

Spalte	Zeile	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Live-Dateien	Link zur Diskussion im Tanelorn	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
00	00	Farmland	tartex / tartex	Schlachtfeld von Nahlum: überwachsene Skelette und Waffen von Zentauren und Gebirgsgoblins von vor 198 Jahren. Nachts halten Geister Schlacht. Grabungstelle nach magischen Streitwagen (siehe 0301) verwaist, als wäre sie eben verlassen worden. Schatzkarte auf Tisch genagelt.	5 Bauernhöfe: Kuxel (70 Einwohner), Rukker (80), Fleik (90), Fadorf (130), Zrill (150). Die Einwohner bilden eine gemeinsame Miliz, um sich vor Übergriffen diverser Centauren-Clans (z.B. 0001) zu wehren. Die Centauren zertrampeln regelmäßig die Felder. Bewohner verehren seit einigen Jahren den Goldenen Puls (0100). Nur in Zrill verehrt die Mehrheit stattdessen ihr Ahnen.		
00	01	Farmland	tartex / tartex	Nikur und Alt-Zaranet: 2 Bauernhöfe (je 70 Einwohner) im Clinch um Zugang zur langsam versiegenden Quelle. Aufrüsten durch 3w6 angeheuerte Soldner pro Dorf, die insgeheim zusammen arbeiten.	Büffelherden werden Centauren-Clan (35) in eine Schlucht getrieben und dort bis zur Schlachtung gehalten. Wollen Fleisch gegen exotischen Waren tauschen. Rauben, wenn Angebot ausgeschlagen.		
00	02	Farmland	ragnar / tartex	Eine wildgewordene Horde blutrunkener Ziegen (5w20 Tiere) terrorisiert die zehn Bauernhöfe in der Gegend.	Der alte Centauren-Häuptling Barnas hat seinen Frieden mit den Menschen gemacht und lebt jetzt als geschätzter Knecht auf dem Birken-Hof. Doch arrogante Reisende könnten alle Wunden wieder aufreissen lassen. Junge Centauren sehen ihn als rückgratlosen Speichellecker. "Da ist keine Sehnsucht mehr in seinem Blick." (vgl. 1803)		
00	03	Stadt	Moritz / tartex	Jagdgebiet des Mrizz-Barbarenstammes aus 0007. 20% Chance 10 Jäger anzutreffen. 30% Chance eine Büffelstampede anzutreffen, die gerade droht die 10 barbarischen Jäger in den Boden zu stampfen.	Ummauerte Stadt Großwall (4500 Menschen). Mauern sind aus uralter Zeit und überdimensioniert. Alles darin eher wie Dorf und viele, riesige leere Plätze mit Statuen. 30% der Bewohner sind erst kürzlich, freiwillig "zivilisierte" Mrizz-Barbaren, die heimlich den Glauben an ihre dunklen Götter (0009) behalten haben. Hauptreligion verehrt die unmenschlichen Gründer der Stadt: Schlangensterne (siehe 0105). Die Einwohner sind alle sehr groß (1,9 bis 2,2m) und Fremde sollten ihnen besser nicht vertrauen. Deshalb sammeln sich alle Besucher in der Taverne "Wandermanns Schild" und Abenteurer, die nicht aus der Gegend stammen, werden andauernd benötigt und angeheuert. [Mission #5, #6, #7, #8]		
00	04	Hügelland	Glühbirne	Grabhügel des Mrizz-Barbarenstamme aus 0007. Ein Schamane hält sich hier auf.	Unter der Stadt versuchen Zwerge in greifbarbenen Roben Riesen zu züchten. (vgl. 0303) Werden sie gefangen begehen sie Selbstmord mit Giftkapsel im Mund. 5 % Chance einer Begräbniszereemonie für einen Häuptling mit 3w6 trauernden Barbaren		
00	05	Gebirge	Glühbirne	Hort eines flügellosen Drachens. Fordert Tribut von Goblin in 0006 und Mrizz-Barbaren in 0007. Fürchtet Frauen da ihm einst eine Frau die Flügel abschnitt bevor er sie fraß			
00	06	Gebirge	Oger	Minen eines ausgelutschten Zwergencians. Neue Bewohner: Goblins, welche in der Umgebung mit Riesenfedermäusen patrouillieren.	25% Chance pro Stunde in der Nacht auf 2W6 Goblins auf Riesenfedermäusen, mit Speeren und Bögen bewaffnet		
00	07	Gebirge	Glühbirne	Dorf des Mrizz-Barbarenstammes. Häuser hängen an den Klippen eines Berges. Benutzen Primitive Gleiter um den Boden zu erreichen. Leiden unter Angriffen der Goblins aus 0006	80 Mrizz-Barbaren leben hier. Nachts 10 % Chance, dass 3w6 federmausberittene Goblins einen Überfall wagen		
00	08	Hügelland	Moritz	Gebirgsausläufer, in denen dackelgroße äußerst aggressive Bergameisen eine beeindruckende Zivilisation errichtet haben. 10% Chance, dass eine Larve an Menschen gewöhnt werden und auf simple Aufgaben trainiert werden kann			
00	09	Waldhügel	Oger	Schädelbäume: Mrizz-Barbarenstamm aus 0007 opfert hier die Gefangenen ihrer Raubzoge an dunkle Gottheiten und schmückt sie Aste mit den Knochen und Schädeln der Opfer. Kumulative 5%-Chance/Stunde, dass der Stamm vom Eindringen Wind bekommt und einen Trupp mit 3W6 Krieger entsendet			
00	10	Wald	Dragon	Rudel aggressiver Aafresser, kleine flinke kaninchenähnliche Tiere mit spitzen Reißzähnen und langen Grabklauen, die sich i.d.R. von den Überresten der Gefangenen des Mrizz-Barbarenstammes aus 0007 ernähren.	20% Chance auf eines dieser Tiere zu stoßen, die hauptsächlich unterirdisch leben. Bei vorhandenem Blut (z.B. durch Verletzungen o.ä.) oder Aas erhöht sich die Chance auf 50% einem Rudel aus 1W20 Tieren zu begegnen.		
00	11	Wald	Oger	Immermet. Dorf von 59 Halblingen, die hier Met aus dem Honig von Riesenbienen brauen. Gute Beziehungen zu den umliegenden Völkern durch den Verkauf des Mets.	20% -Chance auf die Begegnung mit entweder (1W6) 2W6 Riesenbienen (1-2), 1W6+2 Halblingen (3-4) oder Händlern (1-3 Händler + 1W6 Karawanenwachen pro Händler, 1 Wagen mit Maultieren pro 2 Leuten)		
00	12	Wald	ragnar / kartograph	Holzfaller/Verbrä der gute Beziehungen zu den Halblingen (0011) führt, aber von den Riesenbienen verhasst ist. Wird zum Berserker wenn er sieht, wie Tiere geschunden werden. Hält sich vom Met fern, ist seit 3 Monaten trocken.	Zwei Halblings-Waisen Kinder stolpern verloren durch den Wald. Sie wurden von ihrer bösen Stiefmutter aus 0011 hier ausgesetzt und finden nun nicht mehr nach Hause.		
00	13	Wald	kartograph	Tempel des Kartographenordens, der sich die vollständige Kartographie der Welt zur Aufgabe gemacht hat. Nur Ordensmitglieder dürfen den Tempel betreten, der von einem 3w6köpfigen Riesenhund bewacht wird.			
00	14	Wald	tartex /	Vollkommene, unheimliche Stille. Kein einziges Tier oder Insekt lebt hier. Uralter Fluch einer längst zerstörten, lebenden Statue. Haarausfall, dann Sichtung bei mehrtägigen Aufenthalt.			
00	15	Wald	Tharsinion / tartex	Druidenhain auf einer Lichtung. Mitglieder des Zirkels (10 Druiden) schützen das Gefängnis aus 00 14 und stehen Reisenden misstrauisch gegenüber.	Straße nach Hantur, hier eher ein erwachsener Weg: 0015-0114-0214-0313-0413-0513-0614-0714-0815-0915-1015-1115-1216- 1316-1416(Uferstraße)-1516-1616 (Hantur)-1715-1816(Wall von Hantur)		
00	16	Wald	kartograph	Alte Kriegerschule von Baal, die nur noch von einem letzten Meister bewohnt wird. Er nimmt jedoch immer noch Schüler auf, wenn sie sich einer ungewöhnlichen Probe stellen...			
00	17	Wald	tartex	Wergube: dieser Schacht mitten im Wald wird von einem Steinkreis gesäumt. Einige alten Runen auf Meilensteinen weisen auf die Grube hin. Er führt ungefähr 20 Meter weit in die Tiefe. Begeben sich mehrere Wesen gleichzeitig in den Schacht werden sie nach 1W4 Minuten "verschmolzen". D.h.: wie Lykanthropen wechseln sie in Zukunft von Wesen zu Wesen. Der Wechsel erfolgt alle W20 Stunden, oder in Stress-Situationen (nachdem irgendwelche Proben nötig waren). Wandlung kann mit Willenskraft-Probe verzögert werden. Auch nicht aktive Persönlichkeiten und Gestalten können die Sinnesorgane benutzen und sich mit den anderen Persönlichkeiten unterhalten. In gewisser Weise eine Schizophrenie mit Wandlung des Körpers.	Ein verzweifelter Mann treibt sich im Wald rund um die Wergube herum. Seine Name ist Terdus und er wurde in der Grube mit einer Riesengottesameterin und einem Kriegskonstrukt verschmolzen. In menschlicher Gestalt bittet er um Hilfe - er war ein Steinmetz, der zum Landstreicher wurde-, die Riesengottesameterin greift jedoch sofort an. Das Kriegskonstrukt attackiert ebenfalls, kann jedoch zum Frieden überredet werden.		
00	18	Wald	kartograph / tartex	Wald der Riesen. Ein hier vergrabenes Artefakt sorgt dafür, dass alle hier geborenen Lebewesen riesige Formen annehmen. Das betrifft die meisten der hier lebende Tiere. Diese sind (1w6)... 1-2: doppelt, 3-4: dreimal, 5-6: viermal so groß wie im Normalfall. Das Artefakt, das die Verwandlungen hervorruft, ist tief unter einer alten Buche in einem verlassenem und teilweise eingestürzten Stollensystem versteckt. Gewaltige Ameisen leben hier. Das Artefakt scheint in Verbindung mit dem merkwürdigen Gegenstand in 3104 zu stehen - es beginnt zu leuchten, wenn man beide Objekte annähert. Der primitive Wildmann Jam wurde hier geboren und ist deshalb ebenfalls ein Riese. Er ist sehr einfüllig, schreckt nicht vor Gewalt zurück und ist nur auf seinen Vorteil bedacht. Bei 1-2 auf 1w6 begegnet man ihm im Wald.	40% Chance 5 Zwergen-Kleriker in Roben in schreienden Farben anzutreffen. Sie sind wortkarg und wollen nicht erzählen, dass sie nach Riesen für ihr Mithril-Schwert suchen. (vgl. 0303)		
00	19	Wald	Glühbirne	Ein Dorf das von Skeletten besiedelt ist, die ein friedliches (un)Leben führen. Betreiben hauptsächlich Bergbau nach Kammaril, einem sehr seltenen Metall in großer Tiefe und stellen daraus meisterhaften Schmuck und Nutzgegenstände her.	Mehrere Einstige in das Schachtsystem der Knochenmänner. In einem Schacht haben sie Zu tief Gegeben und den Zugang in eine Hohlwelt entdeckt.		
00	20	Wald	kartograph	Silberwald. Alle Blüten und Früchte der Pflanzen hier sind aus reinem Silber. Pflückt man sie, verwandeln sie sich jedoch binnen 4w6 Tagen in Staub.			
00	21	Wald	kartograph	Die zwei Dörfer Otta und Katta mit je etwa 300 Einwohnern (Menschen, Halblinge, Zwerge, Centauren, Halbbelfen, Rabter (siehe 2311) und Mischwesen). Die Dörfer versorgen sich selbst, treiben jedoch auch Handel mit Reisenden. Der Halbling-Bürgermeister Jonathan Ulahan ist ein geheimes Mitglied der Diebesgilde "die schwarzen Feder" (0214).	Bei 1-2 auf 1w6 wird ein Fest in beiden Dörfern veranstaltet. Sommer: Weinfest/Lichtfest, Herbst: Erntefest/Jagdfest, Winter: Eisfest/Nachtfest, Frühling: Erneuerungsfest/Geburtsfest.		
00	22	Wald	kartograph	Geschichtenwald. In die Rinde sämtlicher Bäume hier sind Schriftzeichen in allen erdenklichen Sprachen eingeschnitzl. Sie scheinen ganz natürlich gewachsen zu sein. Kann man sie lesen, erzählen sie sonderbare Geschichten aus längst vergangen Zeiten. Oder sollte hier gar die Zukunft beschrieben sein?			
00	23	Wald	tartex	Schlammteich mit weisem, uralten Riesenkarpen-Lord Blutodmorr. Er spricht nur Tiersprachen und warnt vor der "Rückkehr der Membrane" (2911) und der Flöte von Agmen im nördlichen See (1710). Ansonsten hat er viele Yoda/Glückskeks-Weisheiten auf Lager und freut sich über exotische Nahrung.			
00	24	Waldhügel	Dark_Tigger	Ogerhöhle mit 6 Einwohnern. Zwischen dem Unrat auf dem Boden sind Idole des Gottes dem das Kloster in 0104 gewidmet war.			
00	25	Waldhügel	kartograph	Der Barbarenstamm der "Grablrauger" (ca. 800 Orks, davon etwas mehr als die Hälfte kampffähig), terrorisiert von hier aus die nähere Umgebung (0027, 0028, 0029 und 0128). Ihr Anführer, Stamm Tausendtod, ist so getissen wie börsartig und kennt jeden Gebirgsweg wie seine Westentasche. Vor kurzem hat der Stamm ein paar Adlige aus dem Westen als Geisel genommen.	Ein verwirrter, völlig verwilderter Goblin treibt sein unwesen im Wald und greift einzelne Reisende aus dem Hinterhalt an oder besteht sie. In einer versteckten Höhle leben drei arme Familien aus 0027, die vor den Barbaren geflüchtet sind. Sie würden gerne zurückkehren, fürchten sich jedoch vor den Barbaren.		
00	26	Gebirge	ragnar	Kloster Katterbach: 64 weibliche Geistliche, die versuchen in Ruhe und Enthaltsamkeit zu leben. Männer haben keinen Zutritt, können aber im Vorhaus, das als Spital dient, unterkommen. Zur Zeit sind zwei Ritter mit ihrem spärlichem Gefolge (12 Menschen, keine Kämpfer) vor Ort um das Kloster vor den Barbaren aus 0029 zu beschützen.			
00	27	Gebirge	kartograph	Vier Dörfer (Jabaka, Tama, Alda, Erdna) mit insgesamt 800 menschlichen Einwohnern. Sehr ärmliche Verhältnisse. Werden von den Barbaren aus 0029 unterjocht.			
00	28	Gebirge	kartograph	Drei Dörfer (Om, Elgo, Grall) mit insgesamt 300 menschlichen Einwohnern. Sehr ärmliche Verhältnisse. Werden von den Barbaren aus 0029 unterjocht.			
00	29	Gebirge	ragnar / kartograph	Der Barbarenstamm der "Grablrauger" (ca. 800 Orks, davon etwas mehr als die Hälfte kampffähig), terrorisiert von hier aus die nähere Umgebung (0027, 0028, 0029 und 0128). Ihr Anführer, Stamm Tausendtod, ist so getissen wie börsartig und kennt jeden Gebirgsweg wie seine Westentasche. Vor kurzem hat der Stamm ein paar Adlige aus dem Westen als Geisel genommen.	Ein Dorf (Trull) mit 50 menschlichen Einwohnern. Sehr ärmliche Verhältnisse. Werden von den Barbaren unterjocht.		

Spalte	Zeile	Bisherige Einträge: 838/1024 beginnende Wüste	Verfasser	Interaktive Karte mit LiveDaten	Link zur Diskussion im Tanelorn	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
00	30		Dragon	Niemand betritt die Anfänge der weiten Wüste freiwillig, denn hier blühen des Nachts die purpurnen Traumbüten im Sand. Wer Opfer ihrer Pollen wird, dem kann kein Gott mehr helfen.	Die Blüten gehören zu einem unterirdischen Sandmonster, die Pollen sind sein Gift, das seine Opfer mit einer Wahrscheinlichkeit von 40% schlafig werden lässt. Schlafft das Opfer, kommen die Tentakel, an deren Spitze sich jeweils eine Blüte befindet, aus ihren Löchern und ziehen das Opfer in den kalten Sand. Wer in der Tageshitze sehr aufmerksam ist, kann die Kühlen aufspühdig machen, in denen die Tentakeln stecken. Die Pollen der Blüten sind eine wertvolle magische Zutat.		
00	31	Wüste	kartograph	Treibsandwüste: Ganze Karawanen verschwinden in wenigen Sekunden unter dem Sand falls sie von den wenigen verborgenen Pfaden abkommen. Diese sicheren Wege sind nur einigen Einheimischen aus 0131 bekannt.			
01	00	Grasland	tarxex	Kuppeltempel des Goldenen Pulses: 34 Kultisten und 19 Sklaven beschwören Opfertiere aus anderen Dimensionen. Ständige Trommelrituale, weit zu hören. Pochendes Riesenherz als Allerheiligstes.			
01	1	Waldhügel	Glühbirne/ ragnar	Revier von einem uralten Eulenbären.			
01	2	Waldhügel		Nebelwald von Ganreta: Eine Hexe hat aus Versehen, irgendwo im Wald ihren Hexenkessel umgestoßen. Seitdem quellen wabbernder Nebel und seltsame Kreaturen aus ihm heraus. Die Gegend versumpft zusehends und der Grund ist durch den Bodennebel kaum zu sehen. Pflanzen und Fangarme greifen aus dem Bodennebel heraus nach Reisenden, um diese (50/50) sofort wieder los zu lassen oder sie in Richtung des Kessels (und letzten Endes hinein) zu ziehen. Goblinartige entstellte Menschen durchstreifen den Wald und fallen Fremden in den Rücken um sie zur Hexenküche zu bringen.	Im Bodennebel treiben sich auch aufrechtgehende Ratten in Komandoeinheiten a 4w6 "Mann" herum. Sie greifen mit primitiven Steindolchen an, sobald Reisende von den Pflanzen in Richtung des Kessels gezogen werden. Mit etwas Glück (schwerer Warnmeldungswurf) bemerkt der Reisende, dass die Angriffe den Pflanzen und Fangarmen gelten. Ganreta ist zu einer aufgedunsenen Ogerin mutiert die in ihrer Hexenküche auf einer Lichtung haust und den Kessel befeuert. Wer in den Kessel gestoßen wird(1w10):1) sich in einer anderen Welt wiederfinden, 2) als Skelett ausgespien, 3) als Untotes Skelett ausgespien, 4) ein ungenießbarer Halbgooblin, der das Verlangen hat, das andere sein Schicksal teilen, 5-7) gut gegart wieder herauskommen.8) w6 Mutationen davon tragen.		
01	3	Gebirge		Auf einem Gipfel steht eine Burgruine zu der kein Weg führt. Bewohnt von alles verzehrenden Ghoulern und verhungerten Geistern.	Die Geister und Ghoulern in der Burgruine waren einst die menschlichen Bewohner, die sich während einer Belagerung durch Berggoblins und Mrtz-Barbaren in 2 Lager spalteten.		
01	4	Gebirge	Glühbirne	Majestätische Berge. Verlassenes Kloster liegt auf einer Passhöhe.	Häufige Wetterschwünge (30% je Stunde) Auch Jahreszeit untypisches Wetter (Schneesturm im Sommer)		
01	5	Gebirge	tarxex	Observatorium von Norf: Riesiges, drehbares Fernrohr in Bronzekuppel. Uralter Scholar Piet und gefügelter Junge Terodilaktur beobachten nachts Öffnungen zu den Äußeren Sphären. Tagsüber jagt Terodilaktur Steinböcke und pflanzt Gemüse in nur fliegend erreichbaren Steingärten. Kompakte, aber gute Hausbibliothek.	56 lebensgroße Steinstatuen entlang des Steigs. 1w8 Schlangenesterne (fliegende Tentakelesterne) gleiten vom Himmel. 5% Begegnung pro Tag und pro Nacht. Ihr Auge(nblick) lässt intelligente Wesen zu Stein erstarren. Scholar Piet hat Gegenmittel, aber will Opfer erst im zukünftigen, goldenen Zeitalter wieder wecken. (siehe auch 0003, 3116)		
01	6	Gebirge	Glühbirne	Das Observatorium von Norf steht mittels eines Scharms sprechender Schwalben in Kontakt mit dem Observatorium von Uhl (3000).	Nachts ziehen kreichern Schatten aus den Höhlen und versuchen ihre Brüder zu befreien 10% Begegnung je Stunde (Schatten die noch an Menschen oder Tieren hängen) Schattenkönig lebt in Verlassener Burg und bewacht Schatz.		
01	7	Gebirge	Moritz	Um den Kegel eines uralten lange schon schlafenden Vulkans versammeln sich die Ameisen aus 0008, wenn sie spüren, dass der Tod nahe ist. Besonders weise Humanoide können hier einen Teil des Schwarmgedächtnisses "erspüren". Merkwürdige Träume, Visionen und Epiphantien können zu 3% ihren Weisheits- oder Intelligenzwert um 1 Punkt steigern.			
01	8	Hügelland	tarxex	Reisfelder an Hügel-Terrassen. Dies ist das Rückzugsgebiet der letzten Überlebenden der Bronze-Zivilisation (siehe 0404). 16 Dörfer mit 1W100+70 Einwohnern (insgesamt 2000 Menschen). Jedes Dorf wird von einem gut ausgebildeten Lord-Ritter mit seinem Clan (1W4x10 Kämpfer) beschützt. Neben Schwertern führen sie Säurekrüge aller Größen als Waffen. (0404)			
01	9	Waldhügel	ragnar	Eine kleine Hütte aus ungenießbarem Salzteig. Die darin wohnende Alte kauft nichts an der Tür und ihr steht nicht der Sinn nach Gesellschaft. Insbesondere Kinder kann sie nicht ausstehen.			
01	10	Wald	Moritz	BaumherrEnt, der über diesen Teil des Waldes herrscht. Er redet sehr, sehr schnell und ist intolerant gegenüber jeder auch noch so kleinen Zerstörung des Waldes			
01	11	Wald	tarxex	Viele unbewaldete Flecken: Wiesen. 250köpfiger Centaurenstamm hat hier sein "Winterlager" errichtet. Winter ist für diese Centauren ein astrologisches Konzept, das jahrelang dauern kann. Die Centauren tragen dicke Felle, die vor der kosmischen Kälte eines grausamen Kosmos schützen soll. (Also nicht primär gegen "normale" und evtl. nicht vorhandene Kälte.) Sie haben auch immer große Feuer brennen. Das wird mittelfristig zu Konflikten mit den Druiden führen. Die Centauren zittern die ganze Zeit.			
01	12	Wald	Nerzenjäger	Grabmal von Lodd. Ein von Schlingpflanzen überwucherter, übermenschengroßer Kopf einer Götzenstatue liegt einsam an einen Baum gelehnt. Nähern sich Magier, beginnen die Augen des Kopfes ein schwarzes, teerartiges Sekret abzusondern.	Träne von Lodd, Gift für 3 Anwendungen, gelangt es in die Blutbahn von einem der Spielercharaktere erfolgt einer der folgenden Effekte: 1-2 Augen schwärzen sich permanent, 3-4 Haut verkrustet sich am Hals und den Schultern, 5-6 Lodd manifestiert sich im Körper des Vergifteten und trachtet danach, Charaktere von Mitspielern im Geheimen zur Strecke zu bringen		
01	13	Wald	kartograph	Koboldwald. Die zwei schemischen Kobolde Turin und Bolin tragen hier einen Wettstreit aus, wer bessere Streiche spielen kann. Gegenlich arten die Streiche jedoch etwas aus...			
01	14	Wald	Glühbirne / tarxex	Von der Lichtlegion befreite Region (siehe 0414). 100 Handwerker errichten unter dem Schutz von 20 Paladinen und 100 Söldnern eine Festung. Der Geist eines Goblinszaubers verursacht Unfälle und zieht sich dann in die Kavernen unter der Baustelle zurück, wo er zwischen den Skeletten von 150 Verhungerten Goblins und ihres Siammeschaltzes eingemauert ist.	Straße nach Hantur in schlechtem Zustand: 0015-0114-0214-0313-0413-0513-0614-0714-0815-0915-1015-1115-1216- 1316-1416(Uferstraße)-1516-1616(Hantur)-1715-1816(Wall von Hantur)		
01	15	Wald	tarxex	Wunderschöner Wasserfall aus stets sonnenbeschienener Klippe. Vollkommener Frieden. Charaktere erhalten Bonus auf Wille, etc. für 1W4 Tage. 2in6-Chance, dass 2W6 Goblins aus 0116 gerade friedlich im Wasser plantschen. Falls nicht: 2in6-Chance, dass 2W6 Goblins aus 0116 auftauchen und kontemplierende Besucher stören - eher freundlich aufdringlich. Vergossenes Blut zerstört den Frieden für immer.			
01	16	Wald	Purple Tentacle / kartograph	5W6 Goblins leben hier in einem Erdhöhlenkomplex. Sie besuchen regelmäßig den Wasserfall in 0115 und betrachten diesen als ihr Eigentum. Vor den Feen in 0117 fürchten sie sich.	Die alte Ruine eines Tempels. In den Katakomben des Tempels befindet sich ein See. Wer von seinem Wasser trinkt, verliert sein Gedächtnis.		
01	17	Wald	kartograph	Blütenhain, eine Feensiedlung mit 250 Feen. Sie versteinern jeden, der hier Blut vergießt.			
01	18	Wald	kartograph	Bernsteinwald. Ungewöhnlich viel Harz tropft hier aus den Bäumen. Überall liegt Bernstein auf dem Boden verstreut. Es fällt schwer, die glitzernden Steine zurückzulassen...			
01	19	Wald	kartograph	Sprechende Pilze wachsen auf dem Boden. Sie haben alle Angst verspeist zu werden und preisen daher ihre jeweiligen Nachbarn als Köstlichkeiten an. Alle Duffen sie jedoch nach einer leckeren Mahlzeit. Bei Genuss (ein kompletter Pilz) nufen sie sonderbare Verformungen hervor (2w6): 2: Wachstum auf 200% der Körpergröße, 3: Wachstum auf 150% der Körpergröße, 4: Eine Schlangenzunge ersetzt die bisherige Zunge, 5: Die Augen verformen sich zu Reptilienaugen (ohne Bonus), 6: Am ganzen Körper wachsen bunte Haare, 7: Die Haut färbt sich in einer grellen Farbe, 8: Alle Haare fallen aus, 9: Fischschuppen wachsen auf der Haut (ohne Bonus), 10: Ein Eichhörnchenschwanz wächst, 11: Schrumpfen auf 50% der Körpergröße, 12: Schrumpfen auf 5% der Körpergröße. Diese Wirkungen halten an für (1w6): 1 eine Stunde, 2 einen Tag, 3 ein Jahr, 4-6 immer. Alle Wirkungen sind kumulativ. Ein Bad im Wasserfall von 0115 vertreibt die Wirkung sofort. Einmal geplückt verlieren die Pilze nach wenigen Minuten ihre Sprache und ihre Wirkung.	Sonderbar verformte Tiere leben im Wald, die vom Genuss der Pilze verändert wurden (aber nicht unbedingt aggressiv sind). Bei 1-3 auf 1w6 begegnet man einer dieser sonderbaren Kreaturen (1w6): 1 nackte Wildkatze mit Reptilienaugen, 2 winziger Braunbär, 3 Riesenschnecke mit bunten Haaren, 4 Affe mit Eichhörnchenschwanz, 5 Vogel mit Fischschuppen, 6 Andere Kombination, die dem SL gerade in den Sinn kommt.		
01	20	Wald	tarxex	Hermit Askor lebt in Erdgrube und spricht in Zungen. Wirre Prophezeiungen (Zufallstabelle). Sammelt Rabenschwarm um sich, der ihm Insekten und Ratten als Nahrung bringt.			
01	21	Wald	Kriegsklinge	Miniaturstadt aus Naturmaterialien. Waldtiere spielen hier Askors (0120) aktuelle Prophezeiungen nach.			
01	22	Wald	kartograph	Das Waldfellen-Dorf Nys mit etwa 25 Bewohnern. Sie leben im Verborgenen, helfen jedoch allen Reisenden in Bedrängnis.	Diebische Rieseneulstern in (1w6) 1-2 Katzensgröße, 3-4 Hundegröße, 5 Pferdegröße oder 6 Elefantengröße wohnen im Wald. Sie stehlen alles, was glänzt und für sie tragbar ist, sind aber ansonsten sehr friedlich. Nur wenn man ihnen die Beute streitig macht können sie aggressiv werden. Sie tauchen meist in Gruppen von 1w6 Tieren auf.		
01	23	Wald	Oger	Verlassene Goldgräberhütte. Komplette Ausrüstung, um in der Wildnis überleben und hier Gold schürfen zu können. Ein goldhaltiger Bach fließt Richtung 0124.	Beutet mit Goldnuggets unter einer Bodendiele.		
01	24	Wald	Glühbirne	Hier endet der goldhaltige Bach aus 0123 in einem idylischem See. Einige Goldnuggets liegen im Uferwasser	Die Goldgräber aus 0123 wurden durch gefährliche, goldlösende Alchemika in himlose Schlammonster verwandelt und in den See gespült. Von hier aus greifen sie alle Lebewesen an, die Metall am Körper tragen um es aus ihnen Herauszulösen. Im See viele Waffen und Münzen. Darunter eine verzauberte Helebarde namens Riesentöter und Verzauberte Pfeilspitzen.		
01	25	Waldhügel	kartograph	Der Hundefriedhof. Hausgröße, stark verwitterte Hundeskelette liegen hier seit auf dem Waldhügel. Sie werden von Hyänen bewohnt.	Im Schädel eines Hundes liegt der Eingang zu einem verlassenen Magierturm. Hier sind alle notwendigen Utensilien, eine Chimäre zu erschaffen.		
01	26	Gebirge	Glühbirne	In den Bergwäldern leben baumbewohnenden Landkraken. Sie schwingen von Ast zu Ast und lassen sich auf ihre Opfer fallen. Magier und Schwache töten sie und saugen sie aus, die Starken versklaven sie Telepathisch um nach sehr seltenen Kristallen zu schürfen, die je Dosis Den Verstand und die Weisheit um eine Stufe ansteigen lassen, aber auch den Kopf permanent auf das 1,5 Fache Anschwellen lassen.	Ein Trupp Fuchsmenschen in Ritterrüstung jagt die Landkraken. Sie sind die Reste eines Volkes das hier lebte und von den Kraken vernichtet wurde. Hand unter den Ruinen ihrer prächtigen Städte zuluft in den Kanälen gefunden. Bei ihnen auch entkommene Sklaven der Kraken, meist Orks und Menschen, wenige Oger, die aus verschiedenen Motiven den Kampf unterstützen.		

Spalte	Zelle	Bisherige Einträge: 838/1024 Gebirge	Verfasser	Interaktive Karte mit Livedaten	Link zur Diskussion im Tanelom	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
01	27	Gebirge	kartograph	Die große Leere: Ein Schacht mit einem Durchmesser von einhundert Metern führt senkrecht in die Tiefe. Der Grund des Schachts ist nicht auszumachen und nicht zu bemessen, er scheint einfach unendlich tief zu sein.			
01	28	Gebirge	kartograph	Zwei Dörfer (Jatt, Karjatt) mit insgesamt 300 menschlichen Einwohnern. Sehr ärmliche Verhältnisse. Die Dorfbewohner werden von den Barbaren aus 0029 unterjocht. Im Dorf befindet sich eine alte Tempelruine der Schlangeneritinnen aus 0129 in deren Gemäuer der rastlose Geist einer Priesterin wandelt.			
01	29	Wüste/ Dschungel	ragnar	Überreste eines Dschungels der einst die Wüste bedeckte, haben sich an den Rand dieses Schucht zurückgezogen. Fletschfressende Pflanzen verhindern dass die Wüstenbewohner hier sesshaft werden. Nur die Schlangeneritinnen von Nosh gleiten hier gefahrlos, auf ihren riesigen Reittieren durch das Dickicht.	Die letzte Ruhe von Nosh: In der Felswand im Westen ist ein riesiges Mausoleum eingelassen. Der Volk und der Gott der Schlangeneritinnen hat hier seine letzte Ruhestätte gefunden. Hier beten sie ihn bei okkulten Ritualen an und empfangen seine Segen und Visionen.		
01	30	Wüste	kartograph	Wohnsitz eines Feuerelementargeists, der gerne Rätselspiele spielt. Er ist der einzige Feuerelementargeist, der jemals von der Vulkaninsel 1610 entkommen konnte und sehnt sich nach der alten Zeit.	Im Sand ist eine alte Dschinnenlampe versteckt, deren Bewohner um Hilfe ruft. Einmal befreit wird er zu 50% ein Freund und ansonsten ein Feind seines Befreiers.		
01	31	Wüste	ragnar	Oase "Gorazeleny". Früher ein bedeutender Außenhandelsposten der Dubkova, welche die Hanturianer mit Sklaven versorgten. Hat an Wichtigkeit verloren. Viele leerstehende Hütten, aber die Oase wird immer noch von Händler auf der SüdWest-Passage der Wüste angesteuert (60+1w20 Bewohner, 4w20 Reisende und 5w20 Sklaven). 30% der Bewohner und Reisende sind Gnolle.	Ein riesiger Spalt im Bergmassiv hinter der Oase gibt einen Tunnel in Hanturianische Gebiet frei (auf dieser Seite nicht gesichert, mündet in 0430, dort auch näher beschrieben). Aus dem Spalt dringen manchmal auch Dunklelfen und -Zwerge um Waren und unliebsame Verwandte gegen Bares oder exotischeres zu tauschen.		
2	0	Hügel	tartex	Wachturm der westlichen Allianz: der Bund der Herrscher sorgt dafür, dass dieser 65m hohe Turm, immer mit einer Hundertschaft Männer besetzt ist, die unter dem gesalbten Mischwesen/Bastard Galata hier dienen. Galata trägt das Blut sämtlicher Völker der Westallianz in seinem Körper. Die Hundertschaft wird jeweils von einem Volk für 6 Monate bereit gestellt. Aufgabe ist es vor Gefahren aus den Bergen zu warnen.			
2	1	Gebirge	tartex	Der verfluchte Waffenhändler Erlor muss hier in der felsigen Einöde seit Jahrhunderten seine Waren anbieten. Seine Höhle ist dank großer Verkaufsschilder leicht zu entdecken. Einst weigerte er sich Schwerer an von Orks bedrohten und besitzlosen Flüchtlingen zu geben, seitdem muss der dicke, vollbärtige Mann Schwerter und Schilde aus den sonderbarsten Materialien (Holz, Silber, Gold, Diamant) zum dreifachen Material-Preis verkaufen. Erst wenn alle verkauft (nicht gestohlen!) wurden, ist er erlöst. Erlor besitzt großes Verkaufstalent, und jagt Waffendiebe auf einem fliegenden Nachtmahr mit brennenden Nüstern. Er weiss immer, wo seine Waffen sind.	Goliath-Dorf "Takelir". 200 2m20 große Humanoide mit steinhäutiger Haut leben hoch im Gebirge. Sie ernähren sich hauptsächlich von Feuermoss, das sie in Höhlen züchten.		
2	2	Gebirge	Glühbirne	Glitzernde Kristalhöhlen, eifersüchtig bewacht von 5 eifersüchtigen Zwergenbrüdern			
2	3	Gebirge	tartex/Glühbirne	Canyon zwischen hohen Gipfeln aus braunem Gestein. Die sagenumwobene Riesenspinne Herkla hat im Canyon ihr Netz gespannt. Ein fliegender Teppich (Flugdauer jeweils nur 5 Minuten) hängt im Netz. Der Besitzer wurde längst gefressen. 3 Berggoblins (aus 0301) hängen noch lebend (eingewickelt am Rande des Netzes).	Am Grunde der Schlucht leben Kulturschaffende Asselmenschen. Sie verhalten sich überaus passiv und fürchten Licht. Die Spinne ist ihre Göttin.		
2	4	Gebirge	tartex	Steinziegenherden springen die unzähligen Schluchten und Felsnadeln hinauf und hinunter. Werden sie gejagt, versuchen 1W6 Böcke Angreifer in die Tiefe zu stürzen.	Der höchste Gipfel "Stielspitz" ist wird auf allen 4 Seiten von steilsten Felswänden umgeben und trägt an der Spitze ewiges Eis. Über dem Gipfel kreist regelmäßig ein Pterodaktyl, dem die Kälte nichts auszumachen scheint. Bären und durch Bewegung leicht stürzende riesige Eiszapfen erschweren den Aufstieg. Nur das Paar Pelper und Narja kennt einen begehren Klettersteig. Sie lagern übertriebene Nahrungsmengen im ewigen Eis.		
2	5	Gebirge	Glühbirne	Hochmoor mit Namenloser Siedlung. Seltene, sehr Heilkräftige Pflanze wachsen im Moor.	In der Siedlung leben Sammler und Heiler der Siedlungen aus der Umgebung in brüchigem Frieden.		
2	6	Gebirge	Glühbirne/tartex	Tal mit 2 Dörfern (Obdorf & Untdorf) und Burg Tannenstein. Vorposten der Menschen, insgesamt 150. Weidewirtschaft und wenig Ackerbau. Viele Nussbäume. Haben gute Beziehung zu den Nymphen in 0208	Burg Tannenstein gehört der Familie des Barons Zermattan von Tannenstein. 50 Jahre alt, schöne Frau (40), 12 Kinder. Alle gesund, hilfsbereit, glücklich und zufrieden. Hier gibt es keine dunklen Geheimnisse, sondern Burg- und Dorfidyle wie aus dem Kinderbuch.		
2	7	Gebirge	tartex	Steinfl. Lose Felsbrocken stürzen vom Gipfeln Zeldenstein in regelmäßigen Abständen in die Tiefe.	Goliath-Dorf "Spikelkor". 180 2m20 große Humanoide mit steinhäutiger Haut leben hoch im Gebirge. Sie ernähren sich hauptsächlich von Feuermoss, das sie in Höhlen züchten.		
2	8	Wald	Samael	Grüne Teiche: In diesem Gebiet finden sich dutzende kleine und große Teiche, völlig von Seerosen und Wasserlinsen bedeckt. Sie sind äußerst fischreich.	Die Anderswelten sind nahe: eine Begegnung mit Nymphen, Dryaden oder einem Wassermann ist sehr wahrscheinlich (80%). Die Feen hier sind Menschen eher wohlgesonnen und sogar hilfsbereit, wenn man ihnen Geschenke macht.		
2	9	Wald	Dragon	Hier schlängelt sich der Fluss entlang, der in den Feenseen aus 0208 seinen Anfang hat und sich durch 0209 0309 0310 0411 0611 0710 0811 0910 und 1010 schlängelt um dort in den See zu fließen.			
2	10	Wald	tartex	Alte Kapelle auf einem, sonnenbeschienenen Hügel, der aus dem Wald hervorragt. Fenster zerbrochen, Laub im Inneren, 6m hoher glitzerumzäunter Friedhof daneben. In der einzigen Gruft lauert rasend schneller Kung-Fu-Guhl, der 6x pro Runde attackieren kann, meterweit springt und Eindringlinge, auf die Spitzen des Zaun zu werfen versucht, um sie zu pfählen. Wird er besiegt zerfallen Kapelle und Friedhof zu Staub. Nur der Ghulkopf bleibt zurück und gibt kichernd gute Hinweise, wenn man ihn darum bittet. Er schimpft immer wieder über den "Schlammknecher Blaubelgor" (0223) in seinem Schlammloch, und dass man es ihm heimzahlen sollte.			
2	11	Wald	tartex	Eichenwald, der von Wildschweinhorden durchwühlt wird. 3W4 Wildscheine attackieren Eindringlinge alle 1W4 Stunden. Alle 1W6 Stunden findet man Eichel aus purem Gold (10-100 Standardmünzen wert.)			
2	12	Wald	tartex	Rauch steigt hier auf: 2 neue Wehrdörfer der Wolfswacht (0517) mit insgesamt 85 Menschen und 10 Eifen. Häuser werden gerade erst fertiggestellt. Große Uneinigkeit, wie man die Dörfer benennen soll. Besucher werden zu Räte gezogen. Brandrodung beginnt.Gesandtschaft zur Lichtlegion in 0213 wird vorbereitet.	Versprengte Orks aus 0213 verbergen sich im Unterholz und versuchen nachts in Gruppen von 1W4 heimlich Ausrüstung und Nahrung von Durchreisenden zu stehlen. Verwenden dabei Tricks wie Steinwurf, Scheinangriffe mit sofortiger Flucht, Tierstimmenimitation, usw., zur Ablenkung		
2	13	Wald	Glühbirne	Von den Paladinen (siehe 0414) der Lichtlegion befreite Region. 25 Menschen Siedeln in den Ruinen einer Orkfestung. 10 Paladine bewachen sie.	8 Orks lagern im Unterholz nahe ihrer alten Festung. Der Halborkanführer versucht alle dazu zu überreden ihm bei der Rückeroberung zu helfen.		
2	14	Wald	kartograph	Das von den Paladinen der Lichtlegion (siehe 0414) errichtete, befestigte Dorf Schwalbingen: 450 Einwohner (etwa 250 Menschen, 100 Halblinge, 50 Gnome, die restlichen Bewohner sind Eifen, Zwerge, Katzenmenschen, Rarbern (siehe 2311) und Centauren, außerdem einige Mischwesen). Im Dorf befindet sich ein großes, von Reisenden gerne frequentiertes Bordell. Das Dorf ist außerdem berühmt für seine Vogeltucht.	Unter dem Dorf in einer alten Klosterruine befindet sich das magisch versteckte Hauptquartier der geheime Diebesgilde "die schwarze Feder". Im Hauptquartier befinden sich immer mindestens 100 Gildenmitglieder. Die Gilde hat in der ganzen Gegend verstreute Mitglieder und Treffpunkte. Zur Nachrichtenübermittlung benutzen sie schwarze Tauben, die im Dunkeln sehen können. Sie besitzen außerdem eine geheime Zeichensprache und geheime Schriftzeichen. Es gibt eine strenge Hierarchie in der Gilde. Um ein Mitglied zu werden, muss man sich in den Augen eines alten Mitglieds als würdig erweisen und drei individuelle Prüfungen bestehen.		
					Wegen religiöser Differenzen ist "die schwarze Feder" mit den Paladinen der Lichtlegion aus 0414 zerstritten und operiert gegen sie.		
2	15	Wald	tartex	Lichter Birkenbewuchs mit einigen Gräben, die nur schwer zu überwinden sind. Markerschütternde Schreie aus endlos tiefen Löchern am Fusse der laubbedeckten Gräben. 200 Meter in den Schacht hinunter befinden sich Durchgänge zu einer Taschendimension voll schwarzen Schleims	Straße nach Hantur: 0015-0114-0214-0313-0413-0513-0614-0714-0815-0915-1015-1115-1216 -1316-1416(Uferstraße)-1516-1616(Hantur)-1715-1816(Wall von Hantur)		
2	16	Wald	Glühbirne	Ein baumgroßer Steingolem steht moosüberwachsen auf einer farnüberwachsenen Lichtung. Einige Tauben nisten in seinen Augenhöhlen. Der Golem wartetstumm und starr auf seinen Meister.			
2	17	Wald	kartograph	Der Wald hier ist sehr sumpfig. 4w6 große Sumpfmmonster leben im Morast und greifen aus reiner Mordlust jeden an, der sich ihnen nähert. Überall im Wald verstreut findet man die verwesenen Leichen ihrer Opfer, teilweise aufgefressen. Die Sumpfmmonster haben panische Angst vor Feuer.			
2	18	Wald	tartex	Zwei Wehrdörfer der Wolfswacht (0517): Julpin und Katmar. Die je 100 Bewohner sind schlechte Bauern und trotz Brandrodung nicht in der Lage genügend Vorräte zu sammeln, um durch den nächsten Winter zu kommen. Sie haben 2 Druiden aufgeknüpft, die sie davor warnen, weiter zu roden. Nun hängt eine dunkle Prophezeiung über dem Dorf und nachts hört man unheimliche Laute aus dem Wald.			
2	19	Wald	tartex	600 Felgoblins leben hier in einer äußerst primitiven Steinzeitkultur. Jäger und Sammler aufgeteilt auf ein Duzen Clans, die sie Sterne verehren, aber auch die Luftschiffe (0517), der Wolfswacht, die sie mitunter am Himmel erspähen. Sie benutzen Giftpfefe.			
2	20	Wald	kartograph	Ein Volk aus mehreren tausend kleiner Wurzelmenschen lebt hier im Unterholz in kleinen Behausungen, die sie in die Bäume und den Boden gebaut haben. Sie sind scheu und verhalten sich misstrauisch gegenüber den "Großen". In letzter Zeit macht ihnen Der wachsende Wald in 0221 Sorgen.			
2	21	Tiefer Wald	Glühbirne	Der Wald wird hier seit wenigen Monaten immer dichter und hat bereits einige Höfe und ein Kloster verschluckt. Über Nacht rückt die Waldgrenze um 50 - 100 m vor. Bäume schießen innerhalb von Sekunden aus dem Boden. Bauern und Bürger des Dorfes "Eulenbach" (80 Menschen, 20 Eifen, 10 Gnome) fallen ununterbrochen um ihr Dorf und ihre Acker zu schützen.	In der Mitte des Waldes steht eine Eiche. Sie ist intelligent und alt, vor kurzem erwacht und will "ih Reich" wieder herstellen. Sie beherrscht Pflanzen und einen Stamm Pflanzenartiger Humanoide (30 Mitglieder). Liegt im "Krieg" mit Wald aus 0606		

Spalte	Zeile	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Livedaten	Link zur Diskussion im Tanelorn	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
2	22	Wald	kartograph	<p>Stiedlung von 50 mechanischen Wesen. Sie sind humanoid und vernunftbegabt. Einmal täglich müssen sie sich gegenseitig eine große Spannfeder auf dem Rücken aufziehen, um am Leben zu bleiben (ein einzelnes Wesen ist dazu bei sich selbst nicht in der Lage). Fremden gegenüber verhalten sie sich (1w6)... 1-2: ... friedlich und hilfsbereit, 3-4: ... skeptisch und vorsichtig, 5-6: ... feindseelig und aggressiv. Ihr Hauptinteresse gilt Maschinen und mechanischen Vorrichtungen, sowie allen Arten von Ersatzteilen. Sie müssen sich gegen den wachsenden Wald aus 0221 verteidigen. Manche behaupten, diese Wesen wären die ehemaligen Hüter des Mechanikum Magnum (1827).</p>			
2	23	Wald	tartex / kartograph	<p>Kapelle im Wald. Im Inneren befinden sich an den Seitenwänden 2 große Gemälde zum Ende der Welt: Feuerapokalypse und Wasserapokalypse. Wer sich an einem der Gemälde zu schaffen macht, löst ein entsprechendes Inferno in der Kapelle aus, das jedoch die Einrichtung verschont. Altar ist dem bärtigen Reise-Heiligen Ratries geweiht. Wer die Kapelle wieder verlassen will, nachdem die Türe geschlossen wurde, bemerkt ein übernatürliches Geleisen und kommt aus der Türe der baugleichen Kapelle in 2806 heraus.</p>	<p>Im Wald steht ein verlassenener Magierturm, hier lebt der verlorene achte Sohn von Heladea (0225). Er hat jedoch sein Gedächtnis verloren und hält sich für einen mächtigen Magier. Tatsächlich aber kann er aber gar nicht zaubern.</p>		
2	24	Wald	kartograph	<p>Eine Gruppe aus 2w6 Baumdrachen (jeder etwa so gross wie ein Bär) nistet hier. Kommt man den Nestern zu nahe, reagieren sie aggressiv. Die Baumdrachen verspüren stets Lust, ihre Nester mit glitzernden Gegenständen zu polstern und gehen dazu auf Beutefang.</p>			
2	25	Wald	Glühbirne / kartograph	<p>Ein einzelner Befestigter Hof beherrschte Helada, die hier mit ihren 7 Söhnen lebt. Frauen haben keinen Zutritt und werden schroff an eine nahe Höhle verwiesen. Unheimliche Atmosphäre.</p> <p>Bei genauer Beobachtung stellt man fest, dass es immer einen Platz für einen achten Sohn gibt. Ein solcher wohnt jedoch nicht hier (siehe 0223).</p>	<p>Heladas Höhle. Hierher werden weibliche Besucher von Helada gesandt. Im hinteren Teil der Höhle gibt es unter einem abgebrochenen Felsvorsprung (schwer anzuheben!) einen versteckten Spalt, der in einen unterirdischen Gang führt. Der Gang ist künstlich angelegt, aber schon sehr alt und lange nicht mehr benutzt. Helada weiss nichts von diesem Gang. Einige uralte Riesenmännern haben sich hier eingemistet und gleiten langsam durch die engen Ritzen der Wände (1-2 auf jeder Stunde, um einer zu begegnen), sie kommen jedoch nicht nach oben in die Höhle. Der Gang führt durch 0226 zu 0227.</p>		
2	26	Wald	kartograph	<p>Grabhügelwald. Im Wald sind zahlreiche Grabhügel angelegt. Auf manchen Steinen sind Runen und Wapen verzeichnet. Begegnungen (1w6): 1-4: 1w6 Grabräuber, 5: 1w6 Skelette, 6: nichts. Im Inneren der Grabhügel findet man (1w6): 1: Einen kleinen Schatz, 2: Einen kleinen Schatz und ein Skelett, 3-4: Ein Skelett, 5: Zwei Skelette, 6: Einen Eingang zum Gang aus Heladas Höhle. Stört man ihre Ruhe, so stehen die Skelette auf und greifen alles Lebendige an.</p>	<p>Gang aus Heladas Höhle von 0225 nach 0227. Hier befinden sich vereinzelt Abzweigungen mit Stufen nach oben und ein Tor. Die Stufen führen ins Innere der Grabhügel im Grabhügelwald. Das Tor führt zu einer Treppe in die Tiefe. Hier unten liegt das ehemalige Versteck eines Schwarzmagiers, das inzwischen (1w6)... 1: ... von 1w6 Erdelementaren bewohnt wird, 2: ... von 4w6 Skeletten bewohnt wird, 3: ... voll mit modrigem Wasser steht, 4: ... von seinem tolpatschigen Schüler bewohnt wird, 5-6: ... als Lager für 3w6 Grabräuber dient. In diesem ehemaligen Versteck gibt es ein Teleportations-Portal, dass den Benutzer zum Portal in 1604 bringt.</p>		
2	27	Wald	kartograph	<p>Der Bleiche Waldsee. Sprechende Fische und Frösche leben im Wasser. Wer einen davon tötet, zieht den Zorn der Kobolde auf sich, die im Wurzelwerk der Weiden um den See herum leben.</p>	<p>Gang aus Heladas Höhle von 0225 durch 0226. Der Gang mündet in einem hohlen alten Baumstumpf am Bleichen Waldsee, in den sich ein Bienschwarm eingemistet hat.</p>		
2	28	Gebirge	ragnar / kartograph	<p>"Fort Endstein" Straflager/Steinbruch von Hantur (1616). ca. 400 Gefangene, sowie 80 Soldaten. Im Steinbruch wurden hauptsächlich Steine für Tempelanaigen abgebaut. Außerdem wurde Spiegelzler abgebaut, ein Metall das von den Hanturianern hauptsächlich dafür Genutzt wurde Sklaven in Ketten zu legen. Der Lagerleiter Lord Eigen ist von der nicht niedergeschlagenen Revolution in der Hauptstadt entsetzt und hat sich von den Regierenden losgesagt und seine Soldaten hinter sich versammelt. Das Lager ist in argen Versorgungsnot und kurz vor einer Revolte.</p> <p>Direkt unter dem Fort befindet sich ein Höhlensystem, das über 0229 bis nach 0230 reicht. Einige Höhlen sind teilweise zugemauert und werden als Kelleranlagen benutzt. Auch im Steinbruch ist man schon auf das Höhlensystem gestossen, hat den Eingang jedoch wieder verschlossen.</p>	<p>Trampelpfad zu 0327.</p>		
2	29	Gebirge	kartograph	<p>Der alte Steinbruch. Ein alter Steinbruch, der seit der Einrichtung des Straflagers in 0228 stillgelegt wurde. Jetzt lebt hier ein Stamm von 5w6 primitiven Echsennmenschen. Im Steinbruch gibt es ein gut verstecktes und schwer zugängliches Höhlensystem, das bis unter das Fort in 0228 reicht, aber sich auch bis nach 0230 erstreckt.</p>	<p>2w6 Gefangene, die aus dem Straflager in 0228 ausgebrochen sind, leben hier in einer Höhle. Sie sind unschlüssig, was sie als nächstes unternehmen sollen.</p>		
2	30	Gebirge	kartograph	<p>Eine Gruppe von 3w6 Felsenbeissern lebt hier im Gebirge. Diese etwa 5 Meter hohen Humanoiden besitzen eine steinerne Haut und ernähren sich von den Felsen des Gebirges. Sie sind sehr langsam und behäbig, aber auch unglaublich stark und zäh und völlig immun gegen jegliche Art von Magie. Bei Gefahr können sie ihre Freunde, die Erdelementargeister, zur Hilfe rufen. Die Felsenbeisser leben in einem Höhlensystem, das sehr tief unter die Erde führt und über 0229 bis nach 0228 reicht. Das Höhlensystem besitzt hier einige geräumige Eingänge. Gerne kommen die Felsenbeisser durch sie an die Oberfläche, um sich in der Sonne die steinerne Haut zu wärmen oder die Sterne am Himmel zu beobachten.</p>	<p>Einmal in der Woche ertönt ein gewaltiger Knall, der von der Zwergenstadt Xossho (0329) stammt.</p>		
2	31	Gebirge	tartex	<p>Auf dem höchsten Gipfel ist eine Schatz zwischen schweren, aber losen Steinen verborgen. Ohne Schatzkarte (0927) nicht zu finden. 3.000 Goldmünzen und die verfluchte Krone der Schwefellande (andere Dimension). Die Krone ist 6.500 Münzen wert, wer sie jedoch aufsetzt dessen Gesicht wächst sofort zu einer konturlosen Hautfläche zusammen. Es ist kein Problem die Krone wieder abzunehmen, der permanente Fluch führt jedoch zu Ersticken, wenn man nicht einen neuen Mund (oder Nasenlöcher) sticht. Auch Augen können von einem hervorragendem Mediziner wieder freigelegt werden. Trotzdem Charismaverlust.</p>	<p>Einmal in der Woche ertönt ein gewaltiger Knall, der von der Zwergenstadt Xossho (0329) stammt.</p>		
3	0	Gebirge	tartex	<p>Bergbauern halten hier während des Sommers Vieh auf allen Südhängen, 12 weit verteilte Hütten. Im Winter ziehen sie ins Tal hinunter, wo ihr Dorf Polludnig (240 Einwohner) liegt. Die Bewohner behaupten, dass die magischen Völker der Vu-Vee und Kokokonas in den Bergwäldern hier Krieg führen.</p>	<p>Auf dem Gletscher Gleisgiltz wohnt die Schneehexe Hibirmia im ewigen Eis. Sie ist völlig unempfindlich gegen Kälte und trägt folglich nur knappe Kleidung. 12 Yetis dienen ihr direkt. W6 ersetzen gefallene jeden Tag. Hibirmia kann auch 1W4 Eiselementare beschwören. Sie sammelt Opfer in Säulen eingefroren. In ihrer lichtdurchfluteten Eishöhle finden sich W20 solcher Opfer. Sie verehrt den Eistod, sie und ihre Diener verlassen allerdings nie den Gletscher. Der reflektiert das Sonnenlicht allerdings so, dass Fremde ohne Schiltzbrillen hypnotisiert werden und immer weiter hinaufklettern.</p>		
3	1	Gebirge	tartex/Glühbirne	<p>Felshöhlen der Berggoblins (710 Bewohner). Benutzen primitive Seilbahnen und Bungee-Seile, um sich vor Eindringlingen zu verteidigen. Schamane Gimpflossa beschwört 1W6 Geisteroger, die Opfer als ganzes schlucken und mit in den Unterwelt tragen wollen. Magischer Streitwagen wartet auf Menschen, die würdig sind, ihn zu ziehen. (Beschleunigt Menschen ums Fläche.) Allerdings kaum im steilen Gelände einsetzbar.</p>	<p>Die Adler aus 0402 jagen auch hier Rinder und Mammuts in der Umgebung. 30 % Wahrscheinlichkeit sie an einem Tag am Himmel kreisen zu sehen. 10 % Dass sie einem Als Beute betrachten.</p>		
3	2	Gebirge	tartex/Glühbirne	<p>Die Einsiedlerin Altarale, die wie das Klischee einer Hexe aussieht, lebt hier. Sie besitzt die Fähigkeit Tiere magisch zu stärken (neudeutsch "buffen"). Glühende Runen erscheinen dann auf den Tieren und sie leuchten hell. Die Wirkung des Zaubers kann durch ein Kontrollwort beliebig später auch von Nichtmagiern ausgelöst werden. Er wirkt jedoch nur einmal pro Tier für 2W6 Runden. Es ist allerdings sehr schwierig durch die Berge zu ihrer Hütte knapp vor der Baumgrenze vorzudringen.</p>	<p>Die Adler aus 0402 jagen auch hier Rinder und Mammuts in der Umgebung. 30 % Wahrscheinlichkeit sie an einem Tag am Himmel kreisen zu sehen. 10 % Dass sie einem Als Beute betrachten.</p>		
3	3	Gebirge	tartex	<p>Riesenschwert im Stein: ein 3,5 Meter langes Schwert aus Mithril steckt tief in einer Felswand fest. Eine magisch lesbare Inschrift besagt, dass die Zweige für ihre Brüder die Riesen - wenn sie im kommenden Zeitalter ausgewachsen sind - diese mächtige Waffe hinterlegt haben, um den Sklavenherren von Morbut bei Sonnenaufgang im Traum (oder bedeutet es Schlaf?) zu erschlagen. (vgl. 2813)</p> <p>Sollte jemand in der Lage sein das Schwert zu beschädigen oder zu entfernen, wird er (bzw. die Gruppe) von den stummen Kriegern von 2411 und 2921 gejagt werden. Jeden Tag tauchen 1W4 (explodierender Wurf) Kämpfer auf, die ihn in den Tempel Kapsitrams (1727) verschleppen, und ihn in der Zeit zurückversetzen, um die eigene Tat zu stoppen. Wird ein Tag nicht damit verbracht auf dieses Ziel hinzuwirken, schrumpft der Zeitreisende W4 Zentimeter über Nacht. Bei einer 4 sinkt auch der Stärkewert um 1.</p>	<p>10% Wahrscheinlichkeit 1W4 Zwergenklirker in Kutten in schreienden Farben anzutreffen. Sie überprüfen, ob alles mit dem Schwert in Ordnung ist.</p>		
3	4	Gebirge	tartex	<p>Schlucht der Erhabenen. Diese enge Schlucht wird von 40 25 Meter hohen Reliefstatuen gesäumt. Alle stellen Humanoide einer alten Zivilisation mit leeren Augenhöhlen dar. 2 von ihnen wachsen die Arme nicht aus den Schultern, sondern aus der Seite des Kopfes. Am Ende der Schlucht findet sich eine verlassen Höhle mit Felsendom (hoher kuppelartiger Decke). Die goldene Statue darin wurde vor Jahrhunderten geraubt.</p>	<p>Auf einem Gipfel oberhalb der Schlucht der Erhabene lebt der Dunkle Greif Bolbor, der ein Verbündeter des Harzherzes der Finsternis (0606) und der Harzherz-Druiden (0813) ist. Doch eigentlich verfolgt er seine eigene Agenda: wenn der Wald die Bodenwesen verschlingt, werden die Kreaturen des Himmels wieder herrschen. Im Moment lässt Bolbor sich als Reittier für die Agenten des Harzherzes einspannen.</p>		
3	5	Waldhügel	tartex	<p>Der Bildhauer Jurginus der Jüngere (35 Jahre) wohnt hier an einer Mamorklippe. Mit 2 Goliath-Assistenten (Kal und Maten aus 0207) schafft er Statuen: 12 Kinder und 6 Monde hat er bis jetzt gemeißelt. Keines davon ist vollendet, aber es sind trotzdem Meisterwerke, von denen er sich nicht trennen will. Er bietet das kleine Buchlein "Reise ins Bekannte" mit schlechten Gedichten zum Verkauf an. Er ist selbstverliebt aber fragt attraktive (vor allem weibliche) Reisende, ob sie für ihn Modell stehen wollen. Abgesehen davon, diskutiert er gerne Nihilismus.</p>			
3	6	Waldhügel	Samael	<p>Gnomengrube: Eine ehemalige Eisenerzmine. Dutzende Stollen sind gerade in den Berg getrieben. Früher schürften hier Gnome, sie wurden aber von einer Rotte Goblins vertrieben.</p>	<p>In der Binge hausen um die 100 Goblins, die Nachts auch das Umland unsicher machen. Ein Nachtlager in diesem Gebiet ist riskant. Die Goblins haben von den Gnomern hervorragende Waffen und eine Menge wertvoller Güter und Vorräte geraubt.</p>		

