



Ophelion



Mathias Exner

für die

Tanelorn Setting-Challenge 2012



Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	3
Vorgaben.....	3
Legende.....	3
Geschichte.....	4
Gegenwart.....	5
Magie und Technik.....	7
Die Macht der Träume.....	7
Beschwörer.....	10
Das Kolleg der Techniker.....	12
Sandesch, Stadt am Esch.....	15
Von Ringen und Wällen.....	15
Der Bauernring.....	16
Der Handwerkerkerrig.....	17
Der innere Ring.....	18
Der Palast.....	19
Fürst Ophelion und der Lebensautomat.....	20
Das Umland.....	22
Der Wilde Wald.....	22
Das Pengasion-Gebirge.....	24
Das Esch-Delta.....	25
Alptraummonster.....	26
Regeln.....	29
Fertigkeiten.....	29
Ausrüstung.....	29
Magie.....	30
Berufe und Hintergründe.....	30
Addendum.....	31
Schriften.....	31
Bilder.....	31
Werkzeuge.....	32

Einleitung

Vorgaben

- *Ein Automat:*

Manifestiert durch Fürst Ophelion und seinen Lebensautomaten.

- *Du bist ein Fall für meine Träume:*

Die Praxis der frühen Magier, die gestalterische Kraft besonders starker Träumer für sich zu nutzen, die sich, wenn auch stark abgemildert und verfeinert, in der neuzeitlichen Magie wiederfindet.

- *Luftbahn:*

Die Himmelsbrücken und die darauf verkehrenden Luftzüge sind hauptverantwortlich für den Zerfall der alten Zivilisation und dem Einfall der Alptraumwesen – sichern aber auch weiterhin den Wohlstand der oberen Gesellschaftsschichten und den Status Quo im Allgemeinen.

Legende



KENNZEICHNET HINTERGRUNDINFORMATIONEN, DIE NICHT ALLGEMEIN BEKANNT SIND.

IM KAPITEL ÜBER MAGIE AUCH GÄNZLICH UNBEKANNTE FAKTEN ZUM HINTERGRUND



IDEEN ZU HINTERGRÜNDEN UND ABENTEUERN.

ES SIND LEDIGLICH MÖGLICHKEITEN UND IN KEINER WEISE BINDEND.



ANMERKUNGEN ZU REGELN UND KOMMENTARE, DIE SICH DIREKT AN DIE SPIELER RICHTEN

ALS REGELGRUNDLAGE DIENT FREEFATE VI.6D

Geschichte

„Setzt Euch“, sagte der alte Mann, ihr Auftraggeber: „Ihr werdet Euch sicherlich fragen, warum ich Euch rufen lies?“

Die vier Söldner nahmen folgsam Platz und bedienten sich an den von einem Diener gereichten Köstlichkeiten.

„Ihr sollt einen Auftrag für mich erledigen, eine Suche. Aber Ich will Euch erst einmal erzählen, wie es damals war.“

Die Region der *Grünen Hügel* befand sich in einer Zeit der Industrialisierung. Manufakturen für allerlei Gebrauchsgüter versorgten die Städte, erste Maschinen, meist durch Tiere, manche auch durch Dampf betrieben, erleichterten die Arbeit.

Durch Verbindung von Magie und Wissenschaft wurden dann nach einigen kleineren Anwendungen die sogenannten Himmelsbrücken geschaffen: Eine Art Eisenbahnsystem in den Wolken, über das ein jeder schnell und einfach von Stadt zu Stadt Reisen konnte.

Mit der Zeit konzentrierte sich das Leben somit auf die großen Städte, allen voran die Hauptstadt *Sandesch*: Im nahen Umland die Manufakturen, Fabriken und Farmen, Minen und Tagebau wurden über die Himmelsbrücken direkt an die Städte angebunden, das Land zwischen den Städten wurde kaum mehr bewohnt.

Nach einiger Zeit häuften sich Berichte über Übergriffe auf weiter außerhalb gelegene Ansiedlungen und Farmen, seltsam veränderte Tiere, größer, stärker und wilder, verwüsteten in kurzen, aber heftigen Angriffen alles von Menschen erbaute. Es gab nur wenige Überlebende, deren Berichte langsam zu den Städten durchdrangen.

Der erste Erkundungstrupp, ausgesandt von Fürst Ophelion, dem Herrscher über die *Grünen Hügel*, wurde beinahe komplett ausgelöscht – die Überlebenden berichteten von haushohen Bären, Wölfen, die auf zwei Beinen liefen und Klauen wie Messer hatten, ja, sogar von harmlosen Rehen, deren Geifer sich wie Säure durch die Rüstungen fraß und weiteren monströsen Tieren, die eines Nachts über das Lager hergefallen waren.

Die Berichte über die Angriffe häuften sich, die Horde der Monster schien zahlreich und sich immer mehr den Städten zu näher. Also ordneten die Herrscher der Städte den Bau von Schutzmauern und Verteidigungsanlagen an.

Doch noch bevor diese fertig gestellt werden konnten, viel die *Horde* über das direkte Umland der Städte her, zerstörte die Manufakturen und Fabriken.

Die erste Welle der Monster konnte jedoch an den Außenmauern der meisten Städte aufgehalten werden.

Da offenbarte sich dem Fürsten Ophelion ein Geist aus ferner Vergangenheit: Ichneumion, der Begründer der modernen Magie war vor langer Zeit verschwunden und erschien nun Ophelion in einem Traum.

Er überbrachte eine Warnung: Die Himmelsbrücken dürfen auf keinen Fall mehr benutzt werden – sie beziehen ihre Energie aus der Traumwelt und hätten dort, zwischen den Städten bereits verheerende Schäden angerichtet. Dadurch seien die Alptraumwesen der Horde entstanden und nur die Städte, mit Ihren vielen Menschen, würden noch eine stabile Traumwelt und somit einen Schutz vor der Horde darstellen.

Ophelion ordnete sofort eine Sperrung der Himmelsbrücken an, der Kontakt zu den anderen Städten brach ab.

Jeder war auf sich allein gestellt im Kampf gegen die Horde.

Gegenwart

Die vier Söldner, Terian, Jonas, Zora und Hamidan, standen nun vor den Stadttoren, der Freibrief ihres Auftraggebers in der Hand würde ihnen Aus- und mit etwas Glück auch wieder Eintritt gewähren.

Ihr Ziel lag nur wenige Kilometer Richtung Süden, eine ehemalige Fabrik, die einem Vorfahren ihres Auftraggebers gehört haben soll.

Nunmehr 100 Jahre später ist die Horde vor Sandesch ins Hinterland zurückgedrängt, die Stadt gedeiht, aber schon einige hundert Meter von der Stadt entfernt lauert noch immer die Gefahr.

Im Süden und Osten war ein mächtiger Wald gewachsen und hatte die Reste der alten Anlagen überwuchert. Das Pengasion-Gebirge im Norden gilt zwar als sicher, aber die Gerüchte über Trolle oder gar Riesen, die dort wohnen sollen, halten sich beständig. Im Westen stellt der Fluss Esch ein noch beinahe unüberwindliches Hindernis dar.



EINE GRUPPE WOHLHABENDER HÄNDLER PLANT, EINE BRÜCKE ÜBER DEN FLUSS ZU ERRICHTEN. HIERZU WERDEN ERFAHRENE KÄMPFER GESUCHT, DIE DEN BAUTRUPP SCHÜTZEN KÖNNEN.

DIE MONSTER DES ESCH SCHEINEN DIE GRÖSSTE GEFAHR ZU SEIN, ABER WAS IST MIT DEM LEGENDÄREN *GEIST DES ESCH*?

Die Luftbahnen fahren wieder über die Himmelsbrücken, aber nur spärlich. Sie liefern seltene Waren und Kostbarkeiten für die reichen und mächtigen Bürger der Stadt, sowie Rohstoffe für die Fabriken.



IN EINER DER MINEN SIND ARBEITER VERSCHWUNDEN UND DER MINENBETREIBER SUCHT NUN INOFFIZIELLE HILFE. SIND HIER ALPTRAUMWESSEN EINGEDRUGEN ODER HANDELT ES SICH DOCH UM DEN ANGRIFF EINES KONKURRENTEN?

KOST, LOGIS UND FAHRT MIT DER LUFTBAHN INKLUSIVE – HUUIIIII!

Expeditionen ins Umland sind gefährlich und kostspielig. Dennoch reisen immer wieder Handelskaravanen zwischen den Städten hin und her - manche sind von reichen Händlern einer Stadt organisiert, aber es gibt auch nomadenartige Gruppen, die von Stadt zu Stadt ziehen.

Häufiger sind vor allem kleinere Expeditionen ins Umland, um Ruinen alter Zivilisationen zu erkunden, in denen sich verlorenes Wissen oder unvorstellbare Schätze - aber auch leicht der Tod - finden lassen.



LUFTBAHN ÜBER DEN WOLKEN

Magie und Technik



HINWEIS: DER GROSSTEIL DER IN DIESEM KAPITEL BESCHRIEBENEN HINTERGRUNDINFORMATIONEN IST DEN NORMALEN BEWOHNERN SANDESCHS NICHT BEKANNT.



FÜR DIE DEN WELTLICHEN DINGEN ZUGEWANDTE BEVÖLKERUNG GIBT ES NUR MAGIER, DENN DIE MEISTEN KENNEN DIE UNTERSCHIEDE ZWISCHEN DEN EINZELNEN DISZIPLINEN EINFACH NICHT – ZUMAL ES AUCH DAS EIN ODER ANDERE INDIVIDUUM ZU EINER MEISTERSCHAFT IN MEHREREN DISZIPLINEN GEBRACHT HAT UND SOMIT DIE GRENZE NOCH MEHR VERSCHWIMMT.

Die Macht der Träume

„Schau her, Jonas, so einfach ist es.“

Der Meister blinzelte einmal kurz, da loderte schon eine Flamme im Kamin und spendete wohlige Wärme – eine weitere kurze Handbewegung später war die Flamme auch wieder erstickt.

„Und nun Du, nimm' Dir Zeit.“

Jonas schloss die Augen und versuchte, sich zu erinnern, wann er das letzte Mal von einem Feuer geträumt hatte – kaum hatte er den Moment ergriffen, nutze er ihn und ging über in die Traumwelt.

Augenblicke später loderte eine kleine Flamme auf. Jonas öffnete die Augen, sein Meister nickte ihm lächelnd zu.

Der Leitspruch der alten Schamanen, die die Völker der grünen Hügel vor Jahrhunderten anleiteten war *„Magie ist träumen, Träume sind Magie“*. Er steht für das Prinzip, dass in Träumen beinahe alles möglich ist und sich dieses Potential mit Übung und Disziplin in die Wirklichkeit übertragen lässt.

Doch während die Schamanen noch aufwendig über Trancen und Rauschmittel einen Weg in die Traumwelt suchten, um von dort aus die Energien in unsere Welt zu kanalisieren, formte sich in der Hauptstadt Sandesch der Zirkel *interessierter Menschen zur Erkundung der jenseitigen Welten* unter Leitung des alten Schamanen Ichneumion, der sich mit der Frage beschäftigte, wie man die Magie der Träume direkt, also ohne Wechsel in die Traumwelt, wirken kann.

