke's Resilient Sphere, Stoneskin

3rd (DC 19; 7/day)--Lightning Bolt, Magic Circle against
Chaos/Evil/Good/Law, Protection from Energy

2nd (DC 18; 8/day)--Darkvision, Protection from Arrows,
Scorching Ray, See Invisibility

1st (DC 17; 8/day)--Disguise Self, Identify, Magic
Missile, Protection from Chaos/Evil/Good/Law, Ray of
Enfeeblement



0 (DC 16; 6/day)--Arcane Mark, Dancing Lights, Detect Magic, Ghost Sound, Light, Mage Hand, Mending, Message, Read Magic
 Abilities Str 18, Dex 16, Con 18, Int 10, Wis 8, Cha 23
 Feats Blind-Fight, Cleave, Combat Casting, Improved Critical (longsword), Improved Initiative, Improved Sunder, Power Attack, Practiced Spellcaster, Weapon Focus (longsword)
 Skills Concentration +24, Knowledge (Arcana) +20, Listen -1, Spellcraft +22, Spot -1
 Possessions combat gear plus Breastplate +5, Heavy Steel Shield +5, Amulet of Natural Armor +3, Ring of Protection +3, Belt of Giant Strength +4, Gloves of Dexterity +4, Headband of Health +4, Cloak of Charisma +4, Boots of Resistance +2
 Detect Evil, Lay on Hands (30), Aura of Courage, Turn Undead 9/day, Special Mount, Summon Familiar

Tozu Hua,

der Kommandant der Bronzeschwerter

„Wir tragen die Fackel an die Orte, an die sich sonst niemand wagt. Wir tragen das Licht in die Herzen unserer Feinde. Wir machen die Welt wieder zu einem strahlenden Ort.“

Die Bronzeschwerter sind ein Söldnerhaufen, der sich schon manchen Feind bei den dunklen Mächten dieser Welt gemacht hat. Einmal über die Ruinen gestolpert haben sie damit auch gleich ihre nächste Queste ausgewählt: Sie wollen das Übel von diesem Ort vertreiben.

Das Problem: Graustufen liegen ihnen eher nicht, vor allem nicht Hua, ihrem Kommandanten. Das, was in den Ruinen lebt, muss finster sein, wenn man die Geschichte bedenkt, da ist er sich sicher. Vielleicht können die Charaktere ihn davon überzeugen, auch zugereist zu sein.

Wenn nun aber beispielsweise Diplomatie dringend notwendig ist und plötzlich Huas Haufen durch die Türe bricht, kann das dennoch seine Schwierigkeiten mit sich bringen.

Hua ist ein groß gewachsener Mann mit ausuferndem Schnurrbart und tief eingesunkenen, braunen Augen. Sein schönes Gesicht wird durch diverse schlecht verheilte Narben entstellt und auf seiner breiten Stirn prangt das Zeichen seines Söldnerhaufens: Drei gekreuzte Schwerter.

Kommandant Tozu Hua

Male Human Fighter 8
 LE Medium Humanoid
 Init +3; Senses Listen +5, Spot +5
 Languages Common, Dwarven

AC 19 (Dex, +1 Mithral Breastplate), Flat-footed 16, Touch 13
 hp 80 (8 HD)
 Fort +9, Ref +6, Will +3
 Speed 30 feet
 Melee +1 enhanced bronze sword +14/+9 (2d4+3)
 Space/Reach 10'Base Atk +8; Grp +9
 Atk Options Combat Reflexes, Improved Disarm, Improved Trip
 Def Options Combat Expertise
 Combat gear Potions of cure moderate wounds (x2), cat's grace, shield of faith (+2), haste, and barkskin (+2)
 Abilities Str 12, Dex 17, Con 14, Int 13, Wis 10, Cha 8
 Feats Combat Expertise, Combat Reflexes, Improved Disarm, Improved Toughness, Improved Trip, Weapon Finesse
 Skills Intimidate +10, Jump +10, Listen +5, Ride +5, Spot +5
 Possessions combat gear plus Cloak of Resistance +1, 50 pp, 30 gp (in equipment more specialized per mission - ie: potions of resist energy of the type the PC sorcerer likes to fling around)

Zagra, der Kriegsfürst

„Ich hoffe, du stirbst mir nicht zu früh...“

Ein brutaler und herzloser Mann ist er und das sieht man Zagra auch an. Seine Züge sind hart, ein Gang ist breitschultrig und sein Körper von zahllosen Kämpfen gezeichnet. Er trinkt, er hurt, er nimmt sich was er will – und er kann dies tun, denn einzig Salmé hat ihm innerhalb der Ruinen etwas zu sagen.