Spalte	Zelle	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Livedaten	Link zur Diskussion im Tanelorn	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
3	7	Tiefer Wald	Samael	O Knochenbäume: Aberhunderte Skelette von allerlei Humanoiden (Zwerg, Menschen, Goblins, Gnome) sind an und in die Baumriesen gehängt. Es ist unnatürlich still. Geplünderte Siedlung. Hier stand bis vor drei Wochen ein Waldgnomendorf. Es ist geplündert und verwüstet, von den Bewohnern fehlt jede Spur.	Kriegsmeule von 3w6 Wildelfen, reichend auf Riesensachsen und Hirschen. Die Elfen stehen unter dem Einfluss eines dämonenbesessenen Waldhüters. Im angrenzenden Wald verstecken sich zwei Gnomenkinder, die sehr ängstlich und misstrauisch sind und vor Fremden fliehen. Sie können vom Überfall einer benachbarten Wildelfensippe berichten, mit denen die Gnome bisher in Frieden lebten (hex 0408).		
3	8	Tiefer Wald	Samael	O In einer Höhle lebt eine Hexe. Sie kann so ziemlich jeden Trank brauen, als Bezahlung verlangt sie exotische Zutaten. Die Elfen und Gnome aus der Umgebung meiden sie. Hier schlängelt sich der Fluss entlang, der in den Feenseen aus 2 8 seinen Anfang hat und sich durch 0209 0309 0310 0411 0611 0710 0811 0910 und 1010 schlängelt um dort in den See zu fließen.	Ein Teich voller bunt fluoreszierenden Fischen. Sie sind ungenießbar, leuchten aber auch nach ihren Tot für 2W10 Tage.		
3	9	Tiefer Wald	PurpleTentacle / Dragon	O Hier schlängelt sich der Fluss entlang, der in den Feenseen aus 2 8 seinen Anfang hat und sich durch 0209 0309 0310 0411 0611 0710 0811 0910 und 1010 schlängelt um dort in den See zu fließen.	Ein junger Gnom lebt hier von Fischfang und Sammeln. Er hat eine Lederne Schatzkarte als Umhang von dem er sich nur Ungern trennen mag auch wenn er seine Bedeutung nicht kennt. Die Karte verweist auf Feld 1012		
3	10	Wald	Dragon/Glühbirne	O Das jugendliche Nord-Hochelfenpaar Jorgindel und Jorkasta leben hier in einem dornenranken Steinurm. Beide sind eher unerfahrene Magier und versuchen reisende Magier dazu zu überzeugen ihren Zauber beizubringen. Trotz eines verborgenen Goldschatzes (638 Standardmünzen) unterm Dach, glauben sie nicht an Geld und wollen nur Erfahrungen und Gedichte tauschen. Sie sind jugendliche Ausreißer, die den Turm zufällig gefunden haben und ein unabhängiges Leben aufbauen wollen. Gute Kämpfer.			
3	11	Wald	tartex	O Bärenhöhle. Der marodierende Riesebär hat Tollwut und attackiert auf Blickkontakt.			
3	12	Wald	tartex	O Räuberlager. 15 wilde Gesellen verbergen sich in einer Klippe oberhalb der Straße, die nach 0214 und 0413 führt. Sie verlangen "Wegzoll". Sonst greifen sie an. Eine hohe weiße, humanoide Statue am Ende des Weges abschließen völlig von Schlingpflanzen überwachsen im Wald. Ihr Kopf ist hohl und auf der Oberseite geöffnet. Wer diese "Kopfschüssel" freiräumt, und sich darin aufhält, der verwächst mit der porzellanartigen Oberfläche und kann die Statute wie seinen eigenen Körper steuern. Auf Gedankenimpuls wird der Pilot wieder freigelassen. Der Schreiter bewegt sich in jedem Gelände mit doppelter menschlicher Geschwindigkeit und kann 4 Menschen stehend im Kopf unterbringen. Der Pilot erschöpft, als würde er selbst gehen.	Straße nach Hantur: 0015-0114-0214-0313-0413-0513-0614-0714-0815-0915-1015-1115-1216-1316-1416(Uferstraße)-1516-1616(Hantur)-1715-1816(Wall von Hantur)		
3	13	Wald	tartex	O Birkenwald. Der Wald ist hier sehr Licht und offen. Einige der hier wachsenden Birken sind vermüht und können sprechen. Manchmal bitten sie darum, von einem lästigen Vogelnebst oder einer Wühlmaus befreit zu werden. Hilft man ihnen, beantworten sie gerne Fragen oder sprechen kleinere Zauber zur Belohnung (essbare Pilze wachsen lassen, Kleidung trocknen, Schuhe flicken und ähnliches). Verärgert man die Birken, so können sie gemeinsam einen mächtigen Waldgeist beschwören.			
3	14	Wald	tartex	O Die unendliche Bibliothek. Ein großes Gebäude mitten im Wald, das einer Mischung aus Leinwand und Tentorium ähnelt. Hier herrscht immer Nebel, was schnell zum Verlust der Orientierung führen kann. Irrlichter wohnen in den Weiden und verspotten in schlemischer Freude alle, die ihren Weg verloren haben.	Ein Nebelgeist bewohnt einen kleinen Teich mit einer uralten Trauerweide. Gegen die Erzählung einer interessanten Geschichte zeigt er einen Weg durch den Nebel aus seinem Wald heraus. Die Irrlichter sind seine Diener.		
3	15	Wald	kartograph	O Keika, eine 16jährige Hirtin, treibt ihre 34 Ziegen hier durch den Wald. Sie freut sich über Gesellschaft und will Geschichten von Abenteuern hören. Wäre auch gerne Abenteurern, muss aber ihre Eltern in 0417 unterstützen.			
3	16	Wald	tartex	O Birkenwald. Der Wald ist hier sehr Licht und offen. Einige der hier wachsenden Birken sind vermüht und können sprechen. Manchmal bitten sie darum, von einem lästigen Vogelnebst oder einer Wühlmaus befreit zu werden. Hilft man ihnen, beantworten sie gerne Fragen oder sprechen kleinere Zauber zur Belohnung (essbare Pilze wachsen lassen, Kleidung trocknen, Schuhe flicken und ähnliches). Verärgert man die Birken, so können sie gemeinsam einen mächtigen Waldgeist beschwören.			
3	17	Wald	kartograph	O Die unendliche Bibliothek. Ein großes Gebäude mitten im Wald, das einer Mischung aus Leinwand und Tentorium ähnelt. Hier herrscht immer Nebel, was schnell zum Verlust der Orientierung führen kann. Irrlichter wohnen in den Weiden und verspotten in schlemischer Freude alle, die ihren Weg verloren haben.	Die Bibliothek wird seit Monaten von 3 Barbarenclans aus dem nahen Süden belagert. Die 260 Barbaren kriegen sich zwar offers in die Haare, und es gab schon einige Tote bei Streitereien, doch die 3 Häuptlinge Kroer, Axnar und Prom bleiben stur, und wollen die Bibliothek einnehmen. Sie verehren dieselben Dunklen Gottheiten wie die Mrizz in 0007 und benötigen regelmäßig Menschenopfer. Tatsächlich wurden die Stämme von einer Agentin der Wolfsnacht hierhergelockt. Braklar tarnt sich als normale, schmutzige Sklavin, die wegen seiner Klugheit noch nicht geopfert wurde. Ein riskantes Unterfangen, aber sie steuert geschickt und subtil, die 3 Häuptlinge. Sollte es zu gefährlich werden, wird sie sie gegeneinander aufhetzen versuchen. Sie spielt sich auch gerne bei Reisenden als Opfer auf, sollte das ihr Chance erhöhen in die Bibliothek zu gelangen.		
3	18	Wald	kartograph	O Die unendliche Bibliothek. Ein großes Gebäude mitten im Wald, das einer Mischung aus Leinwand und Tentorium ähnelt. Hier herrscht immer Nebel, was schnell zum Verlust der Orientierung führen kann. Irrlichter wohnen in den Weiden und verspotten in schlemischer Freude alle, die ihren Weg verloren haben.			
3	19	Wald	Glühbirne	O Ein Kriegslager der Blutsichel Orks. Es ist bis auf 17 Kriegshunde vollkommen verlassen. Es finden sich noch warme Wachefeuer und unverzehrt Vorräte (180 Rationen, Okqualität), so wie unzählige Waffen und Rüst, so wie persönliche Gegenstände. Das und spielen ihr letztes Nachtlager in der Mitte der Lichtung durch. Sie sind sich ihren Fluch nicht bewusst und reagieren auf ihre Umwelt, als sei alles normal.			
3	20	Wald	PurpleTenta	O Im Wald versteckt gibt es eine Lichtung mit 4W4 Steinmonolithen. Die Geister eines verfluchten Orkräuberhaufens sind an die Monolithen gebunden. Sie erwachen nach Sonnenanbruch und spielen ihr letztes Nachtlager in der Mitte der Lichtung durch. Sie sind sich ihren Fluch nicht bewusst und reagieren auf ihre Umwelt, als sei alles normal.			
3	21	Wald	kartograph	O Blutbuchenwald. Hier stehen viele Buchen mit denen es eine besondere Bewandnis hat: aus ihrer Rinde quillt jede Nacht warmes Blut. Ursache hierfür ist die Geburt einer Dämonenflee, die sich gerade ganz langsam unter dem Waldboden vollzieht.			
3	22	Wald	tartex	O Fluch der Wer-Kinder: hier gibt es regelmäßig starke Gewitter. Wer in der einzigen leichten erreichbaren Höhle Unterschlupf sucht, aber in einem Schutze darin kein Opfer im Wert von 1W6 Standardmünzen darbringt. (Felszeichnungen stehen sehr deutlich klar, dass das Verlassen der Höhle ohne großes Opfer einen Fluch auslöst), der wird sich beim nächsten Vollmond in ein Kind von 6+W6 Jahren zurückverwandeln. (Attribut-Abzüge!) Diese Form bleibt erhalten, bis das Opfer verletzt wird, oder in die Höhle zurückkehrt, um das Opfer nachzuholen. Nur letzteres hebt den Fluch für immer und nicht nur, bis zum nächsten Vollmond auf. Das Kind besitzt zumindest alle Erinnerungen ans Erwachsenenleben.			
3	23	Wald	tartex	O Ein gefallener Mondstein hat den hier ansässigen Barbarenstamm in den letzten Jahren immer weiter verdummen lassen. Die 347 Zokorn benutzen nur noch einfache Steinklingen als Waffen und haben selbst vergessen, Feuer zu machen. Sie kleiden sich größte Felle und ihr Sprache besteht nur aus Grunzlauten.			
3	24	Wald	kartograph	O Ständiger Nebel, der sich nicht verflüchtigt. Uralte Wettermagie.	Pfad der Schande[0327, 0326, 0325, 0324, 0424, 0423, 0523, 0521, 0621, 0620, 0719, 0819, 0918, 0917, 0916, 0915]; Trampelpfad zum Straflager im Süden (0228).		
3	25	Wald	rorschachha	O Nachts öffnet sich hier, in einer verdreht gewachsenen hohlen Eiche, ein Tor zur Unterwelt. Es besteht die Chance für Zufallsbegegnungen, und wenn eine dieser zusätzlichen Begegnungen stattfindet, sind es merkwürdige Wesen/Monster/Mutanten aus einem Alptraum. 1% Chance, das es der einer der SCs ist.	Pfad der Schande[0327, 0326, 0325, 0324, 0424, 0423, 0523, 0521, 0621, 0620, 0719, 0819, 0918, 0917, 0916, 0915]; Trampelpfad zum Straflager im Süden (0228).		
3	26	Wald	rorschachha	O Ein kleiner Weiher aus Grassodenhäusern liegt hier versteckt in einem abgeschiedenen Tal, umgeben von einem 6m hohen, von Bäumen bewachsenen Erdwall. Er wird ausschließlich von ca. 70 friedfertigen Skuk bewohnt, die einfach nur in Ruhe gelassen werden wollen.	Pfad der Schande[0327, 0326, 0325, 0324, 0424, 0423, 0523, 0521, 0621, 0620, 0719, 0819, 0918, 0917, 0916, 0915]; Trampelpfad zum Straflager im Süden (0228).		
3	27	Wald	kartograph	O Das Gasthaus "Zum Halben Herzog". Sehr gutes Essen, durchschnittliche Schlafplätze. Der Wirt ist der zweiköpfige Ork namens Torx, dessen beide Köpfe ispeinen. Torx liebt Kartenspiele und lässt sich jederzeit zu einem überreden. Ein Herdgeist bewacht das Gasthaus vor ungebeten Gästen. Empfindliche Tiere wie Pferde weigern sich aufgrund des Herdgeistes in die Nähe des Gasthauses zu kommen. Das Gasthaus verfügt über einen sehr reichhaltigen Weinkeller. In diesem Weinkeller gibt es einen sehr langen Geheimgang, der in einem hohlen Baumstumpf in 0427 endet. Torx weiß von diesem Geheimgang.	Pfad der Schande[0327, 0326, 0325, 0324, 0424, 0423, 0523, 0521, 0621, 0620, 0719, 0819, 0918, 0917, 0916, 0915]; Trampelpfad zum Straflager im Süden (0228).		
3	28	Gebirge	tartex	O Harpyenschwärme siedeln in der kargen Berglandschaft. 4W6 stürzen sich alle 1W6 Stunden auf Reisende, versuchen sie zu packen, in die Luft zu tragen (4 nötig um einen 70kg Menschen zu verschleppen) und auf den Felsen zerbersten zu lassen. Insgesamt rund 480 Harpyen im Gebiet.	Einmal in der Woche ertönt ein gewaltiger Knall, der von der Zwergenstadt Xoscho (0329) stammt.		
3	29	Gebirge	kartograph	O Die kleine unterirdische Zwergenstadt Xoscho mit etwa tausend Bewohnern. Die Zwerg zeigen sich selten an der Oberfläche und leben sehr verschlossen. Sie leben von Pilzzucht und unterirdischen Gewässern. Gegen eine sehr gute Bezahlung zeigen sie Reisenden einen geheimen unterirdischen Weg durch das Gebirge. Es gibt eine enge Verbindung zur Schwesternstadt Jolgard (3100): Eine Kapsel, die mit einer gewaltigen Kanone abgeschossen wird, verbindet beide Städte, siehe 3100 für nähere Erläuterungen. Normalerweise ertönt einmal in der Woche der gewaltige Knall der Kanone.			
3	30	Gebirge	kartograph	O Tiefe Risse, Spalten und Klüfte ziehen sich hier durch die Felsen, alles wirkt sehr instabil nach dem Erdbeben. Praktisch keine Vegetation ausser kleinen Sträuchern und keinerlei Tiere. Jede Stunde 2w6 Würfeln: 2-8: nichts passiert, gelegentlich leises Knacken im Boden, 10: schwaches Zittern im Boden, das leichte Gegenstände umwerfen kann, 11: schweres Zittern im Boden mit Steinschlag, 12: kurzes Erdbeben mit Steinschlag und Spalten, die sich auftun. Ein Erdbeben kann nur alle 24 Stunden auftreten.	Auf einer Felsklippe befindet sich ein altes, scheinbar verfallenes Portal, das ins Nichts führt. Von dem Erdbeben ist es bisher verschont geblieben. Bei dem Portal handelt es sich um einen immer noch funktionierenden, aber leicht defekten Teleporter. Beim Durchschreiten mit 1w6 Würfeln: 1: Teleportation zu 2217, 2: Teleportation zu 0706, 3: Teleportation zu 2828, 4: Teleportation zu 2605, 5-6: Teleporter funktioniert gerade nicht. Diese Wirkungsweise hält jeweils 24 Stunden an, danach Funktionsweise erneut auswürfeln usw.		
				O Einmal in der Woche ertönt ein gewaltiger Knall, der von der Zwergenstadt Xoscho (0329) stammt. Er bringt die Erde zum zittern (+5 zum Würfelwurf von 2w6 addieren um zu ermitteln was passiert).			

Spalte	Zeile	Bisherige Einträge: 838/1024 Gebirge	Verfasser	Interaktive Karte mit Livedaten	Link zur Diskussion im Tanelorn	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
3	31		tarlex	Über dem gewaltigen Bergmassivgipfel "Hallontod" rotiert die Elementarsäule der Luft: ein permanenter 200 Meter hoher Tornado, der zumeist von Wolkenmassiven verborgen wird. Dutzende mächtige Elementare sammeln sich hier und greifen alle W20 Minuten an. Sie sind allen anderen Lebensformen feindlich gesinnt. Wer ins Innere des Tornados vordringt, dem erscheint der Elementartag in Form eines riesigen Wolkenkopfs. Sollte er besiegt werden (epische Herausforderung!), dann dienen dem Sieger sämtliche Winde auf Erden.			
4	0	Gebirge	tarlex	"Eisstreps": Höchster Gipfel des Gebirges. Eis- und Schneelementare kontrollieren dieses Gletscher und alle W13 Stunden werden Reisende von W13 von ihnen angegriffen. Am Fuße des Gletschers wurde folgender Schriftzug in archaischen Lettern in den Fels gemeißelt: "Ihr Niedrigen, wagt nicht einzutreten. Denn nur die 20, die 30, die 40 kann passieren."	Am Boden einer Gletscherspalte, unter Eis, ist der mächtigste Magier Adam seit Jahrtausenden eingetoren. Seine Macht stammt vom ersten Tag der Welt. Er wurde verraten und weil er unsterblich und unbannbar ist, hierhin vergraben. Der Eispanzer ist jedoch langsam geschmolzen. In zu befreien ist keine gute Idee. Nach seiner Rückkehr besitzt er eine Eisphobie.		
4	1	Gebirge	tarlex	Der alte Drache Birminir lebt hier in einer Höhle. Er verliess sie in den letzten 100 Jahren nur einmal. Der Hort ist eher durchschnittlich für einen Drachen seines Alter. Birminir weigert sich mit Zweibeinern zu sprechen, hat aber eine Schwäche für exotische Tiere. Er erfreut sich einige Tage an ihrem Verhalten, bevor er sie frisst.	Die Adler aus 0402 jagen auch hier Rinder und Mammuts in der Umgebung. 30 % Wahrscheinlichkeit sie an einem Tag am Himmel kreisen zu sehen. 10 % Dass sie einen als Beute betrachten.		
4	2	Gebirge	Glühbirne	In einer Kargen Einsiedele leben 3 religiöse Flüchtlinge aus dem Kloster in 0104. Sie flohen nach einem Streit über das Wesen ihres Eingottes und nahmen eine Reliquie, die mumifizierte Hand ihrer Erlöserin, mit der man einen Engel rufen kann, mit, die den Schutz des Klosters gewährte. Sie machen sich auch jetzt, Jahre später, Vorwürfe, dass sie ihren Lehrer im Kloster zurückließen, der heute als Einsiedler in 0600 lebt. Sie besitzen Geheimwissen über den Zugang zum Reich der Götter.	2 Riesige Adler haben hier ihr Horst und Jagen Rinder und Mammuts in der Umgebung. 30 % Wahrscheinlichkeit sie an einem Tag am Himmel kreisen zu sehen. 10 % Dass sie einen als Beute betrachten.		
4	3	Gebirge	ragnar	Jedoch fehlt der Verstärkte Portal öffnet (siehe hierzu Gericht 18). In einer Schlucht liegen Knochen von hunderten Mammuts. Alle 2w6 Jahre sammeln sich hier dutzende Mammuts um in den Tod zu stürzen (es geht immerhin 250 Meter in die Tiefe). Wer den gefährlichen Abstieg wagt, findet mit etwas Glück (50% alle 24h) ein Stück Elfenbein dass er für viel Geld (10w20 Münzen) verschreiben kann.	Die Adler aus 0402 jagen auch hier Rinder und Mammuts in der Umgebung. 30 % Wahrscheinlichkeit sie an einem Tag am Himmel kreisen zu sehen. 10 % Dass sie einen als Beute betrachten.		
4	4	Waldhügel	tarlex	Ein unbewachenes Hügelgrab: wer das archaische, magisch Siegel bricht, muss sich 3 Bronzring-Mumienlords (vgl. 0108) und 4 verunsicherten mannhohen Tonkrügen (verschütten ohne Ende Säure) stellen. Bronzeschatz im Wert von 8200 Standardmünzen und eine Karte auf gegebter Menschenhaut. Position der Werflagge von Kapscha (2514) und des Membranen-Palastes (2911). Eine Flöte mit Flügeln wird als unsterblich auf der Karte dargestellt.			
4	5	Tiefer Wald	tarlex	In einem gut verborgenem Goldsarkophag liegt in magischer Stasis seit 2000 Jahren, die Bronzring-Prinzessin Auola, deren Welt zusammenbricht, wenn sie erfährt, dass ihr Reich nicht mehr existiert. Sie benötigt seelischen Beistand und Beschützer, die sie reich belohnen will.			
4	6	Tiefer Wald	tarlex	Ein unheimlicher Fluch liegt über diesem Gebiet: hier kann niemand sterben. W20 Minuten nach dem Tod sind alle Wunden geheilt und man wacht wieder auf. Ungut für Fleischfresser: das verursacht Bauchschmerzen. Nur einige Druiden wissen heute über diesen Effekt bescheid. Angus und Betheda (beide sehr mächtig) sind 90% der Zeit anwesend und versuchen Fremde aus dem Gebiet zu locken. Sie sind bereit alleine, die das Geheimnis gelüftet haben, bei der weiteren Reise aufzulauern und zu töten.			
4	7	Tiefer Wald	tarlex	Eine hinterhältige recht skizzenhaft geschnitzte Maid aus Holz sitzt hier weinend auf einer Lichtung. Sie stammt aus 0506 und fleht Reisende an mit ihr dorthin zu wandern und ihr einen Mann zu schnitzen. Aber erst, wenn ihr W4 Gefährten erzeugt wurden, hört sie auf zu jammern und zu weinen. Dann greifen die Holzwesen ihre Erschaffer nämlich an.			
4	8	Tiefer Wald	Samael	Wer hier zwischen den dunklen Tannenriesen in den Himmel blickt, sieht an Stelle des Mondes eine riesiges grau-schwarzes Auge vom Himmel blicken.	Die Wilddefensippe zählt 70 Krieger und unternimmt immer weitreichendere Kriegszüge, um den Blutdurst ihres Herren zu stillen.		
4	9	Tiefer Wald	Samael	Blutrain: Ein gewaltiger, dämonenbesessener Urdämon. Eine Wilddefensippe betet ihn an und versorgt ihn mit Blutopfern. Der Boden der Lichtung ist feucht von Blut, der dämonische Baum hat starke Gedankenmagie zur Verfügung.	Die Humanoiden Waldbewohner meiden dieses Gebiet, es ist daher sehr wildreich. Je Stunde kumulative 5% chance auf Begegnung mit einem riesenhaften, schlechtgelaunten Schreckenbären.		
4	10	Tiefer Wald	tarlex	Ein uralter Steinkreis von absolut gigantischen Ausmaßen. Die Runen auf ihm scheinen eine sehr archaische Form von riesisch zu sein.			
4	11	Tiefer Wald	Dragon	80 Angehöriger diverser humanoider Rassen wurden von einem Plitzbefeil übernommen und nun irgendwo zwischen Tollwut und Zombietum anzusetzeln. Greifen sofort an. W14 in der ersten Runde, dann jede weitere Runde W4 mehr. (Kommen langsam aus dem Unterholz.) Plizinfektionsgung.			
4	12	Wald	tarlex	Hier schlingelt sich der Fluss entlang, der in den Feensseen aus 2 8 seinen Anfang hat und sich durch 0209 0309 0310 0411 0611 0710 0811 0910 und 1010 schlingelt um dort in den See zu fließen.	In diesem Gebiet leben 3 große Dämonenkarpfen im Fluss. Sie sind in der Lage Feuerbälle zu spucken (nicht explodierend) und ihre Barthaare sind als Tentakel einsetzbar. Sie lauern nicht unweit der einzigen (Holz)brücke weit und breit.		
4	13	Wald	ragnar	Oberhalb einer Schlucht, die durch den Wald führt, haben 14 Pelzorks einen Hinterhalt mit Felsbrocken gelegt. Die restlichen 60 Mitglieder des Stammes fürchten sich davor sich in den Tiefen Wald vor den Paladinen der Lichtigung zurückziehen zu müssen.			
4	14	Wald	Glühbirne	Verfallenes Gasthaus "Letzte Einkehr" am Wegesrand. Bietet leidlich Unterschlupf, wer hier schläft hat Alpträume und wird zum Jahrestag eines hier stattgefundenen Mordes von einem Geist angegriffen.	Straße nach Hantur: 0015-0114-0214-0313-0413-0513-0614-0714-0815-0915-1015-1115-1216-1316-1416(Uferstraße)-1516-1616(Hantur)-1715-1816(Wall von Hantur)		
4	15	Wald	tarlex / Kriegsklinge	Lager der Lichtlegion, 75 Paladine wollen die Ordnung in der diesem Landstrich herstellen und es für Menschen nutzbar machen. Liegen im Krieg mit den Elfen aus 0408 und haben ein angespanntes Verhältnis mit den Kolonisten des Wolfkopfes (0517)			
4	16	Wald	Kriegsklinge	Ein gefährlicher Säbelzahniger hat hier sein Revier. Er attackiert Reisende, in der er jemand leicht abseits der Gruppe von einem Baum aus anspricht und verschleppt. Scheues Paar Einhornzentauraen, das aber unerbittlich Jagd auf Jungfrauen aller Spezies und Geschlechter macht.	25% Chance, einer Erkundungsdrohne der Aliens aus 0515 zu begegnen. Sie entnehmen Proben von allem und jedem.		
4	17	Waldhügel	tarlex	Hier erhabt sich langsam ein großteils bewaldeter Bergrücken zum einzelnen Bergrücken des "Wolfkopfs" in 0517. Die Felder der 3 Dörfer Framheim, Frejug und Kastell (je 120 Einwohner) sind von weitem sichtbar. Die Menschen und Zwerge dort handeln mit der Wolfswacht in 0517 mit Lebensmitteln und verkauften exotische Güter an die Waldbewohner weiter.			
4	18	Wald	tarlex	Jagdrevier der Menschen und Zwerge von 0417. 50% Chance pro Tag W20 Jäger mit W6 Pferden und W20-5 Hunden zu treffen. Sie fordern Fremde auf das Gebiet zu verlassen, um nicht das Wild zu verschrecken.			
4	19	Wald	kartograph	Das Skelett eines Zentaur in einer verrosteten Rüstung liegt hier. Bei Vollmond kann es sprechen von vergangenen Zeiten berichten.	10%-Chance: Die Aufmerksamkeit von Arora Neashae [0519] auf sich ziehen.		
4	20	Wald	tarlex	Ein verfluchter Waldfelf namens Knittel lebt hier. Seitdem er in nahen (künstlichen) Höhlensystem einen Trank konsumiert hat, ist er nur noch 90cm groß und spricht mit sehr hoher Stimme. Er trägt auch eine grüne Zipfelmütze und ist hilfsbereit. Das Höhlensystem ist 9 Ebenen tief und jeder der von der Grundfläche recht kleinen Ebenen wird von einem anderen Element dominiert. Auf der untersten Ebene lebt ein mächtiger Tierheiliger, der alle 2 Minuten seine Spezies wechselt. Der Eingang zum Höhlensystem befindet sich in einer Krypta eines kleinen, verwiterten Altelfen-Friedhofs. Die Krypta selbst wird von Fiedermäusen bewohnt.	10%-Chance: Die Aufmerksamkeit von Arora Neashae [0519] auf sich ziehen.		
4	21	Wald	rorschachha	Die Rinde der alten Eichenbäume hier scheint, wenn in einem gewissen Winkel betrachtet, furchterregende Gesichter zu tragen. Alle RW gegen Furcht in diesem Hex erleiden einen Malus von 2. Außerdem besteht die Gefahr von Alpträumen, wenn man hier rastet, die sich unweigerlich um das Gefühl der Isolation in einem alten, dunklen Wald drehen...			
4	22	Wald	kartograph	Ein verwildertes Heckenlabyrinth steht hier mitten im Wald. Es wird von einigen Blumengeistern bewohnt. Die Hecken sind etwa zwei bis vier Meter hoch, die Wege fast vollständig überwuchert. In der Mitte das Labyrinth liegt ein Brunnen aus dem Rosenwasser strömt. Ein Tropfen davon in Parfum wirkt wie ein Liebeszauber. Wer jedoch zu viel davon zu sich nimmt, der erleidet das gleiche Schicksal wie Narziss. Dies erklärt auch die vielen Steinstatuen, die um den Brunnen verteilt stehen.			
4	23	Wald	kartograph	Wachsteine von Hantur (1616) am Pfad der Schande. Ingesamt etwa 10 bis 30 Soldaten, je nach Jahreszeit, sowie ein Verwalter. Vorräte. Schlafsalben und Pferdstellungen.	Pfad der Schande[0327, 0326, 0325, 0324, 0424, 0423, 0523, 0521, 0621, 0620, 0719, 0819, 0918, 0917, 0916, 0915]: Trampelpfad zum Südfelager im Süden (0228).		
4	24	Wald	kartograph	Das Wirtshaus Torkeberg. Ein von einer Ogerfrau geführtes, zwielichtiges Etablissement, das schon einmal bessere Tage gesehen hat. Alle Portionen sind auf Ogergröße angepasst, aber kaum ein Besucher bleibt mehr als eine Nacht. Magier sind hier nicht gerne gesehen.	Pfad der Schande[0327, 0326, 0325, 0324, 0424, 0423, 0523, 0521, 0621, 0620, 0719, 0819, 0918, 0917, 0916, 0915]: Trampelpfad zum Straflager im Süden (0228).		
4	25	Wald	tarlex	Riesenhundertfüßler (8m lang) siedeln hier. Mit dem richtigen Wissen können sie als Reittiere gewonnen werden. (Messer mit verschiedenen Kräutermixturen in Halsgelenke) Die lokalen Druiden haben dieses Wissen, aber lassen die Tiere gewöhnlich in Frieden.			
4	26	Wald	kartograph	Der Entwald. 3w6 Ents leben hier und sorgen dafür, dass niemand den Pflanzen oder Tieren des Waldes schadet. Wer es dennoch macht, lädt sich den Zorn der Ents auf sich, die die Bedrohung verfolgen und angreifen, bis sie dieses Gebiet verlassen hat. Die Ents benutzen im Kampf pure Körperkraft, Pflanzenmagie und die Hilfe der Tiere des Waldes. Um die Gunst der Ents zu gewinnen, muss man ihnen etwas beibringen, was sie noch nicht wissen.			

Spalte	Zeile	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Livedaten	Link zur Diskussion im Tanelorn	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
4	27	Wald	kartograph	Die Schattenlinie. Eine kaum wahrnehmbare, dunkle Linie zieht sich durch den Wald und wandert umher. Wer diese Linie überschreitet (bei 1 auf 1w6 beim direkten Durchqueren des Gebiets), verliert permanent seinen Schatten. Die Schattenlinie stellt einen Übergang in die Welt der Schatten dar, den die Schatten übertreten können, normale Lebewesen jedoch nicht. Wer hier einen beliebigen Teleportationszauber wirkt, wird unmittelbar in die Welt der Schatten verfrachtet. Dort kann er mit Charisma oder guten Argumenten vielleicht seinen Schatten überreden, wieder zu ihm zurück zu kehren.	Ein langer Geheimgang aus dem Gasthaus aus 0327 endet hier in einem hohlen Baumstumpf, in dem Hegebüthensträucher wachsen.		
4	28	Sumpfiger Wald	kartograph	Ständiger Regen bzw. Schnee. Bei 1 auf 1w6 Gewitter. Uralte Wettermagie.			
4	29	Bewaldete Hügel	Rorschachh ragnar	Ein goldglänzender Käfig, verbogen und zerschmettert, von gigantischen Ausmaßen liegt hier versteckt in einem Tal (wird nur bei 1 auf W6 entdeckt). Er ist mit Würgeranken überwachsen und in seinem Inneren wacht ein ziegenförmiger Steingolem über einem mechanischen Ei, das nur durch die richtige Kombination eines komplizierten Zählenschlosses geöffnet werden kann. Der Steingolem trägt die Kombination als Ziffern an seinen Klauen. Der Inhalt des Eis ist ein verschrumpelter Körper, mit mehreren merkwürdigen Gerätschaften zweifelhafter Funktionalität.	Einmal in der Woche ertönt ein gewaltiger Knall, der von der Zwergenstadt Xosscho (0329) stammt.		
4	30	Wald	kartograph	Eine in der Felswand erbaute Feste, sichert einen Weg durch den Berg in die dahintergelegene Wüste. Früher ein belebter Handelsweg, aber die Hanturianer haben sich mit dem Clan der Dubkova zerstritten, der in der Wüste das sagen hat. Diese haben darauf die Tore gut geschlossen und den Posten scheinbar verlassen.	Der Tunnel erstreckt sich durch 0330 und 0231 um in 0131 zu münden. Zwischendurch gibt es noch etliche versiegelte Stollen und Höhlen, sowie etliche Schmutglervestrecke die in den Felsen eingelassen sind. Etwa auf halbem Wege gibt es sogar ein kleines Dorf samt Taverne und Ställen. Mittelweile ebenfalls aufgegeben. Aber zu 30% trifft man hier Bewohner aus der Unterwelt an.		
4	31	Gebirge	tartex	Zwergenfeste Lurkuk-Kutzkil: seit Jahrhunderten kein Kontakt zur Außenwelt mehr. 3000 Zwerge dämmern im Kreis meiseind dahin. In jüngster Zeit setzt jedoch eine Clique von 88 engagierten Jungzwergen ("die Bartlosen") alle Schritte für den Sturz von König Bassmerik. Sie sind bereit alle Zwergentraditionen über Bord zu werfen und gehen auch Zweisckündnisse mit Fremden ein. Expansive Bestrebungen. Die 300 Zwergenfrauen in der Feste müssen nach ihren Plänen dann jedoch Gebärmaschinen werden.	Einmal in der Woche ertönt ein gewaltiger Knall, der von der Zwergenstadt Xosscho (0329) stammt.		
5	0	Gebirge	tartex	Bergkrebse, die sich als Felsen tarnen leben hier. Gruppen von 1W6 überfallen Reisende aus dem Hinterhalt.	Tempel des Eistod. In einem tiefergelegenen Tal, das aus klimatisch nicht nachvollziehbaren Gründen immer eisig kalt ist, steht ein Gebäude aus purem Eis. Nur ein Eingangstor besteht aus Metall. 3 Priester und 10 Konstrukte wachen über dieses Labyrinth aus sich völlig öffnend und schließendem Eis. Der Tempel selbst ist die Gottheit. Wer durch eisigste Kälte in einen Dunklen Schatten steigt, von dem wird ein böser Doppelgänger erzeugt. Die Priester warten auf 2 Zwillingshemmaghrothen aus dem fernen Westen. Sie werden von entsprechende Träumen heimgesucht. Die Adler aus 0402 jagen auch hier Rinder und Mammuts in der Umgebung. 30 % Wahrscheinlichkeit sie an einem Tag am Himmel kreisen zu sehen. 10 % Dass sie einen als Beute betrachten.		
5	1	Hügeliger Wald	ragnar, tartex/ Glühbirne	Ein fast verlassenenes Bergdorf names Beckstan. Nur ein paar alte Männer und Frauen sind noch anzutreffen. Der lokale Ritter hat sich aus dem Staub gemacht, weil ihm die Oger in der Umgebung zu viel wurden.	Die Adler aus 0402 jagen auch hier Rinder und Mammuts in der Umgebung. 30 % Wahrscheinlichkeit sie an einem Tag am Himmel kreisen zu sehen. 10 % Dass sie einen als Beute betrachten.		
5	2	Lichter Wald	kartograph / Glühbirne	Drei Oger leben verborgen im Unterholz und machen gelegentlich Jagd auf Reisende. Sie waren ehemals Sklaven und kamen aus dem Norden über das Gebirge, noch immer tragen sie eisene Halskrausen von denen sie sich nicht selbst befreien können. Die Holzformer aus 0503 fürchten sich vor ihnen.	Die Adler aus 0402 jagen auch hier Rinder und Mammuts in der Umgebung. 30 % Wahrscheinlichkeit sie an einem Tag am Himmel kreisen zu sehen. 10 % Dass sie einen als Beute betrachten.		
5	3	Lichter Wald	kartograph	Salaban: Eine kleine Siedlung von etwa 100 Holzformern. Diese seltenen Feenwesen sind dazu in der Lage, lebendes Holz auf magische Weise zu verformen und daraus Werkzeuge, Kunstwerke oder Behausungen entstehen zu lassen. Auf eben diese Weise wurde die Siedlung in einem verschlungenen Labyrinth von Bäumen angelegt und ist daher gut im Wald versteckt und vor wilden Tieren sicher. Die Holzformer sind gastfreundlich und treiben einen Handel, sie können aber auch jähzornig werden, wenn sie sich übervorteilt fühlen. Für ein Kunstwerk der Holzformer werden in wohlhabenden Gegenden hohe Preise erzielt. Ein Holzformer wird krank und stirbt, wenn er seine Heimat (das Hexfeld der Siedlung) für längere Zeit verlässt (mehr als einen Tag). Anführer der Siedlung: Labalath.	Zu 10% taucht ein Händler auf, der mit den Holzformern handel treibt. Er kann den Weg zu der versteckten Siedlung weisen (wenn er keine Konkurrenz fürchtet).		
5	4	Tiefer Wald	kartograph	Dornenwald: Die Bäume hier haben scharfe Stacheln, die sogar durch Eisen dringen und teilweise vergiftet sind. Sie eignen sich als Pfeilspitzen oder Dolche, sind jedoch nur sehr schwer zu verarbeiten. Holzformer aus 0503 kommen gelegentlich in diesen Wald um aus den Dornen Waffen zu fertigen.	Zu 5% begegnet man einem Holzformer aus 0503, der sich verletzt hat und nicht mehr laufen kann (einmalige Begegnung).		
5	5	Tiefer Wald	kartograph	Kolonie der Riesenameisen: Eine Ameisenkolonie von hundegroßen Ameisen mit mehreren tausend Tieren hat hier ihren Bau. Sie attackieren jeden Eindringling in ihr Revier, der größer ist als sie selbst, mit gnadenloser Brutalität. Außerhalb dieses Hexfelds geben sie die Verfolgung rasch auf.	Der Insektenmagier Kat'Albak hat hier seinen Turm. Die Ameisen attackieren ihn nicht und er kann sie teilweise beherrschen. Einen Teil seiner Macht verandert der Magier einem vor sehr langer Zeit gestohlenen Amulett aus dem Kloster in 0104.		
5	6	Tiefer Wald	tartex	Wer hier aus Holz der Gegend das Abbild eines Lebewesens schnitzt, dem wird es für immer lebendig. Das Abbild mag zwar zumeist friedlich sein, aber leidet auch unter Jähzornausbrüchen und sporadischen tiefsten Hass auf seinen Erschöpfer. Es versteht Sprache, kann aber selbst nie sprechen.			
5	7	Tiefer Wald	tartex	Harzherz der Finsternis: ständiger Nebel, kein Licht dringt durch die Baumgipfel. Gruppen aus W6 Baumschratte und je 1 gnadenloser Ent legen alle W6 Stunden Hinterhalte. Benutzen Opfer als Dünger für ihre Setzlinge. Sie dienen 0606.			
5	8	Tiefer Wald	tartex	Alles Wasser hier ist tiefgrün. Wer es trinkt, dem wachsen innerhalb von 10 Minuten Triebe aus dem Hals. Wenn er sich nicht schnell zum Erbrechen bringt, gibt es jede Runde w6 Schaden, bis beim Tod unzählige Ranken superschnell aus dem Bauch wachsen.			
5	9	Tiefer Wald	tartex	Hier wachsen fleischfressende Pflanzen, deren Fangmechanismus an im Unterholz verborgene Bärenfallen erinnern. Schnappt sie um ein Bein zu, wachsen Sprossen recht schnell (1cm pro Minute) um den Gefangenen und absorbieren mit Säure dessen Körper. Ein Wolfrudel (30) macht sich die Pflanzen bei der Hetzjagd zu Nutze. Es attackiert von 2 Seiten mit je 2W6 Tieren und jagt Opfer an den Pflanzen vorbei.			
5	10	Wald	Dragon	Hier befindet sich ein Dorf friedliebender Bauern, die regelmäßig zu den Feenteichen aus 02/08 pilgern um sich von den Feen das magische Schilf zu beschaffen, dass ihnen so friedvolle Träume schenkt.	Das magische Schilf setzt, richtig zubereitet einen magischen Schlafzauber frei, der den Geist des Schlafenden in die Anderswelt entführt. Da man sich mit der Zeit an den Stoff gewöhnt, stirbt keiner der Bauern an Altersschwäche, sondern weil sein Geist irgendwann in den Anderswelten verbleibt.		
5	11	Wald	tartex	Hier schlängelt sich der Fluss entlang, der in den Feenseen aus 02 08 seinen Anfang hat und sich durch 0209 0309 0310 0411 0611 0710 0811 0910 und 1010 schlängelt um dort in den See zu fließen.			
5	12	Wald	Kriegsklinge / kartograph	Ein verlassenener Hof in dieser leicht hügeligen Waldgegend. Der entstellte, aber kräftige Vitus (30 Jahre alt) lebt hier mit einer Ziege, 20 Hühnern und 8 Kühen. Er ist beinahe unempfindlich gegen Schmerz, und kann nur erzählen, dass seine gesamte Familie vor einigen Tagen nachts plötzlich verschwunden ist. Er bittet Fremde bei ihm am Hof zu bleiben und fängt zu weinen an, wenn sie den Wunsch abschlagen. Er hat schreckliche Angst alleine am Hof, aber kann es Vater und Mutter nicht antun, den Hof zurück zu lassen. (vgl 0512)	In einem alten Baumstumpf abseits des Hofes liegt versteckt eine verschlossene Luke unter der ein tiefer Schacht liegt. Eine morsche alte Leiter führt scheinbar tief ins Erdreich hinunter. In Wahrheit ist sie jedoch magisch und endet in 2002.		
5	13	Wald	tartex	Vitus' (0511) Familie (Vater, Mutter, kleine Schwester) lebt hier auf einem niegelagenehnen Hof glücklich und zufrieden.	Straße nach Hantur: 0015-0114-0214-0313-0413-0513-0614-0714-0815-0915-1015-1115-1216 -1316-1416(Uferstraße)-1516-1616(Hantur)-1715-1816(Wall von Hantur)		
5	14	Wald	Kriegsklinge	Hanturianische (1616) Zollstation mit 15 Soldatenzöllnern. Verlangen 10% von mitgeführten Hab und Gut als Zoll. Wer zahlt, bekommt Zollschein ausgestellt. Der verbündeter Druiden Mannsherr treibt sich im Wald herum.			
5	15	Wald	Oger	Zeiltlager-Bordell, besucht von Lichtlegion (0414), Zöllnern, Elfen und Kolonisten. Abgesturzte UFO: Das Wrack einer silbernen Scheibe von jenseits des Himmels. 3W6 Graue Männer, die mit Energiepistolen alle Wesen angreifen, die das Gebiet betreten.	1w6 Mitglieder der geheimen Diebeslegie "die schwarze Feder" (siehe 0214), haben ein provisorisches Lager nahe des Absturzortes aufgeschlagen und wollen auskundschaften, was es mit den Besuchern auf sich hat.		
5	16	Wald	ragnar	Rudel (5w6) Ungewöhnlich großer und intelligenter Wölfe. Bösatrig.			
5	17	Gebirge	tartex	Der einsame Berg Wolfskopf ragt an dieser Stelle aus dem Wald und ist von weitem sichtbar. Auf 3 Seiten steigen schroffe Felsen fast 1km direkt auf. Nur über 0417 gibt es direkten Zugang. Am Gipfel des Berges befindet sich eine Festung der Wolfswacht, einer zweilichtigen Kolonistenorganisation von Luftschiff segelnden, schwarzuniformenten Elfen (15) und Menschen (25). Die Festung verfügt über 4 Schonen von denen 1W4 Stück 1W4 Tagesreise entfernt sind. Sie errichten Wehrdörfer (10W6 Menschen) für Slum-Bewohner und versorgen sie anfangs über die Luft, wollen aber "Hilfe zur Selbsthilfe". Sie trauen keinen unabhängigen Abenteurern und sehen diese als Banditen, Halsaufschlitzer und Soldner ohne Heiligen Wolfsschwur.			
5	18	Wald	tartex	Jagdrevier der Menschen und Zwerge von 0417. 50% Chance pro Tag 1W20 Jäger mit 1W6 Pferden und 1W20-5 Hunden zu treffen. Sie fordern Fremde auf das Gebiet zu verlassen, um nicht das Wild zu verschrecken.	20%-Chance: Die Aufmerksamkeit von Arora Neashae [0519] auf sich ziehen.		

Spalte	Zeile	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Livedaten	Link zur Diskussion im Tanelorn	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
5	19	Wald	ragnar	<p>Ein idyllischer Weiher inmitten des Waldes. Zu 30% überrastet man hier eine badende Elfe, die eher verspielt flieht und speziell habschens Verfolgern Gelegenheit gibt sie zu verfolgen. Arora Neashae, die Fuchsfrau, ist eine Gestaltwandlerin die normalerweise als betorende Elfe erscheint, sich aber auch in eine flinke silberne Füchsin und eine tödliche Zwischengestalt verwandeln kann. Normalerweise begnügt sie sich damit, Reisende von der Gruppe weg, tiefer in den Wald zu locken, und sie fernab der Wege zu vernaschen. Verläuft die Begegnung zu ihrer Zufriedenheit, versucht sie die Verführten zu ihrem Bau zu locken, statt sie zu fressen.</p> <p>Sie ist eitel und beträchtlich gejagt zu werden, als erregende Schmeichelei. Nachdem Kundschafter aus Hantur sie jagten (Gerücht 45), begann sie um Hanturs Aufmerksamkeit zu buhlen. Leichtsinig werdend, stolperte sie letztendlich in einen Trupp von Hanturs Soldaten, den sie unter Einsatz ihrer körperlichen Reize und mit mehr Glück als Verstand, gegeneinander aufbrachte [0620]. Doch statt einer Reaktion kommen nun gar keine Hanturaner mehr vorbei. Vielleicht kann sie ja in Anwesenheit von Abenteurern Hantur näher kommen?</p> <p>Weißer Hirsch. Ausgesprochen groß und magisch. Wacht über dieses Gebiet. Er heilt alle Wunden von Wesen, die höchsten zur Selbstverteidigung getötet haben. Wird er gejagt, rast er in den Himmel davon.</p>	<p>In einer Höhle, nahe des Weihers, hat sie ihren "Bau". Darin allerlei Tand den sie Reisenden abgenommen hat. Ihr größter Schatz ist ein silberner Spiegel vor dem sie, in schlecht sitzenden Kleidern, posiert und Komplimente von Gästen und ihren bezauberten Lakaien erwartet. Früher oder später, wenn sie ihrer Opfer überdrüssig wird, oder ihre Triebe mit ihr durchgehen, frisst sie diese. Unter all dem Tand in ihrem Bau findet sich auch eine kleine Truhe die ein verliebter Soldat ihr [aus 0620] mitbrachte. Inhalt: 5w10*100 Münzen und eine Generalarmette für einen gewissen Lord Eigen[0228], wenn er denn in Hantur das Sklaven-Problem bekämpft.</p> <p>Es befinden sich 2w6-2 hanturanische Soldaten in der Nähe zu ihrer Verfügung (Zum Teil bezaubert, zum Teil einfach nur ratlos wohin sie sonst gehen sollen, nachdem sie sich gegen ihre Kameraden erhoben hatten).</p>	<p>Wikipedia Fuchsfrau</p>	
5	20	Wald	tar tex	<p>Dunstwald. Bläulicher Dunst treibt in dicken Schwaden durch den Wald. Der Dunst stammt aus der Wasserpflefe eines Riesentausesendussler-Druiden Rantabas, der hier im verborgenen lebt. Je nach Wunsch von Rantabas kann der Nebel (1w6)... 1: ... heilen, 2: ... einschläfern, 3: ... verwirren oder 4-6: ... einfach nur die Sicht behindern. Hält man sich ein Tuch vor den Mund und legt sich dicht auf den Boden wenn eine Dunstwolke naht, so kann man dem Einfluss des Nebels entgehen. Magische Pfeifen und magischer Tabak befinden sich im Besitz von Rantabas.</p>	<p>10%-Chance: Die Aufmerksamkeit von Arora Neashae [0519] auf sich ziehen.</p>		
5	21	Wald	kartograph	<p>Ein räuberischer Goblinstamm (120köpfig) hat sich auf Entführungen spezialisiert. Mit dem Lösegeld happen es aber noch, vor allem weil die verbliebenen Gefangene von weit her sind. Im Moment befinden sich die Hocheffin Baska aus Enjaar (3026), Baron Steglis (2901) und 2 M'rizz-Barbarenkinder (0007) in der Gewalt von Häuptling Grolskopf. Ein dummer Oger und ein Troll an der Leine werden als Spezialwaffen benutzt.</p>	<p>Pfad der Schande[0327, 0326, 0325, 0324, 0424, 0423, 0523, 0521, 0621, 0620, 0719, 0819, 0918, 0917, 0916, 0915]: Trampelpfad zum Straflager im Süden (0228).</p>		
5	22	Wald			<p>Pfad der Schande[0327, 0326, 0325, 0324, 0424, 0423, 0523, 0521, 0621, 0620, 0719, 0819, 0918, 0917, 0916, 0915]: Trampelpfad zum Straflager im Süden (0228).</p>		
5	23	Wald	tar tex	<p>Der paranoide und äußerst mächtige Magier Husbirt lebt hier in einem Verlies verborgen. Er lässt harmlose Reisende passieren, ohne dass sie jemals sein unterirdisches Lager entdecken können. Magier und Kleriker mit einiges an Erfahrung versucht er allerdings hinterücks zu ermorden. Genauso verfährt er mit jedem, der sein 4-Ebenen-Verlies entdeckt - dass er nur durch Teleportation befrägt. Sein einziges Interesse ist die magische Forschung und die Meisterung noch mächtigerer Zauber.</p>			
5	24	Wald	tar tex	<p>Nicht schön: eine verwesende Kinderleiche mitten im Wald. Kopftrauma.</p>	<p>Baal, der Würger, ein verwilderter aber ungewöhnlich schlauer Oger, treibt hier sein Unwesen. Eine Begegnung findet bei 1 auf 1w6 statt.</p>		
5	25	Wald	tar tex / kartograph	<p>Kranker Wald. Der Wald hier ist erkrankt und die Blätter sind welk. Eine Nympe sucht verzweifelt nach der Ursache. Schuld ist (1w6)... 1: ...der Einfluss der Burg Teufelsstein (0827), 2: ...der Einfluss der Hexe Tulpine (0527), 3: ...eine gewöhnliche aber gefährliche Krankheit, die nur durch einen mächtigen Druiden geheilt werden kann (vgl. 1419), 4: ...ein Fäulnisdämon, der im Boden erwacht ist, 5: ...ein hier vor einiger Zeit abgestürzter Meteorit, der böse Kräfte eines vergessenen Gottes abstrahlt, 6: ...die Nympe selbst, die in Wirklichkeit böse Absichten hegt.</p>			
5	26	Wald	kartograph	<p>Die Hexe Tulpine hat hier ihre Baumhütte. Sie braut magische Getränke, spricht mit Tieren und kontrolliert eine kleine Armee von Pilzwesen. Sie reagiert (1w6)... 1: ... freundlich, 2-4: ... feindselig, 5-6: ... mit listigem Argwohn auf alle Eindringlinge in ihr Reich.</p>			
5	27	Wald	kartograph	<p>Ein Rudel vernunftbegabter Füchse lebt hier und sorgt für Harmonie unter den übrigen Tieren. Alles wirkt sehr friedlich und unberührt. Wer hier jagt wird von den Füchsen in einen Hinterhalt gelockt und angegriffen.</p>	<p>Bei 1-2 auf 1w6 begegnet man dem Nymphenjäger Tjorn und seinen Männern. Er arbeitet für das Bordell (1022).</p>		
5	28	Wald	kartograph	<p>Der wassergeweihte Wald. Kein Feuer wird sich hier entzünden, brennendes Feuer sofort verlöschen. Nur magisches Feuer brennt weiter. Darüber hinaus scheint man auch ohne etwas zu trinken nie Durst zu leiden solange man sich hier aufhält. Es regnet hier bei 1-5 auf 1w6. Dies ist der Einfluss eines Wasserelementars, der im Wurzelwerk der Bäume lebt.</p>			
5	29	Wald	kartograph	<p>Netzfallen von Pelzgoblins. 300 köpfiger Stamm im Unterholz. Angriffe aus verborgenen winzigen Höhlen alle W4 Stunden von jeweils W100. Die Pelzgoblins sind Kannibalen, die Gefangene bei lebendigen Leibe am Spieß rösten wollen. Sie beten alles goldene an und unterwerfen sich glitzernden Wesen. (gleich wie 0702)</p>			
5	30	Waldhügel	tar tex	<p>Vollkommen schroffe, unerklimmbare Klippen ragen 400 Meter auf. Große Adler nisten hier und kreisen über dem Gebirge. Sie ernähren hauptsächlich sich von den Pelzgoblins in 0530.</p>	<p>Bei 1 auf 1w6 findet man einen verletzten Adler. Hilft man ihm, wird er sich erkenntlich zeigen.</p>		
5	31	Gebirge	tar tex / kartograph	<p>Hier ist die Hütte eines wirklich, wirklich alten Eremiten zu finden. Er war einst ein Mönch im Kloster aus 0104 und könnte einiges erzählen, aber er hat es nicht so mit Fremden. In seiner Hütte finden sich noch einige Idole der Gottheit.</p>	<p>15 Tiernechsen leben, unter einem Felsüberhang. Sie überfallen, erschlagen, und fressen Durchreisende, scheinen sich aber von dem Eremiten fern zu halten.</p>		
6	0	Wald/Gebirgshang	Dragon/Dark_Tigg er	<p>Burg Igefels: Der unfreudliche Ritter Brul und seine 4 wackeren Stahlgärtner bewachen das Ispen-Tal und die umliegenden Hügel. In die Burg haben sich sämtliche 90 Einwohner der Umgebung zurückgezogen, weil 25 Oger in regelmäßigen Abständen die 2 Bauerdörfer Perl und Passus attackierten. Weingärten.</p>			
6	1	Waldhügel	tar tex	<p>Besonders wilde reiche Gegend. Viele Rehe, Hirsche und Geflügel. Jagd ist hier nur halb so schwer wie sonst. Die Tiere sind auch zutraulich.</p>			
6	2	Wald	tar tex	<p>2 Wolfskinder - Menschenkinder, in der Wildnis alleine aufgewachsen und unfähig zu sprechen - leben hier und schleichen auf allen 4en durchs Unterholz. Sie versuchen nachts vom Lager von Reisenden Nahrung zu stehlen, vermeiden sonst aber Kontakt.</p>			
6	3	Tiefer Wald	tar tex	<p>Hier liegt der Heilforst von Terak, dem Heiden von Nahtun (0000). Er war einer der mächtigsten Krieger, der sich aber vollkommen in die Natur zurückgezogen hat und jetzt nackt und unbewaffnet jagt und sammelt und wie ein Bär lebt. Irgendwas in dieser primalen Erfahrung, hat ihn sogar noch mächtiger gemacht als er es als Krieger war, und er ist nun beinahe 2.6m gross. (Gerücht 36)</p>			
6	4	Tiefer Wald	tar tex	<p>Der Hof (aus zusammengewachsenen Bäumen) der dunklen Waldfee Organimo liegt hier. Sie spielt mit Fremden und lässt sie weiterziehen, nachdem sie den Schwächsten der Gruppe getötet hat - "zum Wohle Euer Aller". Dazu fallen ihr immer neue sadistische Spiele ein: Z.B. Rätsel, Fechtduelle mit Holzstecken, denen im entscheidenden Moment tödliche Spitzen wachsen, oder ein Glücksspiel. Organimo kann sich in Nebel verwandeln, 40 Waldschrate in kupfernen Prunkrüstungen dienen ihr. Sie kann Bäume mit ihren Gedanken bewegen und schließt und öffnet so Türen oder ganze Wände in ihrem Palast.</p>			
6	5	Tiefer Wald	tar tex	<p>Harzherz der Finsterniss: Wald spricht als ein intelligenter Organismus. Bösel Alle W100 Minuten: Erdspalten schnappen nach Besuchern, Bäume schlagen aus, etc.. Nach Schlaf erwachen mit Rindenhaut. Nach 2. Schlaf festgewachsen. Nach 3. Schlaf: Bewußtsein absorbiert. (Jeweils Widerstandsprobe möglich, um auf nächste Schlafperiode hinauszuzögern.)</p>	<p>Steineichenwäldchen: Ein kleiner Hain Steineichen steht mitten im finsternen Wald. Das Harz dieser Bäume kann Krankheiten heilen. Die Steineichen sind im Gegensatz zum restlichen Wald nicht belet.</p>		
6	6	Tiefer Wald	tar tex / kartograph	<p>Gestrüpp so dicht, dass unüberwindbar. (Mit Ausrüstung 1 Meter pro Stunde.) wie Dornhecke 16m hoch. Nur fliegend zu erreichen. Auch Innen extremst dicht. Nur durch wenige "Höhleingänge" ist Gangsystem darin zugänglich. Gänge tauchen auf und verschwinden wieder. Vereinzelt leuchtende Lianen-Runen, die von einer altfeindlichen, hiesigen Kultur erzählen. Schiefer träumen vom Flug auf über eine endlosen, friedlichen, leblosen Ebene, auf ein bald erreichbares Ziel voller Perfektion zu. Probe auf Willensstärke (oder ähnliches) nötig, um wieder gehen zu wollen. Das Ziel wird auch im wiederholten Traum nie erreicht.</p>			
6	7	Tiefer Wald	tar tex	<p>Antimagische Zone. Hier funktionieren keine Zauber. Auch magische Gegenstände nicht. Gefährlich für Luftschiffel! (Ist auf Luftmannskarten verzeichnet.)</p>			
6	8	Tiefer Wald	tar tex	<p>Böse Ents (60) beherrschen den nebeligen Wald hier. Oft stehen sie still und sind gar nicht als Lebewesen bemerkbar. Dann greifen jedoch 1w4 plötzlich an. Außer gefährliche und gnadenlose Gegner, die ihren Opfern, die Gliedmaßen ausreißen. Geister, die in Tiere einfahren und sie über Nacht transformieren - in insektenartige Monstren. Erst bei Verwundungen wird sichtbar, dass unter der Haut, jetzt ein Chitinpantzer steckt. Die Tiere können auch Menschen durch Berührung des Insektenkörpers infizieren. Jeder Trefferpunkt Schaden (und dadurch sichtbares Chitlin), addiert 1% Chance ein Insekt-NSC zu werden. Selbes passiert bei gewaltsamen Tod. (ähnlich wie 1526)</p>			
6	9	Tiefer Wald	tar tex	<p>1w6 Nymphen auf Lichtung nahe Flussufer mit 1w6 Saryphen. Die Teilnehmer laden zur Teilnahme ein, sind aber unersättlich. Teilnahme kostet 1w6 Trefferpunkte.</p>	<p>Hier schlängelt sich der Fluss entlang, der in den Feenseen aus 0208 seinen Anfang hat und sich durch 0209 0309 0310 0411 0611 0710 0811 0910 und 1010 schlängelt um dort in den See zu fließen.</p>		
6	10	Wald	tar tex/ Dragon	<p>Steinerter Magier, der von 2w6 belebten Rüstungen bewacht wird. Im Umkreis der Statue sind alle Pflanzen verwekelt und die steinerne Haut zeigt Risse...</p>	<p>Ein Schwarzmagier, der vor etlichen Jahren von einem Ritter aufgehalten und mit Hilfe eines Artefakts in Stein verwandelt wurde, da er ihn nicht verlichten konnte. Die belebten Rüstungen sind die letzten verbliebenen Diener des Magiers, magische Sklavenkonstrukte ohne Verstand. Sie greifen alles an, was dem Magier zu nahe kommt. Die Leiche des besagten Ritter ruht bei 2025.</p>		
6	11	Wald	tar tex/ Dragon				
6	12	Wald	kartograph				