Über eine einfache Visualisierungstechnik, eine Art Erinnerung an alte Träume, gelang es den Mitgliedern des Zirkels bald, einfache Wirkungen auf Basis der Elemente direkt hervorzurufen: Das Rufen einer Flamme oder ein kleiner Windstoß.

Ichneumion selbst beherrschte diese Techniken insgeheim schon lange – er wollte mehr, eine mächtigere Form der Magie, und trieb seine Anhänger zu waghalsigeren Forschungen an, die auch mehr als einem davon das Leben oder den Verstand kosteten.

Schon bald fanden skrupellose Anhänger des Zirkels, die sich nun *Morphonauten* nannten, einen neuen Weg – sie lernten, besonders stark und lebhaft träumende Menschen zu erkennen, deren Traumenergie zu stehlen und für ihre Magie zu verwenden.

Diese Morphonauten konnten nun schon mächtigere Zauber wirken; sie konnten fliegen, sich in andere Wesen verwandeln oder kleinere Illusionen erschaffen.

Diese Form der Magie war es, die Ichneumion suchte – und einfach war es noch dazu: Sobald ein geeignetes Opfer gefunden war, wurde eine kleine Sigille über sein Schlafzimmerfenster angebracht:



SIGILLE: *DU BIST EIN FALL FÜR MEINE TRÄUME*

Daraufhin war es dem Morphonauten ein leichtes, die Traumenergie beliebig für seine Zwecke zu benutzen.

Aber auch diese Form von Magie war nicht ohne seinen Preis, denn entweder wachten die Opfer irgendwann einfach nicht mehr auf und starben, oder sie wurden wahnsinnig und waren dann nicht mehr zu gebrauchen – und die meisten Morphonauten suchten sich einfach immer neue Opfer.

Andere waren nicht gewillt, andere Menschen als Opfer für ihre Magie einzusetzen, und suchten nach neuen Methoden, ganz sanft die Traumenergie anzuzapfen. Mit neuer wissenschaftlicher Methodik untersuchten sie Ursache und Wirkung ihrer Gabe und betrachteten sich bald als die Gruppe, die am meisten nach dem Wesen der Magie handelte.

Diese Gruppe, die sich nun einfach Magier nannte, entdeckte, dass die Traumwelt von allen Träumenden zugleich beeinflusst wurde und dass, wenn ein bestimmtes Prinzip im allgemeinen Bewusstsein als Magiern möglich erachtet wurde, es den Magiern auch einfacher war, hierfür passende Traumenergie zu finden und zu kanalisieren.

Währenddessen spürten die Morphonauten die Auswirkungen ihres Treibens selbst: Durch die enge Bindung zwischen Wirkendem und Träumendem waren sie bald selbst von den Symptomen betroffen: Ichneumion war der erste, der eines Tages nicht mehr erwachte. Mehr noch wurde sein Körper durchscheinend und er verschwand vor den Augen seiner Schüler.



ICHNEUMION WAR EIN SKRUPELOSER, MACHTHUNGRIGER MENSCH, ABER MIT SEINEM ÜBERGANG IN DIE TRAUMWELT WURDE ER DENNOCH NUR ZU EINEM TRAUMGEIST UND NICHT ZU EINEM TRAUMDÄMON (SIEHE UNTEN)

Die anderen Morphonauten fielen entweder dem Wahnsinn anheim oder schliefen für immer ein – kein Einziger von ihnen löste sich auf, wie es ihr Meister Ichneumion getan hatte.

Die Magier gründeten hingegen eine Akademie, um andere Wissbegierige in den magischen Künsten zu unterweisen und gleichzeitig die Ausübung der Magie streng zu kontrollieren.

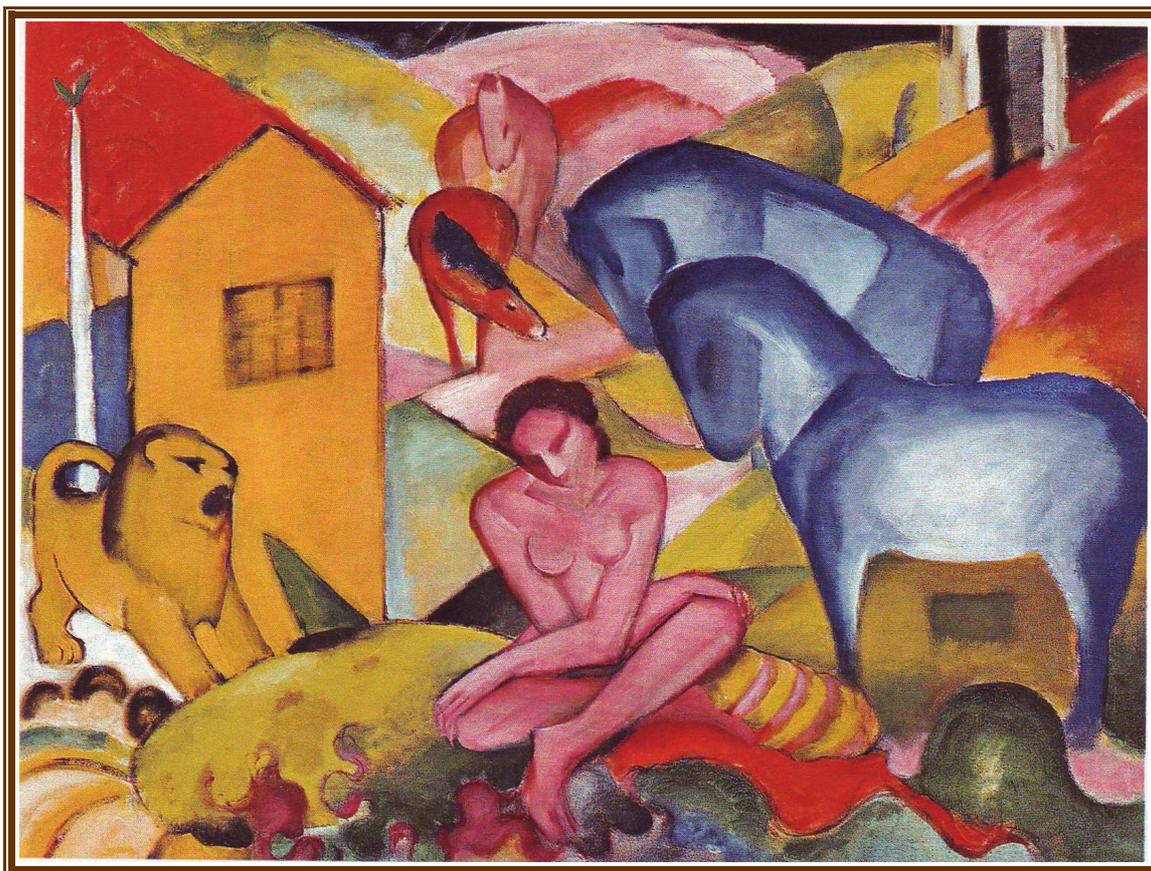
Doch es gab noch weitere Bereiche der Traummagie, die sich anfangs dem Diktat der Akademie nicht unterordnen wollten...



ES KOMMEN DIE NORMALEN MAGIEREGELN VON FREEFATE ZUR ANWENDUNG, ALS QUELLE FÜR MAGIE GIBT ES ALLERDINGS NUR DIE TRAUMWELT UND DIE TRAUMENERGIE DER MENSCHEN.

DIE MYSTERIEN-FERTIGKEIT BILDET AUCH DAS WISSEN ÜBER DIE TRAUMWELT UND IHRE BEWOHNER AB.

DER GLYPHEN-STUNT BAUT AUF DER SIGILLENMAGIE AUF, DIE IM FOLGENDEN KAPITEL WEITER ERLÄUTERT WIRD. DIE MAGIER HABEN ALLERDINGS EIN LEICHT ANDERES KONZEPT: ES WERDEN NICHT DIE EINZELNEN WÖRTE ZU JE EINER EIGENEN SIGILLE VERARBEITET, SONDERN NUR EINE SIGILLE AUS DEN ANFANGSBUCHSTABEN DER WÖRTER EINES SATZES GEBILDET.



SCHAMANIN IN DER TRAUMWELT

Beschwörer

Die Luft flimmerte bereits vor Hamidan, sie hauchte leise die altbekannten Worte: „Ich rufe Dich, Kashnabal, aus Deinem Traum in diesen Kreis!“

Der kleine Kobold mit den feuerroten Haaren materialisierte sich wie gewohnt vor Hamidan und kicherte: „Kehehehe! Oh, lustig Frau, was willst Du nur?“

„Schhhhh, sei bitte still“, flüsterte die Ruferin: „Ich brauche Deine Hilfe! Hier muss ein Alptraum sein Unwesen treiben, kannst Du ihn für mich aufspüren?“

Kashnabal nickte kurz und verschwand mit einem Lächeln auf den Lippen in den Schatten...

Aus dem Norden kam eine weitere Gruppe Magiekundiger nach Sandesch: Die *Rufer*, und brachten die Kunst der Beschörung mit sich.

Deren Vorgänger, die *Traumwandler*, lernten auf ihren Reisen in die Traumwelt, dass es dort in all der Veränderlichkeit, die von all den verschiedenen Träumern dort erzeugt wird, eine Beständigkeit gab: Orte, die beinahe stets gleich blieben, egal, wer gerade dort träumte und Wesen, die stets dieselben Rollen ausfüllten und an ihrem Platz blieben, auch wenn der Traum dazu zu Ende war.

Die Traumwandler begannen sich mit den Bewohnern der Traumwelten zu unterhalten, die zwar meist nicht sehr intelligent waren, aber dennoch von menschlichem Verstand. Sie teilten die Wesen ein in die *Traumbolde* von eher einfachem, kindlichem Gemüt und geringer Intelligenz und den *Traumgeistern*, die am ehesten von erwachsenem Verstand und waren.

Später machten einige unglücklichen Traumwandler Bekanntschaft mit einer weiteren Klasse von Traumwesen: den *Traumdämonen*. Diese teuflischen Wesen sind zwar meist sehr intelligent, aber leider auch durchweg fremdartiger Natur, übellaunig und bösaartig.



EINIGE RUFER VERMUTEN, DASS ES AUCH SOGENANNTA TRAUMBOTEN GIBT, DIE DEN TRAUMDÄMONEN ZWAR IM PRINZIP ÄHNELN UND ÄHNLICH FREMDARTIGE GEDANKENGÄNGE HABEN, ABER DURCHWEG LIEBEVOLL UND GUTARTIG SIND.

Joschanbur, ein junger Traumwandler, freundete sich mit einem weiblichen Traumgeist an und verliebte sich in sie. Aus Traurigkeit darüber, dass er seine Geliebte nur in der aus seiner Sicht unwirklichen Traumwelt treffen konnte, dachte er über Wege, nach sie zu sich herüberzuholen.

Er entwickelte eine eigene Schrift, Sigillen genannt, in die er seine Wünsche verstecken konnte, und erdachte sich ein Ritual, seine Anrufung durchzuführen – der Versuch gelang, doch erzählt man, dass seiner Geliebten unsere Welt bei weitem nicht so sehr gefiel, dass sie hier bleiben wollte, und so folgte ihr *Joschanbur* in die Traumwelt um für immer dort zu bleiben.

