VALNGRESS
DIE RUINENSTADT

EIN DUNGEONSLAYERS-SETTING

VON MARCUS BONE

DUNGEONSLAYERS FANWERK

DIE GRENZ-LANDSLAYER PRÄSENTIEREN

IMPRESSUM

Autor:
Marcus Bone

Übersetzung:
Siegfried Cordes, Anke Steinbacher

Layout:
Siegfried Cordes

Lektorat und Korrektur:
Sarah Martin, Ingo Schulze, Christina von Wehye

Innenillustrationen von:
Christoph Balles, Miguel Santos, Luigi Castellani,
Joyce Maureira, Earl Geier, David L. Johnson

für einige Bilder gilt:
(c) William McAusland, used with permission

Helfende Hände:
Navina-Alexa Cordes, Bernhard Dittrich,
Christian Kennig, Felix Lilje, Mathias Reinke, Moritz Mehlem

Die in diesem Fanwerk zum Rollenspiel DUNGEONSLAYERS
(© Christian Kennig) enthaltenen Texte und Inhalte
- nicht aber das Covermotiv, die Illustrationen und Karten -
stehen mit den hier genannten Einschränkungen unter folgender
CC-Lizenz:

CC BY-NC-SA 3.0

Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen
Bedingungen © 2013 unter Creative Commons 3.0 Deutschland

INHALT

VORWORT

Vorwort des Übersetzers..... 05
Das sagt der Autor..... 06

DIE RUINENSTADT

Die Geschichte von Valngress 07

Aufstieg eines Imperiums..... 07
...und dessen Niedergang..... 08

Valngress heute..... 09

DIE UMGEBUNG

Die Region Valngress..... 10
Die Jahreszeiten..... 10
Die Trockenzeit..... 10
Die Regenzeit..... 11

Die Ruinen..... 11
Der Dschungel..... 12
Die oberirdische Stadt..... 14
Die unterirdische Stadt..... 15
Kellergewölbe..... 16
Kanalisation..... 16
Tunnelsysteme..... 16
Zitadellen..... 17

Gemeinschaften..... 17
Jagdlager..... 17

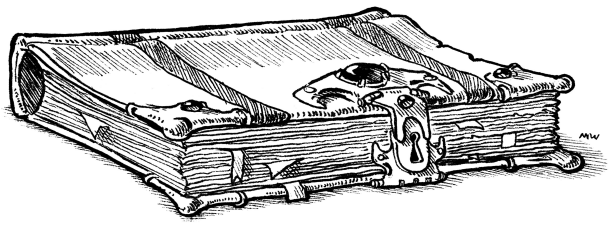
DER AUSSENPOSTEN

Interessante Orte..... 21
Azran..... 21
Das Kloster..... 22
Bartars Torheit..... 23

Bewohner der Ruinen..... 23
Die Valn..... 23
Die Or`Ris`Ka..... 24
Sonstige Kreaturen..... 25
Pflanzen..... 26
Klingenrücken..... 26
Nachtpanther..... 26

IN DEN RUINEN

Proviant..... 27
Erschöpfung..... 27
Orientierung..... 28
Überleben..... 28
Wasser und Durst..... 28
Nahrung und Hunger..... 29
Schutz..... 30
Gebrauch von Magie..... 30
Deckung..... 31
Valngress und seine Schätze..... 31



HANDEL IN DEN RUINEN

„Legaler“ Handel..... 32
Schwarzmarkt..... 32
Ausrüstungskosten..... 34

AUF ABENTEUER IN VALNGRESS

Hinweise zur Spielwelt..... 35
Setting-Atmosphäre..... 36
Die Ruinen..... 36
Der Dschungel..... 36
Dschungelbegegnungen..... 37
Gemeinschaften..... 38
Über Valngress..... 38
Warum nach Valngress?..... 38
Handel..... 38
Reichtümer..... 39
Quests..... 39
Abenteuer in den Ruinen..... 39
Anpassung von DS-Abenteuern..... 39
Herr der Ratten..... 39
Die Räuber vom Lyrkenfenn..... 39
Die Kammern des Todes..... 39

D2G0 – DIE KAMMERN DES TODES

Hintergrund..... 40
Die Kammern des Todes..... 40
Der Kristall des Todes..... 41
Beginn des Abenteuers..... 41
Im Kloster..... 42
Übersichtsplan..... 43
Eingang/Wehrgang/Dienerraum.. 44
Die Gewölbe..... 45
Die Umkleide/Die Zellen..... 46
Die Kapelle..... 47
Das Heiligtum/Erfahrung..... 48

BESTIARIUM

Or`Ris`Ka-Orks..... 49
Krieger..... 49
Jäger..... 49
Schamane..... 50
Bestie..... 50
Häuptling..... 50
Die Valn..... 51
Tiere..... 51
Klingenrücken..... 51
Nachtpanther..... 52
Pflanzen..... 52
Todesranke..... 52

BILDER

In den Ruinen..... 53
Der Außenposten..... 54
Das Kloster..... 55
Azran/Ruinen..... 56
Das Tor zu den Ruinen..... 57

VORWORT DES ÜBERSETZERS

Im November 2012 wurde das diesem Fanwerk zugrunde liegende Original veröffentlicht: **Valngress – The City of Ruins**. Kurz darauf bat mich Ingo „Greifenklaue“ Schulze, einen Teil davon ins Deutsche zu übersetzten. Moritz Mehlem hatte durch Anke Steinbacher bereits einige Seiten übersetzen lassen. Ein paar Zeichnungen wurden von Christoph Balles erstellt und alles schien gut voranzugehen.

Aus irgendeinen Grund schlief das Projekt allerdings ein und wurde erst jetzt weiter bearbeitet. Endlich ist es fertig!

Mittlerweile kann ich gut verstehen, warum Publikationen so lange dauern und was einem alles dazwischen kommen kann.

Da **Valngress – Die Ruinenstadt** ursprünglich für DS 3.5 geschrieben wurde, mussten einige Teile nachträglich geändert werden. Außerdem hatte sich Marcus Bone neue Regeln für Erschöpfung, Orientierung und Deckung im Dschungel ausgedacht, die nur in Teilen übernommen werden konnten, weil die DS4-Regeln einiges davon mittlerweile abdecken.

Auch das Coverbild der englischen Ausgabe durfte aus rechtlichen Gründen nicht mehr benutzt werden.

Marcus hatte im Original weitere Abenteuer in Aussicht gestellt. Da er aber seit einigen Jahren nicht mehr im DS-Forum aktiv ist, mussten diese Passagen entfernt werden.

Wer wissen will, was im Original steht, kann das PDF noch immer auf der Dungeonslayers-Homepage herunterladen.

Die Reiseberichte im Teil **„Die Umgebung“** stammen aus der Kurzgeschichte „Dinapal, der Templer und die grüne Hölle Czuhls“ von „Ursus Piscis“ und wurden mit seiner Zustimmung für die Verwendung im vorliegenden Fanwerk angepasst.

Valngress ist ein großartiges Fanwerk und bietet unendliche Möglichkeiten zum Spielen. Ich wünsche allen Spielern viel Spaß bei der Erkundung der Ruinen, den Entdeckungen, den Artefakten und Geheimnissen, die in Valngress auf ihre Entdecker warten.

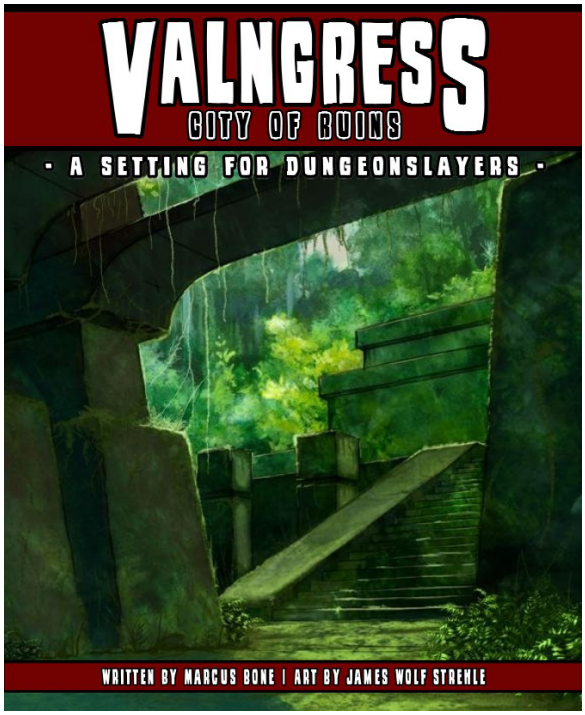
Siegfried „sico72“ Cordes
im August 2017

DAS SAGT DER AUTOR

Valngress – Die Ruinenstadt ist ein Setting für Dungeonslayers. Dieses Rollenspiel, das sich selbst als altmodisch bezeichnet, verbindet traditionelle Fantasy mit einfachen Mechaniken und dynamischer Aktion.

Als Autor dieses Settings war es mein Ziel, eine interessante und abwechslungsreiche Umgebung zu erschaffen, die den Grundgedanken von Dungeonslayers beinhaltet.

Inspiriert von **James W. Strehles** Bild (www.jamiestrehle.com) setzte sich bei mir die Idee fest, eine verlassene Stadt voller Gefahren und Schätzen zu kreieren.



Dieser Background ist oft in Fantasy-Rollenspielen zu finden, denn es gibt doch keinen besseren Ort für eine Gruppe von Abenteurern, um ihre Stärke, ihre Kraft und ihr Glück zu erproben!

Das Ergebnis ist **Valngress – Die Ruinenstadt**, das Herz eines alten Elfenreiches, das seit Jahrhunderten im Dschungel versunken ist.

Schließlich möchte ich **Colin Chapman** (Autor des fantastischen Atomic Highway-Rollenspiels) für seine Unterstützung bei der Bearbeitung meines ersten Entwurfs danken. Ohne seine Hilfe würde dieses Manuskript wahrscheinlich immer noch eine meiner unrealisierten Ideen sein.

Ich hoffe, ihr genießt sowohl das Lesen, als auch das Spielen in Valngress. Mögen sich aus der Stadt der Ruinen viele epische Abenteuer aus der Dunkelheit erheben!

Marcus Bone

DIE RUINENSTADT

Den Namen Valngress – auch bekannt als die Ruinenstadt – flüstert man seit Jahrhunderten nur noch hinter vorgehaltener Hand, gleichermaßen aus Furcht wie aus Zorn. Niemand weiß genau, wodurch diese einst so prachtvolle Elfenstadt und das mächtige, von hier aus beherrschte Reich untergingen. Nach zehn Jahrhunderten sind nur noch die Überreste der uralten Siedlung übrig, die von allen gutartigen Völkern gemieden werden...

DIE GESCHICHTE VON VALNGRESS

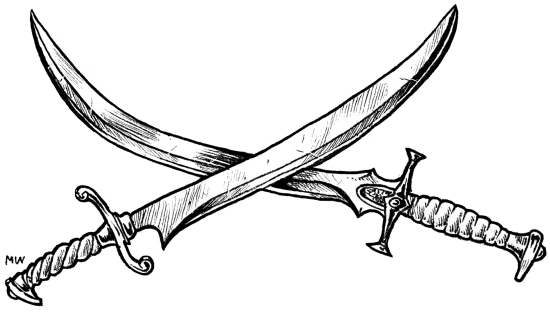
Die Zeit hat dieser einstmals so majestätischen Stadt übel mitgespielt. Die Steinmauern wurden zertrümmert, massive Türme bis auf die Grundmauern geschliffen und die Straßen schon vor langer Zeit vom Dschungel überwuchert. Heute ist Valngress lediglich ein stummer Zeuge einer längst vergangenen Zivilisation. Dabei sind gerade erst 1.000 Jahre vergangen, seit seine stolzen Erbauer die Straßen bevölkerten und von den luftigen Höhen ihrer Paläste herab den Aufstieg ihres Reiches beobachteten. Heute erinnert in den geborstenen Ruinen nur noch wenig an die Geschichte, die Kunst und das Handwerk dieses Imperiums.

AUFSTIEG EINES IMPERIUMS ...

Obwohl mittlerweile ein Jahrtausend vergangen ist, hat sich noch niemand zum neuen Herrscher über Valngress empor geschwungen.

Für die meisten Völker stellt dieser Ort nicht weniger als ein grausiges Mahnmal für ein Zeitalter dar, das besser in Vergessenheit bleibt. – Jenes Zeitalter, als alle Elfen sich unter einer Standarte vereint und sämtliche freien Völker unter ihre Knute gebracht hatten.

Angeführt von einer mächtigen Dynastie hatte dieses Imperium die den Elfen typische Fürsorge und Liebe zur Natur abgeschüttelt, um einen blutigen Krieg gegen all jene aufstrebenden Völker zu führen, die voller Neid zu ihnen aufgesehen hatten.



Zahllose Schlachten und Kriege, ja ganze Feldzüge hatten dafür gesorgt, dass das Elfenimperium all seine Gegner unterwerfen konnte: vom noch jungen Stamm der Menschen über die ruhigen, erdverbundenen Zwerge, den ungestümen und kriegerischen Orks bis hin zu den listigen, aber eher scheuen Goblins.

Das Elfenreich gründete sich aber nicht nur auf seiner militärischen Stärke. In Jahrhunderten geduldiger Forschung lernten die großen Elfenzauberer, die Magie so zu nutzen, wie man es bis zu diesem Zeitpunkt noch nie gesehen hatte und seitdem auch nicht mehr sehen würde. Und so kam es, dass ihnen wegen dieses arkanen Wissens niemand etwas entgegenzusetzten hatte. Nachdem sie die gesamte Welt unterworfen hatten, richtete sich das Augenmerk der Elfen nach innen und ein bedeutendes Zeitalter des Städtebaus und des kulturellen Aufschwungs nahm seinen Anfang. Während großartige Prachtbauten erschaffen wurden – manche so langlebig, dass sie ihre Erbauer überdauerten –, litten die bezwungenen Völker unter ihren neuen Herren. Hunderttausende, wenn nicht gar Millionen starben unter der unbarmherzigen Herrschaft der Elfen, denn die unterlegenen Völker wurden – auf dem Weg der Elfen zu „wahrer Größe“ – lediglich für Sklavenarbeiten herangezogen.

Noch schrecklicher sind aber die Gerüchte über die Praktiken der Elfen. Die Gräueltaten ihrer Zauberer auf der Suche nach der ultimativen Magie waren so unnatürlich und entartet, dass selbst jetzt – 1.000 Jahre später – die Magie der Elfen noch immer mit Misstrauen betrachtet wird.

...UND DESSEN NIEDERGANG

Niemand weiß genau, was den Untergang der Herrschaft der Elfen einleitete oder was sie dazu brachte, ihr Imperium zu verlassen und sich in die abgelegensten Tiefen ihrer Wälder zurückzuziehen. Was auch immer der Grund gewesen sein mag, diese Veränderung geschah abrupt. Innerhalb nur einer Generation hörte das Reich der Elfen schlichtweg auf zu existieren und die Sklavenvölker waren mit einem mal von ihren Fesseln befreit.

Es wäre übertrieben, von Vergeltungsmaßnahmen gegen die Elfen zu sprechen, aber man kann sich vorstellen, wie die ehemals unterdrückten Völker infolgedessen reagierten.

Obwohl das Reich der Elfen in Windeseile zerfiel, blieb ihre Metropole bestehen. Zu dem Zeitpunkt, als Valngress von seinen Bewohnern verlassen wurde, hatte die Stadt bereits gigantische Ausmaße und war zugleich der Ort, an dem die magische Forschung der Elfen am intensivsten vorangetrieben worden war. Tatsächlich waren die Magier so mächtig, dass selbst nach Aufgabe der Metropole noch immer ihre magischen Schilde und Zauber aktiv blieben, mit denen ihre einstigen Bewohner sich und ihr Eigentum geschützt hatten. Augenscheinlich sollten diese Schutzzauber so lange wirken, bis die einstigen Herrscher zurückkehren würden, weswegen sie auch Jahrhunderte später noch ihren Zweck erfüllen. Umgeben von so vielen schaurigen Legenden und tödlichen Schutzmechanismen ist es keine große Überraschung, dass die Region um Valngress jahrhundertelang völlig unbewohnt blieb.

VALNGRESS HEUTE

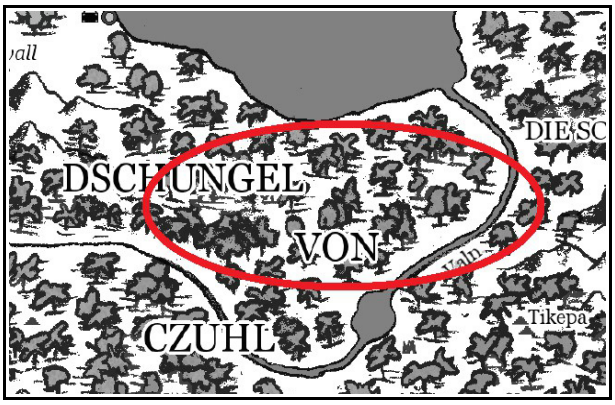
Erst in den letzten Jahren haben die zivilisierten Völker zögerlich damit begonnen, sich wieder in der Umgebung von Valngress niederzulassen. Die ersten Ankömmlinge stellten begeistert fest, dass die Schutzzauber, welche die Stadt einst umgaben, nicht mehr wirksam waren. Selbst die Magie der Elfen schien dem unaufhörlichen Vorrücken des Dschungels nichts entgegensetzen zu können.