Spalte	Zeile	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Livedaten	Link zur Diskussion im Tanelom	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
6	13	Wald	tartex	Orsip, der ehemalige Scharfrichter von Hantur (1616) hat sich hier in ein kleines Marmorhaus, das von außen fast wie ein Tempel wirkt, zurückgezogen. Er ist nicht stolz auf sein Leben, lädt aber Fremde auf ein Trunk ein, wenn sie wehrfähig wirken und will ihre Geschichten hören. Er selbst ist eher wortkarg und spricht vor allem nicht über Hantur. An der Wand hängt seine Richtaxt, die bei ausgezeichneten Treffern Gliedmaßen, abschlägt.			
6	14	Wald	tartex	"Außenort Neuntoter" der Hanturianer (1616) direkt an der Straße: 160 Soldaten, die in Gruppen von 10 den Wald patrouillieren. Jeweils ein Hauptmann und ein Druide in der Gruppe. Sie machen Fremden klar, dass sie im Wald unerwünscht sind (siehe Gericht 9). Die Straße selbst stellt kein Problem dar. Gasthaus Zum Augapfel, Unterhaltungsgetriebelms und einige Händlerbauten außerhalb des Forts. Kontrollieren Zollscheine (siehe 0513 bzw. 1516). Die Wachen tragen meist sehr gute Tüchrlösungen aus der Seide der Raupen von 0615.	Straße nach Hantur: 0015-0114-0214-0313-0413-0513-0614-0714-0815-0915-1015-1115-1216-1316- 1416(Uferstraße)-1516-1616(Hantur)-1715-1816(Wall von Hantur)		
6	15	Wald	kartograph / tartex	Riesige Seidenraupen leben in den Baumwipfeln. Sie sind friedlich, wenn man ihnen nicht zu nahe kommt, sonst jedoch aggressiv. Die Seide ist sehr dick und kann zu leichten ab stabilen Tüchrlösungen verarbeitet werden, vgl. 0614.	14 kleinere Waldseen.		
6	16	Wald		Vier fantastische Schreine, jeder einem der Elemente geweiht. Ein grüner ungeschlachter Halbriese der seinen Banner umherträgt, fordert jederman auf zu verschwinden. Er möchte nur alleine Gelassen werden.			
6	17	Lichter Wald	ragnar	Tagbruch: Zwischen den Bäumen des Waldes gibt es Spalten und regelrechte Schluchten, die steil bis zu 60 Meter in die Tiefe ragen. Ortsunkundige verschwinden auch schon mal für immer in den Schluchten.	Wenn man schnell durchs Gelände reist, hat man pro Tag eine 30% Chance eine Spalte von 1w6*10 Metern Tiefe zu erwischen (Normale Probe auf Reiten oder Naturkunde um dem auszuweichen bzw. dies rechtzeitig zu merken). In einem solchen Fall findet man auch recht häufig (10%) die Überreste eines weniger glücklichen Reisenden am Boden der Grube.		
6	18	Lichter Wald	kartograph	Im Falle von Zufallsbegegnung, wird hier bei 1 in 6, die Tabelle für unterirdische Begegnungen genutzt.	Ein weit verzweigter Waldsee.	Im Waldsee lebt eine untote Nympe. Sie greift alle auf hinterlistige Art an, die ihrem See zu nahe kommen. Ihren Opfern saugt sie das Blut aus, bis nur noch eine leere Hülle übrig bleibt. Nachts streift sie gelegentlich im Wald umher (1 auf 1w6, ihr Nachts zu begegnen).	
6	19	Lichter Wald	kartograph	Ein alter Schrein, von Pflanzen überwuchert. Eine fast vergessene Gottheit gewährt allen hilfesuchenden Heilung und Schutz gegen ein Blutopfer. Spuren zeigen an, dass der Schrein noch benutzt wird.	10%-Chance: Die Aufmerksamkeit von Arora Neashae [0519] auf sich ziehen.		
6	20	Lichter Wald	ragnar	Ein erkennbarer Trampelpfad und improvisierter Lagerplatz der Unregelmäßig von den Hanturianern genutzt wurde um das Straflager im Süden zu versorgen. Hier verschwanden jedoch immer wieder Soldaten. Man vermutete rebellische Attentäter, und es würden Kundschafter Hanturs entsandt, diese fanden jedoch nichts. Nachdem zu guter letzt ein Vorratsschiff mit 24 Soldaten und Gefangenem verschwand und man mit einem Sklavenaufstand zu kämpfen hat, wird die Gegend von Hantur gemieden.	Tiefer im Wald, abseits des Weges findet man den verschwundenen Planwagen, umgeben von dreizehn Soldatenleichen und doppelt so vielen toten Gefangenen. Die Gefangenen sind in ihren Ketten gestorben. Die Soldaten haben sich gegenseitig abgestochen. Die Soldaten haben noch ihre gesamte Ausrüstung (Speer, Rüstung, Schwert, sowie jeweils 2w4 * 10 Münzen) bei sich. Die Vorräte im Wagen sind verdorben. Ein Hohlraum im Boden wurde aufgebrochen. Ein guter Spurenläser kann ein paar Spuren finden die Richtung Nordwest [0519] führen.		
6	21	Lichter Wald	kartograph	20%-Chance: Die Aufmerksamkeit von Arora Neashae [0519] auf sich ziehen.	Plad der Schande[0327, 0326, 0325, 0324, 0424, 0423, 0523, 0521, 0621, 0620, 0719, 0819, 0918, 0917, 0916, 0915]. Trampelpfad zum Straflager im Süden (0228).		
6	22	Lichter Wald	kartograph	Ein alter Schrein, von Pflanzen überwuchert. Eine fast vergessene Gottheit gewährt allen hilfesuchenden Heilung und Schutz gegen ein Blutopfer. Spuren zeigen an, dass der Schrein noch benutzt wird.	Der leicht verwirte Echsendruid Kaxs wohnt im Wald unter freiem Himmel auf einer Lichtung und schützt sich mit den magisch herbeigezauberten Dornen vor Fremden und Raubtieren. Er reagiert sehr ungehalten auf Kontaktversuche.		
6	23	Wald	tartex / kartograph	Stachelwald. Alles ist hier von messerscharfen Stacheln besetzt, sogar die Blätter der Bäume. Ein Durchkommen ist nur sehr schwer möglich. Bei einem Sturz kann man sich schwer verletzen. Auf vielen Stacheln sind tote Tiere aufgespießt.	Der gutmütige Druide Kolpos verteilt Gratis-Heiltränke an Abenteuerer, denen er begegnet (1w3 pro Person). Bei 1 auf 1w6 hat er sich mit den Zutaten etwas vertan, der Heiltrank (1w6)... 1: wirkt einfach nicht. 2: wirkt, aber verursacht starke Halluzinationen für 1w6 Stunden. 3: wirkt, aber verursacht völlige Amnesie für 1w6 Stunden. 4: wirkt erstaunlicherweise doppelt so gut wie ein normaler Heiltrank. 5: wirkt nicht, sondern erzeugt leichten körperlichen Schaden! 6: wirkt nicht, sondern erzeugt leichten geistigen Schaden!		
6	24	Lichter Wald	Rorschachh	Ein kaiserlicher Bote. Er hat sich hier im Wald verirrt. Er trägt alle Insignien, doch stammt von unbekanntem, anderen Ende der Welt. Er verhält sich ruhig und besonnen nicht erkundigt sich nach Tagelöhner in Huttelburg (Ort ist niemandem bekannt), dem er eine Botschaft von Kaiser Kaftan, dem XIX. (Name ist niemandem bekannt) zu überbringen hat. Selbst unter Folter wird er sie nie verraten.			
6	25	Lichter Wald	Rorschachh	Einige sumpfige Stellen im Wald umgeben eine halb in Salzwasser versunkene Festung. In ihr lebt ein Froschdämon, mit seinen halb-menschlichen Kindern und seinen drei, völlig wilden, vorwärtigen Frauen. Die Frauen sind stark tagelöhner und gebären täglich neue Dämonenquappen, die aber, glücklicherweise, meist von den riesigen Krähen gefressen werden, die im Turm der Festung nisten. Im überfluteten Keller gibt es ein Tor auf die Quasielementare Ebene des Salzes.			
6	26	Lichter Wald	Rorschachh	5 große Menhire bilden einen Steinkreis. Er ist magisch gegen Erosion und Veränderung geschützt, aber ansonsten nicht sehr besonders. Druiden benutzen ihn manchmal für weniger wichtige Rituale.			
6	27	Wald	tartex	Der verrottende Stamm einer einst 350m hohen Eiche ist die Heimstatt für eine Kolonie Riesentermiten. Nahe dem ehemaligen Gipfel sind die Überreste eines elfischen Dorfes zu finden, mit einem magischen Bogen aus dem Herzholz des Baumes in der Kammer der Termitenkönigin...			
6	28	Wald	kartograph	Burg Teufelstein: Der Leichnam (untoter Magier) Shadok und seine 22 monstrosen Gefährten leben auf dieser Burg mitten im Wald. Ihr Ziel ist es den Hellebardenschlüssel, eine magische Waffe zu finden, denn nur mit ihr lassen sich die Zeitverluste unter der Burg öffnen, wo magische Riesenschlangen aus früheren Zeitaltern eingeschlossen sind. Bis dahin ist die Zeit darin sei Äonen gefroren. Shadoks Gefährten patrouillieren auf anmiierten Pferde-Vollrüstungen das Umland.	Der verwunschene Apfelhain. Uralte, knorrige Apfelbäume stehen hier. Sie werden von dem Riesen Runkelzahn bewacht, der durch einen Fluch an diesen Platz gebunden ist. Durch diesen Fluch sind alle bis auf einen der zehntausend Äpfel vergiftet. Der Fluch kann nur gebrochen werden, wenn es jemand wagt, einen der Äpfel zu pflücken und zu probieren und dabei den nicht vergifteten erwischt. Schon einige tapferere Jünglinge haben ihr Glück versucht und Runkelzahn hat sie traurig zwischen den Apfelbäumen begraben. Wird er von dem Fluch erlöst, kann er in sein unterirdisches Reich zurückkehren und wird seinen Retter reich mit Gold und Juwelen überhäufen. Hintergrund: Runkelzahn war der habgierige König in einem unterirdischen Reich und wurde von einem Halbgott als Strafe für seine Raffgier auf die Oberwelt verbannt, wo er als Gärtner in einem vergifteten Apfelgarten arbeiten muss bis er erlöst wird. Runkelzahn ist friedlich und an diesen Platz gebunden, aber er ist auch sehr mächtig. Jegliche Gewaltanwendung ist nutzlos.		
6	29	Wald	kartograph	Schlingwald. Wer sich hier zu langsam bewegt oder gar Rast macht, wird von den Schlingpflanzen des Waldes nach und nach festgehalten, überwuchert und schliesslich erstickt. Nur innerhalb von ganz bestimmten Pfaden und Lichtungen kann man sich gefahrlos aufhalten. Außerdem weichen die Schlingpflanzen vor Feuer zurück.	4w6 Dunkelkefen leben hier, sie wurden vom Gong in 0729 vertrieben und sinn nach Rache. Will man sie hier bekämpfen so werden sie sich den Schlingwald zu nutze machen.		
6	30	Grasland	kartograph / ragnar	Felsiges Grasland. Viele Nageliere leben hier und bilden eine leichte Beute. Allerdings gibt es hier auch vereinzelt giftige Schlangen. Begegnungen (1w6 pro Stunde): 1: Giftschlange, 2-3: 1w6 Schildkrötenmenschen aus Hydromir (0631) auf Jagd. 4: 1w3 verirrte Riesenasseln aus 0730. 5-6: keine Begegnung.	In einer gewaltigen Senke im Boden sind 4w6 Rostmonster gefangen. Sie laßen sich seit Jahren an von Erz durchzogenem Gestein an der Oberfläche. Die Senke ist durch ihre Gefährlichkeit zu einer Falle für sie geworden (im Schnitt 10 Meter tief und mißt gut 300 Meter im Durchmesser). Wer sich der Senke auf weniger als 10 Meter nähert, tritt zu 5% auf eine Stelle die unterhört ist und bricht ein.		
6	31	Wald	kartograph	Das Dorf Hydromir, bewohnt von 300 Schildkrötenmenschen. Im Dorf befinden sich zahlreiche kleine Teiche und Seen, in denen sich die Schildkrötenmenschen gerne aufhalten. Der Bürgermeister des Dorfes wird durch ein traditionelles Rätselspiel bestimmt. Ein abgelister Bürgermeister muss für zehn Jahre das Dorf verlassen, bevor er wieder in die Gemeinschaft aufgenommen wird. Vor neun Jahren hat der letzte Bürgermeister, Hyronimus, das Dorf verlassen (siehe 1226) um seinem Nachfolger Marduck Platz zu machen. Doch schon der nächste Anwärter steht bereit...	Wikipedia Rostmons		
7	0	Wald	tartex	Ogerwald: 60 Oger halten sich hier eine Herde Menschen (200) sowie eine Horde Gobins (300). Die "Herden" können sich frei bewegen und Leben als Jäger und Sammler, solange sie nicht die Grenzen des Gebietes betreten. Dort werden sie von den Ogern abgeschlachtet. Ansonsten holen die Oger sich alle 2 Wochen je ein vom Altenrat "freiwillig gewähltes" Opfer ab und verspeisen es in Folge. Oger patrouillieren / hirtens jeweils in 2er-Gruppen.			
7	1	Wald	tartex	Mißgestaltete Menschen (40), Zwerge (20) und Halblinge (10) haben sich hier in den Wald zurückgezogen und leben gemeinsam auf 6 Baumriesen, die durch Hängebrücken in den Baumkronen verbunden sind. Einer der Bäume ist hoch und führt in eine kleinere Höhle mit Fluss. Die Gruppe ist friedliebend, hat sich jedoch den Frieden mit den Ogern in 0700 dadurch erkaut mit sich Fremde gefältschten Schatzkarte in deren Gebiet lotst. "Wir haben diese Karte schon lange, aber wägen uns nicht nach Norden, weil die Hexe dort uns verfluchen würde."			
7	2	Wald	tartex	Netzfallen von Pelzgoblins. 300 köpfiger Stamm im Unterholz. Angriffe aus verborgenden winzigen Höllen alle W4 Stunden von jeweils W100. Die Pelzgoblins sind Kannibalen, die Gefangene bei lebendigen Leibe am Spieß rösten wollen. Sie beten alles goldene an und unterwerfen sich glitzernden Wesen. (gleich 0530)			

Spalte	Zeile	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Livedaten	Link zur Diskussion im Tanelom	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
7	3	Tiefer Wald	tarlex	Menschengroße Kokoons sind hier alle paar 100m im Wald verteilt. Werden sie geöffnet, finden sich darin bewußtlose, eingeschleimte Eifen, die sich nicht erwecken lassen. 5% Chance eine Riesenlibelle zu treffen, die die Kokoons in den Norden davontragen. 5%, dass ein Kokoon gerade schlüpft. In diesem Fall kommt ein Eif mit Füllern auf der Stirn und komplett purpurnen Augen heraus. Er greift nach 1W4 Runden Verwirrung an und saugt Fremden das Blut aus. Ein äußerst mächtiger Gegner.			
7	4	Tiefer Wald	tarlex / kartograph	Parasitische Pilzsporen regnen von den Bäumen. Innerhalb von Stunden werden Reisende von grünem Schimmel befallen, der sich auch unter der Haut einnistet und auch nach Abwaschen immer wieder nachwächst. Nach 12 Stunden ohne Waschen wird die Bewegung durch Hautüberwucherung eingeschränkt. Nach 24 Stunden ohne Waschen folgen schweres Husten und Krämpfe. Durch Berührung ansteckend!		Völlig vom Schimmel überdeckt liegt hier eine Leiche. Es handelt sich um einen Magier aus der schwarzen Akademie (1027), der von den Sporen getötet wurde. Er trägt ein Buch großer Macht bei sich, dass jedoch schon teilweise zerfallen ist.	
7	5	Tiefer Wald	tarlex	Wer in den tiefschwarzen Waldteich hier blickt, dessen Spiegelung darin taucht im dunklen Wasser davon. In der nächsten Nacht nimmt es die Verfolgung auf, versucht sein Ursprungsbild den dunklen Waldgöttern zu opfern, und seine Stelle einzunehmen. Der dunkle Doppelgänger erleidet beim Opferitual alle Erinnerungen des Opfers und vergisst, dass er ein Doppelgänger ist. Nur alle 1W100 Monate begehrt er schreckliche Blutdaten, an die er sich danach ebenfalls nicht erinnern wird.			
7	6	Tiefer Wald	kartograph	Sumpfwald. Morastiger Boden und verrotte Pflanzen. Alle Lebensmittel verfaulen hier innerhalb weniger Stunden und sogar frisches Wasser beginnt nach einem Tag zu modern.		Ein altes schwarzes Portal steht, fast ganz von Schlingpflanzen überwuchert, mitten im dichten Wald. Im sumpfigen Untergrund ist es schon tief eingesunken. 1w6 Skelett-Krokodile leben nahe des Portals. Bei dem Portal handelt es sich um einen immer noch funktionierenden, aber schon stark beschädigten Teleporter. Beim Durchschreiten mit 1w6 Würfeln: 1: Teleportation zu 0330, 2: Teleportation zu 2217, 3: Teleportation zu 2828, 4: Teleportation zu 2605, 5-6: Teleporter funktioniert gerade nicht. Ausserdem treten Seiteneffekte auf, falls der Teleporter funktioniert (1w6): 1: Zeitsprung um 3w6 Tage in die Zukunft, 2: Zeitsprung um 3w6 Tage in die Vergangenheit, 3: leichter geistiger Schaden, 4: leichter körperlicher Schaden, 5: Zweimal Seiteneffekte auswürfeln und beide Ergebnisse verwenden, 6: keine Seiteneffekte. Diese Wirkungsweise hält jeweils 24 Stunden an, danach Funktionsweise erneut auswürfeln usw.	
7	7	Tiefer Wald	tarlex	Blutnebel: dieses rötliche Nebelfeld (60m Durchmesser) ist von tierischer Intelligenz und säurehaltig. Es folgt seinen Opfern langsam und Berührung verursacht Schaden.			
7	8	Tiefer Wald	tarlex	Der Menschfänger vom Tiefen Wald: ein hohler, 1,7 Meter hoher Baumstumpf steht hier in einem von warmen Nebel umgebenen, sumpfigen Gebiet. Aus ihm erklingt eine wunderbare, aber langgezogene Flötenmelodie. Wer beim Rettungswurf versagt, der wandert unbehindert auf ihn zu: 50% Chance dabei im Sumpf zu versinken (Rettungswurf). Am Baumstamm angekommen, fassen sich Bezauberte an den Händen und lanzen bis zum Kollaps. (Erwachsen mit nur W4 Trefferpunkten). Einige Skelette um den Stumpf.			
7	9	Tiefer Wald	ragnar	Grar, ein griesgrämiger Jäger und missmutiger Nachbar der Wollanigs (0710) ist hier manchmal (1 in 6) anzutreffen wenn er nicht auf der Jagd ist (oder nebenan Hühner stiehlt). Ansonsten findet man nur eine heruntergekommene aber dichte Hütte die kaum bewohnt aussieht. Er wartet reisende ob der schlechten Sitten der Wollanigs (ohne dies weiter auszuführen) und bittet an dass man doch stattdessen in seiner Hütte übernachten möge. Nachts versucht Grar, der ein Werwolf ist, Reisende die in seiner Hütte nächtigen, zu töten und zu fressen.			
7	10	Wald	Dragon	Der heruntergekommene Wollaniger Hof. Fremde werden von der verdächtig nach Inzest aussehenden Familie (11köpfig) Wollanig freundlich aufgenommen und bewirtet. In der Nacht versuchen die 4 kräftigen, schwachsinnigen Wollaniger-Buben die Gäste mit Axten zu erschlagen. Im unter einer Falltür verborgenen Keller sollen diese dann in einem großen Kessel gekocht werden. 36 Ziegen, 9 Schafe, 20 Hühner, 3 Bluthunde.		Hier schlängelt sich der Fluss entlang, der in den Feenseen aus 2 8 seinen Anfang hat und sich durch 02/09 03/09 03/10 04/11 06/11 07/10 08/11 09/10 und 10/10 schlängelt um dort in den See zu fließen.	
7	11	Wald	tarlex	2 Bauernhöfe im Wald, eine Köhlerhütte weiter abseits. Die Bewohner jammern über die Druiden, die ihnen Vieh stehlen sollen und bei jedem Versuch der Brandrodung mit schrecklichen Todesflüchen drohen. Lange werde man sich bei diesen Bedingungen nicht im Wald halten können. Sie fragen Reisende um Rat wohin sie auswandern könnten und wie das am besten zu bewerkstelligen sei.			
7	12	Wald	tarlex	Außergewöhnlich viele Dämonen haben sich hier versammelt. 50% sind tollwütig und attackieren auch in der Unterzahl.			
7	13	Wald	kartograph	Der Friedliche Wald. Ein Gott betrat an dieser Stelle vor vielen Jahrtausenden den Wald. Die Stelle ist seither geweiht und der göttliche Zauber verbietet jede Art von Konflikt oder gar Gewaltanwendung. Alle, die sich hier aufhalten, empfinden tiefe Freundschaft, Empathie und Friedfertigkeit gegenüber allen Lebewesen. Es gibt hier keine Raubtiere und niemand kann absichtlich einem anderen Schaden. Der Versuch, jemanden oder zu betrogen wird durch ein plötzlich aufkeimendes Gewissen fast unmöglich. Sobald man das Gebiet verlässt, verliert sich der göttliche Zauber. Wer sich hier länger als 1w6 Tage aufhält, den befallen Schwindelgefühle und Übelkeit. Bleibt er weitere 1w6 Tage, so wird er permanent zum absoluten Pazifisten und Moralapostel. Die Druiden aus 0813 fürchten diesen Wald wegen seiner seltsamen Magie.			
7	14	Wald	tarlex	"Fort Schreckensgrün" der Hanturianer (1616) direkt an der Straße: 160 Soldaten, die jeweils von 10 die Wache patrouillieren. Jeweils ein Hauptmann und 5 Druiden in der Gruppe. Sie machen Fremden klar, dass sie im Wald unerwünscht sind (siehe Geräusch 9). Die Straße selbst stellt kein Problem dar. Gasthaus Grünschluck, Unterhaltungsetabliments und einige Händlerbauten außerhalb des Forts. Kontrollieren Zollscheine (siehe 0513 bzw. 1516). Centurion Escola wirkt ein wenig aufmüppig, ist tatsächlich aber vom Harzherz (0507) besessen.		Straße nach Hantur: 0015-0114-0214-0313-0413-0513-0614-0714-0815-0915-1015-1115-1216- 1316-1416(Uferstraße)-1516-1616(Hantur)-1715-1816(Wall von Hantur)	
7	15	Wald	tarlex / kartograph	Riesige fleischfressende Pflanzen existieren hier vereinzelt im leicht hügeligen Gelände. Die leicht durchscheinenden Blätter während des Schattenschwurs von Menschen im Inneren durchzulassen. Durchtrennt man die Blätterwände spritzt einem gefährliche Säure entgegen und Tentakel ziehen einen ins Innere der Pflanze. Die "Menschen" stellen sich zumeist als riesige Stempel heraus, in 20% sind es jedoch humanoide Opfer mit geringen Schätzen.		Die grüne Magier-Novizin Salandra ist in Not geraten, nachdem sie die fleischfressenden Pflanzen vergeblich mit ihrer Pflanzenmagie überwinden wollte. Sie stammt aus der grünen Akademie (1430).	
7	16	Wald	tarlex	Eichenwald. Einige uralte, gedrungene und verwitterte Steinköpfe von 2 Meter Höhe. Der Druiden Harschbach vertreibt jeden der mehr als eine Nacht hier verbringt mit beschworenen Tieren. Er hat ein Schweigegelübde abgelegt und wird nie sprechen.			
7	17	Wald	tarlex / kartograph	Auerochsen treiben sich in Gruppen von 2W20 hier im Eichenwald herum. 20% pro Tag auch 1W4 verwilderte Pferde zu treffen, die geübte Fachleute zähmen könnten.		Die schwarze Magier-Novizin Lassandra versucht ihre Beherrschungsmagie an Durchreisenden. Sie stammt aus der schwarzen Akademie (1027).	
7	18	Wald	tarlex	Ein riesiger Wolf mit Dämonenblut lebt hier in einer Höhle. Er kann jeden riechen, der in diesen Bereich vordringt und nimmt die Fährte auf. Sobald er ein Opfer getötet hat, beißt er ihm ein Gliedmaß ab und versteckt sich mit dem als Nahrung in seiner Höhle, um die nächsten Tage ruhig zu bleiben.			
7	19	Wald	tarlex	Ein Barbarenstamm (200 Menschen) lebt hier, dessen größte Freude das Viertieren ist. Die Axberger leben normalerweise im Wald verborgen, doch sie versammeln sich alle paar Tage am Hanturen-Pfad, um einen Gefangenen zwischen 4 Pferden zerreißen zu lassen (zu 25% Vorbereitung gerade im Gange, 1W100% des Stammes anwesend). Die Axberger haben einen Sinn für Ehre, provozieren (und demütigen verbal) aber auf Teufel komm raus alle Reisenden, um bei Feindseeligkeit neue Gefangene für ihren brutalen Zeitvertreib nehmen zu können. Eine Gruppe von 2W12 begegnet allen Reisenden.		Pfad der Schande[0327, 0326, 0325, 0324, 0424, 0423, 0523, 0521, 0621, 0620, 0719, 0819, 0918, 0917, 0916, 0915]; Trampelpfad zum Straflager im Süden (0228).	
7	20	Wald	tarlex	Im Zenitum dieses Gebiets befindet sich ein Steinhügel, der von nahrhaften Beeren überwuchert ist. Genügend Nahrung für einen ganzen Stamm.			
7	21	Wald	kartograph	Der Schwarze Monolith. Ein schwarzer Monolith mit den Maßen 10 Meter x 40 Meter x 90 Meter steht im Wald und ist teilweise überwuchert. Seine Oberfläche ist absolut glatt poliert und so hart, dass sie durch nichts beschädigt werden kann. Der Monolith ist stark magnetisch, jegliches Metall im Umkreis von 1w6 x 10 Metern wird unwiderbringlich angezogen. Berührt ein vernunftbegabtes Wesen den Monolith, so hört es ein Gewir von Myriaden von Stimmen in seinem Kopf, die in sämtlichen existierenden Sprachen gleichzeitig sprechen. Das führt in der Regel zu einem schweren geistigen Schaden und möglichen psychotischen Spätfolgen. Die Stimmen sind die Gedanken aller vernunftbebtben Geschöpfe, die gerade gedacht werden, Gedacht wurden oder einmal Gedacht werden werden.		Eine Gruppe von 3w6 verwirrten Männern streift durch den Wald. Sie sind splitternaht, verwahrlost und lallen nur unzusammenhängende Wortketten. Es handelt sich dabei um eine Gruppe Krieger aus Hantur (1616), die in ihren Kettenhemden vom Monolith angezogen wurden und ihn berührten. Sie konnten sich aus den Rüstungen befreien, wurden jedoch geistig auf tierisches Niveau reduziert.	
7	22	Wald	kartograph	Wald des Wachstums. Einst streifte der Odem eines Gottes diese Erde, sie ist geweiht. Pflanzen wachsen hier atemberaubend schnell, auch Haare und Nägel wachsen viel rascher. Frauen werden schwanger, wenn sie sich länger als einen Tag hier aufhalten sind von friedlicher Stimmung besetzt. Tiere sehr vertraulich. Wird Blut vergossen, so erwächst daraus binnen 24 Stunden ein Klon des Lebewesens, von dem das Blut stammt (identisches Aussehen, aber keinerlei Erinnerungen).			

Spalte	Zeile	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Livedaten	Link zur Diskussion im Tanelorn	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
7	23	Wald	kartograph	Stamm der Insektenbarbaren von Jor. 800 Mitglieder. Die Insektenbarbaren haben humanoide Gestalt, jedoch den Kopf einer Gottesanbeterin und Libellenflügel. Primitive und kriegerische Gesellschaft, die einen metallischen Schrein im Wald anbetet. Die Barbaren halten den Schrein für die Hand ihres Gott Jor, er ist ihnen über alles heilig. Bei dem Schrein handelt es sich jedoch um ein Hochtechnologie-Artefakt: Ein Replikator von der Größe einer Mikrowelle, der alles, was man hinein legt, dupliziert. Die Barbaren nutzen diese Macht um sich Nahrung, Kleidung und Waffen zu beschaffen und sind so sehr gut genährt und müssen wenig arbeiten. Täglich werden dem Schrein Blutopfer gebracht. Kein Fremder darf sich dem Schrein nähern.			
7	24	Wald	tartex	Burg Augstein (auf einer Insel) wurde vor wenigen Wochen vom Magier der Düsternis Oxuron erobert, einem Schwarzmagier (1027). Er hat mit einem Schattendämon in weißer Robe die 40 Bewohner hinweggeschlachtet und in Untote verwandelt. Im überfluteten Burgverließ haust nun ein Riesenkotopuz, der sich mit seinen Fangarmen auch Opfer von den Treppen holt. Oxurons Ziel war die Burgbibliothek, die er über das nächste Jahrzehnt in aller Ruhe zu studieren gedenkt. Der Schattendämon sucht in der Zwischenzeit alle paar Tage die 5 umliegenden Dörfer heim und entführt Jungfrauen, um sie Tage später wahnsinnig oder besessen zu retournieren. 6 halbstärke 12+1W6jährige planen die Burg zurück zu erobern. 2 von ihnen sind Zauberlehrlinge.			
7	25	Lichter Wald	Desmond	Eine verfallene Hütte im Wald. Geheime Kellerluke führt in einen Vorratskeller. 25% Wahrscheinlichkeit noch genießbare Vorräte zu finden. Gelegentlicher Treffpunkt von Mitgliedern der geheimen Diebesgilde "die schwarze Feder" (siehe 0214).			
7	26	Lichter Wald	kartograph	Chaotisches Mana. Jede Stunde ändert sich hier der lokale Manafluß (1w6): 1: verschwindendes Mana (keine Zauberei möglich, die meisten magischen Artefakte funktionieren nicht, rein magische Kreaturen verschwinden oder sterben sogar), 2: geringes Mana (Zaubern erschwert möglich, keine permanenten Zauber möglich), 3-4: normales Mana, 5: hohes Mana (Zaubern erleichtert, magische Artefakte funktionieren verbessert), 6: sehr hohes Mana (Zaubern kinderleicht aber auch sehr gefährlich, alle temporären Zauber werden permanent, Zauberpatzer sind katastrophal, magische Artefakte können außer Kontrolle geraten. Es manifestieren sich spontan Elementargeister oder andere magische Kreaturen.)			
7	27	Wald	kartograph	Die weiße Magierakademie (Ausrichtung: Hellsicht, Licht, Erkenntnis). Schule für magiebegabte Adepten, die sich würdig erwiesen haben, 50 ständige Bewohner. Die Prinzipien der Akademie sind "Streben nach Wissen, Freiheit des Geistes und Ehrlichkeit". Die Akademie hält engen Kontakt mit den sechs anderen Magierakademien (1027, 1029, 1130, 1328, 1430, 1625).			
7	28						
7	29	Grasland	tartex	Gong-Turm von Tal-Gor: Mönche hütten diesen Gang auf einem 60 Meter hohen Rundturm. Der Gong vertreibt Feinde des Gong-Schlägers, innerhalb von 2,5km Radius. Folglich gibt es hier eine Siedlung (400, diverse Rassen) rund um den Turm. Der Abt der Mönche von Tal-Gor darf als einziger den Gong schlagen.			
7	30	Grasland	kartograph	Asselsteppe. Gewaltige nachtaktive Asseln grasen hier in Herden von bis zu 500 Tieren. Sie sind friedlich solange man sie nicht behelligt. Das Fleisch einer Riesassel ist essbar, hat aber modrigen Geschmack.			
7	31	Wüste	kartograph	Die vergessene Stadt von Gondaran. Eine tote Stadt liegt unter den Dünen begraben. Nach einem Sturm legen sich oft Eingänge frei, die ins Innere der Gassen und Paläste führen. Dort warten uralte Schätze auf die Abenteurer, aber auch die Mumien der ehemaligen Bewohner.	Ein freundlicher Windgeist lebt in der Wüste und spricht nur in Reinform. Fragt man ihn auf lyrische Weise etwas, gibt er nach bestem Wissen und Gewissen Auskunft.		
8	0	Wald	tartex	Weißer Schlange Azzibor. Heiliges großes Tier, dessen Zuspruch bei selbstlosen Plänen gewonnen werden kann. 50% einen Pilger zu treffen, der gerade auf der Suche nach Azzibor ist, um (1W4) 1. Mittel gegen Krankheit von Familienmitglied, 2. Segnung seiner Waffen, 3. Blick in die Zukunft, 4. Zuspruch fürs Einsiedler-Leben, zu erhalten. Azzibor hilft immer nur dem Würdigsten einer Reisegruppe.	Im Norden dieses Gebietes führt eine tiefe Schlucht von West nach Osten. 0800-0900-1000-1100-1200		
8	1	Wald	tartex	Seltensam riechende Steine liegen hier überall im Wald verteilt. Reibt man sie ab, wird der Gestank stärker und es kommen alte, sehr große Muschel-Fossilien zum Vorschein.	Ein Bach fließt durch den Wald. Man kann in einiger Entfernung eine Flötenspieler hören, wird ihn jedoch nie finden, weil es sich dabei um einen Geist handelt, der die Flucht ergreift, sobald jemand in 500m Nähe kommt.		
8	2	Wald	tartex	Die Maske Alsdam: eine Bronze-Vollgesichtsmaske, die mit Diamanten besetzt ist, schwebt hier in Kopfhöhe langsam durch den Wald. Sie bietet sich Reisenden an, indem sie langsam vor ihnen schwebt. Wer sie aufsetzt, kann sie nicht mehr abnehmen, er erlangt aber auch die Fähigkeit Laserstrahlen in verschiedenen Farben aus den Augenschlitzen zu schießen. Versuche die Diamanten zu entfernen, führen zu einer tödlichen Explosion der Maske. (Tatsächlich teleportiert sie sich an einen anderen Ort im Wald.) Trägt man sie, löst sie sich nach 1W6 Tagen wieder und bietet sich jemand anderem an.			
8	3	Wald	tartex	Hexenhütte. Eine dämonische Nachthebe namens Karla lebt hier. Sie erscheint als harmlose altes Kind und lädt Fremde als Gäste in ihre Hütte ein. Das Essen ist jedoch vergiftet und sie sperrt betäubte Opfer in einen Käfig im feuchten Keller, um ihre Gliedmaßen zu amputieren und zu essen.			
8	4	Tiefer Wald	tartex	Hier findet man abgetrennte Arme und Beine im Wald - alle paar hundert Meter. Unter Tags ist es unheimlich still. In der Nacht kann man immer in einiger Entfernung eine Flüstern hören. Wer sich nachts alleine hier bewegt (einige Dutzend Meter Entfernung zur Gruppe), wird von 1W3 Grünen Frauen (pflanzlichen Nymphen, vgl. 0905) attackiert und zerrissen. An Gruppen trauen sich die Grünen Frauen nicht heran.			
8	5	Tiefer Wald	1of3 (tartex) / 1of3	An einem verborgenen Waldsee mit Höhle gibt es eine Gruppe Plumpe. Sie sind scheu und wissen wenig von der Welt um sie herum. 20%, dass einige der Plumpe von der Sporen aus 0704 infiziert wurden und nun äußerst aggressiv sind.	Es gibt ein Höhlensystem, in welchem sich wertvolle Mineralien schürfen lassen.		Plumph- Missverstar
8	6	Tiefer Wald	tartex	321 halblinggroße Pilzwesen leben hier friedlich in ihrem Dorf Hischbützel. Sie halten 60 Hunde und warnen Reisende vor den Gefahren des Tiefen Waldes und sind nicht bereit sich weiter dorthin zu bewegen. Beim wöchentlichen Feuerfest gießen sie sich Öl auf die Pilzkappen und entzünden diese, bevor sie rituelle Tänze vollführen. Die Pilzkappen sind wertvolle magische Ingredienzien und bringen pro getotetem Pilzwesen 10-100 Standardmünzen bei Alchimisten.			
8	7	Tiefer Wald	ragnar	Alchemistische Drogenküche. Anzureil ein sehr entspannter Alchemist nutzt hier seine Künste um in andere Sphären abzutauchen. Wenn er einen lichten Moment hat, kocht er für ein paar Münzen Tränke. Z.B. solche die einen Illusionen sehen oder durchschauen lassen, oder auch solche die einen auf eine Geistesreise schicken. Überreste der Pilzwesen von nebenan kauft er nicht. Gibt nur schlechte Visionen.			
8	8	Tiefer Wald	tartex	Ein Rudel Wölfe (35) beherrscht hier den Wald und hetzt Reisende zu Tode. Das Rudel teilt sich in Gruppen von je 2W6 auf und treibt potentielle Opfer anderen Gruppen in die "Arme".			
8	9	Tiefer Wald	tartex	Der Alte Thron: Hier befindet sich ein übermenschengroßer Stein, der in der Form eines plumpen Throns gemaiselt ist, irgendwo mitten im Wald. Die Ogerfürsten der Blut-Aone (vor 500 Jahren) krönten hier ihren Herrscher und labten sich an ihren Untertanen. Lässt sich ein Oger auf dem Thron nieder, fahren die Geister der toten Fürsten in ihn ein und verleihen ihm gewaltige Intelligenz. Nur die wenigsten Oger könne den Thron aus einer Sage [Gerücht 48].			
8	10	Tiefer Wald		Holzschlangen: große, tierische, sich windende Äste. Verhalten sich genau wie Würgeschlangen. Alle 1W20 Stunden attackieren 1W2.			
8	11	Tiefer Wald	tartex/ Dragon + kartograph	Richt-Eiche. Eine distelüberwachsene große Eiche steht auf einer Lichtung nahe eines Pfades. ZW4 Menschen sind dort aufgeknüpft. Die scheinbaren Geisteskranken sind jedoch Fangarme eines distelartigen Parasiten. Wer zu nahe kommt, wird attackiert. Das Pflanzenwesen besitzt dieselben Werte (und Größe) wie ein Riesenkotopuz und kann vom Baum herunter kommen. Es wirft tote Opfer nach anderen Gegnern.	Hier schlängelt sich der Fluss entlang, der in den Feenseen aus 02 08 seinen Anfang hat und sich durch 0209 0309 0310 0411 0611 0710 0811 0910 und 1010 schlängelt um dort in den See zu fließen. An dieser Stelle sind Stromschnellen.		
8	12	Wald	kartograph	Dorf der Wildlinge, etwa 300 Einwohner. Wildlinge sind primitive Menschen. Nachdem sie aus 0813 vor den Harzherz-Druiden geflohen sind, verstecken sie sich hier in einfachen Behausungen. Sie haben einen Hass gegen alles Magische und verehren einen Falltiegott.	Wildling-Angriff bei 1 auf 1w6.		
8	13	Tiefer Wald	tartex	Steinzirkel und Lager der Harzherz-Druiden: Militante Druidensekte von 70 Druiden (nur 3W6 anwesend), die alle Menschen aus den Wäldern vertreiben will, und Hantur (1616) vernichten. Sie setzen auf eine Verwandlung der unruhigen Wesen in Pflanzen, und folglich ist (0606) ihr Heiligtum. Innerhalb ihres Steinzirkels in 0813 können sie einen ähnlichen Effekt erzielen und versuchen so Feinde zu befrieden. Andere Druiden stehen ihnen neutral, aber nicht feindlich gegenüber. Zd4 Waldschrate (kleine Ents) als Unterstützung immer in der Nähe. Waldschrate verlassen nie tiefen Wald.			
8	14	Wald	tartex	Der Waisenjunge Edwein (9 Jahre) versteckt sich hier im Wald. Er ist mit seiner kleinen Schweister Granga von einem Bauernhof (0914) geflohen, wegen ständiger Prügel, und bettelt Reisende an, ihn mitzunehmen. Granga hat er in einem hohlen Baumstumpf versteckt. Beide sind schlecht erzogen und sehr anstrengend.			

Spalte	Zeile	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Livedaten	Link zur Diskussion im Tanelorn	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
8	15	Wald	tarlex	"Fort Schwurstein" der Hanturianer (1616) direkt an der Straße: 160 Soldaten, die in Gruppen von 10 den Wald patrouillieren. Jeweils ein Hauptmann und ein Druide in der Gruppe. Sie machen Fremden klar, dass sie im Wald unerwünscht sind (siehe Gerücht 9). Die Straße selbst stellt kein Problem dar. Gasthaus Ferdis Einkehr, Unterhaltungssetabliments und einige Händlerbauten außerhalb des Forts. Kontrollieren Zollscheine (siehe 0513 bzw. 1516)	Straße nach Hantur: 0015-0114-0214-0313-0413-0513-0614-0714-0815-0915-1015-1115-1216-1316-1416(Uferstraße)-1516-1616(Hantur)-1715-1816(Wall von Hantur)		
8	16	Wald	tarlex	Revier eines unterwürfigen Einhorn. Das mächtig erscheinende Tier benimmt sich wie ein junger Hund und möchte bei Reisegruppen bleiben, verläßt aber sein Revier nicht. Es kann nicht sprechen. Es versucht Reisende auf Gefahren (Zufallsbegegnung) hinzuweisen.			
8	17	Lichter Wald	kartograph	Vor wenigen Wochen muss hier ein verheerender Waldbrand gewütet haben. Zurück bleiben verkohlte Stämme, Asche und Ruß. Dazwischen wachsen schon die ersten neuen Triebe.	Bei einer Zufallsbegegnung trifft man zu 50% einen wirt brabbelnden alten Mann in versengter Kleidung. Er ist ein Druide aus Steinigen (1419), der sein Gedächtnis verloren hat.		
8	18	Lichter Wald	kartograph	Die Behausung des Einsiedler-Hügelzwerge Throsch Ambrosch. Mit Gold läßt er sich dazu bringen, meisterhafte Schmiedearbeiten durchzuführen.	Eine kleine Fee wohnt in einer Pappel. Sie leidet an einer Krankheit, von der sie nur das Baumharz einer Steineiche kurieren kann. Solche Bäume soll es bei 0606 geben, die Fee ist jedoch schon zu schwach um zu reisen.		
8	19	Wald	tarlex	Hier fließt ein Bach, der von zahlreichen Enten bevölkert ist. Diese Enten schlüpfen aus den Früchten eines Baumes am Bachufer, sobald sie ins Wasser fallen. Der alte Mönch Austra ist hierhergewandert, um dieses Phänomen zu erforschen. Er dient der bleichen Fruchtbarkeits- und Todesgöttin Wadmamal.			
8	20	Wald	tarlex	Ein Stamm von Igelmenschen (235 Stück) lebt hier in einem Dorf aus schwer erreichbaren Baumhäusern. Sie tragen Kriegsbemalung und sind ausgezeichnete Kletterer, die zudem wieselflink von Baum zu Baum springen, bevor sie eingekugelt angreifen. Sie betrachten Fremde mit Argwohn, sind aber mit Aufwand von friedlichen Absichten zu überzeugen. Sie fürchten Untote.			
8	21	Wald	tarlex	7 kannibalische Zwerge haben sich in einer Hütte im Wald niedergelassen. Sie haben eine Schwäche für Frauen und würden denen nie etwas antun. Aber deren Männer (sie sehen Frauen immer als Besitz eines Mannes an) sind des Todes geweiht und landen im Kochtopf.			
8	22	Wald	tarlex	Der abtrünnige Hanturen-General Cortiz hat sich hier mit barbarischen Halb-Ingeln-Gefolge in primitiven Hütten verschanzt. Cortiz glaubt die Stimme der Natur, der einzigen Wahrheit, gehört zu haben. Die 350 Halblinge verehren ihn als gottgleichen Führer. Halb-Ingeln-Köpfe auf Spießstangen säumen die Gegend. Ein Mrtizz-Barbar aus Großwall (0003) ist Cortiz ebenfalls hörig. Cortiz ist wahnsinnig und neigt zu langen Monologen und plötzlichen Gewaltausbrüchen, die die Halblinge in die Tat umsetzen müssen.			
8	23	Wald	tarlex	Das lichte Waldland hier wird von zahlreichen Mammuts bevölkert. Gruppen von 1W4 Tieren. Im tiefsten Wald hier liegt ein Mammut-Friedhof mit viel Elfenbein und W4 gerade verendeten Tieren. Wer sich am Elfenbein zu schaffen macht, löst eine Stampede von 1W20 Mammuts aus der Umgebung aus.			
8	24	Wald	?	Verlassene Feuerstelle, Rucksack mit Abenteuergerätschaften, 5 Rationen (bei 1 auf 1w6 vergammelt) und 4w20 Münzen.			
8	25						
8	26	Wald	tarlex	Tief im Wald verborgen liegt die Burg Tockenigg. Sie wirkt gut gepflegt, wird jedoch nur von den 2 Kindern Arne und Janna bewohnt. Die Kinder verstecken sich vorerst vor Fremden und beobachten sie aus der Ferne von Brüstungen und Deckenlücken. Sie kontrollieren allerlei (Wald)Tiere, die sie im Notfall auch zur Verteidigung einsetzen: Falken, Eulen, Wiesel, Wölfe, etc. Sie behaupten ihre Eltern wären vor Jahren zu einem ominösen Weißen Turm (2613) aufgebrochen und nie zurückgekehrt.			
8	27	Wald	tarlex	Urwald: in diesem Gebiet leben keine intelligenten Wesen. Ihnen würden nach jeweils 1W10 Tagen ein Tentakel wachsen, unbegrenzte Maximumanzahl. Die Tentakel sind je 1W3 Meter lang und reagieren instinkthalt und nicht nach Willen des Trägers. Ab 3 Stück beginnen sie auch zu laufen. Dieses Phänomen hängt mit dem Schlingenbach vom Gorhügel zusammen, der alles Wasser hier speißt. Am Gorhügel und im Schlingenbach kann Gold gefunden werden. In 10% aller Fälle wächst statt Tentakel ein Schuppenfügel.			
8	28	Wald	tarlex	210 Wolfsreiter-Orks (40 Wölfe) hausen hier unter primitiven Planen. Jagen auch intelligente Wesen als Nahrung.			
8	29						
8	30						
8	31						
9	0	Wald	tarlex	Centauren siedeln und jagen hier. Insgesamt sind es wohl 300, die in 7 Clans (w100 Mitglieder) leben und verstreut sind. Jagdgruppen von 1W20 attackieren Reisende. Sollte ein Clan sehen, dass ein anderer Clan Reisende attackiert, wird er nach dem Motto "Der Feind meines Feindes ist mein Freund" die Reisenden schützen - aber auch umgekehrt. Die 7 Clans werden von den 7 Schamanen-Töchtern der verstorbenen Schamanin geführt. Der Streit passiert darauf, dass die Himmelspfade (quasi Regenbogenbrücken ohne Regenbogen) seit ihrem Tod verschlossen sind und sie die Töchter gegenseitig dafür verantwortlich machen.	Im Norden dieses Gebietes führt eine tiefe Schlucht von West nach Osten. 0800-0900-1000-1100-1200		
9	1	Tiefer Wald	tarlex	Eine überwachte Burg ruht auf 30 friedlichen Gnomen bewohnt, die mit magischen Tricks und Illusionszaubern vortäuschen, dass gar schreckliche Monstren - Oger, Riesenschatten, Tentakel aus der Tiefe, usw. - in der Ruine hausen. 600 Münzen in Kiste und Laub und 1W4 zufällige magische Illusionsartefakte.			
9	2	Moor	Kriegsklinge	Wer hier versinkt, gelangt in das Reich unter dem Moor. In einer riesigen Höhle kratzen bleiche, stumme Opfer des Moors leuchtende Steine aus dem feuchten Grund. Sie stapeln sie vor einem froschartigen Idol.			
9	3	Wald	tarlex	Aggressive Riesenfische, groß wie Rinder. Alle 1W4 Stunden greifen 1W6 an. Kleine Wesen wie Halblinge oder Gnome können die Tiere als weit springende Reittiere benutzen. Zähmung ist allerdings nur auf magischem Weg möglich. In trockenerem Klima verenden die Tiere schon nach 1W4 Tagen überraschend.			
9	4	Tiefer Wald	tarlex	Werwesen und Missgeburten versammeln sich hier bei Vollmond, um für ihre Heilung zu beten. Die restliche Zeit kann man die Brandflecken eines großen Feuers auf einer Lichtung sehen. Durch ein Menschen- und Tieropfer kann die Heilung tatsächlich erfolgen. Der Druide Silbart beobachtet die Werwesen und andere Reisende aus einiger Entfernung, jedoch selbst nie ein, egal was passiert. Der über nur ein riesiges Bein verfügende Jonach leitet die Feste und siedelt das gesamte Monat.			
9	5	Flachland	1of3 / tarlex	Nach einem Schisma in 0306 haben sich hier einige Gnome angesiedelt. Sie sind fanatische Anhänger der Göttin in Grün und Fremden gegenüber misstrauisch. Ein geweihter Obstbaum, der das ganze Jahr über köstliche Früchte trägt. Ein Paar Früchte vom Baum vermögen schwere Krankheiten zu heilen.	Die Göttin in Grün steht in Zusammenhang mit 0804 und 0704. Neben diversen Schreinen mit kleinen grünen Statuen im Wald, findet sich im Dorf eine lebensgroße Statue der Göttin, die dick von Grünschimmel überwuchert ist. Von Zeit zu Zeit verschwindet die Statue: sie wandert davon, um Fremde dank ihrer Grünschimmel-Spur in den verborgenen, unterirdischen Tempel zu locken, wo sie von den Gnomen in Schimmelbecken geworfen und infiziert werden (vgl. 0704). Die Gnome sind nicht wirklich böse, doch wer den Tempel entdeckt hat, muss sterben, um das Geheimnis zu wahren. Der alte Anführer der Gnome heißt Spelnatz.		
9	6	Wald	tarlex	Klarer Teich. 3W6 Nymphen in Orgie mit 1W6 Sartyren. Laden Fremde ein. Heilt alle Wunden.			
9	7	Wald	tarlex	Geflügelte Augen, 30 cm Durchmesser, 2 Meter Spannweite, jagen hier im Sturzflug durch den Wald. Je 1W4 Stück. Sie surren durchgehend und traurig. Ihr Lagerplatz ist ein verfallener Turm, in dessen kleinen Sehnschlitz sie ruhen, als besäße der Turm tatsächlich Augen. Der Turm und die insgesamt 40 Augen sind das Produkt eines altelfischen Magiers, der vor hundert Jahren vom Wald ermordet wurde. Augen ernähren sich von magischer Energie von Magiern. Sonst friedlich.			
9	8	Wald	tarlex	Gute Kräuterhexe Nariya in Hütte. Kann Wunden heilen und segnen. Hilft mit Heilkräutern. 7 weiße Schlangen dienen ihr.			
9	9	Wald	tarlex	2 Fischerdörfer: Nessos (100 Menschen) und Sattelwurf (90 Halblinge). Die Dörfer sind in Aufregung, weil 18 Kinder gestern gemeinsam in den gefährlichen Tiefen Wald (0809) aufgebrochen sind. Mütter weinen und beschuldigen die Kinder des anderen Dorfes die eigenen auf diese Idee gebracht zu haben. Sie bitten Reisende um Hilfe.			
9	10	Lichter Wald	tarlex /Dragon	Die unheimliche Fährfrau Prassis, die eine Vorliebe für schwarze Roben hat, und sich weigert zu sprechen, um ihr Stottern zu verbergen, hält hier auf einer bewaldeten Flussinsel Ausblick nach zahlender Kundschaft. Sie sucht Zuwendung und will ein zufälliges Mitglied der Reisegruppe wortlos überzeugen, eine schöne Stunde mit ihr auf der Insel zu verbringen, während die restlichen Reisenden warten müssen. Kommt man hier ein anderes Mal wieder vorbei, wartet der Fährmann Lassis, mit dem exakt selben Verhalten, (Aufreten immer abwechselnd.)	Hier schlängelt sich der Fluss entlang, der in den Feenseen aus 2 8 seinen Anfang hat und sich durch 0209 0309 0310 0411 0611 0710 0811 0910 und 1010 schlängelt um dort in den See zu fließen.		
9	11	Wald	tarlex	Eishügel, ein kleines Dorf mit 70 Einwohnern liegt hier tief im Wald verborgen. Die Bewohner haben viele eigenartige Geschichten, die von einem alten Reich, das die Membrane (2911) unterwarf berichtet. Es sind Nachfahren der Bronzring-Zivilisation (0404, 0108). Sie erzählen auch, dass die Flöte von Agmen, nahe der Vulkaninsel (1610) vom Himmel gefallen sei.			
9	12	Wald	tarlex	Horde von Waldschratzen (kleinere Ents) attackieren Reisende hier. w6 alle w20 Stunden.			