Sein Heer besteht aus Menschen und diversen Viechern, von denen er selber nicht bei allen genau weiß, was sie sind. Seine Herrschaft beruht auf Angst und Schrecken, deren Fundament wiederum seine Kampfkraft ist.

Sein Lager basiert auf Respekt und nur wer ihm den nehmen kann, kann ihm auch das Kommando nehmen.

Bisher ist das jedoch noch niemandem gelungen.

Fürst Zagra

Male Human Fighter 18
 CE medium humanoid (human)
 Init +3; Senses Low-Light Vision, see invisibility; Listen +2, Spot +2
 Languages Common, Abyssal, Infernal AC 34 (+1 dex, +6 armour, +8 shield, +3 deflection, +5 natural, +1 misc.), touch 23, flat-footed 33; Combat Expertise, Dodge
 hp 318 (18 HD) ; DR 3/-
 Immune immune to charm effects; SR 28
 Fort +20, Ref +9, Will +8
 Speed 30-ft.
 Melee +3 human bane anarchic flaming burst adamantite bastard sword +36/+31/+26/+21 (1d10+20+1d6 fire/17-20)
 Base Atk +18; Grp +29
 Atk Options Cleave, Combat Expertise, Power Attack,

Spring Attack, Weapon Supremacy, Whirlwind Attack
Def Options Dodge, Mobility, Shield Ward, Weapon Supremacy

Special Actions fear gaze (DC 16), death knell

Combat gear boots of speed

Abilities Str 32, Dex 16, Con 28, Int 13, Wis 15, Cha 20

SQ word of recall

Feats Cleave, Combat Expertise, Dodge, Exotic Weapon Proficiency (bastard sword), Greater Weapon Focus (bastard sword), Greater Weapon Specialisation (bastard sword), Improved Critical (bastard sword), Melee Weapon Mastery (slashing), Mobility, Power Attack, Shield Specialisation (heavy), Shield Ward, Spring Attack, Track, Weapon Focus (bastard sword), Weapon Specialisation (bastard sword), Weapon Supremacy (bastard sword), Whirlwind Attack

Skills Climb +22, Intimidate +35, Jump +22, Knowledge (planes) +6, Listen +2, Spot +2, Survival +10 (+12 on other planes), Swim +7

Possessions combat gear plus +3 human bane anarchic flaming burst adamantite bastard sword, dagger of venom, +3 moderate fortification adamantite ceremonial spiked half-plate, +5 heavy mithral shield, Warduke's helm, amulet of health +6, gauntlets of giant strength +6, ring of protection +3, fearsome eyes fiendish grafts

Fearsome Eyes: These fiendish grafts are bright red in colour and have black irises. They grant the grafted creature the ability to continuously see invisibility as the spell from a 20th-level caster. In addition, the grafted creature gains a fear gaze attack. Anyone within 30 feet of the grafted creature that meets its eyes must make a Will saving throw (DC 16) or be paralyzed with fear for 1d4 rounds. The grafted creature is immune to this gaze attack.

Warduke's Helm (major artifact): The helm is infused with powerful evil, and bestows 2 negative levels on any non-evil creature that puts it on. If a lawful good creature puts on the helm, the faceplate vanishes and long spikes begin to grow from the inner surface of the helm, dealing 2d6 points of slashing damage per round to the victim. An evil creature gains several benefits by wearing the helm. It grants low-light vision to the wearer, as well as a natural armour bonus equal to his Charisma modifier (minimum +1). The wearer gains a +10 competence bonus on Intimidate checks. The wearer also gains SR 10 + his character level, as well as complete immunity to all Charm effects. The faceplate of the helm is set with three rubies, one of which is much larger than the other two. The two smaller rubies each allow the wearer to cast a quickened still silent death knell. When the user casts this spell, one of the two small rubies glows red for the duration of the effect. As long as a ruby is glowing, it cannot cast a death knell; thus, Warduke can be under the effects of two death knells from his helm at a time. The large ruby can store a single spell of up to 6th level, as a ring of spell storing. The wearer can cast this spell as a quickened still silent spell. Warduke typically keeps a word of recall spell stored here for emergencies.

