



ES KNALLT UND SCHALLT IM ASCHEWALD

Eine Begegnung der neuen Art für die Stufen 2-4
von Weisenfuzzi

EIN BRIEF AUF ABWEGEN

Nach „Isolieren geht über Studieren“ folgt hiermit die Fortsetzung der Minikampagne „Ein Brief auf Abwegen“. Natürlich kann dieser, genau wie der erste Teil, als Einzelabenteuer gespielt werden. Hierfür muss lediglich die Leiche des Kuriers entfernt werden. Je nach Vorliebe der Gruppe bieten sich in diesem Abenteuer sämtliche **Waldkreaturen** als **Encounter** an, um etwas Kampfgeschehen hinzuzufügen. Sollten sie danach noch nicht genug haben, könnte eine schöne Überraschung kurz vor dem Verlassen der dichten Aschewälder auf sie warten.

ENTSPANNTER WALDSPAZIERGANG?

Einen **Tagesmarsch** dauert es bis zu den nördlich gelegenen **Aschewäldern**. Anfangs sind noch vereinzelt Bauernhäuser mit üppigen Feldern zu sehen, im Laufe des Tages wird die Umgebung übersichtlicher. Vereinzelte Bäume und Büsche sind Vorboten des ihnen bevorstehenden Waldes. In der Dämmerung finden sie sich im sonst friedlich wirkenden Wald wieder.

Auf dem Weg nach Iqlatu entdecken sie einen **Boten** mit **Makos Brief** an seine Eltern. Im Brief befindet sich BW 1A:15.

Er liegt tot am Wegesrand, Kopf über Fuß **eingeschwärzt**. Bei näherer Betrachtung fällt auf, dass sich diese schwarze Farbe kreideartig abschaben lässt. Es ist Asche. Neben ihm liegt ein Gladius, typisch für den einfachen Mann aus Kathlan. Eine erfolgreiche **Spurensuche-Probe** lässt Kampfspuren erahnen, Kohle- und Aschespuren führen tief in den Wald hinein.

Wenn man ihnen folgt, erreicht man ein verwildertes **Dorf**, welches in einer **Höhle** endet. Mit exotischen Pflanzen und Moos überwucherte Ruinen prägen das Erscheinungsbild dieses Ortes.

Hier wohnen die **Staublinge**. Im Grunde sehr friedfertige Wesen, welche jeden Gast wohlwollend mit Quietschläuten empfangen. Die 30-Zentimetergeschöpfe wuseln um die SC herum, hüpfen hier und da freudig umher und führen die SC zum Dorfältesten - zum **höchsten Stäublein** - in die Höhle. Etwa 60 bis 80 Stück von diesen sonderlichen Staubkugeln bewohnen die Ruinen.

Während die untergeordneten Staubwesen telepathisch meist nur aufgeregt einzelne Wörter von sich geben, spricht der Älteste bedacht und in ganzen Sätzen zu den Spielercharakteren.

Er würde gerne wissen, was die Reisenden in ihrem Wald verloren haben. Jedoch nicht in aggressiver, sondern in **wohlwollender Absicht**. Sollten die SC vorher schon mal angemerkt haben, dass sie Mitglieder seines Volkes Schaden zufügen könnten oder ähnliches, so weiß er um ihre Absicht allein durch ihre Anwesenheit Bescheid und wird dementsprechend abweisender reagieren. Eine gewaltlose Auseinandersetzung wird er aber immer vorziehen.

Bei Nachfragen um die **Leiche** des Boten erklärt er, dass dieser anscheinend ein Staubmännchen als leichte Beute betrachtet hat. Aus **Notwehr** musste es leider getan werden, so erklärt es der Älteste.



TÖDLICHE KONSEQUENZEN

Sollten alle Staublinge einschließlich des Ältesten ausgelöscht worden sein, werden die SC bei der Wiederkehr in den Süden feststellen, dass ein Großteil der Population erfroren ist. Ebenso werden alle Flüsse, Routen und angrenzende Meere zugefroren und verschneit sein.

Die Staublinge haben einst einen **Pakt** mit dem **alten Volk**, also den zukünftigen Iqlatuern, als auch den damaligen und jetzigen Kathlanern geschlossen, welcher allerdings seitens der Menschen lange **vergessen** scheint.