Spalte	Zeile	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Livedaten	Link zur Diskussion im Tanelorn	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
9	13	Wald	kartograph	Der Hellsicht-Wald. Der Hellsichtmagier Aladan hatte hier seinen Magierturm mitten im Wald. Inzwischen ist der Magier fort und der Turm verfallen und überwuchert. Im Inneren befindet sich jedoch noch ein uraltes Artefakt des Magiers (die "Blaue Hellsichtkugel von Dantossia" - Die Hellsichtkugel erlaubt jedem, der durch sie Blickt, ein beliebiges Ereignis an einem beliebigen Ort zu sehen, kann jedoch zu schwache Geister auch in einen Strudel des Wahnsinns reißen.), das so stark ist, dass es die ganze Umgebung verzaubert. Das führt dazu, dass überall im Wald Fata-Morgana-ähnliche Projektionen auftauchen, die Ereignisse von einem anderen Teil des Landes zeigen. Der alte Magierturm wird bewacht von seinen 1w6 Dienern, die alle Eindringlinge vom Turm fern halten: Kristallmenschen, die in der Lage sind wenige Minuten in die Zukunft zu blicken und Kristallzauber zu wirken. Dadurch sind sie fast unbezwingbare Gegner im Kampf und bisher haben sie die Existenz des Turms erfolgreich geheimgehalten. Sie brauchen weder Nahrung, noch Wasser oder Luft und halten sich immer nahe des Turms auf. Jede Stunde, die man sich irgendwo hier im Wald aufhält, begegnet man bei 1-5 auf 1w6 einer hellsichtigen Projektion (verschiedene Sinneseindrücke) des Artefakts. Sie stammt (1w6)... 1-2: ...aus der Vergangenheit... 3-5: ...aus der Gegenwart... 6: ...aus der Zukunft... und zeigt ein Ereignis auf dem Feld (A B C D), wobei A = 1w4-1, B = 1w10-1, C = 1w4-1, D = 1w10-1. Erst bei genauerer Untersuchung ist die Projektion als solche zu erkennen, im ersten Moment wirkt sie sehr real.			
9	14	Wald	tartex / kartograph	Ein großer Vierkant-Bauernhof im Wald. Die Bauernfamilie Darger (14 jeden Alters) und ein rechtliches Gesindel (40) arbeiten hier hart. Familienhaupt Fräjoir Darger ist ein Choleriker, der Familie und Gesindel auch schon mal verprügelt, aber nichts so sehr liebt wie die Geschichten von Reisenden und sie im Hof reichlich bewirtet.	Die rote Magier-Novizin Yua (eine Nymphe) hat ihre Feuermagie für kurze Zeit in den Dienst der Bauernmagie gestellt um in der Schmiede auszuhelfen (Der Schmied Huckl hat sich verletzt). Sie stammt aus der roten Akademie (1130).		
9	15	Wald	tartex	"Fort Wintersieg" der Hanturianer (1616) direkt an der Straße: 160 Soldaten, die in Gruppen von 10 den Wald patrouillieren. Jeweils ein Hauptmann und ein Drude in der Gruppe. Sie machen Fremden klar, dass sie im Wald unerwünscht sind (siehe Gerücht 9). Die Straße selbst stellt kein Problem dar. Gasthaus Fruchtjüngler, Unterhaltungsgelände und einige Händlerbauten außerhalb des Forts. Kontrollieren Zoltscheine (siehe 0513 bzw. 1516)	Straße nach Hantur: 0015-0114-0214-0313-0413-0513-0614-0714-0815-0915-1015-1115-1216- 1316-1416(Uferstraße)-1516-1616(Hantur)-1715-1816(Wall von Hantur)		
9	16	Wald	tartex	12 Käfige mit Gefangenen hängen hier auf den Bäumen. W12 von ihnen sind bereits verhungert oder gar skelettiert. Die Überlebenden jammern und flehen wie wahnsinnig doch freigelassen zu werden. Bei Befreiung eines jeden Einzelnen: 1.) greift sofort an 2.) stiehlt bei nächster Gelegenheit und haut ab 3.) läuft sofort davon 4.) umarmt stundenlang von Weinkrämpfen geschüttelt 5.) dankbar und freundlich 6.) schwört ewigen Schwur zu dienen bis zum Tod. Die Gefangenen sind alle Mörder aus Hantur.	Pfad der Schande(0327, 0326, 0325, 0324, 0424, 0423, 0523, 0521, 0621, 0620, 0719, 0819, 0918, 0917, 0916, 0915); Trampelpfad zum Straflager im Süden (0228).		
9	17	Wald	tartex	Eine Rotte von 24 fanatischen Pilgern aus dem südlichen Königreich jenseits des Gebirges befindet sich gerade hier auf dem "Weg der Wandlung". Ihr Ziel ist es sich zum Tempel des Eistod durchzuschlagen. (0500) Von den einst 99 Pilgern sind nur diese übrig geblieben. Sie sind unterernährt und sehr dreckig. Doch das Leiden und Sterben sei Sinn der Pilgerschaft, so ihr Wortführer, der Seelige Piet. Sie hoffen auf Transformationswunder (Metamorphosen) ihrer Körper, doch bis jetzt ist nichts geschehen.	Pfad der Schande(0327, 0326, 0325, 0324, 0424, 0423, 0523, 0521, 0621, 0620, 0719, 0819, 0918, 0917, 0916, 0915); Trampelpfad zum Straflager im Süden (0228).		
9	18	Wald	kartograph	Räuberbande von 4w6 Orks, die in kleinen Gruppen auf Beute lauern. Anführer Grock hat ein entstelltes Gesicht, er hasst alle Nicht-Orks.	Pfad der Schande(0327, 0326, 0325, 0324, 0424, 0423, 0523, 0521, 0621, 0620, 0719, 0819, 0918, 0917, 0916, 0915); Trampelpfad zum Straflager im Süden (0228).		
9	19	Wald	tartex / kartograph	Säbelzahnaffen hausen hier auf den Bäumen. Viele Clans von 2w20 Tieren. Manche (30%) tragen Fetzen menschlicher Kleidung. 2 verfallene menschliche Siedlungen, die die Natur wohl erst kürzlich (2 Jahre?) zurückgeholt hat.	Hochtechnologie-Störsender, versteckt in einem hohlen Baumstumpf. Hochtechnologie-Gegenstände funktionieren hier nicht, bei 2-3 auf 2w6 werden sie durch den Störsender überlastet und dadurch zerstört (nur einmal pro Gegenstand würfeln). Weitere vier Sender dieser Art befindet sich in 1104, 2414, 2704 und 2816. Fügt man sie zusammen, kann man mit dem nötigen Hintergrundwissen einen Super-Störsender konstruieren, der, wenn er mit genug Energie versorgt wird (vgl. z. B. 0018), sämtliche Hochtechnologie-Gegenstände im Umkreis von 4w6 x 100 Kilometern (inklusive sich selbst) in einem einzigen Augenblick vernichten kann.		
9	20	Wald	tartex	Ein großer Wasserfall an einer Klippe. Hinter dem Wasserfall ist eine Höhle verborgen, wo 2 Herzbrotsche, in einer Nische sichtbar gelagert sind. (3 zusätzliche Trefferpunkte pro Brosche, die man sichtbar trägt) Weiter hinten in der Höhle finden sich Höhlenmalereien: Dämonen. Durch einen Schacht gelangt man in eine Schlangengrube.	Säurepilze. Bei Berührung explodieren sie und verursachen dabei im Umkreis von 1w6 Metern mittleren körperlichen Schaden.		
9	21	Wald	/ kartograph				
9	22	Wald	tartex	9 jugendliche Nord-Hochelfen sitzen hier im Wald und berauschen sich an seltsamen Getränken und Kräutern. Sie sind freundlich zu Fremden und laden sie ein, sich am Gelage zu beteiligen. Für Nicht-Elfen sind die Mittel jedoch äußerst gefährlich. Sie führen bei geschellter Willenskraft Weisheits-Probe zu (1w4) 1. nach einmaligen Gebrauch auf 1w6 Tage Visionen von verfallenen menschlichen Schattens auftauchen, 3. führen zu einem Liebesrausch gegenüber den langjährigsten Gefährten/besten Freund; 4. führen zu ernsthaften Selbstmordgedanken/-versuchen vor Glück (mehr Willenskraft/Weisheits-Proben).			
9	23	Wald	kartograph	Köhlerdorf (600 Halblinge), beziehen ihr Holz von 0924. Der Rauch ist weithin sichtbar. Bezahlen den wehrhaften Bauern in 0924 Tribut.	3w6 Vogelfeie, ehemalige Bauern aus 0924, wildern im Wald. Begegnung bei 1 auf 1w6.		
9	24	Wald	tartex	Waldbaronie Heksol: 11 Rodungen mit Bauerndörfern. Auf zentralem Hügel steht die kleine Burg von Baron Birkenfall, einem äußerst gelehnten Mann, der Kriegshandwerk und Bauern hasst. Er neigt zu übertrieben hehrlichen Bestrafungen für seine Untertanen. Die Bauern haben die Verteidigung der Baronie in die eigene Hand genommen. Der Übergang zum Räubertum ist fließend.			
9	25	Wald	tartex	Teichbaronie Plasbach: 14 kleine Seen mit je 1w4 Siedlungen am Ufer. Auf einer Insel im größten See liegt die Burg von Baronin Beklara. Sie gibt sich als Halb-Elfin aus, ist jedoch keine. Ihre Erbschaft beruht auf den Fakt, da ihr Vater Hochelf gewesen sein soll. Schlechte Imitation elfischer Sitten in der Burg. Ein verummurter Mörder (Magier) geht manchmal nachts um.			
9	26	Wald	kartograph	Eine Gruppe aus 4w6x2 wildernden Rattenmenschen macht die Gegend unsicher. Sie verspeisen alles, was sie erlegen können und agieren listig und aus dem Hinterhalt. Der Anführer wechselt ständig. Halten sich einen Halbblings-Koch als Sklaven.	Mächtiges Antimagie-Artefakt in Form einer ewig mit grauer Flamme brennenden Kerze. Im Einflussbereich dieses Artefakts (3w6 x 10 Meter) ist Zauberei (1w6)... 1: schlicht unmöglich, 2: nur sehr erschwert möglich, 3: möglich, aber jeder Misserfolg zählt als schlimmer Zauberpater, 4: möglich, aber ein einzelner Zauber entkräftet den Zaubern den komplett (kein Mana mehr etc.), 5: möglich, aber jeder Zauber bewirkt genau das Gegenteil, 6: möglich, aber das Ziel jedes gewikten Zaubers wird zufällig bestimmt. Magische Gegenstände werden auf ähnliche Art von dem Antimagie-Artefakt beeinflusst. Das Artefakt wurde aus der grauen Magierakademie (1029) entwendet, es winkt ein reicher Finderlohn. Die Rattenmenschen haben das Artefakt einem ermordeten Händler abgenommen und verwenden es zur Beleuchtung ihres Verstecks.		
9	27	Wald	tartex	Die Trümmer eines abgestürzten Schiffes der Wolfswacht (0517). Nicht mehr viel zu machen. Die Leichen der Besatzung wurden längst von Wildtieren verschleppt. Die Kapitänskiste mit Wolfswacht Uniform und 700 Münzen, Schatzkarte (zu 0231) sowie Fernglas und Sextant liegt verschlossen im Wrack.			
9	28	Wald	kartograph	Der Glückswald. Ein göttliches Glücksbringer-Amulett liegt versteckt im Astloch eines Baums, wo es vor langer Zeit von einem durchreisenden Priester auf Anweisung seines Gottes hinterlegt wurde. Das Amulett bewirkt, dass niemand Pech in dieser Gegend hat. Alle Proben gelingen mit großer Wahrscheinlichkeit, es gibt keinerlei Patzer. Sollte jemand wider Erwarten doch Pech haben, so ist das eine göttliche Fügung.			
9	29	Wald	kartograph	Der dicke Kobold Limmerick lebt hier. Er verlangt von allen Durchreisenden ein schmackhaftes Essen als Wegzoll. Weigert man sich ihm dieses zu geben oder schmeckt Limmerick das dargebotene Essen nicht, so wird man mit einem Fluch belegt, durch den für den Verfluchten jegliche Nahrung widerwärtig stinkt und noch schlimmer schmeckt. Der Fluch dauert 3w6 Tage an.			
9	30	Wald	kartograph	Tannenwald mit trockenem Boden. Gefahr von Waldbränden.			
9	31	Waldhügel	tartex	Gonilla-Clans leben hier auf den Waldhügeln. Jeweils 3w20 Tiere. Sie beherrschen jeweils 1w10 Worte und verstehen Sprachen. Sehr leicht zu erzürnen und nicht mehr zu stoppen, wenn einmal aggressiv.			
10	0	Wald	tartex	Eine tief Schlucht durchbricht den Wald hier. An der Nordseite patrouilliert Asmen, der Nordwächter. Dieser vollgepanzerte Krieger will niemanden passieren lassen. Seine magische Rüstung erlaubt es für 2 Minuten zu fliegen und seine Axt verschießt Blitze. Asmen warnt, das der Norden viel zu gefährlich für die Reisenden sei. Er ist jedoch einfach wahnsinnig und wurde von seinem Kampfordern hier zurückgelassen. Wird er besiegt, rast seine Rüstung in den Himmel und explodiert.	Im Norden dieses Gebietes führt eine tiefe Schlucht von West nach Osten. 0800-0900-1000-1100-1200. Hier stehen die Überreste einer Brücke.		
10	1	Wald	tartex	Sehr sunnig abseits der schmalen Wege. Ein Mann liegt weinend am Weg, weil seine Geliebte versunken ist. Nachts treibt sich ein Irrlicht ohne böse Absichten herum.			
10	2	Wald	tartex	Ein rötlicher Blob (50cm) Durchmesser lebt hier. Er trägt zwei gemischte Augen und brabbelt in schwer verständlicher menschlicher Sprache. Es handelt sich um den verunsicherten Blutprinzen von Hantur (1616), der seit 200 Jahren durch den Wald kriecht. Er verspricht jedem immense Schätze der ihn zurück an die Macht bringt. Sein Name war Usque, doch er hat keine Anhänger in Hantur mehr. (Er war nie gerade populär...) Wird er zurückverwandelt (sehr schwierig!), setzt ein minutenkurzer Alterungsprozess bis zum Tod ein, weil er sein natürliches Alter schon längst überschritten hat.			

Spalte	Zeile	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Livedaten	Link zur Diskussion im Tanelorn	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
10	3	Tiefer Wald	Purple Tentacle	📍 Schon vom weitem sieht man schwarze Wolken aufsteigen. 1W4+1 Köhler, die schon seit langer Zeit keine Frauen mehr gesehen haben, leben hier.	📍 Tief im Wald kann man das Grab eines Abenteurers unter einen Steinhaufen finden. Grabräuber finden 5W20 Goldmünzen, ein magisches Schwert (+1) und werden fortan von Geist des Abenteurers heimgesucht		
10	4	Wald	ragnar	📍 Holzfallercamp (3W6 Mann). Versorgt die Stadt in 1401 mit frischem Holz und sorgt dafür, dass auch genug für die Köhler 1003 übrig bleibt. Verehren Waldgeister im Süden(1005), trauen sich dort aber nicht hin und warnen fremde davor dort zu fallen.			
10	5	Wald	ragnar	📍 Hier gibt es Ringe von unnatürlich eng gewachsenen Bäumen. In ihrer Mitte findet sich ein eingekerkertes Humandoid. Meist (95%) schon (mit allem was sie bei sich hatten), verhungert und skelettiert. Einige (50%) tragen dämonische Male am Körper (Hörner aus der Stirn, o.ä.). Eine Dryade wacht über diesen Wald. Wer dämonisches Blut in sich trägt (oder unnötig viele Bäume fällt), und sich hier zur Ruhe lässt, wird am nächsten Morgen von Bäumen eingekreist sein und sich nicht ohne Hilfe befreien können.			
10	6	Wald	tarlex	📍 Schwärme von Killerameisen verbergen sich hier im Boden. Wer sie nicht bemerkt wird von ihnen überrannt und vergiftet. Sie sind sehr klein und sehr schnell und siedeln in getöteten Gegnern. Zwei verschiedene Staaten liegen untereinander im Konflikt: rote und schwarze Ameisen. Die Königin der schwarzen versucht Reisende als Verbündete im Kampf zu gewinnen. Sie erscheint dazu als wunderschöne Frau in Träumen. Wer seine Hilfe verweigert, der wird bedroht und dann gnadenlos attackiert.			
10	7	Wald	tarlex	📍 Ein zerstörter Weiler der halbinsgroßen Pilzwesen von 0806. Am Boden verwesen 28 enthaupelte Leichen. Ein Überlebender versteckt sich im Unterholz und beobachtet ängstlich Besucher. Er erzählt von einem Alchimisten, der mit 8 Soldnern angriff. Die Pilzwesen sind wertvolle magische Ingredienzien und bringen pro getötetem Pilzwesen 10-100 Standardmünzen bei Alchimisten.			
10	8	Wald	tarlex	📍 Ein Stamm von 80 Waldfellen lebt hier. Sie lehnen jede Form von Metall ab und verlangen als Wegzoll die Rückgabe einer metallenen Rüstung oder zumindest Waffe and die Natur: die Ausrüstung muss in einen Opfersumpf geworfen werden. Wer den Sumpfbereich betritt / durchschreiten will , wird von Leichen, die nie zum Vorschein kommen, unter die Oberfläche gezogen.			
10	9	Wald	tarlex	📍 Hier leben Capricorn-Hirten (Ziegenfische), die ihre Tiere zwischen Strand und Küstenweiden hin- und herziehen lassen. Ihr Dorf wurde unlängst von einem Erdbeben von der Klippe gerissen und die 120 Überlebenden leben nun in Zelten. Sie betteln Reisende um Hilfe an. Die Capricorns haben besonders wohlschmeckendes Fleisch. Ihre Milch ist giftig.	📍 An einen Teil der Küste schließt hier ein Schilfgürtel an, in dem ein Stamm Entenmenschen lebt. (1109)		
10	10	See	tarlex	📍 Immer 2w4 Fischerboote mit Menschen oder Halblingen aus 0909 am See. Viele Kächer sind im Wasser versenkt, um die weithin beliebten Silberkrebse zu fangen. Weit vom Ufer entfernt wandert der König der Silberkrebse im Wasser herum und beweiint sein dummes und achloses Volk.			
10	11	See	tarlex	📍 Nicht weit vom Ufer entfernt findet man die versunkenen Ruinen einer alten Hafenanlage. Die Gravierungen weisen auf einen Zusammenhang mit der Bronze-Zivilisation (0108) hin. Nun leben 4 Nixen und 2 Wassermänner in den Ruinen und locken Reisende gerne ins Wasser - sie verstehen nicht, dass ihnen das nicht gut bekommt.			
10	12	Wald	tarlex	📍 Hier ist vergraben: das Fliegende Schwert, ein Mithril-Zweihänder mit "echten" weißen Adlerschirm, die aus dem Parierstange wachsen. Dieses magische Schwert kann geworfen werden, trifft dann 1W4 zufällige Gegner in einer Runde und fliegt dann zum Werfer zurück. Es kann eigentlich nur mit der Karte in 0310 gefunden werden. Wird es ausgegraben, versucht es weg zu fliegen. Erst wenn es das erste Mal Blut durch einen neuen Träger gekostet hat, wird es "zahn". Bis dahin zusätzliche Stärke-Probe jede Runde (nur wenn im Kampf eingesetzt) nötig, um zu treffen.			
10	13	Wald	Kriegsklinge	📍 Auf einem kahlen Hügel mitten im Wald lebt in einem verfallenen Schloss ein Entenmenschenvampir mit 3 Entenmenschensfrauen als Gefolge (mindere Vampire). Er sucht die Felder 1109 und 1110 heim.			
10	14	Lichter Wald	kartograph	📍 Die Spieler. Zwei Riesen sitzen hier im Wald und spielen seit Jahrhunderten ein Schachspiel mit gewaltigen Steinfiguren. Sie lassen sich nicht aus der Ruhe bringen.	📍 Das Gasthaus zum alten Kutscher. Die Wirte sind zwei gastfreundliche Satyr-Brüder. Das Gasthaus ist ein Umschlagplatz zwielichtiger Geschäfte. Ein kleiner Weg führt vom Gasthaus zur Straße nach Hantur auf 1015.		
10	15	Lichter Wald	Desmond / kartograph	📍 Eine verfallene Hütte im Wald. 3w6 Kobolde haben sich im Keller des Hauses nieder gelassen. Sie jagen in der Umgebung überfallen aber auch Reisende.	📍 Straße nach Hantur: 0015-0114-0214-0313-0413-0513-0614-0714-0815-0915-1015-1115-1216- 1316-1416(Uferstraße)-1516-1616(Hantur)-1715-1816(Wald von Hantur). Eine Abzweigung der Straße führt zum Gasthaus nach 1014.		
10	16	Lichter Wald	kartograph	📍 Befestigtes Amazonendorf mit etwa 200 äußerst wehrhaften Amazonen. Sie hassen Männer und verlassen das Dorf nur wenn es sich nicht vermeiden lässt.	📍 Im Wald versteckt befinden sich heiße Quellen. Badet man bei Vollmond darin, kann man sich um 2w6 Jahre verjüngen, bei Neumond altert man hingegen um 2w6 Jahre. Zu jeder anderen Zeit geschieht nichts Ungewöhnliches. Die Amazonen wissen vom Zauber dieser Quellen und benutzen ihn zu ihren Gunsten.		
10	17	Lichter Wald	tarlex / kartograph	📍 In diesem Gebiet wachsen ausschließlich Birken: ein lichter Birkenwald.	📍 Der graue Magier-Novize Thyron, der durchreisende Magier auffordert, sich mit seinen antimagischen Kräften zu messen. Er stammt aus der grauen Akademie (1029).		
10	18	Lichter Wald	kartograph	📍 Der verlassene Leuchtturm. Bis auf ein paar Fledermäuse ist er unbewohnt. Der Leuchtturm dient gelegentlich als Treffpunkt für Mitglieder der geheimen Diebesgilde "die schwarze Feder" (siehe 0214).			
10	19	Lichter Wald	kartograph	📍 Das Refugium. Tempel der Reinigungsgöttin Lumbia. Die 5w6 Priester versprechen jedem Verbrecher, ihn in ihrem Orden aufzunehmen und innerhalb eines Jahres zu läutern, egal wie abscheulich sein Verbrechen gewesen sein sollte. Danach würde die Göttin dafür sorgen, dass der Betreffende ohne weltliche Strafe für sein Verbrechen weiter leben könnte. In Wirklichkeit werden solche Bewerber jedoch in einem grausamen Ritual der Göttin geopfert.			
10	20	Wald	tarlex	📍 Klippen von Habera: 100 Meter hohe, weiße Felsklippen führen in den See hinab. (vgl. 1021) Das Dorf Leoldstadt liegt nahe an den Klippen. 220 Einwohner: Zwerge und Elfen in großer Harmonie. Vorurteile gegenüber Menschen, die alle als Barbaren gesehen werden.			
10	21	Wald	tarlex	📍 Klippen von Habera: 100 Meter hohe Felsklippen führen in den See hinab. (vgl. 1020) Die tiefste und höchste Klippe (ehemals Bronze-Zivilisation, 0911) ist in die Klippen gebaut. Vor einigen Monaten hat der Stein der hellen, unbewohnten Festung sich plötzlich schwarz verfärbt. Eine Expedition von 7 Magiern der Akademien (1429) versucht diese Veränderung zu erforschen. Die Teilnehmer werden in der Festung nach und nach wahnsinnig. Es wird wohl in einem Blutbad enden. Das bisher unbekannte Phänomen des Schattensteins verwandelt die Bewohner befallener Gebäude in psychotische, aber disziplinierte Mörder.			
10	22	Lichter Wald	kartograph	📍 An der Klippe steht das weithin bekannte Bordell "Zur leuchten Rose". Die meist unfreiwillig hier arbeitenden Dirnen sind aus allen Rassen und Kulturkreisen des gesamten Umlandes. Eine Truppe von 20+5w6 bewaffneten Söldnern ist für die Bewachung zuständig, andere Söldnertrupps sind für die Beschaffung neuer "Materials" zuständig. Steht in Konkurrenz zum Bordell auf 1222. Viele mächtige Personen gehen hier ein und aus und protegieren das Etablissement. Hier werden auch oft wichtige Geschäftsgespräche abgehalten. Die abgelegene Lage stellt sicher, dass es nicht so viele neugierige Augen gibt - Was in der Rose passiert, bleibt in der Rose.	📍 Einige Bedienste des Bordells sind Mitglieder der geheime Diebesgilde "die schwarze Feder" (siehe 0214). 📍 Ein Jüngling lebt versteckt im Wald und sucht eine Gelegenheit, seine Liebste aus dem Bordell zu befreien.		
10	23	Lichter Wald	tarlex	📍 Ein alter Friedhof liegt her im Wald. Im Zentrum befindet sich ein kleiner Säulentempel mit Krypta, in dem 1W8 magische Perle lagern. Sie erlauben die einmalige Verwandlung in einen 1.) Wolfsmenschen, 2.) Bären, 3.) Drachmenschen (Flügel) oder 4.) Goldenen Tigermenschen. Die Verwandlung dauert 1W6 Stunden oder bis zum Verlust aller Trefferpunkte. 2W20 Zombies attackieren Besucher des Friedhofs. In der Krypta lauert ein 2Köpfiger Höllenhund und bewacht die Perlen.			
10	24	Wald	tarlex	📍 In einer Köhlerhütte im Wald wurde Grulbert und Tarska unlängst ein Sohn namens Tsurel geboren, der - vertraut man den Sternen - zu einem mächtigen dunklen Herrscher reifen wird. Die Eltern ahnen nichts davon, finden es aber unheimlich, dass in letzter Zeit dunkle Gestalten sie zu beobachten scheinen: 2 Hexer-Kultisten, einer auf einer Riesenfledermaus, einer mit einem Schattenrolf, deren Aufgabe es ist, Tsurel vor Gefahren zu schützen, ohne in sein Leben einzugreifen. Sie dienen Anng-Atun. (2510)			
10	25	Wald	tarlex	📍 Waldbarone Weidsee. In den 9 Dörfern hier herrscht unheimliche Passivität und eine melancholische Stimmung. Die 9 Dorfvorsteher und der Baron auf Burg Weidsee auf der Sturminsel, benehmen sich seit einem Jahr seltsam. Die Steuern werden immer weiter erhöht, und wer nicht zahlen kann, verschwindet im Bleibergwerk. Potentielle Rebellenführer ändern von einem Tag zum nächsten ebenfalls ihr Persönlichkeit. Ursache: ein Clan von Doppelgänger aus dem fernen Osten hat die Herrschaft übernommen. Gegenüber Reisenden und Botschaftern sind sie äußerst freundlich und großzügig. Ihr Plan ist es in einigen Monaten mit allem Gold und viel Blei via Luftschiff zu verschwinden.			
10	26	Wald	tarlex	📍 Waldbarone Tschurtschenau: den Bäumen fehlen hier auch im Sommer alle Blätter. Baron Hingpie hat durch ein Ritual ihre Lebensenergie in das jetzt riesig wachsende Getreide geleitet. Seltsamerweise verwandeln sich die Bewohner jetzt nachts in große Kürbise. Einige, wenige davon haben gar Gliedmaßen und können sprechen. Hingpie ist überzeugt, dass diese Verwandlung ein Segen des Erntegottes sei.			

Spalte	Zelle	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Livedaten	Link zur Diskussion im Tanelom	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
10	27	Wald	kartograph	Die schwarze Magierakademie (Ausrichtung: Beherrschung, Nekromantie, Dunkelheit). Schule für magiebegabte Adepten, die sich würdig erwiesen haben, 25 ständige Bewohner. Die Prinzipien der Akademie sind "Dominanz und Unterwerfung". Die Akademie hält engen Kontakt mit den sechs anderen Magierakademien (0727, 1029, 1130, 1328, 1430, 1625).			
10	28						
10	29	Wald	kartograph	Die graue Magierakademie (Ausrichtung: Heilung, Antimagie, Schutz). Schule für magiebegabte Adepten, die sich würdig erwiesen haben, 100 ständige Bewohner. Die Prinzipien der Akademie sind "Gleichgewicht, Diplomatie und Zusammenarbeit". Die Akademie hält engen Kontakt mit den sechs anderen Magierakademien (0727, 1027, 1130, 1328, 1430, 1625).			
10	30						
10	31						
11	0			In einem Moor lebt hier die alte Krokka mit ihrem minderbetitelten Sohn Hinkebein. Der kann allerdings mit Tieren sprechen. Die 14 Saurier des Moors sind seine Freunde und gehorchen ihm. Krokka und Hinkebein betteln Reisende um Nahrung und Geld an. Sie sind dabei sehr ausdauernd, aber unterwürdig. Sie versprechen Informationen. (Gerüchtelebelle)	Im Norden dieses Gebietes führt eine tiefe Schlucht von West nach Osten. 0800-0900-1000-1100-1200		
11	1	Dichter Wald	kartograph	Nachwald. Übergroße Tannen mit sehr dichten Kronen bilden ein Dach, durch das kein einziger Lichtstrahl bis auf den von Reisig bedeckten Waldboden dringt. Das Unterholz ist sehr karg und man kommt daher zwischen den mächtigen Tannenstämmen gut voran. Es ist allerdings sehr schwer sich hier zu orientieren. Die einzigen Orientierungspunkte bilden große Ameisenhöhlen, deren Bewohner äußerst aggressiv sind und im Dunkeln leicht rötlich leuchten. Diese Ameisen können Menschen normalerweise nicht gefährlich werden, sind jedoch in der Lage sich mit ihren scharfen Kauwerkzeugen durch Rucksäcke zu fressen um Vorräte zu vernichten oder Ausrüstungsgegenstände zu beschädigen.	Eine verstreute Gruppe schwarzer Nachteichhörnchen lebt hier, deren Biss Lähmungserscheinungen für 1w6 Stunden verursachen kann. Sie greifen an, wenn man ihren Nestern zu nahe kommt (was oft passiert, sobald man versucht auf die Tannen zu klettern). Begegnung auf dem Waldboden bei 2 auf 2w6 (pro Stunde) und beim Besteigen einer Tanne bei 2-10 auf 2w6.		
11	2	Dichter Wald	kartograph	Wald der Spiegel-Illusionen. Tausend echte Spiegelbilder von anwesenden Personen und Gegenständen entstehen hier spontan und verhalten sich nach kurzer Zeit ganz autonom. Erst wenn man sie eine längere Zeit über berührt, verschwinden sie. Jedoch bewirken die sich ständig wiederholenden Täuschungen nach und nach immer größere Verwirrung. Auch geträumte Szenen können sich in dieser Form als für alle sichtbare Illusion manifestieren.	Ein mächtiges Einhorn bewacht diesen Wald und greift jeden an, der hier jagt. Die Spiegel-Illusionen werden von der Aura des Einhorns verursacht.		
11	3	Lichter Wald	Kriegsklinge	Irre Drogendruiden, -hexen und -satyrn leben hier in einer Kommune, in der Freiheit, Gleichheit, sanfte Drogen und viel Kuschelein angesagt sind. Unterwanderung durch Räuberband, die heimlich die Drogen verkaufen will und Dämonenanbeter, die ihrem Herrn und Meister neue Opfer zuführen möchten. Flüchtige Verbrecher aus 10 Hex im Umkreis halten sich hier auf.			
11	4	Wald	tarxet / kartograph	Gefährliche Riesengottessanbeltenerinnen nisten hier in Gruppen von 1w4. Sie attackieren sofort aus dem Hinterrück, wenn sie in der Nähe sind. Kleiner als sie selbst. Besser nicht aufteilen! :-) Gruppen ihrer Größe oder mehr, veranlassen sie zur Flucht. Ihre Fangarme sind nach waldfischer oder druidischer Segnung als Waffen von Meisterstück-Qualität einsetzbar.	Hochtechnologie-Störsender, getarnt als moosbewachsener Stein. Siehe 0919.		
11	5	Tiefer Wald	tarxet	Baumaltar der Wandlung: eine große, hohle Eiche. Wer sich darin aufhält und irgendein Wort sagt, verwandelt sich permanent in ein mittelgroßes Waldtier (1-3) oder einen Schwarm von kleineren Tieren (4-6). In beiden Fällen verschwindet das Geleir schnellstmöglich im Unterholz. Der Baumaltar wird vom Druiden Koal bewacht, der sich jedoch vor Fremden versteckt. 10% Chance, dass gerade ein Ritual mit 1w12 Druiden stattfindet.			
11	6	Wald	tarxet	(1w6)-1 Weidenmänner (Wicker Men) stehen hier in Ufernähe. 10% dass darin gerade 1w4 Verbrecher eingesperrt sind. Innerhalb von 1w4 Stunden kommen 1w12 Druiden und setzen die Weidenmänner in Brand. Die Verbrecher (Viehdiebe, Wilderer, Räuber, Vergewaltiger) wurden aus umliegenden Dörfern und Höfen an die Druiden übergeben.			
11	7	Wald	tarxet	3 Fischerdörfer je 140 Einwohnern: Park, Laichgrund und Spim. 2 Schaf-Hirten-Dörfer (je 90 Einwohner) in Grasland hinter der Küste: Gottlos und Spilit. Die Bewohner aller 5 bezeichnen die jeweils anderen Dörfer als voll von Verbrechern und Banditen. Die Dörfer werden vom Rat der 12 (Druiden), die im Wald zurückgezogen leben, beherrscht.	Verfallende Kapelle des Gespaltenen Gottes (der Fallen und Spiele): Reines 9-Meter-Schachbrett aus Marmor zwischen austreibenden Bäumen im Inneren. Marmorblöcke heben und senken sich, an anderer Stelle des "Bretts", wenn man hinaufsteigt. Untote Kinder werden dabei freigesetzt. Wer auf den falschen Stein tritt, der wird von Energiestrahlen aus dem ebenfalls perfekt erhaltenen Altargemälde, das zwei gespaltene Zwillingssöhne darstellt, getroffen. Unter dem Schachbrett lebt auch ein vier-, und langarmiger roter Unhold mit einem Goldschatz. Der Druiden-Rat hat den Kult des Gespaltenen Gottes vor 2 Generationen ausgerotet.		
11	8	See	Kriegsklinge	Unterarmlange Libellen bewohnen den Uferbereich. Die Elfen aus 1008 jagen sie und verarbeiten die Panzer zu Rüstungen und Waffen.			
11	9	See	Kriegsklinge	Hier lebt ein Stamm von 1w6 x 100 Entenmenschen im Uferbereich.			
11	10	See	Kriegsklinge	Schwannenmenschen bewohnen hier eine schwimmende Nestinsel. Sie fordern Tribut von den Entenmenschen aus 1109 in Form von Eiern, aus denen sie mithilfe von Blutmagie verkümmerte Sklaven-Entenmenschen züchten.			
11	11	See	Kriegsklinge / tarxet	Kloake und Schrottplatz der Schwannenmenschen. Leichen von Entenmenschen-Sklaven treiben in verschiedenen Verwesungszuständen im Wasser. Durch die Abfälle der Schwannenmenschen-Blutmagie-Experimente gewinnt alles, was länger als drei Tage im Wasser treibt, die Eigenschaft "fliegend", zunächst nur für 24 Stunden, nach einer Woche Kloakenbad permanent. Jeden Tag sind Proben gegen Übelkeit, Krankheiten und magische Nebeneffekte zu bestehen.	Die Magierpiraten aus 1112 halten sich von hier fern. Wahrscheinlich sind die Effekte für Insekten noch schlimmer.		
11	12	See	tarxet	Kirtin von Neuem: Wabenfestung der Magierpiraten von Kirtin: Entkommene Bernstein-Insekten aus den Unterwasserbergbau in 1413, etc. übernehmen Weichhäute durch diesen Wald fortzubewegen, Sträucher und Gräser sind erstarrt und völlig unbeweglich. Zerbricht das Glas, bilden sich sehr scharfe Kanten an denen man sich schwer verletzen kann. Oft gibt es auch Hohlräume im Unterholz, in die man einbrechen kann. Der Zauber wirkt noch immer: Wenn man sich hier länger als einen Tag aufhält, dann beginnt man sich selbst ganz langsam in Glas zu verwandeln. Gegentlich (1 auf 1w6) betreten mutige Sammler den Wald, um eine gläserne Tierstatue zu ergattern. Für eine solche perfekt gearbeitete Glasstatue werden sehr hohe Preise bezahlt.			
11	13	Wald	Kriegsklinge / tarxet	Ein halbverfallener Tempel der Entenmenschen aus 1109. Im Inneren eine ausgetrocknete Entenstatue, die sich von Glas zu Stein verwandelt. Ein wenig Schwannenmenschenblut von Sonnenauf- bis Untergang zum Leben erwecken lässt. Regeln wie (Knochen-)golem, gehorcht dem Beschwörer.	In einer Hütte unweit des Tempels lebt Burlan, der Neuntöter: Er wird von einem unbändigen Hass gegen alle vogelartigen Humanoiden geliebt und hat es sich zum Ziel gesetzt sie alle (1109, 1110) auszurotten. Sein Plan ist es, einen Kult aufzubauen, der dieses Ziel vorantreibt. Doch bis jetzt sitzt er meist trinkend in seiner Hütte und ermordet nur kleine Gruppen von Vogelmenschen. Er ist ein ausgezeichnete Kämpfer.		
11	14	Wald	kartograph	Wald aus Glas. Durch einen misslungenen Zauberspruch wurde hier vor langer Zeit alles in Glas verwandelt - der Boden, alle Pflanzen und sämtliche Tiere. Es ist kaum möglich sich durch diesen Wald fortzubewegen, Sträucher und Gräser sind erstarrt und völlig unbeweglich. Zerbricht das Glas, bilden sich sehr scharfe Kanten an denen man sich schwer verletzen kann. Oft gibt es auch Hohlräume im Unterholz, in die man einbrechen kann. Der Zauber wirkt noch immer: Wenn man sich hier länger als einen Tag aufhält, dann beginnt man sich selbst ganz langsam in Glas zu verwandeln. Gegentlich (1 auf 1w6) betreten mutige Sammler den Wald, um eine gläserne Tierstatue zu ergattern. Für eine solche perfekt gearbeitete Glasstatue werden sehr hohe Preise bezahlt.			
11	15	Wald	tarxet	"Fort Schritter" der Hanturianer (1616) direkt an der Straße: 160 Soldaten, die in Gruppen von 10 den Wald patrouillieren. Jeweils ein Hauptmann und ein Druide in der Gruppe. Sie machen Fremden klar, dass sie im Wald unerwünscht sind (siehe Gerücht 9). Die Straße selbst stellt kein Problem dar. Gasthaus Nordstern, Unterhaltungsetabliments und einige Händlerbauten außerhalb des Forts. Kontrollieren Zollscheine (siehe 0513 bzw. 1516)	Straße nach Hantur: 0015-0114-0214-0313-0413-0513-0614-0714-0815-0915-1015-1115-1216- 1316-1416(Uferstraße)-1516-1616(Hantur)-1715-1816(Wall von Hantur)		
11	16	Wald	kartograph	Dorf der Ausgestzten. Ein Dorf mit schwer Kranken, die oft an ansteckenden Seuchen leiden und von den Heilern aufgegeben wurden. Schnell wechselnde Einwohnerzahl, 1w6 x 100 Bewohner, die zumeist aus Hantur (1616) oder dem Umland stammen. Das Dorf ist sehr primitiv und muss sich selbst versorgen. 3w6 betrittene Soldaten bewachen das Dorf im sicheren Abstand und sorgen dafür, dass es niemand betritt oder verlässt. Ihr Posten ist sehr unbeliebt.			
11	17	Wald	tarxet	Im Wald nicht unweit der Küste findet sich ein altes, verlassenes Herrenhaus. Das Gebäude selbst ist von einem Pottengelst besessen. Er verwendet Einrichtungsgegenstände und Inventar als Waffen gegen Eindringlinge. Um ihn zu verletzen, muss man das Gemälde eines riesigen Auges im Speisesaal zerstören. Auf Grund der unzähligen, potentiell fliegenden Messer und Gabeln dort keine leichte Aufgabe. Der ehemaliger Besitzer, ein Hanture, ist mit seinen Sklaven vor langer Zeit geflohen.			
11	18	See	tarxet	Ein Schiff, die "Wasserbrand", das von 30 Skeletten und 20 Zombies geführt wird, treibt hier tagüber verlassen noch in Sichtweite des Ufers. Tagsüber liegen nur Leichen und Knochen herum. Nachts jedoch, erwacht die Besatzung und attackiert alles Leben an Bord. Der untote Kapitän Brunbart liegt in seiner Kajüte, mit dem magischen Krummschwert Lasser (+2) im Rücken. Sollte es herausgezogen werden, erwacht er auch unter Tag (unter Deck ist kein Sonnenlicht) und ruft seine Besatzung zum sofortigen Angriff. Sollte die Besatzung über Bord geworfen werden, schwimmt sie nachts zurück und attackiert geschickt von 2 Seiten. Nachts gehen die Untoten ohnehin auf Kaparfart.			
11	19						

Spalte	Zeile	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Live-Dateien	Link zur Diskussion im Tanelorn	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
12	15	Wald	tar tex	Schlucht mit reißendem Fluss Nachtschey; nur äußerst geschickte Kajak-Fahrer können es wagen hier zu in den Stromschnellen und Untiefen weiterzukommen. Tatsächlich leben 210 Gelbsichtgoblins in den in den Felswänden der Schlucht, die talentierte Kajak-Fahrer und Bogenschützen sind. Sie sind zufrieden Fische zu jagen und stellen nur eine Gefahr dar, falls sie attackiert werden.	Schlucht mit reißendem Fluss Nachtschey 1214-1215-1216-1217.		
12	16	Wald	tar tex	Hohe Steinbrücke über Schlucht mit reißendem Fluss Nachtschey. Westlich der Brücke: "Fort Hochbruck" der Hanturianer (1616) direkt an der Straße: 160 Soldaten, die in Gruppen von 10 den Wald patrouillieren. Jeweils ein Hauptmann und ein Druide in der Gruppe. Sie machen Fremden klar, dass sie im Wald unerwünscht sind (siehe Geräusch 9). Die Straße selbst stellt kein Problem dar. Gasthaus Zum Förmann, Unterhaltungsgetriebelms und einige Händlerbauten außerhalb des Forts. Kontrollieren Zollscheine (siehe 0513 bzw. 1516)	Straße nach Hantur: 0015-0114-0214-0313-0413-0513-0614-0714-0815-0915-1015-1115-1216-1316- 1416(Uferstraße)-1516-1616(Hantur)-1715-1816(Wall von Hantur) Schlucht mit reißendem Fluss Nachtschey 1214-1215-1216-1217.		
12	17	Wald am See	? / kartograph	Schlucht mit reißendem Fluss Nachtschey 1214-1215-1216-1217 mündet in den See. Am Fuss der Klippen in den See beim Ende der Schlucht, steht das Gasthaus "Schwarzer Hecht". Hier versammelt sich ein suspektes Schmuggler- und Piraten-Publikum, das immer Verwendung für Söldner und Glücksritter hat. Die Wirtin Ulrike ist jedoch herzensgut und naiv, und hat keine Ahnung, was hier abgeht. Vom Weinkeller des Gasthauses führt ein hohles Fass in Schmugglerhöhlen in den Klippen. Diese wurden vom Piratenweg Ugbert ausgebaut. Er hat sich immer mit 14 inzesstösen Zwergen hier verschanz und gräbt nach nichtexistenten Gold. Bei Ebbe gibt es einen geheimen Seezugang in den Klippen.	Bei 1 auf 1w6 wurde ein Riesenblutegel von 1317 in die Schmugglerhöhle oder den Fluss gespült. Es ist sehr aggressiv und kann auch kurze Strecken auf Land zurücklegen.		
12	18						
12	19						
12	20		kartograph	Ein bliger Film schwimmt auf dem Wasser, einige tote Fische treiben darin. Der Fleck taucht im Abstand von mehreren Tagen verstärkt auf und verblasst dann allmählich wieder, ist jedoch nie ganz verschwunden. Fischer meiden dieses Gebiet. Die Druiden von Steinigen (1419) halten es für verflucht.	Auf dem Grund des Sees liegt ein zerstörtes mechanisches Konstrukt einer längst vergessenen Unterwasser-Hochkultur. Das Konstrukt ist etwa 300 Meter lang, 50 Meter breit und zu drei Vierteln im Schlamm versunken. Es strahlt im nahen Umkreis stark radioaktiv. Riesige, mutierte Wasserlebewesen bewohnen seine aufgesplitterte Hülle, die von einer dicken Rostschicht überzogen ist. Im Inneren sind noch viele Hochtechnologie-Artefakte erhalten. Allerdings sind auch die Selbstverteidigungsmechanismen im Inneren noch intakt und warten seit Jahrtausenden auf mögliche Eindringlinge...		
12	21						
12	22	See	kartograph	Ein von Wassernixen betriebenes, schwimmendes Bordell ("Die Lotosblüte"), das sich großer Beliebtheit erfreut, jedoch nicht ganz billig ist. Der Konsum von starken Rauschmitteln ist hier stark verbreitet und gehört zum guten Ton. Fahren zum Festland transportieren nach Wunsch die Gäste, 4w6 Wasserschnins und eine vernunftbegabte Riesenwasserschlange sorgen für Ordnung. Man sagt sich, der Wasserelementar Wrosch (1323) sei ein Stammgast. Die Lotosblüte steht in Konkurrenz zum Bordell auf 1022.			
12	23						
12	24	Lichter Wald	kartograph	Das Fischerdorf Dulmdaal mit 50 menschlichen Einwohnern. Sie verehren den Wasserelementargeist Wrosch, der in der Bucht 1323 haust. Viele der Fischer stehen im Dienste der Königin am See (1423).			
12	25	Lichter Wald	kartograph	Die große Hecke: ein gewaltiges Dornengestrüpp von vier bis sechs Meter Höhe verläuft quer durch den Wald. Es ist kaum möglich, diese Hecke zu durchdringen, da sie fast augenblicklich wieder nachwächst wenn man sie zerstört. Die Hecke reicht von 1225 bis 1227.			
12	26	Lichter Wald	kartograph	Die große Hecke: siehe 1225.	Hyronimus, ein Schildkrötenmensch und der alte Bürgermeister von Hydromir (0631) wohnt hier seit mehreren Jahren in einer Hütte im Wald. Er kennt die Umgebung äußerst genau. Er liebt Rätselspiele und ist sehr melancholisch.		
12	27	Lichter Wald	kartograph	Die große Hecke: siehe 1225. Am Ende der Hecke wohnt eine Familie von 4w6 vernunftbegabten Hasen, die sprechen können. Die Hasen sind scheu, aber freundlich. Sie leben in Furcht vor den Säbelzahnaffen, die hier in der Nähe hausen.	Im Wald versteckt befindet sich ein Lager von 2W6 wilden Säbelzahnaffen. Sie sind feindselig.		
12	28	Lichter Wald	tar tex	Ein Dunkler Diamant aus dem All (1 Meter Größe) schwebt hier nachts über dem Wald. Er lockt Reisende an und absorbiert sie, falls er ihre Lebensenergie mit Energiestrahlen aufsaugen kann. Absorbierte Wesen erwachen in einer surrealen Welt in seinem Inneren, wo 60 Wesen teilweise seit Jahrhunderten gefangen und zu 50% wahnsinnig sind. Um frei zu kommen muss man alle 2W4 Dunklen Diamanten (schießen Energiestrahlen), die über die Gefangenen wachen, zerstören, bevor sie jeweils nach W6 Minuten regenerieren. Dann zerbirst der Diamant, in dem man gefangen ist.			
12	29						
12	30	Lichter Wald	tar tex	Der vergessene Altar vom Frielicht. Mitten im Wald steht ein verwitelter Altar aus weißem Stein. Man kann Mondabbildungen an den Seiten erkennen. An jeder der 4 Ecken ist eine Kette mit Schelle für Hand oder Fuß angebracht. Wer hier bei Mondlicht festgekettet wird, wird von aus dem Altar schwitzendem, schwarzen Schleim eingehüllt, der einen Kokoon um die Person bildet. Am nächsten Morgen, in der Mittagshitze, befreit sich der festgekettete daraus. Er hat eine neue Rasse (Zufall) angenommen, ist aber noch dieselbe Person, mit denselben Erinnerungen wie zuvor. Der Altar ist nach Einsatz für 1W100 Tage ausgelaugt.			
12	31						
13	0						
13	1	Wald	tar tex	Die versprengte Goblin-Söldnerhorde "Die Profis" hat ihren Anführer in Uduul (1401) verloren. Jetzt streiten seine beiden Leutnants Perpeck und Blasratz um die Nachfolge. Jeder hat 11 Goblins auf seiner Seite. Sie lassen sich gerne anwerben, aber die Leutnants suchen nach einer Gelegenheit den anderen ums Eck zu bringen, was zu einem Gemetzel in der Gruppe führen wird.			
13	2	Wald	tar tex	In einer Felsklippe im Wald findet sich eine Höhle. Nach einem eher durchschnittlichen Durchstieg erreicht man einen großen Felskammer, die voll mit den Malereien der ersten Menschen und Oger ist. W100 farbige Handabdrücke erwachen ebenso zum Leben, wie W6 abstrakte Jäger, die ebenso im dunklen glühen. Würden diese tödlichen, aber fachen, Phantasmagorien zurückgeschlagen, schält sich das Abbild eines Drachen von der Wand, um zu attackieren.			
13	3	Wald	kartograph	Der kunterbunte Wald. Alles hier hat die unterschiedlichsten, scheinbar unzusammenhängenden Farben. Die junge und sehr verspielte Fee Latalyda lebt hier im Wald. Sie verzaubert alle Durchreisenden, sodass sie eine andere Farbe annehmen. Die Farbe, die sie für den Nächsten wählt ist (1w6): 1: rot, 2: grün, 3: blau, 4: gold, 5: silber, 6: rosa. Die Farbe von Gegenständen bleibt permanent verändert, Lebewesen verfärben sich nach 3w6 Tagen nach dem Zauber wieder zurück zu ihrer normalen Farbe. Wenn man Latalyda direkt auf ihren Schabernack anspricht, reagiert sie scheu und verständnislos.			
13	4	Wald	tar tex	Ein junger Satyr namens Spur spielt hier im Wald Flöte. Er langweilt sich schrecklich, und möchte sie gerne jeder Reisegruppe anschließen. Er ist zwar kein guter Kämpfer und will jeden runtkriegen, aber ist sonst kein unangenehmer Zeitgenosse.			
13	5	Tiefer Wald	tar tex	70% Chance auf Nebel. 190 Bestienmenschen hausen hier im Wald. Sie haben Angst vor einem unbekanntem Dämon, der immer wieder einen von ihnen einfährt und zum Nachtmorden verführt. Manche betätigen sich als Fischer in 1306			
13	6	See	tar tex	60% Chance auf Nebel. Die Bestienmenschen aus 1306 betätigen sich auch als Küstenfischer. 50% Chance auf 1W4 veralgte Fischerboote zu finden. 20% menschliche Fischer aus dem Süden zu finden.			
13	7	See	tar tex	3 kleine Inseln. Spurnin ist klippenversetzt und bewaldet, Basqua, eine öde Vulkaninsel, und Hamord, voll abgestorbener Bäume. Die Inseln sind ungefähr 1km voneinander entfernt. Es leben nur einige Ziegen auf den Inseln. Auf Spurnin findet sich eine aufgegebene Siedlung aus verrotten Holzgebäuden. Nachts kommen pro Insel W100 Wassermänner und Fischmenschen mit leuchtenden Stäben an Land und halten Rituale ab. Sie attackieren Landbewohner. Unter Wasser leben sie primitiv in Höhlen.			
13	8	See	tar tex	Im See treibt hier ein 80 Meter durchmessender giftgrüner Algenteppich. Er ist ein Heilmittel der Götter in Grün. Ein Tempelschiff der Gnome aus G905 hält sich immer in der Nähe auf. 20 Gnome bringen täglich Tieropfer dar, die von einem zweiten, kleinerem Schiff (6 Gnome Besatzung) in 1107 gekauft werden. Der Algenteppich lähmt Lebewesen und absorbiert ihre Seele.			
13	9	See	tar tex	Fliegende Fische segeln hier über die glatte Wasseroberfläche. 20% Chance auch die geflügelte Nixe Kasfausta zu sehen. Sie wurde von Jahrzehnten von einem unbekanntem Gott aus einem normalen Fisch in diese Form verwandelt.			
13	10	See	Kriegsklinge	Dieser Bereich friert jede Nacht von Sonnenauf- bis Untergang zu, seit hier einst eine Hexe ertrank. Ihr Geist tanzt nachts auf dem Eis.			

Spalte	Zeile	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Livedaten	Link zur Diskussion im Tanelorn	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
13	11	See	ragnar	<p>"Tiefengrund" eine Stadt, gebaut unter einer Glaskuppel im See. Wird bewohnt vom "Kult des ewigen Winters", der das Ende der Welt unter einer Eisschicht voraussah und sich unter das Meer retten wollte.</p> <p>Nachdem der ewige Winter noch nicht eintrat wurde beschlossen, dass das Sonnenlicht nur die Illusion eines bösen Gottes ist, der die Überlebenden auf Glatteis locken will um sie dort zu verspeisen. Man lebt in absoluter Monotonie, die ab und an von einem konterkulturrigerem Seeman unterbrochen wird(der meist als Ketzer/Dämon verbrannt wird).</p>	<p>In einer wolkenverhangenen Nacht kann man das Glimmern der Stadt am Grund des Sees erkennen. Ansonsten muss man schon auf dem Grund des Sees reisen um die Stadt zu finden (oder kentern, um von den Fischern mit Goldfischglas-Helmen aufgefressen zu werden).</p> <p>Duhgir Temenas, ein an der Oberfläche bekannter Gauner ist hier vor kurzem "angekommen" und wird bis zu seiner Einäscherung gefangen gehalten. Sollte man ihn retten schlägt er den Spielern ein gewagtes Gaunerstück vor (vgl. Gerucht 18). Ansonsten könnten wahnsinnige Abenteurer seine Schätze aus dem Besitz des Hohepriesters bergen.</p> <p>Eine geheime Einsatztruppe des Hohepriesters, besucht die Oberfläche regelmäßig. Man sucht nach Wegen den ewigen Winter endlich herbei zu führen. Glühwürmchen schweben hier nachts über dem Wasser.</p>		
13	12	See	kartograph	<p>Sehr fischreiche Gewässer. Schwärme von elektrisch geladenen Zitteralen leben hier. Sie wittern Metall im Wasser und werden davon insaktiv angezogen.</p>			
13	13	See	tartex	<p>Auf einer kleinen Felsinsel vor der Steilküste wird in einem befestigten Palast die schöne hanturische Prinzessin Gilquina festgehalten. Sie hat sich mit dem Sklavenaufstand (1616) solidarisiert und wurde dafür verbannt. Inzwischen ist ihr aber klar geworden, dass es besser ist den Mund zu halten und ein luxuriöses Leben zu genießen. Sklaven interessieren sie nur noch, wenn sie blendend aussehen. Gilquina wird von 16 Dienerrinnen und 12 Schwert-Eunuchen bewacht. Das Wappentier der Festung, ein Mantikor, streift frei durch die Burggänge. Er ist so abgerichtet, dass er nur Männer attackiert. Frauen und Eunuchen werden ignoriert. Der Mantikor kann nicht sprechen, weil seine Zunge herausgerissen wurde.</p>	<p>Ein Urtümlich erscheinendes Umland (1314,1315,1415) das von Förstern gepflegt wird. Letztere weisen Fremde des Landes sollten sie antreffen (1-4 auf 1w6). Statt einer normalen Zufallsbegegnung eine 1-in-6-Chance auf ein exotisches Wesen, das aus der Ferne für die Jagdgesellschaft des Prinzen herangekarrt wurde (meist in der Bewegung eingeschränkt, vielleicht auch noch im Käfig um Nachts freigelassen zu werden). Die Jagdgesellschaft ist sich nicht zu fein, intelligente/humanoid zu jagen. Nachts eine 1-zu-20 Chance die Jagdgesellschaft zu treffen (3w6 Adlige, 4w6 Jagdhunde und (in etwas Entfernung) 2w6 Elite Wachen). Fremde werden selten anders behandelt als exotische Wild behandelt (für hübsche Frauen wird vielleicht eine Ausnahme gemacht, vielleicht begnügt man sich aber auch nur damit, sie als lebenden Trophäe zur Jagdresidenz mitzubringen). Urtümlicher Wald der von Menschen unberührt scheint (Aber: siehe 1314). Bei genauerem Hinsehen entdeckt man versteckte Pavillions, Brunnen und Waldwege, die für die Jagdgesellschaften angelegt wurden. An den Grenzen des Gebiets gibt es jedoch auch versteckte Fallen, die verhindern sollen, dass jemand - oder etwas - das Gelände verlässt.</p>		
13	14	Wald	ragnar	<p>Jagdresidenz von Prinz Golgrin, Sohn des Golgor (1616). Ein hochnäsiges verwöhntes Blag, dass von hier mit der der zukünftigen "Elite" des hanturianischen Reiches, zur Jagd ausrückt und ausschweifende Bälle feiert. Gut bewachtes Herrenhaus (12 verschwegene Elite Wachen, 24 Bedienstete, 4w4x1.000 Münzen in Form von Tand und Kunstwerken). Zu 20% findet hier eine Festivalität statt (Wachen & Bediensteten verdoppelt, 5w6 Gäste verschiedenen Adels, so nochmal ebenso viele junge Unterhalterinnen, die fürstlich bezahlt werden - so sie denn die Nacht überstehen und zu Schweigen verstehen).</p>	<p>Ein Schwarm von mehreren hundert Riesenblutegeln lebt hier. Wer ins Wasser eintaucht, wird binnen 1w6-1 Minuten von ihnen angegriffen und verschlungen. Daher fahren auch selten Schiffe in diesem Teil des Sees, was sich die Schmuggler in 1217 zunutze machen.</p>		
13	15	Lichter Wald	ragnar/ kartograph	<p>Lichter Wald, der von vielen kleinen Seen und Lichtungen durchsetzt ist.</p>			
13	16	Wald	tartex	<p>"Fort Meilenfels" der Hanturianer (1616) direkt an der Straße: 160 Soldaten, die in Gruppen von 10 den Wald patrouillieren. Jeweils ein Hauptmann und ein Druide in der Gruppe. Sie machen Fremden klar, dass die im Wald unerwünscht sind (siehe Gerucht 9). Die Straße selbst stellt kein Problem dar. Gasthaus Zum Weinfass, Unterhaltungsgetränk und einige Händlerbauten außerhalb des Forts. Kontrollieren Zollscheine (siehe 0513 bzw. 1516)</p>	<p>Straße nach Hantur: 0015-0114-0214-0313-0413-0513-0614-0714-0815-0915-1015-1115-1216-1316- 1416(Uferstraße)-1516-1616(Hantur)-1715-1816(Wald von Hantur)</p>		
13	17	See	kartograph	<p>Ein Schwarm von mehreren hundert Riesenblutegeln lebt hier. Wer ins Wasser eintaucht, wird binnen 1w6-1 Minuten von ihnen angegriffen und verschlungen. Daher fahren auch selten Schiffe in diesem Teil des Sees, was sich die Schmuggler in 1217 zunutze machen.</p>			
13	18	See	Village Idiot	<p>Ausgedehnte Auefelder in denen eine große Gruppe (3W10+15) erwachter Otter lebt. Sie sind mit den Druiden aus Steinigen verbündet und dienen diesen zeitweise als Kundschafter</p>			
13	19						
13	20	See	kartograph	<p>Einzelgängerische Riesenwasserläufer leben hier. Sie sind etwa so groß wie ein Pferd. Wenn man sich leise und völlig still verhält, wird man von ihnen ignoriert, ansonsten greifen sie schnell und direkt an. Ein Riesenwasserläufer kann leicht ein kleineres Boot zum Kentern bringen. Eine Begegnung findet pro Stunde bei 1-5 auf 1w6 statt.</p>	<p>Wasserpflanzen mit riesigen schwimmenden Blättern (Durchmesser bis zu zehn Meter). Die Riesenwasserläufer benutzen sie zum ausruhen und essen den Nektar aus den dickbäuchigen Blüten. Dieser Nektar verursacht bei Genuß absolut realistische Halluzinationen. Gelegentlich (1 auf 1w6) sind hier Wassernixen aus dem Bordell von 1222, um den Nektar zu sammeln.</p>		
13	21						
13	22						
13	23	See	kartograph	<p>In der Bucht haust der Wasserlemerntargeist Wrosch. Er ist friedlich und einfüllig, wird jedoch alle Schiffe neugierig untersuchen, die nicht von den Dorfbewohnern aus Dulmdaal (1224) gefahren werden. Dabei kann es vorkommen, dass er eines unwissentlich versenkt.</p>			
13	24						
13	25	Wald	tartex	<p>Ein Elfenfriedhof: ein Erdhöhlensystem. 50% Chance, dass gerade ein einsamer Elf von weither auf der Suche danach ist. Die Elfen lassen sich hier langsam von lockerer Erde verschütten, während sie für Wochen meditieren. Sie sind überzeugt, dass ihre Seele danach zu den Gestirnen aufsteigt und als Stern weiterexistiert. Ihrem Glauben nach (nicht bei allen Elfen) war der Sternhimmel zum Anbeginn der Zeit leer und jeder Stern ist eine Elfenseele und sie werden eines Tages zurückkehren, um die gemeinen Völker von ihrem Schicksal zu erlösen.</p>			
13	26						
13	27	Wald	/ kartograph		<p>Der blaue Magier-Novize Ulbrecht, der seine Illusionsmagie an Durchreisenden ausprobiert. Er stammt aus der blauen Magierakademie (1328).</p>		
13	28	Wald	kartograph	<p>Die blaue Magierakademie (Ausrichtung: Wasser, Reinigung, Illusion). Schule für magiebegabte Adepten, die sich würdig erwiesen haben. 100 ständige Bewohner. Die Prinzipien der Akademie sind "die Reinheit und die Seele des Wassers". Die Akademie hält engen Kontakt mit den sechs anderen Magierakademien (0727, 1027, 1029, 1130, 1430, 1625).</p>			
13	29						
13	30						
13	31	Wald					
14	0	Steppen	tartex	<p>Hinterland von Uduul (1401) mit bürgerkriegsähnlichen Zuständen: die 11 Dörfer hier sind halb abgebrannt und werden regelmäßig von Milizen aus Uduul geplündert, auf Grund der extremen Fruchtbarkeit des Bodens, gibt es trotzdem genügend Nahrungsnachschub. Die meisten Bewohner sind Menschen, trauen jedoch anderen Menschen - dank schlechter Erfahrung aus Uduul - nicht mehr, als sie es anderen Rassen tun.</p>			
14	1	Stadt	tartex / kartograph	<p>Uduul - Stadt des Bösen. Die 11.000-Einwohner-Stadt war einst unter dem Namen "Stadt der Masken" bekannt. In ihr lebt ein buntes Völker-Gemisch. Die unterschiedlichen Rassen haben sich in Häuser-Blöcken, manchmal ganzen Vierteln verschanzt. Vorherrschende Bauform sind 5- bis 7stöckige Mietskasernen, wo allerdings schon lange keine Miete mehr eingehoben wird. Es kann beinahe jede Rasse hier gefunden werden. Alle sind Dank der langen, bürgerkriegsähnlichen Zustände martialisch und gnadenlos. Nur gegen Angriffe von Außen vereinigen sich die Uduuler. Umkämpften Mittelpunkt der Stadt bildet die Burg, die regelmäßig den Besitzer wechselt (und dann umbenannt wird), und deren 13 Türme - mit riesigen, maskenförmigen Gesichtern versehen - niemals alle von einer Rasse gehalten werden können. Manchmal wachsen den Gängen der Burg Arme. Im Moment halten Orks und Kriegseifen jeweils 5 Türme. Das zentrale Thronmassiv ist an Nagas gefallen.</p>	<p>In der Kanalisation der Stadt leben 250 Mitglieder der geheime Diebesgilde "die schwarze Feder" (siehe 0214).</p> <p>Der alte Kanal von Uduul führt aus der Stadt zum See, aber er wird so gut wie nicht mehr benutzt und ist voller Algen und Schlingpflanzen. Der Kanal reicht von der Stadt Uduul in 1401 über 1402, 1403, 1404 bis zum Ufer des Sees in 1405.</p>		
14	2	Wald	tartex / kartograph	<p>Hier steigen warme Dämpfe aus dem Boden, die als Hochnebel nochmals die Sonnenstrahlung fokussieren und einen Treibhauseffekt in Gang gesetzt haben. Im Gegensatz zum restlichen Wald im Umfeld, hat man es hier tatsächlich mit einem tropischen Dschungel zu tun, mit Palmen, Sümpfen, die an ein Flussdelta erinnern, und exotischen Tieren - bisweilen gar Saurier. Die Bewohner - hauptsächlich Menschen, Kannibalen-Halbblende, Echsenmenschen und Waldelfen - haben sich an das Klima gewöhnt und tragen nur Ledenschürze. Sie verehren den Karniovern-Nebel Xubuul als Gottheit. Viele nahrhafte Früchte.</p>	<p>Der alte Kanal von Uduul (siehe 1401): 1401 - 1402 - 1403 -1404 -1405. Krokodile leben hier im Kanal.</p>		
14	3	Lichter Wald	kartograph	<p>Hier lebt der mächtige Erzkobold Kaluki, der an Stimmungsschwankungen leidet. Durch seinen Zauber werden alle vernunftbegabten Wesen in diesem Gebiet in den gleichen Gemütszustand versetzt in dem er sich auch befindet. Auch die Umgebung, das Wetter und die Tiere scheinen sich in gewisser Form daran anzupassen. Kaluki ist (2w6)... 2: depressiv, 3: einsam, 4: ängstlich, 5: aggressiv, 6-8: gut gelaunt, 9: schelmhaft, 10: fürsorglich, 11: wollüstig, 12: gelangweilt. Jeden Tag befallt Kaluki eine andere Stimmung.</p>	<p>Der alte Kanal von Uduul (siehe 1401): 1401 - 1402 - 1403 -1404 -1405.</p>		
14	4	Lichter Wald	Rorschach hamster / kartograph	<p>Hier steht ein riesiger, ausgestopfter Drache, das Werk Poseidonios' und Calliopes (siehe 1605). In und an seine Flanken und Beine sind unzählige Initialen geschnitzt und Graffiti aufgemalt worden. Im Inneren des Drachen nistet eine Handvoll Ratten von außergewöhnlicher Größe, die ihn aber nur Nachts verlassen, indem sie aus dem drohend aufgesperrten Rachen klettern.</p>	<p>Der alte Kanal von Uduul (siehe 1401): 1401 - 1402 - 1403 -1404 -1405. Der alte Fischer Tjuk, ein Entenmensch, wohnt hier in einer Hütte am Kanal. Er fängt kleine Fische und Krabben aus dem Kanal von denen er lebt. Tjuk ist ein ehemaliger Bewohner der Kolonie in 1109 und wurde wegen einer Freveltat auf immer verbannt.</p>		