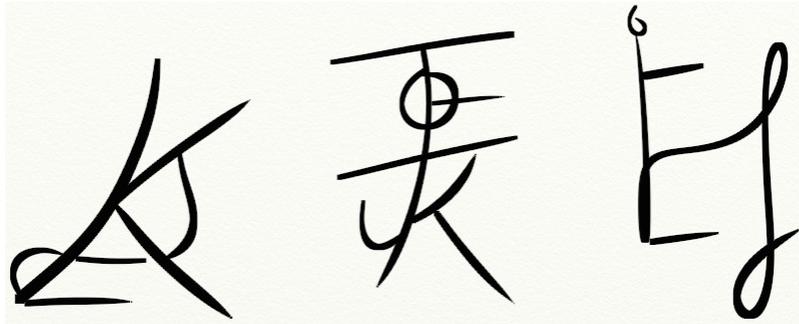
Aber dennoch war er der erste Rufer gewesen und noch bevor er verschwand, konnte er sein Wissen anderen Traumwandlern hinterlassen.

Über die Sigillenmagie lassen sich Wesen, aber auch Gegenstände aus der Traumwelt in unsere Welt holen, aber ihr Verbleib ist stets nur von begrenzter Dauer.

Die Rufer treffen die Traumbolde und -geister, die sie beschwören, erst in den Traumwelten, machen sich mit ihnen vertraut und freunden mit ihnen an – sonst würden diese Wesen auch nie dem Ruf folgen.



VERMUTLICH KAMEN DIE RUFER KURZ VOR DER GRÜNDUNG DER MORPHONAUTEN AN, DA DIE VON DEN RUFERN VERWENDETE SIGILLENMAGIE VON DEN MORPHONAUTEN BENUTZT WURDE.



SIGILLE: KASHNABAL, FEUERROT, HILFE

Doch leider gibt es auch finstere Gesellen, die sich die Kunst des Rufens zu eigen gemacht haben. Diese *Beschwörer* genannten Zauberkundigen müssen zwar auch die Namen und Eigenschaften ihrer Opfer in Erfahrung bringen, doch haben sie Sigillen entwickelt, die Traumwesen in diese Welt unter ihren Dienst zu zwingen.

Die allerneueste Errungenschaft ist es jedoch, ein unbekanntes Wesen mit einer Zahl gewünschter Eigenschaften zu rufen. Ob dieses Wesen dann zum Dienst überredet oder gezwungen wird, hängt allein von der Einstellung des Rufers oder Beschwörers ab.



ES GELTEN IM ALLGEMEINEN DIE BESCHWÖRUNGSREGEL AUS FREEFATE INKLUSIVE *BINDEN* UND *FLEXIBLER RUF*.

TRAUMBOLDE WERDEN ÜBER GEFÄHRTEN MIT RUFEN-STUNT ABGEBILDET.

FÜR TRAUMGEISTER UND TRAUMDÄMONEN IST DER STUNT *BESCHWÖREN GROSSER WESENHEITEN* NÖTIG. HIER GILT FÜR RUFER, DIE EINEN GEFÄHRTEN OHNE FLEXIBLEN RUF HABEN, FOLGENDE AUSNAHME:

ES KANN NUR EIN TRAUMGEIST GERUFEN WERDEN. DIESER WIRD NICHT EINFACH GERUFEN, SONDERN BEI EINER REISE IN DIE TRAUMWELT MIT *CHARME* ODER *EINSCHÜCHTERN* BEFREUNDET ODER ÜBERZEUGT. DER GEIST DIENT DANN FREIWILLIG UND WIRD SICH NICHT GRUNDLOS GEGEN SEINEN RUFER RICHTEN. KANN ER BEI EINER KONSEQUENZ NICHT WEITER KONTROLLIERT WERDEN, SO ENTSCHWINDET ER EINFACH NACH KURZER ZEIT – ER KANN SICH VON SELBST NICHT MEHR IN DIESER WELT HALTEN.



OPTION ZUR SIGILLENMAGIE:

WER MÖCHTE, KANN SICH DIE SIGILLEN SEHR LEICHT SELBST ERSTELLEN:

JE EINE SIGILLE FÜR DEN NAMEN (ENTFÄLLT BEIM FLEXIBLEN RUF), JEDE EIGENSCHAFT UND DEN GEWÜNSCHTEN DIENST.

TRAUMBOLDE HABEN NUR EINE HERAUSRAGENDE EIGENSCHAFT (BSPW. FEUERROT BEI KASHNABAL), TRAUMGEISTER HABEN ZWEI BIS DREI EIGENSCHAFTEN.

AUS DEN EINZELNEN BUCHSTABEN DES NAMES, RESPEKTIVE DES DIENSTES ODER DER EIGENSCHAFT, WIRD DANN DIE SIGILLE AUFGEBAUT, DOPPELTE BUCHSTABEN DÜRFEN AUCH DOPPELT VORKOMMEN, MÜSSEN ES ABER NICHT. DIE SIGILLE KANN DANN NACH BELIEBEN NOCH VEREINFACHT WERDEN, ABER JEDER BUCHSTABE SOLLTE SICH IMMER NOCH IRGENDWIE WIEDERFINDEN.

Das Kolleg der Techniker

Jonas blickte wehmütig die Straße nach Norden hinauf, wo er die weißen Gebäude des Kollegs sehen konnte. Als Magier war er dort nicht gerne gesehen, Kontakt zwischen den Technikern und den Akademiemitgliedern war von beiden Seiten her verpönt.

Aber er hatte vor einigen Monaten ein schönes Mädchen kennengelernt und nach einiger Zeit des Zusammenseins hatten sie erst festgestellt, dass sie eine Technikerin in Ausbildung und er ein frisch gebackener Magier war.

Jonas seufzte. Die versprochene Bezahlung würde reichen, um das Missfallen der Oberen zu mindern und ihm und Antoia ein gemeinsames Leben zu sichern.

Schon bald nach Gründung der Akademie und den ersten Lehrlingen, die aufgenommen wurden, zeigte sich, dass nicht alle Menschen gleichermaßen geeignet waren, die Energien der Traumwelt zu kanalisieren.

Um die ansonsten gescheiterten Adepten nicht direkt wieder auf die Straße zu setzen, wurde der Aufgabenbereich erweitert, um auch eine allgemeine Ausbildung in weltlichen Künsten zu bieten.

Der Universität genannte Teil der Akademie, der sich diesen Studien widmete, entwickelte sich schneller, als gedacht, und so fanden sich bald auch Studenten ein, die sich gar nicht erst für die Ausbildung zum Magier qualifizieren wollten.

Es waren dann auch Studenten der Universität, die als erstes kleine, aus eigenem Antrieb bewegte Maschinen schufen: Von Zahnrädern und Federn betriebene Uhren, kleine Spielzeugautos und ähnliches.

Die Mitglieder dieser Gruppe nannten sich selbst *Techniker* und brachten das Wissen um diese Mechanik auch über die Universität in Umlauf.

Zwei junge Studenten, *Kleistopos* und *Ippolita*, waren als gescheiterte Adepten zu den Technikern gekommen. Sie verfügten bereits über ein fundiertes Wissen der magischen Theorie und nach einer Weile versuchten sie, ob sie mit Sigillen die Funktionsweise der Uhrwerke verbessern konnten – ein voller Erfolg.

Schnell stellten sie fest, dass es ihnen viel leichter fiel, Magie in solche Wunderwerke zu verpacken, da viele Menschen inzwischen von ihnen träumten.

Die Leitung der Akademie war von solchen Tun schockiert und verwies entsetzt die jungen Techniker der Universität und verbot ihnen jede weitere magische Arbeit.

Doch nicht alle Lehrkräfte waren mit diesem Entschluss einverstanden und diese erwirkten eine Audienz bei Fürst Palustris, einem Vorfahren von Fürst Ophelion. Dieser war von den Möglichkeiten, die sich aus dieser Verbindung von Magie und Technik ergab, höchst angetan und lies die abtrünnigen Gelehrten das *Kolleg der Techniker* gründen.

Als erstes großes Projekt und gleichzeitig Bewährungsprobe gab der Fürst den Bau des ersten unterirdischen Gewächshauses in Auftrag.

Die Techniker bestanden diese Probe mit Bravour, da für die notwendigen einfachen Prinzipien Hitze, Kälte und Licht, stets reichlich Traumenergien vorhanden sind. Im Zuge dessen wurden auch die ersten Dampfmaschinen gebaut, die als Pumpen für das Wasser des Esch dienten.



DIE EXISTENZ DER ERSTEN UNTERIRDISCHEN GEWÄCHSHÄUSER WURDE BEKANNT GEMACHT UND SIE SIND AUCH JETZT NOCH DER ÖFFENTLICHKEIT ZUGÄNGLICH – DIES IST AUCH WEITERHIN NÖTIG, UM DIE NOTWENDIGE TRAUMENERGIE ZUR VERFÜGUNG ZU STELLEN, DENN MAN KANN NATÜRLICH NUR VON DEM TRÄUMEN, WAS MAN KENNT.

Als nächstes Projekt wollte der Fürst ein Transportsystem, das alle Städte seines Reichs miteinander verbinden sollte.

Als erstes nahmen die Techniker die Idee der dampfbetriebenen Pumpen und nutzen sie, um Wagen anzutreiben – so entstanden die ersten Lokomotiven.

Doch die Vorstellung, überall in seinem Land Schienen zu verlegen, gefiel dem Fürsten nicht. Er kam als Erster auf die Idee, ob man die Lokomotiven nicht einfach fliegen lassen könne?

Nach ersten Versuchen mussten die Techniker jedoch einsehen, dass es initial einfach nicht möglich war, mit der geringen Menge an Traumenergie, die ihnen dafür zur Verfügung stand, solche schweren Maschinen in die Lüfte zu heben.

Da kam Kleistopos, der inzwischen selbst Lehrer am Kolleg war, die Idee, einfach eine Art unsichtbares und normalerweise unfassbares Schienennetz in den Himmel zu bauen.

Der Plan ging auf und die Himmelsbrücken wurden gebaut.

Was jedoch niemand bedacht hatte, war, dass die Himmelsbrücken auch unterwegs Energie benötigen würden – doch wo kein Mensch träumt, da ist auch kaum Traumenergie vorhanden, was dann normalerweise einfach zu einem Ausfall der Magie und somit einem Absturz einer im Flug befindlichen Luftbahn geführt hätte – doch die Himmelsbrücken waren direkt in der Traumwelt verankert und durch diesen unmittelbaren Energieentzug verfielen diese Bereiche der Traumwelt ins Chaos.

Die Bewohner der Traumwelt wurden wütend und wahnsinnig und konnten, teilweise unterstützt durch die Verankerung der Himmelsbrücken, in die normale Welt überwechseln, wo sie in die wilden Tiere und in die Pflanzen eindringen, die Kontrolle übernehmen und sie zu alptraumhaften Monstern veränderten.



DIE TRAUMENERGIE, AUS DER SICH DIE TRAUMWELT BILDET, IST EINE ORDNENDE KRAFT – DIE WAHRE NATUR DER TRAUMWELT IST CHAOTISCH UND WILD, NICHT KRAFTLOS. DIESE TATSACHE WIRD ZWAR VON EINIGEN GELEHRTEN SCHON VERMUTEN, IST ABER NOCH NIEMANDEN IN GÄNZE BEKANNT.