Heutzutage kommen Abenteurer aus aller Herren Länder nach Valngress, um Ruhm und Reichtum zu ernten. Zu ihrem Unglück verbirgt die Stadt der Ruinen ihre Schätze – aber auch Gefahren – sehr gut. Zwar sind einige der magischen Schutzzauber mittlerweile inaktiv, jedoch gibt es in den Ruinen immer noch zahlreiche Fallen sowie bösartige Kreaturen und auch der Dschungel selbst hält seine eigenen Schrecken bereit. Auch hier, im Schatten längst vergangener Mächte, haben sich die niederträchtigen Völker zusammengefunden, um im Verborgenem mit vereinten Kräften ihre düsteren Ziele zu verfolgen.

Da in den Ruinen der Stadt jedoch Gerüchten zufolge unendliche Reichtümer auf ihre Entdeckung warten – sei es Gold, Silber oder Magie –, überwiegt die Gier häufig der Furcht vor den unfassbaren Gefahren. Angeblich befinden sich in Valngress unermessliche Schätze. Die entscheidende Frage, ist jedoch:

Was ist man zu opfern bereit, um in ihren Besitz zu kommen?

DIE UMGEBUNG



Heute lässt sich nicht mehr sagen, wieviele arme Seelen im Laufe der Jahre im Dschungel ihrem Schöpfer gegenüber getreten sind, da nur wenige lange genug überlebt haben, um von ihren Erlebnissen zu berichten.

Doch trotz aller Gefahren, die sich einem entgegenstellen, reißt der Strom an Abenteurern aus aller Welt nicht ab, die nach Valngress reisen – dem Ort, der auf der einen Seite so viele Chancen bietet, unfassbar reich zu werden, wie auf der anderen Seite, den Tod zu finden.

DIE REGION VALNGRESS

Valngress befindet sich im Äquatorbereich. – Eine weithin verlassene Region, die eigentlich nur als Wiege des Bösen und Heimat gefährlicher Monster bekannt ist.

Die Region, bekannt als Valngress oder „Dschungel von Valngress“, ist ein tropisches Wunderland, das in vielem unserem Amazonasgebiet ähnelt. Steter und heftiger Regen sowie feuchte Hitze machen die Region zu einer Brutstätte einer äußerst exotischen Flora und Fauna.

DIE JAHRESZEITEN

Obwohl es in Valngress alle vier Jahreszeiten gibt, kommen im Dschungel doch nur zwei vor: eine trockene und eine feuchte Jahreshälfte.

DIE TROCKENZEIT

Eigentlich ist diese Bezeichnung irreführend, denn selbst in der trockenen Jahreszeit gibt es hier mehr Niederschlag als in anderen Regionen im tiefsten Winter. Im Allgemeinen kommt es aber in dieser Zeit zu höheren, drückenderen Temperaturen und gleichmäßigeren Niederschlägen als in der Regenzeit.

...In der schwülen, warmen Luft fielen uns in unseren Rüstungen bald alle Bewegungen schwer, obwohl die Späher für uns mit ihren großen

Haumessern einen Weg durch das undurchdringliche Dickicht bahnten. Rasch rann uns der Schweiß in Strömen hinab...

Die Trockenzeit nimmt drei Viertel des Jahres ein und jeder Tag folgt einem vorhersehbaren Muster: Morgens ist der Himmel strahlend blau und die Temperaturen steigen schnell. Bis mittags hat sich ein tiefhängendes Wolkenfeld gebildet, welches kurze, heftige Stürme bis in den späten Abend mit sich bringt.

Die Nächte im Dschungelgebiet sind warm und feucht und bilden das bevorzugte Umfeld für schwärmende Insekten und kleinere Raubtiere.

DIE REGENZEIT

Das übrige Viertel des Jahres herrscht Regenzeit. Im Gegensatz zur Trockenzeit kommt es jetzt zu anhaltenden Regenfällen, die in ihrer Intensität von leichten Schauern zu wolkenbruchartigen Stürmen und Überflutungen wechseln.

Daraus resultieren weitere Gefahren in Form von schlüpfrigen Oberflächen und Erdrutschen bis hin zu angestiegenen Flüssen und flutartigen Überschwemmungen. Nur die törichtesten Abenteurer suchen sich diese Zeit für einen längeren Aufenthalt im Gebiet von Valngress aus.

Die Temperatur ist während dieser Periode im Allgemeinen sehr viel kühler, was zwar viele der nachtschwärmenden Insekten beseitigt, aber auch unvorbereitete Abenteurer den Risiken des feuchtschwülen Wetters aussetzt.

Die tatsächliche Niederschlagsmenge variiert während der Regenzeit, aber es gibt nur wenige trockene Tage. Jetzt ist das tägliche Überleben in Valngress eine noch größere Herausforderung als sonst, denn die Feuchtigkeit durchdringt alles.

DIE RUINEN

Es ist schwer zu sagen, wo genau die Ruinen der ehemaligen Metropole anfangen und was vielleicht nur zu den umliegenden Ortschaften und Besitzungen gehört hat. Geografisch gesehen bedecken die Ruinen wenigstens hundert Quadratkilometer, von denen höchstens ein paar Dutzend bisher gründlich erforscht wurden.

...Bereits einige Tage später konnten wir aufbrechen und befanden uns nach einigen Stunden in den nordwestlichen Ausläufern dieses riesigen Dschungelgebiets. Für den Rest meines Lebens werde ich diesen Augenblick

nicht vergessen, als wir in den Schatten der riesigen Bäume traten. Schon nach wenigen Schritten herrschte um uns ein eigentümliches Zwielicht...

Niemand hat es bisher geschafft, die ganze Stadt zu kartografieren, und ein Großteil liegt noch immer unter dichtem Urwald verborgen.

Man unterscheidet im Allgemeinen zwischen drei verschiedenen Gebieten: Dschungel, Oberstadt und Unterstadt.

DER DSCHUNGEL

Es ist wahrscheinlich, dass Valngress schon immer von Dschungel umgeben war. Warum die Elfen von allen Orten gerade diesen auswählten, um die größte Stadt der Welt zu errichten, ist ein Geheimnis. Manche sind der Ansicht, dass der Dschungel eine Art natürlichen Schutzwall um die Stadt herum bilden sollte; andere spekulieren, dass die Elfen in der Gefährlichkeit des Dschungels ihr eigenes Naturell wiederfanden und sich daher hier am wohlsten fühlten. So oder so – es ist nicht sicher, ob nicht sogar der Dschungel letzten Endes für den Niedergang des Elfenreiches verantwortlich war. Was auch immer der wahre Grund gewesen sein mag, der Dschungel und die Stadt scheinen in einer Art symbiotischer Beziehung miteinander zu stehen, denn das Pflanzenwachstum in und um die Stadt ist schneller und hartnäckiger als irgendwo sonst auf der Welt.

...Wir kämpften uns zehn Tage durch das Dickicht des Dschungels. Dabei hielten wir uns eher in den äußeren Gebieten auf und umrundeten die Bucht von Ardell. Nurdank der Heilkünste und der Zauberkräfte unseres Klerikers verloren wir trotz Raubkatzen, Giftschlangen und riesenhaften Stechmücken keinen einzigen Mann...

Der Dschungel ist ein gefährlicher Ort. Nicht nur die Orientierung ist schwierig – die Vegetationsdichte verhindert selbst mit der richtigen Ausrüstung wie einer Machete ein zügiges Vorwärtskommen. Der Dschungel ist zudem Heimat einiger der tödlichsten Geschöpfe. Obwohl keine umfassenden Forschungen hierzu vorliegen, scheint der Urwald in und um Valngress diese Wesen sogar regelrecht anzuziehen. Die Vegetation der Ruinenstadt kann ebenso lebensbedrohlich sein wie

jedes fleischliche Monster: Große, giftspuckende Pflanzen wachsen in manchen Gebieten; auch gibt es Schlingpflanzen und fleischfressende Gewächse, die groß genug sind, um ganze Humanoide am Stück zu erbeuten.

...Schwärme riesiger Mücken umschwirrten uns und wurden nur von einer stinkenden Essenz, mit der wir auf Anraten des Alchemisten alle unbedeckten Hautstellen als auch unsere Kleidung eingerieben hatten, davon abgehalten, über uns herzufallen. Die feuchte Luft hing zwischen den gewaltigen Baumstämmen und roch ein wenig modrig nach Erde, Moos und Pilzen. Und bei Helia: Ich habe noch nie einen dermaßen lauten Wald erlebt! Das Gekreische der Affen vereinigte sich mit dem Gezwitscher der Vögel, dem Surren und Summen der Mücken und Käfern zu einem fürchterlichen Lärm, der ständig die Luft erfüllte. Selbst in der Nacht herrschte selten Stille – und wenn, dann war das kein gutes Zeichen!...

...Als wir schließlich den Fluss Valn nahe seiner Mündung in das Sternenmeer überqueren wollten, wurden auch noch zwei unserer Späher von einem Schwarm hungeriger Blutfische getötet, den wir in dem trüben Wasser nicht entdeckt hatten ... Ich sehe heute noch vor mir, wie sie innerhalb weniger Herzschläge bis auf die Knochen abgenagt wurden...

DIE OBERIRDISCHE STADT

Sieht man sich die gewaltigen und weitläufigen Ruinen an, muss Valngress zu seiner Blütezeit wahrlich eine sehr beeindruckende Stadt gewesen sein. Angeblich war sie Heimat hunderttausender Elfen und ihren Sklaven, auch wenn heute – zumindest oberirdisch – nur wenige Überreste auf dieses düstere Zeitalter verweisen.

Über die Zeit hinweg haben die Elemente allen Teilen der Stadt heftig mitgespielt. Eigentlich hätten ihre Überreste schon vor langer Zeit bis auf wenige besonders standhafte Bauten vom tiefgrünen Dschungel verschluckt werden müssen. – Die magischen Bannzauber überdauerten jedoch viel länger, als ihre Schöpfer es jemals hätten vorhersagen können. Welchen Sinn diese Zauber auch immer gehabt haben mögen – erst jetzt erobert sich die Natur das Ruinengebiet nach und nach zurück.

Während der Verfall also nicht so weit fortgeschritten ist, wie er hätte sein müssen, kann anhand der Ruinen der ursprüngliche Zweck vieler Bereiche der Stadt nur noch erahnt werden. Wo der Dschungel noch nicht wieder Fuß gefasst hat, bieten sich manchmal Einblicke in die einstige Gestalt und Funktion der Ruinen.

Denjenigen zufolge, welche die Ruinen bereits erkunden und lebend wieder verlassen konnten, muss die Stadt wohl mehr oder weniger kreisrund angelegt worden sein. Der Hauptteil der Stadt wurde damals mit Ringen aus zwei Meter dicken Mauern in mehrere Bereiche unterteilt, von denen selbst heute noch einige Abschnitte intakt sind.

Die Ringe im Zentrum der Stadt haben den Zerfall viel besser überstanden als die am Rand, da der Dschungel noch nicht ganz bis in das Kerngebiet der Stadt vorgedrungen ist.

Zusätzlich zu den zentralen Ringen erstrecken sich zwei „Arme“ der Stadt direkt nach Norden und Süden: Der Urwald hat hier die einst angelegten Straßen und Gebäude so gut wie zerstört, daher ist wenig übrig, was Aufschluss über den ursprünglichen Sinn dieser beiden Stadtbereiche geben könnte.

Um die eigentliche Stadt herum existieren zahllose weitere Ruinen verschiedener Größe, von denen sich unmöglich sagen lässt, ob sie einst zur Stadt selbst gehört oder aber unabhängige Siedlungen gebildetet hatten. Der Dschungel hat sich diese Orte längst wieder zurückerobert.

DIE UNTERIRDISCHE STADT

Während Valngress an der Oberfläche wenig mehr als eine Ansammlung von Dschungel und Ruinen ist, ist der unterirdische Teil weitestgehend erhalten. In den Katakomben und Verliesen der Stadt warten neben unzähligen Schätzen auch jede Menge Gefahren auf mutige Abenteurer.

Niemand vermag mit Sicherheit zu sagen, warum unter der Stadt eine so gewaltige, unterirdische Anlage erbaut worden war. Manche meinen, die Elfen waren vor ihrem bevorstehenden Untergang gewarnt worden und hatten versucht, sich in den Katakomben vor einer anrückenden Gefahr auf der Oberwelt zu verbergen. Andere hingegen behaupten, die Umgebung selbst hatte die Bewohner der Stadt schließlich unter die Erde getrieben. Was auch immer die Gründe waren – die Ruinen der Stadt erstrecken sich bis tief in die Erde.

...Wir erreichten ein oder zwei Tage später die ersten, von Gestrüpp überwucherten Ruinen einer weitläufigen, halb versunkenen Stadt. Zu unserem Erstaunen ragten einige hohe, steinerne Türme aus dem dichten, grünen Blätterdach uralter Baumriesen...

Wir pirschten uns in der einsetzenden Dämmerung vorsichtig an den nächsten Turm heran. Im dichten Unterholz verborgen nahmen wir ihn gründlich in Augenschein. Das bauchige Bauwerk mit der gewölbten Spitze schien weder Fenster noch Tore aufzuweisen und war aus großen, dunkelgrauen Steinblöcken errichtet, die längst von Schlingpflanzen überwuchert worden waren... Im verfallenen Untergeschoss des Turmes gerieten wir in ein unübersichtliches Netzwerk aus Gängen, Vorratskammern, Waffenlagern und Kerkern, in dem wir uns beinahe verirrt hätten... Schließlich gelangten wir über eine grob behauene Treppe in eine tiefer liegende Grotte, die von einem tiefschwarzen See eingenommen wurde. Feuerschalen, in denen würziges Harz und Kräuter verbrannt wurden, sorgten für eine unangenehme Schwüle in der Höhle...

KELLERGEWÖLBE

Fast jedes größere Gebäude in Valngress hat in irgendeiner Form eine Art Keller. Diese Keller können aus einigen wenigen, kleinen Räumen oder aber aus weitläufigen Komplexen dunkler, feuchter Kammern bestehen.

Die meisten Kellergewölbe sind durch den stetig wachsenden Dschungel verborgen und von daher auch wenig beschädigt. Hat man das Glück, den Zugang zu einem solchen Gewölbe zu entdecken, entpuppen diese sich oft als wahre Schatzkammer voller Magie und elfischer Artefakte.

KANALISATION

Sogar heutzutage ist ein in eine Stadt integriertes Kanalisationssystem ein Luxus, den nur wenige Städte bieten. Die Elfen von Valngress hatten jedoch die Vorteile eines solchen Systems in Bezug auf die Hygiene und Sauberkeit bereits gekannt, sodass die ganze Stadt durch eine Kanalisation miteinander verbunden ist. Der Großteil des verschachtelten Abwassersystems in Valngress befindet sich zwar unter der Erde oder ist mit der Zeit verfallen, aber viele der größeren Tunnel und Verbindungsschächte haben bis heute überdauert. Obwohl diese Tunnel meist sicher genug erscheinen, sind sie tatsächlich extrem gefährlich: In der Trockenzeit sind sie bevorzugte Rastplätze unterschiedlicher Lebewesen, welche die Ruinen bewohnen. Auch die vogelartigen Valn (siehe S. 23 u. 51) nutzen sie oft als zeitweiligen Unterschlupf. Müde Abenteurer sind in der Regel nicht willkommen.

In der Regenzeit besteht die Gefahr, dass die Kanäle ganz plötzlich überfluten. Entdecker, die von einer solchen Flut in die Tiefen mitgerissen werden, sehen das Tageslicht nur selten wieder. Da immer mehr der oberirdischen Anlagen von Valngress durch Wind und Wetter zerstört werden, bieten die großen und robusten Tunnel Zugang zu den verborgenen Teilen der Stadt und machen das Kanalisationssystem trotz der flutartigen Überschwemmungen bei Expeditionen oft unentbehrlich.

TUNNELSYSTEME

Der Untergrund von Valngress ist auch noch von einem weiteren riesigen Tunnelnetz durchzogen, dessen Zweck ein weiteres Rätsel darstellt. Der eigentümliche Verlauf der Gänge macht oft wenig Sinn: Tunnel sind mit unterirdischen Anlagen oder Zitadellen (siehe nächster Abschnitt) verbunden, oder sie führen zu weiteren, noch verwirrenderen Systemen von Korridoren und Kammern.

Es wird vermutet, dass diese Tunnel die bevorzugten Fortbewegungsrouten der Elfen von Valngress waren, denn bei genauerem Hinsehen erkennt man Spuren, die auf eine häufige Nutzung deuten. Weiterhin dienten die Tunnel wahrscheinlich

als Transportweg für Güter oder auch als Schleichwege, die das Ausführen heimtückischer Taten begünstigten – wobei dies aber kaum mehr als wilde Spekulation ist. Die Tunnel sind über die Zeit gut erhalten geblieben und gehören wohl zu den Teilen der Stadt, die am besten dokumentiert sind. Dennoch werden für jeden hastig aufgezeichneten Kilometer Tunnelsystem jedes Jahr zehn weitere entdeckt, die bis dahin noch völlig unbekannt waren.

ZITADELLEN

Von Abenteurern werden sie Zitadellen genannt, aber die gewaltigen unterirdischen Komplexe aus Räumen und Kammern sind wahrscheinlich nicht bewusst als Befestigungen angelegt. Sie scheinen eher wahllos in den Tiefen der Erde unter Valngress verteilt. Manche können über die viel benutzten Tunnel erreicht werden, andere haben einen direkten Zugang zur Oberfläche, während wiederum andere nur mit dem Kanalisationssystem verbunden sind.

Eine bisher unentdeckte Zitadelle zu finden ist der Wunschtraum eines jeden Schatzsuchers in Valngress, denn hier befinden sich die wahren Reichtümer, welche die Stadt verbirgt – unangetastet seit jenem schicksalsreichen Tag, als sie aufgegeben wurde.