Spalte	Zelle	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Livedaten	Link zur Diskussion im Tanelorn	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
14	5	Lichter Wald	kartograph	Friedlicher Wald. Lädt zum Verweilen und Ausruhen ein. An der Küste zum See wächst dichtes Schilf, hier leben einige eigenbrödlische Kobolde. Q Am Ufer stehen paar Häuser von Fischern, die zum Fischerdorf Ilm gehören und hier Holz für ihr Dorf und ihre Schiffe fällen und bearbeiten. Sie bringen Reisende gerne gegen eine bescheidene Entlohnung nach Ilm.	Der alte Kanal von Uduul (siehe 1401): 1401 - 1402 - 1403-1404 -1405. Hier mündet der Kanal in den See. Ein verrostetes Eisengitter trennt den Kanal vom See. Hier steht auch die Ruine eines alten Wachturms von dem aus man das Eisengitter öffnen konnte, der Mechanismus ist inzwischen jedoch zerstört. In der Ruine lebt ein Schwarm von 4w6 vernunftbegabten Raben.		
14	6	Flacher See	kartograph	Fast der ganze See ist hier von 1-4 Meter hohem Schilf bewachsen. Das Pfahlbauten-Fischerdorf Ilm inmitten des hohen Schilfs am Seeufer neben dem Kanal von Uduul (siehe 1401): 1401 - 1402 - 1403-1404 -1405. Insgesamt 500 Einwohner. Gasthaus "Der freche Otter", durchschnittliche Qualität, aber sehr gute Fischgerichte. Die Fischer ziehen oft alte Gegenstände aus dem Wasser, die aus dem Kanal von Uduul gespült wurden. Gegen eine Entlohnung befördern die Fischer Passagiere an die umliegenden Ufer, siehe auch 1405.			
14	7	See	kartograph	Dämonischer Spiegel. Alles, was sich hier im Wasser spiegelt scheint seltsam verzerrt. Gesichter werden zu Fratzen, Schiffe zu Riesenspinnen usw. Leichter geistiger Schaden möglich. Wer das Wasser trinkt oder die Fische hier isst, für den erscheint alles, was er sieht in der gleichen Weise verzerrt. Schwere geistiger Schaden möglich. Diese Wirkung verfliegt nach 1w6 Stunden. Die einzigen Fische, die hier leben, sind große kalkweiße Barsche. Sie werden von den ansässigen Fischern natürlich nicht gefangen, die um die Besonderheit dieses Teils des Sees wissen und ihn meiden.			
14	8	See	rorschachha	Die Fischer, die an diesem See leben, vermeiden es hier zu fischen. Es gibt zwar ungewöhnlich viele große Barben hier, aber jeder der Fische haucht sein Leben aus, indem er seinen "Mörder" direkt in die Augen schaut und irgendetwas Gruseliges sagt wie "Ich weiß, was du letzten Sommer getan hast!" oder "Nimmerehr!". Lediglich der alte, taube Sven aus Klapprapp (1905) ist regelmäßig hier zu finden...			
14	9	See	kartograph	Q Ein gut gelaunter Wasserelementar lockt hier Fische in sämtliche Fischernetze. Bei 1 auf 1w6 wirft er aus Spaß auch mal einen der Fischer ins Wasser.			
14	10	See	kartograph	Q Der See ist hier nur noch etwa zwei Meter tief. Der Boden ist mit einem Teppich aus fleischfressenden Algen bedeckt.			
14	11	See	tartex	Auf einer Insel mit 300 Metern Durchmesser lebt der Riesenerger Taurer. Er lockt Schiffe mit einer goldenen Scheibe, die er auf der Spitze seiner prunkhaften Festung befestigt ist an, und schickt seine lobotmierte, aber schöne, Sklavin Desaura vor, um Reisende in das fallendurchsetzte Gebäude zu locken. Desaura verbirgt ihre Kopfwunden unter einem Schleier. Taurer kauft von den Hanturen (1616) mitunter meuternde Sklaven als Nahrung ab. Die Hanturen gehen zur Abschreckung ihrer Sklaven darauf ein. 1W8 Gefangene sind im Normalfall in den Kerker als lebender Vorrat untergebracht.			
14	12	See	tartex	Q Nachts scheint hier der Mond besonders stark. An einer Stelle ist der Strahl so stark gebündelt, dass er durch Segelzeug schneidet. 1W4 Schlangensterne tanzen um den Mondstrahl. (vgl. 3116, 0105)			
14	13	See	tartex	Unterwasserbergbau der Hanturen (vgl. 1616): Bernstein-Insekten eines früheren Zeitalters werden in seltsamen Taucheranzügen geborgen. Insekten tragen gesamte Energie (PS)? in sich, die zur Herstellung von magischem Pulver, z.B. für Tinte äußerst hilfreich ist. Immer mindestens 4 hanturische Schiffe in Sichtweite. Mindestens eines davon ist ein Kriegsschiff. 1% bei der Bergung ein Insekt zu finden, das noch lebt. (siehe 1112)			
14	14	See	tartex	67 Leichen liegen hier am Grund des Sees (2.5 Meter tief), eher in Küstennähe. Sie wurden von Sajon, dem verfluchten Ersäuer der Smaragdküste, hier ermordet. Sajon springt regelmäßig auf Schiffe, die hier passieren und ermordet die gesamte Besatzung. Er ist unverwundbar und kann höchstens aufgehalten werden. Von Zeit zu Zeit kommt er nachts auch an die Küste und zerhackt oder stranguliert Reisende, die gerade lagern. Er war ein Schiffsjunge, der von einer besoffenen Besatzung zu Kunststücken auf der Reling gezwungen wurde, und über Bord fiel. Nun ist er eine seltene, aber machtvolle, Form eines Untoten.			
14	15	Wald	ragnar / kartograph	Q Sanfte Hügel und dichte Tannenwälder charakterisieren diesen Waldabschnitt. An manchen Stellen wirkt der Wald wie ein Labyrinth, man kann sich hier sehr leicht verlaufen.	Ein auf den ersten Blick uraltmüher Wald, der von Menschen unberührt scheint (Aber: siehe 1314). Bei genauerem Hinsehen entdeckt man versteckte Pavillions, Brunnen und Waldwege, die für die Jagdgesellschaften angelegt wurden. An den Grenzen des Gebiets gibt es jedoch auch versteckte Fallen, die verhindern sollen, dass jemand - oder etwas - das Gelände verlässt.		
14	16	Wald	tartex	"Festung Asperos" der Hanturianer (1616) direkt an der Straße: 320 Soldaten, die in Gruppen von 10 den Wald patrouillieren. Jeweils ein Hauptmann und ein Druide in der Gruppe. Sie machen Fremden klar, dass sie im Wald unerwünscht sind (siehe Gerücht 9). Die Straße selbst stellt kein Problem dar. Dorf mit Feldern und Unterhaltungsabteilungen außerhalb des Forts. Kontrollieren Zollscheine (siehe 0513 bzw. 1516)	Straße nach Hantur: 0015-0114-0214-0313-0413-0513-0614-0714-0815-0915-1015-1115-1216-1316-1416(Uferstraße)-1516-1616(Hantur)-1715-1816(Wall von Feldern)		
14	17			Q			
14	18			Q			
14	19	Stadt	Mortiz	Q Steinigen. Stadt der Druiden. Zu jeder Zeit sind hier 1W100+20 Druiden anzutreffen. Jeder Druide muss in diesem aus Stein gemaiselten Wald mindestens ein Jahr lang dienen/ausgebildet werden.			
14	20	Grasland	Mortiz	Q Leuchtturm von Farros. Der höchste Leuchtturm in einem Binnensee. Die Steine des gesamten Turms leuchten und sind er ist auch in einer Entfernung von 250 km noch als leichtes silbernes Schimmern zu erkennen. Chance von 1% permanent geblendet zu werden, wenn man sich ihm näher als 1 Hex nähert.			
14	21			Q			
14	22			Q			
14	23	Wald	ragnar	Der Hofstaat der Königin am See: Inmitten einer überwucherten Burgruine, und in einem naiven Zerbild der Monarchie, regiert Rhaeline, eine in Lumpen gekleidete bezaubernde junge Elfe, voller Güte über einen Hofstaat aus Krüppeln, Bettlern und fahrendem Volk (variiert: 4w20 Menschen). Ihr naives Wesen ist so ansteckend wie inspirierend und ihre "Ritter" ziehen erhabenen Hauptes in die Welt hinaus um Questen in ihrem Namen zu bestehen oder selbst verursachtes Unrecht zu mildern. Die Tragweite der Questen scheint bescheiden(siehe Mission #2), aber die Reisenden gewinnen verloren geglaubte Selbstachtung wieder und das Volk ist glücklich. Nur Diarlach der Berater der Königin scheint etwas zu verheimlichen...	Rhaeline ist in der Tat "bezaubernd". Wessen Willenskraft nicht stark genug ist, der fühlt sich bei ihr in Anwesenheit einer erhabenen Majestät, die ihn darüber hinaus (WK hin oder her) als ebenbürtig ansieht. Wer diesem Charme erliegt und ein Queste in ihrem Namen annimmt, erhält ein +1 auf alle Würfe diese Queste zu bestehen. Alle anderen sehen ein gutherziges naives Wesen, mehr Kind als Frau, das Könige und Ritter höchstens aus Märchen kennt. Wer Elfen gut kennt, stellt darüber hinaus fest, dass diese Hochelne von ihrem Volk fast so viel versteht wie von Königen und Rittern. Sollte jemand versuchen sie darauf anzusprechen, wird Diarlach versuchen das Gespräch mit flehendem Blick zu unterbinden. Bleibt man bei dem Thema hart, bricht Rhaeline in Tränen aus und (1w20) reißt in den Wald aus (1-18) nur um kurze Zeit später ohne Erinnerung an den Vorfall zurückzukehren oder (19-20) sie bleibt verschwunden. Lässt man vom Thema ab, und nimmt vielleicht sogar eine Queste der Königin an, wird Diarlach einen ins Vertrauen ziehen und eine #Mission# anbieten.		
14	24			Q			
14	25			Q			
14	26			Q			
14	27			Q			
14	28	Wald	Oger	Q Der Eulenturm. Heimstatt der Herrin der Eulen, einer mächtigen elfischen Zauberin. Aus mehreren uralten Buchen, die miteinander verwachsen sind, gefornit. Zwischen den miteinander verwobenen Ästen die Nester dutzender bis hunderter Eulen jeder Größe, von Rieseneulen bis zu den winzigen Eulenfeen.	Die Herrin der Eulen ist mit Thalabaster (1607) verfeindet. Sie sucht nach einem Weg, den Urwaldriesen aus 0408 zu besiegen und gleichzeitig die Wildelfen auf ihre Seite zu ziehen.		
14	29	Wald	tartex	Q Hier liegt im Wald der rituelle Versammlungsort der 7 Magierakademien (0727, 1027, 1029, 1130, 1328, 1625). Einmal zu jeder Jahreszeit entsendet jede Akademie W4 Mitglieder, um im Rundtum der Verschollenen Meister Politik, aber auch Streitigkeiten zu besprechen. Das restliche Jahr steht dieses Skelett eines Turms leer. Kein einziges Möbelstück, Artefakt oder Staubkorn lässt sich hier finden.			
14	30	Wald	kartograph	Q Die gemeine (Ausrüstung: Erde, Pflanzen, Tiere). Schule für magiebegabte Adepten, die sich würdig erwiesen haben, 25 ständige Bewohner. Die Prinzipien der Akademie sind "Beständigkeit, das Herz der Erde und die Seele der Wildnis". Die Akademie hält engen Kontakt mit den sechs anderen Magierakademien (0727, 1027, 1029, 1130, 1328, 1625).			
14	31	Wald		Q			
15	0	Grasland	tartex / kartograph	Q Auf einem einzelnen, kleinen Hügel steht hier eine kleiner, runder Turm mit 3 riesigen, gemaiselten Panther-Gesichtern mit geöffneten Maul auf alle Seiten. Am Fusse des Hügel ist der Boden verschlammmt und von Explosionen zersplittert. Wer sich dem Turm nähert, der wird von magischen Blitzen (bis 3/Runde) von der zinnenbesetzten Turmspitze beschossen. Es ist beinahe unmöglich bis zum Turm vorzudringen. Dort findet sich nur das Tagebuchs des letzten (elfischen) Kommandanten: seine Aufgabe war es den Turm im Ersten Uduulischen Krieg (vor 80 Jahren) um jeden Preis zu halten. Nachdem er einen Permenenz-Zauber auf das magische Waffensystem zu wirken vermochte, beging er Selbstmord.	Drave: Flusslauf -1431-1530-1630-1730-1830-1829-1928-1828-1827-1926-1826-1925-1825 Die Unsichtbare Wand. Eine Unsichtbare, scheinbar unendlich hohe Wand steht hier im Norden. Die Wand ist jedoch nur undurchdringlich für vernunftbegabte Wesen, unbelebte Materie und Tiere können sie passieren als sei sie nicht vorhanden. Vernunftbegabte Wesen, die schlafen oder nicht bei Bewusstsein sind, können die Wand ebenfalls unbehindert durchdringen. Die Wand zieht sich in Gerdaler Linie hin über 1500-1600-1700-1800-1900-2000-2100-2200-2300-2400-2500-2600-2700. Man sagt, die Wand sei vor vielen Jahrtausenden einmal ein Teil der Festung der Götter gewesen, bevor sie sich von hier zurück gezogen hätten.		

Spalte	Zeile	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Livedaten	Link zur Diskussion im Tanelorn	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
15	1	Grasland	Moritz / tartex	Die weltweit einzigen Felder des überall beliebten und überaus lauren Naphtal-Getreides. Das Getreide hat stark berauschende Wirkung. Gemahlen und als Brot gebacken, steigert es einen zufälligen Attributwert (außer Intelligenz) für 1W/10 Stunden um 2 Punkte. Werden zwei Dosen zu überlappender Zeit genommen, besteht eine Chance von 25%, dass zwei Attribute gesteigert werden, von 50%, dass nur noch das zuletzt ausgewürfelte erhöht ist und 25%, dass die beiden Attribute um jeweils 1 Punkt sinken.	Die reichen Bauern (16 Höfe) hier wissen das Naphtal-Getreide gut einzusetzen und waren deshalb bisher in der Lage marodierende Milizen aus Udul (1401) zu vertreiben. Seitdem schicken die Uduluer eher Kinder, die nachts Getreide stehlen sollen. Die Bauern werben auch Söldner (pro Hof 2W20) zur Bewachung an. Es führt kein echter Handelsweg nach Naphtal. Der sicherste Zugang ist über die Steppe im Osten.		
15	2	Grasland	tartex	Gasland, ähnliche Dämpfe wie in 1402 steigen hier aus dem Boden. Sie sind jedoch intensiver und zerstören einen Großteil der Vegetation. Es ist heiß und neblig. Baumskelette stehen überall herum. Der Boden ist sumpfig und Dinosaurier leben hier. Die Stämme von 1402 kommen nur manchmal hierher, sehen das Gebiet aber als ihr Territorium.			
15	3	Wald	tartex	9 Trolle leben hier voneinander isoliert in Waldhöhlen in Felsnadeln. Sie verlassen ihre klar eingeteilten Reviere nicht und verteidigen sie bis auf den letzten Tropfen Blut.			
15	4	Wald	tartex	4 Fischerdörfer, eher ärmlich: Malka, Hoske, Anscheco, Kreis, je 90 Einwohner. Der Fischfang war in letzter Zeit wenig erträglich. Auf einer Klippe eher fern vom See will sich gerade die junge Maklena in die Tiefe stürzen, da sie ungewollt vom Bürgermeister Paklek schwanger wurde und es keiner erfahren darf.			
15	5	See	tartex	Riesige Unterwasserspinnkrabben steizen am Seeboden herum. Sie gehen selten in 1504 an Land, lassen aber regelmäßig Luftblasen aufsteigen. Nur wer die Fischer dort im Norden wissen, dass man die Krabben mit einem speziellen tiefen Brummen vertreiben kann. Ansonsten attackieren sie springend, Leute, die sich über die Reiling lehnen.			
15	6	See	tartex	Am Seegrund liegt der "Helm der Sterne", eine magisches Artefakt mit Augen aus Kristall, das intelligent ist, und telepathisch mit Reisenden Kontakt aufnimmt. Es bittet darum geborgen zu werden. Wer es aufsetzt wird jedoch vom Helm übernommen. Der Helmträger will nur noch zum Berg der Tapferkeit im fernen Süden ziehen: Das Entfernen des Helms führt zu blutenden Wunden auf Stirn und Kopf.			
15	7	See	tartex	12 Goblipiraten machen hier die Gegend unsicher. Sie sehen sich als die Beschützer ihrer friedlicheren Verwandten in 1608, die beinahe alle von Menschen dahingerafft wurden. Die Goblipiraten reisen in einem kleinen Messing-Uboot, wo sie alle gerade knapp Platz finden. Sie rammen Schiffe unter Wasser und stürmen es von unten. Ihr Stützpunkt ist eine Messing-Unterwasser-Basis, die ebenfalls für Menschen zu klein ist.			
15	8	See	tartex	Nebelige Gegend mit sehr kaltem Wasser. Die kleine Felseninsel Nagth (400 Meter Durchmesser, hügelig) hier ist schwer zu entdecken. Sie wird von Untoten bewohnt. In einer Höhle befindet sich ein Tor zu einer Unterwelt. Der Kapuzendämon "Kilarr" sammelt hier Seelen in Spiegeln und Wasserlaken. Ihm dienen 11 niedere Kapuzendämonen. 1W4 von sind gerade in ihren Nebelbarken (kleine Gondeln, die immer in Nebel getaucht sind) auf der Suche nach Wesen, deren Seelen sie rauben können. (Opfer bleiben im Koma liegen.) Auf der Insel liegen viele Leichen herum. 1W100 davon stehen als Zombies auf, wenn lebende Wesen die Insel betreten.			
15	9	See	tartex	w4 Wasserelementare greifen Schiffe hier an. Was als Spiel startet - mit immer größeren Wellen - wird bei versuchter Durchquerung zu tödlichem Ernst, der jedes Schiff versenken kann. Die 4 Wasserelementare repräsentieren die Eiskalte Flut, die Laue Woge, die Kochende Gischt und den Sommerregen.			
15	10	See	tartex	Sirenen-Nixen tauchen immer wieder in Gruppen von w8 im Wasser auf und locken jenen Teil der Schiffsbesatzung, der ihrem Gesang nicht widerstehen kann über die Reiling in die Tiefe. Wer dem Gesang unter Wasser lauscht, der findet nicht nur größtes Glück, sondern auch Erfahrung. Im Normalfall ertrinkt er aber im nächsten Moment.			
15	11	See	kartograph	Algenesse. Ein dichter Algenteppich liegt so schwer auf dem Wasser, dass er jegliche Schiffe am Fahren hindert. Menschengroße Geschöpfe können den Algenteppich gefahrlos betreten und sich frei auf ihm bewegen. Im Dunkel unter dem Algenteppich leben vernunftbegabte Riesenqualen mit telepathischen Kräften.			
15	12	See	tartex	Ein durchscheinendes hanturisches Geisterschiff "Fischwurm" beschützt hier Hanturen (1616) und ihre Verbündeten und attackiert Feinde derselben. Wer das Blut von Hanturen vergossen hat, und selbst keinen Schwur auf einen Hanturen abgelegt hat, wird vom Geisigen althanturischen Captains Nation und seiner 16 durchscheinenden Streiter attackiert. Wer die Körper berührt, erleidet schreckliche Wunden. Werden 5 der Geister gebannt, verschwindet das Schiff für 24 Stunden. Natlas versucht neutrale Reisende einen Schwur auf Hantur sprechen zu lassen. Er ist dabei ein pragmatischer Verhandler.			
15	13	See	tartex	Hier bilden sich regelmäßig Kugelblitze. Besonders bei Nacht ein eindrucksvolles Schauspiel. Schifffahrt ist jedoch gefährlich, 1% pro Stunde, dass ein Kugelblitz über dem Schiff schwebt und dann 50%, dass er w6 Personen trifft.			
15	14	Flaches Wasser	tartex	Bucht vom isis. Extrem flaches Wasser mit verborgenen Rinnen, das nur hanturischen Navigatoren mit entsprechender Ortskenntnis bekannt ist. Der Kanal zu 1617 via 1515 und 1616 (Hantur) beginnt hier. Befestigter Hafenturm (60 Soldaten) der Hanturen. 1W4 Hanturische Bimern vor Ort.			
15	15	Wald	tartex	Hanturischer Kanal: (aus 1514) hauptsächlich Handelsverkehr vom nördlichen See zum südlichen. Wachtürme mit jeweils 60 Soldaten in Blickreichweite von einander. Führt direkt an Hanturs Stadmauern (1616) vorbei.			
15	16	Wald	tartex	Reich besiedeltes hanturisches (1616) Kernland. Trotz vieler Straßen und 22 Dörfern (1W20x10+30 Einwohner) wird streng überwacht, dass niemand den Wald schadet. Druiden mit Vollmacht kontrollieren die Wälder. Zollstation.	Straße: 0015-0114-0214-0313-0413-0513-0614-0714-0815-0915-1015 -1115-1216-1316-1416(Uferstraße)-1516-1616(Hantur)		
15	17						
15	18						
15	19	Wald	Moritz	"Der Hain": Hier lebt O'Schoom, der mächtigste Druiden der Welt. Wer den höchsten Rang in der Hierarchie der Druiden bekleiden will, muss ihn besiegen.			
15	20	Flaches Wasser	ragnar	Zirkel der Frevier: Rundes auf Pfählen gebautes Dorf, in dem Frevier von den Druiden festgehalten werden. Viele Blind, sie werden gezwungen den Leuchtturm (1420) sauber zu halten.			
15	21						
15	22						
15	23			W20 Süßwasser-Orks versammeln sich hier zur Paarung und für primitive Gebets-Rituale. Sie verschlingen Schwimmer und kleine Boote, verschonen jedoch alle Eifen und lotosförmige Boote. (vgl. 1524) Gleich wie 1624.			
15	24	Lichter Wald	kartograph	Am Ufer des Sees wohnt der wegen einer Freveltat aus Steinigen (1419) verstoßene Druiden Kallas. Gegen eine angemessene Entlohnung kann er Reisende über den See und sogar heimlich nach Steinigen bringen. Sein sonderbares Boot hat die Form einer Lotosblüte und scheint wie von selbst über das Wasser zu treiben. Der Wierwald. In Vollmondnächten verwandeln sich alte Tiere des Waldes in Wer-Tiere. Sie sind blutrünstig und ungewöhnlich intelligent.			
15	25	Lichter Wald	kartograph		Skelette der von Wer-Tieren zerfleischten Durchreisenden liegen im Wald verteilt. Die meisten sind schon längst vollständig verwest. Bei 1 auf 1w6 findet man einen Schatzsucher (junger Halbf-Streuner Artimus), der das Geheimnis des Waldes kennt und nach wertvollen Gegenständen sucht, die Getötete zurückgelassen haben könnten.		
15	26	Wald	tartex	Geister, die in Pferde (aber auch andere Tiere) einfahren und sie über Nacht transformieren - in insektenartige Monstren. Erst bei Verwundungen wird sichtbar, dass unter der Haut, jetzt ein Chitinpanzer steckt. Die Tiere können auch Menschen durch Berührung des Insektenkörpers infizieren. Jede trifft zuviel Schaden (und dadurch sichtbares Chitin), addiert 1% Chance ein Insekten-NSC zu werden. Selbes passiert bei gewaltsamen Tod. (ähnlich wie 0610)			
15	27	Wald	kartograph	Unter der Erde dieses Waldstücks liegt in der Tiefe von ein bis drei Metern ein mehrere Kilometer großes magisches Pentagramm aus Granit. Kein magisches Wesen kann dieses Pentagramm betreten (oder verlassen, falls es darin beschworen wurde).	Ein (1w6)... 1: Waldgeist, 2: Dämon, 3: Erdelementar, 4: Wasserelementar, 5: Feuerelementar, 6: Lufterelementar ...ist im Pentagramm gefangen und sucht aus persönlichen Gründen einen Weg nach draußen - jede nur denkbare List oder Strategie wird dafür eingesetzt.		
15	28	Wald	kartograph	Das Baumwipfel-Elfenland Ulyrdium, 100 Bewohner. Klassische Baumknuddel-Gesellschaft. Freundlich gegenüber allen, die den Wald respektieren.	Das junge Elfenmädchen Alanaria übt mit dem Bogen im Wald. Aus Übermut will sie Durchreisende mit einem knapp verfehlenden Pfeilschuss erschrecken, was ihr (1w6): 1: gelingt!, 2: knapp gelingt, ein Streifschuss! 3-6: nicht gelingt, der Pfeil trifft das Opfer direkt!		
15	29	Wald	tartex	Eine große Dämonenblume wächst hier im Buschland zwischen Waldgebieten. Sie trägt den Namen Kamandra und tötet zum Spass. Wer in dieses Gebiet kommt, wird von einer großen Orchidee träumen und eine ängstliche Kinderstimme flieht um Hilfe. Sie sei in der Nähe und müsse befreit werden. Die große Orchidee ist Kamandra. Sobald jemand sich auf 20 Meter nähert, lässt den Boden unter den Füßen jeder Person verschwinden. Nach dem Sturz in einen 3m tiefen Schacht, teleportiert die Blume sich über das Opfer und versucht ihm mit den Wurzeln die Lebenskraft auszusaugen.			

Spalte	Zeile	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Livedaten	Link zur Diskussion im Tanelorn	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
16	22			Q			
16	23			Q			
16	24	See	tartex	Q			
16	25	Wald	kartograph	Q			
16	26	Wald	kartograph	Q			
16	27	Wald	kartograph	Q			
16	28	Wald	kartograph	Q			
16	29	Wald	tartex / kartograph	Q			
16	30	Wald	kartograph	Q			
16	31	Wald	kartograph	Q			
17	0	Grasland		Q			
17	1	Grasland	/ kartograph	Q			
17	2	Grasland	tartex / kartograph	Q			
17	3	Wald	kartograph	Q			
17	4	Wald	kartograph	Q			
17	5	See	kartograph	Q			
17	6	Felsige Ebene	ragnar	Q			
17	7	See	kartograph	Q			
17	8	See		Q			
17	9	See	rorschachha	Q			
17	10	Flaches Wasser	tartex	Q			
17	11			Q			
17	12	See	tartex	Q			
17	13			Q			
17	14	Nebelwald	Kriegsklinge / tartex	Q			
17	15	Lichter Wald	ragnar	Q			
17	16	Grasland	kartograph	Q			
17	17			Q			
17	18			Q			
17	19			Q			
17	20			Q			
17	21			Q			
17	22			Q			
17	23			Q			
17	24	See	tartex	Q			
17	25	Wald	tartex	Q			
17	26			Q			

Spalte	Zeile	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Livedaten	Link zur Diskussion im Tanelorn	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star	
	17	27	Wald	tartex	Tempel des Heiligen der Zeit, Kapistrum. Rund um den Tempel herrscht eine Zeitschleife. Wer zu lange bleibt, wird zum Zeitghul. Kleiner Mamorschrein in der Mitte eines großen leeren, gepflasterten Platzes. 3W20 Zeitghule säumen den Platz. (bereits hinter Zeitschleife) Sie attackieren Fremde zuerst nicht, sondern erschaffen deren Doppelgänger, indem sie sie wie einem rückwärtsabgespielten Zombiefilm, aus sich herausfressen, also aus ihrem Mund heraus gemeinsam einen Körper "zusammenbauen" (dauert 2W6 Minuten). Sind die Doppelgänger fertig, versuchen sie auf ihr Vorbild zuzuspringen und verschmelzen mit ihm. (Danach kein weiterer Effekt.)			
	17	28						
	17	29	Wald	tartex	Im Zentrum dieses Waldgebietes befindet sich ein 2x2km großer Bereich, wo der Wald einer perfekt gepflegten Parklandschaft weicht. Insgesamt 17 gelegte Kupferkugeln (Durchmesser 1,5m) mit 1W4 Scherenarmen streifen alleine durch die Gegend und pflegen Rasen und Büsche, Teiche, Bäche und verwitterte Brücken. Sie greifen jeden Eindringlinge an und alarmieren die anderen Mechaniken, sollten sie beschädigt werden. In der Mitte des Parkes steht der Säulenhalle von Malay eine verlassene Zufucht, wo 5 mechanische Diener Eindringlinge mit längst verdorbenen Leckerereien bedienen. Zumindest die Frischluftfächer funktionieren noch...			
	17	30	Wald	kartograph	Brücke über den Drave. Hier wartet der Barbar Thorg auf Reisende, die er zu einem Duell herausfordern kann. Thorg besitzt ein Amulett, das ihn nicht altern lässt und einen Ring, der ihn gegen Beherrschungsmagie immun macht. Er ist außerordentlich kampfstark und fast unmöglich zu besiegen, fordert jedoch nur die heraus, die er für ebenbürtig hält. Wer ihn besiegt, erhält seine Artefakte - ein Verlierer hat jedoch keine Gnade zu erwarten. Wer Thorg nicht im Duell besiegt, der wird von seinem Geist heimgesucht.	Drave: Flusslauf -1431-1530-1630-1730-1830-1829-1928-1828-1827-1926-1826-1925-1825		
	17	31	Wald	tartex	Urhwald: ein Kult von alternden Dravanern (vgl. nun 1824), die im Wald in einfachen Hütten leben, haben in einem Hain unzählige tickende und tellergroß bis größere Uhren an viele der Bäume gehängt. Sie erzählen gerne über die gute alte Zeit vor der Überwucherung, das Mechanikum Magnum (1827) und Kapistrum (1727), den sie als Jenseits von Gut und Böse ansehen. Sie sind aber auch mit ihrem neuen Leben zufrieden.			
	18	0	Grasland			Die Unsichtbare Wand. Eine Unsichtbare Wand zieht sich in Gerader Linie hin über 1500-1600-1700-1800-1900-2000-2100-2200-2300-2400-2500-2600-2700. Siehe 1500.		
	18	1	Grasland	kartograph	Durch einen alten Feenfluch zerspringt sämtliches Glas, das sich länger als eine Stunde in diesem Gebiet befindet.			
	18	2	Grasland	tartex	Der Sternengeist lebt hier. Dieses körperlose Wesen vertreibt nachts alle Wolken, sodass der Nachthimmel stehs zu sehen ist. Er erscheint dann als Lichtpunkte am Himmel, die sich in unabhängig voneinander in verschiedene Richtungen bewegen und gleich wie echte Sterne wirken. Der Sternengeist "spricht" nur durch Sternbilder, die er in den Himmel "malt" und die sich im halbinutenen Takt ändern können. Er gibt gerne Ratschläge für die Zukunft und erinnert an bedeutende Ereignisse, die Reisenen in letzter Zeit widerfahren sind. Interpretation der Sternbilder benötigt jedoch Phantasie.			
	18	3	Grasland	tartex	Der Dunkle Centauren-Ritter Spaondorf lebt hier in einem kleinem Dorf, dessen Überwacher er alle erschlagen hat. Er ist ein Veteran der Schlacht von Natium (0000) und Erzfeind von Terak (0604). Er unterhält sich mit Fremden, um sich über die Lage der Welt zu informieren, bevor er sie jeweils zum Duell/Einzelkampf herausfordert. Spaondorf trägt eine Magische Rüstung des Bösen. Greift jemand anderes in ein Duell ein, stürzen W4 Furien vom Himmel, um den Ehrenlosen in den Himmel zu entführen und zu zerreißen. Er diente unter Barnas (0002), aber hat sich erst nach der Schlacht ganz und gar dem Bösen verschrieben.			
	18	4						
	18	5						
	18	6	See	ragnar	Die Anwohner am Ufer leiden unter schlimmen Alpträumen die sie nicht zu deuten wissen. Fischer berichten von seltsamen Fischen die ihnen stets beinahe ins Netz gehen oder Wasser das aufrecht geht. Ein endlos tiefer Schacht (250m Radius) im Wasser, führt steil in die Untiefen der Welt. Eine aus Bernstein erbaute Stadt, krallt sich mit ihren Tentakeln an die Wände um nicht tiefer hinabzugleiten. Ihre Meister sind erwacht und die Abolethen fanden eine fremdartigen Welt zum Feind. Eine Welt die es zu besitzen gilt.	Als die Menschen in der Gegend anfangen Bernstein abzubauen, wurde die Stadt der Abolethen zerstört, was wiederum ihre Meister weckte. Nach 600 Jahren des Erwachens sind nun auch schon ein gutes Dutzend bei Bewusstsein. Sie erkunden die Gegend, entführen Menschen unter das Wasser und erschaffen sich Sklaven. Getragen von (und gehüllt in) Wasserelementaren wandeln sie des Nachts übers Land. Dabei werden sie von Zw6 Sklavern begleitet, die nur noch in Wasser atmen können und deshalb kleine Wasserelementare auf dem Kopf tragen. Sie sind Feinde des alten Insektenvolks und stehen irgendwie (nicht notwendigerweise Friedlich) mit den Kraken aus 0125 in Verbindung.	Wikipedia: Aboleth..	
	18	7	Steppe	tartex	1W6 riesige Vögel (Spannweite 12m) von einer Insel in 1808 bombardieren Reisende hier, in dem sie Felsbrocken auf die Reisenden stürzen lassen. Ass, aber auch Überlebende, verschleppen sie anschließend um ihre Jungen zu füttern. Man kann 4 durch Steinbombardement zerstörte Dörfer hier finden.			
	18	8	See	tartex	Auf einer Felsinsel vor der Kiste brüten 40 riesige Vögel (Spannweite 12m), vgl 1807. Im Zentrum der Insel steht eine 15 Meter hohes, versteinertes Schneckenhaus, in dem der Schwarzmagier Hasparux seine Laboratrium aufgestellt hat. Die Vögel dienen ihm. Er erfreut sich humanoider Gesellschaft, aber kann seine Vögel nicht gut genug kontrollieren, dass sie diese nicht fressen.			
	18	9						
	18	10						
	18	11						
	18	12	See	kartograph	Das Wasser hat hier eine leicht gelbliche Färbung und stinkt faulig (ist aber ungiftig). Die Ursache sind warme Schwefelquellen am Grund des Sees. Seltsame Fische leben hier, sie werden von den Fischern der Umgebung aus Aberglaube nicht gegessen und lieber wieder ins Meer geworfen (obwohl sie genießbar sind).	Die Wolkenfestung von Sarkaat (1911) ist hier von hier aus gut zu sehen, erscheint jedoch als gewöhnliche Wolke. Die Wolkenfestung von Sarkaat (1911) ist hier von hier aus gut zu sehen, erscheint jedoch als gewöhnliche Wolke.		
	18	13	See	tartex	Unterwasser-Dorf Mun-Al: 199 aquatische Elfen. Unterwasser-Mamorbauten. Jäger und Sammler. Im Alter von 200 Jahren lassen sie ihre Seele in die Riesen-Muschel Xantoon einfließen und sterben.			
	18	14	See	tartex	Das Kloster See-Gen auf einer kleinen Insel - betrieben von 40 aquatischen Elfen, die uralte Versteinerungen von Weichtieren verehren, ist der Mittelpunkt des Schmuggels nach Hantur. Die Elfen transportieren mit Hilfe von riesigen Zugkarpfen (bis 5m) Waren von Pel-Eस्क (1815) nach Hantur (1616). Auch Lebewesen können dank magischer Hilfe so transportiert werden. Hanturische Schiffe patrouillieren derweilen die Oberfläche.			
	18	15	Grasland	tartex	Wall von Hantur (1815-1816): Wachen des Staatstaats aus 1616 halten Reiterstämme des Graslands ab. Wachtürme mit jeweils 60 Soldaten in Blickreichweite von einander. Wegzoll: 100 Standardmünzen pro Waffe oder diese zurücklassen. Überführte Schmuggler werden ihres Karmas beraubt.	Direkt außerhalb des Walls (Osten), nahe am See, liegt das Dorf Pel-Eस्क. (200 Menschen, 200 Halblinge). Hier wird Handel mit den Grasland-Stämmen betrieben, ohne hanturische Zölle zu zahlen. Schmuggel (1814), Rauschmittel, Menschenhandel und unheilige Lehren sind bedeutender Bestandteil des Wirtschaftskreislaufs. 5% eines gerade stattfindenen Angriffs durch 1 Centauren-Stamm (2W100), 2 Steppenreiter (2W100), 3 Streitwagen-Clan(1W100), 4 Oger (4W20), 5 kannibalistische Halblinge(3W100), 6 hanturische (1616) Ordnungstruppen (80).		
	18	16	Grasland	tartex	Wall von Hantur (1815-1816): Wachen des Staatstaats aus 1616 halten Reiterstämme des Graslands ab. Wachtürme mit jeweils 60 Soldaten in Blickreichweite von einander. Wegzoll: 100 Standardmünzen pro Waffe oder diese zurücklassen. Überführte Schmuggler werden ihres Karmas beraubt.	Wald-Straße nach Hantur (Die Straße ist an dieser Stelle stark beschädigt): 0015-0114-0214-0313-0413-0513-0614-0714-0815-0915-1015-1115-1216-1316- 1416 (Uferstraße)-1516-1616(Hantur)-1715-1816.		
	18	17	Tiefer See	tartex	Der (Unter-)Wasser-Riese Bespin lebt hier. Er hat es sich zur Aufgabe gemacht den Grund zu patrouillieren. Er befindet sich in ständiger Kampf mit diversen Unterwasser-Rassen des tiefen Sees, die ihn seit langen töten wollen. Bespin hat vor einigen hundert Jahren mit dem damaligen Herrscher von Hantur (1616) - Koroman, dem II. - einen Blutsbund geschlossen. Da Bespin nie an Land kommt, können die Hanturen ihm vorgaukeln, dass Koroman immer noch über die Stadt herrscht.			
	18	18	See	kartograph	Unzählige spitze Felsnadeln ragen nur wenige Meter aus dem Wasser heraus. Sie sind eine sehr große Gefahr für Schiffe, die dieses Gebiet besser umfahren sollten. Zahlreiche Muscheln kleben an den Felsnadeln, von denen viele mit Perlen gefüllt sind.			
	18	19	See	kartograph	Ein freundlicher Stamm primitiver Delphinmenschchen (etwa 50 Geschöpfe). Sie sind verspielt und friedlich solange sie nicht angegriffen werden, ansonsten flüchten sie. Durch ihre Verspieltheit haben sie jedoch schon so manches Boot zum Kentern gebracht.			
	18	20	Tiefer See	tartex / kartograph	Elementarsäule des Wassers: ein 200 Meter hoher Geysir, rotierend wie ein Tornado. Dutzende mächtige Elementare sammeln sich hier und greifen alle W20 Minuten an. Sie sind allen anderen Lebensformen feindlich gesinnt. Wer ins Innere des Geysirs vordringt, dem erscheint der Elementargott in Form eines riesigen Heckkopfs. Sollte er besiegt werden (epische Herausforderung!), dann dient dem Sieger sämtliches Wasser auf Erden.	Am Rand des Gebiets hält sich die blaue Magieren Rosalia (eine Nixe) auf. Sie will die Natur der Elementarsäule des Wassers ergründen und warnt Reisende vor den Gefahren. Rosalia stammt aus der blauen Akademie (1328).		
	18	21	See	kartograph	Tote Fische treiben auf dem Wasser. Die Ursache dafür ist ein Pestdämon, der auf dem Grund des Sees lebt und sämtliche Lebewesen im Wasser um sich herum tötet. Schwimmt man in diesem Wasser oder trinkt man davon, so erkrankt man schnell und stirbt qualvoll binnen 1w6 Tagen, wenn die Krankheit nicht vorher aufgehalten wird. Nur mächtige Magie oder göttliches Wirken können dies bewerkstelligen.			

Spalte	Zeile	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Livedaten	Link zur Diskussion im Tanelorn	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
18	22	Tiefer See	Desmond	Fischer der am See gelegenen Dörfer berichten das sich hier ein Strudel befindet das alles in die Tiefe reißt.	10 % Wahrscheinlichkeit das sich ein gefährlicher Strudel an diesem Ort befindet. Der selbst größere Boote mit Leichtigkeit in die Tiefe hinab zieht.		
18	23	See	kartograph	Magierturm, der aus dem Wasser ragt. Hier wohnt der alte und mächtige Wassermagier Ultsch. Er kennt fast alle Geheimnisse des Sees, wird sie aber nur gegen eine angemessene Gegenleistung verraten. An Gold liegt ihm jedoch nichts.			
18	24	See	tartex	Das ehemalige Herrschaftshaus des Drave-Reichs hat sich hier auf 16 zusammengebundene Schiffe zurückgezogen. 300 Adelige leben hier unter der Herrschaft der Prinzessinnen Wacholda und Luzia unter immer schlechteren Bedingungen und legen viel Wert auf aufrechterhaltung des Hofzerimonieles. Ernährung durch Fischfang. Die Adelligen stellen immer wieder Expeditionen die Drave hinauf auf, werden aber bald durch Verwucherungen vertrieben. Unter den Bediensteten sind zehn Mitglieder der geheimen Diebesgilde "die schwarze Feder" (siehe 0214).			
18	25	Grasland	kartograph	Drave-Delta. Das Fischerdorf Sillingen mit etwa 400 Einwohnern, das auf dem Wasser auf Pfählen erbaut ist. Kaum einer der Bewohner hat je das Festland betreten. Jede Woche findet ein Weltkampf um den stärksten Krieger statt, der dann das Dorf für eine Woche anführen darf. Die Bewohner bieten Fisch gegen Bezahlung in Naturalien einen sicheren Weg durch das Delta, in dem es einige gefährliche Riffe und zahlreiche bissige Schnappschildkröten gibt.	Drave: Flusslauf -1431-1530-1630-1730-1830-1829-1928-1828-1827-1926-1826-1925-1825		
18	26	Wald	kartograph	Der stumme Wald. Ein uralter Fluch verhindert jegliches Geräusch in diesem Gebiet. Alles ist vollkommen still, eine Unterhaltung ist nicht möglich.	Drave: Flusslauf -1431-1530-1630-1730-1830-1829-1928-1828-1827-1926-1826-1925-1825		
18	27	Wald	tartex	Vollkommen überwuchert, befindet sich unter Bäumen und Moss hier immer noch das Mechanikum Magnum, eine riesiges Uhrwerk, dessen Funktion nicht mehr wirklich ergründbar ist. Der Wald nur auf große Quadern zu kosten um die über 2W4 Monate von den besten Uhrmachern mit Ersatzteilen im Wert von 90.000 Münzen rekonstruiert werden, kann dann aber JEDEN Zauber in seiner Effektsenke umsetzen. Es dauert 1W20 Minuten voll Rattern und Knattern, bis der Zaubereffekt eintritt.	Drave: Flusslauf -1431-1530-1630-1730-1830-1829-1928-1828-1827-1926-1826-1925-1825		
18	28	Wald	kartograph	Alle und schon etwas verfallene Steinbrücke, die über den Fluss Drave führt. Eine längst verlassene Zollfeste steht an der Brücke. Hier lauern zu 50% 2W6 Gnomkrieger aus 1829 um Reisende gefangen zu nehmen um sie nach 1829 zu bringen. Sie treffen sich nur auf die Brücke, kann sich jedoch nicht zu weit entfernen ohne zu sterben. Ist es (1W6) ein Dämon (1-3) (siehe 1831) oder der Fluch des Salamanderkönigs (siehe 1930) (4-6), der diesen Ort zu dem gemacht hat, was er nun ist? Die Nymphe bittet jeden um Hilfe, dem sie vertraut, ihre Heimat wieder zu dem zu machen, was sie einmal gewesen ist.	Drave: Flusslauf -1431-1530-1630-1730-1830-1829-1928-1828-1827-1926-1826-1925-1825		
18	29	Wald	tartex	In einem stark erodiertem verloschenen Vulkan hat hier Sklavenhändler Uskrat, der Fettgnom, mit seinem Luftschiff "Bester Hirte" (40 Gnomkrieger), sein tepichbehängenes Quartier. 50% Chance auf Anwesenheit. 10+2W6 Gnomkrieger halten ständig im Krater (mit Höhlensystem) Stellung. (1W4)* Gefangene vor Ort. (Vgl. 2615, 3016)	Drave: Flusslauf -1431-1530-1630-1730-1830-1829-1928-1828-1827-1926-1826-1925-1825		
18	30	Wald	kartograph	Der Blutsee. Versteckt hinter dichtem Wald befindet sich hier ein See aus dunklem Blut, an dessen Ufer eine traurige Nymphe sitzt und eine leise Melodie singt. Kommt man ihr zu nahe, wird sie verschreckt flüchten, kann sich jedoch nicht zu weit entfernen ohne zu sterben. Ist es (1W6) ein Dämon (1-3) (siehe 1831) oder der Fluch des Salamanderkönigs (siehe 1930) (4-6), der diesen Ort zu dem gemacht hat, was er nun ist? Die Nymphe bittet jeden um Hilfe, dem sie vertraut, ihre Heimat wieder zu dem zu machen, was sie einmal gewesen ist.	Drave: Flusslauf -1431-1530-1630-1730-1830-1829-1928-1828-1827-1926-1826-1925-1825		
18	31	Wald	kartograph	Der Apfelbaum. Auf einer Lichtung steht ein Apfelbaum, der von einem Dämon bewohnt wird. Jeder, der diesem Baum zu nahe kommt, wird von ihm durch Illusionen oder Einwürfen verführt, von den Früchten zu kosten um dann kornspießt zu werden. Hat der Blutsee auf 1830 etwas mit diesem Dämon zu tun oder ist er ein Fehlerzeugnis des Mechanikum Magnum auf 1827?			
19	0	Grasland	kartograph	Die Messergrassteppe. Die Blätter dieser Gräser sind so scharf, dass sie selbst Rüstungen zu durchdringen vermögen. Ein geschickter Handwerker kann tödliche Pfeile und Waffen daraus herstellen, ein ungeschickter jedoch seine Finger verlieren...	Die Unsichtbare Wand. Eine Unsichtbare Wand zieht sich in Gerader Linie hin über 1500-1600-1700-1800-1900-2000-2100-2200-2300-2400-2500-2600-2700. Siehe 1500.		
19	1	Grasland	kartograph	Die Blaue Festung. Ein Gemeinschaft von etwa 600 Auelfen lebt hier in einer ansehnlichen Festung, die sie aus blauen Steinen mit Hilfe von Magie mitten im Grasland errichtet haben. Die Steine stammen von alten Obeliskten, die hier überall in der Landschaft verteilt stehen. Die Elfen sind bekannt für ihre ungewöhnlichen Waffen und Rüstungen, die sie aus Messergras (1900) herstellen. Die Auelfen stehen im Kampf mit den Graubolden von 1902.	Unter einem Obelisk befindet sich der Eingang zu einem vergessenen, unterirdischen Reich. War dies die alte Heimat der Graubolde von 1902?		
19	2	Grasland	kartograph	Das Land der Graubolde. Mehrere Stämme von Graubolde leben hier in zahllosen unterirdischen Bauten mitten im Grasland. Dies sind kleine, zottige Geschöpfe, die an eine Kreuzung aus Wildschwein und Zwerch erinnern. Sie sind sehr zah, wenig intelligent und sehr streitlustig. Ihre erbitterten Feinde sind die Auelfen von 1901, die ihnen oft die Jagdbeute streitig machen. Die Graubolde sollen einst aus einem unterirdischen Reich zur Oberfläche aufgestiegen sein, doch können sie nun den Rückweg nicht mehr finden und sind hier gefangen.			
19	3	Wald	tartex	Auf einer kleinen Insel in einem kleinen See liegt eine kleiner Säulentempel, durch den man in "den Kerker der Gemeinschaft" hinabsteigen kann. Diese Verliesanlage wurde von 7 weisen Konstruktoren erbaut und sie dient dazu, die besten Tunnelkämpfer zu finden. Wer immer es in die Schatzkammer schafft, wird nicht nur reich belohnt, sondern wird auch in das von ihnen erschaffene Team von Super-Helden aufgenommen.			
19	4	Wald	kartograph	Ein ruhiger, friedlicher Wald, der von dem Halbgott Yx vor allem Schaden beschützt wird. In Wirklichkeit ist Yx jedoch nur ein magiebegabter Riese, der Sohn Kiesons (3109), der von ihm wegen seiner Friedfertigkeit verstossen wurde.	Die 25 Priester Yx' schleichen in langen Roben durch den Wald und beobachten den Riesen still. Sie setzen oft Unsichtbarkeitszauber ein, da sie ihren Halbgott nicht stören wollen. Kleinere Schreine werden jedoch regelmäßig mit neuen Opfergaben und Weihrauch ausgestattet. Hassopeia, die oberste Priesterin, wird regelmäßig von Anfällen heimgesucht. Göttliche Eingebung, so sagt man.		
19	5	Grasland	kartograph	Die Fischerdörfer Klapprapp und Rappklapp mit je etwa 800 Einwohnern. Sie stehen im ständigen Widerstreit darüber, wer denn die besseren Fischer sind. Jedes Jahr findet ein grosser Fischer-Wettbewerb statt, bei dem auch viele Ortsfremde anreisen. Nicht immer endet dieser Wettbewerb friedlich...			
19	6	Grasland	kartograph	Das friedliche Halbing-Dorf Obenau mit etwa eintausend Einwohnern und einem ausgezeichneten Dunkelbier. Jedoch liegt ein Fluch auf dem Dorf, der die Bewohner unfruchtbar macht. Doch was hat den Fluch ausgelöst (1W6)? Manche behaupten, die Maulwurfsmenschen in 1907 hätten zu tief unter dem Dorf gegraben und dadurch jemanden verärgert (1-5). Andere wiederum behaupten, das Dunkelbier sei von einem Reisenden verhext worden (6). Der Reisende ist Ossus (siehe 1916), dessen Liebe zu einer Halbing-Frau im Dorf nicht erwidert wurde.			
19	7	Grasland	ragnar / kartograph	Maulwurfsmenschen (24, etwa Halbinggröße) in Blaumännern errichten hier ihr Königreich aus Erdhügeln. Sie üben sich im Züchten von Ungeziefer und schmücken ihre Hügel mit Blumen befüllten Glitzernde Steine und Metalle liefern sie durch einen Tunnel der sich über Kilometer nach 1706 erstreckt zum Alchemisten (der sie auch geschaffen hat). Weitere Tunnel erstrecken sich auch in alle angrenzenden Felder.	Der purpurne Magier-Novize Ilius (ein Satyr) übt hier seine Wettermagie. Er stammt aus der purpurnen Akademie (1625).		
19	8	Grasland Halbinsel	ragnar	Ein namenloses Bauerndorf das von (30+2w10) halbwegs intelligenten Tiernmenschen bestellt wird, dazu 3w6 rosafarbenen Schweine-/Menschenmischlinge (leicht mir Orks zu verwechseln) als Wachen. In den Ställen der Höfe werden 'normale' Humanoide gehalten, die scheinbar keinen Funken Intelligenz aufweisen (60% Menschen, rest stark gemischt). Die Tiernmenschen versuchen Eindringlinge als Mob mit Mistgabeln und Fackeln zu vertreiben. Wer versucht zu verhandeln, überfordert sie und man wird zum Alchemisten geführt. Wenn man sie angreift, fliehen sie zu ihm.	Forschungsgebiet (2x1w20): 1-2: "Menschliche Ressourcen", 3-4: Tiere, 5:Harpin,6: Satyre, 7:Selbstglühende Fische, 8: Nymphen, 9-17(wer mag: Ergänzen),18: Pflanzen, 19:Urschleim (aus 2430), 20: Dracheneier.		
19	9	Wasser	kartograph	Karusar, ein bessener Alchemist und Magier versucht hier stets neue Wesen zu kreieren (einer seiner Vorfahren hat die Eulenbären erschaffen und seitdem hat seine Familie nichts nennenswertes mehr zustande gebracht). Sollte ein Jäger/Abenteurer ihm Gehör schenken, wäre der Alchemist gerne bereit 100 Münzen pro Stufe/Trefferrwürfel für die Teilnehmer der nächsten Versucheire zu zahlen, Nach Möglichkeit sollten diese lebendige "Proben" beschaffen. Freiwillige Teilnahme wünschenswert, aber optional.	Diesen Monat das Mittel der Wahl (1w4): 1: Kreuzungen im Stall, 2: Chirurgie im Landhaus, 3: Verschmelzung durch Chaotische/Dämonische Einflüsse in der Spitze seines Turmes, 4: Experimentale Verwandlungsmagie im Keller. Jeweils unterstützt von Elixiriere welche die Kompatibilität/ Fruchtbarkeit/ Überlebensfähigkeit/ Geschwindigkeit/ Willenskraft der Probanden/Experimente in die richtige Richtung lenken sollen.		
19	10	Wasser	kartograph	Qualensee. Todbringende Feuerqualen leben hier in gewaltigen Schwärmen. Nachts leuchten sie in offigem Gelb. Die Qualenblase ist sowohl Delikatess als auch Waffengift, je nachdem wie sie zubereitet wird.	Der Alchemist kann auch entsprechende Elixiere für den Privatgebrauch von Geschäftspartnern anmischen. Wirkung meist erwiesen, aber mit unvorhersehbaren Nebenwirkung. Wer interesse zeigt kann sie für 1w3*50 Münzen kaufen. Wer sich als Proband bei seinen eigentlichen Experimenten zur Verfügung stellt, kommt natürlich kostenlos daran.		
19	11	Wasser	tartex	Ein Dorf liegt hier unter Wasser, es wurde vor einigen hundert Jahren überschwemmt. Jede Nacht senkt sich Nebel über den See und die Geister der Toten an die Wasseroberfläche um nach dem Festland zu suchen...	Die Wolkenfestung von Sarkaat (1911) ist hier von hier aus gut zu sehen, erscheint jedoch als gewöhnliche Wolke.		
19	11	Wasser	kartograph	Wolkenfestung von Sarkaat: eine riesige Quellwolke (4km Durchmesser) schwebt hier permanent und verformt sich nur recht langsam. Gnomen-Alchemisten haben einen Weg gefunden Teile der Wolke erstarrt zu lassen. Die 7000 Gnome hier verbergen sich im Inneren, und wandern auf schmalen Pfaden, die sich von Fremden nur langsamst vorantastend von durchlässigen normalen Wolkenmaterial unterscheiden lassen. Auf der Oberseite der Wolke befinden sich Gärten, die aber ebenfalls durch wenige Meter "Nebel" verborgen sind. Die Gnome verfügen zur Verteidigung über ein Heer von 2000 Gargoyles (70% davon geflügelt), die meist versteinert ruhen. Zufällige Entdecker, wie Luftschiffe oder Drachen, werden ebenfalls versteinert und im Nostal in den See gestürzt. Bis jetzt musste die Wolke nie bewegt werden, sie könnte jedoch mit 10km/h in Windrichtung fliehen. Die Gnome haben gehörigen Respekt vor Luftelementen und beten diese aus pragmatischen Gründen an. Insbesondere verehren sie den Geist von 1611.			