FÜR MAGIER, DIE SICH AUSSERHALB VON SANDESCH AUFHALTEN, IST IMMERNOCH GENUG TRAUMENERGIE VORHANDEN, UM IHRE NORMALEN ZAUBER WIRKEN ZU KÖNNEN. MANCHMAL KANN ABER DIE CHAOTISCHE, WILDE NATUR DER TRAUMWELT DORT ZU EXTREMEN UND UNERWARTETEN EFFEKTEN FÜHREN.

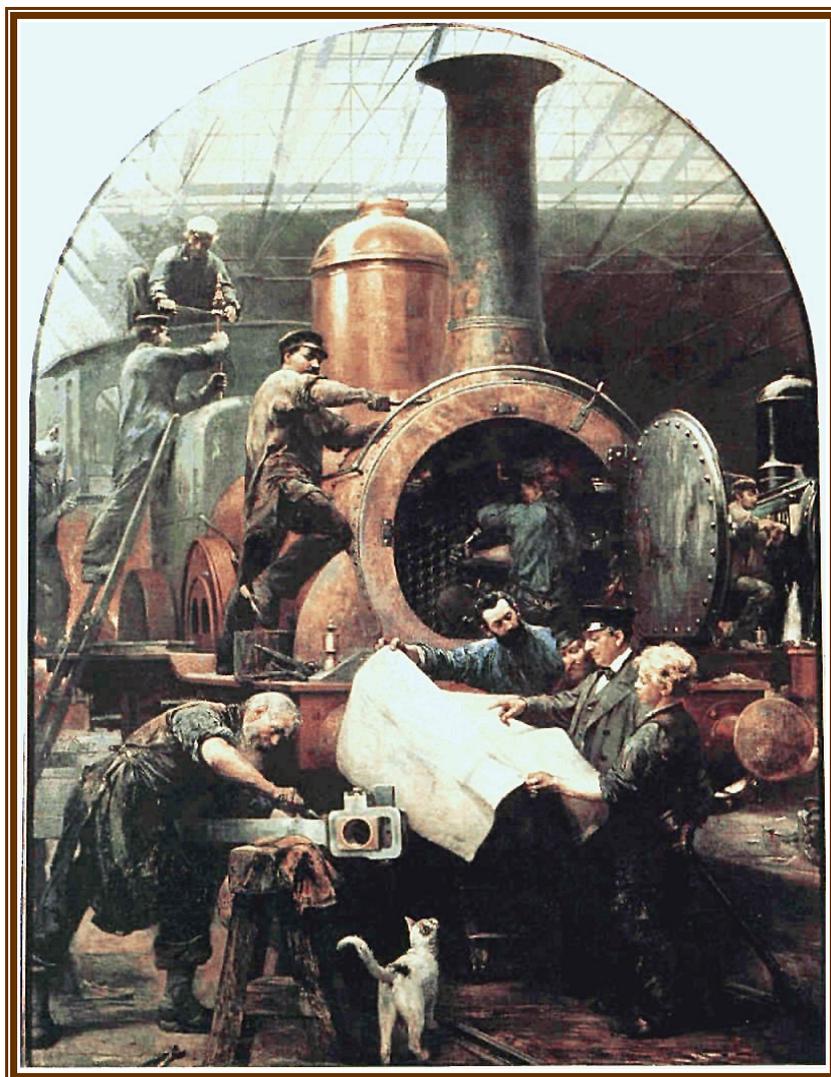
Ihre Gier nach Traumenergie trieb diese Alptraummonster in die Nähe der Menschen und so letztendlich auch vor die Tore der großen Städte.

Den Technikern ist zwar inzwischen diese Wirkungsweise bekannt, aber das Geschehene können sie nicht mehr rückgängig machen.



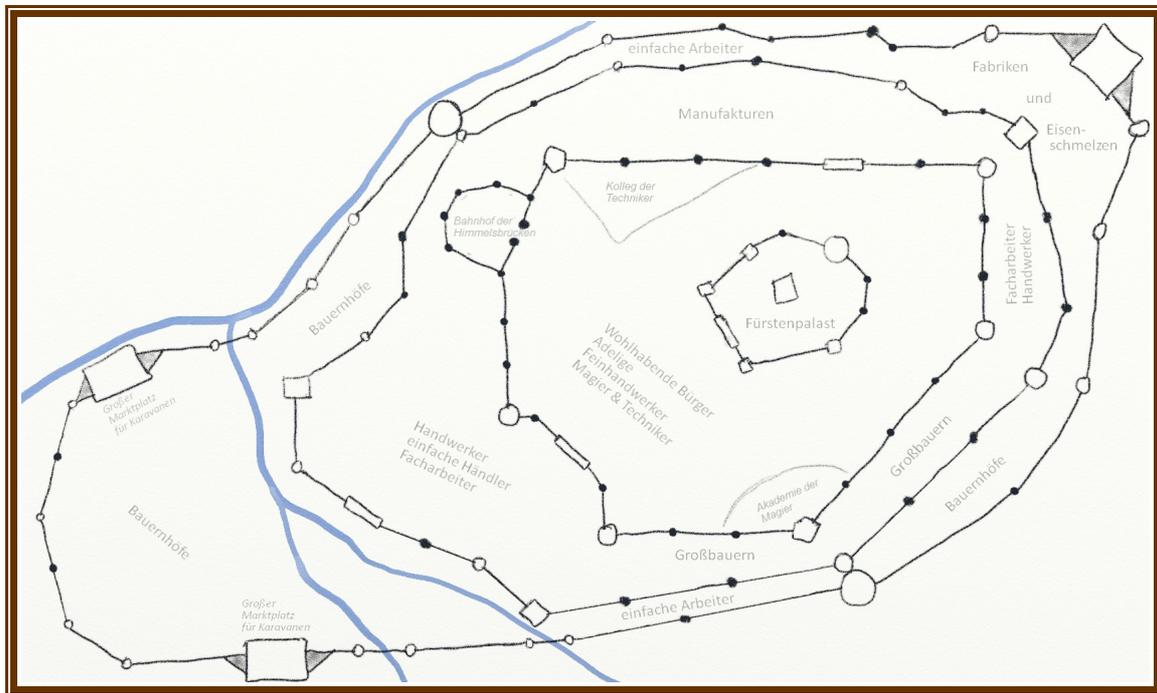
DER BERUF DES TECHNIKERS LÄSST SICH AM BESTEN MIT DEM *APPARAT-STUNT* ABBILDEN, WOBEI DIESE APPARATE NICHT ZWINGEND MAGISCH SEIN MÜSSEN.

ANALOG IST AUCH DER *STUNT APPARAT-AUS-DER-TASCHE* MÖGLICH, WOBEI GERADE BEIM BAU MAGISCHER GEGENSTÄNDE GANZ BESONDERS DARAUF GEACHTET WERDEN MUSS, DASS GANZ NEUE IDEEN ERST EINMAL IM BEWUSSTSEIN DER MENSCHEN VERANKERT SEIN MÜSSEN – HIER DARF IM ZWEIFELSFALL RUHIG EINE ENTSPRECHENDE PROBE, Z.B. AUF MYSTERIEN VOM SPIELER VERLANGT WERDEN, DIE ABER, ZUSTIMMUNG DES SL VORAUSGESETZT, GERNE AUCH DURCH KREATIVE ERKLÄRUNGEN, WIE DER APPARAT VORHANDENE IDEEN BENUTZT, ERSETZT WERDEN KANN.



TECHNIKER UND GEHILFEN BEI DER INSPEKTION EINER LOKOMOTIVE DER LUFTBAHN

Sandesch, Stadt am Esch



GROBER GRUNDRISS VON SANDESCH, NICHT MASSSTABSGETREU

Von Ringen und Wällen

Überall in der Stadt verbreitete sich die Kunde: „Eine Karawane der Nomas ist eingetroffen!“

Von allen inneren Ringen her strömten die Menschen, Adlige wie Arbeiter, Kinder und Alte, auf den Handelsplatz im Südwesten, wo es allein genug Platz gab für die großen eisernen Wagen, mit denen die Nomas durch die Lande zogen.

Auch auf den Türmen und Mauern ringsherum waren weit mehr Wachen zu sehen, als an jedem anderen Tag, darunter sogar eine deutliche Menge Magier und einige eiserne Männer – an einem solchen Tag überließ Fürst Ophelion nichts dem Zufall.

Die Stadt ist in mehrere *Ringe* aufgeteilt, die jeweils durch einzelne *Wälle* geschützt und von einander abgetrennt sind. Vorgeblich dienen die *Wälle* allein dem Schutz gegen die Gefahren aus dem Umland, aber natürlich schützen sie gegebenenfalls auch vor dem Unmut der Bewohner der jeweils umgebenden *Ringe*.



DIE NOMAS SIND EIN NOMADENVOLK, DESSEN FRÜHERE HEIMATSTADT AM RANDE DER GRÜNEN HÜGEL LAG. DIE NOMAS MERKTEN FRÜH, DASS SIE ES NICHT SCHAFFEN WÜRDEN, IHRE KLEINE STADT AUSREICHEND VERTEIDIGEN ZU KÖNNEN, DA SCHON LANGE KEINE LUFTBAHN MEHR ZU IHNEN DURCHGEDRUNGEN WAR.

SO NAHMEN SIE IHRE STADT KURZERHAND SELBST AUSEINANDER UND BAUTEN GROSSE EISERNE WAGEN UND FLOHEN DARIN VOR DER ANRÜCKENDEN HORDE.

SEITDEM ZIEHEN SIE DURCH DAS LAND UND TRANSPORTIEREN WAREN UND PERSONEN ZWISCHEN DEN STÄDTEN HIN UND HER.

Der Bauernring

Als Terian mit seinen Freunden zwischen den Feldern hindurch den äußeren Ring durchquerte, dachte er für eine Weile an die Zeit zurück, als er hier noch auf dem Feld seines Vaters tagein tagaus schuftete musste.

Die armen Kerle, die er hier in der prallen Sonne auf dem Feld irgendeines Großbauern arbeiten mussten, taten im Leid – sie hatten keine Aussicht auf Besserung.

Terian legte die Hand an sein Schwert und schritt voller Zuversicht weiter – er würde, wenn ihr Auftrag erfolgreich war, so gefährlich er auch sein mochte, für lange Zeit nicht mehr hier hindurch müssen.

Der erste, äußerste Ring wird aufgrund seiner Größe mit rein mundanen Mitteln geschützt, einer mächtigen Stadtmauer mit Türmen und Zinnen.

Dennoch müssen die dort lebenden Bauern und einfachen Arbeiter stets mit Angriffen kleinerer Eindringlinge leben, wobei selten auch größere Alptraummonster durchbrechen können.

Auf den weiten Flächen des Bauernrings wird ein großer Teil der Nahrung für die Stadt angebaut, doch die Bevölkerung lebt in Armut – der Wohlstand der inneren Ringe dringt kaum nach aussen.