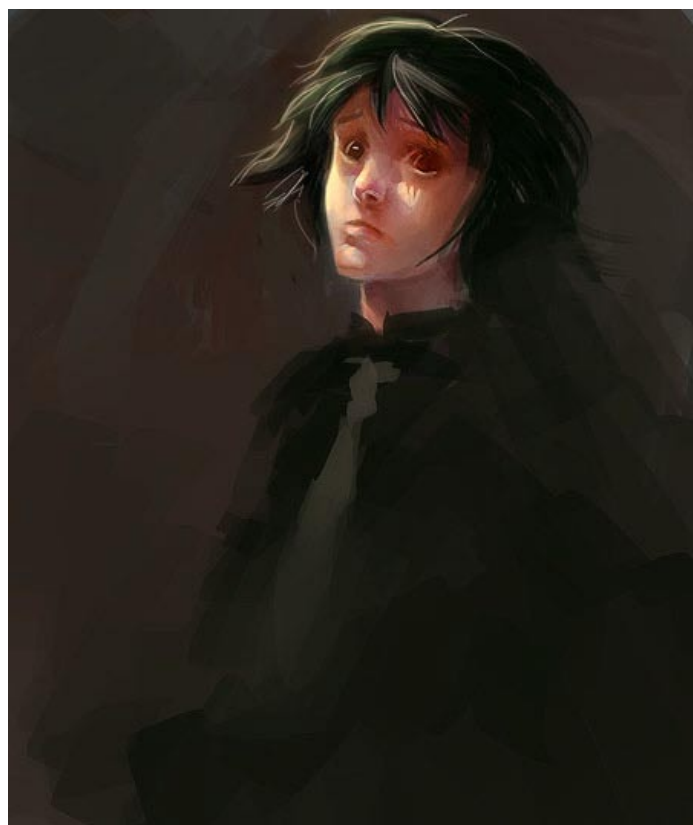
Der namenlose Wanderer

„An diesem Ort wird Weizen gedeihen.“

Wer die Stadt durch eines der Nordtore verlässt, hat die Chance, eine ganz eigenwillige Bekanntschaft zu machen. Nördlich der Ruinen dreht ein augenscheinlich eher junger Wanderer seine Runden. Er übernachtet nirgends, wo man ihn finden könnte, schüttelt Verfolger ab und ist in der Regel scheu – sucht manchmal aber auch den Kontakt zu den Menschen.

Dann gibt er ihnen eine wirre Prophezeiung wie die des einleitenden Zitats und setzt dann ungerührt seinen Weg fort. Er vermeidet Kämpfe und hat ein gewisses Talent dafür, Leuten die ihm Böses wollen, erst gar nicht zu begegnen.

Man sagt, in jeder Stadt im Umland hieße man ihn jederzeit willkommen, doch wurden Fremde auch dessen noch niemals Zeuge. Außerdem sagt man, der Wanderer suche jemanden, wisse aber selber nicht, wen er sucht.



Die Mondkatze

In den Wirren ist ein ganz eigenartiger Kater zuhause. Er ist etwas zu groß für ein normales Tier seiner Art, von weichem grauen Fell und grünen Augen. Manchmal zeigt sich das Tier außerhalb der Wirren, doch stets nur an Vollmond. Er ist dann ausgewählten Leuten gegenüber sehr zutraulich, ergreift im Zweifelsfall aber

auch in Windeseile die Flucht, wenn sonst jemand in der Nähe ist.

Die Mondkatze spielt eine zentrale Rolle bei der Wiederkehr der **Kathedrale des Ornats** und wird dort in vollem Umfang behandelt werden.

Die beiden Zwillingsgötter

Die Zwillingsgötter sind persönlich innerhalb der Ruinen der Stadt anzutreffen, jeweils in ihrem eigenen Tempel. Es sind unglaublich machtvolle, aber auch verletzte Wesenheiten, die für normale Sterbliche in ihrem Handeln oft kaum noch zu verstehen sind. Incando in seiner Rachsucht und Rimento in seinem Wahnsinn haben sich in den vergangenen Jahrhunderten weit von den noblen Wesen entfernt, die sie waren, als Aniel sie traf. Und sie sind mit ihren Aufgaben immer mehr verwachsen.

Incando ist zäh und langsam geworden. Seine Haut ist trocken, grob, kalt und brüchig, seine Augen wirken wie Keramik. Wenn er spricht, bewegt er zwar den Mund, doch scheint seine Stimme eher durch Schwingungen in den Wänden zu entstehen, aus ihnen wiederzuschallen und wie ein Donner auf Anwesende einzubrechen.

Rimento ist da ganz anders. Sein Körper ist in ewiger Veränderung. Jedes Körperteil, das er hat, wechselt alle paar Sekunden in die Form des entsprechenden Körperteils eines jetzigen oder ehemaligen Bewohners der Stadt. Seine Stimme changiert ununterbrochen zwischen unzähligen Männer- und Frauenstimmen. Besonders gruselig: Wenn die Charaktere zwei Wochen in der Stadt waren, erscheinen sie nicht nur in der Reflektion der Kuppel des Osttempels (s. S. 17), sondern sind auch in Rimentos Repertoire, was sicherlich für einige schöne Verzerr- und Gruseffekte erhalten kann.