Während zahlreiche Abenteurer ihr Glück durch die Entdeckung einer Zitadelle gefunden haben, sind noch viel mehr bei diesem Versuch umgekommen. Denn das, was die meisten Reichtümer verspricht, wird auch am besten durch Fallen und Magie geschützt…

GEMEINSCHAFTEN

Trotz der abgeschiedenen Lage und der unwirtlichen Umgebung gibt es in den weitläufigen Ruinen viel Leben. Viele bösartige Stämme und Kreaturen nennen Valngress ihre Heimat, angezogen vom baufälligen Chaos, welches die Stadt durchzieht, oder aber weil sie die Ruinen für einen bezugsbereiten und gut zu verteidigenden Schlupfwinkel halten. Glücklicherweise beheimaten die Ruinen und der umliegende Dschungel auch einige verstreute Lager sowie einen größeren **Außenposten** am Rande der Stadt, in dem Forscher, Jäger, Weise und Abenteurer sich untereinander austauschen und Handel treiben können.

JAGDLAGER

Der Begriff „Jagdlager“ bezeichnet die von verschiedenen Abenteurergruppen in den Ruinen erreichten

und verstreut liegenden Lagerstätten. Diese Lager, die üblicherweise nicht mehr als grobe, aber stabile Zweckbauten von kurzer „Halbwertzeit“ sind, werden in der nächsten Trockenzeit oft wieder an derselben Stelle errichtet.

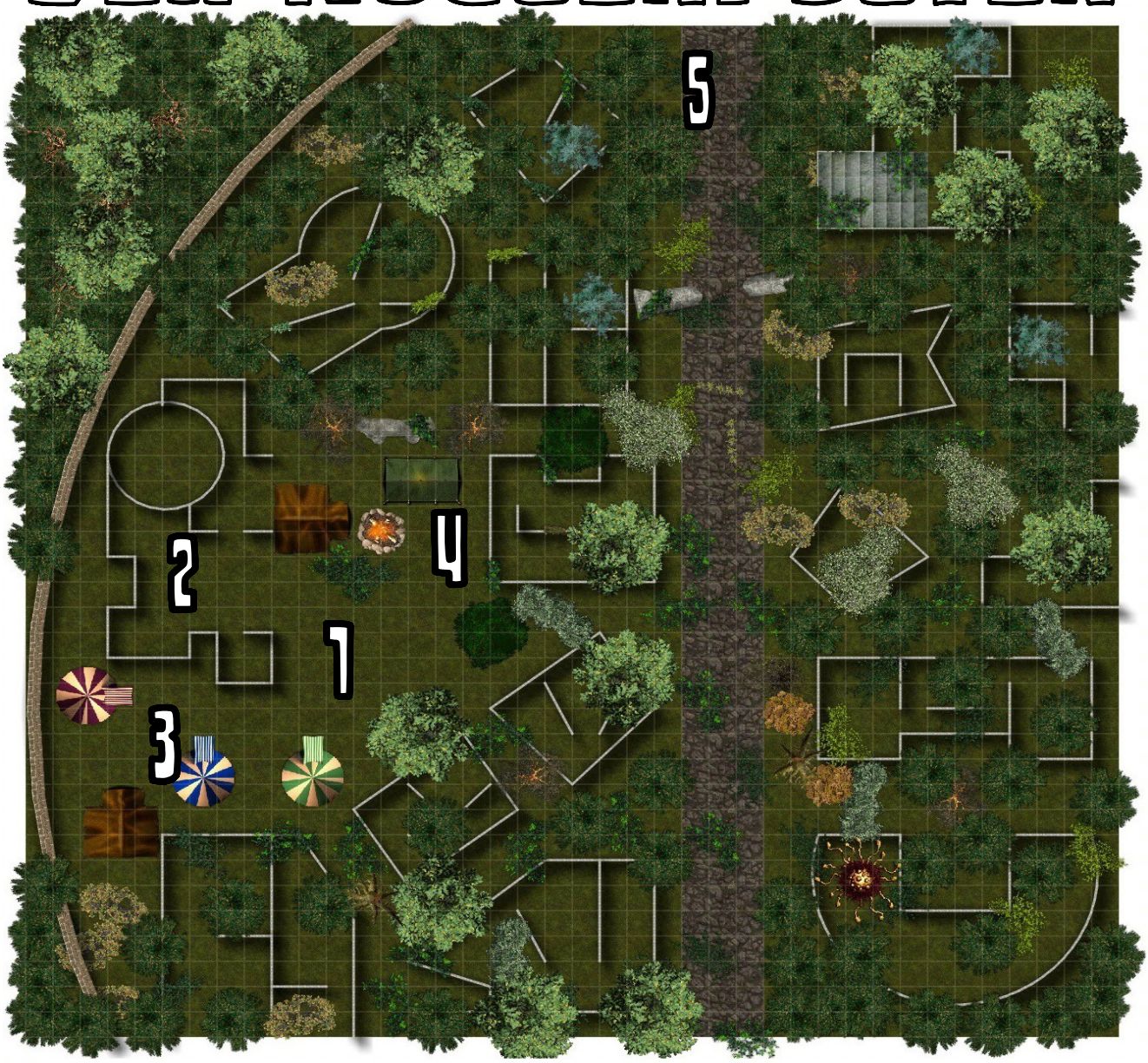
Die meisten Abenteurer hegen zwiespältige Gefühle gegenüber ihren Konkurrenten – dabei ist die Stadt allemal groß und gefährlich genug, um eine direkte Rivalität zwischen den Gruppen überflüssig zu machen. Dennoch sind nur wenige gewillt, wertvolle Ressourcen wie Nahrung, und Wasser, aber vor allem ihre Funde mit anderen Schatzsuchern zu teilen.

Valngress zu erforschen oder sogar dort zu leben, fordert selbst von den abgehärtetsten Personen Tribut. Die meisten werden entweder Opfer von Dschungelkrankheiten, der gefährlichen Flora und Fauna, tückischen Fallen, kommen durch Gewaltanwendung um oder kehren erschöpft wieder in die Zivilisation zurück. Aufgrund dieser Risiken sind viele kleinere Gruppen bemüht, weitere Mitstreiter anzuheuern, besonders solche, die behaupten, schon Erfahrung in der Erforschung der Ruinen zu haben.

Das Leben in den Jagdlagern bringt seine eigenen Gefahren mit sich. Die bösen Völker wählen solche Ansiedlungen oft als Ziel ihrer Angriffe aus. Goblin- und Orkstämmen ist es meist ein Leichtes, die Verteidigung eines Jagdlagers zu überwinden und die wenigen Abenteurer zu überwältigen, die sich ihnen entgegenstellen. Nicht selten finden Abenteurer ein gestern noch bewohntes Lager am nächsten Tag zerstört und geplündert vor.

...Während wir noch beratschlagten, ob wir das Gebiet umgehen sollten, trat hinter uns plötzlich eine große Gruppe von Or`Ris`Ka-Orks geräuschlos aus dem Unterholz. Anstatt uns anzugreifen, schritten sie langsam auf uns zu, starrten uns unverwandt an und flüsterten: „Czuhlu, Czuhlu, Czuhlu.“ Da uns klar war, dass wir gegen die mit Lanzen und Bögen bewaffneten Stammeskrieger nicht ankommen würden, wichen wir zurück ... wir schafften es, unsere Verfolger in einer der engen Schluchten der „Schreienden Berge“ abzuhängen, umgingen die Bergkette an ihren westlichen Ausläufern in südlicher Richtung und hofften, uns so nach Valngress durchzuschlagen ...

DER AUSSENPOSTEN



1. AZRAN
2. DER AUSSENPOPSTEN
3. PARDURE NORDAL
4. TALSA FÄHRMANN
5. WEG IN DIE RUINEN

In jüngster Vergangenheit ist jedoch eine Siedlung in der Ruine eines Turms entstanden, die gemeinhin nur **der Außenposten** genannt wird. Dieser befindet sich am westlichen Rand der eigentlichen Stadt und besteht aus einem wiederaufgebauten Turm und ein paar einfachen Außengebäuden. Ursprünglich wurde er als Jagdlager von einem besonders kampfstarken Gruppenführer errichtet und machte sich schnell einen Namen als sicherer Zufluchtsort für Abenteurer, die sich dort von den Strapazen der Ruinenstadt erholen können – aber natürlich nicht kostenlos!

Über die Jahre hat die Führung des Außenpostens immer wieder gewechselt, überraschenderweise immer unter friedlichen Umständen. Der derzeitige Eigentümer ist **Harven Schlachtenfeuer**: Ein zwergischer Späher, der sich, nachdem er sein rechtes Bein an eine uralte Falle in den Tiefen der Tunnelsysteme verlor, dazu entschlossen hat, seinen Lebensabend in etwas ruhigerer Manier zu verbringen.

...Sobald wir die ersten, verfallenen Türme der sagenumwobenen Ruinenstadt von Valngress aus dem dichten Blätterdach des Dschungels ragen sahen, musste ich einen Jubelschrei unterdrücken. Sogleich war die Mühsal der weiten Anreise vergessen. Ich bemerkte nicht einmal mehr, dass mir in der warmen Luft der Schweiß in Strömen an meinem Körper hinabrann und dass mich ein ganzer Schwarm blutgieriger Stechmücken umgab. Erfüllt von Vorfreude schlug mein Herz schneller, während wir raschen Schrittes auf den schäbigen Außenposten zuhielten, um uns noch mit ein paar Ausrüstungsgegenständen bei Harven Schlachtenfeuer einzudecken, bevor wir uns endlich an die Erforschung der alten Gewölbe machen konnten ...

Unter der Führung Schlachtenfeuers entwickelte sich **der Außenposten** bald zu einem regional bedeutsamen Handelsposten inklusive Taverne. Der wiedererbaute Turm beherbergt

ein Dutzend Zimmer sowie eine große Gaststube für die Abenteurer. Außerdem ist Harvens Lagerraum gut gefüllt mit jeglicher Art von Ausrüstung, die eine Gruppe Ruinenforscher benötigen könnte. Natürlich ist hier nichts umsonst und auch nicht billig, aber wer beschwert sich schon, wenn die Alternative eine Nacht im nassen Dschungel ist?

Harven gestattet außerdem die Nutzung seiner Räumlichkeiten als Handelsplatz. Schatzsucher und Händler kommen hier zusammen, um Geschäfte zu machen und Vereinbarungen zu treffen. Während Harven keinerlei Beteiligung an den abgeschlossenen Geschäften erwartet, verbittet er sich doch bestimmte „Arten“ von Geschäften – ungemütlich wird es vor allem, wenn man sich an anderer Stelle als seinem Tresen Bier, eine warme Mahlzeit oder andere Annehmlichkeiten besorgt.

Da sich Harven mit den Gefahren auskennt, die Exkursionen in die Ruinen nun einmal mit sich bringen, arbeitet er mit dem erfahrenen Heiler **Pardure Nordal** zusammen. Dieser hilft gegen ein entsprechendes Entgelt allen Abenteurern, die seine Dienste benötigen. Pardure kann die meisten geläufigen Leiden heilen und ist wahrscheinlich der mächtigste Zauberkundige der Region. Es ist nicht zu leugnen, dass sich Harven als eine äußerst einflussreiche Persönlichkeit in Valngress etabliert hat, die das Schicksal derjenige beeinflussen kann, die ihre ihr Schicksal in den Ruinen suchen.

INTERESSANTE ORTE

Nur ein kleiner Teil von Valngress wurde bisher gründlich erforscht. Das gesamte Gebiet ist so groß und vielfältig, dass selbst Orte, die als bereits geplündert gelten, Abenteurern noch einiges an Spannung und Beutegut zu bieten haben.

AZRAN

Der Azran, in der gewöhnlichen Elfensprache auch „Kreis des Lebens“ genannt, scheint eine Art Knotenpunkt oder Versammlungsort für die Elfen von Valngress gewesen zu sein. Heute dient der Platz wieder diesem Zweck, obwohl die einstigen Bewohner längst das Zeitliche gesegnet haben.

Der Azran, der direkt am **Außenposten** gelegen ist, wird als Ausgangspunkt vieler Abenteurergruppen genutzt, die von dort tiefer in die Stadt oder den Dschungel aufbrechen.

Abenteurergruppen können hier zusätzliche Schwerter anheuern und Geldgeber nach willigen Teilnehmern für eigene Expeditionen suchen.Einzelne Kaufleute versuchen hier außerdem, ihre oft überteuerten und minderwertigen Waren an den Mann zu bringen.

Von allen Händlern, die sich hier versammeln, ist **Talsa Fährmann** mit seiner Schmiede für Abenteurer wahrscheinlich am interessantesten.

Als fahrender Waffenschmied und Zimmermann hat Talsa sein Lager „vorübergehend“ am **Azran** aufgeschlagen. Er bietet eine Auswahl an Waffen und Rüstungen von guter Qualität (bei angemessenem Preisaufschlag) und kann sich mit exzellenten Fähigkeiten in der Metall- und Holzbearbeitung brüsten.

DAS KLOSTER

Das Kloster – benannt nach seiner scheinbar endlosen Anzahl an zellenähnlichen Kammern – ist eine der wenigen in Valngress entdeckten, überirdischen Anlagen, die größtenteils unversehrt geblieben sind. Zuerst von Abenteurern als vollständig erkundet abgetan, lassen neuere Funde die Vermutung zu, dass die Anlage sich auch unterirdisch ausdehnt, und zwar deutlich weiter als bislang vermutet.

...Und als die Sonne wieder aufging, sahen wir im Morgendunst schon von weitem die Reste eines Gebäudes über das Blätterdach ragen. Unser Späher war sich bei dem Anblick sicher, dass wir das sogenannte Kloster gefunden hatten. Langsam und vorsichtig – immer darauf gefasst, in einen Hinterhalt zu geraten – erkundeten wir die Ruinen ... Nach kurzer Suche fanden wir tatsächlich einen Eingang in den noch nicht eingestürzten Teil der Anlage. Aus einer Art Vorraum führte uns eine Steintreppe durch mehrere leere Kammern, in denen wir mit unseren Fackeln nur Ungeziefer, Ratten und Fledermäuse aufschreckten. Schließlich endeten die Stufen in einem großen, dunklen Raum, in dem ein schwacher Geruch von Moder in der Luft hing. Im Fackelschein sahen wir an den Wänden die verblassten Reste ehemals prächtiger Malereien ...vor einer Wand, genau unter der kunstvollen Malerei einer Landkarte, die eine große Stadt zeigte, lag das Skelett eines längst verstorbenen Mannes...

BARTARS TORHEIT

Diese Tunnel verbinden einen Bereich von Valngress mit einem deutlich kleineren Stadtteil am Rande des Gebiets. Benannt nach ihrem wyndländischen Entdecker **Bartar Parazim** wurden sie ursprünglich als sichere Route in das Herz der Stadt erachtet, ohne dass man sich den Tücken des Dschungels und den Kreaturen an der Oberfläche stellen musste. Bartar erlangte freilich auch Berühmtheit durch die Entdeckung der Valn, deren Präsenz in den Tunneln binnen kurzem nicht nur die Hoffnung vieler Abenteurer auf ein problemloses Erreichen der Hauptruinen beendete, sondern auch ihr Leben...

BEWOHNER DER RUINEN

Die zivilisierten Völker sind nicht die Einzigen, die Valngress als verlockenden Ort wahrnehmen. Zahllose Vertreter der bösen Völker haben ebenfalls entdeckt, welche Mächte die Ruinen beherbergen, und versuchen, sie für ihre Zwecke auszubeuten.

DIE VALN

Von allen Lebewesen und Völkern in Valngress sind die Valn wahrscheinlich die Interessantesten. Diese in Stämmen organisierten Humanoiden besitzen mehr als nur eine flüchtige Ähnlichkeit mit großen Vögeln und kommen nur in diesem Teil des Dschungels vor.

Die Valn sind sowohl für ihre Aggressivität als auch ihre Tapferkeit bekannt. Sie sind robust und widerstandsfähig und im Kampf Mann gegen Mann oft ausdauernder als ihre Gegner.

Sie sind ein intelligentes Volk und fähig, Werkzeuge herzustellen, die denen in der zivilisierten Welt in Nichts nachstehen. Auch besitzen sie eine komplizierte und vielschichtige Schriftsprache.

Doch trotz dieser Umstände sind die Valn ganz offensichtlich entweder unwillig oder unfähig, mit den wenigen Abenteurern zu kommunizieren, die versucht haben, sie aufzusuchen oder mit ihnen Handel zu treiben.

Bisher ist nur wenig über die Sozialstruktur dieser rätselhaften Wesen bekannt. Allerdings kann davon ausgegangen werden, dass sie sich zu Stämmen zusammenrotten und in einem streng aufgeteilten Kastensystem leben. Abenteurer konnten bisher nur von Begegnungen mit Angehörigen der Kriegerkaste berichten.

Die verschiedenen Valnstämme sind überaus territorial und hegen große Feindseligkeit gegenüber allen, die ihre festgelegten Gebiete betreten, einschließlich den Valn anderer Stämme. In solchen Fällen greifen sie mit ganzer Macht an. Bis jetzt hat dies die Schatzsucher nicht großartig gestört, aber mit der zunehmenden Anzahl an Abenteurern scheinen in Zukunft größere Konfrontationen unvermeidbar.