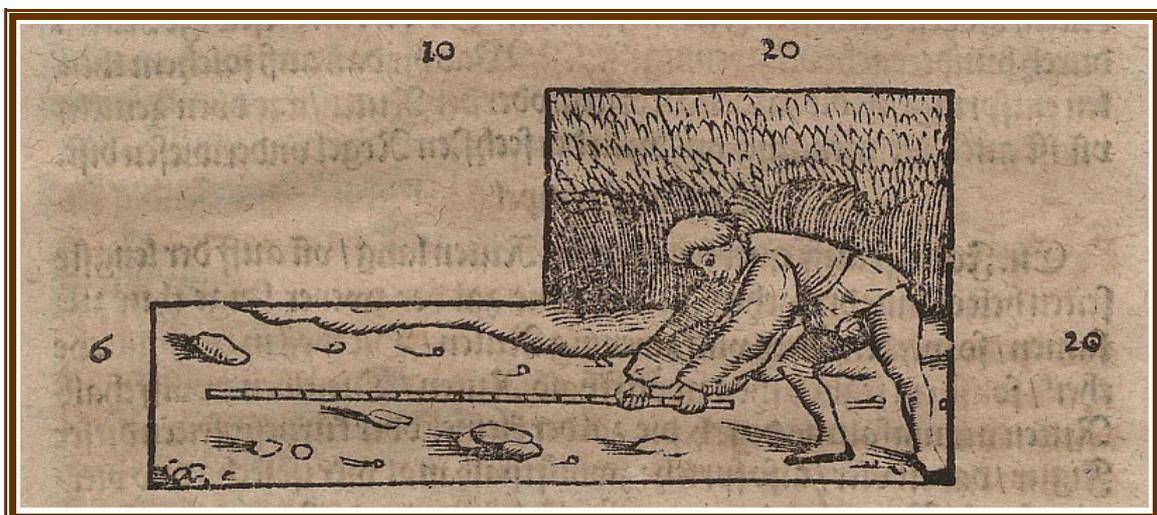
Viele der Bauern besitzen das Land nicht, das sie bearbeiten. Sie sind dann einem der Großbauern praktisch Untertan.

Im Nordosten des Bauernrings befinden sich die wenigen Fabriken und Eisenschmelzen, in deren Umfeld verständlicherweise kein Bauern sein Feld bestellt.



EIN FORSCHER AUS DEM INNEREN RING HAT KÜRZLICH EINEN FINANZIER FÜR EINE EXPEDITION ZU EINIGEN ALTEN RUINEN GEFUNDEN UND HAT NUN GERADE IM BAUERNRING FLÄCHE GEMietet, AUF DER DIE VORBEREITUNGEN GETROFFEN WERDEN.

AN VIELEN STELLEN DER STADT FINDEN SICH AUSHÄNGE, ÜBER DIE ARBEITER, WACHPERSONAL UND SONSTIGE BEGLEITUNG GESUCHT WIRD.



Der Handverkerring

Zora schlenderte genüsslich durch die Gassen des Handverkerrings, die seit ihrer Kindheit bekannten Geräusche im Ohr: Das Hämmern, das Sägen, das Stimmengewirr – hier war sie zuhause. Nur zwei oder drei Straßen weiter war die Bogenmacherei ihres Vaters; heute würde sie im keinen Besuch abstatten können, ihre Gefährten trieben zur Eile, aber bald würde sie viel Zeit haben.

Den Bogen auf ihrem Rücken hatte sie selbst mit seiner Hilfe gemacht und er würde ihr in den nächsten Tagen gute Dienste leisten.

Der zweite Ring ist stärker geschützt, hier gibt es in regelmäßigen Abständen magische Sigillen, die vor Eindringlingen warnen, und auf den Mauern wird ständig patrouilliert. Die hier lebenden Handwerker, einfachen Händler und Facharbeiter können in relativer Sicherheit leben.

Einige ehemalige Bauern, die entweder selbst zu Geld gelangt sind oder von reichen Bürgern als Verwalter eingesetzt wurden, leben hier als Großbauern und haben einen Großteil der Ackerflächen im Bauernring unter Kontrolle.

Ab hier kommen zum Schutz der Bevölkerung auch mechanische Hilfsmittel zum Einsatz; beispielsweise Schießscharten, die sich automatisch öffnen und schließen, Kanonen und Aufzüge.

Der Handverkerring ist in drei Teile aufgeteilt:

Im Nordteil befinden sich die meisten Manufakturen und tagsüber herrscht eine ständige Betriebsamkeit, während im Westteil die meisten Wohnhäuser stehen und viele Handwerker ihrer Arbeit nachgehen. Im Südteil haben sich die meisten Großbauern niedergelassen und dulden keine der in ihren Augen niederer gestellten Arbeiter in ihrer Nähe.



DER HANDVERKERRING WIRKT MIT SEINEN FACHWERKHÄUSERN, SCHMALEN GASSCHEN UND STETS FREUNDLICHEN MENSCHEN SEHR GEMÜTLICH, DOCH GIBT ES AUCH SPANNUNGEN:

DES NACHTS WURDEN SELTSAME LICHTER IN DEN MANUFAKTUREN GESEHEN UND KEINER TRAUT SICH, NACHZUSEHEN. DIE STADTWACHE IST FÜHLT SICH NICHT ZUSTÄNDIG, SOLANGE KEINER DER BESITZER ANZEIGE ERSTATTET – DOCH MIT DEN GEBÄUDEN SELBST SCHEINT ALLES IN ORDNUNG ZU SEIN. EINE GRUPPE BESORGTER BÜRGER SUCHT NUN FREIWILLIGE, DIE DAS NÄCHTLICHE TREIBEN UNTERSUCHEN SOLLEN.

EIN ALTER SCHREINER WEIGERT SICH, AUS DEM SÜDTEIL WEGZUZIEHEN, OBWOHL SEIN LADEN BEREITS VON SCHLÄGERN VERWÜSTET WURDE. WIRD SICH JEMAND FINDEN, DER DIE SITUATION LÖSEN KANN, ODER WIRD DER ALTE VIELLEICHT BALD KOPFUNTER DEN ESCH HINUNTER TREIBEN?

Der Handverkerring ist am Rand noch ebenerdig zum Bauernring, steigt dann aber schon leicht an Richtung innerem Ring.

Der innere Ring

Neben den irdischen Mauern und der ständigen Wachmannschaft, die jeden Winkel im Auge zu halten versucht, wird der dritte Ring auch aktiv mit magischen Mitteln überwacht und geschützt – kein Wunder, leben hier doch neben den Adligen und reichen Händlern auch die meisten Magier der Akademie.

Zwischen den prunkvollen Steinhäusern, finden sich auch Läden von Feinhandwerker, wie beispielsweise Goldschmieden und Zuckerbäckern.

Der nach Zerstreung suchende junge Adlige oder Bürger findet hier kleine und große Parkanlagen, in deren Gewächshäuser edle Pflanzen und Blumen groß gezogen werden.



VERBORGEN UNTER DER OBERIRDISCHEN ANLAGEN BEFINDEN SICH DIE UNTERIRDISCHEN GEWÄCHSHÄUSER. HIER WIRD DIE NAHRUNG DER WOHLHABENDEN ANGEBAUT: ZUCKERROHR, EXOTISCHE FRÜCHTE UND AUCH WEIN UND RAUSCHKRAUT. ÜBER ROHRE UND PUMPEN WIRD DAS WASSER DES ESCH HIER HER GELEITET UND DIE TECHNIKER DES KOLLEGS SORGEN FÜR BELEUCHTUNG UND TEMPERATURREGELUNG.

DIE EINFACHE BEVÖLKERUNG IM ÄUSSEREN RING WEISS NICHTS VON DIESEN KAVERNEN, ABER AUCH VIELE DER BEWOHNER DES HANDWERKERRINGS HABEN NUR WENIG AHNUNG ÜBER DAS AUSMASS DER UNTERIRDISCHEN ANLAGEN.

Am nordwestlichen Rand des inneren Rings befindet sich der alte Bahnhof der Luftbahnen. Hier gehen derzeit jeden Tag höchstens eine Hand voll Züge hinauf in die Luft.



IM STADTEIL DES LUFTBAHNHOF BAUT ANGEBLICH EINE GRUPPE BRILLANTER TECHNIKER DES KOLLEGS IM AUFTRAG DES FÜRSTEN EIN LUFTSCHIFF, DAS BEI FERTIGSTELLUNG ALS ALTERNATIVE ZUR LUFTBAHN DIENEN SOLL.

ANGEBLICH FEHLEN NOCH EINIGE WICHTIGE MATERIALIEN UND AUFZEICHNUNGEN AUS FABRIKEN DES UMLANDS.

ZUEDEM WERDEN BEREITS WAGEMUTIGE ABENTEUERER GESUCHT, DIE DEN ERSTEN FLUG BEGLEITEN SOLLN – DA KANN VIEL PASSIEREN, GIBT ES DOCH UNTER ANDEREM AUCH FLUGFÄHIGE ALPTRAUMWESEN.



PARKANLAGE IM INNEREN RING

Der Palast

Auf einem Hügel in der Mitte der Stadt erhebt sich innerste, vierte Wall und damit zugleich die Außenmauer des Fürstenpalastes.

Der halb-mechanische Herrscher der Stadt, Fürst Ophelion, und seine Festung ist durch die besten Maßnahmen geschützt: Zusätzlich zu den feinsten Vorkehrungen aus den anderen Wällen steht jederzeit eine Gruppe Hofmagier bereit, einen magischen Schutzschild um die gesamte Festung herum zu errichten.

Zum Palast haben nur der Adel und hochgestellte Bürger Zugang, die Bediensteten verlassen den Palast nur selten und haben ihre eigenen Wohnbereiche innerhalb des Palastes. Die höher gestellten Diener des Fürsten leben in einem Luxus, der so manchen Bürger des inneren Rings neidisch machen würde.



UNTER DEM PALAST BEFINDET SICH, VERBORGEN VOR DEN AUGEN ALLER BÜRGER, DER LEBENSAUTOMAT DES FÜRSTEN – EINE RIESIGE MASCHINE, DIE WEITE TEILE DES HÜGELS AUSFÜLLT.



BLICK AUF DIE FESTUNG

Fürst Ophelion und der Lebensautomat

Die vier Abenteurer traten durch das äußere Portal des Torhauses nun endgültig aus der Stadt heraus.

Dort, nur ein paar hundert Meter entfernt erstreckte sich der Wilde Wald – doch dazwischen stand eine einzelne Gestalt; angsterfüllt blieben sie stehen, während sich der Eiserne Mann mit scheppernden Schritten auf sie zu bewegte.

Mit einem mechanischem Surren und leisem Klicken blieb er in kurzer Distanz stehen und sprach mit ratternder Stimme:

„Haltet ein – Der Fürst befiehlt Euch – Solltet Ihr Heil zurückkehren – Sämtliche Fundstücke sind zuerst im Palast vorzuführen – Einlass wird gewährt werden – So spricht Ophelion.“

Mit einer Verbeugung und einem kurzen Nicken quittierten die Vier den Befehl des Fürsten und zogen schweigend weiter. Auf was hatten sie sich da nur eingelassen?

Der Herrscher der Stadt Sandesch ist nun seit gut 150 Jahren Fürst Ophelion – ein stolzes Alter in einer Stadt, in der selbst die medizinisch am besten versorgten Bürger und Adligen höchsten an die 100 Jahre alt werden.