VERLORENE ÜBERLIEFERUNG VON MENSCH & STAUB

Vor 1500 Jahren stand es kurz vor einem Krieg zwischen den Staublingen (auch Aschewesen genannt) und den jetzigen Nordbewohnern, den Iqlatu. Einst lebten sie südlich der Aschewälder, verdrängt aus ihren eigenen Landen. Vertrieben und heimatsuchend griffen sie damals schon in den Aschewald ein, um dort Ressourcen zum Aufbau einer neuen Zivilisation sowie Brennmaterialien zu besorgen. Denn damals konnte die Kälte ungehindert über den Wald bis hin zum Meer ziehen. Als es kurz vor einem Krieg zwischen den damals mächtigen Staublingen und den Kathlanern stand, da die Staublinge als wertvolles Brennmaterial geerntet wurden, schlossen die Ältesten der beiden Völker auf Geheiß des damaligen und jetzigen Oberhauptes der Aschewaldbewohner einen Pakt:

Die Staublinge setzen ihre naturgebundenen Kräfte ein, um die Kälte des Nordens abzuweisen. Dafür werde sein Volk nie wieder angerührt. Allerdings sollten einige von den Menschen auch in den Norden ziehen, um dämonische Gefahren abzuwehren, welche gelegentlich die Staublinge bedrohten. So könnten sie ungestört für das klimatische Wohl der im Süden gelegenen Kathlaner sorgen. Dieser Pakt wurde seitens der Menschen vergessen. Die Population der Iqlatuer wurde zu groß, als dass die örtlichen Ressourcen zum Überleben nützten, so vermutet der Älteste zumindest. Folglich wird erneut in die Wälder eingegriffen, statt Handel oder Abkommen mit dem Südvolt zu betreiben. Aus Sicht der Iqlatuer stehen sie also der Gefahr des Erfrierens, des Todes durch die Gefahr der Dämonen sowie durch die Wehr der hochbrennbaren Staublinge gegenüber. Durch eine in letzter Zeit markant verstärkte Dämonenpräsenz in der eisigen Taiga haben sie auch keine Möglichkeit mehr, Brennstoff aus ihrem eigenen Reich zu beschaffen. Auch sind sie zu stolze Stammeskrieger, um in den Süden zu gehen und ziehen es eher vor, als Iqlatu zu sterben und ihren Ahnen Tapferkeit zu beweisen.

Wenn die Kathlaner also nicht baldig die Iqlatu mit Ressourcen unterstützen, der Anstieg der Dämonenpräsenz erforscht und abgewandt oder eine andere Lösung gefunden wird, sind sie dem Untergang geweiht.

WAS DER ÄLTESTE NICHT WEISS

Was der Älteste der Aschewesen nicht weiß: Die Iqlatuer würden momentan eine Menge für lebendige oder tote Mitglieder seines Stammes geben, so versuchte der Bote, einen seiner Staublinge mitzunehmen und gegen Bares einzutauschen. Einzelne Staubwesen sind leichte Opfer, doch waren in diesem Falle mehrere anwesend. Dies wurde zu seinem Verhängnis. Da in den letzten Wochen mehrfach Entführungen stattfanden, gehen die Aschewaldbewohner nur noch in Gruppen umher.

Der Älteste ist im Besitz eines magischen **Diamantschlüssels**. Sollten die SC wohlwollend mit dem Volk umgegangen sein, wird er die SC bitten, eine Aufgabe für ihn zu erledigen und ihnen den Schlüssel übergeben. Falls sie das Dorf auslöschen, wird dieser in der **Höhle** zu finden sein.

Im ersten Fall wird der oberste **Staubling** offenbaren, dass sie aufgrund der Entführungen so **stark dezimiert** wurden, dass sie die magische Barriere, welche die **Kälte** aus dem Norden abhalten soll, **nicht** mehr lange **aufrechterhalten können**. Zudem scheint die Kraft immer stärker zu werden. Er würde es gerne selber machen, allerdings halten ihn genannte Faktoren davon ab, es selber zu tun, da er es nicht mehr lebend zurückschaffen würde. Sie sollen bedacht damit umgehen, der **Schlüssel löst sich** nach einer Anwendung **auf**. Es ist ein altes Relikt seines Volkes.