DIE OR'RIS'KA

Die Or'Ris'Ka, was soviel heißt wie „Volk der zerschlagenen Sonne", sind ein besonders aggressiver Orkstamm. Man glaubt, dass sie Valngress aus genau dem gleichen Grund auszubeuten versuchen, wie der Großteil der Schatzsucher – die verlorene Magie der Elfen. Sie sind über die ganze Ruinenregion verteilt und gewöhnlich in kleinen Spähtrupps anzutreffen.

Unter der Führung einer Elite überraschend gerissener und strategisch bewanderter Kriegsfürsten bestehen die Or`Ris`Ka eigentlich aus mehreren Orkstämmen, die sich zu einem Zweckbündnis zusammengeschlossen haben. Während die meisten anderen Orkstämme entschlossen sind, Krieg gegen die zivilisierten Völker zu führen, richten die Or`Ris`Ka ihr Augenmerk stattdessen auf die systematische Eroberung des Gebietes für eigene Siedlungszwecke. Wenn möglich, vermeiden sie eine direkte Konfrontation, obwohl sie mit Schatzsuchen nicht zimperlich umgehen, wenn diese das Pech haben, auf sie zu treffen.

Was sie sich letztendlich von ihrer territorialen Inbesitznahme versprechen ist noch unklar, aber es ist absehbar, dass sie den Abenteurern in der Region bald zahlenmäßig überlegen sein werden.

Alle Mitglieder der Or'Ris'Ka werden schon von Kindesbeinen an als Krieger ausgebildet. Sie sind Meister im Gebrauch von Schwert und Schild, oder aber geübt im tödlichen Kampf mit Zweihandwaffen. Der „Orden der Jäger“ (oder Ka'Gan'Ya) ist ein Kult, der innerhalb de Or'Ris'Ka an Bedeutung gewonnen hat. Diese lautlosen Fährtenleser und tödlichen Waldläufer sind für das verstärkte Interesse der Or'Ris'Ka an der Region verantwortlich. Sie sind schneller und agiler als ihre Kriegerbrüder und damit für die meisten Abenteurer mehr als nur eine Herausforderung (s. S. 49).

Obwohl Magie nicht leicht zu beherrschen ist, haben einige der intelligenteren Orks gelernt, schwarze Magie zu manipulieren. Meistens lenken diese schwarzmagisch begabten Stammesschamanen die Krieger in der Schlacht.

Den Schwarzmagiern der Or'Ris'Ka wird sogar nachgesagt, sie hätten gezielt eine größere und aggressivere Orkart herangezüchtet, doch ob dies der Wahrheit entspricht oder es sich bei den als Bestien bezeichneten Orks um eine natürliche Mutation handelt, ist ungewiss. Egal – die Anzahl der Bestien unter den Or'Ris'Ka scheint rasant zu wachsen.

Die Or'Ris'Ka haben ein sehr komplexes, hierarchisches System. Die Orks der „zerschlagenen Sonne“ haben viele Führungskräfte und jeder von ihnen befehligt dutzende Krieger, Jäger und andere Truppen (s. S. 50).

SONSTIGE KREATUREN

Die Valngress-Region ist auch die Heimat zahlreicher anderer aggressiver Geschöpfe. Die Spanne reicht von Nachtpanthern – Raubtiere, die einsamen Abenteurern in der Tiefe der Nacht auflauern – bis hin zu den Klingenrücken – riesige und angriffslustige Wildschweine, die den Urwald auf der Suche nach Nahrung durchwühlen.

Vielleicht ist es wegen der Magie – in Valngress scheinen auch die alltäglichsten Geschöpfe größer und aggressiver zu sein, als anderswo in der Welt.

PFLANZEN

Pflanzen kommen in allen Formen und Größen vor, sind aber immer etwas aggressiver als ihre herkömmlichen Artverwandten. Ein typisches Beispiel ist die valngressianische Todesranke (s. S. 52).

NACHTPANTHER

Diese tödlichen Raubtiere sind Experten der Jagd mit einem unübertroffenem Hör- und Geruchssinn. Nachtpanther sind außerdem intelligente Jäger, die gelernt haben, gefährliche Beute in Gruppen zu jagen. Tagelang können sie geduldig Schatzsuchergruppen verfolgen, um den perfekten Zeitpunkt für einen überrschenden Angriff abzuwarten. Obwohl diese Tiere lieber in der Nacht jagen, sind sie tagsüber genauso effektiv (s. S. 52).

KLINGENRÜCKEN

Die größten Wildschweine der Welt kann man im Dschungel von Valngress finden. Diese Klingenrücken sind dafür bekannt, in Familienrotten zu jagen, und einige haben sogar eine Vorliebe für Menschenfleisch entwickelt (s. S. 51).

IN DEN RUINEN

Wenn man Glück hat, ist Valngress nur ein gefährlicher und beängstigender Ort. Sehr oft verschwinden aber auch Gruppen spurlos, die in die Ruinen aufgebrochen sind.

PROVIANT

Es gibt nur wenige Kaufleute und Händler in den Ruinen von Valngress, denn es ist ein mühsames Unterfangen, Waren in die Ruinenstadt zu liefern. Folglich sind die Preise vieler herkömmlicher Waren deutlich höher als normalerweise.

Die separate Preisliste auf Seite 34 spiegelt diese Preissteigerung wider.

Während viele glauben, die größte Bedrohung in der Stadt seien die Kreaturen und Monster, sind es oftmals die klimatischen Bedingungen und körperlichen Entbehrungen, die ahnungslosen Abenteurern zu schaffen machen.

ERSCHÖPFUNG

Gerade während der Regenzeit sind die Hitze und die Luftfeuchtigkeit in Valngress erdrückend. Für jene Charaktere, die in einer Metallrüstung durch den Dschungel ziehen, können die Temperaturen schnell unerträglich werden und zu Erschöpfung, Hitzschlag und Dehydration führen.

In der Regel können Charaktere eine Metallrüstung nur für die Dauer entsprechend ihrem KÖR-Wert in Stunden pro Tag tragen. Für jede weitere Stunde verliert der Abenteurer 1 Punkt ST. Diese Beeinträchtigung wirkt sich natürlich auf alle Fertigkeiten aus, die diesen Wert betreffen (Schlagen usw.).

Fällt der ST-Wert eines Charakters auf Null, kollabiert er vor Erschöpfung und wird für 1W20 Stunden bewusstlos (bevor er mit einem ST-Wert von 0 wieder erwacht).

Durch Erschöpfung verloren Stärke kann durch Rasten (z.B. Nachtlager) und geeignete Behandlung mit einem Punkt pro Stunde Rast oder erfolgreiche Behandlung wiederhergestellt werden.

ORIENTIERUNG

Valngress ist ein Irrgarten aus Dschungel und Ruinen, der sich immer wieder verändert. Nur ein kleiner Teil der Stadt wurde bisher kartographiert. Die herkömmlichen Navigationsmittel wie Sonne, Sterne und große, natürliche Orientierungspunkte sind nahezu völlig vom dicken Blattwerk über den Ruinen verdeckt.

Infolgedessen laufen unachtsame und tollkühne Abenteurer Gefahr, sich in der Stadt zu verlaufen.

Alle vier Stunden, in denen sich die Gruppe im Dschungel bewegt, müssen die Charaktere eine Orientierungs-Probe (GEI+VE+Jäger) ablegen.

Ein Erfolg zeigt an, dass man sich noch auf dem richtigen Weg befindet, während ein Misserfolg bedeutet, dass zwei zusätzliche Reisestunden aufgewendet werden müssen, um den richtigen Weg wiederzufinden.

ÜBERLEBEN

Eine alte, gormanische Redewendung lautet: *„Nur ein gut vorbereiteter Soldat ist ein erfolgreicher Soldat“*. – Dieses Sprichwort gilt umso mehr in Valngress. Nahrung und Wasser sind in dieser Region im Überfluss zu finden und doch bergen das Jagen und Sammeln von Nahrung im Dschungel große Gefahren. Ein Großteil der stehenden Gewässer ist in dieser Region ungenießbar und die Flora ist, wie bereits erwähnt, besonders feindselig.

WASSER UND DURST

In der Regel brauchen Personen, die sich im Dschungel aufhalten, die doppelte Menge an Wasser wie in gemäßigteren Zonen (also 6 Liter). Das kann lästig werden, da es schwierig ist, Wasser in großen Mengen zu transportieren.

Um die mitgeführten Wasservorräte der Gruppe zu ergänzen, können sich einzelne Charaktere alle zwei Stunden (beinhaltet die Zeit, die benötigt wird, um das Wasser trinkbar zu machen) mit einer erfolgreichen GEI+VE+4 Probe der Trinkwassersuche widmen. Bei einer erfolgreichen Probe konnte die Hälfte der benötigten Tagesrationen beschafft werden.

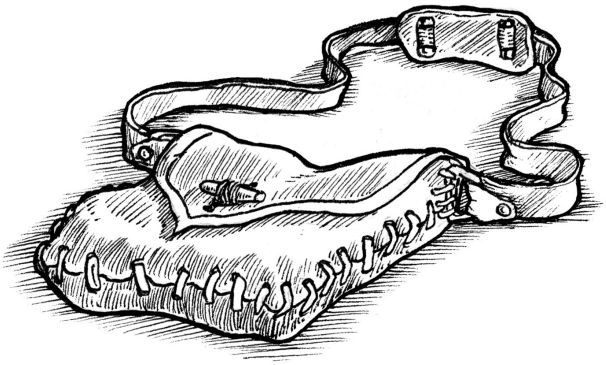
Mit einem Immersieg wird die Tagesration an Trinkwasser für die ganze Gruppe in einer einzigen Suchperiode gefunden.

OPTIONALE REGEL

Mangelnde Wasseraufnahme schlägt sich in einem vorübergehenden Verlust von 1 Punkt aller Attribute (KÖR, AGI, GEI) zusätzlich zu den Verlusten aus Hitzeerschöpfung nieder. Dieser Verlust betrifft alle Fertigkeiten, die sich aus den Attribute berechnen.

Wenn KÖR oder AGI bei einem Charakter auf Null sinken, bricht dieser zusammen und kann sich nicht mehr selbst helfen. Sobald KÖR oder AGI auf -4 sinken, stirbt der Charakter an Wassermangel. Fällt GEI auf Null, wird der Charakter wahnsinnig.

Verlorene Attribute können mit einem Punkt pro Tag regeneriert werden, indem der Charakter seinen Wassermangel vollständig ausgleicht.



NAHRUNG UND HUNGER

Nahrung kann im Dschungel gesammelt oder gejagt werden, wobei sich jedes gejagte Lebewesen seiner Haut wehrt und den Abenteurern einen anständigen Kampf liefert.

Nahrung, die aus dem Dschungel kommt, birgt in der Regel die Gefahr, giftig zu sein. Für jede gesammelte Mahlzeit sollte eine GEI+VE+Jäger Probe abgelegt werden. Bei einem Erfolg ist die Nahrung essbar, während ein Misserfolg bedeutet, dass sie giftig ist. Bei einem Patzer hat der Charakter sich bei der Nahrungssuche vergiftet und erhält 10 Schadenspunkte, die um das Ergebnis einer erfolgreichen Gift trotzen-Probe -4 gemindert werden können.

Abenteurer, die nicht jeden Tag eine anständige Mahlzeit zu sich nehmen, erleiden 2 Punkte abwehrlosen Erschöpfungsschaden pro Tag, der nur durch Nahrungsaufnahme geheilt werden kann. (DS-GRW S. 85)

SCHUTZ

Regen, Hitze und die Strapazen der Reise im Dschungel werden sehr schnell ihren Tribut bei den Charakteren fordern. Glücklicherweise bieten die vielen Ruinen, die leicht im Dickicht des Dschungels zu finden sind, angemessenen Schutz.

Außerhalb der Regenzeit sind die Wetterbedingungen für die Charaktere kein großes Problem. Während der Regenzeit besteht die Gefahr an Dschungelfieber zu erkranken, was bis zum Tod führen kann, wenn die Abenteurer zu lange der anhaltenden Nässe und dem Regen ausgesetzt sind.

OPTIONALE REGEL

Wenn jemand gezwungen ist, eine Nacht während der Regenzeit im Freien zu verbringen, ist in der Regel eine KÖR+HÄ+Einstecker-Probe erforderlich. Charaktere denen diese Probe misslingt, verlieren einen Punkt all ihrer Fähigkeiten, bis sie irgendwann wieder warm und trocken sind. Bei einem Patzer wird der Charakter von Fieberkrämpfen geplagt und verliert pro Stunde einen KÖR Punkt bis er geheilt ist.

(Regeln zur Wiederherstellung wie oben bei Wasser und Austrocknung.)

GEBRAUCH VON MAGIE

Auch wenn ein Großteil der aktiven Magie in Valngress von dem alles verschlingenden Dschungel aufgezehrt wurde, bleiben die Ruinen ein seltsamer und mystischer Ort. Darüber hinaus behaupten viele Abenteurer, dass die Stadt oder vielleicht der Dschungel selbst die magischen Kräfte von Zauberern auslaugt.

Obwohl der Grund dafür unklar ist, ist es offensichtlich, dass Zauberer, die sich selbst überanstrengen, sehr anfällig für die Auswirkungen der magischen Energien sind, die noch immer in der Stadt nachklingen. Zauberer, die einen Patzer bei einer Zaubern- oder Zielzaubernprobe würfeln, verlieren vorübergehend 1 Punkt des betreffenden Kampfwertes. Jeder Punkt, der durch diesen Effekt verloren gegangen ist, kann durch Rasten (Nachtlager) mit einem Punkt pro Stunde wieder hergestellt werden.

DECKUNG

Der Dschungel und die Ruinen von Valngress bieten sowohl Jägern als auch Gejagten Boni auf Heimlichkeit und Verteidigung. Diese Boni gelten nur im Freien!

Alle schleichenden Charaktere bekommen +1 auf ihre Probe.

Das natürliche Laubdach der Stadt begrenzt auch die Genauigkeit von Fernkampfwaffen. Alle Fernkampfangriffe auf Ziele im Dschungel bekommen einen Malus von -1. In den Ruinen der Stadt erhöht sich dieser Malus auf -2.

VALNGRESS UND SEINE SCHÄTZE

Wenn man die vielen Gefahren betrachtet, die auf einen Helden in Valngress lauern, stellt sich natürlich die Frage:

Warum sollte jemand Leib und Leben an einem solchen Ort riskieren?

Die Antwort ist einfach:

Es sind die Schätze, die hier zu finden sind. Ein paar glückliche Seelen (ein erschreckend geringer Prozentsatz, wenn man bedenkt, wie viele Schatzsucher zu den Ruinen kommen) haben auf der Suche nach Schätzen in Valngress ein Vermögen gemacht.

Unter der Stadt liegen Wunder, wie man sie seit Jahrhunderten nicht mehr gesehen hat. So bringen machtvolle, magische Artefakte ihrem Finder ein hohes Maß an Ruhm und Wohlstand, da sie überall geschätzt und beim richtigen Käufer gut bezahlt werden.

HANDEL IN DEN RUINEN

„LEGALER“ HANDEL

Obwohl keine Nation direkter Eigentümer der Ruinen von Valngress ist, haben die meisten Regierungen Gesetze und Vorschriften zu Objekten erlassen, die in den Ruinen gefunden werden.

Die meisten dieser Gesetze wurden gemacht, um nicht nur die Sicherheit des eigenen Volkes zu gewährleisten, sondern auch zum Schutz für die anderen Völker der Welt.

Viele fürchten, dass die Objekte aus der Stadt Krieg und Verwüstung heraufbeschwören könnten, auf deren Auswirkungen niemand vorbereitet wäre.

Im Allgemeinen hat jedes der zivilisierten Völker einen Agenten oder Freibeuter in der Stadt, der in ihrem Interesse handelt. Diese sogenannten „Offiziellen“, – oft selbst Schatzjäger – sind befugt „interessante Gegenstände“ von Dritten zu erwerben. In der Regel sind sie bereit, 15 bis 25 Prozent des Wertes der Gegenstände in Gold zu zahlen.

Dies ist zwar nur ein knappes Viertel von dem, was man durch den Verkauf auf dem Schwarzmarkt verdienen kann, es mindert aber deutlich die Gefahr von „Komplikationen“ und anderen „Verstrickungen“.