Doch als der Fürst im Kampf gegen die Alptraumhorde schwer verwundet wurde, lies er sich Teile seine Körpers von Technikern des Kollegs durch magisch-mechanische Prothesen ersetzen. Mit dem Alter mussten weitere Teile ersetzt werden, sodass nun gut die Hälfte seines Körpers mechanisch ist.

Doch Ophelion war zu eitel, um sich mit einem halb-mechanischen Aussehen als Preis für sein verlängertes Leben abzugeben und so arbeiten einige der Techniker rund um die Uhr an kosmetischen Verbesserungen seiner Implantate.

Dem Fürsten ist heutzutage kaum anzusehen, dass er nicht mehr ganz menschlich ist. Lediglich sein mechanischer rechter Arm lässt er für alle deutlich als Zeichen sichtbar und in seiner Gegenwart ist stets ein leises mechanisches Surren und Klicken zu hören.

Als Ableitung der für Fürst Ophelion eingesetzten Techniken gelten die *Eisernen Männer* seiner Leibgarde, die sich angeblich ähnlichen Prozeduren unterzogen haben, um ihrem Herren über den Tod hinaus dienen zu können.



FÜRST OPHELION WÄRE TROTZ SEINER MODIFIKATIONEN SCHON VOR LANGEM GESTORBEN, DA IHN MIT DEM ALTER DIE DEMENZ ZU ZERMÜRZEN DROHTE. IN WEISER VORAUSSICHT HATTE ER SICH ABER UNTER DER FESTUNG EINEN GROSSEN AUTOMATEN BAUEN LASSEN, DER EINST SEINEN VERSTAND AUFNEHMEN SOLLTE.

DER AUTOMAT SELBST IST AUCH IN TEILEN IN DER TRAUMWELT VERANKERT UND OPHELIONS GEIST WECHSELTE IN EINEM RITUAL IN DIE TRAUMWELT ÜBER UND WURDE DORT VON MAGIERN DER AKADEMIE MIT SEINEM LEBENSAUTOMATEN VERBUNDEN.

SEITDEM IST DER KÖRPER OPHELIONS KAUM MEHR ALS EINE HÜLLE, DIE ER NACH BELIEBEN ÜBERNEHMEN KANN. AUF ÄHNLICHE WEISE KANN ER SEINE EISERNEN MÄNNER KONTROLLIEREN, WOBEI ER, GESTÜTZT VON SEINEM LEBENSAUTOMATEN, AUCH PROBLEMLOS MEHRERE GLEICHZEITIG STEUERN KANN – ALLERDINGS NICHT ALLZU WEIT ÜBER DIE GRENZEN VON SANDESCH HINAUS.

Ophelion hat nun also vor kurzer Zeit die Öffnung der Himmelsbrücken zu den anderen Städten befohlen und nun treffen auch bereits die ersten Gesandten von dort ein – aber noch hat er keinen von ihnen selbst empfangen, auch wenn sie gebührend bewirtet werden.

Der Fürst unterdessen denkt nach. Er plant, sein altes Reich von Grund auf neu zu errichten, aber dazu muss er sehr vorsichtig und bedacht vorgehen.



WERDEN DIE ANDEREN HERRSCHER IHREM ALTEN FÜRSTEN WEITERHIN ZU DIENSTEN SEIN?

WELCHE STÄDTE SIND NICHT MEHR ÜBER DIE LUFTBAHNEN ZU ERREICHEN UND WARUM?

GIBT ES ANDERE HERRSCHER, DIE DIE SELBEN PLÄNE HABEN?

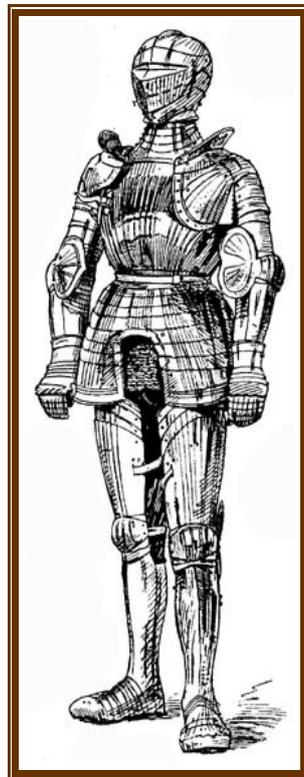


EIN GESANDTER VERSUCHT ÜBER ZWIELICHTIGE KANÄLE EINE NACHRICHT IN SEINE HEIMATSTADT ZU ÜBERMITTELN. WIRD ER ERFOLG HABEN ODER WIRD IHN JEMAND VERRATEN, UM DIE GUNST DES FÜRSTEN ZU ERLANGEN?



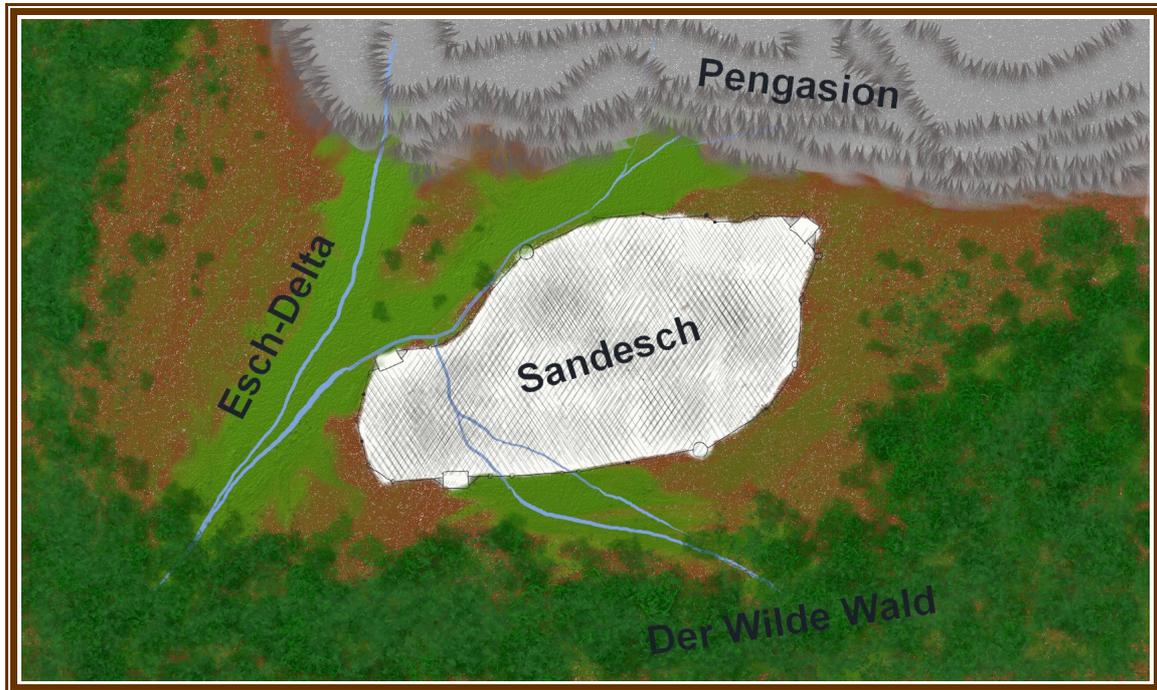
DER ONKEL DES FÜRSTEN WAR HERRSCHER ÜBER KARHI, DOCH DIE STADT IST ÜBER DIE HIMMELSRÜCKEN NICHT MEHR ZU ERREICHEN. NUN WERDEN ZUVERLÄSSIGE UND ERFAHRENE BÜRGER GESUCHT, DIE EINE EXPEDITION FÜR DEN WEITEN WEG NACH KARHI AUF DIE BEINE STELLEN, UM DORT NACH DEM RECHTEN ZU SEHEN.

KARTENMATERIAL IST AUSNAHMSWEISE VORHANDEN, VOM FÜRSTEN IST EIN GROSSZÜGIGES BUDGET UND EIN ÜPPIGES PREISGELD AUSGESETZT. BÜRGER MIT NIEDERER ABSTAMMUNG WINKT IM ERFOLGSFALL DIE ERHEBUNG IN DEN ADELSTAND



EISERNER MANN

Das Umland



SKIZZE DER UMGEBUNG VON SANDESCH

Der Wilde Wald

Zora war auf einen Baum geklettert – da hinten auf einem sanften Hügel lag das alte Fabrikgebäude, zwei Flügel eines Windrads konnte man noch deutlich über den Baumwipfeln erkennen.

Bisher war ihnen noch kein einziges der Alptraummonster begegnet. Ein paar Mal hatten sie Bewegung im Wald gesehen, aber mehr war nie passiert – vielleicht würden sie einfach Glück haben?

Sanft spürte sie einen Druck auf ihrem Fußgelenk – panisch blickte sie hinunter: Eine Art Liane hatte sich wie eine Schlinge darum gelegt und zog sich langsam zu...

Über den Wilden Wald ist nur wenig bekannt – früher standen an seiner Stelle die Fabriken und Bauernhöfe von Sandesch, doch nach dem Angriff der Horde begann plötzlich der Wald zu wachsen.

Von der Stadt aus kann man manchmal mächtige Wesen beobachten, die im Wald umherstreifen, ebenso wie neben bekannten Bäumen und Sträuchern exotische, unbekannte Pflanzen wachsen, die beispielsweise von enorm farbenprächtigen Blüten oder im Dunkeln leuchtenden Blättern geziert sein können.

Öfters stürmen Alptraummonster, einzeln oder in kleinen Gruppen, aus dem Wald heraus auf Sandesch zu, doch diese werden meist schnell und entschlossen zurückgeschlagen.

Doch schaffen es selten auch besonders gewiefte oder mächtige Monster, den ersten Wall zu überwinden und treiben dann dort ihr Unwesen, bis sie letztendlich vernichtet werden.

Manche besonders schlaue Monster schaffen es bis weiter hinein in die Stadt – und diese sind dann auch intelligent genug, nicht einfach Amok zu laufen...



IN LETZTER ZEIT SIND AB UND ZU HANDWERKSGESELLEN VERSCHWUNDEN – NIE MEHRERE AUF EINMAL, ABER JEDEN MONAT EINER.

LANGSAM BEGINNT SICH UNTER DER BEVÖLKERUNG DES MITTLEREN RINGS PANIK BREIT ZU MACHEN. NOCH IST DIE SITUATION UNTER KONTROLLE, ABER EINE GRUPPE BESORGTER BÜRGER HAT NUN EINEN PREIS AUSGERUFEN FÜR DEN, DER DEM SPUK EIN ENDE MACHEN KANN.

HANDELT ES SICH UM EINEN EINFACHEN MÖRDER ODER HAT SICH EIN SKRUPELLOSER FABRIKBESITZER BILLIGE ARBEITSKRÄFTE BESORGT? DIE WAHRHEIT SCHEINT WESENTLICH GRAUSAMER ZU SEIN, NACHDEM DER ERSTE KÖRPER KOMPLETT BLUTENTLEERT AUFGEFUNDEN WURDE UND EINIGE LEUTE NACHTS EINE SELTSAME SCHLANKE GESTALT GESEHEN HABEN WOLLEN.

Im Wilden Wald befindet sich aber reichliche Schätze, denn neben den beim Angriff niedergerissenen aber ansonsten unberührten Gebäuden, die noch allerlei zu plündern bieten, gibt es auch noch alte Ruinen einer vorangegangenen Zivilisation, die neben wertvollen Schätzen auch altes, vergessenes Wissen versprechen.