Spalte	Zeile	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Livedaten	Link zur Diskussion im Tanelorn	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
19	12	Wasser	kartograph	Reich von Raan, dem Alten Wasserelementar. Ohne seine Macht wird der gesamte See austrocknen und das umliegende Land in eine Wüste verwandelt. Oft werden die wertvollsten Opfergaben hier in den See geworfen um Raan um Hilfe zu bitten. Dort unten muss sich also ein gewaltiger Schatz befinden...	Die Wolkenfestung von Sarkaat (1911) ist hier von hier aus gut zu sehen, erscheint jedoch als gewöhnliche Wolke.		
19	13	Wasser	kartograph	Die Schlucht. Direkt am Ufer liegt eine gewaltige Schlucht im See. Hier soll der verborgene Eingang zur Welt der Algenmenschen liegen. Nachts kommen sie manchmal aus dem See ans Ufer von 2014 und bestehen oder sabotieren die Fischerdörfer, auf die sie einen tiefen Hass hegen. Algenmenschen sind humanoide, deren Körper von Algen vollständig bedeckt sind. Sie können unter Wasser atmen und jagen Fische mit Netzen.	Bei Nacht wird man zu 20% (1 auf 1w6) auf hinterlistige Weise von den Algenmenschen angegriffen, wenn man einen wehrlosen Eindruck macht. Sieht man wehrhaft aus, wird man von ihnen ignoriert. Algenmenschen kämpfen mit Netzen und ertränken ihre Opfer meist.		
19	14	Grasland	tar tex	Säulenheilige von Faan: auf uralten Stelen sitzen Mönche, die ihr Leben lang nicht herunterkommen. Sie meditieren und wissen über die Zukunft Bescheid, haben jedoch einen Schweigeschwur geleistet. Nur alle 1W20 Wochen sagt jeder Mönch einen bedeutungsschwangeren Satz. Insgesamt 30 Heilige verteilt über 4x4km, und 1W100 Pilger. Außerdem 8 Stände mit Händlern: Nahrung und Andenken.			
19	15	Grasland	tar tex	Dunkle Vulkanfelsen, die aus der Steppe hervorragen, sind das Revier von Schwarzfell-Löwen. Die Tiere jagen auch nach Menschen, wenn diese sich allein oder zu zweit in der Umgebung bewegen. Eine diebischer Halbling-Bande (30köpfige) hat sich die zu Nutze gemacht. Sie locken durch Geräusche und den Diebstahl von unbewachten Gegenständen, Reisende ins Löwenrevier und plündern die Ausrüstung des Löwenfutters.	Alter Westweg (1915, 2015, 2115, 2215, 2315, 2416, 2516, 2617, 2717, 2818, 2918, 3019, 3119), alte Handelsroute, heutzutage mehr ein Trampelpfad		
19	16	Grasland	tar tex	Hirtendorf Wosig (80 Menschen). Einer der besten Heiler im Umkreis von hundertern km lebt hier. Ossus, der Alt-Elf. Fischerdorf Krux (120 Halblinge, Verwandte der Bande in 1916). Ablehnung gegenüber Hanturen in beiden Dörfern.			
19	17						
19	18						
19	19	See	kartograph	Flugfischsee. Gewaltige Schwärme an fliegenden Fischen leben hier. Sie können kleine Boote zum kentern bringen, wenn sie in Panik geraten.	Rotbarts versunkener Schatz in einem Schiffswrack (vgl. 2620).		
19	20	See	tar tex	500m über dem See schwebt eine beinahe transparente Plattform mit einem Durchmesser von 40m. Hier beruft Belle, die Felscherin, aus den Schwefellanden (vgl. 2615), jeden Neumond den "Bund der Rächerinnen" ein. Einflussvolle Frauen - zumeist Herrscherinnen - aus anderen Dimensionen planen Bündnisse und Intrigen, und betrachten Sonnenauf- und -untergang. Zwä Besucherinnen sind anwesend, außerdem w12 Dienerinnen und Sklaven. Pro hohem Gast kann außerdem mit 2 von Belles Kapuzendämonen als Wächter gerechnet werden.			
19	21						
19	22						
19	23						
19	24	Wasser	? / kartograph	Seufzerfelsen: Auf einem Riff räkeln sich Zwä Meerjungfrauen in der Sonne, die Fischern und Seereisenden mit aufreizenden Lauten falsche Hoffnungen machen.	Der weiße Magier-Novize Simus (ein Zentaur) versucht mit seiner Hellsichtmagie das Herz einer Meerjungfrau zu ergründen, in die er sich verliebt hat. Er stammt aus der weißen Akademie (0727).		
19	25	Grasland	rag nar /tar tex	"Nixengrund", ein kleines beschauliches Fischerdorf im Drave-Delta. Zur Sommersonnenwende feiert man ein rauschendes Fest zu dessen Höhepunkt der Seeschlange khögg (2223) ein Menschenopfer angeboten wird. Dem Glauben der Fischer nach, würden gute Geister von einer der Inseln steigen und sie in ein paradiesisches Reich führen, wenn die Seeschlange besänftigt wird. Bisher ist die Schlange noch nie darauf eingegangen. Das Opfer wird (sollten nicht irgendwelche Abenteuerer die Lage eskalieren lassen) anschließend frei gegeben, gefeiert und den Anwohnern gut im Gedächtnis bleiben.	Drave: Flusslauf -1431-1530-1630-1730-1830-1829-1928-1828-1827-1926-1826-1925-1825		
19	26	Wald	?	Eine scheinbar gut überquerbare Fuhr über den Drave, zu 25% trifft man eine Gruppe Reisender an, deren Wagen im Dreck steckt und sich nicht rührt. 1w6: (1) Flüchtlinge aus dem Gebirge im Südwesten, welche die Nase voll von Orks haben (2) Fahrendes Volk auf dem Weg zur Königin am See[1423] (3) Ratsuchende auf dem Weg nach (50/50) Ohrian[2725]/Azibor[0800] (4) Zwä Räuber [aus 1927], die eigentlich ihre Beute in Sicherheit bringen wollten. (5) Händler aus dem fernen Westen, auf dem Hin oder Rückweg zur Metropole der Friedfertigen [2725]. (6) Wie 1-5 (noch einmal würfeln, 6 ignorieren), aber die festeckenden Philosophieren lautstark darüber was sie dafür geben würden, wäre die alte Zollbrücke[1828] frei wäre (Ergebnis*100 Münzen).	Drave: Flusslauf -1431-1530-1630-1730-1830-1829-1928-1828-1827-1926-1826-1925-1825		
19	27	Wald	?	Eine Bande von 23 menschlichen und halbelfischen Räufern hat sich hier niedergelassen nachdem sie von den Gnomen aus dem alten Zollhaus vertrieben wurden [1828]. Haben sich schon fast vollständig mit einem rauselosen Leben in der Wildnis angefreundet, nur einige wenige versuchen noch ihr Räuberlück noch an der nördlichen Fuhr.			
19	28	Wald	? / kartograph	Waschbaren bevölkern diesen Teil des Drave. Immer wieder fischen sie Gold und Edelsteine beim Essen aus dem Flußbett und Türmen es zu einem kleinen Götzbild. Die Räuberbande im Norden [1927] befürchtet, dass sie ein Fluch trifft wenn sie hier zugreift.	Eine Leiche am Flussufer. Hierbei handelt es sich um ein Mitglied der geheimen Diebesgilde "die schwarze Feder" (siehe 0214), das (1w6)... 1-3: ...gewaltsam ermordet wurde. 4-6: ...einem Unfall oder Raubtier zum Opfer fiel. Die Leiche trägt eine Nachricht in Geheimschrift bei sich, die für eine Person (1w6)... 1: in Hantur (1616), 2: in Ortan (2725), 3: in Enjaar (026), 3: in Ardief (2802), 4: in Uduul (1401), 5: in der feuchten Rose (1022), 6: im Hauptquartier der Diebesgilde in 1402 ... bestimmt ist.	Drave: Flusslauf -1431-1530-1630-1730-1830-1829-1928-1828-1827-1926-1826-1925-1825	
19	29	Wald	kartograph	Statuengarten. Verwittert stehen im Wald unzählige Statuen. Manche davon bewegen die Augen.			
19	30	Wald	kartograph	Das Verlies des Salamanderkönigs. Unter Felsen verborgen liegt mitten im Wald eine riesige Höhle, die von 4W6x10 primitiven Salamandermenschen und ihrem Herrscher, dem Salamanderkönig bewohnt wird. Sie leben in immerwährender Furcht vor dem Gott Samsala, der eines Tages zurückkehren und alle Salamander grausam vernichten soll. Um den Gott zu beschwichtigen, Opfern sie oft wie möglich die Feenwesen des Waldes in grausigen Ritualen. Vielleicht hat der Blutsee auf 1830 auf etwas damit zu tun?			
19	31	Wald	kartograph	Ausgetrocknete See. Ein paar verrottete Fischerboote liegen im Schlamm. 4w6 Gnome leben am ehemaligen Ufer des Sees in einem Turm aus Holz und Stein. Sie sehnen sich den See zurück, der nur verschwand, weil der darin lebende Wasserelementar Wosch sich ein anderes Zuhause gesucht hat (siehe 1323).			
20	0	Grasland			Die Unsichtbare Wand. Eine Unsichtbare Wand zieht sich in Gerader Linie hin über 1500-1600-1700-1800-1900-2000-2100-2200-2300-2400-2500-2600-2700. Siehe 1500.		
20	1						
20	2	Grasland	Moritz	Gasthaus "Zum freundlichen Halbling" Logischweise gibt es dort Ratten und Untote im Keller. Brillbo, der Wirt ist äußerst unglücklich und bittet um Hilfe.	Im Keller des Gasthauses "Zum freundlichen Halbling" gibt es im hintersten Winkel eine verriegelte Luke. Darunter befindet sich ein schroffer Schacht mit einer morsche Leiter, die tief ins Erdreich hinab zu führen scheint. Sie ist jedoch magisch und endet in 0512.		
20	3	Grasland	Rorschachh	Ein großes Dickicht aus Dornengestrüpp bedeckt eine alte, halberfallene Sphinx aus grauem Sandstein. Zwischen ihren Vorderläufen, im Schatten der hundertern Brüste der Sphinx, liegt eine versteckte Tür in die Kammern unter ihr. Sie sind das Versteck eines Clans Gobins, eines mit diesen verfeindeten, wissensbegierigen und skrupellosen Hexers und von uralten Untoten.			
20	4	Wald	tar tex	Der Waffenschmied Maxax Barnes hat sich aus Icol (2104) hierher in den Wald zurück gezogen. Er besitzt einen kristallinen Amboss und Hammer. Gegenstände und Waffen, die damit hergestellt werden, sind mit w6 Ladungen magischer Energie gefüllt, die entweder in Blitzform herausgeschleudert werden kann, oder die den Geräten für 2 Stunden Eigenleben verleiht. Nach Verbrauch aller Ladungen kann der Gegenstand am Amboss neu geladen werden. Maxax stellt nur auf Bestellung Ausrüstung her (er hat nichts auf "Lager") und verkauft auch nichts. Stattdessen will er von Plänen hören, wie die Welt oder Teile von ihr befriedet werden können. Dabei ist er eher Imperialist als Pazifist. Pro Plan stellt er einen Gegenstand zur Verfügung. Nach Erreichung des Ziels, produziert er gerne für weitere Unternehmungen.			
20	5	Grasland	tar tex	Eine verwirnte menschliche Frau mittleren Alters namens Marita irrt hier umher. Sie wirkt wie eine Bettlerin und sammelt irgendwas von ihrem Sohn, den sie ihre genommnen haben. Auf Fragen erklärt sie "Die Zwerg, die Zwerg, Sie haben gesagt er kann zu einem Riesen wachsen." (vgl. 0303) Marita stammt aus Icol (2104), wird aber so lange die Lande abwandern, bis sie gefesselt oder versklavt wird, oder ihren Sohn findet.			
20	6	Grasland	Rorschachh	Hier findet sich eine alter, längst überwachsender Krater. Wer klug genug ist in seinem Mittelpunkt zu graben, kann genug hochwertiges Meteoriteneisen für eine mittelgroße Waffe finden.			
20	7	Grasland	Rorschachh	Hier blühen im Herbst besondere, violette Blüten, deren Pollen leicht halluzinogen sind. Ein Rettungswurf pro Stunde ist erforderlich um nicht völlig ziellos und wehrlos herumzuirren, bis man wieder aus dem Feld herausfindet... Der Stamm Flugkobolde aus 2008 erntet diese Pollen mit essiggetränkten Flugmasken und ist sich nicht zu schade verwirte Charaktere bis aufs Hemd auszurauben.			

Spalte	Zeile	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Livedaten	Link zur Diskussion im Tanelorn	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
20	8	Grasland	Rorschachh	<p>Auf einer Felsnadel ist ein windschiefes Gebäude aus Treibholz und geflochtenen Matten aufgesetzt. Es gibt keinen Aufstieg, da dies die Heimstatt von einem kleinen Stamm Flugkobolde ist. Sie handeln mit halluzinogenen Keksen, überfallen aber auch schwache Reisegruppen, um sie auszurauben.</p> <p>Q</p>			
20	9	See	tar tex	<p>Auf einer kleinen Insel, 1km vor der Küste, steht der Tempel der Aufrechten: Zahlreiche der Tiernischen rund um den See beten hier den Geist an, der die Menschheit aus ihnen ausfahren hat lassen. Ein wirrer Aberglaube. Oder hat er einen wahren Kern? Immer W20 Pilger anwesend, 12 Priester alles Tierrassen. Schwanen-(1110), Enten-(1109), Schweins-(1908), Maulwurfsmenschen (1907). Wer menschliche Gesichtszüge hat, wird auf der Insel nicht geduldet. Priester und Pilger tragen jedoch rituelle Menschenmasken.</p> <p>Q</p>			
20	10	See	kartograph	<p>Ungewöhnliche Unterwasserpflanzen wachsen hier, deren oberer Teil bis über die Wasseroberfläche reicht. Der obere Teil besitzt zahlreiche grasartige Blätter, die sich in alle Richtungen strecken und so dichtes Buschwerk bilden, das auf dem Wasser treibt und mehrere Meter hoch werden kann. Der untere Teil der Unterwasserpflanzen erinnert an knorrige Bäume. Viele Algen wachsen zwischen dem Irrgarten aus hohen Unterwasserpflanzen. Viele Fische und Riesenmuscheln.</p> <p>Q</p>	Bei 1 auf 1w6 begegnet man hier einem in Not geratenen See-Elf aus Tulin (2011), der sich in einem alten Fischernetz verfangen hat und zu ertrinken droht.		
20	11	See	kartograph	<p>Tulin, die schwimmende Stadt (1.000 See-Elfen). Etwa zehn stattliche Schiffe sind hier zusammengemurmert und mit Bauwerken bestückt, so ergibt sich eine mehrere Stockwerke hohe Siedlung mitten auf dem Wasser. Die Schiffe liegen vor Anker und sind in ihrer jetzigen Form viel zu träge um zu Manövrieren. Die See-Elfen leben vom Fischfang, der Jagd auf Vögel und vom Sammeln von Muscheln und Seepflanzen. Zwar können die See-Elfen nicht unter Wasser atmen, jedoch kennen sie Zauber, die ihnen das ermöglichen. Die Stadt wird vom Rat der zehn ältesten Elfen regiert, es gibt strenge Gesetze und Vorschriften für alle Bewohner, die sich als elitäre Gemeinschaft verstehen. Nur selten machen die Elfen eine Reise zum Land, um Werkzeug und Material zu erwerben, das sie mit Perlen, Algenseide und Knochenschmuck bezahlen oder auch einfach stehlen. Manchmal, so sagt man, stehlen sie auch Kinder, um sie als Sklaven in ihre Stadt zu nehmen. Fremde sind in Tulin sehr ungern gesehen, Nicht-Elfen haben keinen Zutritt.</p> <p>Q</p>	Die Wolkenfestung von Sarkaat (1911) ist hier von hier aus gut zu sehen, erscheint jedoch als gewöhnliche Wolke.		
20	12	See	kartograph	<p>Die wandernde Insel. Eine gewaltige Schildkröte mit einem Panzer von etwa fünfzig Metern Durchmesser lebt hier in der Gegend. Wenn sie auftaucht, bildet der Panzer eine Insel, auf der Muschelriffe eine sonderbare Landschaft zaubern. Ein kleiner Stamm von 3w6 vernunftbegabten Algenmenschen (Abtrünnige von 1913) wohnt auf dem Panzer und ernährt sich von den Tieren die dort leben. Sie verteidigen die Schildkröte gegen mögliche Angreifer. Die Schildkröte ist gerade (1w6): 1-2: ... aufgetaucht, 4-6: ... untergetaucht.</p> <p>Q</p>	Die Wolkenfestung von Sarkaat (1911) ist hier von hier aus gut zu sehen, erscheint jedoch als gewöhnliche Wolke.		
20	13	See	kartograph	<p>Zahlreiche vernunftbegabte Schwämme leben hier. Sie können sich nicht bewegen, nicht sprechen und haben keine Sinneswahrnehmung. Aber sie können mit einer Reichweite von etwa zwei Metern telepathisch mit anderen vernunftbegabten Wesen unterhalten und bilden so eine große Schwarmintelligenz mit gewaltigem geistigem Potential. Im Winter halten die Schwämme Winterschlaf.</p> <p>Q</p>			
20	14	Grasland	tar tex / kartograph	<p>Drei hanturische Fischerdörfer: Gee (80 Menschen), Korson (94), Punz (50). Die Dörfer sind überaus abgründlich und versuchen Fremde anzuheuern, um einen Wasserdämonen zu vertreiben. Einen solche gibt es jedoch gar nicht. Trotzdem sind dutzende überzeugt, ihn gesehen zu haben. Haben sie vielleicht die Algenmenschen von 1913 bemerkt, die Nachts manchmal heimlich ins Dorf schleichen?</p> <p>Q</p>			
20	15	Grasland	tar tex	<p>Traditioneller hanturische (1616) Duellplatz. Streitwagenrennen zweiter junger Adelliger (Han und Kal), die sich um der Hand er schönen Babala streiten. Sie benutzen Fremde als Hindernisse, um den Gegner abzurängen. Auf das Rennen folgt ein Duell mit Stab und Peitsche.</p> <p>Q</p>	2 Fischerdörfer: Quilgin (50 Einwohner) und Vedran (100). Perlentäucher. Riesenmuschel unter Wasser, die verehrt wird. Sie kann Blitze verschießen. Alter Westweg (1915, 2015, 2115, 2215, 2315, 2416, 2516, 2617, 2717, 2818, 2918, 3019, 3119), alte Handelsroute, heutzutage mehr ein Trampelpfad		
20	16	See	kartograph	<p>Die Silberbucht. Flaches Wasser, in dem sich zahlreiche silber glänzende Fische tummeln. Viele davon sind jedoch giftig und rufen bei Berührung Wahnvorstellungen hervor.</p> <p>Q</p>	Eine Flaschenpost treibt im seichten Wasser. Die Nachricht darauf (1w6)... 1: ...ist ein Hilferuf von einem Dieb, der in 1419 gefangen gehalten wird. 2: ...ist eine Karte mit einem geheimen Zugang zur Insel 2223. 3: ... ist das Geständnis einer niederträchtigen Verschwörung, die in Hantur (1616) stattfindet. 4: ... ist eine wirre Nachricht von Erither (2518). 5: ... ist eine Queste der Königin vom See (1423). 6: ... ist ein Hilferuf an die Oberwelt von den Bewohnern von 2020.		
20	17	See	Rorschachh	<p>Eine Höhle am Seegrund in ca. 21m Tiefe ist von einem bronzenen Fallgatter verschlossen (die Gitterstäbe sind allerdings weit genug auseinander das sich selbst ein vollgerüsteter Mensch hindurchwängen kann). Im Inneren können Skelettreste eines riesigen Fischmonsters gefunden werden, an denen 2W6 Riesenaale nagen. Das Skelett hat eine riesige Goldkette um den Hals (ungefähr 10000 GM Wert, aber auch entsprechend schwer...)</p> <p>Q</p>			
20	18	See	kartograph	<p>Stilles Wasser. Kein Windhauch weht hier über den See, dessen spiegelglatte Oberfläche in dem Betrachter in dieser Region mitschauen regiert. Betrachtet man das Wasser lange genug, so kann man sein zukünftiges Spiegelbild (oder den eigenen Totenschädel) darin erblicken.</p> <p>Q</p>			
20	19	See	kartograph	<p>Die verzauberte Strömung. Das Wasser glitzert hier ganz leicht in Regenbogenfarben. Versucht man auf diesem Gewässer Magie zu wirken, so (1w6): 1-2 funktioniert sie einfach nicht, 3-4 hat sie den gegenteiligen Effekt, 5 wirkt sie doppelt so lang bzw. stark, 6 wirkt sie doppelt so lang bzw. stark mit dem gegenteiligen Effekt. Woran das liegt konnte bisher keiner ergründen.</p> <p>Q</p>			
20	20	See	tar tex / kartograph	<p>Sponu, die Alle: Unterwasserstadt, der Tiefen Allianz. 9000 intelligente Unterwasserwesen diverserster Völker leben hier: Hai- und diverse Fisch-Menschen. Ihre Religion verbietet es ihnen nahe an die Oberfläche zu kommen. Sie verehren den Gottpriester Sp'ir'p (vgl. 1616). Gleichzeitig ist es eine Art Cargo Cult zur Oberfläche. Die äußere Welt ist die "Unterwelt" (das Jenseits), in das man erst später reisen kann. Oberweltler gelten als Engel & Dämonen. Was von der Oberwelt herabsinkt, wird als göttlich verehrt. Ein unmittelbarer Feind der Stadt ist Blautang von 2021.</p> <p>Q</p>			
20	21	See	kartograph	<p>Revier von Blautang, dem abnormal gewaltigen Riesenkraken mit 3w6x2 Tentakeln. Er lebt am Grund des Sees und taucht nur auf, wenn er Hunger hat, was bei 3 auf 3w6 der Fall ist. Dann zieht er alles in die Tiefe, was er mit seinen Fangarmen erreichen kann. Die Bewohner von 2020 fühlen sich von Blautang terrorisiert und machen öfter vergeblich jagd auf ihn.</p> <p>Q</p>			
20	22	See	kartograph	<p>Trübes Wasser. Der See ist hier sehr trübe und man kann nur wenige Zentimeter weit sehen. Bei Sonnenschein wirkt das Wasser regnerich Gelb.</p> <p>Q</p>			
20	23	See	? / kartograph	<p>Wrack einer hobelthlichen Yacht des Drave-Königshauses. Der Hauptmast schaut noch aus dem Wasser, der Rest des Schiffes liegt in etwa 30 Meter Tiefe darunter.</p> <p>Q</p>	Eine scheue Wassernymphe lebt im Wrack. Sie sammelt glitzernde Gegenstände, die ins Wasser gefallen sind.		
20	24	See	kartograph	<p>Herden von mehreren Hundert verspielten Riesenseepferdchen leben hier. Können eingefangen, gezähmt und als Wasserreitler verwendet werden.</p> <p>Q</p>			
20	25	Lichter Wald	kartograph	<p>Grab eines gefallenen Ritters: Der Geist des Pferd des Ritters kommt jede Nacht ans Grab und trauert. Stört man die Ruhe des Toten, wird man mit einem Fluch belegt.</p> <p>Q</p>			
20	26	Lichter Wald	kartograph	<p>Dieser Fluch lässt jegliches Metall das Körper des Verfluchten getragen wird, binnen eines Tages verrotten. Der Ritter trägt ein Amulett um den Hals, mit dem der Träger andere versteinern kann (vgl. 0612).</p> <p>Q</p>			
20	27	Lichter Wald	tar tex	<p>Exodus-Grube: Alle 1w6 Monate zieht ein gewaltiger Sog alles in seiner Umgebung in einen tiefen Erdsplatt, der sich daraufhin schließt. Nichts davon wurde je wieder gesehen. Steht vielleicht in Zusammenhang mit 2027?</p> <p>Q</p>			
20	28			<p>Genesis-Grube: Aus diesem tiefen Erdsplatt strömen alle 1W6 Monate 100-600 fliegende Marmorquader (Konstrukte) hervor. Sie verteilen sich in der gesamten Region. Steht vielleicht in Zusammenhang mit 2026?</p> <p>Q</p>			
20	29			<p>Q</p>			
20	30			<p>Q</p>			
20	31	Lichter Wald	tar tex	<p>78 abtrünnige Marmorquader aus der Genesis-Grube (2027) haben sich hierher zurückgezogen. Im Gegensatz den "normalen" Quadern haben sie beinahe ihre Flugkraft verloren, dafür scheinen sie ein stärkeres Bewußtsein zu haben. Tatsächlich sind sie beinahe manisch und erfüllt mit Hass auf alles "weiche" Leben. Bis darauf, dass sie diese zermatschen können, fehlen ihnen bisher Ideen, doch sie haben auch gerade erst die ersten Spuren einer Sprache entwickelt.</p> <p>Q</p>			
21	0	Steppe	rorschachha	<p>In einer halbverfallenen Umzäunung neben einem Bretterbudencaasino sind mehrere Sandtrichter zu erkennen. Eine Gruppe von 40 Hobgoblins bietet, neben normalen Attraktionen wie Roulette und Messerwerfen, ein Wettspiel an - wer es schafft schneller als ihr Champion am anderen Ende der Gruben anzukommen, ohne von den ansässigen Riesennameisenlöwen gefressen zu werden, erhält einen (zufälligen) magischen Trank! Einsatz sind 25 GM. Der Trank ist zu 25% ein mittelmächtiger, zu 70% ein schwacher und zu 5% einer der Verblendung... Die Hobgoblins sind immer auf der Suche nach neuen Riesennameisenlöwen und bezahlen bis zu 250 GM für ein lebendes Exemplar.</p> <p>Q</p>	Die Unsichtbare Wand. Eine Unsichtbare Wand zieht sich in Gerader Linie hin über 1500-1600-1700-1800-1900-2000-2100-2200-2300-2400-2500-2600-2700. Siehe 1500.		
21	1	Steppe		<p>Q</p>			
21	2			<p>Q</p>			

Spalte	Zeile	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Livedaten	Link zur Diskussion im Tanelom	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
22	9	Grasland	rorschachha	Hier ist ein runder Teich in der Nähe des Seaufers zu finden. Der Seeboden in Hex 2109 ist von mehreren Höhlenöffnungen durchzogen, die allesamt zusammenlaufen und hier an die Oberfläche führen. In der Mitte des Hauptstrangs ist eine schwer zu entdeckende Öffnung in der Höhlendecke, über der in einer luftgefüllten Kammer drei Schatztruhen verborgen sind -während Zwei davon leer und umgeworfen worden sind, wobei 2W6 GM verstreut herumliegen, hängt das in Lumpen gekleidete Skelett eines Fuchsmenschen über der dritten Truhe, die noch ungeöffnet ist. Das Schloß wird von einer filnadelfalle geschützt. In der Truhe befindet sich ein in Blei eingegossener, verfluchter Zauberstecken großer Macht, der sogenannte "Vater des Schlunds".			
22	10	See	ragnar	Eine Familie von 5 Riesen (2 Erwachsene (Ronar und Silva), 3 Kinder) lebt hier am Strand. Sie haben sich aus einem gute Dutzend gestrandeten Schiffen eine Hütte gebaut und leben von allem was so in ihren Netzen landet (Wer riesisch spricht, und laut genug schreien kann, wird jedoch gerne aussortiert).			
22	11	See	kartograph	Wasserstrudel. Jeden Tag öffnet sich einmal für wenige Minuten ein gewaltiger Studel, der alles was ihm zu nahe kommt in die Tiefe reißt. Der Strudel ist jedoch magisch und fungiert als Teleporter, der seine Opfer (falls sie überleben) nach 3002 bringt.			
22	12	See	kartograph	Kaltes Wasser. Ein Eis-Artefakt liegt hier auf dem Grund des Sees und bringt das Wasser dort zum gefrieren. Die Eisstücke steigen bis an die Oberfläche und kühlen auch dort das Wasser ab während sie schmelzen. Hin und wieder treiben hier auch große Eisschollen über den See. Hier gibt es völlig andere Fischarten als im restlichen See. Im Winter frier der See hier zuerst zu.			
22	13	See	kartograph	Seerosestadt. Eine kleine Stadt aus Seerosen, ungefähr so groß wie ein gewöhnliches Haus, treibt ruhig auf den Wellen. Die Stadt wird von zahlreichen kleinen Feen bewohnt. Sie sind verspielt und frech und machen stets das, was ihnen gerade in den Sinn kommt. Viele von ihnen haben Kiemen und können sehr gut schwimmen.	Am Grund des Sees befinden sich unterirdische Höhlenformationen, die tief unter das Festland bis nach 2313 in die Höhlen der Riesenspinnen reichen.		
22	14	Grasland	tarlex	Ein riesiger Schwarm Wanderheuschrecken hat sich hier niedergelassen. Sie wressen zum Glück nur das Gras und keine Leute. Orientierung, Bewegung und Kommunikation sind im Schwarm jedoch stark eingeschränkt. 12 Däumlinge haben sich im Schwarm versteckt.			
22	15	Grasland	tarlex	Der Yrrg-Barbaren-Stamm (80), der an magisch fliegenden Scheiben gekemmen ist. Die Scheiben erhalten ihre Flugkraft (bis 1m Höhe) von der Lebensenergie intelligenter Wesen. (1 Verstand pro 12 Stunden Schweben oder 15 Minuten echter Flug). Die Yrrg reiten auf ihren Scheiben in den Kampf. Viele haben mehrere Scheiben zusammengeschnitten, um größere Fahrzeuge zu konstruieren. Sie tragen Masken und Irokesen-Frisuren und schmücken die Scheiben mit Schädeln. Anführer: Ungus.	Alter Westweg (1915, 2015, 2115, 2215, 2315, 2416, 2516, 2617, 2717, 2818, 2918, 3019, 3119), alte Handelsroute, heutzutage mehr ein Trampelpfad		
22	16	Grasland	tarlex	In der wenig tiefen Höhle (von verfallenden Säulen gesäumt) eines kleinen Hügels lebt die mächtige Sphinx Kassanya. Sie ist bereit im Tausch gegen magische Gegenstände mit Rat zur Seite zu stehen. Dank eines Netzwerks von Taubensphären ist sie über beinahe alle politischen Entwicklungen in der gesamten Region informiert. Sie schreckt aber auch nicht davor zurück unsympathische Gäste nach geleisteter Hilfe zu verschlingen. (50% Chance)			
22	17	Grasland	kartograph	Rudel aus 4w6 verwilderten, aber einstmals gezähmten Raptoren, einige tragen noch Sättel. Reagieren zahm, wenn man sie im richtigen Tonfall auf gobinisch anspricht, ansonsten aggressiv. Sie stammen aus Heror (2414).	Ein altes, scheinbar verfallenes Portal steht neben einem Birkenhein und einer Ruine. Bei dem Portal handelt es sich um einen immer noch funktionierenden, aber leicht defekten Teleporter. Beim Durchschreiten mit 1w6 Würfeln: 1: Teleportation zu 0330, 2: Teleportation zu 0706, 3: Teleportation zu 2828, 4: Teleportation zu 2605, 5-6: Teleporter funktioniert gerade nicht. Diese Wirkungsweise hält jeweils 24 Stunden an, danach Funktionsweise erneut auswürfeln usw.		
22	18	See	tarlex	Vor dem Ufer lagert hier das Schiff "Todesflosse" von 48 Drachmenmenschen Piraten. Sobald sie nur noch 200 Meter von anderen Schiffen, oder Reisenden an der Küster entfernt sind, brechen W100 % der Besatzung fliegend auf, um Jagd auf sie zu machen und so viel wie möglich zu plündern.			
22	19	See	tarlex	Die Eisen-Insel: eine achteckige Stahl-Plattform erhebt sich 30 Meter aus dem See (Durchmesser 30 Meter). Es sind immer W20 Schiffe angelegt. Die Eisen-Insel steht auf einer sich langsam senkenden Insel, die vor 20 Jahren mit der Zwergenstadt Seeruck endgültig untergegangen ist. Die Stahlplattform führt jedoch immer noch ins Bergwerk, wo Eisen abgebaut und jetzt auch geschmiedet wird. Zugang ist Nicht-Zwergen verboten. Nur das Anlegen ist gestattet. Folglich sind viele Händler und Infrastrukturen auf den Schiffen. Die 1900 Zwergenbewohner des Bergwerks lassen sich kaum blicken. Nur 1W6 Händler-Beamte unterhält sich mit potenziellen Kunden und die 200köpfige Garde ist zum Einschreiten bereit.			
22	20						
22	21						
22	22						
22	23	Lichter Wald / Insel	ragnar	Lichte Wälder überziehen diese Insel und geben vereinzelt Blicke auf verwunschene Ruinen frei. Die Seeschlange Ikhogg hat sich um das Eiland gewunden und frisst jedermann der versucht sie zu betreten. Wer sich der Insel nähert (1w10) trifft auf reiche Fischeschwärme (1-7), Schiffswracks (8), 1w4 junge Seeschlangen (9), oder (10) wird mit sirenengeichen Gesang zu Insel gelockt. Kommt man näher, kann Ikhogg mit ihrem Schlagkörper entlang der ganzen Insel Schiffe zum Kentern bringen und binnen kurzer Zeit (2w6 Runden) ihren Kopf und ihre ganze Aufmerksamkeit dem Eindringling/Flüchtling widmen. Wer versucht die Insel zu überfliegen wird feststellen, dass die Seeschlange bis zu 30 Meter aus dem Wasser ragen kann. Leuchtalgen wachsen im Wasser. Einmal gepflückt leuchten sie für 3w6 Tage und strahlen in dieser Zeit so hell wie Fackeln. Die Algen werden regelmäßig von Fischern geerntet.	Legenden berichten von einem wundersamen Eifenpalast der hier einst gestanden haben soll. Fischer berichten von reichen Fischeschwärmen, aber auch von Sirenengesang und Angriffen kleinerer Schlangentrut.		
22	24	See	kartograph	Leuchtalgen wachsen im Wasser. Einmal gepflückt leuchten sie für 3w6 Tage und strahlen in dieser Zeit so hell wie Fackeln. Die Algen werden regelmäßig von Fischern geerntet.	Nachtvolk, korpulente Feenwesen die nur Nachts erscheinen(tagsüber kann man höchsten Sirenenartigen Gesang vernehmen), befinden sich in einem ewigen Bacchanal auf der Insel gefangen. In früheren Zeiten brachen sie einmal im Jahr zur Wilden Jagd auf, setzten mit ihren Booten zum Ufer über, überzogen das Land mit Schrecken und nahmen sich Sklaven. Ihre Paläste zerfielen, seitdem Ikhogg sie daran hindert die Insel zu verlassen und sich mit Sklaven einzudecken.		
22	25						
22	26						
22	27	Lichter Wald					
22	28	Lichter Wald	kartograph	Bambuswald. Ungewöhnlich viele Singvögel, viele davon mit strahlend buntem Gefieder.	Eine gewaltige Statue auf 2327 ist von hier aus sichtbar. Sollte es zu einer Zufallsbegegnung kommen, begegnet man zu 50% 1W6 jagenden Harpyen, die von dort kommen.		
22	29	Lichter Wald	kartograph	Verschlungene Felsformationen im Wald, die von Bäumen und Schlingpflanzen umsäumt sind. Viele kleine Höhlen. Ein Stamm von 4w6 x 2 primitiven Dachsmenschen (so groß wie Halblinge) lebt hier. Sie verstecken sich vor Fremden und greifen nur an, wenn sie in die Enge getrieben werden. Wer Magie vor den Dachsmenschen wirkt, wird von ihnen zu ihrem Gott auserkoren.	Eine gewaltige Statue auf 2327 ist von hier aus sichtbar. Sollte es zu einer Zufallsbegegnung kommen, begegnet man zu 50% 1W6 jagenden Harpyen, die von dort kommen.		
22	30	Lichter Wald	?	Eine stabile Hütte aus Stein, überwuchert und von außen fast unsichtbar. Die verrottete Holztür scheint von alleine eingefallen. An einer Feuerstelle im Westen der Hütte sitzt ein skeletierter Humanoider, ein Pfeil hängt gut sichtbar in seinem Brustkorb.			
22	31	Lichter Wald					
23	0	Steppe			Die Unsichtbare Wand. Eine Unsichtbare Wand zieht sich in Gerader Linie hin über 1500-1600-1700-1800-1900-2000-2100-2200-2300-2400-2500-2600-2700. Siehe 1500.		
23	1						
23	2						
23	3						
23	4	Wald	?	Klein Engerlein, Dorf mit 35 Einwohnern, das Felder in der näheren Umgebung bestellt.	Steht unter dem Schutz von Lord Trisgause [2405]		
23	5	Wald	? / tarlex	Groß Engerlein, Dorf mit 120 Einwohnern, viele Bauern, aber auch ein Markt zur Mitte der Woche, sowie eine Schmiede, Gasthaus Zum Hirschbock und ein ständig besetzter Gemischtwarenladen, der auch einige Waffen führt.	Die schönen Zwillingsgeschwister Heljar und Heilja flirten gerne mit Fremden, lassen sich aber nicht auf mehr als einen Kuss ein. Dafür erbitten sie Hilfe und Geschenke. Sie schenken ihre Gunst gerne jemanden neuen, aber sind zu klug, um zur selben Zeit beide ihre Tour bei der gleichen Reisegruppe abzuziehen. Steht unter dem Schutz von Lord Trisgause [2405]. Blaustrom: 3002-2901-2802-2702-2603-2503-2404-2505-2405-2305-2206-2106-2107.		
23	6	Grasland	ragnar	Eine drehende Windmühle ist hier schon von weitem zu sehen. Die Menschen aus Engerlein und umgebung kommen hierher um ihr Korn Mahlen zu lassen. Sie tuscheln unter hervorgehaltener Hand, dass Erkj Nalle der Besitzer der Mühle einen Pakt mit dunklen Mächten geschlossen hat um seinen Konkurrenten Mard Irmfried [2406] auszubooten.	Mühlenbach[2505, 2406,2306,2307,2208]		
23	7						
23	8	Grasland	tarlex	40% Chance hier einem Froschregen, der 1W12 Minuten dauert, ausgesetzt zu sein	Mühlenbach[2505, 2406,2306,2307,2208]		
23	9						

Spalte	Zeile	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Livedaten	Link zur Diskussion im Tanelom	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
23	10	Grasland	tarlex	900 Echsenmenschen siedeln hier im sumpfigen Uferbereich, einem kilometerbreiten Schilfgürtel. Beinahe komplett versunken findet sich hier auch eine ihrer Tempelstufenpyramiden. Nur die oberste Plattform ragt gerade noch aus dem Schilf. Man glaubt also eher auf einer Steininsel mit alten Relieffen zu stehen. Das Innere der Pyramide ist nicht überflutet. Der Echsenpriester Breitingnaz schickt seinen Stamm aus, um die sieben göttlichen Omensobjekte zu finden, die ihn in eine Gottheise verwandeln werden. Leider weiß keiner, was die Objekte sind. Im Moment hat sich im Priester-Weiserrat die Meinung durchgesetzt, dass es sich um von Menschenkindern gefertigte Werkzeuge handelt. Deshalb stehlen oder rauben 1W12köpfige Horden von Echsenmenschen allerlei Plunder. (siehe Gerücht 55).			
23	11	Grasland	tarlex	Dünne Felsnadeln (8 bis 20m hoch) in Küstennähe bis in den See hinein, worauf primitive Rarber (schwarzgefügelte Menschen) ihre Nester gebaut haben. Insgesamt 400. Ernähren sich von Jagd. Durch Seuche alle stumpfsinnig und barbarisch.			
23	12	Grasland	kartograph	Viele Sträucher mit schwarzen und roten Beeren wachsen hier. Die meisten sind ungenießbar, viele besitzen scharfe Dornen. Hier wachsen auch die sogenannten Ginselbeeren, aus deren Saft man einen sehr schädlichen (1w6)... 1: Stärketränk, 2: Intelligenztrank, 3: Heiltrank, 4: Wiederbelebungstrank, 5: Schnelligkeitstrank, 6: Schlaftrank... bereiten kann. Nur wenige wissen um die Macht der unscheinbar wirkenden Ginselbeeren. Ein Ginselbeertrank ist nach der Zubereitung nur für 1w6 Tage haltbar.	Ein Hochtechnologie-Kompass liegt im Gras unter einem Ginselbeerstrauch.		
23	13	Grasland	tarlex	Nachtspinnenreiter: während des Tages ist die Gegend vollkommen ruhig. Nur einige Büffelkadaver fallen auf. Nachts dringen aus unzähligen sehr schmalen Felsritzen (für Menschen zu eng) Riesenspinnen hervor, auf denen je 2 Goblins reiten (1 Reiter, 1 Bogenschütze). 1W8 fallen gleichzeitig über Reisende her. Angriff alle 1W100 Minuten. Die Höhlen sind nicht untereinander verbunden. Insgesamt leben 200 Spinnen und 800 Goblins (äußerst primitiv) hier. Sie meiden die Küste, da die Spinnen nicht näher als 20 Meter ans die Küste wagen.	Unterirdische natürliche Gänge verbinden die Höhlen der Riesenspinnen mit dem See bei 2213.		
23	14	Grasland	tarlex	Horden von W100 Asper-Buckelrindern ziehen hier durch das Grasland. Ihr langen Hörner sind perfekt dafür geeignet die lautesten Warnhörner daraus herzustellen. Zw6 Ork folgt den Rindern um geschützte Tiere zu erledigen.			
23	15	Grasland		Der "Weiße Garten" ehemalige Tempelstätte einer vergessenen Fruchtbarkeitsgottheit, die in ein Gast- und Freudenhaus umgewandelt wurde. Wird recht gut von den Yrrg-Barbaren [2215] bewacht und besucht. Normale Preise. Nahrung von durchschnittlicher Qualität. Umschlagplatz für Sklaven, gutaussehende Reisende verschwinden hier schon mal.	Alter Westweg (1915, 2015, 2115, 2215, 2315, 2416, 2516, 2617, 2717, 2818, 2918, 3019, 3119), alte Handelsroute, heutzutage mehr ein Trampelpfad		
23	16	Grasland	tarlex	Kleiner Missionars-Camp einer pazifistischen Sekte des Goldenen Pulses (0100). Sie wollen den Barbaren Bescheidenheit, Opferbereitschaft und Selbstlosigkeit lehren. Der Asket Serpim und seine 25 Ordensbrüder sind aber bereit dafür Leibwächter anzuwerben.			
23	17	See	rorschachha	Unterseeische Quellen spülen hier besonders kaltes, nährstoffreiches Wasser in den See. Dementsprechend gibt es ungewöhnlich viele Fische, aber auch für Schwimmer potentiell gefährliche Riesenhechte (35% Chance pro Stunde auf einen der kapitalen Burschen zu treffen). Am Grund liegen verstreut die Überreste ihrer Mahlzeiten, unter anderem dutzende Goldmünzen und ein magischer Fischspeer, der besonders viel Schaden gegen Haie macht.			
23	18						
23	19						
23	20	See	tarlex	Am Seegrund (250 Meter Tiefe!) liegt hier eine durchscheinendes Ätherschiff in Form einer Qualle. Durchmesser: 60 Meter. Zur Zeit leuchtet dieses Schiff nur schwach, wird es jedoch betreten - nur durch Teleportation oder Körperlosigkeit möglich, erstrahlt es in hellem Glanz. Die Besatzung besteht aus 9 schwebenden Quallenwesen, die durch farbige Pulsation "sprechen". Sie sind wunderschön, aber bösartig. Das Ätherschiff wurde von ihren Feinden, den Schlangenslernern, beschädigt. (0105) und wird nie mehr starten können. Die Quallen lösen mit PSI-Attacken durch Desintegration zufällige Gliedmassen (auch Rumpf zählt) ins Nichts auf. Es gibt keine Wunden dabei, der Stumpf ist verheilt, wie eine glückliche Amputation.			
23	21				Der Nebel der Insel auf 2422 ist gut zu sehen.		
23	22				Der Nebel der Insel auf 2422 ist gut zu sehen.		
23	23						
23	24						
23	25						
23	26	Lichter Wald	kartograph	Ein alter, verlassener Bauernhof, der bis auf die Grundmauern niedergebrannt ist. Dort steht auch ein alter Brunnen, dessen trübes Wasser vergiftet ist. Es ruft Halluzinationen hervor.	Eine gewaltige Statue auf 2327 ist von hier aus sichtbar. Sollte es zu einer Zufallsbegegnung kommen, begegnet man zu 50% 1W6 jagenden Harpyen, die von dort kommen.		
23	27	Lichter Wald	kartograph	Mahnmal von Rögran: Eine gewaltige Statue aus verwittertem Granit steht hier, ganz von Pflanzen und Bäumen überwuchert, aber weit sichtbar. Die Statue ist etwa 250 Meter hoch und stellt einen gerüsteten Krieger mit verschränkten Armen dar, der seinen Blick nachdenklich in die Ferne (Richtung 2430) schweifen lässt. In einer Höhle unter dem Schildarm der Statue haben sich etwa 30 Harpyen eingenistet. Sie würden vor einigen Jahren von den wilden Barbaren aus 2311 vertrieben und haben sich dann hierher zurückgezogen. Die Harpyen sind verschlagen und listig, allen Fremden gegenüber feindselig, scheuen aber einen direkten Konflikt.	Die Harpyen besitzen den abgetrennten Kopf des unsterblichen Doppelgängers 'Del[2718], den sie als Trophäe betrachten und wild unter sich tauschen, wenn sie sich nicht um ihn streiten und sich anderweitig Gegenseitig abluchsen. Der Kopf kann reden und stellt jedem gerne seinen Rat zur Verfügung (speziell wenn man anbietet ihm einen Körper zu suchen). Sein Rat zielt oft (wenn auch subtil darauf ab), ihm einen Körper zu besorgen oder dem Ratsuchendem zu einem wichtigen Herrscher zu machen (um so hinter dem Thron die Strippen zu ziehen). Die Harpyen haben zwar manchmal ein offenes Ohr für ihn, aber ihre Aufmerksamkeitsspanne ist für seine Pläne zu kurz und sie quälen ihn eh lieber bis er Gesichtern erzählt.		
23	28	Lichter Wald	tarlex / kartograph	Pinienwald mit meist sehr gutem Wetter. Eine ziemlich große Population von verwilderten, aber vertraulichen Eseln.	Eine gewaltige Statue auf 2327 ist von hier aus sichtbar. Sollte es zu einer Zufallsbegegnung kommen, begegnet man zu 50% 1W6 jagenden Harpyen, die von dort kommen.		
23	29	Lichter Wald	ragnar	Einige Höhlen in der Gegend bieten insgesamt zw6 nicht sonderlich angriffsulitigen Bären zum Unterschlupf. Täglich trifft man zu 60% einen solchen. Sollte man hier nächtigen, durchwühlen 1w4 Bären interessiert die Vorräte der Reisenden. Sollte man eine Höhle betreten findet man zu 80% 1w3 Bären vor. In einigen davon gibt es primitive Höhlenmalereien.	Sollte es in diesem Hexfeld zu Zufallsbegegnungen kommen wird zu 25% ein Wesen aus 2430 auftauchen		
23	30	Lichter Wald	kartograph / ragnar	Die halbkugelförmige Festung der Silbernen, 5w6 Bewohner. Die Silbernen sind Humanoid mit schlanken Körpern, die aus reinem Silber zu bestehen scheinen. Sie sind in der Lage in die Gedanken von anderen Geschöpfen einzudringen und sie zu manipulieren. Fremde werden erst einmal feindselig behandelt bis man die wahre Natur ihrer Gedanken ergründet hat. Die Silbernen benötigen keine Nahrung, keine Luft und keinen Schlaf. Sie verbringen den Großteil ihrer Zeit damit, sich um eine große Silberkugel in der Festung zu versammeln, mit deren Hilfe sie Gedanken von weit entfernten Plätzen empfangen und ihre eigenen Gedanken entsenden können. Dadurch können sie in beliebige Geschöpfe schlüpfen und sie als "Avatare" steuern. Ihr Ziel ist (1w6)... 1: ...eine bessere Welt, 2: ...eine schlechtere Welt, 3: ...reines persönliches Vergnügen, 5: ...die Weltherrschaft, 6: ...die Ausrottung der Magie.	Sollte es in diesem Hexfeld zu Zufallsbegegnungen kommen wird zu 25% ein Wesen aus 2430 auftauchen		
23	31						
24	0	Steppe				Die Unsichtbare Wand. Eine Unsichtbare Wand zieht sich in Gerader Linie hin über 1500-1600-1700-1800-1900-2000-2100-2200-2300-2400-2500-2600-2700. Siehe 1500.	
24	1						
24	2	Wald	rorschachha	In der Mitte dieses Hexes gibt es einen Weltenriß. Merkwürdige Lichter und eine 5% ige Chance für eine echt merkwürdige Zufallsbegegnung. Zeit für die seltsamsten Monster. Wer den Weltenriß betritt, der einer Regenbogenfarbenen Lichtspalte in einer alten Eiche gleicht, wird in eine völlig zufällige Dimension transportiert. Jemand hat mehrere Warnschilder rund um die Eiche aufgestellt, aber der Einfluß der Spalte hat die Warnungen in kaum verständliche Piktogramme verwandelt.			
24	3						
24	4	Wald	kartograph	Das Dorf Minzwiesen, 250 Einwohner, hauptsächlich Bauern und Fischer. Gasthaus "Der dicke Bauer", durchschnittliche Qualität, wilde Feiern im Schankraum. Das Ufer des Blaustroms ist vollreutten zum Fischfang. Die Heilerin Sylviana lebt hier, sie kennt alle Waldkräuter.	Im Dorf bahnt sich ein Eifersuchtsdrama an: Der junge Hubert hat sich in die schöne, junge Frau Pudoria des reichen Großfishers Agonis (mittleres Alters) verliebt. Gleichzeitig ist Hubert der Schützling Agonis'. Unzählige Zufälle, wie das Auftauchen von Reisenden, können bestimmen, wer der 3 austickt und wen attackiert. Chaostheorie at its best. (1-2: Hubert; 3-4: Pudoria; 5-6: Agonis; 2x würfeln für Opfer und Täter.) Steht unter dem Schutz von Lord Trisgause [2405]. Blaustrom: 3002-2901-2802-2702-2603-2503-2404-2505-2405-2305-2206-2106-2107. Lord "Idenfeld": Etwa 50 Einwohner im Sommer, 150 im Winter, Bauern arbeiten auf vereinzelt im Wald gerodeten Feldern.		
24	5	Lichter Wald	ragnar	Lord Trisgause, aufrechter Ritter vom Heiligem Speer, wacht aus seiner kleinen Festung heraus über ein Lehen, das seit Generationen im Besitz seiner Familie ist. Er ist beim Volk beliebt und steht im Ruf, hart aber gerecht und sehr gradlinig zu sein. Intrigen sind nicht sein Ding und er hält sich von anderen Adligen nach Möglichkeit fern. Er würde gerne wieder als fahrender Ritter durchs Land ziehen um das Unrecht zu bekämpfen, kann aber nicht von seinen Pflichten lassen und muss ab und an auf aufrechte Freiwillige zurückgreifen, die ihm ausshelfen.	Festung: 36 gut trainierte Wachen, von denen 12 zu Pferd kämpfen können, für weitere 12 stehen Pferde zur Verfügung, so dass sie sie schnell in der Nährung Umgebung eingreifen können. (Ein alter Diener in der Festung ist Mitglieder der geheimen Diebesgilde "die schwarze Feder", siehe 0214.)		
24	6			Lord Trisgause steht in ständigem Widerstreit mit Lord Tarabas (2603). Der Orkstamm in 2306 ist eine Bedrohung seiner Landsleuten. Einige von Bauern bestellte Felder zwischen den Bäumen. Die Gegend versumpft zusehends. Eine beschädigte Wassermühle steht am Bach und klappert vor sich hin. Mard Irmfried, der Müller kann nur klagen. Wann immer er seine Mühle repariert, gibt der Boden nach und die Reparaturen beginnen von vorn. Er Macht den teuflischen Müller im Westen [2306] für sein Unheil verantwortlich.	Blaustrom: 3002-2901-2802-2702-2603-2503-2404-2505-2405-2305-2206-2106-2107. Steht unter dem Schutz von Lord Trisgause [2405], Mühlenbach[2505, 2406,2306,2307,2208]		

Spalte	Zelle	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Live-Dateien	Link zur Diskussion im Tanelorn	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
24	7			🗺			
24	8			🗺			
24	9			🗺			
24	10	Grasland	tartex	1W10 jugendliche Okkultisten befinden sich hier auf dem Weg zur silbernen Pyramide von Amg-Atun. (2510) Sie halten sich für außenwärtig und vielleicht sogar für böse, aber haben eigentlich keine Ahnung, worauf sie sich einlassen. Die Ausreißer stammen zu 40% aus Hantur (1616), sonst aus einem kleinerem Dorf. Sie sind Reisenden gegenüber freundlich, versuchen aber mehr schlecht als recht ihre Paraphernalia Verbotener Götter zu verbergen.			
24	11	Grasland	tartex	Monolith von Ka-Hel: aus diesem schwarzen Quader stolpern alle 1W100 Stunden 1W4 Soldaten in antiken Rüstungen. Sie erinnern sich nicht, woher sie kommen, und können keine bekannte Sprache sprechen. Sie haben panische Angst vorm Quader und wollen so schnell wie möglich von diesem unheimlichen Ort verschwinden.			
24	12	Grasland	/ tartex	🗺	Sehr hoher Grasbewuchs: 1,5 Meter		
24	13	Grasland	tartex	Die Roten Kannibalen: sehr hoher Grasbewuchs hier: 1,5 Meter. Barbarische, nackte Kannibalen-Halblinge mit spitzen Zähnen und Knüppeln und roter Körperbemalung (schützt wie Kettenhemd) bewegen sich beinahe unsichtbar durch das hohe Gras. 800 insgesamt. Sie legen geschickte Hinterhalte. Immer 8 Halblinge pro Gegner (Ritueller Zahl). Die Halblinge fressen Gegner gleich nach dem Kampf, wo er gefallen ist, roh. Werden die 8 Halblinge besiegt, wird der Gegner von allen anderen ignoriert.			
24	14	Grasland	tartex / kartograph	Die Echsenreiter von Herror. 450köpfiger Goblin-Stamm, der auf Raptor-ähnlichen Sauerier reitet. Das Hauptlager auf einem nur 20 Meter hohen Tafelberg wird von Scout-Trupps (je 1W4 Reiter mit Wurfspießen) bewacht. Der Häuptling Xinxu und seine 6 Leibwächter reiten auf Pterodaktylen und verfügen auch über Brandbomben.	Hochtechnologie-Störsender, den der Häuptling Xinxu als Krone verwendet. Siehe 0919.		
24	15	Grasland	tartex	Centauren-Lager "Perfiss" mit 210 Bewohnern. Barbarische Centauren-Jäger, die halb sesshaft sind und Zweibeinern misstrauen. Junge Centauren ziehen in Gruppen von 1W4+1 aus, um Zweibeiner zu erlegen und so in die Kriegerkaste aufgenommen zu werden.			
24	16	Grasland	tartex / kartograph	Mehrere grosse Büffelherden von 2W100 Tieren. Friedlich.	Leichen zweier jungen Centauren. Eine Untersuchung zeigt, dass sie wahrscheinlich von Büffeln zertrampelt wurden. Die Centauren stammen aus dem Lager in 2415.		
24	17	Grasland	tartex / kartograph	Ein altes Gnomehepaar (Pernix und Reta) leben hier in einer kleinen, armseligen Hütte. In der Höhle unter Hütte (verborgene Falltür) befindet sich jedoch ein eindrucksvolles alchemistisches Labor. Freiwillig rücken die beiden jedoch keine Tränke heraus, sondern tun so, als wären sie alte, senile Schwächlinge.	Alter Westweg (1915, 2015, 2115, 2215, 2315, 2416, 2516, 2617, 2717, 2818, 2918, 3019, 3119), alte Handelsroute, heutzutage mehr ein Trampelpfad		
24	18			🗺	Ein Birkenwäldchen steht im Grasland. Hier befindet sich ein kleiner Teich, der auf den ersten Blick nicht ungewöhnlich erscheint. Er bildet jedoch einen geheimen, unbewachten Eingang zur Elementarebene des Wassers. Bei 3 auf 3w6 trifft man hier einen Wasserelementar an. Dieser ist (1w6)... 1-2: ...friedlich. 3-4: ... feindseelig. 5-6: ... hilfsbedürftig.		
24	19	See	rorschachha	Greimasa, die Seehexe bewohnt hier eine unterseeische, mit Luft gefüllte Hütte. Nachts kann man den Feuerschein manchmal an der Oberfläche sehen. Greimasa will vor allem in Ruhe gelassen werden und verwandelt Störenfriede in Frösche oder Blumen, wozu sie eine Strähne des Haars des Übeltäters braucht. Sie hat die drei Feen in 2518 verhext und besitzt immer noch deren Haare. Diese können zum Brechen des Fluches benutzt werden.			
24	20			🗺			
24	21			🗺	Der Nebel der Insel auf 2422 ist gut zu sehen.		
24	22	See	kartograph	Die verborgene Insel. Eine kleine Insel von wenigen Quadratkilometern steht hier auf vulkanischem Gestein. Dadurch herrscht ein sehr warmes Klima und durch austretende Vulkangase entsteht ein dichter Nebel an der Steilküste der Insel. Etwa 1000 Menschen bewohnen die Insel, die Atmosphäre erinnert an die antike griechische Kultur. Ein Kult ist auf der Insel entstanden, der den Bewohnern verbietet den Nebel zu durchschreiten und so die Insel zu verlassen. Aufgrund der paradiesischen Umgebung haben die Bewohner inzwischen auch gar kein Bedürfnis mehr danach und die meisten glauben nicht, dass es ausserhalb der Insel überhaupt etwas gibt außer den Nebel. Doch ein dunkles Geheimnis lauert in den Lavahöhlen unter der Insel - einmal im Jahr zur Sommersonnenwende muss ein Opfer vom Kult erbracht werden... Aufgrund der gefährlichen Strömungen, der zahlreichen Riffe, der im Wasser austretenden heißen Gase und der im Wasser der Küste lebenden Riesenkrabben umfahren erfahrene Steuermänner die Insel weiträumig und so ist niemandem bekannt, was genau sich hinter dem Nebel befindet.			
24	23			🗺	Der Nebel der Insel auf 2422 ist gut zu sehen.		
24	24			🗺			
24	25			🗺	Der Fluss Murr: 3029-3028-3027-3026-2925-2826-2725-2626-2525-2425. Hier befindet sich das Flussdelta.		
24	26	Lichter Wald	tartex	Der Turm des alten Magiers Wirzz steht hier. Die Spitze des Turms bildet eine Kugelstruktur, die breiter ist als der Turm selbst. Daran sammelt Wirzz die Köpfe seiner Opfer in Glaskrügen. Sie dienen ihm als treue Sklaven ohne eigenen Willen, aber mit ihrer ursprünglichen Intelligenz. 1W20 der 79 Stück sind gerade regeneriert genug, dass sie für einen Tag fliegen können. Sie beißen sich in Feinden des Magiers fest. Der Magier verfügt auch über eine schwarze Katze als Vertrauten, die auf Tigergröße wachsen kann - oder die Gestalt einer schönen Frau annehmen.			
24	27	Lichter Wald	kartograph	🗺	Eine gewaltige Statue auf 2327 ist von hier aus sichtbar. Sollte es zu einer Zufallsbegegnung kommen, begegnet man zu 50% 1W6 jagenden Harpyen, die von dort kommen.		
24	28	Lichter Wald	kartograph	🗺	Eine gewaltige Statue auf 2327 ist von hier aus sichtbar. Sollte es zu einer Zufallsbegegnung kommen, begegnet man zu 50% 1W6 jagenden Harpyen, die von dort kommen.		
24	29	Lichter Wald	kartograph / ragnar	Verlassenes Dorf: Ein schon vor Jahrzehnten offenbar fluchtartig verlassenes Dorf mit etwa 50 Gebäuden. Viele Gebäude wurden bereits geplündert oder sind von wilden Tieren oder Wesen aus 2430 bewohnt. Es gibt jedoch auch einige Zimmer, die noch ganz unberührt sind. Die ursprünglichen Bewohner scheinen menschlich zu sein, sie haben außer ihren Habseeligkeiten jedoch keine Spuren hinterlassen. Hält man sich länger als einen Tag in dem Dorf auf, so beginnt man Stimmen aus dem Nichts zu hören, die in fremdartigen Sprachen flüstern.	Sollte es in diesem Hexfeld zu Zufallsbegegnungen kommen wird zu 25% ein Wesen aus 2430 auftauchen		
24	30	Lichter Wald	ragnar	Eine surreal anmutende verküppelte Flora überzieht hier eine neabige Kraterlandschaft. Legenden berichten von einem sterbenden Chaosgott der vom Himmel fiel und hier am Boden zerschellte. 2w6 grotesk mutierte und vor Schmerzen wahnsinnige Berserker, greifen einander (und alles humanoide was sie so sehen) immer wieder an (sie regenerieren zu schnell als das ihre unkoordinierten Angriffe sie töten könnten). 🗺 Aus den mit Schleim gefüllten Senken, werden immer wieder kränzlich anmutende Wesen geboren die binnen weniger Tage meist auch wieder sterben (und um so schneller sollten sie das Hex verlassen).	Sollte es in diesem Hexfeld zu Zufallsbegegnungen kommen wird (1w8) auf 1-2 einfach die Tabelle "Wälder" genutzt, bei 3-4 wird sie zwei mal zu Rate gezogen, bei 5-7 wird zusätzlich zu LW eine völlig unpassende Tabelle zu Rate gezogen und bei 8 wird die unpassende Tabelle zweimal zu Rate gezogen. Wenn ein zweites Wesen Ausgewürfelt wird, wird das Ergebnis "gemittelt". Das erste Wesen trägt Eigenschaften der zweiten Sorte in sich (2w10, niederen W10 wählen: 1: Subtile Unterschiede (Farbe gleicht sich dem zweiten Wesen an, etwas verschobene proportionen) bis 10: Eine seltsame Mischung die beides zu etwa 50% in sich trägt). Was die Werte angeht, werden die Werte des Grundwesens größtenteils beibehalten, ein Wert oder eine Sonderfähigkeit wird aber hinzugenommen. Wer längere Zeit in diesem Hex verbringt, läuft Gefahr zu mutieren (für jeweils volle 24 Stunden, einmal eine 1-zu-100 Chance, in dem Fall Nach obigem Muster vorgehen(ein zusätzliches Wesen auswürfeln, mit 2w10 den Grad der Mutation ermitteln)).		
24	31	Lichter Wald	ragnar	Absterbende, von Spinnenweben umwobene. Bäume und Sträucher geben ein karges Bild, das auf surreale Weise inspirierend wirkt. 🗺 An einigen Bäumen hängen scheinbar graue Biennester, die sich bei näherer Betrachtung als Knäule von Spinnenkokons entpuppen. Nähert man sich zu sehr fällt eine schwarze Welle tausender frischgeschlüpfte Spinnen über den Störentfied her, um ihn ... in Seide zu hüllen (1w6: 1/Klischeehafte Ninjakluft, 2/Bandagen aus eventuellen Verletzungen)(Ansonsten ein Bad-Ass-Bandana), 3/Balkleider, 4/Toga, 5/Dessous, 6/Poncho)	Sollte es in diesem Hexfeld zu Zufallsbegegnungen kommen wird zu 25% ein Wesen aus 2430 auftauchen		
25	0	Steppe		🗺	Die Unsichtbare Wand. Eine Unsichtbare Wand zieht sich in Gerader Linie hin über 1500-1600-1700-1800-1900-2000-2100-2200-2300-2400-2500-2600-2700. Siehe 1500.		
25	1			🗺			
25	2	Wald	kartograph / tartex	Kuhlingen, Dorf mit 150 Einwohnern, Bauern und Holzfäller. Felder auf gerodeten Lichtungen im Kiefernwald. Gasthaus "Zum Bock" mit durchschnittlicher Qualität. Der bekannte Schmied Braunbart lebt hier.	Paul Ableton lebt hier, ein Mensch von der Erde des Jahres 2016, der als Esoteriker zwischen den Welten wandelte, und nun hier gestrandet ist. Im "Zum Bock" erzählt er von den paradiesischen Zuständen seiner Heimatebene. Er lässt sich leicht dazu überreden, einen Weg zurück zu suchen, er kann aber sein Smart Phone mit dem Zauberbuch hier nicht aufladen und hat selbst null Ahnung von Technik. Paul ist 2,40 cm groß und behauptet, in dieser Welt hier wäre alles kleiner. Dieses Gebiet steht unter der Herrschaft von Lord Tarabas (2603).		
25	3	Tiefer Wald	ragnar / tartex	Helmsfest am Blaustrom, Dorf mit 50 Einwohnern, Fischer und Bauern. Große Wassermühle. Kleine Festungsrinne am Dorfrand in dem die Soldaten von Lord Tarabas gelegentlich nächtigen und wilde Feiern abhalten. Ein Fährmann, der auch Pferde transportieren kann.	Hier findet jedes Frühjahr das berühmte Turnier von Helmsfest statt. Ritterliche und galante Kämpfer selbst von weither müssen sich nicht nur im Waffengang, sondern auch in Dichtung und Gesang beweisen. Der eine oder andere Barbar versucht aber auch sein Glück. Blaustrom: 3002-2901-2802-2702-2603-2503-2404-2505-2405-2305-2206-2106-2107. Dieses Gebiet steht unter der Herrschaft von Lord Tarabas (2603).		