Im nordöstlichen Waldabschnitt befindet sich ein **Geheimversteck**, welches die letzte Hoffnung birgt, die Population wieder auf Vordermann zu bringen. Außerdem überreicht er eine faustgroße, glänzende **Metallkugel** und ascht etwas Staub von seinem Körper an jene. "Sie wird euch den Weg weisen." – Und schon bündeln sich die schwarzen Partikel an einer Stelle dieser, um die Richtung anzuseigen.

Wenige Stunden Fußweg – und vielleicht einige Begegnungen mit natürlichen Waldbewohnern – später stoßen die SC auf eine **Lichtung**. In den Baumkronen rund um diese **verstecken** sich Kreaturen des Nordens. Diese halten sich verdeckt, bis der Schlüssel benutzt wird. Ein **Ork/SC** (GRW S. 118) sowie **vier Kobolde** (GRW S. 116) können mit einer **Bemerkung** oder **Suchen-Probe -4** entdeckt werden. Hierbei handelt es sich unter anderem um das Gebrüdergespann **Gork & Snork**.

DER WEG INS HERZ DER ASCHE

Inmitten der Schneise thront ein mächtiger Baumstumpf, bei Annäherung fällt die Asche von der Kugel ab und es leuchten einige Lettern auf diesem auf:

Mindestens ein Baum sagt die Wahrheit.

Mindestens ein Baum lügt.

Nur ein Baum führt zum Ziel.

Nachdem diese gelesen wurden, fangen drei massive Bäume vor ihnen an zu schimmern: Den Linken umgibt ein grüner Schimmer. Auf dem Stamm erscheint eine Schrift:
„Das Ziel ist nicht im blauen Baum.“

Auch der mittlere, blau schimmernde Baum offenbart eine Mitteilung:
„Das Ziel ist nicht in mir.“

Rechts erscheint ein roter Schriftzug:
„Das Ziel ist in mir.“

Der Diamantschlüssel leuchtet auf, ebenso wie ein Schlüsselloch in jedem Baum.

Lösung: Das Ziel ist in dem grünen Baum zu finden.

Falls der falsche Baum gewählt wird, erlischt alles Licht und nichts passiert. Wird der richtige gewählt, macht sich ein grünes, undurchsichtig leuchtendes Tor in der Baumrinde auf. In beiden Fällen löst sich der Schlüssel nach der Anwendung in Licht auf.

Wenn man durch das Tor geht, steht man in einem kreisrunden, **unterirdischen Raum**. Man kann von innen durchs Lichttor zum Baumstamm hindurchsehen, es blendet schon fast im Vergleich zum höhlenartigen Gebilde, in dem die SC nun stehen. Ähnlich einer Mine bestehen Wände und Decke aus grob geschlagenem Stein. Die sich durch das Gestein ziehenden **Kohleadern** lassen dieses Gebilde fast wie das Innere eines Herzens erscheinen. Ein steinernes Podest markiert die Mitte des Raumes, eine runde **Aushöhlung** ist eingearbeitet. Wird die **Kugel** hineingelegt, wird sie schlagartig zu Stein und eins mit dem Podest. Die Kohleadern beginnen zu glühen, unzählige kleine schwarze Plauschebällchen umströmen die SC und fliegen nach draußen. Sie verteilen sich in jede von innen sichtbare Richtung. Nach etwa zehn Sekunden ist das Spektakel vorbei, das bekannte Fiepsen schwindet in weiter Ferne, die rot glühenden Adern kühlen ab und übrig bleiben **diamantene Venen** im Steinherzen. Nachdem alle SC den Raum verlassen haben, schließt sich das Tor. Alle Hinweise, jegliches Leuchten ist verschwunden. Nichts deutet mehr auf irgendeine magische Stätte hin. Falls sie nochmal ins Dorf zurückkehren, werden sie feststellen, dass sich die **Wesen nahezu verdoppelt** haben.