All dies zieht regelmäßig Plünderer an, meist verzweifelte Bauern und Arbeiter, von denen die wenigsten jemals wieder gesehen wurden, aber auch so manche Adelsöhne oder Bürgertöchter treibt neben reinem Übermut der Traum von Geld und Ruhm in den Wald.



MANCHE DIESER RUINEN SIND IN WIRKLICHKEIT NICHTS ANDERES, ALS FALLEN, DIE VON TRAUMDÄMONEN AUS DEN TRAUMWELTEN HERÜBER GESCHAFFT WURDEN – ABER DENNOCH KÖNNEN AUCH DIESE RUINEN TRAUMHAFTES SCHÄTZE BIETEN.



DIE ALPTRAUMMONSTER IM WALD SIND NICHT NUR TIERISCHER NATUR, WEITE TEILE DER PFLANZEN WALDES SIND MEHR ODER WENIGER BESELT – WENN AUCH NUR WENIGE BÖSARTIG SIND, SO SIND DOCH DANN GENAU DIESE ANGRIFFE OFT UNERWARTET UND TÖDLICH.



DER WILDE WALD

Das Pengasion-Gebirge

„Was willst Du denn da?“

„Ich hab' gehört, da gibt's kleine Kobolde mit riiiiieeesigen Schätzen!“

„Okay, bin dabei.“

(Ein Plünderer zum anderen, gehört auf dem Weg zum Nordtor)

Das Pengasion-Gebirge war stets zu hoch und unwägbar, um dort Gebäude zu errichten oder Anbau zu betreiben – in der Nähe von Sandesch gibt es jedoch noch einige Minen. Manche davon werden sogar trotz der Gefahren noch aktiv betrieben, da es stets genug verzweifelte Arbeiter gibt.

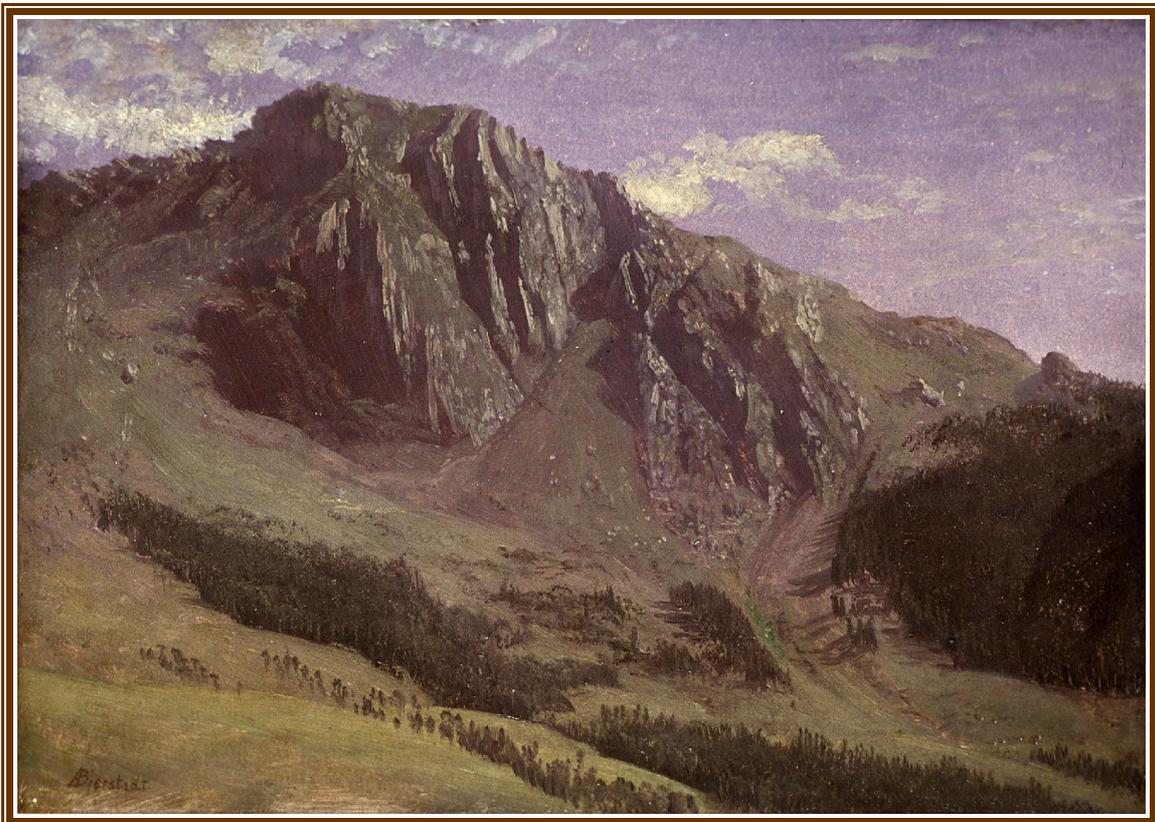
Die Gerüchte über die seltsamen kleinen Wesen, die schon immer in den Bergen leben und unermessliche Schätze gehortet haben sollen, reißen nicht ab. Beständig zieht es Plünderer und Abenteurer auf die Suche danach ins Gebirge, aber Schätze hat noch keiner gefunden.



DIE GERÜCHTE SIND ZUM TEIL WAHR, DENN VOR LANGE ZEIT HABEN SICH TRAUMKOBOLDE IN DEN BERGE NIEDERGELASSEN.

DIE SAGENHAFTEN SCHÄTZE ABER SIND NICHT VORHANDEN, DOCH IN EINGEWEIFHTEN KREISEN HEISST ES JUNGST, EIN GUT BETÜCHTER RUFER WÄRE BEREIT, FÜR DAS HERSTELLEN EINES KONTAKTS EINE HOHE SUMME ZU ZAHLEN.

Besonders gefürchtet sind die flugfähigen Greifen und die mächtigen gehörnten Böcke.



BLICK AUF DIE BERGE

Das Esch-Delta

Wehmütig blickte Zora auf den Esch, zu gerne wäre sie einmal mit einem dieser Boote, deren Wracks noch hier und da am Ufer sichtbar waren, auf dem Fluss gefahren, aber weder der Geist, noch die Monster ließen ein solches Unterfangen zu.

Der Esch fließt friedlich und ruhig neben Sandesch her, aber der Schein trügt: Unter der Wasseroberfläche befinden sich unzählige sichtbare und unsichtbare Gefahren: Riesige geschuppte Bestien und Wesen ganz aus Wasser sind stets bereit, den Unvorsichtigen, der dem Wasser zu Nahe kommt, zu verschlingen.

Dabei wäre das Esch-Delta ein idealer Ort, um außerhalb der Stadt neue Gebiete zu erschließen: Fruchtbarer Boden, holzhaltige Auenwälder, aber ansonsten zu niedriger Bewuchs für die größeren Monster, um sich darin zu verstecken, doch der Esch ist derzeit faktisch nicht zu überqueren.

Doch auch ältere Mythen ranken sich um den Esch, allen voran die Sage von Geist des Esch, der angeblich die Bewohner von Sandesch stets mit Wohlwollen betrachtet haben soll. Und so geht das Gerücht um, der Geist sei erzürnt oder erkrankt und wenn ihn doch nur einer zur Vernunft brächte, so würde er die Monster aus seinem Bett vertreiben.



SOLLTE DER GEIST DES FLUSSES EXISTIEREN UND GEHEILT WERDEN, DAS AN ANDERER STELLE GENANNTEN PROJEKTE FÜR DEN BRÜCKENBAU ODER DIE KONSTRUKTION DES LUFTSCHIFFES ERFOLGREICH SEIN, SO KÖNNTE DIE BESIEDLUNG DES ESCH-DELTA UMGEHEND BEGINNEN.



NÖRDLICHER ESCH

Alptraummonster

„...“ – LETZTE WORTE EINES PLÜNDERERS

Bei den am meisten bekannten Alptraummonstern handelt es sich um von verrückten Traumbolden und Traumdämonen besessene Tiere, die meist monströs verformt und durchweg bössartig sind.

Die Formen sind mannigfaltig und auch die Verschmelzung mehrerer Tiere zu einem besonders großen Monster ist möglich, jedoch können nur wilde Tiere besessen sein, ein domestiziertes Tier scheint vollkommen davor geschützt zu sein.

Neben ganz individuellen Monster, die keinem anderen gleichen, gibt es aber auch Gruppen mit sehr starken Gemeinsamkeiten.

Doch daneben gibt es noch eine unbekanntere Form: Es können auch Bäume und Pflanzen oder beispielsweise ein gesamter Moostepich besessen und mutiert sein.

Am gefährlichsten sind jedoch die seltenen Traumgeister und -dämonen, die eine höhere Intelligenz besitzen. Sie können nicht nur andere Alptraummonster anleiten, sondern sich manchmal auch unsichtbar in die Stadt schleichen oder sich sogar eine menschliche Gestalt geben.



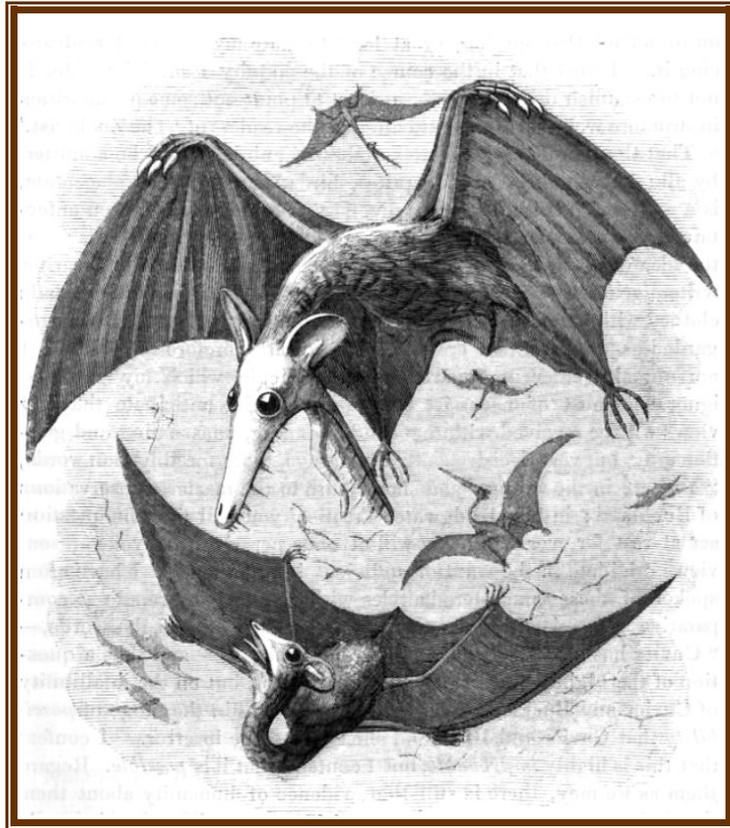
DRACHENARTIGER



DREI RATTENMONSTER



SCHLANGENBESTIE



VOGELMONSTER IM PENGASION



VAMPIR

Regeln

„Also, die Regeln sind ganz einfach“, knurrte der Ausbilder: „ihr haut Euch gegenseitig solange aufs Maul, bis nur noch einer steht – der hat dann gewonnen.“

„Und jetzt los!“

Terian grinste: Bisläng hatte er jedes Mal gewonnen...