SCHWARZMARKT

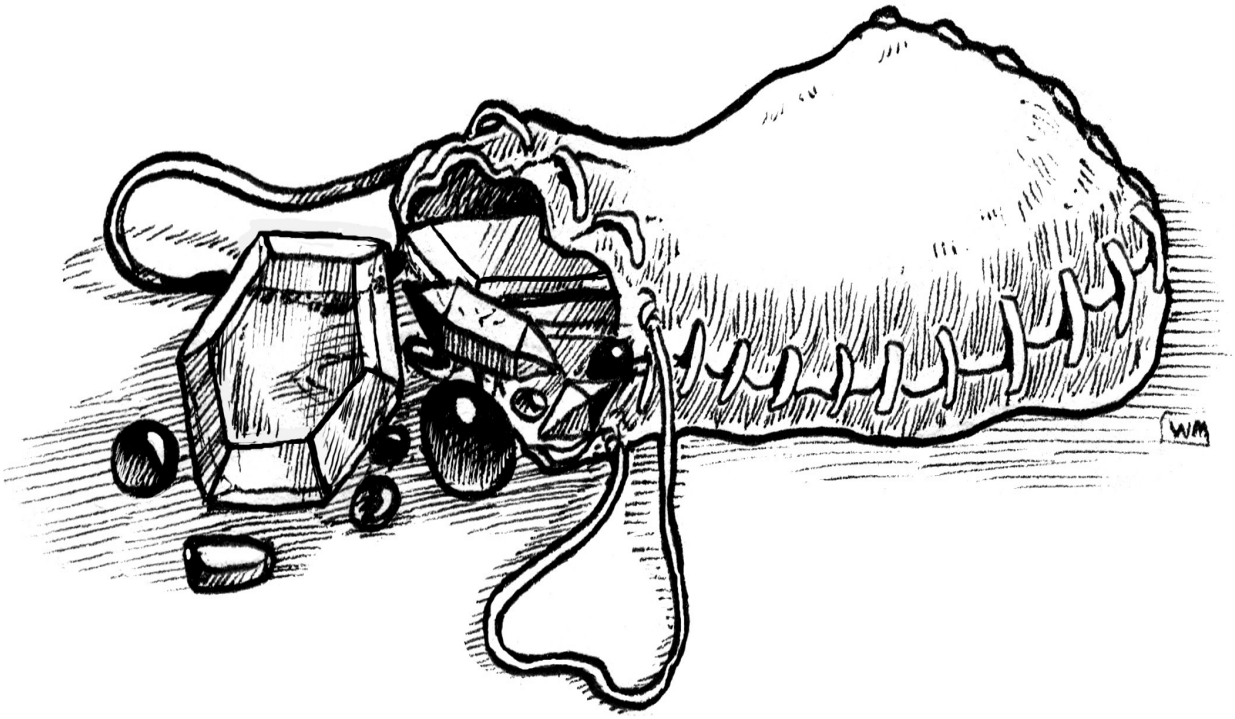
Valngress hat einen regen Schwarzmarkt für mächtige und magische Objekte aus den Ruinen. Zahlreiche Einzelpersonen und Gruppen suchen solche Objekte, angefangen von einsamen Schwarzmagiern bis hin zu Vertretern der bösen Völker und Extremisten und Revolutionäre, die mit den offiziellen Herrschern der verschiedenen Nationen unzufrieden sind.

Eine der größten Gruppen, die immer wieder versuchen, Gegenstände auf dem Schwarzmarkt zu erwerben, ist eine Vereinigung von Elfen, die sich selbst die „**Auguren von Valn**“ nennen. „Die Auguren“, wie ihr Name umgangssprachlich abgekürzt wird, sind auf der Suche nach Relikten aus den Ruinen, die helfen könnten, das Imperium der Elfen zu seinem früheren Glanz zurück zu verhelfen.

Was die Elfen mit diesem „Glanz“ meinen, ist durch die Überlieferungen noch immer in die Köpfe der zivilisierten Völker eingebrannt, und es versteht sich von selbst, dass der Handel mit dieser Gruppe verpönt ist. Schwarzmarkthandel mit den Auguren erfordert in der Regel eine Kontaktperson, die solche Käufer kennt.

Trotzdem riskieren es manchmal einige Gruppen, ihre eigenen Absprachen zu treffen. In der Regel sind diese „inoffiziellen“ Gruppen bereit, 50 bis 80 Protent des Artefaktwertes zu bezahlen.

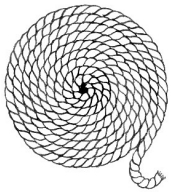
Charaktere, die auf dem Schwarzmarkt handeln, geraten natürlich nicht nur in die Gefahr, betrogen zu werden. Es besteht auch die große Wahrscheinlichkeit, dass „offizielle“ Agenten der zivilisierten Völker sich einmischen, um besonders mächtigen Artefakte von „unerwünschten“ Personen fernzuhalten.

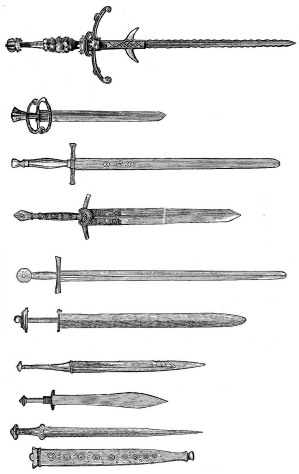


AUSRÜSTUNGSKOSTEN

Die folgende Liste führt die in Valngress zur Verfügung stehende Ausrüstung auf und unterscheidet sich von der im Dungeonslayers-Regelwerk sowohl in den Preisen als auch in der Verfügbarkeit der Artikel.

ARTIKEL	VERFÜGBARKEIT	PREIS
AM AUSSENPOSTEN (HARVEN SCHLACHTENFEUER)		
Kompass	PW 04	30 GM
Enterhaken (s. Fanwerk)	PW 10	2 GM
Zelt (2 Mann)	PW 13	10 GM
Decke, warme Reise-	immer	1 GM
Wasserschlauch (5 Liter)	immer	1 GM
Schreibgerät	PW 07	2 GM
Topf / Pfanne	immer	1 SM
Tagesration (3 Mahlzeiten)	immer	5 SM
Seil (10 Meter)	immer	5 SM
Sack	immer	2 SM
Bullglas-Laterne	PW 10	2 GM
Wachskerze (brennt 4h)	immer	5 KM
Feuerstein & Zunder	PW 16	5 SM
Laterne	PW 13	1 GM
Laternen Öl, (brennt 4 h)	PW 16	1 SM
Fackel, (brennt 2 h, WB+1)	immer	2 KM
Krug Wein	immer	5 SM
Becher Bier	immer	5 SM
normale Mahlzeit	immer	2 SM
Einzelzimmer pro Nacht	PW 16	1 GM
Gruppenschlafraum pro Nacht	immer	3 SM
AUSSENPOSTEN (PARDURE NORDAL - HEILER)		
Heilkraut (heilt W20/2 LK)	PW 13	5 GM
Bandagen (heilen je 1 LK)	immer	1 GM
Heiltrank (heilt W20 LK)	PW 10	15 GM
Heilzauber (Preis pro 1 LK)	immer	2 SM
Wiederbelebungszauber	immer	verhandelbar
AZRAN (TALSA FÄHRMANN - WAFFENSCHMIED)		
Axt	PW 13	6 GM
Streitaxt (2h)	PW 07	15 GM
Kurzbogen (2h)	PW 16	10 GM
Langbogen (2h)	PW 10	20 GM
leichte Armbrust (2h)	PW 10	25 GM
schwere Armbrust (2h)	PW 04	40 GM
Dolch	immer	5 GM
Hammer / Streitkolben	PW 13	15 GM
Kampfstab (2h)	PW 16	2 GM
Speer	PW 16	5 GM
Kurzschwert	PW 16	10 GM
Langschwert	PW 13	15 GM
Breitschwert	PW 10	20 GM
Wurfdolch	immer	5 GM
Zweihänder (2h)	PW 07	25 GM





AUF ABENTEUER IN VALNGRESS

Nachfolgend finden sich einige Ratschläge für Spielleiter, wie Valngress in Kampagnen verwendet werden kann. Natürlich ist nichts davon „in Stein gemeißelt“ und spiegelt nur die Gedanken und Konzepte wider, die bei der Erstellung des Settings im Vordergrund standen.

In allen Fällen gilt:

Mach Valngress so, wie es am besten zu dir und deiner Gruppe passt.

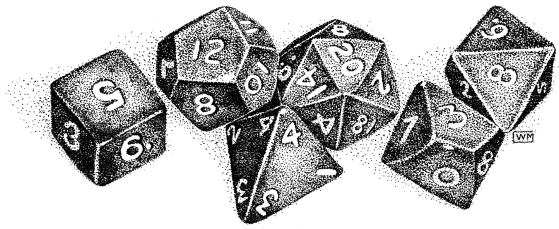
Valngress wurde als einfach zu integrierendes Setting erschaffen, das sich ideal dazu eignet, eigene oder gar systemfremde Abenteuer einzuflechten.

Während einige Mühe in die Erschaffung eines abwechslungsreichen und interessanten Ortes gesteckt wurde, gibt es nur wenige Details, damit die Typen möglicher Abenteuer nicht eingeschränkt werden.

HINWEISE ZUR SPIELWELT

Dieses Setting sagt wenig über die Welt außerhalb der Region von Valngress aus. Dies ist beabsichtigt, damit der Dschungel und die Ruinen universell in einer beliebigen, tropischen Region einsetzbar sind.

Spielleiter sollen ermutigt werden, Valngress in ihrer eigenen Lieblings-Fantasy-Welt anzusiedeln, die verschiedene (sowohl guten als auch bösen) Völker beheimatet und in welcher er und seine Spieler gerne spielen wollen.



SETTING-ATMOSPHÄRE

Ein Aspekt des Settings ist die besondere Atmosphäre in und um Valngress. In gewisser Weise sind die Charaktere in jedem Abenteuer innerhalb dieses Hintergrundes auf sich allein gestellt.

Die vielleicht beste Art und Weise zu vermitteln, was Valngress bedeutet, ist sicherzustellen, dass die Charaktere sich der Gefahren bewusst sind, in der ihre Gruppe zu jeder Zeit schwebt.

Da es für die Spieler schnell langweilig werden kann, sich ständig mit Ermüdung und Orientierung zu beschäftigen, ist es wichtig, dass man alle Aspekte des Alltags mit dem Thema „Dschungel“ verbindet.

DIE RUINEN

Unheilverkündend und endlos – die Ruinen von Valngress scheinen schon immer tief im Dschungel verborgen zu sein.

Obwohl die Ruinen an der Oberfläche (sowohl sinnbildlich als auch buchstäblich) den Eindruck erwecken, verlassen zu sein, sind sie tatsächlich bevölkert.

Die ganze Stadt vibriert regelrecht von einer unbekannten Energie, die im gleichen Maße die Erforscher belebt, wie sie gegen die hier lauernden Gefahren abstumpfen lässt.

Es gibt viele Tücken in der Stadt, angefangen bei den bösen Völkern, den Valn bis hin zu anderen rücksichtslosen Abenteurergruppen.

Aber mehr als das ist es die Stadt selbst, die einen jeden Besucher zu beobachten scheint, um dann im richtigen Moment die Eindringlinge mit ihren schlimmsten Alpträumen zu konfrontieren. In den Ruinen fühlt man sich stets von hunderten, unsichtbaren Augen beobachtet.

DER DSCHUNGEL

Der dichte und dunkle Dschungel durchdringt alles in Valngress. Die Flora wächst schnell und die Fauna lauert allzeit bereit hinter jedem Busch und jedem Ruinenstein.

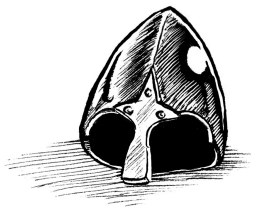
Spielleiter sollten die Atmosphäre des allgegenwärtigen Dschungels ausspielen: das Heulen der Raubtiere in der Nacht, die ständigen Schweißtropfen auf der Stirn der Charaktere und das eindringliche Summen der Insekten.

Zusätzlich gibt es viele potenzielle Ereignisse und Begegnungen, die verwendet werden können. Von der Entdeckung des leblosen, angenagten Körpers eines anderen Abenteuers, bis zu dem Versuch, sich auf einem gut ausgetretenen Pfad vor einer herannahenden Sturzflut in Sicherheit zu bringen.

DSCHUNGELBEGEGNUNGEN

Die folgende Tabelle stellt eine Auswahl von Ereignissen und Entdeckungen dar, über die ahnungslose Gruppen bei Bedarf stolpern könnten, wenn sie im Dschungel von Valngress unterwegs sind.

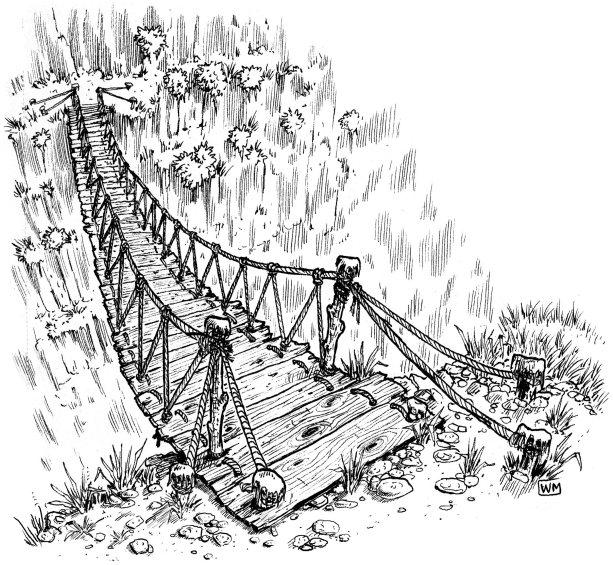
W20	EREIGNIS
1	Ein Or'Ris'Ka-Kriegertrupp, bestehend aus 1 Krieger/SC, greift überraschend aus dem Unterholz an.
2	Ein einzelner Valn erscheint hinter einem Gebüsch und beobachtet die Charaktere.
3	Auf einer kleinen Lichtung befindet sich ein verlassenes Schatzsucherlager. BT: 2 x A, 5 x C
4	Ein Nachtpanther ist auf der Jagd nach Beute.
5	Treibsand. Bei einer misslungenen Bemerken-Probe -4 versinkt man nach W20 Runden. Eine Rettung des Versinkenden kann nur durch andere SC erfolgen, die eine KÖR+ST -4 Probe (Seilbonus+2) schaffen müssen.
6	Hinter Gestrüpp ist eine kleine Wasserstelle mit trinkbarem Wasser verborgen.
7	Ein Überlebender einer Schatzsuchergruppe taucht plötzlich auf und bittet um Hilfe.
8	Durch den Regen hat es einen Erdrutsch gegeben. Der Schlamm macht den Weg unpassierbar.
9	Berge von Trümmern eines alten Gebäudes versperren den Weg.
10	Etwas abseits der Route ist die Behausung eines Klingenrücken.
11	An dieser Stelle scheint ein guter Rastplatz zu sein.
12	Rote Feuerameisen haben auf dem Weg ihren Bau errichtet.
13	In einem Talkessel kann man ein Or'Ris'Ka-Kriegslager sehen. (20+2W20 Orks)
14	Eine valngressianische Todesranke erfasst einen der SC, wenn ihm nicht eine Bemerken-Probe -6 gelingt.
15	Auf einer Lichtung wachsen essbare Pflanzen. Sie reichen für W20/2 Rationen.
16	Auf dem Weg liegt eine Landkarte, die jemand hier verloren haben muss.
17	Ein einzelner Or'Ris'Ka-Späher taucht plötzlich auf.
18	Im Umkreis von 500 m muss ein Kampf stattgefunden haben. Überall liegen tote Or'Ris'Ka und Menschen auf dem Boden. BT: 2 x A, 4 x B, 4 x C, 1 x W
19	Im Dschungelboden ist ein steil abfallender, 15 m tiefer und 20 m breiter Krater mit einer Öffnung am unteren Ende, in der man eine Art Gang erkennen kann.
20	Plötzliche Totenstille; nach 15 Minuten „erwacht“ der Dschungel wieder, so als sei nichts gewesen.



GEMEINSCHAFTEN

Die meisten Besucher von Valngress sind darauf aus, ihre eigenen Ziele zu verfolgen: Beute in den Ruinen zu machen und dabei jeden auszuschalten, der sie daran hindern will.

Natürlich gibt es Gemeinschaften und Netzwerke, aber diese sind in der Regel nicht ohne Weiteres für Außenseiter zugänglich. Die Bevölkerung ist fast genauso gefährlich wie der Dschungel selbst. Ein Großteil der Grenzstädte ähnelt denen im amerikanischen Wilden Westen. Sie sind brutal, gesetzlos und gewalttätig und doch leben sie ewig in Angst und Schrecken – fast so, als ob sie glauben würden, dass die wahren Herren der Stadt vielleicht eines Tages wieder auftauchen und zurückhaben wollen könnten, was rechtmäßig ihnen gehört.



ÜBER VALNGRESS

Jede Reise nach Valngress ist lang und voller Gefahren. Die Stadt selbst liegt inmitten von quadratkilometerweitem Dschungel und für unerfahrene Abenteurer endet die bloße Anreise oft schon tödlich. Die Möglichkeit, hier Reisebegegnungen einzubauen, ist fast grenzenlos, angefangen von Begegnungen mit fliehenden Entdeckern, bis hin zu Kämpfen mit den bösen Völkern, die im Dschungel in großer Zahl anzutreffen sind.

WARUM NACH VALNGRESS?

Es gibt viele Gründe, warum ein Abenteurer nach Valngress reisen könnte – ein Vermögen zu machen oder – in den Ruinen müssen sich Antworten finden lassen, um den Fluch des Königs aufzuheben!

HANDEL

Valngress ist eine wachsende Gesellschaft und benötigt immer Versorgungsgüter. Es ist zwar nicht der sicherste Weg, seinen Lebensunterhalt zu verdienen, man kann aber definitiv Gewinn mit Wagenzubehör, Ausrüstung, Waffen, Rüstungen oder einfach nur mit den grundlegendsten Gütern für das Leben in der Ruinenstadt machen. Leute wie **Harven Schlachtenfeuer** am **Außenposten** und die Händler am **Azran** zahlen für die meisten Waren bis zum normalen Listenpreis.

REICHTÜMER

Warum sich nicht in die Reihen der Tapferen und Kühnen einfügen, die es durch Abenteuer in den Ruinen zu etwas gebracht haben? Es gibt viele Reichtümer in der Stadt zu entdecken, wenn man glaubt, dass es das Risiko wert ist. Für die meisten neuen Schatzsucher ist das Kloster ein guter Ausgangspunkt für Abenteuer, denn Gerüchte besagen, dass tief im Innern des Klosters ein neuer Seitenflügel entdeckt wurde.

QUESTS

Nicht alle, die nach Valngress kommen, suchen das schnelle Glück. Viele der zivilisierten Völker schicken Repräsentanten in die Stadt, die auf der Suche nach spezifischen Artefakten sind, welche gerüchtweise in den Ruinen gefunden wurden. Andere verpflichten sich einfach nur aus Ehre.