Auf dem Weg zurück ins Staublingsdorf begegnen ihnen von nun an **keine böse** gesinnten **Kreaturen mehr**, ebenso wenig wie in den anderen Ecken der Aschewälder. Einer letzten Gefahr begegnen sie jedoch noch:

Auf dem Weg ins Dorf der Iqlatu laufen sie einer Menge Staubwesen über den Weg. Diese ist als eine Art **Schutzwache** vom Norden in Richtung Wald gedacht, um Feinde frühzeitig von ihrem eigenen Dorf abzuwehren. Sie rasten versammelt um ein kleines blaues Manafeuer, einige haben noch ein Stöckchen mit befestigtem Rationenbeutel über ihre nicht existente Schultern hängen.

Sollten die SC noch **Spuren von Asche** oder Kohle an sich haben - was ganz normal ist, nachdem man in dem Dorf war - gehen sie davon aus, dass die SC das Dorf angegriffen haben und machen sich zur **Fusion** bereit. Sie können, wenn auch erschwert, überzeugt werden, allerdings nicht so einfach, als wenn die SC keine Kohlespuren an sich hätten.

Sollten sie eine Runde ab der Fusion nicht aufgehalten werden, formen sich jeweils fünf von ihnen zu 2 **Blocklingen**. Die restlichen acht fliehen in Richtung ihres Dorfes. Sollte keiner der beiden **Blocklinge** besiegt worden sein, transformieren sich die beiden in der nächsten Runde zu einem **Streiter**, dieser greift darauf im gleichen Zug die SC an. Wenn die SC zu schwach sind und es lebend ins Kohledorf schaffen, wird der Älteste die Wachen aufklären.

DAS VOLK DER ASCHEWESEN

STAUBLING (STUFE 1)

Einfache Staubwesen können sich ähnlich wie Tintenfische „abstauben“, was die Sicht im Radius von 2 Metern behindert. Hierdurch werden Trefferwürfe stark erschwert. Allerdings verraten sie oft ihre Position durch ihr fiepsiges Quiaken, während sie hüpfend vor ihren Angreifern fliehen.

BLOCKLING (STUFE 2)

Um wehrfähig zu werden, suchen sie sich aus Instinkt andere Staubwesen. Wenn sich fünf gesammelt haben, verschmelzen sie zu einer etwa einen Meter großen, blockartigen Figur, welche das Tausendfache ihres ursprünglichen Gewichtes auf die Waage bringt.



Sie sind langsam, doch ziemlich zäh und können etwas einstecken. Sie spucken magische Glut in einem Radius von fünf Metern, welche blaues magisches Feuer entfacht, welches wiederum pflanzliche Materialien verschont. Diese Chance nutzen die einfachen Aschewesen um zu fliehen, während die Fusionierten die Stellung halten und die Gegner ablenken.

STREITER (STUFE 3)

Sollten sich von den Blocklingen zwei treffen, verbinden sie sich zu einer etwa zwei Meter großen humanoiden Gestalt, welche sowohl Nahkampfzauber als auch Kampftechniken mit kristallenen Nahkampfwaffen geschickt ausführen kann. Sie sind sehr agil und bilden die Offensivkräfte des Volkes.



ASCHEGOLEM (STUFE 4)

In den allerseltesten Fällen, wenn es beispielsweise um den Sturz eines Aschedorfes geht, fügen sich insgesamt fünf weitere Blocklinge an Beine, Arme und Rumpf der humanoiden Gestalt, um die stärkste Form des Aschevolkes zu bilden: Den Aschegolem. Dieser ist stärker als seine Golembrüder und -schwestern, wird allerdings nur aus größter Not heraus geformt und kann bis zu vier Meter groß werden. Gewöhnlich sitzt der Stammesälteste

auf der Schulter und wird von diesem Golem verteidigt. Er ist als reines Abwehrinstrument gedacht und bewegt sich nicht weit vom Dorf weg. Dank seiner magischen Fähigkeiten besitzt er trotz seiner schweren Gestalt eine beeindruckende Reichweite.



Jede Form der Staublinge hat eine **Feuerschwäche** und erhält demnach doppelten Schaden durch Feuerangriffe.

Bei Neutralisierung der Gefahr ploppen nach und nach einzelne Staublinge aus der Konstruktion heraus, bis sie sich nach maximal einer Stunde nach Beendigung des Kampfes vollständig aufgelöst hat.