Als Regelgrundlage dient FreeFate VI.6D

Fertigkeiten

Alle Fertigkeiten funktionieren wie gewohnt, wobei es folgende Besonderheiten gibt:

- Fliegen* – Kann nur genommen werden, wenn die Idee der Luftschiffe als bereits umgesetzt angesehen wird.
- Mysterien* – Umfasst das Wissen über die Traumwelt und die Zusammenhänge mit der Magie. Die Fertigkeit steht prinzipiell allen Abenteurern offen, wobei höhere Werte normalerweise nur bei Magiern und Technikern vorkommen.
- Naturwissenschaften* – Detailwissen ist normalerweise nur Studenten der Universität und Technikern des Kollegs bekannt. Im Prinzip (also ohne Einbezug der Magie) gelten die von der Erde bekannten Naturgesetze.

Ausrüstung

Waffen

Alle manuell betriebenen Waffen sind bekannt. Darüber hinaus gibt es Musketen und kleine ein- und zweischüssige Handfeuerwaffen:

Waffe	Schadensbonus	Reichweite (Zonen)	Kostenaufwand
Muskete	1	I	Gut (+4)
Einschüsser	2	I	Großartig (+4)
Zweischüsser	2	I	Herausragend (+5)

Rüstung

Rüstungen sind bis zur Plattenrüstung wie im Regelwerk angegeben verfügbar.

Magie

Magie funktioniert wie im dazugehörigen Kapitel beschrieben.

Zusammenfassend gilt:

- Quelle für Magie sind ausschließlich die Traumwelt und die Traumenergie
- Die professionellen Zauberkundigen sind wie beschrieben ausgebildet und somit entweder Magier, Techniker oder Rufer, respektive Beschwörer. Amateure und gescheiterte Adepten verfügen über ein geringeres Repertoire, sind aber möglich.
- Alle Zauberstunts sind normal verfügbar, insbesondere für das Beschwören sollte das zugehörige Kapitel konsultiert werden.

Berufe und Hintergründe

Als Anregung ein paar Berufe und Hintergründe, die ein Abenteurer, die ein weltlicher Abenteurer haben könnte:

- Adelsspross
- Gardist
- Fährtensucher
- Bogenbauer
- Plünderer
- Student der Universität
- Handwerksgeselle
- Bote
- Händler

Addenum

Schriften



VOLLKORN

[HTTP://FRIEDRICHALTHAUSEN.DE/](http://friedrichalthausen.de/)

SIL OPEN FONT LICENSE VERSION 1.1 - 26 FEBRUARY 2007



KINGTHINGS CALLIGRAPHICA 2

[HTTP://WWW.KINGTHINGSFONTS.CO.UK/](http://www.kingthingsfonts.co.uk/)

Bilder



SEITE 1 (GALERIE)

AUTOREN: THOMAS ROWLANDSON, AUGUSTUS CHARLES PUGIN, JOHN BLUCK, JOSEPH CONSTANTINE STADLER, THOMAS SUTHERLAND, J. HILL, AND HARRADEN

QUELLE:

[HTTP://COMMONS.WIKIMEDIA.ORG/WIKI/FILE:THE_EXHIBITION_ROOM_AT_SOMERSET_HOUSE_BY_THOMAS_ROWLANDSON_AND_AUGUSTUS_PUGIN_1800..JPG](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Exhibition_Room_at_Somerset_House_by_Thomas_Rowlandson_and_Augustus_Pugin_1800..JPG)

LIZENZ: GEMEINFREI



SEITE 6 (LUFTBAHN)

AUTOREN: MATHIAS EXNER (GESAMTWERK), WERKFOTO FA. HARTMANN (LOKOMOTIVE), ARUN KULSHRESHTHA (WOLKEN)

QUELLEN:

[HTTP://DE.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/DATEI:LOKOMOTIVE_BURGK.JPG](http://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Lokomotive_Burgk.jpg) (LOKOMOTIVE), [HTTP://COMMONS.WIKIMEDIA.ORG/WIKI/FILE:ABOVE_THE_CLOUDS.JPG](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Above_the_Clouds.jpg) (WOLKEN)

LIZENZEN: CREATIVE COMMONS ATTRIBUTION 3.0 (GESAMTWERK), GEMEINFREI (LOKOMOTIVE),

CREATIVE COMMONS ATTRIBUTION 3.0 UNITED STATES (WOLKEN)



SEITE 9 (TRAUM)

AUTOR: FRANZ MARC

QUELLE: [HTTP://COMMONS.WIKIMEDIA.ORG/WIKI/FILE:MARC_-_DER_TRAUM_1912.JPG](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Marc_-_Der_Traum_1912.jpg)

LIZENZ: GEMEINFREI



SEITE 14 (LOKOMOTIVE)

AUTOR: PAUL FRIEDRICH MEYERHEIM

QUELLE: [HTTP://COMMONS.WIKIMEDIA.ORG/WIKI/FILE:MEYERHEIM-4.JPG](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Meyerheim-4.jpg)

LIZENZ: GEMEINFREI



SEITE 15 (KARTE VON SANDESCH)

AUTOR: MATHIAS EXNER

LIZENZ: CREATIVE COMMONS ATTRIBUTION 3.0



SEITE 16 (FEL DARBEIT)

AUTOR: JACOB KOEBEL

QUELLE: [HTTP://COMMONS.WIKIMEDIA.ORG/WIKI/FILE:FOTOTHEK_DF_TG_0001718_GEOMETRIE_%5E_VERMESSUNG_%5E_VERMESSUNGSINSTRUMENT_%5E_MESSRUTE.JPG](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fotothek_DF_TG_0001718_Geometrie_%5E_Vermessung_%5E_Vermessungsinstrument_%5E_Messrute.jpg)

LIZENZ: GEMEINFREI



SEITE 18 (PARK)

AUTOR: WILLIAM MERRITT CHASE

QUELLE: [HTTP://COMMONS.WIKIMEDIA.ORG/WIKI/FILE:I_EN_EL_PARQUE_UN_CAMINO.JPG](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:I_En_el_Parque_Un_Camino.jpg)

LIZENZ: GEMEINFREI



SEITE 19 (FESTUNG)

AUTOR: DOMENICO QUAGLIO

QUELLE: [HTTP://COMMONS.WIKIMEDIA.ORG/WIKI/FILE:QUAGLIO_DOMENICO_HOHENSALZBURG.JPG](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Quaglio_Domenico_Hohensalzburg.jpg)

LIZENZ: GEMEINFREI



SEITE 21 (RITTERRÜSTUNG)

AUTOR: WENDELIN BOHEIM

QUELLE: [HTTP://EN.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/FILE:KURFURST_OTTO_HEINRICH,_PFALZGRAF_BEI_RHEIN_BY_WENDELIN_BOHEIM.JPG](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Kurfurst_Otto_Heinrich,_Pfalzgraf_bei_Rhein_by_Wendelin_Boheim.jpg)

LIZENZ: GEMEINFREI



SEITE 22 (UMGEBUNG VON SANDESCH)

AUTOR: MATHIAS EXNER

LIZENZ: CREATIVE COMMONS ATTRIBUTION 3.0



SEITE 23 (WALD)

AUTOR: WINSLOW HOMER

QUELLE: [HTTP://COMMONS.WIKIMEDIA.ORG/WIKI/FILE:BRookLYN_MUSEUM_-_IN_THE_JUNGLE,_FLORIDA_-_WINSLOW_HOMER_-_OVERALL.JPG](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Brooklyn_Museum_-_In_the_Jungle,_Florida_-_Winslow_Homer_-_Overall.jpg)

LIZENZ: GEMEINFREI



SEITE 24 (GEBIRGE)

AUTOR: ALBERT BIERSTADT

QUELLE: [HTTP://COMMONS.WIKIMEDIA.ORG/WIKI/FILE:ALBERT_BIERSTADT_-_MOUNTAINS.JPG](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Albert_Bierstadt_-_Mountains.jpg)

LIZENZ: GEMEINFREI



SEITE 25 (FLUSS)

AUTOR: GEORGE McCONNELL

QUELLE: [HTTP://EN.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/FILE:GMcCONNELL,_MOUNT_WASHINGTON_%28JH-GM102%29.JPG](http://en.wikipedia.org/wiki/File:GMcConnell,_Mount_Washington_%28JH-GM102%29.jpg)

LIZENZ: GEMEINFREI



SEITE 26 (DRACHE)

AUTOR: RAFFAELLO

QUELLE: [HTTP://COMMONS.WIKIMEDIA.ORG/WIKI/FILE:RAFFAELLO,_SAN_GIORGIO_E_IL_DRAGO_02.JPG](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Raffaello,_San_Giorgio_e_il_Drago_02.jpg)

LIZENZ: GEMEINFREI



SEITE 27 (RATTENMONSTER)

AUTOR: HIERONYMUS BOSCH

QUELLE: [HTTP://COMMONS.WIKIMEDIA.ORG/WIKI/FILE:BOSCH,_HIERONYMUS_-_THE_GARDEN_OF_EARTHLY_DELIGHTS,_RIGHT_PANEL_-_DETAIL_MONSTER RIDING_A_CREATURE_LEFT.JPG](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bosch,_Hieronymus_-_The_Garden_of_Earthly_Delights,_right_panel_-_Detail_monster_riding_a_creature_left.jpg)

LIZENZ: GEMEINFREI



SEITE 27 (SCHLANGENBESTIE)

AUTOR: HENDRICK GOLTZIUS, G. RIJCKIUS

QUELLE: [HTTP://WWW.RIJKSMUSEUM.NL/COLLECTIE/RP-P-1882-A-6384/EEN-DRAAK-VERSLINDT-DE-METGEZELLEN-VAN-CADMUS](http://www.rijksmuseum.nl/collectie/RP-P-1882-A-6384/een-draak-verslindt-de-metgezellen-van-cadmus)

LIZENZ: GEMEINFREI



SEITE 28 (VOGELMONSTER)

AUTOR: EDWARD NEWMAN

QUELLE: [HTTP://COMMONS.WIKIMEDIA.ORG/WIKI/FILE:PTERODACTYL_RECONSTRUCTION_NEWMAN_1843.JPG](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pterodactyl_reconstruction_Newman_1843.jpg)

LIZENZ: GEMEINFREI



SEITE 28 (VAMPIR)

AUTOR: AMBROGIO LORENZETTI

QUELLE: [HTTP://COMMONS.WIKIMEDIA.ORG/WIKI/FILE:AMBROGIO_LORENZETTI_008.JPG](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ambrogio_Lorenzetti_008.jpg)

LIZENZ: GEMEINFREI



RESTLICHE GRAFIKEN (OPHELION-ROSE VON SEITE 1, INFORMATIONSSYMBOL VON SEITE 3 ET AL., ADDENUMSYMBOL SEITEN 31+32, KOPF- & FUSSZEILEN)

AUTOR: MATHIAS EXNER

LIZENZ: CREATIVE COMMONS ATTRIBUTION 3.0

Werkzeuge



OPENOFFICE.ORG WRITER V3.3



WACOM BAMBOO PEN&TOUCH CTH-460

ART RAGE STUDIO PRO 3.5.4

IRFANVIEW