Die Werte der Götter

Für Incando und Rimento werden in diesem Download keine Werte geboten. Es ist zwar, technisch gesehen, durchaus möglich, die beiden Götter zu erschlagen, aber es sollte dann schon eine Herausforderung jenseits eines CR35 sein. Abseits dessen wären die Konsequenzen für die Stadt unvorstellbar, denn es ist Incandos Verdienst, dass so viele der Gebäude nicht einfach zusammenbrechen und Rimento ist die Lebensader der Ruinen.



Eines der Geheimnisse der Ruinen

In Form zweier der oben genannten NSCs schlummert eines der großen Geheimnisse dessen, was hier in den Ruinen geschieht. Der Tod geht bisweilen irrige Wege, solange man sich innerhalb der Stadtmauern befindet – und so ist es auch einer ganzen Reihe historischer Persönlichkeiten ergangen.

Salmé ist die Reinkarnation Yuls. Ihre Seele ist bitter geworden darüber, dass ihretwegen so viele tausend Menschen den Tod fanden und dass Shadrax, ihre junge Liebe, zu derartigen Freveln in der Lage war.

Dementsprechend ist der Wanderer die Wiedergeburt Shadrax'. Er ist auf der Suche nach Vergebung, nach einem Weg, das Geschehene wieder gut zu machen. Und auf der Suche nach Yuls Seele, nach Salmé.

Die beiden sind nicht die einzigen Reinkarnationen in diesem Kampagnenhintergrund, allerdings die einzigen, die in den Ruinen selbst anzutreffen sind. Spätere Downloads werden weitere Reinkarnationen einführen.



Appendizes

Appendix I: In Ruinen spielen

Es gibt eine Reihe von Möglichkeiten, was für eine Art Kampagne man innerhalb der Ruinen spielen kann. Nachfolgend nur einige kurze Vorschläge, wie so etwas ausschauen kann.

Wiederaufbau

Die Charaktere reisen im Auftrag einer machtvollen Institution des Kampagnensettings in die Ruinen, um mit der Unterstützung einiger Hilfskräfte das Gesindel aus den Mauern zu treiben und damit zu beginnen, Zhilvar wieder zu altem Glanz zu verhelfen.

Schatzjäger

In einem der Gebäude der Stadt ruht ein altes und mächtiges Artefakt. Jemand bezahlt die Gruppe gut, um es zu bergen – aber natürlich ist der Weg sehr gefährvoll und eine Reise durch die Ruinen schon fast ein Dungeon für sich selbst.

Befreiung

Jemand wurde in die Ruinen hinein verschleppt. Vielleicht von Tiernmenschen, von einem der Söldnerhaufen oder auch von einer ganz fremden Partei, die dort nur Unterschlupf sucht. Vorsichtig müssen die Charaktere in die Stadtmauern vorstoßen und die Geisel befreien, ohne bereits dadurch, dass sie zu früh entdeckt werden, ihr Leben zu gefährden.

Der Rätsel Lösung

Zhilvar war eine machtvolle und mystische Stadt und die Ruinen beinhalten noch heute unzählige Geheimnisse, ebenso wie der Niedergang der Stadt Fragen aufgeworfen hat. Die Wirren, der Zweck der Kanonen, der leere Platz – es gibt viele Fragen, die man beantworten kann. Die Charaktere erhalten offiziell den Auftrag, sich einem davon zu widmen.

Kopffagd

Die Charaktere erhalten den Auftrag, Salmé, Hua oder Zagra zur Strecke zu bringen, vielleicht tot, vielleicht lebendig. Keine leichte Aufgabe, gerade wenn man bedenkt, dass allen dreien innerhalb der Ruinen ganze Banner oder gar Heere zur Verfügung stehen.

Appendix II: Glossar

Gruppierungen

Das Ornät – Der auf 14 Mann beschränkte Priesterorden der Zwillingsgötter
Das Zentrum der Lehre – Die große Akademie von Zhilvar.