ABENTEUER IN DEN RUINEN

Eine der grundlegenden Ideen bei der Erschaffung von Valngress war, dass fast jedes DS-Abenteuer so angepasst werden kann, dass es nach Valngress verlegt werden kann.

ANPASSUNG VON DS-ABENTEUERN

Das Potenzial für Abenteuer in Valngress ist unbegrenzt. Die meisten, wenn nicht alle D2Go-Abenteuer auf der DS-Website können einfach und mit wenig Aufwand an Valngress angepasst werden. Nachfolgend ein paar Beispiele dafür.

HERR DER RATTEN

Dieses Abenteuer aus dem DS-Grundregelwerk könnte im Keller des Außenpostens spielen. Harven möchte eine Gruppe von Abenteurern einstellen, die das Problem mit den kleinen, bösartigen Ratten in seinem Keller lösen – ein gutes Einstiegsabenteuer.

DIE RÄUBER VOM LYRKENFENN

Die Turmruine in diesem Abenteuer ist der perfekte Ort für ein Valngress-Abenteuer. Diese Gruppe von wilden Banditen (oder gescheiterten Schatzsuchern) hat **Talsa Fährmann** und andere Händler am **Azran** bestohlen. Getrieben von diesen schamlosen Überfällen haben die Händler für ein Kopfgeld zusammengelegt, um die Ruinen ein für alle Mal von diesen Räubern zu befreien.

DIE KAMMERN DES TODES

Das D2Go „**Die Kammern des Todes**“ gibt einen Vorgeschmack darauf, was Valngress für eigene Abenteurer bereithalten kann. – Ein kurzes Abenteuer in Form eines typischen Auftrags für eine Gruppe schatzsuchender Abenteurer in der Stadt.

DIE KAMMERN DES TODES

„Die Kammern des Todes“ ist ein Kurzabenteuer für das Valngress-Setting, das sich ideal für Abenteurer eignet, die neu in der „Stadt der Ruinen“ sind. Es kann aber auch leicht an jeden anderen Orten angepasst werden.

EIN VALNGRESS-ABENTEUER FÜR DIE STUFEN 1 BIS 4

HINTERGRUND

Obwohl niemand weiß, was in der Stadt vor sich ging, bevor sie aufgegeben wurde, können noch immer Anzeichen und Reste verschiedener magischer Experimente gefunden werden. Ein solcher Ort mit einem ehemals besonders hohen Maß magischer Forschung ist der Komplex aus Tunneln, Kammern und unterirdischen Bauten, der als das Kloster bekannt ist.

Während der Hauptteil dieses Komplexes schon erforscht wurde, werden regelmäßig neue Hallen und Gewölbe entdeckt. Die neuesten von ihnen sind die Kammern des Todes – ein dunkler und gefährlicher Ort, an dem einst chaotische Magie praktiziert wurde.

WAS SIND DIE KAMMERN DES TODES?

Vor langer Zeit versuchten Elfenmagier verschiedene Aspekte der magischen Welt zu beherrschen, nicht zuletzt, wie man den Tod besiegen könnte. Im Laufe der Jahrzehnte und Generationen plagte sich ein Magierzirkel in seinem Bestreben, Unsterblichkeit zu erlangen.

Schließlich fanden sie eine Lösung: Die Verwendung eines speziellen Kristalls – **der Kristalls des Todes** – ermöglichte die Transferierung einer Seele in einen anderen Körper. Unglücklicherweise – zumindest für die Gruppe Elfenmagier – konnten sie ihre Forschungen nicht vollenden, bevor Valngress versank. Und so liegt seit diesem Tag das Geheimnis in der Kammer des Todes gefangen und wartet auf seine Entdeckung.

DER KRISTALL DES TODES

Durch den Kristall des Todes versuchten die Elfenmagier, ihre natürliche Lebensspanne zu verlängern. Während die Kräfte zum Wiedererwecken von Toten direkt nach einem Kampf längst beherrscht wurden, fehlten beim natürlichen Tod noch die Mittel.

So kam es, dass ein kleiner Zirkel von Elfenmagiern den **Kristall des Todes** entdeckte – ein Gegenstand von legendärer Macht. Nach vielen Experimenten wurde die wahre Fähigkeit des Edelsteins entdeckt – das Speichern und Übertragen der Seele eines fühlenden Wesens in einen neue Körper.

Jeder, der den Kristall beim Sterben in Händen hält, platziert seine Seele sicher in ihm, bis ein neuer Körper für ihn gefunden werden kann. Allerdings ist das Wissen, wie das Ritual zur Seelenübertragung durchgeführt werden kann, mit der Zeit verloren gegangen – was den Kristall mehr zu einem Gefängnis als zu einem Quell des ewigen Lebens macht. Was die Elfen jedoch nicht erwartetet hatten: Die Leichen, deren Seelen in den Kristall aufgenommen wurden, stehen als geistlose Zombies wieder auf und können nur durch mächtige Erweckungsmagie beherrscht werden – was natürlich getan wurde, um die Befehle des Zirkels durch das untote Gefolge ausführen zu lassen.

Als Valngress schließlich unterging, eilten die Zirkelmagier in ihre Gewölbe, um sich im Kristall zu „speichern“, in der Hoffnung, so dem Schicksal ihres Volkes zu entkommen.

Und dort blieben sie und verfielen im Laufe der Jahrhunderte in ihrer Isolation langsam dem Wahnsinn. Hält man den Kristall in Händen, kann man die Stimmen der verlorenen Seelen hören, die in ihm gefangen sind. Es ist aber unmöglich, mit den Gefangenen in Kontakt zu treten, will man seine Seele nicht selbst im Kristall einsperren.

BEGINN DES ABENTEUERS

Die Gruppe wird von **Jacom Karlwill**, dem Anführer einer anderen Gruppe von Schatzjägern, um Unterstützung gebeten.

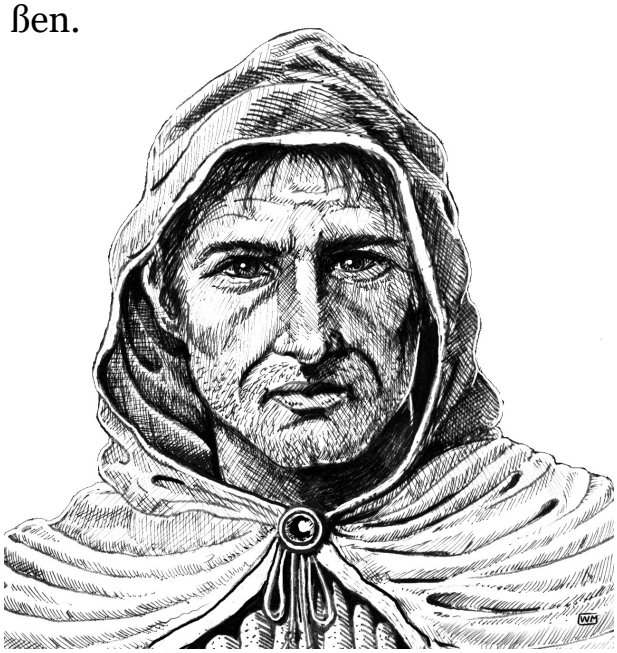
„Meine Gruppe und ich haben vor kurzem in den Tiefen des Klosters eine Reihe von neuen Tunneln entdeckt. Sie sind offensichtlich seit vielen Jahrhunderten unberührt und scheinen reich an Schätzen zu sein. Leider wurden wir von Zombies angegriffen – einer vermutete, sie seien als Wächter für diesen Abschnitt zurückgelassen worden – als wir mit dem Erforschen begannen. Im anschließenden Kampf wurden die meisten Mitglieder meiner Gruppe verwundet. Wir sind gerade so mit dem Leben davongekommen.

Was das mit Euch zu tun hat, fragt Ihr Euch? Nun, meine Leute sind noch nicht wieder bereit, um zum Kloster zurückzukehren, und ich fürchte, dass eine andere Gruppe Anspruch auf unseren Fund erheben könnte.

Um es festzumachen: Ich bin bereit, Euch die Lage der Gewölbe zu nennen und alles Halbe/Halbe zu teilen.

Ich werde mit dem Preis nicht weiter runter gehen. Ich muss meine Männer bezahlen und ***Pardure Nordal*** *bei Laune halten. Außerdem bin ich sicher, dass wir Euch den Weg schon gut freigeräumt haben, schließlich sind schon alle Zombies tot. Gilt das Geschäft?“*

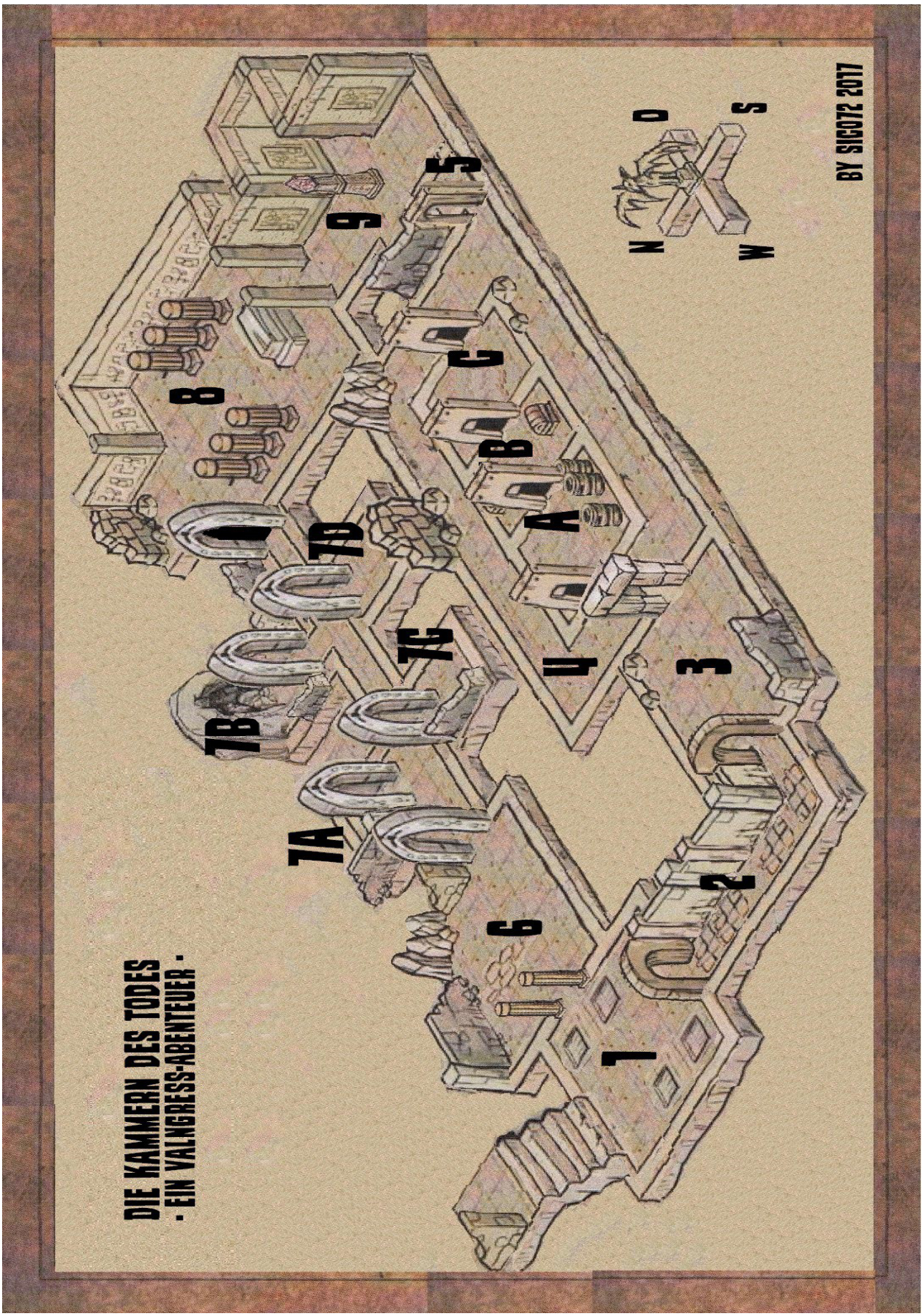
Jacom sagt die Wahrheit, er hat neue Gewölbe gefunden – die Kammern des Todes – und die meisten der Monster sind erschlagen. Er weiß allerdings weder, was sich im Rest der Gewölbe befindet oder was dort gefunden werden könnte, noch kann er sich der Gruppe anschließen.

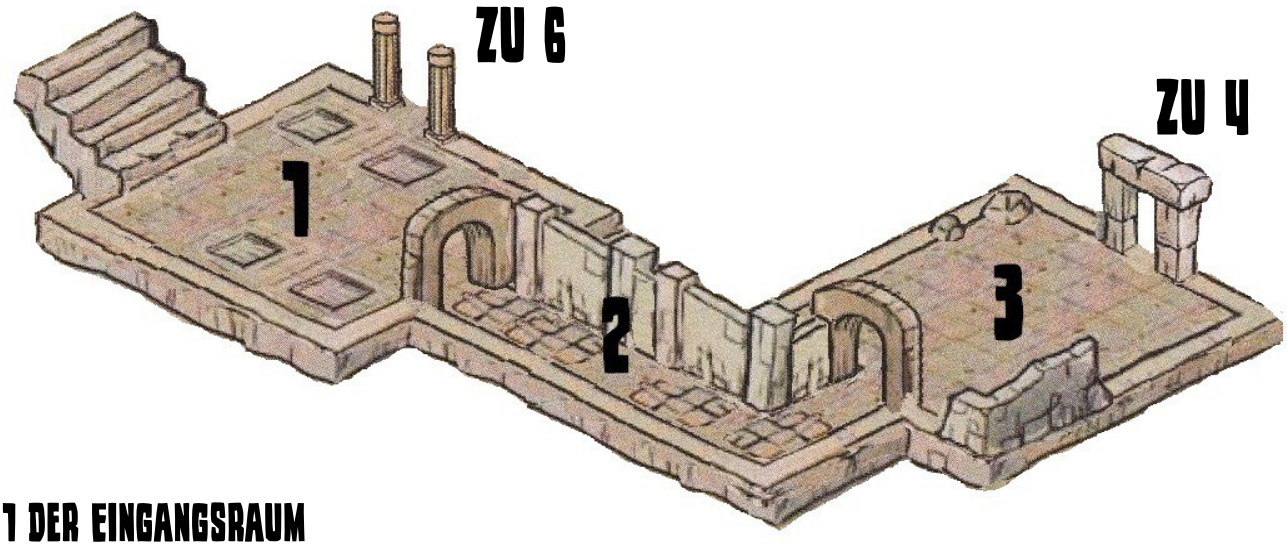


IM KLOSTER

Das Auffinden der neu entdeckten Klostergewölbe ist mit Jacoms Beschreibung kein Problem.

Einige kürzlich benutzte Stufen führen hinunter in die Dunkelheit. Die Luft in den **Kammern des Todes** ist trocken und staubig. Der gesamte Komplex ist unheimlich still, und jedes Geräusch scheint von den dicken Steinmauern verschluckt zu werden.


DIE KAMMERN DES TODES
- EIN VALNGRESS-ABENTEUER -
BY SIGO72 2017
N
O
S
W
1
2
3
4
5
6
7A
7B
7C
7D
7E
8
9
A
B
C



1 DER EINGANGSRAUM

Dieser große Raum zeigt deutliche Anzeichen eines Kampfes: Ein halbes Dutzend ausgetrockneter Leichen liegen am Boden verstreut – die Zombies, die Jacom und seine Männer erschlagen haben. Die Tür nach Süden **(2)** ist geschlossen und klemmt (Kraftakt-Probe zum Öffnen), während die östliche **(6)** aus den Scharnieren gerissen am Boden liegt (von hier kamen die Zombies).

2 WEHRGANG

Dieser Korridor ist mit gemeißelten Dämonengesichtern verziert. Wer sich mehr als ein paar Schritte in diesen Gang hineinbegibt und nicht eine der schwarzen Roben aus der Umkleide **(6)** trägt, löst eine Bolzenschussfalle aus (Schießen 20).

Jeder, der versucht, diesem Spießrutenlauf durch Rennen zu entgehen, wird zwei Angriffen ausgesetzt, bevor er die Tür erreicht, und erhält eine weitere Attacke, wenn er die Tür außerdem zuerst noch öffnen muss.