NOTWENDIGE ASCHEWESEN FÜR DIE ERSCHAFFUNG:

Stufe 1: 1

Stufe 2: 5

Stufe 3: 10

Stufe 4: 35

Anfangspopulation des Dorfes: 60-80

Population nach Wiederherstellung ihrer Stärke: 120 + 40 Reserven im Wald

DER WEG DER AUSSTEIGER

Neben den SC schlendern auch die Brüder **Gork und Snork** durch die Wälder. Auf der Suche nach etwas zu Kauen können sie ihnen über den Weg laufen. Anders als ihre Ex-Kollegen aus dem Norden würden sie von sich aus nicht direkt angreifen, man kann durchaus mit ihnen reden. Die beiden **Orks** sind jedoch nicht vollends entkriminalisiert, so bezeichnen sich die beiden zwar als Aussteiger aus der Tyrannei des **A'Rokh**, dennoch seien sie weiterhin „Jäger und Sammler aus Leidenschaft“.

Sie wissen um den Diamantschlüssel im Besitz der Staublinge. Das „große Funkelding“ an sich ist schon ein Hauptgewinn, so die Brüder. Allerdings muss der Schatz, mit dem dieser Schlüssel gehoben werden kann, immens größer sein und einen Wert außerhalb jeglicher Vorstellungskraft besitzen. Sollten sich die SC dazu entscheiden die Staublinge zu überfallen, können sie Gork und Snork als Helfer für sich gewinnen. Ebenso ihre **vier Kobold**freunde können sie als Unterstützung anbieten.

Schon mehrfach hätten sie es versucht, jedoch seien sie immer wieder in die Flucht geschlagen worden. „Kranke Wesen“ seien diese sonst knuffig wirkenden Aschebällchen. Traumatisch können sie nur noch mantraartig Schlagworte wie „Feuermeer“, „riesige Klingen“ und „Rauch überall“ wiederholen, insofern man sie über die Gefahren des Diebstahles befragt. Aber sie scheinen gerade noch dumm genug, um es immer wieder zu versuchen.

Sollten sie es schaffen, den **Kompass** sowie den **Schlüssel** aus der Höhle des Ältesten zu stehlen – und lebend aus dem Dorf herauszukommen –, können sie ebenso das Baumstammrätsel lösen.

Sollten die SC den **Weg der Aussteiger** eingeschlagen haben, um ans Herz der Asche zu gelangen, werden die Orks und Kobolde natürlich **nicht aus dem Hinterhalt** nach der Lösung des Baumstammrätsels **angreifen**.

Falls nach **A'Rokh** gefragt wird, können sie grundlegende Infos geben, welche dem einfachen Fußvolk zur Verfügung stehen.

Seitdem ihr alter Meister wieder erwacht sein soll, fühlen sie sich zwar etwas energetischer, jedoch waren sie die ständigen Patrouillen zum Schutze ihres neu erwachten Herrschers leid. Wen oder was sie genau beschützten wissen sie nicht, sie durften einzig im Außendienst malochen.

„Es sollte sich alles ändern. Das einzige was sich änderte, waren unsere steigenden Wochenarbeitsstunden.“



Außerdem sollen Leichen der ehemaligen Feinde – oder zumindest die Rüstungen dieser – seitdem auferstanden sein und die besseren Jobs bekommen. Aber das liegt weit im Norden, weit weg vom Hier und Jetzt und ihrer neuen Realität. Gelegentliche Händler und Briefträger überfallen, Kleintiere jagen und der gelegentliche Einbruch ins Aschedorf seien eine viel artgerechtere Haltung als diese Sklaverei dort oben. Außerdem ist diese Kälte unerträglich. Wenn sich die SC mit den Orks anfreunden, bekommen sie zwei müffelnde, aber überaus gut isolierende **Kälteschutzkleidungen**, wie man sie nur im Norden findet. Diese vermag den Träger auch vor der **„Fortgeschrittenen Kälte“** zu schützen, welche im nächsten Teil auf die Abenteurer zukommen wird.