Kosmische Wesenheiten

Incando – Der Herr des Unbewegten
Rimento – Der Herr des ewigen Flusses
Straat – Der Dämon der Meerenge

Historische Personen

Aniel – Begründer der Stadt
Shadraz – Der Wortbrecher
Sorka – Großer Herrscher, Ehemann Yuls.
Yul – Die Geliebte des Shadraz und Ehefrau Sorkas

Heute in den Ruinen lebende Personen

Salmé, die Herrin des Ostens
Tozu Hua, der Kommandant der Bronzeschwerter
Zagra, der Kriegsfürst

Andere Persönlichkeiten

Der namenlose Wanderer
Die Mondkatze

Appendix III: Die OGL

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc („Wizards“). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) „Contributors“ means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) „Derivative Material“ means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) „Distribute“ means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) „Open Game Content“ means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) „Product Identity“ means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) „Trademark“ means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) „Use“, „Used“ or „Using“ means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) „You“ or „Your“ means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient

rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

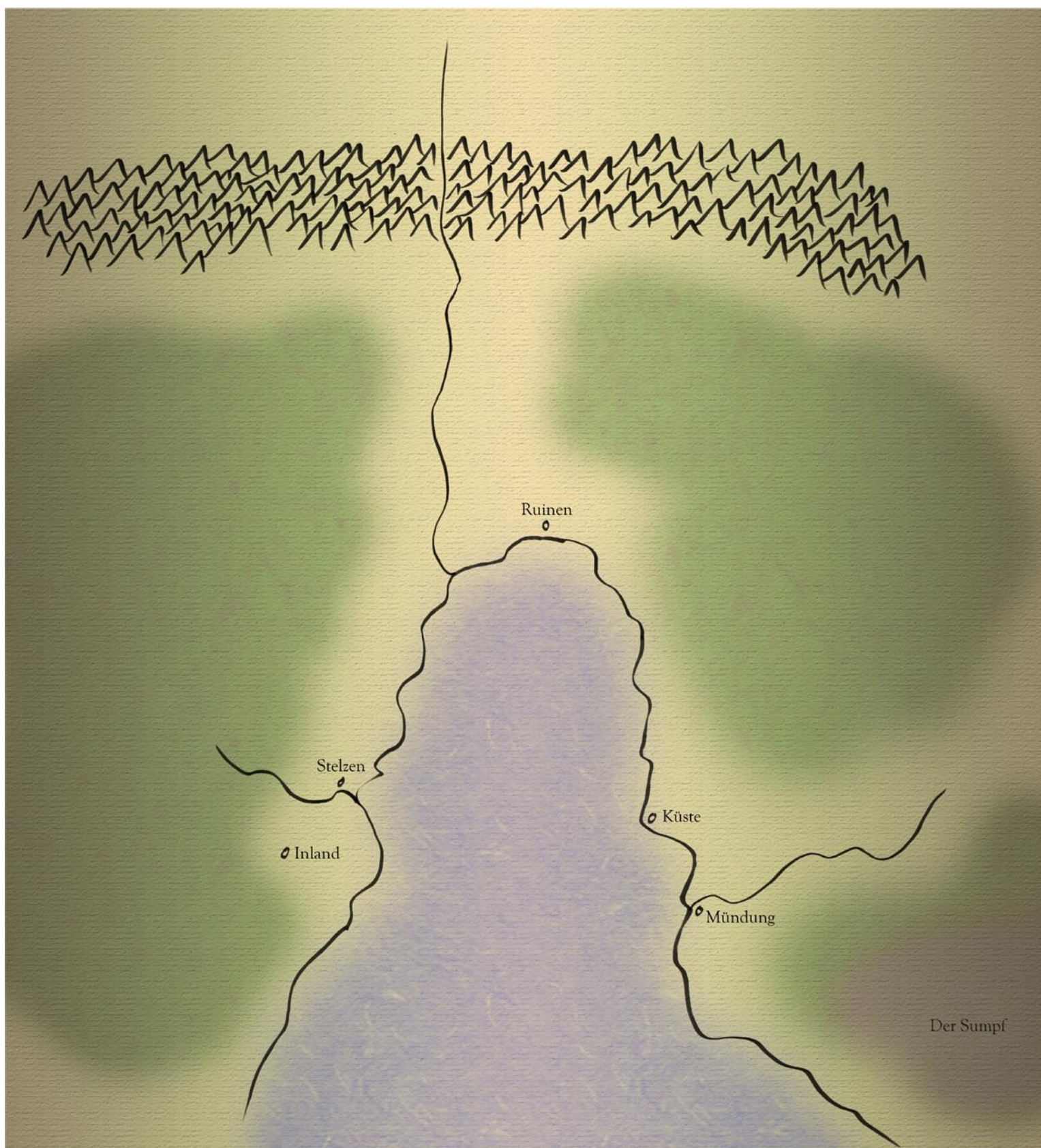
13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Appendix IV: Kartentasche



Zhilvar

Die Edle