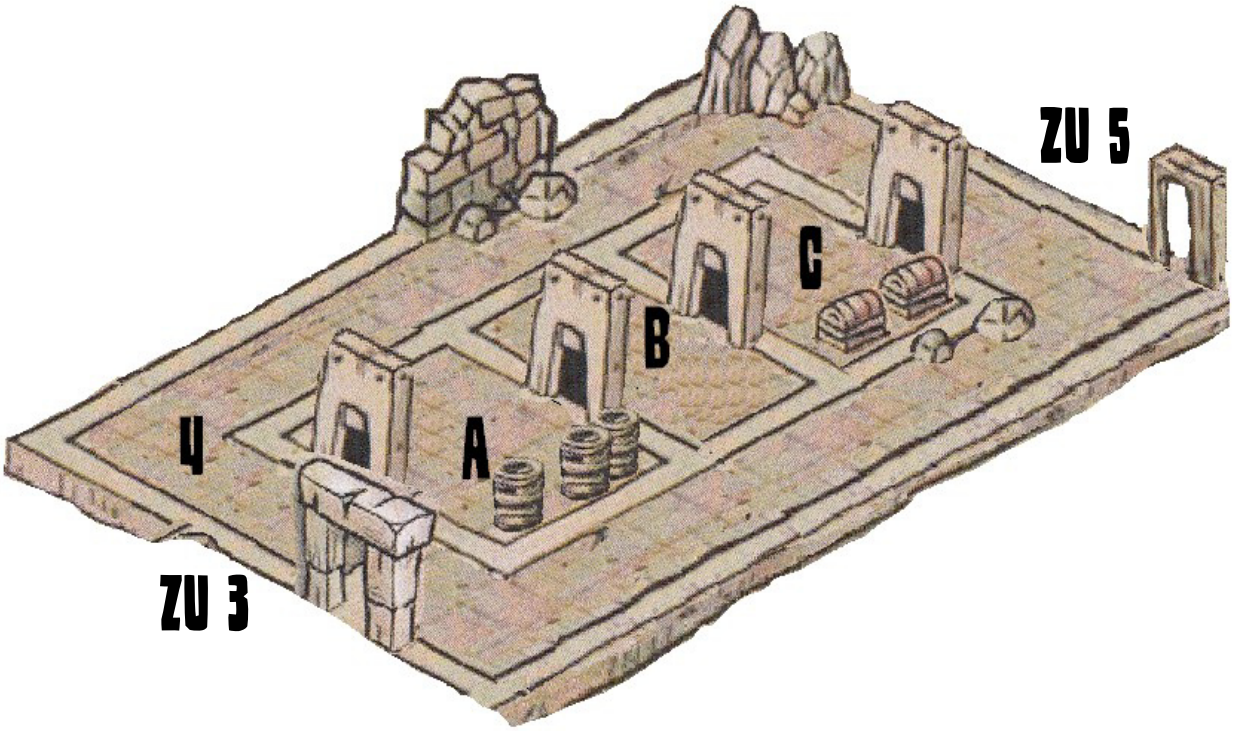
3 DER DIENERRAUM

Dieser Raum war einst ein Warteraum für die Bediensteten der Elfen, die früher einmal diese Räumlichkeiten benutzten. Hier warten pro 2 Spieler 1 Zombie (DS-GRW S. 125). Abgesehen von den Untoten ist dieser Raum analog zu Raum 6 angelegt.

4 DIE GEWÖLBE

Dieser Rundgang umgibt ein großes Gewölbe, das einmal zum Schutz der kostbarsten Güter der Elfenmagier genutzt wurde.

Um eines der Gewölbe zu betreten, müssen die Charaktere entweder die Türen einschlagen (Kraftakt-Probe -8), die Schlösser öffnen (Schlösser öffnen-Probe-2) oder einen Öffnen-



Zauber (DS-GRW S. 64) wirken. Dieser ist aufgrund des uralten, magischen Schutzzaubers auf diesen Räumen um -4 vermindert.

4A WAFFENKAMMER

An den Wänden in diesem Gewölbe befinden sich Waffen- und Rüstungsständer. Die Halterungen sind alle leer, nur ein feiner, edelsteinbesetzter Elfendolch steckt noch in dem hölzernen Türrahmen zu 4B und ist 120 GM wert.

4B MAGIERRAUM

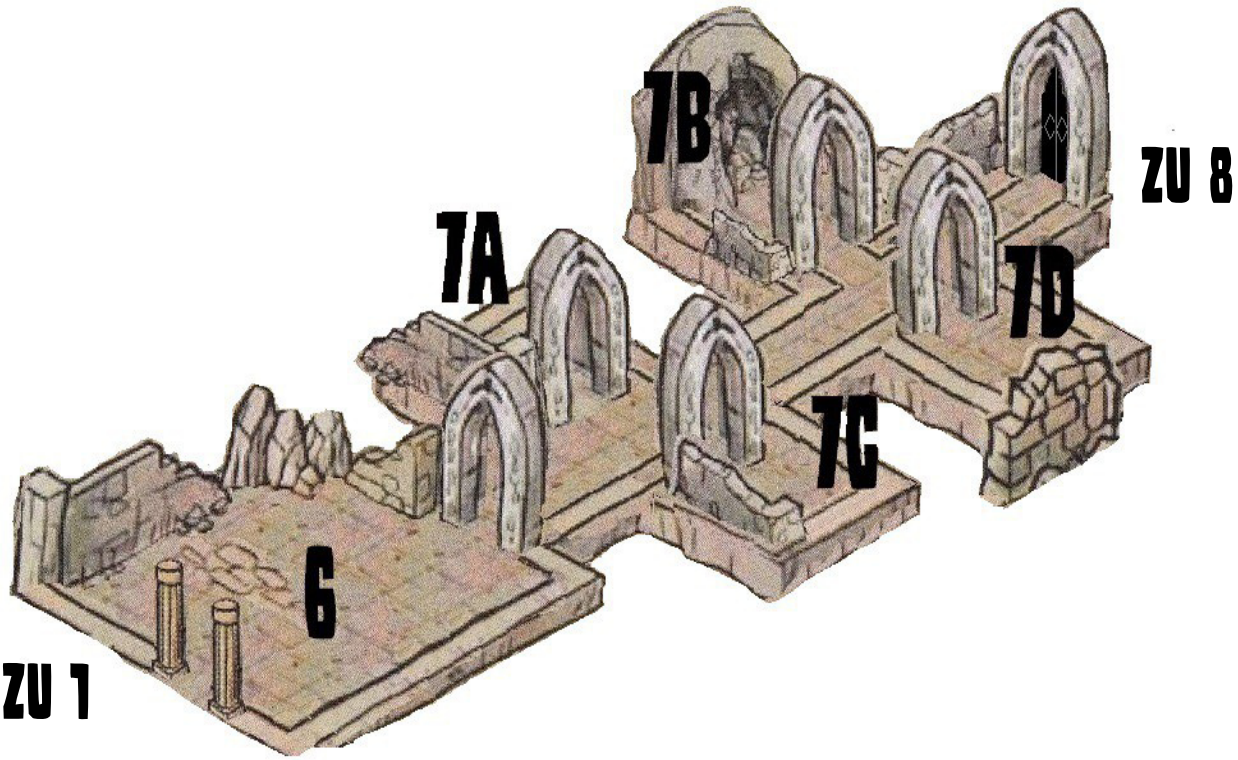
Dieser Raum ist mit Ausnahme einer schwebenden Kugel in der Raummitte gänzlich leer. Die Kugel strahlt eine unnatürlich wirkende, tintenschwarze Dunkelheit ab. Fasst ein Charakter die Sphäre an, verschwindet seine Hand darin und er kann Objekte erfühlen. Die Kugel ist eine Art astraler Speicher und beinhaltet noch immer einen magischen Hammer +1, 2 Heiltränke und eine Magierkappe mit +1 auf Zaubern.

4C SCHATZKAMMER

In diesem Gewölbe bewahrte der Zirkel seine finanzielle Reserven auf. Die meisten Kisten sind offen, die Regale leer und die Schätze herausgenommen. Eine Kiste ist allerdings immer noch verschlossen. Wenn sie geöffnet wird (mit roher Gewalt, Dietrichen oder Magie), kommt ein kleiner Schatz, bestehend aus uralten Elfenmünzen im Wert von 400 GM zum Vorschein.

5 VERSTECKTER EINGANG

Auf den ersten Blick ist dieses kleine Zimmer nicht mehr als eine leere Vorratskammer. Allerdings erkennt man mit einer Bemerken-Probe -4, dass in der Ostwand eine Geheimtür versteckt liegt. Sie kann mit einer normalen Schlösser-Öffnen-Probe geöffnet werden.



6 DIE UMKLEIDE

Dieser Raum diente den Elfenmagiern einst als Umkleide, doch davon sind nur noch einige Löcher in den Wänden erkennbar. Auf dem Boden liegen einige schwarze Roben (1/SC+1), die aufgrund ihrer Magie nicht gealtert sind. Diese Roben werden gebraucht, um den Wehrgang **(2)** unbeschadet zu passieren und zerfallen zu Staub, wenn sie aus dem Gewölbe entfernt werden. Von hier kamen außerdem die Zombies. Die östliche Tür **(7)** zeigt keine Anzeichen, dass sie kürzlich geöffnet worden sein könnte.

7 DIE ZELLEN

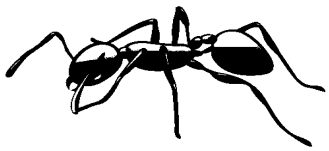
Zusätzlich zu der mit aufwändigen Ornamenten bewehrten Eisentür im Osten **(8)** führen von diesem langen Korridor vier Eisentüren ab.

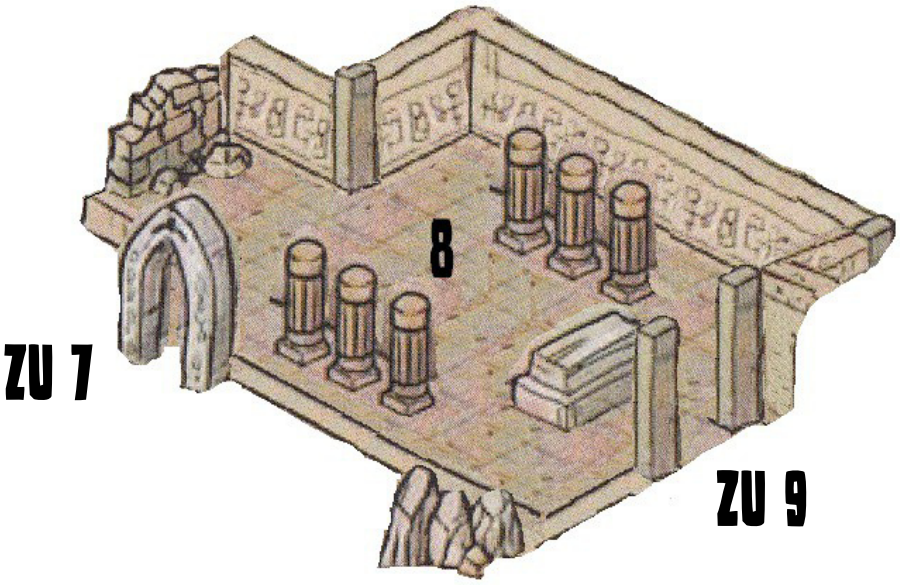
7A ZELLE

Das Tor zu dieser Zelle klemmt (Kraftakt-Probe -2 zum Öffnen). Die Zelle selbst ist leer. Eine Bemerken-Probe lässt uralte, dunkle Blutflecken unter der Staubschicht auf dem Boden zum Vorschein kommen.

7B ZELLE

Diese Kammer ist durch den Druck der Erdmassen eingestürzt und beherbergt nun ein Nest besonders aggressiver Feuerameisen. Die Tür lässt sich ganz leicht öffnen, es ist aber offensichtlich, dass der Raum unpassierbar ist.





Gelingt den Charakteren jedoch eine Bemerken-Probe -4, sehen sie im Licht ihrer Laternen etwas Rotes glitzern. Tief zwischen Steinen und Schmutz ist ein kleiner Rubin (30 GM) verborgen. Jeder, der es riskieren möchte, sich das Schmuckstück zu holen, muss eine Probe auf AGI+GE -4 machen. Egal, ob die Probe erfolgreich war oder nicht, bekommt der Charakter den Stein. Bei einem Misserfolg ist der Arm des betreffenden Charakters jedoch über und über mit Feuerameisen bedeckt. Diese Insekten verursachen W20/4 Punkte abwehrlosen Schaden pro Runde, bis sie mit einer erfolgreichen AGI+GE-Probe entfernt wurden.

7C ZELLE

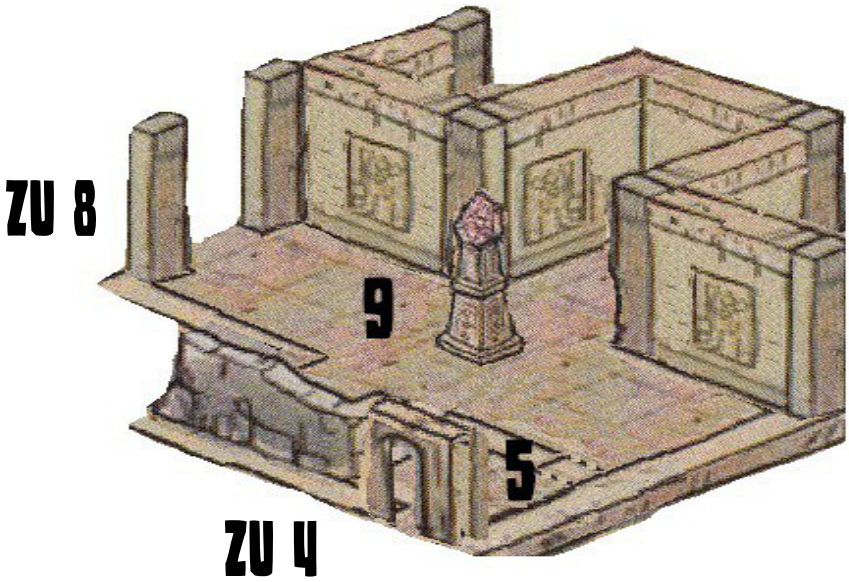
Diese Zelle gleicht 7**A**, mit Ausnahme der Skelettreste eines Elfen, die in einer Ecke liegen. Das Opfer dieser offensichtlichen Gräueltat (alle Rippen sind zertrümmert oder gebrochen) ist ein stummer Zeuge der Schrecken, die in diesen Kammern stattgefunden haben. Bei Berührung zerfallen die spröden Knochen zu Staub.

7D ZELLE

Diese Zelle gleicht ebenfalls 7**A**, ist aber völlig leer. Sollten die Charaktere eine Bemerken-Probe bestehen, zeigen sich ihnen einige mit Blut an die Wand geschmierte Worte auf Hochelfisch: „Fürchte das schwarze Licht“.

8 DIE KAPELLE

Beim Betreten dieses Raumes wird die Gruppe durch drei verbliebene Sternenlichtkristalle geblendet, die zur Beleuchtung der Kapelle dienten (Wert 50 GM pro Stück). Die Kristalle verbreiten ein kränklich-blasses Licht, ähnlich dem des Mondes, das alles in ein gespenstisches Glühen taucht. Hat man sich an die Lichtverhältnisse gewöhnt, kann man er-



ahnen, dass diese große Kammer früher einmal als Tagungsraum verwendet wurde. Die Wände sind mit staubigen, steinernen Bänken und Regalen gesäumt. Hoch oben hängen die Überreste von zahlreichen, längst verblassten Wandteppichen. Auf dem großen Steinaltar am südlichen Ende des Raumes liegt der mumifizierte Körper des letzten Opfers der abscheulichen Magieexperimente. Im Gegensatz zu den anderen Toten in diesem Komplex war dieses Opfer nicht dem Ritus mit dem Todeskristall ausgesetzt und ist daher wirklich tot. Wenn die Gruppe jedoch zu viel Lärm macht (bspw. beim Versuch, die leicht zu entfernenden Sternenlichtkristalle von den Wänden zu holen), stürmen vier Zombies aus **Raum 9** in die Kapelle und greifen an.

9 DAS HEILIGTUM

Sofort nach dem Öffnen der Tür dieser Kammer werden die Charaktere von einem schwarzen Licht geblendet, das von einem faustgroßen Kristall ausgeht, der scheinbar ohne Hilfe in der Mitte des Raums schwebt.
von einem schwarzen Licht geblendet, das von einem faustgroßen Kristall ausgeht, der scheinbar ohne Hilfe in der Mitte des Raums schwebt. Vier Elfenzombies in Roben greifen sofort jeden Eindringling an, der in die Kammer eintritt (wenn sie nicht schon in Raum 6 auf die Gruppe aufmerksam geworden sind). Rund um den Kristall des Todes stehen eine Reihe von niedrigen Bänken, auf deren Sitzflächen dunkelbraune Flecken sind (sehr altes Blut). Der Kristall kann problemlos entfernt werden, das schwarze Licht färbt sich dann allerdings sofort violett. Den „richtigen Leuten“ ist der Todeskristall 500 GM wert, handelt es sich doch um ein hochgradig schwazmagisches Artefakt.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Pro Raum.....1 EP
Pro Kampf.....(besiegte EP/SC) EP
Bergen des Kristalls.....50 EP
Für das Abenteuer.....100 EP

BESTIARIUM

OR`RIS`KA-ORKS

Die Or'Ris'Ka haben sich aus mehreren Orkstämmen zu einem Zweckbündnis zusammengeschlossen.

Alle Mitglieder werden schon von Kindesbeinen an als Krieger ausgebildet. Die meisten sind Meister im Gebrauch von Schwert und Schild, während die anderen Zweihandwaffen bevorzugen.

OR`RIS`KA KRIEGER

KÖR:	**10**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**2**
ST:	2	BE:	2	VE:	2
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0

23 | 15/14 | 10 | 5 | 13/14

Bewaffnung	Panzerung
Schwert (WB+1) oder Zweihandschwert (WB+2)	Lederpanzer (PA+1) evtl. Holzschild (PA+1)

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.

Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

GH:	2	GK:	no	EP:	66

Der Orden der Jäger (Ka'Gan'Ya) besteht aus Pfadfindern und Entdeckern, schneller und agiler als ihre Kriegerbrüder.