Spalte	Zeile	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Livedaten	Link zur Diskussion im Tanelom	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
25	4			Q Eine Familie von Fallenstellern und Fellhändlern lebt hier und meldete Wilderer an den Örtlichen Lord.	Steht unter dem Schutz von Lord Trisgause [2405]		
25	5			Q Unter einem Großen Felsen der Einsam im Wald steht, sprudelt eine uner müdliche Wasserquelle die erst in eine Kleinen See und dann in einen Bach übergeht. Q Eine Schar feiernder Faune musiziert hier oft (50% sie anzutreffen). Wer sich dazu gesellt, oder ihnen lauscht ist sicher, leidet keinen Hunger und heilt, wird sich aber erst nach 4w6 Tagen losreißen können.	Steht unter dem Schutz von Lord Trisgause [2405], Mühlenbach [2505, 2406, 2306, 2307, 2208], Blaustrom: 3002-2901-2802-2702-2603-2503-2404-2505-2405-2305-2206-2106-2107.		
25	6			Q			
25	7			Q			
25	8	Grasland	tartex	Q Der Rächer Kangor wandert hier in einem langen, schwarzen Mantel durch die Steppe. Er führt 2 Zauberstäbe bei sich, die tödliche, magische Blitze verschießen. Er haßt Arng-Atun (2510), der seine Geliebte tötete. Er läßt sich seine Rache nicht von anderen, die es ebenfalls auf den Zaubererkönig abgesehen haben, nehmen und ermordet sie lieber als zusammenzuarbeiten. Gespräche sind allerdings in Ordnung.			
25	9			Q			
25	10	Grasland	Oger / tartex	Q Die Silbernen Pyramiden von Arng - Atun. Hier stehen sieben silberne Pyramiden, eine größere in der Mitte und sieben kleinere in einem regelmäßigen Kreis um die größere angeordnet. Als Erbauer gilt der Zaubererkönig Arng-Atun bzw. dessen Heer von Sklaven und Dienerkreaturen. Q 1-in-6 Chance auf eine Begegnung/Stunde bei Tag, 2-in-6 bei Nacht. 1W10: 1 - 2W6 Zombies, 2 - 1W6 schwächere Teufel, 3 - ein Starker Teufel, 4 - 2W6 Schatten (nur Nachts) oder Ghule, 5 - Gruppe von 2W6 Grabräubern unter der Leitung eines Zaubers, 6 - Wahnsinniger Steingolem, 7 - 2W6 Harpyen, 8 - Gruppe von Pilgern, 9 - 1W6 Todesalbe (nur nachts) oder Skelettkrieger, 10 - Unsichtbarer Pirscher	Arng-Atun wurde vor langer Zeit zum Halbleichnam (Demilich); einem schwebenden Schädel mit immenser Zaubermacht. Da er die Robe der Sieben Silbernen tief ins Gesicht gezogen hat, und diese bis zum Boden reicht, ist dies jedoch erst auf den zweiten Blick sichtbar. Arng-Atun interessiert sich nicht für die jetzige, unbedeutende Äone. Und forscht tief unter der zentralen Pyramide an den Gestirnen, die die Wahrheit über das Universum verkünden. Nachts erklimmt er jedoch ihre Spitze, um die Sterne zu beobachten. Er hält sich 3 gefangene Schlangensterne (vgl. 3116, 0105) und schickt nur alle paar Monate seine Häscher aus, um Tiere zu entführen, deren Haut oder Fellzeichnung besondere Konstellationen widerspiegelt. Alle paar Jahre handelt es sich bei den Opfern auch um intelligenzbegabte Wesen.		
25	11	Grasland	tartex	Q Ein Zauberspruch (Felshand), der Intelligenz erlangt hat, ist hier vor 300 Jahren einem Magier entkommen. Nun streift er als intelligente Magieenergie durchs Grasland. Nachts kann man ein formloses, blaßes, blaues Glitzern sehen. Der Spruch kann sich einmal täglich für 1W6 Minuten als 2m große Felshand, die aus dem Boden herauswächst, materialisieren. Trotz großer Intelligenz kann er keine Sätze formen, sondern nur einzelne Worte sprechen. Er verfolgt Magiern, weil er hofft so andere wie ihn kennenzulernen. Nicht feindselig, aber auch nicht wirklich kooperativ.			
25	12	Grasland	tartex	Q Revier des Schmelzer-Ork-Stamms. Insgesamt 480 Orks, die sich hauptsächlich von Jagd ernähren. Einige armselige Acker. Die Orks sind militante Altheisten, die alle (ihnen bekannten) religiösen Symbole zerstören. Bekehrungsversuche oder Gebete sind nicht ratsam.			
25	13	Grasland	tartex	Q Ein 4m großer, kugelförmiger Kaktus mit 40cm langen Stacheln, auf dem w20 Leichname aufgespießt sind. Tiere und Humanoide, Opferstelle.			
25	14	Grasland	tartex	Q Werflage von Kapscha: ein weithin sichtbares altes Monument: ein 6 Meter hoher, schwer erklimmbarer Steinsockel, auf dem eine metallene, riesige Fahnenstange befestigt ist. 4300 Jahre alt, von der Membran-Symbionten-Zivilisation (2911). Die riesige Flagge besteht aus einer leuchtenden Membran und wechselt ihr Zeichnung auf die (unbewusst) gewünschte von der Mehrheit der Anwesenden in 10km Umkreis. Im Moment ist das Umfeld verwaist.			
25	15	Grasland	tartex	Q Ein befestigtes Wehrtorf namens Zwanzigbar. Lose Geröllwälle zu allen Seiten, außer beim Eingangstor machen. Angriffe sehr schwer. 300 Menschen und 200 Goblins leben hier. Mischehen sind nicht selten, führen allerdings zu keinen Kindern. Ein goblinisierter Mensch aus 0102 wurde hierher verschlagen und wird als Wunder verehrt. Rinderherden (900 insgesamt) rund ums Dorf werden durch ein magisches Geschütz am einzigen Turm verteidigt.			
25	16	Grasland	?	Q Ein riesiges Zeil am Wegerand. Ein heruntergekommener Zirkus, der nur auf die Ankömmlinge gewartet hat und gleich mit der Vorstellung beginnen wird.	Alter Westweg (1915, 2015, 2115, 2215, 2315, 2416, 2516, 2617, 2717, 2818, 2918, 3019, 3119), alte Handelsroute, heutzutage mehr ein Trampelpfad		
25	17	Grasland	ragnar / kartograph	Q Rituelle Arenen von Armrüné, einmal alle 5 Jahre treffen sich hier die besten Krieger verschiedener Barbarenstämme zum tödlichen Kampf um den König der Krieger zu ermitteln. Wer den jeweils amtierenden König der Krieger angreift, muss einen Malus auf alle seine Würfe gegen ihn hinnehmen (auch außerhalb der Arenen). Solange es einen König der Krieger gibt, soll der Zaubererkönig Arng-Atun ruhen. Der amtierende König "Royal Bernstein" scheint ein ungewöhnlich wortgewandter Hühne zu sein, kann jedoch ohne Vorwarnung zu einer unaufhaltsamen Kampfmaschine werden, die Minotauren und andere mächtige Monster mit bloßen Händen zur Strecke bringt. Er reitet mit den Urbemurern. (3114) und wartet auf eine gute Gelegenheit den Posten Stammesoberhaupt zu erben. In der Zwischensaison: Regelmäßig treffen sich hier Mochtegerms zum Training. Darüber hinaus, einmal im Monat, zum Vollmond, Kämpfe milderer Krieger. Berserker und Lykanthropen sind in der Arena gerne gesehen. Die Kämpfer quartieren sich in der Regel in Ollingen (2618) ein.			
25	18	Grasland	tartex / kartograph	Q Der Mensch Erithen, ein Libertin, lebt in einer Pfahlhütte am Ufer des Sees. Er ist oft betrunken und will Gäste verführen. Er besitzt einen magischen Leierkasten.	Dire sprechende Blumen wachsen im Grasland. Sie lachen und scherzen gerne. Es handelt sich dabei um drei verzauberte Feen, die sich aber nicht mehr an ihre Vergangenheit erinnern können.		
25	19			Q			
25	20	See	tartex	Q Vor der Küste liegen viele kleine Felsinseln, die von unzähligen Seevögeln besiedelt werden. Tapfere Halblinge von der Küste klettern auf den Felswänden herum, um Eier zu erbeuten. W4 Halblings-Schiffe sind immer in Sichtweite. Zum Großteil handelt es sich dabei um Netzfischer, aber es ist auch immer genau ein Kriegsschiff unter der Storch-Flagge dabei. (vgl. 2521)			
25	21	See	tartex	Q W4 Halblings-Schiffe sind immer in Sichtweite. Zum Großteil handelt es sich dabei um Netzfischer, aber es ist auch immer genau ein Kriegsschiff unter der Storch-Flagge dabei. Die Schiffe kommunizieren untereinander und mit den Halblings-Küstendörfern via Schwänen, Störchen und Tauben, die Botschaften transportieren und jeweils einen Wortschatz von W4* (explodierender Wurf) haben.	Der Nebel der Insel auf 2422 ist gut zu sehen.		
25	22	See	tartex	Q Die Halblinge von der Küste flüstern, dass hier unheimliche Halblinge mit gleißend heller Haut im Wasser lauern. Wer sie zu lange anstarrt, der wird zum Albino und alle seine Nachfahren auch. Einer Sage nach, versank hier die ursprüngliche Halblingsinsel Lickdörfer im See, weil ihre Bewohner zu gierig und zügellos waren. Q Kaum Halbing-Fischer zu treffen, dafür 1W4 mit weißen Federn und Blumen geschmückte Pilger-Schiffe, auf denen rituelle Gelage abgehalten werden. Es kommt immer wieder vor, dass ein Pilger in religiöser Extase ins Wasser springt. Bei den normalerweise ruhigen Halblingen würden das Außenstehende kaum erwarten. Der weiße Nebel ist tabu.	Der Nebel der Insel auf 2422 ist gut zu sehen.		
25	23	Wald	tartex	Q Hier im Kleinstaat Vulkau wächst noch die sagenumwobene Preilkiefer, die besonders gut für den Schiffsbau geeignet ist. Holzkäfer haben in den letzten Jahren das Vorkommen jedoch stark dezimiert. Die Halbing-Stadt Goldingen (4000 Einwohner) und 5 Dörfer (1W6x100 Einwohner, je 70% Halblinge) florieren dank Holzhandel und Schiffsbau noch immer. Der Senat des Landes wird von geschäftstüchtigen Patriziern geleitet, die eine nach außen hin lächerlichen Kult um Halsbärte und Togas betreiben. 99 Storch-Ritter bewachen das Land. (Vgl. 2720)			
25	24			Q			
25	25	Lichter Wald	kartograph	Q Der blinde elfische Führer Ay-Jalan. Gegen eine geringe Bezahlung in Naturalien bringt er Reisende ans andere Ufer. Ay-Jalan kann völlig aus dem Gedächtnis auf dem Fluss navigieren und hat ein sehr gutes Gehör.	Der Fluss Murr: 3029-3028-3027-3026-2925-2826-2725-2626-2525-2425.		
25	26			Q			
25	27	Wald		Q	Die Einflüsse des Waldes der vier Jahreszeiten (2628) sind hier noch leicht zu spüren.		
25	28	Wald		Q	Die Einflüsse des Waldes der vier Jahreszeiten (2628) sind hier noch leicht zu spüren. Sollte es in diesem Hexfeld zu Zufallsbegegnungen kommen wird zu 25% ein Wesen aus 2430 auftauchen.		
25	29	Grasland	ragnar	Q Eine Expedition aus dem fernen Zarenien, bestehend aus 2w6 Gelehrten, 1w6 Alchemisten und 1w3 Magiern, hat hier ihr Lager aufgeschlagen um die Natur der widernatürlichen Vorgänge in der Nähe (2430) zu ergründen. Q Sie zahlen gutes Geld (20-50 Münzen) für interessante Spezimen, das doppelte für lebend gefangene und dann noch einen Aufschlag(+50 Münzen), wenn diese länger als eine Woche leben (1%).	Sollte es in diesem Hexfeld zu Zufallsbegegnungen kommen wird zu 25% ein Wesen aus 2430 auftauchen		
25	30	Lichter Wald	ragnar	Q	Sollte es in diesem Hexfeld zu Zufallsbegegnungen kommen wird zu 25% ein Wesen aus 2430 auftauchen		
25	31			Q			
26	0	Steppe		Q	Die Unsichtbare Wand. Eine Unsichtbare Wand zieht sich in Gerader Linie hin über 1500-1600-1700-1800-1900-2000-2100-2200-2300-2400-2500-2600-2700. Siehe 1500.		
26	1			Q			

Spalte	Zelle	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Live-Dateien	Link zur Diskussion im Tanelorn	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
26	2	Wald	kartograph	Das Dorf Drakenheim, 100 Bewohner, hauptsächlich Bauern und Handwerker. Fast alle Bewohner haben rote Haare. Ein Pferdezüchter zieht hier die bekannte Rasse der "Braunländer" heran. Auf gerodeten Waldlichtungen sind Felder angelegt.	Dieses Gebiet steht unter der Herrschaft von Lord Tarabas (2603).		
26	3	Wald	kartograph	Kleine Festung des Lord Tarabas auf einer Insel im Blaustrom, erreichbar über zwei Zugbrücken. Lord Tarabas ist ein Raubritter und strenger Herrscher über das umliegende Land. Er fordert hohe Tribute und Wegzölle und gilt als sehr willkürlich. Er hat drei Söhne (Am, Tom und Ranok), die er mit der Verwaltung unterschiedlicher Aufgaben betraut hat, die in immerwährender Konkurrenz um seine Nachfolge stehen. Seine Söhne sind bekannt als gute Armbrustschützen. Früher waren rauschende Feste und blutige Schlachten der Mittelpunkt von Lord Tarabas leben, aber er wird langsam alt und zieht sich immer mehr zurück. Es kündigt sich eine Zeit der Veränderung an... Lord Tarabas steht in ständigem Widerstreit mit Lord Trisgause (2405). Der Orkstamm in 2605 ist eine Bedrohung seiner Ländereien.	Das Dorf Arken, 100 Bewohner, hauptsächlich Bauern und Fischer. Es gibt einen Wochenmarkt, zwei kleine Tempel und das etwas heruntergekommene Gasthaus "Zum Halben Hecht" (Der Wirt des Gasthauses ist Mitglied der geheimen Diebesgilde "die schwarze Feder", siehe 0214). Auf gerodeten Waldlichtungen sind Felder angelegt. Festung: 10 gut trainierte Wachen mit Pferden ("Braunländer", 2602) und zwei Ballista-Geschütze. Jeder der drei Söhne des Lords verfügt ebenfalls über einen Trupp von 10 berittenen Soldaten, die Söhne sind jedoch nur zu jeweils 50% in der Festung anzutreffen. Blaustrom: 3002-2901-2802-2702-2603-2503-2404-2505-2405-2305-2206-2106-2107. Hier muss an der Festung des Lord Tarabas Zoll entrichtet werden, wenn man den Strom befahren will. Dieses Gebiet steht unter der Herrschaft von Lord Tarabas (2603).		
26	4	Wald	kartograph	Das Dorf Uhl, 40 Bewohner, hauptsächlich Holzfäller. Das "Uhlher Kellerbier" wird hier von Halblingen gebraut, es reift in Eichenfässern. Köhler arbeiten im Wald. 1w6 vogelfreie Wilderer leben im Wald.	Dieses Gebiet steht unter der Herrschaft von Lord Tarabas (2603).		
26	5	Wald	kartograph	Im Wald versteckt steht mitten in einem See die Ruine eines alten Klosters, das nur per Boot oder schwimmend zu erreichen ist. Hier lebt ein brutaler Orkstamm (50 Orks), der die Ländereien von Lord Tarabas (2603) und Lord Trisgause (2405) terrorisiert. Das Kloster hat jedoch sehr gute Verteidigungsmöglichkeiten und bisher gelang es daher den beiden Lords nicht, es zu erobern und die Orks zu vertreiben. (Vgl. 2606)	Im zerfallenen Keller des Klosters befindet sich ein Saal, der inzwischen nur noch durch das Hindurchtauchen eines mit Wasser vollgelaufenen Ganges zu erreichen ist. Die Orks wissen nichts davon. In diesem Saal befindet sich eine Bibliothek und ein Portal. Die Bücher sind alle verrotten und nicht mehr lesbar. Bei dem Portal handelt es sich um einen immer noch funktionierenden, aber leicht defekten Teleporter. Beim Durchschreiten mit 1w6 Würfeln: 1: Teleportation zu 0330, 2: Teleportation zu 0706, 3: Teleportation zu 2217, 4: Teleportation zu 2828, 5-6: Teleporter funktioniert gerade nicht. Diese Wirkungsweise hält jeweils 24 Stunden an, danach Funktionsweise erneut auswürfeln usw.		
26	6	Wald	text	7 unlängst ermordete Orks liegen hier auf einem Trampelpfad, der nach Norden führt. Reisende, die auf sie stoßen, haben das Pech, auf den mächtigen Ork-Heroen Spillan zu stoßen, der auf seinem Nacht-Warg mit 3 Knappen im Schlepptau gerade Patrouille reitet. Spillan will die vermeintlichen Mörder, wenn möglich, in den Klosterriuen (2605) einer Gottesprobe unterziehen, im Vergleich zu der ein Tod im Kampf gnädigst wäre.			
26	7	Grasland	kartograph	Der Kobold Huckluck lebt hier in einem Hasenbau. Er verfügt über mächtige Illusionen und gibt sich gerne als Gott aus. Durchreisende zu verblenden oder sogar zu bestehlen. Wer ihn ärgert, dem Hetzt er seine dressierten Ratten auf den Hals.			
26	8	Grasland	text	Hier befindet sich ein tiefer Krater mit 600 Metern Durchmesser und einer Tiefe von 260 Metern in der Steppe. Im Krater und an seinen Rändern existiert nicht die geringste Vegetation. In der Mitte des Kraters können die steinernen Fundamentüberreste eines uralten und verlassenen Zwergenbergwerks gefunden werden. Tief tief in diesem verlassenen Bergwerk, in dem viel zähere Steinvarianten allerlei bekannter Monster hausen, kann die Elementarsäule der Erde gefunden werden: ein 200 Meter hoher Diamant! Dutzende mächtige Elementare sammeln sich hier und greifen alle W20 Minuten an. Sie sind allen anderen Lebensformen feindlich gesinnt. Wer ins Innere des Diamanten vordringt (er absorbiert bei Berührung), dem erscheint der Elementargott in Form eines riesigen Monolithen. Sollte er besiegt werden (epische Herausforderung!), dann dienen dem Sieger sämtliche Felsen auf Erden.			
26	9	Grasland	kartograph	Verrostete Schienenanlagen, die keinen Sinn zu haben scheinen, und einige Drahsinen und Loren. Fährt man mit ihnen auf der richtigen Weise auf den richtigen Schienen, so (1w6)... 1: gelangt man in eine Steampunk-Parallelwelt, in der sich an diesem Ort ein Bergwerk befindet. 2: ... füllen sich die Loren mit Goldzerf auf. 3: ... gelangt man in einen Stollen von Jolgard (3100). 4: ... gelangt man in einen Stollen von Xoscho (0329). 5: ... gelangt man in einen verlassenen Stollen (0006). 6: ... gelangt man zum Mechanikum Magna Men (1827).			
26	10	Grasland	text	Die beiden Mönche Tugar (alt) und Spelen (jung) verbergen sich hier in einer Höhle. Sie dienen einst dem Neon-Gott (3108), wurden jedoch von 3 dämonischen Hörner besessen, die sich nun an ihre Stim, bzw. Schläfen geheftet haben. Sie bitten Reisende um Hilfe, gegen Untote in der Höhle, benutzen dann jedoch viele fallende Stalagmiten, um Gruppen aufzuteilen (evtl. auch zu verletzen) und einzeln anzugreifen.			
26	11	Grasland	kartograph	Turm von Tuuhl. Alter Magierturm, inzwischen verlassen. Wird von 1w6 Hexen bewohnt.			
26	12	Grasland	kartograph	Verfluchter Boden. Tagsüber hört man manchmal ein leises flüstern im Gras. Nachts greifen Hände aus der Erde und versuchen alles, was sich darauf befindet, unter die Erde zu ziehen. Die Hände können zerstört werden, aber sogleich folgen ihnen neue.			
26	13	Grasland	text	Alle 1W4 Monaten und 1W20 Tage und 1W20 Stunden materialisiert hier der Weiße Turm (180 Meter hoch) für 1W6 Stunden und 1W100 Minuten. Alles im Turm ist überdimensioniert, als wäre es für Riesen geschaffen, er spitzt sich nach oben hin zu. Es handelt sich dabei um die Dimensionsreismaschine eines längst verstorbenen Riesen-Magiers. Er wechselt von Setting zu Setting verweilt überal für 1W6 Stunden und 1W100 Minuten. Normalerweise landet er irgendwo in einer Einöde. 20% Chance, dass 1W20 Wesen aus einem anderen Setting gerade mitreisen.	Sehr hoher Grasbewuchs: 1.5 Meter		
26	14	Grasland	text	Stamm der Feylnyx: 320 Menschen, von denen man sagt, sie trügen Katzenblut in sich. Das mag Autosuggestion sein, da sie sich katzig benehmen, aber wie normale Menschen aussehen - abgesehen von ihren aufgefetteten Haaren. Sklavenhalter und -händler (410). Handschuhe als Waffze.			
26	15	Grasland	text	Sklavenmarkt von Nohmer. Leere Mamorscheiben in der sandigen Steppe. Nur einmal im Monat bei Vollmond, versammeln sich drei Sklavenhändler hier, um je 4W6 exotische Waren anzubieten. Uskrat, der Fettgnom (1829), mit seinem Luftschiff "Bester Hirte" (40 Gnomkrieger), Belle, die Feilscherin, aus den Schwefellanden (mit 4 Kapuzendämonen) steigt aus einem schwarzen Nebel, und der Stamm der Feylnyx (44 Krieger) reist von 2614 an. Alle drei Gruppen kaufen auch gute Ware auf. 2W12 Kunden versammeln sich jedes Monat - in der Regel füllen sie je 1W6 Krieger/Leibwächter und 1W4 Sklaven mit sich. Ort finden sich hier Handlanger des Bordells auf 1022.			
26	16	Grasland	text	Wegen vieler Sträucher sehr unübersichtliche Gegend. Ein Rudel von 40 Gnollen lauert hier Reisenden auf. Ein Bach fließt durch das Gebiet, versickert aber schlussendlich im Boden.	Bach (2619, 2618, 2617, 2616)		
26	17	Grasland	text	Rudel von 2W20 großen Wildhunden treiben sich hier herum und führen Hetzjagden auf Reisende aus. Sie fürchten Feuer.	Alter Westweg (1915, 2015, 2115, 2215, 2315, 2416, 2516, 2617, 2717, 2818, 2918, 3019, 3119), alte Handelsrute, heutzutage mehr ein Trampelpfad. Ein Bach (2619, 2618, 2617, 2616) kreuzt den Weg, es gibt dort eine ausgetretene Furt. Nach Süden führt eine Abzweigung vom Weg zu einer Straße (2618).		
26	18	Grasland	kartograph	Das Dorf Ollingen, 800 Einwohner: Menschen, Elfen, Orks und Halblinge. Ein stattlicher Pallisadenzaun schützt das insgesamt sehr wohlhabende erscheinende Dorf. Es gibt ungewöhnlich viele Herbergen, die jedoch nur alle genutzt werden, wenn Veranstaltungen in den rituellen Arenen von Amruné (2517) stattfinden. Viele Sklaven (aus Nohmer, 2615). Eine kleine Garde aus Wägern und Kriegern sorgt für Sicherheit, Reisende dürfen keine Waffen mit ins Dorf bringen.	Bach (2619, 2618, 2617, 2616)		
26	19	Grasland	kartograph	Hier befindet sich die Quelle des Bachs in einem Teich inmitten eines Birkenhains. Sehr malerischer Ort, der von einer Nymphe bewohnt wird.	Bach (2619, 2618, 2617, 2616)		
26	20	Grasland	text / kartograph	Der abgeschiedene Turm der legendären Halbling-Assassinin Beta Dalimal, ehemaliges Mitglied der geheimen Diebesgilde "die schwarze Feder" (siehe 0214). Sie hat sich hier mit einer menschlichen Magd und ihrem schwarzen Reitlöwen Melfistor zur Ruhe gesetzt und vegetiert nur noch vor einer einsamen Kugel, die Geschehnisse in fernen Ländern zeigt, dahin. Sie ist jedoch leicht reizbar und bestraft dann Eindringlinge. Von ihren vergifteten Kampfhaken betäubte Gegner hängt sie von ihrem Turm, um sie verhungern zu lassen. (20% Chance auf 1W4 Opfer) Bis auf die Zauberkegel gibt es hier kaum Schätze. Für einen ordentlichen Betrag lässt sich Beta anwerben.	Straße (2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625) An der Küste befindet sich das Seemans-Gasthaus "Zum schwarzen Anker", ein bekannter Treffpunkt für Fischer und Schmuggler (vgl. 1217). Der alte Kapitän Rotbart sitzt hier fast jeden Tag, er weiß so gut wie alles über die beiden Zwillingseen - natürlich nur gegen einen kräftigen Schluck Rum. Er hat auch eine Schatzkarte (vgl. 1919), aber die hütet er streng bis der Richtige kommt... Straße (2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625)		
26	21	Grasland	kartograph	Das Halbling-Dorf Blauwiesen mit etwa 250 Einwohnern. Der Bürgermeister Tom Graustim ist als sehr trinkfest bekannt und lässt es dabei gerne auf eine Probe ankommen. Im Dorf steht eine Statue von Beta Dalimal (siehe 2620). Eine Strasse führt Richtung Süden nach Mühlgrund (2622).	Zu 25% findet ein beliebiges Fest im Dorf statt. Straße (2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625)		
26	22	Grasland	kartograph	Das Halbling-Dorf Mühlgrund mit etwa 100 Einwohnern. Ein Brauch unter den Bewohnern ist es, eine spitze rote Mütze zu tragen. Mühlgrund ist bekannt für seine hervorragenden Backwaren. Eine Strasse führt Richtung Norden nach Blauwiesen (2621).	Zu 25% findet ein beliebiges Fest im Dorf statt. Straße (2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625)		

Spalte	Zeile	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Livedaten	Link zur Diskussion im Tanelorn	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
26	23	Grasland	Oger / tartex	📍	Ruinen eines Fischerdorfs, zu jedem Zeitpunkt durchstreifen 2W6 Riesenkrabben das Gebiet		Hier wurde einst von Halblingen Preilkiefer (vgl. 2523) gezeichnet, doch zuerst Holzkäferbefall und die anschließenden alchimistischen Experimente der Kammerjäger-Gilde haben die gesamte Gegend verseucht zurück gelassen. Die Ruinen von 5 Halbling-Dörfern werden nur noch mutierten Tieren bewohnt. Wer sich länger als eine Woche hier aufhält, dem wächst mitunter ein drittes Auge oder alle Zähne fallen aus.
26	24	Grasland	Oger	📍	In diesem Gebiet streifen drei Magische Konstrukte aus wirbelnden Klängen umher, die geometrische Muster unbekannter Bedeutung in das Gras schneiden.		Straße (2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625) Straße (2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625)
26	25			📍			Straße (2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625), die nach Südosten in Orlahn (2725) mündet. Der Fluss Murr: 3029-3028-3027-3026-2925-2826-2725-2626-2525-2425.
26	26	Wald	tartex	📍	Eine großflächige Friedhofsanlage mit unzähligen Grabsteinen ist halb vom Wald überwuchert. Sie stammt von der Bronzezeit und es ist unheimlich, dass selbst nach Jahrtausenden noch soviel vom Friedhof sichtbar ist. Uniform aufgeblähte Geisteserscheinungen ruhen in den Grabsteinen selbst und attackieren Lebende nachts in Gruppen von 3w6. Sie versuchen jeden von folgendem wegzulocken: Unter einem der Grabsteine führt ein Geheimgang in eine Kammer, wo das Bronzeschwert "Furol" ruht. Dieses Artefakt kann seine Form wandeln - etwa in kettenartiges Geflecht, eine Herzzüstung oder eine Bronzepeitsche, die nach Opfern greift.		Die Einflüsse des Waldes der vier Jahreszeiten (2628) sind hier noch leicht zu spüren 3w6 Priester mit langen Bärten leben im Wald und versorgen sich dort selbst. Sie verehren den Zeit-Gott Rolexus und sehen diesen Ort als heiligen Platz an. Wollen Durchreisende bekehren, hier zu bleiben und ihre Lebenszeit dem Gott zu opfern.
26	27	Wald		📍			
26	28	Wald	kartograph	📍	Wald der vier Jahreszeiten. Die vier Jahreszeiten wechseln sich in dieser Gegend binnen 24 Stunden ab und das ganze Klima scheint völlig entkoppelt vom Umland zu sein. Flora und Fauna haben sich daran angepasst (Bäume verlieren ihr Laub, Pflanzen blühen und Tiere bekommen Winterfell usw. im selben Rhythmus). Ursache hierfür ist eine Zeit-Anomalie als Überrest eines Zeitreisezaubers. Wer sich länger als 1w6 Tage hier aufhält, der passt sich der veränderten Zeit an und altert demnach mit der Geschwindigkeit von einem Jahr pro 4 Tagen (inklusive beschleunigtem Haarwuchs usw.).		
26	29	Wald		📍			Die Einflüsse des Waldes der vier Jahreszeiten (2628) sind hier noch leicht zu spüren.
26	30			📍			
26	31			📍			
27	0	Grasland	?	📍	Eine einsame kleine Kapelle. Menschenleer, aber sauber und in gutem Zustand. Wer hier kann rastet braucht keine Zwischenfälle oder böse Geister zu fürchten.		Die Unsichtbare Wand. Eine Unsichtbare Wand zieht sich in Gerader Linie hin über 1500-1600-1700-1800-1900-2000-2100-2200-2300-2400-2500-2600-2700. Siehe 1500.
27	1			📍			
27	2	Wald	kartograph	📍	Das Dorf Blauweiler, 50 Einwohner, hauptsächlich Fischer und Handwerker. Boote für Lord Tarabas (2603) werden hier hergestellt, mit denen seine Männer den Blaustrom befahren. Das Gasthaus "Der Blaue Hirsch" bietet einen sehr komfortablen Schlafplatz und reichhaltiges Essen.		Blaustrom: 3002-2901-2802-2702-2603-2503-2404-2505-2405-2305-2206-2106-2107. Hier befinden sich Stromschnellen. Dieses Gebiet steht unter der Herrschaft von Lord Tarabas (2603).
27	3	Wald	kartograph	📍	Das Dorf Elms, 100 Einwohner, Bauern und Handwerker. Obstplantagen auf gerodeten Waldflächen. Wirtshaus "Die gelbe Birne", durchschnittliche Qualität, sehr guter Birnenmost. Außerhalb des Dorfes befindet sich ein Kloster mit 20 Mönchen, die dem Wettergot Jothan huldigen.		Dieses Gebiet steht unter der Herrschaft von Lord Tarabas (2603).
27	4	Grasland	ragnar / kartograph	📍	Herden von Einhörnern "grasen" auf dieser Ebene. Die winzigen Einhörner ragen nicht einmal über das Gras hinaus und sind weit neugieriger als gesund für sie ist. Wer das Gebiet schnell durchqueren muss: Einhörner sind wie Krähfüße zu behandeln.		Hochtechnologie-Störsender, einen halben Meter tief unter der Erde vergraben. Siehe 0919.
27	5			📍			
27	6			📍			
27	7	Grasland	kartograph	📍	Steppe der Vergesslichkeit. Alles was hier geschieht, vergisst man binnen weniger Minuten. Lernen ist unmöglich. Dauert der Aufenthalt länger als einen Tag, vergisst man auch tieferliegendes Wissen. Jegliche Orientierung in der Steppe der Vergesslichkeit ist sehr schwer.		
27	8	Grasland	tartex	📍	Unzählige Skelette (6000) liegen hier im Grasland. Alle 1W100 Minuten erheben sich 1W12 und attackieren von allen Seiten. Sie sind Überreste der Schlacht von Egesis vor 400 Jahren, einem gescheiterten Versuch die Barbaren-Stämme zu einen.		
27	9	Grasland	kartograph	📍	Ein altes Luftschiff liegt hier leicht zur Seite geneigt, es ist teilweise zerstört und nicht mehr flugfähig. Von der alten Crew gibt es keine Spur mehr, inzwischen ist das Schiff ein Gashaus namens "Das Ding vom Himmel" von unterdurchschnittlicher Qualität. Der Wirt ist der Ork Oggo Graupelz. Die anderen 3w6 Orks, die sich hier ständig aufhalten, bilden die Rauberbande "Roter Zahn". Sie haben eine Fehde mit den Hobgoblins in 2713.		
27	10	Grasland	tartex / kartograph	📍	Ein Stamm geflügelter Goblins (450) lebt hier. Sie haben sich in letzter Zeit ziemlich vollgefressen, weil sie eine Büffelherde (200 noch am Leben) in einen Krater locken konnten und die Tiere der Reihe nach fressen. Es ist ein regelrecht religiöser Fresskult entstanden. Der Koch Susor hat sich zum Häuptling aufgeschwungen. Gruppen von 1D8 Flügelgoblins lauern Fremden auf, und wollen Informationen über exotische Gewürze, usw. Erhalten sie die nicht, wollen sie die Reisenden selbst als Nahrung gewinnen.		Ein gewaltiger, verrosteter Anker liegt im Grasland (gehört zum Schiff in 2713).
27	11	Grasland	kartograph	📍	Der Satyr-Tätowierer Zarossa wohnt hier in einem Zelt. Er fertigt die besten Tätowierungen weit und breit, aber seine Dienste sind teuer ("Niemand wird man je erfahren, welchen Preis Zarossa nahm"). Wenn er will, kann er den Tätowierungen mit Hilfe von Blutmagie auch magische Fähigkeiten einhauchen.		
27	12	Grasland	tartex	📍	Sehr dünnere Gegend mit leichtem Bewuchs. Riesige Sandwürme lauern hier auf Beute. Sie reagieren nur auf Bewegung. Wer stehen bleibt, wird ignoriert. Jeweils 1 Wurm attackiert alle 1W6x20 Minuten, wenn es Bewegung gibt.		
27	13	Grasland	tartex	📍	Das Gerippe eines Schiffswracks liegt hier mitten in der Steppe. Der Anker des Schiffs fehlt (2710). Es ist lange geplündert und ausgeräumt. 5w6 verarmte und abgemagerte Hobgoblins siedeln darin. Von der Bauweise scheint es alt-hanturisch (1616) zu sein. Die Hobgoblins stehen in Fehde mit den Orks aus 2709.		Etwas abseits des Schiffswracks ragen Walknochen und Harpunen aus dem Boden.
27	14	Grasland	kartograph	📍	Das Dorf Gräligen, 600 Einwohner (Menschen, Orks, Halblinge und Halbellfen). Der Ork-Magier Khanissos (von der rolen Akademie, siehe 1130) schützt das Dorf vor Feinden. Sein Majordom im Dorf besitzt ein Teleskop. Gasthaus "Sternblick", durchschnittliche Qualität, aber sehr hoher Schlafkomfort.		
27	15	Grasland	Rorschach hamster / kartograph	📍	Hier ragt ein kleiner Tafelberg aus rotem Sandstein 120m in die Höhe aus der umgebenden Steppe. Auf seinem flachen Gipfel steht ein Totempfad, in denen gräßliche Gesichter geschnitzt worden. Jeden Vollmond öffnet sich ein Tor, das jeden, der hindurchtritt in ein zufälliges Hex des Gebietes versetzt (2W16-1.2W16-1). Der Totempfad wird von einer magischen Krähe, die sich einmal pro Tag in einen Roch verwandeln kann, als Nistplatz benutzt, die aber friedlich bleibt, solange niemand versucht den Pfad zu beschädigen oder zu erklimmen.		Der wohlhabende Orkschamane Unku-Gronku hat seine stattliche Behausung im Grasland. 2w6 Ork-Diener und 4w6 Sklaven verschiedener Rassen. Betreibt eine Tabakplantage. Kann Windgeister und Erdelementare beschwören. Sagt gegen viel Gold die Zukunft voraus.
27	16	Grasland	tartex	📍	Die Trichter von Riesenameisenlöwen sind hier überall in der Steppe verstreut. Die Ameisenlöwen sind unter dem Sand verborgen. In 40% der Fälle sind aber aber ausgetrocknete 1W3 Leichen im unteren Drittel der Trichter sichtbar. 60% von ihnen tragen Schmuck, Geld oder Waffen im Wert von 1D6x10 (explodierender Wurf!) Standardmünzen bei sich. Der genau Wert kann aber erst nach Bergung der Leiche festgestellt werden.		
27	17	Grasland	ragnar	📍	Felsiger Untergrund, der dem Gras wenig Halt bietet. Das giftige Rinnsal aus dem Nordwesten (2817) lässt den Boden feucht erscheinen und vesickert übers weite Feld verteilt in schmalen Felsspalten. Ruinen einer alten Zollstation.		Alter Westweg (1915, 2015, 2115, 2215, 2315, 2416, 2516, 2617, 2717, 2818, 2918, 3019, 3119), alte Handelsroute, heutzutage mehr ein Trampelpfad
27	18	Grasland	kartograph / ragnar	📍	Blumenreiche Wiesen, die von vielen Schmetterlingen und Bienen bevölkert sind. Bei 2-3 auf 2w6 pro Stunde tritt man versehentlich in ein Bienennest im Boden. An sonnigen Sommernachmittagen kann man hier bei 1-4 auf 1w6 Anastasia vom Gasthaus "Zum Fernen Osten" begegnen (siehe 2818).		Eine kopflose Leiche, die (abgesehen von dem fehlendem Kopf) einem der SC auf's Haar gleicht und noch warm ist. Ein mit unsterblichkeit gesegneter Doppelgänger hat seinen Kopf verloren und bis dieser wieder zum Körper zurückfindet, nimmt der Körper die Gestalt des nächstbesten vernunftbegabten Wesens (desto intelligenter desto eher wird die Gestalt angenommen). Hat 4w20 Münzen dabei und einen magischen Dolch der sein Opfer für 1w6Minuten Stumm werden lässt. Der Körper ist verwund- und zerstörbar, aber Tiere meiden ihn und er verrotet nicht.
27	19	Steppe	ragnar	📍	Eine lange Lavaspalte (20-40 Meter breit) durchzieht die Gegend von NW nach SO. Nur eine Felsnadel führt über sie hinweg. Ein brennender Elementartroll der nur von Wasser verwandelt werden kann, wacht über sie und fordert Brückenzzoll (100 Münzen, oder 20 Kg Fleisch).		
27	20	Steppe	ragnar	📍	Eine Bastion storchennreitender Halblingritter verteidigt die Dörfer am Ostlichen See vor einfallenden Barbaren.		
27	21			📍			
27	22			📍			
27	23	Grasland	kartograph	📍	Der Zirkus. Gewaltiges Zirkuszelt mit hunderten von Artisten, Clowns, Dompteuren und Schauspielern. Der Zirkusdirektor, der sich selbst Lomanus III. nennt, ist eigentlich ein mächtiger Illusionsmagier. Gelegentlich kehren einzelne Zuschauer nicht von einem Zirkusbesuch zurück. Man sagt, sie hätten sich aus Begeisterung dem Zirkus angeschlossen, aber stimmt das wirklich?		

Spalte	Zeile	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Live-Dateien	Link zur Diskussion im Tanelom	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
27	24	Farmiland	kartograph	Acht kleine Bauerndörfer mit insgesamt 1000 Einwohnern (fast alle Rassen vertreten). Hauptanteil stellen Menschen und Halblinge. Vorwiegend Ackerbau, versorgen die Stadt Orlan (2725). Man kann Pferdeutschen für die Reise in die umliegenden Gebiete mieten.	Die alte Bäuerin Dana vermisst ihre Tochter Lara, die von einem Zirkusbesuch in 2723 nicht heimgekehrt ist.		
27	25	Stadt	ragnar / tartex	Orlahn und der Zirkel der 13. Die Stadt Orhlan (aktuell etwa 650 Einwohner) wurde vom Alt-Hanturischem Königshaus gegründet um Wissen und Philosophie zu fördern und auf einen ausgezeichneten Beraterstab zurückgreifen zu können. Zu diesem Zweck wurde der Zirkel gegründet welcher die 13 heiligen Köpfe jeder Generation (zumindest dieses Landes) beinhalten sollte. Klang einschüchternd, nur wurde sehr schnell klar: Niemand mag Klugscheißer. Vor allen Dingen mögen sie einander nicht. Schnell begann jeder der 13 sein Fachgebiet zu hüten wie seinen Augapfel und man achtete beharrlich darauf das niemand der anderen 12 im eigenen Fachgebiet "wildert". Diese Tradition hat sich bis heute gehalten. Lange Wartezeiten sind normal selbst für Könige. Fragen müssen lang im Voraus gestellt werden und eine Bürokratie durchlaufen um zu ermitteln wer die Frage nun beantworten kann.	Darüber hinaus, gibt es einen regelrechten verborgenen Krieg um die Posten der 13. Jeder einzelne dieser Scholaren ist ein gestandener Abenteurer (oder Attentäter), andere Personen haben eigentlich gar keine Chance um bis zu ihrem Posten Posten zu überleben. Der Fluss Murr fließt durch die Stadt. 3029-3028-3027-3026-2925-2826-2725-2626-2525-2425. Eine Straße führt nach 2625.		
27	26						
27	27	Wald					
27	28	Wald					
27	29						
27	30						
27	31	Wald	tartex	Abseits des Pfades aus den Süden liegt her der Turm des Hasses: Ordax, Priesters der Dunklen Gottheiten (vgl. 0009) hat an der Außenmauer 4 Opfer in 4 Meter Höhe an den Armen festgekettet. 1164 sind am Leben. Erste von Innen ist der entführte König der Stadt Altwahl im Süden. Er trägt noch die Seelenkone, eine Artefakt aus purem Gold, dessen einziger Diamant die Seelen jener verschlingt, die vom Träger getötet werden. Die Seelen können in magische Energie umgewandelt werden. Es besteht aber auch ein Risiko, dass sie den Träger mental übernehmen. Immer nur eine Seele in der Krone, im Moment leer. Ordax benutzt Fremde als Versuchskaninchen, um die Gefahren der Krone auszutesten. Im Inneren des Turms können nur über eine wackelige Holzkonstruktion (wie Jenga) die oberen Stockwerke erreicht werden.	Einer der Weisen ist Quantin, der Grenzforscher, der ernsthaft an der Grenze zum Wahnsinn entlangschwabt. (vgl. 3124)		
28	0	Hügel	tartex	Ein 150köpfiger Stamm von Albino-Rabern (Vogelmenschen) lebt auf dem größten Hügel, den sie in einen Tafelberg geschliffen haben. Am oberen Ende der Felswände leben sie in schwalbenbauähnlichen Strukturen. Die "Ebene" am "Gipfel" dieses Tafelbergs ist mit versteinerten Knochen überseht. Nur Sparkos, König der Albino-Rarber, darf dort landen. Sparkos' schrille Schreie können töten. Er verbietet es seinem Volk weit vom Heimat Hügel weg zu reisen, weil er den schlechten Einfluss der Außenwelt fürchtet. Fremde werden am Fuße des Hügels gastfreundlich bewirtet und sollen dem Stamm von der weiteren Welt berichten. Sparkos stellt dabei allerlei Suggestivfragen über den schrecklichen Zustand des jetzigen Zeitalters.	Die Einflüsse des Waldes der vier Jahreszeiten (2628) sind hier noch leicht zu spüren.		
28	1	Felsige Ebene	ragnar	"Unrat" ein Vorort von Ardiel. Was auch immer an Dreck und Schmutz beim Ausbau von Ardiel anfallt oder geborgen wird: Wenn es niemand haben will, landet es früher oder später hier. 60 Menschen, die hier hausen, verdienen sich ein paar Münzen zusätzlich von dem was sie noch ausschachten können, bevor es entgültig an "Krams" fällt. Hier leben etwa 10 Mitglieder der geheimen Diebesgilde "die schwarze Feder" (siehe 0214).	"Krams", ein alter seniler Drache der nichts wegwerfen kann, hat den Ort zu seinem "Hort" erklärt. Er sortiert den Müll fein säuberlich und verteidigt ihn gegen alle die etwas entwerden wollen. Wer etwas abladen will ist aber stets Willkommen. Die Beziehung zwischen "Unrat" und dem Drachen sind friedlich bis freundlich, die größte besorgnis löst aus, das Kinder sich zu Krams hinfortstehlen um sich uralte Geschichten erzählen, und Flausen in den Kopf setzen zu lassen.		
28	2	Grasland/ Stadt	ragnar	Ardiel, Stadt des Handels. Auf den Ruinen einer älteren Zivilisation gebaut, "baut" man hier an, indem man immer weitere Kellergewölbe freilegt. Wer "bauen" möchte, muss seinen Claim offiziell anmelden (500 Münzen für einen Claim der einen Würfel von 10 Metern Kantenlänge umfasst). Bergungsrechte im Preis mit Inbegriffen. Sollten freie Gewölbe dabei freigelegt werden gehören auch diese dem Besitzer des Claims, so dieser dafür Sorgen kann dass Untote oder anderes zeitloses Gesocks ausgeräumt werden. Kammerjäger sind dann oft genug gefragt und versorgen Abenteurer mit Arbeit. In einigen abgelegenen Kellergewölben der Stadt leben 50 bis 100 Mitglieder der geheimen Diebesgilde "die schwarze Feder" (siehe 0214).	Für jeweils 1w10 Tage, herrscht (1w12) reger Handel (1-8), steht ein Viertel unter Quarantäne (8-11 Monsterplage, Seuchen, usw.), oder gibt es erfolgreiche Abwechslung (12, Händler aus Fernen Ländern, Zirkus, Karneval, Feiertage).		
28	3						
28	4						
28	5	Grasland	kartograph	Der Einsiedler Zyz, ein Satyr-Druide, lebt hier in einem kleinen Zelt. Er meditiert meist dort gelegentlich geodigen Schalen die Kunst der Träume zu bilden. Zyz kann in die Träume von anderen schlüpfen und Traumgestalten Wirklichkeit werden lassen. Das macht er jedoch nur, wenn er einen Anlass dafür sieht.	Mitten durch die Stadt verläuft der Blaustrom: 3002-2901-2802-2702-2603-2503-2404-2505-2405-2305-2206-2106-2107.		
28	6	Grasland	tartex	Kapelle in der Steppe. Im Inneren befinden sich an den Seitenwänden 2 große Gemälde zum Ende der Welt: Feuerapokalypse und Wasserapokalypse. Wer sich an einem der Gemälde zu schaffen macht, löst ein entsprechendes Inferno in der Kapelle aus, das jedoch die Einrichtung verschont. Altar ist dem bärtigen Reise-Heiligen Ratries geweiht. Wer die Kapelle wieder verlassen will, nachdem die Türe geschlossen wurde, bemerkt ein übernatürliches Geleisen und kommt aus der Türe der baugleichen Kapelle in 0223 heraus.			
28	7	Grasland	kartograph	Das Geisterturnier. Jede Nacht erscheint hier ein gewaltiger Turnierplatz, auf dem zahlreiche Geister vor Geisterzuschauern ritterliche Spiele austragen. Alle sterblichen Anwesenden werden dazu angehalten, sich ebenfalls an dem Turnier zu beteiligen. Das Turnier endet kurz vor Sonnenaufgang, bei den ersten Strahlen der Sonne verschwindet alles wieder. Der Sieger des Turniers gewinnt einen Gefallen vom König der Geister. Wer sich weigert teilzunehmen, unehrenhafte Mittel verwendet oder gar flieht, der wird von den Geistern verflucht und ist für die nächsten 1w6 Tage nicht mehr in der Lage, eine Waffe, einen Kampfzauber oder Ähnliches zu benutzen ohne sich dabei selbst (je nach schwere des Vergehens) mehr oder minder schlimm zu verletzen.			
28	8	Grasland	tartex	Der Skelett-Lord Formerdesenen lebt hier. Einst ein drittklassiger Untoter, hat er die Fähigkeit erworben jedwede Knochen an seinen Körper zu binden. Föhllich besitzt momentan die Form eines wogenden 30 Meter durchmessenden Knochenlabyrinth. Ihm fällt die Bewegung eines so großen Körpers noch schwer. Deshalb wartete er bis Reisende ihn ihn eingedrungen sind, um sich zusammen zu ziehen und so zu absorbieren. Tatsächlich bilden sich jedoch Hohlräume im Riesenkörper, so dass Überleben durch geschicktes Ausweichen möglich ist. Schwachpunkt ist sein Schädel am "Dach" des Labyrinth.			
28	9	Grasland	tartex	Unzählige (und unseelige) Salzsäulen stehen hier in der Steppe.			
28	10	Grasland	?	Landflöhe mit ihrer Rückenflüsse den Boden und zeichnen Knotenmuster ins Land. Mit etwas Pech (besonders wenn man hier rastet) ist man aber auf einmal mitten in einn Muster "gefangen". Wer eine Linie durchbricht/überquert wird von 1w3 Landhaien angegriffen. Nach der Regenzeit sind alle Linien ausgelöscht.			
28	11	Grasland	tartex	Dunkle Wolken ziehen immer wieder auf (30% Chance pro Tag) und lassen einen gefährlichen Säureregen niederprasseln. Die Pflanzen in der Gegend sind hauptsächlich Kakteen und Chilitgräser, die gegen die Säure immun sind.			
28	12	Grasland	tartex	Die Endlose Legion: unzählige schwarze Splitter von 30cm Länge liegen hier halb in der sandigen Graslandschaft vergraben. Kommt jedoch ein stärkerer Windböe auf (20% Chance pro 4 Stunden, nahe an Reisenden) und werden die Splitter in einem kleinen Bereich aufgeweht und setzen sie sich für W4 Minuten zu 2W20 schwarzen, kleinvüchsigen Rüstungen zusammen, die mit schwarzen Klingen attackieren. Ein Treffer ist genug, um eine Rüstung zerfallen zu lassen. Irgendwo in der Fernen kann man dieses Schauspiel immer wieder geschehen sehen.			
28	13	Steppe	tartex	Das Salz der Steppe: ein uralter, riesiger Zolstein liegt hier halb vergraben in der Steppe. Er sondert Salz ab und tötet die Vegetation im Umfeld. Verirrte Rufen besagen, dass das Land diesseits des Großen Sees von nun an als Strafe dürr sein soll, und dass der Große See wegen des Erbstreits zwischen den Riesen des zukünftigen Zeitalters und den Zwergen des Jetzt geteilt wird. Erst wenn die beiden Erben wieder vereint sein werden, wird der Sklavenherr von Morbut besiegt werden können. (vgl. 0303)			
28	14	Steppe	tartex	Ein Nomadenstamm, der vom uralten Patriarchen Morer geführt wird, hat seine Zelte aufgestellt: 13 Söhne, 45 Frauen und Sklavens, 22 Kinder, Ziegen, Schafe und Buckelrinder. Gastfreundlich, aber erwarten Geschenke. Morer will ein paar Töchter mit Reisenden verheiraten und mitschicken.			
28	15	Steppe	ragnar	Ein gemauerter Brunnen mitten im nirgendwo, um ihn herum liegen Skelette, auf seinem Boden kann man 4w10*100 Münzen verschiedenster Art liegen sehen. Ein umgestütztes Schild. Wer es aufhebt sieht die Schrift "Wunschbrunnen" mit dem Zusatz "Garantiert KEIN" versehen. Versucht jemand die Goldmünzen zu bergen, bersten sich einmal pro Stunde 3w6 Skelette aus dem Boden welche den "Dieb" mit rostigen Dolchen, Kurzschwerten und ihren Klauen angreifen. Der ganze Boden ist durchsetzt von Skeletten, wer die freiliegenden Skelette vorsorglich zerschlegt, reduziert die Anzahl der Aufstehenden Skelette aber auf 3w4.			
28	16	Steppe	/ kartograph		Hochtechnologie-Störsender, getarnt als dorniger Steppenbusch. Siehe 0919.		
28	17	Grasland	tartex / kartograph	Ein vergifteter Fluss fließt hier. Man kann Tier- und Goblinskadaver am Ufer finden. Der Fluss entspringt aus einem Quellstein mit einer seltsamen Gesichtsmarkierung - aus dessen Mund. Er scheint uralt zu sein.	Der Einsiedler-Gnom Peryl wohnt neben dem Quellstein. Er sieht es als seine Lebensaufgabe an, den Ursprung der Vergiftung des Flusses herauszufinden und zu beseitigen. Hilfe nimmt er dabei gerne an.		