STAUBLING								
KÖR: 2	AGI: 8	GEI: 2						
ST: 0	BE: 2	VE: 1						
HÄ: 0	GE: 1	AU: 2						
Bewaffnung	Panzerung							
Kohlehaut (PA +4)								
	Schweben: Kann, statt zu laufen, auch schweben. Wird die Aktion 'Rennen' ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit wie am Boden auf Laufen x 2.							
	Staubwolke: Erzeugt undurchsichtige Wolke im Radius von 2 Metern. Trefferwürfe werden um 4 erschwert.							
Beute:								
GH: 2	GK: wi	EP: 40						

BLOCKLING													
KÖR: 8	AGI: 2	GEI: 4											
ST: 4	BE: 0	VE: 0											
HÄ: 4	GE: 0	AU: 0											
Bewaffnung	Panzerung												
Harte Kante (NK+2, GA -3)			Hochverdichtete Kohleschicht (PA+4)										
	Flammenmeer: Wird sofort bei Entstehung des Blocklings gewirkt: Versetzt im Radius von 5 Metern den Boden mit magischen Flammen, welche nur dem Gegner schaden. (GRW S. 84)												
	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.												
	Regeneration: Regeneriert jede Kampfrunde 1LK.												
Standhaft II: LK-Schwelle für Bewusstlosigkeit -3 pro Talentrang.													
Beute: W20: 1-18 Stück Kohle, 19-20 Diamant (250GM)													
GH: 14	GK: no	EP: 170											

STREITER													
KÖR: 12	AGI: 10	GEI: 12											
ST: 6	BE: 4	VE: 4											
HÄ: 4	GE: 2	AU: 6											
Bewaffnung	Panzerung												
Diamantschneide (WB +3, GA -3)			Diamantverstärkungen (PA +5)										
Ausweichen I: Pro Kampf und Talentrang einen Nahkampfangriff ignorieren.													
Flink III: Laufen +1m pro Talentrang.													
Magierresistant I: Zauber gegen den Charakter +2 pro Talentrang erschwert (Ausnahme: Elementarschaden).													
	Mehrere Angriffe (+1) I: Jede zweite Runde kann 1 zusätzlicher Angriff oder Zielzauber aktionsfrei ausgeführt werden.												
	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.												
Parade I: Abwehr +1 pro Talentrang gegen erkannte Nahkampfangriffe.													
Standhaft III: LK-Schwelle für Bewusstlosigkeit -3 pro Talentrang.													
Wechselzauber													
	Lichtlanze (+5), Feuerball (+3), Feuerstrahl (+1), Waffe des Lichts												
Beute: BW 1M: 18, 1W20: 1-18 Kohle, 19-20 Diamant (250GM)													
GH: 12	GK: no	EP: 376											

ASCHEGOLEM								
KÖR: 18	AGI: 4	GEI: 18						
ST: 10	BE: 4	VE: 8						
HÄ: 6	GE: 8	AU: 8						
Bewaffnung	Panzerung							
Golemarm (WB +6, GA -4)			Diamantverstärkungen (PA +8)					
	Mehrere Angriffe (+1) I: Kann einen zusätzlichen Angriff oder Zielzauber in jeder Runde aktionsfrei ausführen.							
	Schleudern: Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.							
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.							
	Wechselzauber, Erdspalt (-4)							
	Lichtlanze (+5), Feuerball (+3), Feueratem (+3)							
Beute: BW 3M, 5 Diamanten (250GM)								
GH: 37	GK: gr	EP: 1068						

ERFAHRUNGSPUNKTE

Gegner-EP/SC

Herz der Asche aktiviert.....25EP

Baumstamm mit Inschriften gefunden.....10EP

Streiter besiegt.....15EP

Bildung des Streiters verhindert.....20EP

Dorf friedlich hinterlassen.....15EP

Briefumschlag von Leiche mitgenommen...10EP



Es knallt und schallt im Aschewald (Teil 2/3 der Minikampagne „Ein Brief auf Abwegen“) von Weisenfuzzi / Georg W.

Illustrationen wurden mit Nightcafe AI entworfen und mit Procreate bearbeitet.



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.

Dungeonslayers © Christian Kennig

<http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:

Namensnennung – Nicht-kommerziell

Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International