OR`RIS`KA-JÄGER

KÖR:	**10**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**2**
ST:	2	BE:	2	VE:	1
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0

23 | 14 | 10 | 5 | 13 | 11

Bewaffnung	Panzerung
Kurzschwert (WB+1) Kurzbogen (WB+1)	Lederpanzer (PA+1)

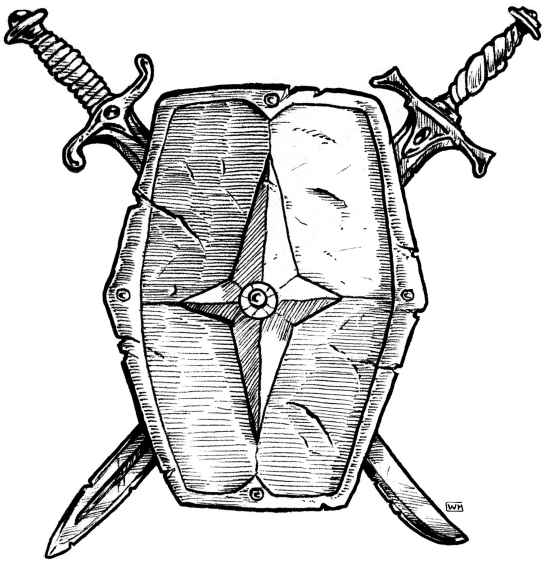
Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.

Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

GH:	2	GK:	no	EP:	66

Obwohl Magie nicht leicht zu beherrschen ist, haben einige der intelligenteren Orks gelernt, schwarze Magie zu manipulieren. Meistens lenken diese schwarzmagisch begabten Stammesschamanen die Krieger in der Schlacht.

OR`RIS`KA-SCHAMANE					
KÖR:	**8**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**8**
ST:	2	BE:	2	VE:	1
HÄ:	2	GE:	1	AU:	2
20	10	10	5	11	
Bewaffnung		Panzerung			
Kampfstab+1		Robe			
10	**Zauber:** Feuerstrahl, magische Waffe und weitere Zauber, die benötigt werden.				10
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.				
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.				
GH:	3	GK:	no	EP:	88



Die Or'Ris'Ka-Bestien sind größer und aggressiver als ihre Orkbrüder.

OR`RIS`KA-BESTIE					
KÖR:	**12**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**2**
ST:	3	BE:	2	VE:	1
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0
25	16	8	4	18	
Bewaffnung		Panzerung			
Zweihandschwert (WB+3)		Lederpanzer (PA+1)			
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.				
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.				
GH:	4	GK:	no	EP:	71

Die Or'Ris'Ka haben ein sehr komplexes und hierarchisches System und haben viele Führungskräfte. Jeder von ihnen befehligt ganze Orkstämme von Kriegern, Jägern und anderen Truppen.

OR`RIS`KA-HÄUPTLING ANFÜHRER					
KÖR:	**12**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**2**
ST:	2	BE:	2	VE:	1
HÄ:	4	GE:	2	AU:	0
52	20	10	5	18	10
Bewaffnung		Panzerung			
Langschwert (WB+2)		Lederwams (PA+1) & Holzschild (PA+1)			
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.				
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.				
GH:	12	GK:	no	EP:	206

DIE VALN

Diese groß gewachsenen, vogelähnlichen Humanoiden sind sowohl für ihre Aggressivität als auch ihre Tapferkeit bekannt.

Die Valn sind eine intelligentes Volk und besitzen eine komplizierte und vielschichtige Schriftsprache.

Bisher ist nur wenig über die Sozialstruktur dieser rätselhaften Wesen bekannt.

Die verschiedenen Valnstämme sind überaus territorial und hegen große Feindseligkeit gegenüber allen, die ihre festgelegten Gebiete betreten, einschließlich den Valn anderer Stämme.

In solchen Fällen greifen sie mit ganzer Macht an.

VALNKRIEGER

KÖR:	**12**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**4**
ST:	1	BE:	2	VE:	1
HÄ:	5	GE:	2	AU:	1

35 | 19 | 8 | 5+1 | 14 | 9

Bewaffnung	Panzerung
Speer	lederne Haut & Holzpanzer (PA+1)

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.

Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

GH:	7	GK:	no	EP:	85

TIERE

KLINGENRÜCKEN

Diese Wildschweine jagen in Familienrotten und einige haben sogar eine Vorliebe für Menschenfleisch entwickelt.

KLINGENRÜCKEN

KÖR:	**12**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**1**
ST:	4	BE:	1	VE:	0
HÄ:	2	GE:	3	AU:	0

24 | 14 | 9 | 5 | 11

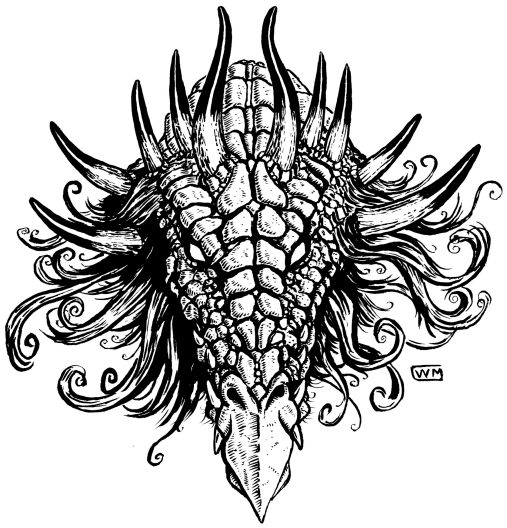
Bewaffnung	Panzerung
Stoßzähne (WB+2)	Dicke Borstenhaut

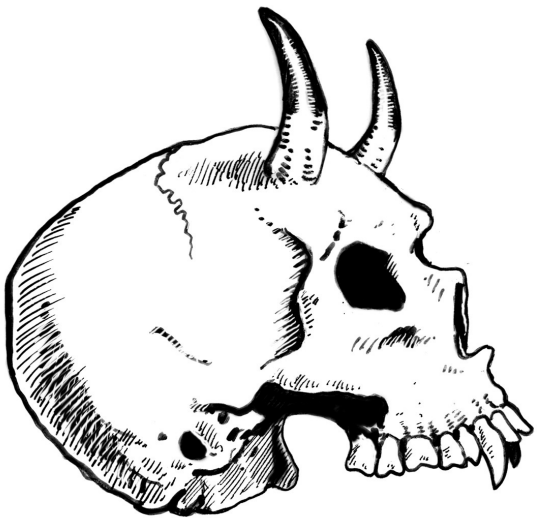
Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Besonderheit: Ein Klingenrücken macht seinen ersten Angriff mit 22, dem mit einer Probe (AGI+BE-PA) ausgewichen werden kann. Misslingt die Probe, trifft der volle Schaden.

GH:	7	GK:	no	EP:	79





NACHTPANTHER

Nachtpanther sind intelligente Jäger und dafür bekannt, in Gruppen zu jagen. Mit ihrem unübertroffenem Geruchs- und Geschmackssinn können sie tagelang geduldig ihr Beute verfolgen.

NACHTPANTHER					
KÖR:	**10**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**1**
ST:	3	BE:	3	VE:	0
HÄ:	2	GE:	1	AU:	0
33	13	15	7	16	

Bewaffnung	Panzerung
Klauen & Bisse+3	Fell+1

	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.
!	**Bonus:** In jeder Runde, in der der Nachtpanther erfolgreich mit seinen Krallen attackiert hat, kann er eine freie Beißattacke durchführen.

GH:	4	GK:	no	EP:	91

PFLANZEN

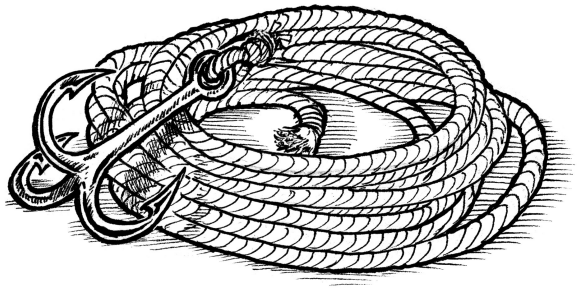
Pflanzen kommen in allen Formen und Größen vor, sind aber immer etwas aggressiver als ihre herkömmlichen Artverwandten. Ein typisches Beispiel ist die Valngressianische Todesranke.

TODESRANKE					
KÖR:	**8**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**0**
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	0	GE:	3	AU:	0
27	8	6	0	15	

Bewaffnung	Panzerung
Todesranke+3	Gehölz (PA+1)

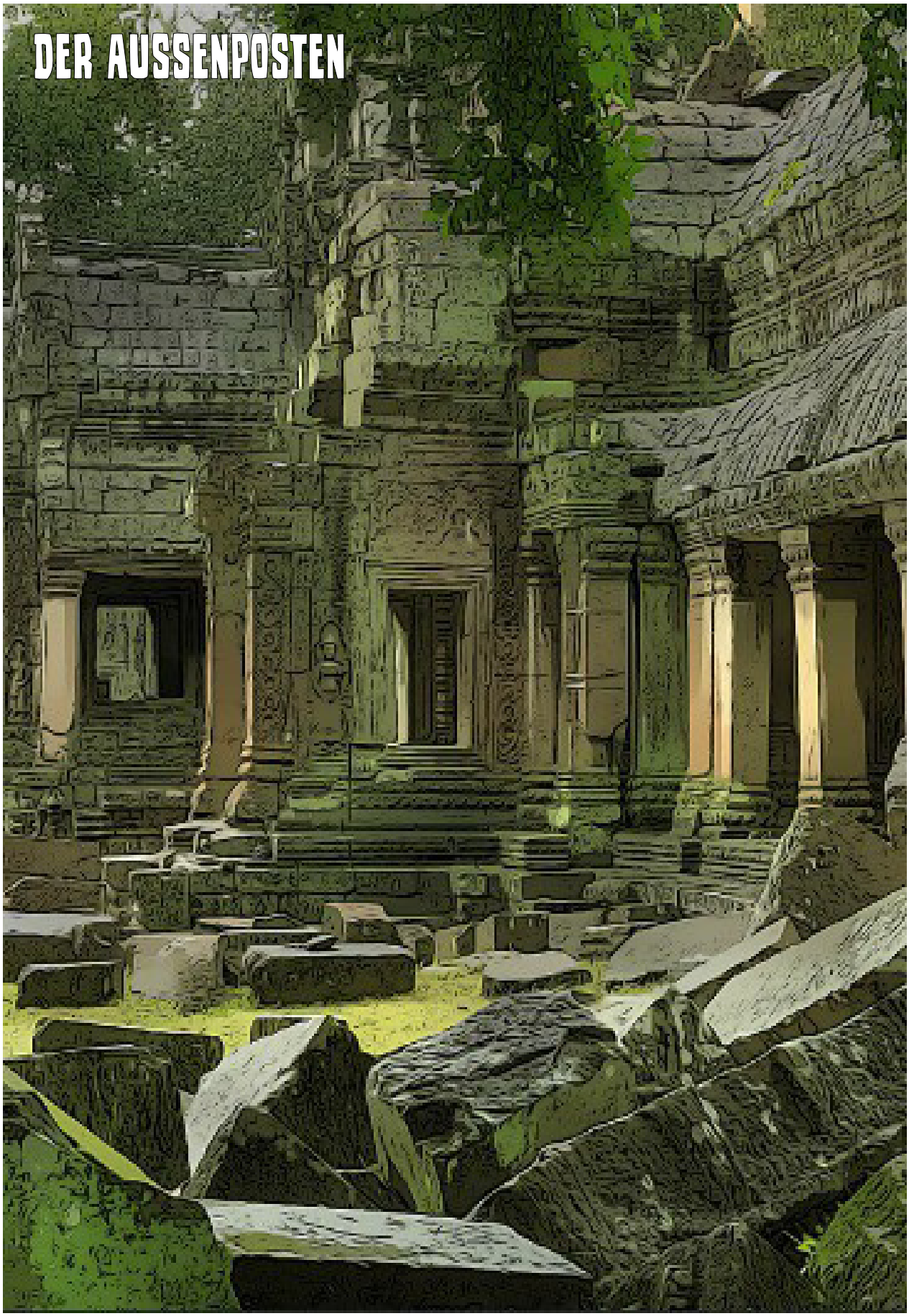
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.
	Umschlingen: Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan 3 Punkte abwehr- baren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. *Befreien: Opfer mit AGI+ST* vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

GH:	3	GK:	no	EP:	42



IN DEN RUINEN

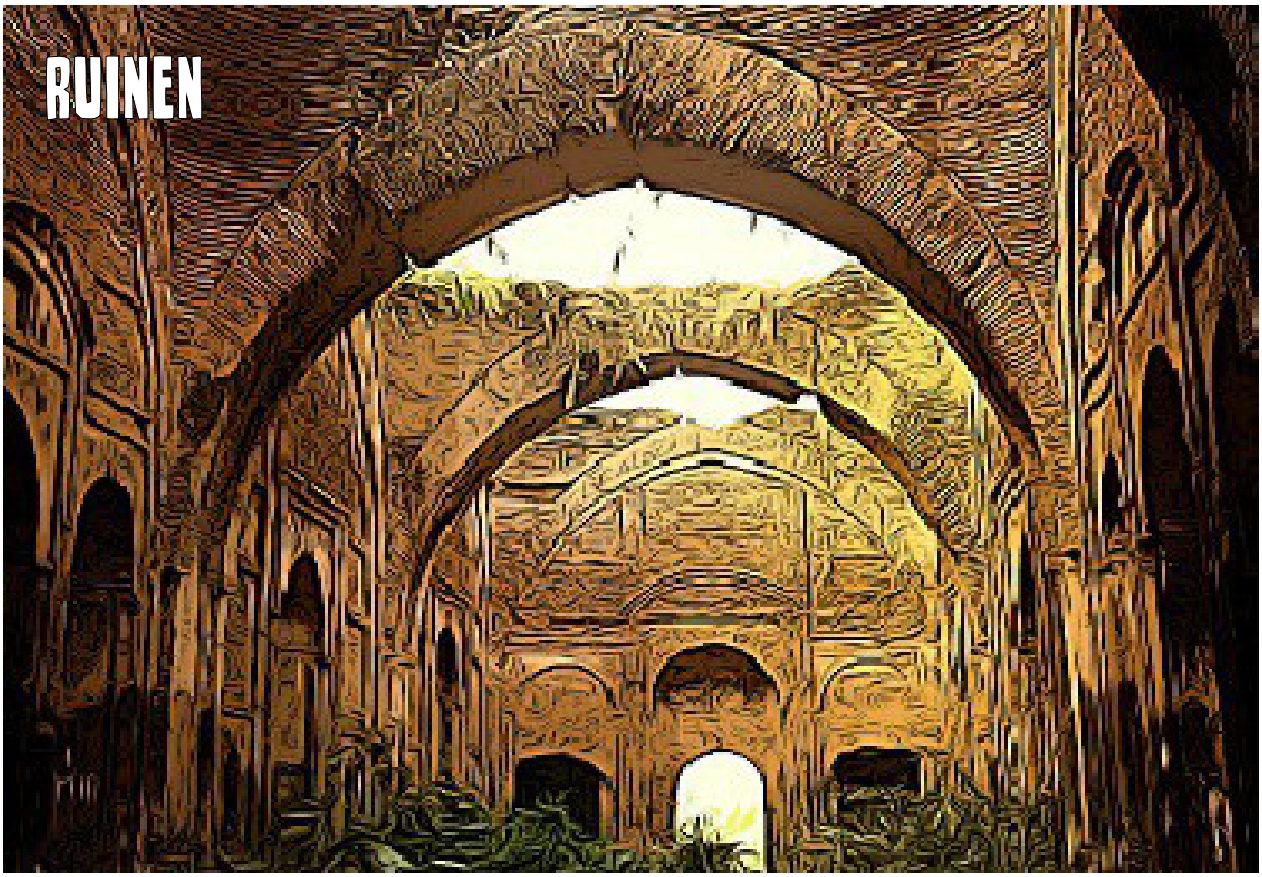
IN DEN RUINEN


DER AUSSENPOSTEN

DAS KLOSTER

DAS KLOSTER

AZRAN


RUINEN

DAS TOR ZU DEN RUINEN

VALNGRESS

DIE URALTE VERLASSENE ELFENSTADT, TIEF VERBORGEN IN EINEM WEITLÄUFIGEN DSCHUNGELGEBIET. ORT UNZÄHLIGER LEGENDEN, MYTHEN SCHÄTZE, ARTEFAKTE UND TÖDLICHER GEFAHREN.

DIE RUINEN SIND EIN ANLAUFPUNKT ZAHLREICHER SCHATZSUCHER UND ABENTEURER, DIE HIER IHR GLÜCK SUCHEN. AUF SIE WARTEN DIE GEFÄHRLICHE FLORA UND FAUNA DES DSCHUNGELS SOWIE UNZÄHLIGE BÖSE, IN DEN RUINEN HINTER JEDER ECKE LAUERNDE KREATUREN. ABER AUCH DAS TÜCKISCHE TROPENWETTER MIT SEINEN SINTFLUTARTIGEN REGENFÄLLEN BIRGT UNGEAHNTE GEFAHREN.

DAS INTERESSANTE IST ABER DER UNTERGRUND DER RUINENSTADT: DER URWALDBODEN UNTER VALNGRESS IST VON HUNDERTEN TUNNELN, GÄNGEN, KAMMERN UND GEWÖLBEN DURCHZOGEN. EIN ENDLOSES GEWIRR AUS STOLLEN UND RÄUMEN, IN DENEN SCHÄTZE UND ANDERE KOSTBARKEITEN WIE URALTE ELFENARTEFAKTE, MAGISCHE GEGENSTÄNDE UND MÄCHTIGE ZAUBER NUR AUF IHRE ENTDECKUNG WARTEN.

AUF IN DEN DSCHUNGEL! WAS HÄLT EUCH NOCH?! PACKT EURE SIEBENSACHEN UND FINDET IN DEN RUINEN VON VALNGRESS RUHM, REICHTUM UND EHRE – ODER ABER DEN TOD...