Spalte	Zeile	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Live-Daten	Link zur Diskussion im Tanelorn	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
28	18	Weideland	Oger / kartograph	Gasthaus "Zum Fernen Osten", Kleine Burg, ehemals ein Stützpunkt eines Dunikler Kultes, gut frequentiert. Gute Speisen, gemütliche Zimmer, normale Preise. O Die Wirtstochter Anastasia ist sehr hübsch und hat viele Verherer, deshalb lässt sie der Wirt auch oft im Schankraum arbeiten um das Geschäft anzukurbeln. Sie liebt Blumen und geht an sonnigen Tagen gerne auf die Wiese 2718 um einen prächtigen Strauß für das Wirtshaus zu pflücken. O Ein junges Tjelling Aarun reitet auf seinem schwarzen und gewaltigen Pferd Richtung Hantur (1616). Er ist freundlich zu Reisenden, sucht Gefährten und erzählt von seinem bisherigen Leben in Enjaar (3026). Aarun ist leichtgläubig, aber heldenhaft, und sucht Abenteuer. Er will die hanturischen Sklaven unterstützen.	Vampirfürst beherrscht das Gasthaus. Umfangreiche Verliese unter der Burg. Einige Kulmitglieder haben überlebt. Alter Westweg (1915, 2015, 2115, 2215, 2315, 2416, 2516, 2617, 2717, 2818, 2918, 3019, 3119), alte Handelsroute, heutzutage mehr ein Trampelpfad		
28	19	Grasland	tarlex	Stufen von Tarbun: eine gewaltiges marmorne Wendeltreppe führt hier 120 Meter in die Höhe. An der Stelle scheint sie abgebrochen zu sein. Keiner kann sagen, was der Sinn dieser Treppe in den Himmel war. Da es hier oft bewölkt ist (70%), ist das Ende der Treppe oft nicht auszumachen. O Ein verlassen Dorf aus 20 uralten Steinwällen. Nur 300 Katzen leben hier. Zuerst lassen sich nur W20 blicken. Sie schmiegen sich an Reisende und betteln sie um Futter an. Sollten sie etwas bekommen, sind sie friedlich, doch die doppelte Anzahl kommt jeweils alle 4 Minuten dazu. Diejenigen, die nicht gefüttert werden, sind äußerst aggressiv und greifen als Rudel an. Bereits gefütterte Katzen schauen unbeteiligt zu. Eine menschliche Nahrungsration reicht für 5 Katzen. O	Kleiner Westweg (2819,2820,2821,2822,2823,2824,2825,2925) verband Städte im Süden mit Hantur		
28	20	Grasland	tarlex	Stufen von Tarbun: eine gewaltiges marmorne Wendeltreppe führt hier 120 Meter in die Höhe. An der Stelle scheint sie abgebrochen zu sein. Keiner kann sagen, was der Sinn dieser Treppe in den Himmel war. Da es hier oft bewölkt ist (70%), ist das Ende der Treppe oft nicht auszumachen. O	Kleiner Westweg (2819,2820,2821,2822,2823,2824,2825,2925) verband Städte im Süden mit Hantur		
28	21	Grasland	tarlex	Stufen von Tarbun: eine gewaltiges marmorne Wendeltreppe führt hier 120 Meter in die Höhe. An der Stelle scheint sie abgebrochen zu sein. Keiner kann sagen, was der Sinn dieser Treppe in den Himmel war. Da es hier oft bewölkt ist (70%), ist das Ende der Treppe oft nicht auszumachen. O	Kleiner Westweg (2819,2820,2821,2822,2823,2824,2825,2925) verband Städte im Süden mit Hantur		
28	22			O	Kleiner Westweg (2819,2820,2821,2822,2823,2824,2825,2925) verband Städte im Süden mit Hantur		
28	23	Grasland	tarlex	Drei Dörfer von Abtrünnigen, die das Reich der Einheit verlassen haben (3026), da sie den Friedfertigen zu dekadent erschienen. Die melancholische Lürka, die rauschdämpfende Delra und die kindfrauliche Mulra sind die 3 Schutzheiligen, der nach ihnen benannten Dörfer mit je 300 Einwohnern. Um jede der drei herrscht Dank ihres großen Charismas ein Kult und sie werden jeweils im lokalen Tempel verehrt und Geschenken versorgt. Zwischen den Dörfern liegen schlecht geführte Äcker und Rauschkräutelfelder und die Bewohner kriegen sich zwischen den Feierlichkeiten kaum auf die Beine. Glasiss, eine leicht jähzornige Kindfrau mit Hang zum Alkohol und Melancholie, wird als nächste Heilige gehandelt. Ein neuer Kult beginnt zu entstehen. O	Kleiner Westweg (2819,2820,2821,2822,2823,2824,2825,2925) verband Städte im Süden mit Hantur		
28	24	Farmland	Oger	Rosenwacht. Ein kleiner Weiler mit 150 Einwohnern, stabile, gemütliche Steinhäuser mit wunderschönen, gepflegten Blumengärten. Fast alle Einwohner sind Angehörige einer Gilde von Attentätern. Das Gasthaus "Zum Alten Mann vom Berge" ist das Hauptquartier, es hat umfangreiche Kellergewölbe. O	Kleiner Westweg (2819,2820,2821,2822,2823,2824,2825,2925) verband Städte im Süden mit Hantur		
28	25	Grasland	kartograph	Hohes Gras. Das Gras ist hier zwei bis drei Meter hoch und sehr dicht. O	Eine Gruppe aus 2w6 Bleigolems steht regungslos im hohen Gras. Sie gehorchen bedingungslos für einen Tag, wenn man ihnen (1w6) ... 1: ... eine Hand voll Salz, 2: ... eine Hand voll Sand, 3: ... eine Tasse Blut, 4: ... einen Edelstein, 5: ... ein Stück trockenes Papier, 6: ... das Auge eines vernunftbegabten Lebewesens ... gibt (nur einmal auswürfeln). Diesen Dienst kann man so oft wiederholen, wie man möchte. Nur an Vollmondnächten schlafen die Golems und sind durch nichts zu erwecken. Der Fluss Murr: 3029-3028-3027-3026-2925-2826-2725-2626-2525-2425.		
28	26	Grasland	ragnar	Soldheim, eine kleine heruntergekommene Festung umgeben von Feldern, dient als Weisenhaus für Orlan(2725) und unter vorgehaltener Hand auch für Enjaar(3026). O Unter der Obhut der alten Eresta Berte (Mensch, weiblich, ~60 Jahre alt) leben 6w10+20 Kinder und Jugendliche, die sich unter ihrer Anleitung, selbst versorgen. Armliche Verhältnisse, zu 20% herrscht gerade eine Hungersnot, zu weitem 20% durchzieht eine Seuche die Hallen der Festung. O	Der Fluss Murr: 3029-3028-3027-3026-2925-2826-2725-2626-2525-2425.		
28	27			O			
28	28	Lichter Wald	kartograph	Das friedliche Holzfallerdorf Tul mit etwa 800 Bewohnern (Menschen, Halblinge, Zwerge, Faune gemischt). Das Dorf besitzt einen ungewöhnlich gross Tempel des Schlafgottes Ba'al mit 3w6 Priestern. Hier werden auch die Gestorbenen beerdigt. Jede Nacht erwachen 5w6 der zahlreichen Toten in der Kryta des Tempels und werden zu Zombies, Skeletten oder Mumien, weshalb die schwere Eichentür der Kryta immer sorgfältig abgeschlossen ist. Nur die Priester wissen von diesem Fluch und behalten das Geheimnis für sich, aber sie suchen verzweifelt nach der Ursache. Ursache ist (1w6) 1: ... ein Lich, der hier unentschiedel beerdigt wurde und dessen dunkler Magie noch in der Welt wirkt. 2: ... der Freivel eines Priesters, der im Wald die Leiche seiner Geliebten wieder ausgegraben hat und balsamiert bei sich im Zimmer versteckt. 3: ... der Geist eines Ermordeten, der Unheil stiftet bis sein Mörder gerichtet ist. 4: ... ein Teleportations-Portal in der Kryta, durch das jede Nacht ein Schwarzmagier in die Kryta steigt und an den Leichen übt, um seine Kunst zu verbessern. 5: ... Eine dämonische Pflanze, die in der Kryta wächst. 6: ... ein Illusionszauber, der nur vortäuscht dass die Leichen erwachen und der von einem durchreisenden Magier auf den Tempel gesprochen wurde, nachdem ihn die Priester schlecht behandelt haben. O	In der verschlossenen Kryta des Tempels steht ein altes, scheinbar verfallenes Portal ins Nichts, dessen Bedeutung längst vergessen wurde. In der Bibliothek des Tempels gibt es jedoch einen Hinweis auf seine Bedeutung. Bei dem Portal handelt es sich um einen immer noch funktionierenden, aber leicht defekten Teleporter. Beim Durchschreiten mit 1w6 Würfeln: 1: Teleportation zu 0330, 2: Teleportation zu 0706, 3: Teleportation zu 2217, 4: Teleportation zu 2605, 5-6: Teleporter funktioniert gerade nicht. Diese Wirkungsweise hält jeweils 24 Stunden an, danach Funktionsweise erneut auswürfeln usw.		
28	29			O			
28	30	Wald	ragnar	Waldläufer und Landstreicher erkennen hier Markierungen die vor angriffslustige Tieren warnen. 20% einem aggressivem Bären zu begegnen, außerdem 20%-Chance ein Bärenfalle auf die Harte Tour zu finden(2w6 Schaden, halbierte Bewegungsreichweite für ebensoviele Tage). O			
28	31			O			
29	0			O			
29	1	Wald	tarlex	Der Förster Johias bewacht den Wald für seinen verschollenen Herren Baron Steglis. Johias ist ein schöner und rechtschaffener Mann und kümmert sich fürsorglich um alle Tiere und Pflanzen. Baron Steglis ist vor 5 Jahren aus dem kleinem Jagdschloss aufgebrochen, um zu erfahren, was mit seinen Verwandten im Drave-Reich (2124) geschehen ist und wurde seitdem nicht mehr gesehen. Johias' Herz ist gebrochen. Außerdem machen böse Wilderer aus der Umgebung ihm das Leben schwer. O	Blaustrom: 3002-2901-2802-2702-2603-2503-2404-2505-2405-2305-2206-2106-2107		
29	2	sumpfiges Grasland	ragnar	In dieser sumpfigen Gegend kann man viele Reisbauern und ihre Familien bei ihrer Arbeit sehen. Auf Kleinen Hügel, sind kleine Hütten errichtet. O	Ein paar Torfstecher haben bei ihrer Arbeit einen schwarzen Mann ausgebeudelt. Sie veräthern die mumifizierte Leiche erfürchlig und haben ihm einen kleinen Schrein gebaut in der sie Trohnt. Zu 25% trifft man einen reisenden gelehrten der sich den Torfheiligen einmal näher anschauen möchte.		
29	3	Grasland	kartograph	Eine Gruppe von 2w6 Gestaltenwandlern lebt hier in einem unscheinbaren Gehöft. Sie hegen einen Hass auf die übrigen Geschöpfe, von denen sie aufgrund ihrer Fähigkeiten verstoßen und misshandelt wurden. Sie geben sich meist als ältere Menschen aus, schlüpfen jedoch Gelegentlich auch in die Gestalt von diversen Reisenden um sich zu ihrem Vorteil als diese auszugeben. Auf diese Weise versorgen sie die Gruppe und können weiterhin unerkannt bleiben. Vor Mord und unehrenhaftem Verhalten schrecken sie nicht zurück, da sie alles sonstige Leben als minderwertig betrachten. O	Eine Herde von 3w6x10 Wildpferden.		
29	4	Grasland	kartograph	Wiese der Blumen. Mannsgröße Blumen wachsen hier, aus deren Blüten nahrhafter Nektar getrunken werden kann. Ein Stamm von 2w6x10 vernunftbegabter Bienenmenschen pflegt die Blumen. Die Bienenmenschen sind friedlich, aber Fremden gegenüber unfreundlich gesinnt, da die diese sie nur von ihrer erquickenden Arbeit abhalten. O	4w6 abgespaltene Sektenmitglieder der unendliche Bibliothek (0318) irren durch die Steppe um einer verworrenen Protheziehung zu folgen, die sie in einem Buch gefunden haben.		
29	5			O			
29	6	Grasland	tarlex	Eine junge Kriegerin des Schlangenordens, Sheila, hält sich hier auf im Moment halb meditierend, halb auf der Wandschaft auf. Sie trägt eine Schuppenrüstung und ein Schlangenzepter und wird von Visionen geplagt, die äußerst ambivalent sind. Sie läßt sich gerne von Reisenden bei der Interpretation der Botschaften ihrer Geflügelten Schlangengöttin aus der Vorzeit helfen, und lässt sich so gut wie von allen Vorschlägen und Interpretationen überzeugen. Sheila ist etwas naiv, aber auch sehr stolz. O			
29	7	Grasland	kartograph	Wiesen der Ruhe. Jeder, der sich hier zur Ruhe legt, schläft für 1+1w2 Tage. Es ist kaum möglich, ihn aus diesem Schlaf zu frühzeitig zu erwecken. Wacht der Schlafende auf natürliche Weise auf, so fühlt er sich völlig ausgeruht, egal wie erschöpft er zuvor gewesen sein mag. Heilung von Verletzungen und Krankheiten werden während der Zeit des Schlafes um das zehnfache beschleunigt. Erweckt man einen Schlafenden frühzeitig, so wird er für die nächsten 1w6 Tage keinen erholsamen Schlaf mehr finden und von Alpträumen gequält werden. O			
29	8	Grasland	Kriegsklinge	Nachts flüstert das Gras die intimsten Geheimnisse von Menschen aus aller Welt. O Vertraut man dem Gras das eigene furchtbarste Geheimnis an, erfährt man im Tausch wahlweise das der liebsten Person oder des Toffeindes			
29	9	Grasland	Kriegsklinge	Hier können faustgroße Edelsteine gefunden werden, die sich bei Regen in Giftspinnen verwandeln. O			
29	10	Grasland	Kriegsklinge / kartograph	Nur hier wächst das Gewürz Harran, das größte sexuelle Erregbarkeit hervorruft. Die Anwesenheit dieses Gewürzes lockt Succubi an. O	Bei 1 auf 1w6 begegnet man dem elfischen Kräutersammler Larasam, der Harran ermet. Er arbeitet für das Bordell (1022).		
29	11	Grasland	tarlex	Verschütteter Palast der Membranen. Nur durch die Flöte von Agmen (1710) kann der Zugangstein aus der Tiefe gehoben werde. Der Palast ist ein 9stufiges Verlies, voll von Blobs, Gallerten und Membranen. Wer es in den Thronsaal schafft, dem stellt sich eine Membran als symbiotische Dienerin zu Verfügung. Sie ermöglicht Telepathie mit Verbündeten, beliebiges humanoides Aussehen (Gestaltwandler) und dient als ausgezeichnete Rüstung. O			

Spalte	Zeile	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Live-Daten	Link zur Diskussion im Tanelorn	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
29	12	Grasland	ragnar	Q Eine Farm die sich frisch im Bau befand, weit und breit ist niemand zu sehen. Ein Spurenläser kann Schließspuren zum frisch ausgehobenen Brunnen entdecken, dieser Mündet in eine unterirdische Tropfsteinhöhle.	In den unterirdischen Gängen lauern degenerierte Membrane und Mantler. Opfer die sie umschlingen, "steuern" sie krude, durch Schmerzimpulse und Streicheleinheiten. Ihre Opfer, die dies bei vollem Bewußtsein erleben, werden meist Wahnsinnig, 4w6 Farmer und Arbeiter (davon 25% Kinder und Jugendliche) von der Oberfläche sind hier 'ummantelt' und werden angeleitet einen Stollen nach Norden freizulegen. Die Überlebenden sind in schlechtem körperlichem Zustand da kaum einer ihrer degenerierten Sklaventreiber versteht, ob oder wieviel Nahrung sie benötigen. Zusätzlich gibt es noch frei Membrane und Mantler (zusammen 3w6) die noch einen Wirt suchen.	Wikipedia:Mantler	
29	13	Steppe	ragnar	Q "Schädelstätt"(120 Einwohner +3w100 Reisende), eine kleine Stadt, erbaut in, um und aus den Gebeinen eines gefallenen Riesens. Barbaren und Nomaden aus der Gegend treffen sich hier auf einem großen Basar um Handel zu treiben. Schausteller finden hier fast immer ein rauhes aber dankbares Publikum, und sind stets in großer Zahl vertreten.	In der "Schädelhalle" findet eine ständige Versammlung, mit wöchentlichen Teilnehmern statt; Medizinmänner, Traumdeuter, Geiswanderer und Poeten treffen sich hier, um zur Größten Geschichte Aller Zeiten beizutragen und sie fortzuspinnen. Aktueller Wortführer ist der Meisterbarde Triswyn Lantan.		
29	14	Grasland	tartex	Q Relativ ausgeprägter Kakteen-Bewuchs. Man könnte beinahe von einem Kakteenwald sprechen. 4 mächtige Druiden wohnen hier und wissen sich gut zu verbergen. Sie wurden von O'Schoom (1519) persönlich ausgewählt, um hier zu wachen. Sie können im Notfall je w4 Kakteen-Ents erwecken. 1w8 weitere Jungdruiden auf Besuch.			
29	15	Grasland	tartex	Q Ein brennender Dornbusch in der kargen Steppe. Er schickt dem dümmsten einer Gruppe von Reisenden telepathische Nachrichten, dass er auserwählt sei, die Welt vor einer gewaltigen Flut zu retten. Der brennende Dornbusch ist sehr alt, ein wenig senil und es macht ihm Spass Fremden Blödsinn einzureden.			
29	16	Grasland	kartograph	Q Verwilderte Gartenanlagen. Holzgolems streifen wie in Zeitlupe umher und versuchen vergeblich, den Garten zu pflegen und zu erhalten.			
29	17	Grasland	ragnar	Q Übewucherte Ruinen von "Qualihpra", einer riesigen Metropole die einst an den Membranen zugrunde gegangen ist. Meist stolpert man nur noch über Grundmauern, manchmal stößt man aber noch unverhofft über Kellergewölbe.			
29	18	Grasland	tartex	Q 50% auf dem Weg von den Schädelreitern aus 2918 angegriffen zu werden. 1w3 Schädel greifen an. Nachts schleichen sich 1w6 diebsche, fette Wichtel an um Schätze von Reisenden zu stehlen. Sie reisen damit ins Gasthhaus in 2918 um es zu verkaufen.	Alter Westweg (1915, 2015, 2115, 2215, 2315, 2416, 2516, 2617, 2717, 2818, 2918, 3019, 3119), alte Handelsrute, heutzutage mehr ein Trampelpfad		
29	19	Grasland	tartex	Q Schädelreiter der Skataren: dieser Echsenmenschentamm (300köpfig) ist dank Drachenbluts in den Adern in der Lage, die manchmal in der Steppe zu findenden Drachenschädel, als magische Gleiter zu verwenden. Die 24 Schädel im Besitz der Skataren sind groß genug, um in jeder Augenhöhle einen Steuermann unterzubringen. 2 weitere halten sich oft an den Hömem fest, um mit Schleudern und Speeren zu attackieren. Der Sage nach waren die Vorfahren der Skataren Menschen, die sich mit Drachen paarten.			
29	20	Grasland	kartograph	Q Ein Altar eines alten Blutopfer-Kultes steht im Grasland. Er wurde schon seit Jahrhunderten nicht mehr benutzt.	Ein alter Schlammdämon ist an den Altar des Blutopfer-Kultes gebunden und treibt hier sein Unwesen. Er kann sich maximal 2w6x10 Meter von dem Altar entfernen und lauert in seinem Revier auf Tiere oder Reisende. Nähern sich ihm diese, so verwandelt er den Untergrund unter ihnen in eine breiarige Masse. Dadurch sinken sie ein und sind ihm ausgeliefert. Der Schlammdämon ernährt sich von der Angst der Geschöpfe in seiner Gewalt, die sie erleiden während er sie ganz langsam erstickt. Die toten Körper lässt er unter der Erde verrotten (Schätze im Boden!). Wird der Altar zerstört, so wird auch der Dämon gebannt.		
29	21	Grasland	tartex	Q Hier liegt eine eher kleines, scheinbar frisch bestelltes Feld in der Steppe. Alle W100 Stunden wachsen 1w6 Soldaten in antiken Rüstungen wie Sprößlinge aus der Erde. Dies dauert 1-2 Stunden. Sie erinnern sich nicht, woher sie kommen, und können keine bekannte Sprache sprechen. Sie haben panische Angst vorm Feld und wollen so schnell wie möglich von diesem unheimlichen Ort verschwinden.			
29	22	Grasland	tartex	Q In einem kleinem, aber dreistöckigen Häuschen, leben 3 Menschen: der Bergmann Urgel, der in einem Stollen unweit der Hütte, Erinnerungen aus dem Zeitalter der Gepanzerten (=Insekten) abbaut (vgl. möglicherweise 1112, aber wahrscheinlich viel älter), sein Bruder Kukzember, der sich mit Depressionen weinend am Dach wegschließt und dessen schöne Frau Equora, die Tanz und feiern liebt und sich in der Einöde langweilt. Urgel spricht untertags mit den Erinnerungen und hat sich eine Scheinwelt aufgebaut. Die anderen beiden machen sich Sorgen um ihn, können sich aber nicht auftraffen, ihn rauszuholen, weil er das Geld anschnafft.			
29	23	Farmland		Q			
29	24	Farmland		Q			
29	25	Farmland	tartex	Q Distrikt Friedensfeld: Kernfarmland des Reichs der Einheit (siehe 3026). Unzählige Weiler und Einzelgehöfte, die von Räten (2W20köpfig, gemischte Rasse) betrieben werden. Felder mit Riesengemüse und extrem dicht wachsendem Getreide. "Schlichter"-Einheiten (10köpfig, in weißen Roben) kümmern sich um Unruhstifter und teleportieren sie hunderte Kilometer nach Norden, in die Steppe. [gleiche Beschreibung wie 2925, 2926, 3025, 3026, 3125, 3126]	Kleiner Westweg (2819,2820,2821,2822,2823,2824,2825,2925) verband Städte im Süden mit Hantur. Der Fluss Murr: 3029-3028-3027-3026-2925-2826-2725-2626-2525-2425.		
29	26	Farmland	tartex	Q Distrikt Hoffnung: Kernfarmland des Reichs der Einheit (siehe 3026). Unzählige Weiler und Einzelgehöfte, die von Räten (2W20köpfig, gemischte Rasse) betrieben werden. Felder mit Riesengemüse und extrem dicht wachsendem Getreide. "Schlichter"-Einheiten (10köpfig, in weißen Roben) kümmern sich um Unruhstifter und teleportieren sie hunderte Kilometer nach Norden, in die Steppe. [gleiche Beschreibung wie 2925, 2926, 3025, 3026, 3125, 3126]			
29	27	Farmland	?	Q Karlsfels: Dorf mit 120 menschlichen Einwohnern, erbaut auf einem massiven Felsen der etwa 2 Meter aus dem Boden ragt. Das (nach Meinung der Einwohner gesegnete) Land im Umkreis von etwa 3 km darum bietet praktisch das ganze Jahr über reiche Ernte. Zu 30% gibt es hier ein Erntefest wenn man gerade aufschlägt, auch im Winter. Die Karlsfelder sehen das Reich der Einheit mit Argwohn und haben sich bisher jedem Kontakt verschlossen.	Im Maislabyrinth das zum Erntefest aufgestellt wurde hat sich ein Minotaurus verirrt. Er ernährt sich von Krähen, die ihn für eine abgemagerte Vogelscheuche halten, fällt aber auch über andere Gäste her, wenn er sie findet.		
29	28			Q			
29	29			Q			
29	30			Q			
29	31	Wald	tartex	Q Burhinin, eine hochelfische Drachenreiterin hat sich nach dem Fall ihrer Königin vor 8 Jahren hierher zurück gezogen. Ihr Schwarzer Drache Klached ist äußerst kampfstark. Beide leben in einem ausgebrannten Vulkan, wenn sie nicht gerade auf Racheefeldzügen sind (50%). Burhinin trägt das magische Schwert Wellenklaua, das einmal pro Tag eine Dimensionsspalte erzeugen kann, aus der ein riesige Klaua nach einem Opfer greift und es zerdrückt oder gar in die Hölle zerrt. Im Vulkankrater finden sich nur einige Wallfengestelle und ein Himmelbett.			
30	0	Gebirge	kartograph	Q Das alte Observatorium von Uhi: Ein astronomisches Observatorium steht hier einsam im Gebirge. Es ist hoch oben auf einer Klippe errichtet und daher nur über einen mechanischen Aufzug zu erreichen. Der letzte verbleibende Bewohner ist der alte Baal, der trotz seiner gebeugten Glieder unverdrossen jede Nacht die Sterne beobachtet. Baal ist zerstreut, aber freundlich gegenüber Besuchern. Im Observatorium befindet sich auch eine große Bibliothek mit wertvollem verlorenen Wissen. Q Baal steht mittels eines Scharms sprechender Schwalben in Kontakt mit dem Observatorium von Norf (0105).	Wenn der Wind stark genug bläst, ist in einem Tal des Gebirges ein lautes Seufzen zu hören. Dieses Geräusch wird durch ein Höhlensystem verursacht, durch dass die Luft pfeift. Das Höhlensystem ist das alte Werk des zwerghischen Komponisten Thorgosch, dem Sohn des Lugosch aus Joldgard (3100), der Luft und Stein zu einem noch nie dagewesenen Instrument vereinen wollte. Ein Kenner der zwerghischen Sprache kann in den Tönen Silben erkennen, die ein Rätsel bilden. Die Lösung des Rätsels ergibt eine magische Formel, die, einmal in der Richtigen Weise gesungen, ein verstecktes Tor in eine unterirdische Schatzkammer öffnet. In dieser Schatzkammer befindet sich eine Harfe auf purem Gold, die - richtig gespielt - jeden zu betören vermag. Q Einmal in der Woche ertönt ein gewaltiger Knall, der von der Zwergenstadt Joldgard (3100) stammt. Er bringt das Höhlensystem zum zittern und erzeugt ein Pfeifen, dass das Trommelfelt zum Platzen bringen kann.		
30	1	Wüste	kartograph	Q Qua-Lanur, die Skarabäusstadt, bewohnt von eintausend Skarabäusmenschen. Hohe Stadtmauern, sehr wehrhaft. Die Kunst der Alchemie steht im Mittelpunkt von Religion und Gesellschaft. Die Skarabäusmenschen haben diese Kunst perfektioniert und können nahezu beliebig wirkende Tränke, Pulver und Pasten herstellen, wenn sie nur die richtigen Zutaten dafür besitzen. Fremde werden akzeptiert wenn sie sich an die örtlichen strengen Gesetze halten. Regier Handel mit dem ganzen Land. Die Zwergenstadt Joldgard (3100) bezieht das Pulver für ihre Kanone aus Qua-Lanur, es gibt einen zwerghischen Tunnel von 3100 direkt in die Stadt.	Einmal in der Woche ertönt ein gewaltiger Knall, der von der Zwergenstadt Joldgard (3100) stammt.		
30	2	Hügeliger Wald	kartograph	Q Das Zwergendorf Zosch, 250 Einwohner, davon fast alle Hügelzwerge und einige Halblinge. Bekannt für Schmiedehandwerk und Wagenbau. Die Schmiedegilde sucht stets Abenteurer, die ihnen neue Metalle verschaffen. Halten die Zwerge aus Joldgard (3100) für verschoben, treiben jedoch trotzdem Handel mit ihnen.	Ein Wasserfall entspringt einem Felsen und mündet in einen tiefen See. Die Opfer des Strudels von 2211 gelangen über diesen Wasserfall wieder ans Tageslicht. Eine Rückreise ist auf diesem Wege jedoch nicht möglich. Aus dem See entspringt der Blaustrom: 3002-2901-2802-2702-2603-2503-2404-2505-2405-2305-2206-2106-2107.		
30	3	Wald	kartograph	Q Kieblattwald. Sehr klebrige Riesenblätter wachsen hier, in denen man sich sehr leicht verfangen kann. Es dauert 1w6 Stunden, sich aus einer solchen Lage zu befreien.	Die Rotschopfbande. Ein Clan von 2w6x3 rothaarigen, barbarischen Banditen macht den Wald unsicher. Sie wohnen in vergrößerten Dachshöhlen, legen Fallen aus Kieblättern und bestehen Reisende. Der Anführer ist (1w6) ... 1: eine Frau, 2: ein Mann.		
30	4	Wald	kartograph	Q Der Wachswald. Durch einen alten Fluch wurde alles in diesem Wald in eine wachsartige Substanz verwandelt. Das Wachs ist nicht brennbar, schmilzt aber bei Hitze. Hält man sich hier länger als eine Stunde auf, nimmt die Haut für 1w6 Tage einen wächsernen Glanz an, der sehr fremdartig und unnatürlich wirkt.			

Spalte	Zeile	Bisherige Einträge: 838/1024 Stadt	Verfasser	Interaktive Karte mit Livedaten	Link zur Diskussion im Tanelom	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
30	5		tarlex	Grobenstein: befestigte Stadt mit Burg auf einem Hügel im Waldland am Rande der Steppe. Dreitausend hungernde Einwohner. Herrscher: Baron Hagal. Die Stadt wird 16 Monaten belagert, und zwar von einer 400köpfigen Barbarenarmee, die der ältere Bruder Hagals, Freiherr Hepken geeint hat. Unter seiner starken Führerschaft wurden die Barbaren zu einer disziplinierten Armee und selbst nach 16 Monaten gibt es wenig Murren. Hepken war bei den Grobensteinern unbeliebt, weil er barbarische Steppenreiter(-Riten) bevorzugt, und wurde nach einer von ihm angeordneten religiösen Blutopferzeremonie abgesetzt. Er hat Unterstützung von den 6 Rittern der Eisigen Hand und ihren 40 Landsknechten aus dem Vergessenen Ostalter.			
30	6	Grasland	kartograph	Tiefe Furchen wurden hier vor langer Zeit in die Erde geritzt. Von oben gesehen ergeben sie im Gesamtbild eine Karte. Diese beschreibt eine versteckte und längst vergessene Schatzkammer, tief in den Höhlen von Ardiel (2802). Sie enthält (1w6)... 1: ...eine Krone, die nach altem Recht dem Besitzer die Herrschaft über die Stadt verleiht. 2: ...verbotenes Wissen über das Leben nach dem Tod. 3: ...den Schlüssel zur unendlichen Bibliothek (0318). 4: ...einen alten Erzdamon, der beginnt die Stadt zu zerstören. 5: ...ein Elementarportal, mit dessen Hilfe man direkt zu einer beliebigen Elementarsäule (0331, 1610, 1820, 2608) reisen kann (jedoch nicht zurück!). 6: die unterste Latrinenkammer der Stadt.			
30	7	Grasland	kartograph	Kupferfarbene Felsen verschiedenster Größe liegen im Grasland verteilt. Berührt man sie mit einem metallischen Gegenstand, so wird dieser Gegenstand sofort stark magnetisiert. Die Wirkung hält für 2w6 Tage unvermindert an, bevor sie plötzlich abbricht. Die Felsen selbst sind weder metallisch noch magnetisch. Sie können ihre Wirkung nur zwischen anderen Felsen entfalten. Werden Bruchstücke mitgenommen, so verlieren diese schnell ihre Magnetisierungskraft.			
30	8	Grasland	kartograph	Schwindelsteppe. Nach 1w6 Minuten erleidet man in diesem Gebiet ein Schwindelgefühl, dass mit fortschreitender Zeit immer stärker wird. Beim Verlassen des Gebiets lässt der Schwindel innerhalb von 1w6 Minuten wieder nach. Es gibt hier keine Wildtiere. Ursache für das Phänomen sind Pilzsporen, die ganzjährig durch den porösen Boden ausgestoßen werden. Gräbt man einen der Kürbisgroßen Pilze aus (Tiefe: 1w6 Meter), so kann man aus ihm ein Serum herstellen (1w6 Anwendungsdosen), dass dem Anwender für 3w6 Tage einen perfekten Gleichgewichtssinn verleiht.			
30	9	Grasland	ragnar	Ein Rudel von 4w6 Ligern haust hier- die Tiere werden von den Barbaren als heilig betrachtet und nicht angegriffen, eher mit Opfern bedacht. Wer sie angreift zieht sich den Zorn aller Barbaren in der Gegend zu (Ausnahme: Wer einen der gigantischen Wesen mit bloßen Händen umbringt, kann sich dem Respekt der Horden sicher sein).			
30	10	Felsige Einöde	Kriegsklinge	Schwarz verkohlter, heißer Boden und bizarre Felsformationen, durch die der Wind pfeift, in der Mitte des Feldes. Große religiöse Bedeutung. Regelmäßig gekatete Sklaven werden mit Waffen als Opfer in die Gruben gelassen oder gestossen. Sie überlebten bisher noch nie.			
30	11	Grasland	tarlex	Die Gruben von Nikton: 53 tiefe Löcher im Grasland, in denen Bestien gehalten werden. Der Stamm der Kusken (800 Menschen) lebt hier und versorgt die verschiedenen Bestien. Große religiöse Bedeutung. Regelmäßig gekatete Sklaven werden mit Waffen als Opfer in die Gruben gelassen oder gestossen. Sie überlebten bisher noch nie.			
30	12	Grasland	kartograph	Das kleine Halbdorf Ipsen, 50 Einwohner. Hier werden verschiedene erlesene Teesorten angebaut.	Ein verfallener Tempel. Wer ihm zu nahe kommt, hat bei 1 auf 1w6 eine göttliche Vision vom Untergang der Welt.		
30	13	Grasland	tarlex	Der skrupellose Großwildjäger Barnas Nihil hat hier mit seinen 8 Assistenten sein Lager aufgeschlagen. Er stammt aus dem fernen Westen (vgl. 0200) und ist sich sicher hier ganz neue, heiliger Boden und bizarre Felsformationen, durch die der Wind pfeift, in der Mitte des Feldes. Große religiöse Bedeutung. Regelmäßig gekatete Sklaven werden mit Waffen als Opfer in die Gruben gelassen oder gestossen. Sie überlebten bisher noch nie.			
30	14	Grasland	kartograph	Das Barbarendorf Xul, etwa 600 Einwohner. Fremde müssen sich zuerst Anerkennung verschaffen bevor sie akzeptiert werden und Gastfreundschaft erfahren können. Die Barbaren besuchen gelegentlich Schädeltät (2915). Sie sind Anhänger des Kultes (1w6)... 1: ...des Feuers. 2: ...der Sonne. 3: ...des Blutes. 5: ...der Knochen. 6: ...der Schlangen. Jeden Tag 1w6 würfeln, bei 1 wird eine kultische Zeremonie oder ein Fest vollzogen. Durch falsches Verhalten kann man dabei schnell den Zorn des Dorfes auf sich laden.			
30	15	Grasland	kartograph	Verlassenes Dorf mit Palisadenzaun, schon stark verfallen. Ehemals 500 Bewohner, die ihre Wertsachen mit sich genommen haben. Inzwischen lebt hier ein Stamm von 5w6 Schimpansen. Sie verteidigen ihr Revier, lassen sich aber mit Nahrung besänftigen. Im alten Gasthaus findet man in einem Zimmer unter dem Bett das kostbare Buch eines Magiers (Alrion Fuchsfel, Waldelf) aus der weißen Akademie (0727). Die Leiche des Magiers befindet sich vergraben auf dem Friedhof, er starb eines gewaltsamen Todes. Im verwilderten Brunnen des Dorfes lebt ein leicht reizbarer Schlammgeist.	Kleine schwarze Steine liegen überall verteilt auf dem Boden. Sie sind stark magnetisch.		
30	16	Grasland	tarlex	5 Barracken stehen hier in der Steppe. Dazwischen "Tigerkäfige" (Gitter über Löchern). Unruhstifter aus dem Reich der Einheit (3026) werden in diese Region teleportiert. Was die Friedfertigen nicht wissen: der schwarzgefügelte Sklavenhändler Usbart (Rasse: "Rarber", schwarzgefügelte Menschen, vgl. 2311) hat sich mit seinem 35köpfigen Rarber-Soldnertrupp, den Hauern, hier niedergelassen, um Verbannte sofort zu gefangen zu nehmen. Alle 1w8 Tage tauchen 1w4 Verbannte hier auf. Sie werden werden monatlich von Uskrat, dem Fettgnom, mit seinem Luftschild (2615) abgeholt. Die Hauer patrouillieren fliegend in Zweiergruppen die Steppe, weil der genaue Erscheinungsart der Verbannten nie klar ist. Sie blasen sofort nach Blickkontakt mit Hörhörn Alarm und 2w6 weitere Rarber fliegen herbei.			
30	17	Grasland	kartograph	Ein matriachalischer Stamm von 5w6x2 Elfen-Nomaden lebt hier in Zelten. Sie sind sehr religiös und verehren die Naturgeister des Graslands. Zu ihrer Religion gehört der Abscheu vor Metall und eine außerordentliche Gastfreundschaft. Wer Metall in ihre Zelte bringt, wird als Frevler angesehen.			
30	18	Grasland	ragnar	Totenacker von "Quallimpra", lange Zeit verlassen, Überreste von Gräbern soweit das Auge reicht. So mancher Held aus frühen Zeiten hat hier seine Letzte Ruhestätte gefunden. 30% Orkan, Grabhäuser, atm. Archäologen anzutreffen.			
30	19	Trockenes Grasland	kartograph	Ständiger Sonnenschein, keine einzige Wolke am Himmel und niemals Regen. Uralte Wettermagie.	Alter Westweg (1915, 2015, 2115, 2215, 2315, 2416, 2516, 2617, 2717, 2818, 2918, 3019, 3119), alte Handelsrute, heutzutage mehr ein Trampelpfad		
30	20	Grasland	tarlex	Viele Gruppen von Wildpferden (je 1w20) treiben sich hier herum. 1w6 barbarische Däumlinge leben auf 40% von ihnen, als Parasiten/Symbionten.			
30	21	Grasland	ragnar	Verschiedene Gruppen von Nomaden halten gastieren hier unregelmäßig (40%). 2w4*1w6 Menschen, hauptsächlich (1w6): 1-3: Jäger, 4-5: Hirten (Mit Personex1w6 Tieren), 6: Führendes Volk			
30	22	Grasland	kartograph	Zwei Magier duellieren sich hier. Der eine Magier ist (1w6)... 1-3: rot (1130), 4-5: blau (1328), 6: weiß (0727) und der andere Magier (1w6)... 1-3: schwarz (1027), 4-5: purpurn (1625), 6: grün (1430).			
30	23	Grasland	tarlex	13 Riesenwiderhorden (w100 Tiere) mit je 1w4 Hirten. Ihre Hirtenstäbe sind alte Artefakte, die Telekinese und Hypnose ermöglichen. Sehen wie aus Bimsstein gefertigt aus. Ihr Hüte und Mäntel sind uralte Membrane und schützen nicht nur vor, sondern heilen auch Verletzungen. (vgl. 2911) Je Horde stammt aus einem der lokalen Dörfer, von ausgezeichnete Weber arbeiten.			
30	24	Farmland	kartograph	Sonnenblumenfelder mit magischen Sonnenblumen, die zu jeder Jahreszeit wachsen. Das Halbdorf Sonnwiesen, 300 Einwohner. Sie bestellen die Felder. Gasthaus "Am Brunnen", durchschnittliche Qualität. Der Uhrmacher Uhlian Mergelmann stellt herausragende Chronographen her und arbeitet auch für die Stadt Enjaar (3026). Er benötigt gelegentlich einige spezielle Bauteile aus dem Mechanikum Magnum (1827).			
30	25	Farmland	tarlex	District Volkertanz: Kernfarmland des Reichs der Einheit (siehe 3026). Unzählige Weiße und Einzelgehöfte, die von älteren (2w20köpfig, gemischte Rasse) betrieben werden. Felder mit Riesengemüse und extrem dicht wachsendem Getreide. "Schlichter"-Einheiten (10köpfig, in weißen Roben) kümmern sich um Unruhstifter und teleportieren sie hunderte Kilometer nach Norden, in die Steppe (3016). [gleiche Beschreibung wie 2925, 2926, 3025, 3026, 3125, 3126]	Die Magd Rosalie ist mit dem satten Leben hier und ihrem Bräutigam Valum nicht zufrieden und möchte sich Reisenden anschließen. Sie ist ein athletisches Naturtalent, aber ungebildet und nicht die allerkügste.		
30	26	Stadt	tarlex / kartograph	Enjaar: "Metropole der Friedfertigen" (15.000, bunt gemischt). Das "Konzil der Gerechten" (nur Hochellen, aber demokratisch gewählt) herrscht hier, über das keine aber ungeliebliche fruchtbarere "Reich der Einheit". Diese utopische Gesellschaft kennt keine Verbrechen, lässt aber jährlich nur 300 neue Bürger ein. Die Bürger müssen sich verpflichten keine Kinder zu zeugen und überhaupt ist alles ein wenig unheimlich gut und weiß. Glückliche Tänze auf der Straße, usw. Viele Parks und Trichtertürme dazwischen. "Schlichter"-Einheiten (10köpfig, in weißen Roben) kümmern sich um Unruhstifter und teleportieren sie hunderte Kilometer nach Norden, in die Steppe (3016).	In der Kanalisation der Stadt leben 50 bis 200 Mitglieder der geheimen Diebesgilde "die schwarze Feder" (siehe 0214). Der Fluss Murr strömt mitten durch die Stadt: 3029-3028-3027-3026-2925-2626-2725-2626-2525-2425.		

Spalte	Zeile	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Livedaten	Link zur Diskussion im Tanelorn	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
30	27	Farmiland		Distrikt Weisheit, Kernfarmiland des Reichs der Einheit (siehe 3026). Unzählige Weiler und Einzelgehöfte, die von Räten (2W20köpfig, gemischte Rasse) betrieben werden. Felder mit Riesengemüse und extrem dicht wachsendem Getreide. "Schlichter"-Einheiten (10köpfig, in weißen Roben) kümmern sich um Unruhestifter und teleportieren sie hunderte Kilometer nach Norden, in die Steppe (3016). [gleiche Beschreibung wie 2925, 2926, 3025, 3026, 3125, 3126]	Der Fluss Murr: 3029-3028-3027-3026-2925-2826-2725-2626-2525-2425.		
30	28	Farmiland	kartograph	Das Halbling-Dorf Blumingen, 600 Einwohner. Sehr ordentlich bestellte Felder und ausschweifende Gartenanlagen. Die Einwohner teilen sich in zwei Gruppen auf. Diejenigen, die links vom Fluss leben und diejenigen, die rechts vom Fluss leben. Beide Gruppen stehen in ständiger Konkurrenz darum, wer die bessere Ernte hat oder die schöneren Gärten usw. Fast jeden Tag finden verschiedenartige Wettkämpfe statt, bei denen Durchreisende gerne als Schiedsrichter berufen werden. Das außerordentlich gute Gathaus "Zur Zunderbüchse" steht auf einer Brücke über den Fluss und gilt als neutrale Zone.	Der Fluss Murr: 3029-3028-3027-3026-2925-2826-2725-2626-2525-2425.		
30	29	Wald	kartograph	Das Fischerdorf Tannenrin mit etwa 800 menschlichen Einwohnern befindet sich an einem großen See. Ein dunkles Geheimnis umrankt das Dorf. Man sieht keinen Bewohner, der älter als zwanzig Jahre ist.	Hier entspringt eine unterirdische Quelle, die einen See bildet, aus dem der Fluss Murr strömt: 3029-3028-3027-3026-2925-2826-2725-2626-2525-2425.		
30	30	Wald	kartograph	Hexenwäldchen. Die Hexe Bajunga, die Alte, lebt hier sehr zurückgezogen. Die Bewohner von Hulingen (3031) sprechen ungern von ihr, denn es heißt, sie käme nachts in die Häuser um Kinder zu rauben und wer ihren Namen nennt, zu dem käme sie als nächstes. Tatsächlich sucht die Hexe nach ihrer Schwester Ajonga, die vor vielen Jahren bei einem Unfall gestorben ist und die sie versucht, mit Hilfe von magischen Ritualen in der Gestalt eines Kind wiedergebären zu lassen. Bis jetzt ist ihr das noch nicht gelungen, doch sie gibt nicht auf...			
30	31	Wald	kartograph	Das abgeschiedene Dorf Hulingen mit 500 menschlichen Einwohnern, die kaum Kontakt zur Außenwelt haben. Erlauben nach altem Brauch allen Fremden nur, sich einen Tag und eine Nacht im Dorf aufzuhalten. Leben in Angst vor der Hexe Bajunga (3030).	Man kann hier die fliegende Insel Askarp in 3131 gut erkennen.		
31	0	Gebirge	kartograph / ragnar	Die unterirdische Zwergenstadt Jolgard mit etwa fünftausend Einwohnern. Zeigen sich nur an der Oberfläche, wenn sie Handel treiben wollen und ernähren sich sonst von unterirdischen Pilzfarmen und unterirdischen Gewässern. Sehr weitaufge Minenanlagen, die bis unter die umliegenden Felder reichen, und gewaltige Schätze. Fremde dürfen die Stadt nur gegen Wegzoll und ohne Waffen betreten, Magier haben generell keinen Zutritt. Es gibt eine enge Verbindung zur Schweslernstadt Xoscho (0329). Die Zwerge haben eine gewaltige Kanone in einer Bergflanke errichtet, durch die sie ein Geschoss abfeuern können, dass binnen weniger Minuten weit über den Wolken bis nach 0329 fliegt (Pulver aus 3001). Dort wird es mit Hilfe von Fallschirmen und einem Wasserreservoir gebremst. In Xoscho befindet sich eine Kanone der gleichen Bauart, mit deren Hilfe das Geschoss wieder zurück gefeuert werden kann. In dem Geschoss finden bis zu 12 Personen (oder 24 Zwerge), sowie etwa eine Tonne Handelsgüter Platz. Es wird zum Transport von Händern und ihren Waren, von Kriegern und ihrer Waffen, von Verwaltern und ihren Unterlagen, von Pilzzüchtern und ihren Pilzen oder auch einfach nur von reiselustigen Zwergen verwendet. Auch Fremde können gegen eine saftige Gebühr die Kanone in Anspruch nehmen. Beim Start ertönt ein gewaltiger Knall, der auch in den Nachbargebieten zu hören ist. Ein Start findet in der Regel einmal in der Woche statt. Der Flug (3w6): ... 3-4: gelingt perfekt! 5-7: ...gelingt, die Insassen erleiden aber leichten körperlichen und geistigen Schaden durch die Beschleunigung und die Landung. 8-14: ...gelingt, aber die Insassen erleiden mittleren körperlichen und geistigen Schaden (Das ist der erwartete Normalverlauf der Reise). 15: ...gelingt, die Insassen erleiden jedoch durch Pech einen schweren körperlichen und geistigen Schaden. 16: ...gelingt nicht, das Geschoss weicht 1w6 Felder von seinem Ziel ab (Richtung mit 1w6 zufällig bestimmen, bei Bedarf erneut würfeln, wenn außerhalb der Karte), die Insassen erleiden jedoch mit viel Glück nur mittleren körperlichen und geistigen Schaden bei der Landung. 17: ...gelingt nicht, das Geschoss weicht 3w6 Felder von seinem Ziel ab (Richtung mit 1w6 zufällig bestimmen, bei Bedarf erneut würfeln, wenn außerhalb der Karte) und die Insassen erleiden schweren körperlichen und geistigen Schaden bei der Landung. 18: ... schlägt völlig fehl, das Geschoss verlässt nicht einmal sein Startfeld, aber alle Insassen erleiden dennoch schweren körperlichen und geistigen Schaden.	Kristallklarer eiskalter Gebirgssee. Eine darin wohnende Nixe wünscht sich nichts sehnlicher als einen starken Mann der sie nach allen Regeln der Kunst, in ein wärmeres Gewässer trägt (Der nördliche See bietet sich an). Wer dies schafft ohne dass sie einmal den Boden berührt, den belohnt sie mit einem Kuss (und damit der Fähigkeit des Wasseratmens) sowie einer etwa faustgroßen Perle (500 Münzen Wert). Sollte sie den Erdboden berühren, verwandelt sie sich augenscheinlich in einen Menschen, ist aber fortan nur noch eine leere Hülle ohne Geist und Verstand.		
31	1	Waldhügel	kartograph	Düsterer Waldhügel. Dichter Tannenwald. Hier leben bösartige Wald- und Berggeister, die Unglück und Verderben bringen. Wir würden den umliegenden Bewohnern gemieden. Es heißt, der düstere Waldhügel sei aus dem missglückten Versuch entstanden, eine sich zuvor dort befindliche Wüste mit klerikalischen Ritualen in eine grüne Landschaft zu verwandeln. Tief im Tannenwald kann man noch eine alte Kultstätte eines uralten Waldgottes finden. Ein Artefakt des Waldgottes ruht dort noch immer, von 3w6 uralten Waldriesen bewacht und unter dem persönlichen Schutz des Waldgottes selbst behütet: eine Wurzelkrone, mit deren Hilfe man Macht über alle Pflanzen erlangen kann (epische Herausforderung!)	Einmal in der Woche ertönt ein gewaltiger Knall, der von der Zwergenstadt Jolgard (3100) stammt. Der Knall vertreibt für 1w6 Stunden alle Geister, die sich für diese Zeit in ihre unterirdischen Verstecke zurückziehen.		
31	2	Lichter Wald	kartograph	Biberwald. Sumpfiger Auwald (bewässert von 3002), der von zahlreichen Bibergruppen bevölkert wird. Für Menschen sind die Biber in der Regel harmlos, es besteht jedoch die Gefahr von umstürzenden Bäumen und unterhöhlten Böschungen. In Vollmondnächten ziehen sich sämtliche Biber in ihre tiefsten Verstecke zurück (siehe 3103).			
31	3	Wald	ragnar	Kleines abgelegenes Dorf. Die Bewohner sind freundlich zu Reisenden, legen aber nahe zu immer nahe, dass man hier nicht verweilt, sondern weiterreist ("Macht nur die Beutlerei kitzeln"). Nur der Vollmond am gleichen Tag anstarrt, spart man sich dies; dann kommen die Reisenden er nicht schnell genug weg und werden zu Opfern der (unfreiwilligen) Werwölfe (24+1w6), die sich zurückgezogen haben um in Frieden als Trapper und Felhändler zu leben.			
31	4	Lichter Wald	kartograph	Vergessene Stadt. Alte Pyramiden im Maya-Stil stehen hier, völlig vom lichten Wald überwuchert. Auf den ersten Blick würde man sie für Hügel halten. Viele sind eingestürzt oder zeigen Brandspuren. Im Inneren der meisten Gebäude liegt ein Labyrinth aus Fallen und Geheimnissen, die zu Gräbern und Verstecken führen. Die meisten davon sind jedoch schon vor langer Zeit geplündert worden und so verbleiben nur die am schwersten zugänglichen. Bei 1 auf 1w6 begegnet man hier einigen mutigen Grabräubern.	Zwischen Felsen unweit der Pyramiden liegt gut versteckt unter Efeuranken ein Skelett mit einer goldenen Krone. In seiner Knochenhand befindet sich ein merkwürdiger Gegenstand, der nicht von dieser Welt scheint. Tatsächlich handelt es sich dabei um eine Hochttechnologie-Waffe, die jedoch über keine Energie verfügt und daher nicht funktioniert. Vielleicht lässt sich die Energie jedoch irgendwie wieder aufladen...? (siehe 0018)		
31	5	Waldhügel	tartex	Unter den Hügeln liegt die Zwergenstadt Skolmirk. 1500 Einwohner, Festungsmeister Abrosk. Sie befinden sich in einem kalten Krieg mit den Waldelfen, die in den Hügeln darüber leben. Die 1500 Waldelfen leben in Clans von w100 Mitgliedern, haben jedoch alle nach seinem Sohn Eclodoron ihre Treue geschworen. Der Frieden ist wackelig und bei beiden Völkern gibt es eine immer größer werdende kriegstreibende Fraktion, die Reisende für ihre Zwecke einspannen wollen. Hauptkonfliktpunkt sind die Nachthöhlen, wo Lichtkristalle aus dem All ruhen, die beide Seiten beanspruchen.			
31	6	Grasland	kartograph	Alle Ausgrabungen. Überall im Grasland verstreut befinden sich alte Gruben und verlassene Lagerstätten. Es sieht so aus, als habe hier vor einiger Zeit jemand mit viel Aufwand nach etwas gesucht...			
31	7	Grasland	kartograph	Farbgrassteppe. Die dominante Grassorte hier besitzt eine (1w6): ... 1: bläuliche, 2: rötliche, 3: gelbliche, 4: purpurn leuchtende, 5: silbern schimmernde, 6: goldene glänzende... Farbe. Bei Berührung färbt dieses Gras sehr schnell auf Haut, Fell oder Kleidungsstücken ab. Die Farbe lässt sich nur schwer abwaschen und hält auf der Haut mindestens 2+1w6 Tage.			
31	8	Grasland	tartex	Altar des Neon-Gotts. Dicker Nebel, der jedes Geräusch verschluckt, liegt über der Steppe. Daraus kann man alle paar Sekunden farbiges Wetterleuchten sehen. Nähert man sich den Lichtquellen im Nebel, findet man einen die Farben wechselnden, leuchtenden Altar. 1W4 Laser-Kleriker (Kleriker, die Lichtstrahlen verschlucken können) sind gerade betend darum versammelt. Sie verehren den Neon-Gott, Mittelpunkt einer obskuren Befreiungs-Theologie für Sklaven.			
31	9	Grasland	tartex / kartograph	Der magiebegabte Riese Kiesons lebt hier einsam. Er lässt Reisende nicht passieren, sondern fängt sie mit leeren Versprechungen, trägt sie in seinem Sack in seine Höhle, um sie zu trocknen und dann zu fressen. Die restliche Zeit ernährt er sich von Riesenspinnen, die in diversen Felsspalten zu hunderten leben. Manchmal sehnt Kieson sich nach seinem Sohn Yx, den er einst wegen seiner Friedfertigkeit verstossen hat. Yx lebt inzwischen im Wald 1903.			
31	10	Grasland	tartex	Ein dreiköpfiger Drache, ein äußerst riesiges Wesen, lebt hier und gleitet oft (75%) über die Ebene, um nach Reisenden Ausschau zu halten, die er verschlingen möchte. Nur ein Canyon im Norden des Bereichs - mit überhängenden Wänden - ist vor ihm sicher. Dort unten befindet sich allerdings ein Tempel, in der Spinnen verehrt werden. Kleine wie auch riesige. Das größte Altar ist einer Regenbogenspinnne geweiht. Wer im Canyon oder Tempel schläft, der träumt von 1204 und weiß in Zukunft immer instinktiv, in welche Richtung er gehen muss, um den Faden zum Mond zu erreichen.			
31	11	Grasland	kartograph	Der "Orden der Psioniker" in einer Festung, die in ihrem Aussehen einer großen Hand gleicht. Mit Psi-Kräften sind sie in der Lage, Geist und Materie zu beeinflussen. Etwa 500 ständige Mitglieder, die sich als elitärer Kreis verstehen. Neue Rekruten werden nur nach harten Proben in den Orden aufgenommen. Das geheime Ziel des Ordens ist die Weltbeherrschung.			

Spalte	Zeile	Bisherige Einträge: 838/1024	Verfasser	Interaktive Karte mit Live-Daten	Link zur Diskussion im Tanelorn	Link zur Karte	Karte mit Infos, Star
31	12	Grasland	tartex / kartograph	Hier wechselt der Pflanzenbewuchs die Farbe statt bräunlich, wird er schreiend violett. Atmen fällt schwerer, je weiter man sich in dieses Gebiet bewegt. Gleichzeitig bekommt auch der Himmel eine violette Färbung. Seltsames Echo liegt über allen Stimmen. Ohne magische Unterstützung ist das Innere der Zone nicht erreichbar, weil man an Sauerstoffmangel erstickt. Wer weiter wandert, und mit Willenskraft-Probe scheitert, wird mit vollem Bewußtsein, Augenblicke später an einem zufälligen Ort in einem Babykörper geboren (Seeletransfer mit Gleichgeborenen.) Der alte Körper erscheint sich dem scheinig, (Baby in ihm.) Das "neue" Baby wächst auf magische Weise innerhalb von 2 Wochen zum Teenager heran. (Neuer spielbarer Charakter mit Erinnerungen des alten.)	Der grüne Magier Sapyron (ein Zentaur) lagert am Rande des Gebiets. Er versucht die Magie hier zu erforschen und warnt Reisende vor den Gefahren. Er stammt aus der grünen Magierakademie (1430).		
31	13	Grasland	tartex	Ein Säuresee mit 60 Metern Durchmesser befindet sich hier. Diverse Stämme pilgern von Zeit zu Zeit an diesen Ort, um Menschenopfer darzubringen. Für jeden lebendig hineingeworfenen Humanoiden, steigen kurz seltsame Blasen und zu 10% geyserartige Wassersäulen auf, die manche als Vorhersagen für die Zukunft zu deuten glauben.			
31	14	Grasland	tartex	Der 600köpfige Streitwagenstamm der Urburner hat in diesem Bereich sein Lager aufgeschlagen. Patrollen von jeweils 2 Wagen mit je 2 Höllenpferden (Pferde mit angeblich leicht dämonischen Blut) und je 2 Krieger mit (Wurf)Speeren. Der König der Kämpfer (2517) reitet mit ihnen.			
31	15	Grasland	tartex	Steppe des Vergessens: in diesem Gebiet strömen geruchlose Gase aus dem warmen Steppenboden. Wer sich hier aufhält, muss alle 1W6 Stunden eine Intelligenz-Probe mache, oder er verliert permanent eine Erinnerung. (z.B. an einen Kontakt, Freund oder Elternteil, seinen eigenen Namen, etc., an ein Jahr aus der Kindheit, usw.)			
31	16	Grasland	tartex	Der weise Noag Noshoi hat hier sein Zelt aufgebaut. Gemeinsam mit 2 exotischen Weisen (einer rothäutig: Alb, einer blauhäutig: Nuddushim) beobachtet er den Sternenhimmel über der Steppe. Er sieht einen Kometen, der in 3W6 Wochen im südlichen Zwillingsssee einschlagen wird und alles Leben verbrennen. Tatsächlich besteht nur eine Chance von 1% dass der Komet wirklich einschlägt. Stattdessen erhält ein Feuerstein überall vom Himmel und entführen von ihnen versteinerte Wesen, bzw versteinern welche. Vgl. 0105.			
31	17	Trockenes Grasland	kartograph	Ein weitläufiges Wasserloch, das von trockenem Grasland umgeben ist. Mehrere Herden leben hier: Antilopen (250 Tiere), Lamas (50 Tiere), Präriehunde (harmlose Nageltiere, 50 Tiere). Außerdem leben hier 4w6x2 primitive Nomaden, die von der Jagd und vom Sammeln der kargen Früchte leben.	Ein verwirrter Mann in zerlumpter Kleidung geht langsam und apathisch im Kreis. Er ist verwirrt und kann sich an nichts erinnern, aber er redet zusammenhanglos davon, dass er endlich aufwachen will. (Der Mann ist von 3118 entkommen, aber sein Geist ist nur noch halb in ihm).		
31	18	Trockenes Grasland	tartex	In den versteuten Felsklippen und Tafelbergen, die hier aus der Steppe ragen, findet man die steilen Stufen zum Felskloster Tjunis. Hier leben die 57 Mönche des Vergessens. Wer sich zu ihnen gesellt, der kann in ihren Meditationsräumen von einer exotischen Welt träumen, wo zwischen unzähligen riesigen Türmen, selbstfahrende Wagen und Gestalten mit Akentaschen herumleien. Doch der Rückweg ist schwer, denn nur im allerhöchsten der Türme, kann der dafür nötige Losubin gefunden werden. Wer nie mehr erwacht, wird von den Mönchen als Träger von Geistern verwendet. Doch wie ein anderer Besucher fragt: "Träumen? Warum? Träumen? Wozu?"			
31	19	Trockenes Grasland	kartograph	Gewaltiger Tempel des Handelsgottes Olissus. Der Tempel steht wie eine Brücke über dem alten Westweg. Der Tempel war einst ein blühender Marktplatz, inzwischen ist er jedoch fast verlassen, es leben darin nur noch 3w6 alternde Priester. Die Priester stehen in engem Kontakt zu den Gnomen in 3120 (1w6-1 Gnome sind immer im Tempel). 1w6 Steingolems schützen den Tempel und erledigen grobe Arbeiten. Die Priester fordern anfangs einen immens hohen Wegzoll von jedem Durchreisenden, lassen sich aber auch sehr weit herunterhandeln (Das verstehen sie als Ritual). Wird jedoch gar nichts bezahlt, so darf man die Tempelanlagen auch nicht passieren. Mit Pferden oder zu Fuss kann man einen Umweg um den Tempel nehmen (Bei 1-2 auf 1w6 Begegnung mit einer Giftschiange), aber mit einem Wagen ist das aufgrund des teilweise fast treibsandartigen Untergrundes ein fast aussichtsloses Unterfangen (Bei 1-5 auf 1w6 versinkt der Wagen im Sand).	Alter Westweg (1915, 2015, 2115, 2215, 2315, 2416, 2516, 2617, 2717, 2818, 2918, 3019, 3119), alte Handelsroute, heutzutage mehr ein Trampelpfad		
31	20	Trockenes Grasland	tartex / kartograph	Der Scharachturm: ein Turm aus rotem Marmor, von unzähligen Sandtürmen abgeschirmigt, steht hier in einem besonders kargem Teil der Steppe. Er wird von 60 fettgefressenen, reichen und geizigen Gnomen bewohnt, die ausgezeichnete Händler sind, und hier auch viel Geld (40,000 Münzen) aus ihren Unternehmungen horten. Sie sind ausgezeichnet in der Fertigung von Schlössern und Tresoren und das Innere des Turms ist damit voll. Das ehemalige Familienunternehmen ist in 4 Clans zerfallen, aber man arbeitet zusammen, weil es sich rentiert. Besucher dürfen höchstens in den dafür vorgesehenen Verhandlungsraum. Die Gnome lassen in engem Kontakt zu den Priestern in 3119 und man behauptet, sie hätten ihren Reichtum nur dem Handelsgott Olissus zu verdanken, dessen Gunst sie mit einem dunklen Ritual gewonnen haben...	Ein Sandelementar lebt in der Steppe und spielt gelegentlich mit Reisenden. Weitgehend harmlos, aber sehr unangenehm.		
31	21	Grasland	tartex	Der riesige Arm einer Statue ragt hier 15m aus dem festen Steppensand. Es scheint als wären vor einigen Jahrzehnten Versuche unternommen worden, die Statute auszugraben, doch diese sind offensichtlich schon früh gescheitert. Gelingt es jemanden zum (20m unter der Erde), wird er einen Einstieg durch die Augen finden. Im Inneren der Statue sind Treppen untergebracht und 25 ätherische Konstrukte attackieren alle, die kein Blut der Erbauer in ihren Adern tragen. (5% Chance pro Charakter, dass solches Blut vorhanden ist.) Die einzigen Schätze sind Bildbände mit Szenen aus einer friedlichen Kultur.			
31	22	Grasland	kartograph	Die verbrannte Steppe. Magisches Feuer hat einst diese Steppe zu Asche verbrannt, ist aber nicht verloschen. Es züngelt weiter gierig umher auf der Suche nach Nahrung. Manche sagen, es sucht seinen Erschaffer.	Jede Stunde begegnet man bei 1-4 auf 1w6 dem magischen Feuer und wird davon attackiert. Das Feuer ist nicht zu zerstören, es kann nur gebremst werden und verlässt dieses Gebiet niemals.		
31	23	Grasland	kartograph	Fruchtbares Weideland. Riesige Pferdeherden werden hier auf gewaltigen Weiden gehalten, dazwischen gibt es vereinzelte Höfe. Wachtürme schützen die Pferde. Die Ländereien gehören zum Reich der Einheit (siehe 3026).			
31	24	Grasland	tartex	Zwischen den fruchtbaren Feldern und reichen Dörfern des Reiches der Einheit (siehe 3026) liegen hier die (Wasser-)Mühlen von Yazin. Diese treiben hölzerne Webstühle an und werden von der Hochelfin Verilite geleitet. 60 glückliche Weber aller Rassen. Der Weise Quantin, der Grenzforscher, aus Ohrlan (2725) hat jedoch 4 Saboteure eingeschleust, die Potergeister in die Webstühle einfahren lassen, so dass Unfälle geschehen und die Webstühle manchmal gar zu schreien beginnen.			
31	25	Farmland	tartex	Distrikt Friedenssymphonie: Kernfarmland des Reichs der Einheit (siehe 3026). Unzählige Weiler und Einzelgehöfte, die von Räten (2W20köpfig, gemischte Rasse) betrieben werden. Felder mit Riesengemüse und extrem dicht wachsendem Getreide. "Schlichter"-Einheiten (10köpfig, in weißen Roben) kümmern sich um Unruhestifter und teleportieren sie hunderte Kilometer nach Norden, in die Steppe (3016). [Gleiche Beschreibung wie 2925, 2926, 3025, 3026, 3125, 3126]			
31	26	Farmland	tartex / ragnar	Distrikt Handschlag: Kernfarmland des Reichs der Einheit (siehe 3026). Unzählige Weiler und Einzelgehöfte, die von Räten (2W20köpfig, gemischte Rasse) betrieben werden. Felder mit Riesengemüse und extrem dicht wachsendem Getreide. "Schlichter"-Einheiten (10köpfig, in weißen Roben) kümmern sich um Unruhestifter und teleportieren sie hunderte Kilometer nach Norden, in die Steppe (3016). [Gleiche Beschreibung wie 2925, 2926, 3025, 3026, 3125, 3126]	Garrik, ein Halbling, findet beim Pflügen seines Ackers immer mal wieder Gold und Knochen. Er horret das wertvolle Zeug(4w4*100 Münzen Wert) und sucht nach einem Vertrauenswürdigem Mittäter, der das Zeug vor der Gemeinschaft rettet.		
31	27	Farmland	tartex	1W6 weibliche Engel tanzen hier bei Sonnenaufgang über den Feldern und 14 idyllischen Dörfern (je W100 Einwohner). Sobald der letzte Sonnenstrahl hinter dem Horizont hervorgebrochen ist, stürmen sie auf Reisende zu, um ihnen bei gelungener Charisma-Probe für W20 Stunden zu dienen - für einen kleinen Betrag Blut, bzw. bei misslungener Probe sie zu zerreißen. Auch dienende Engel greifen ihresgleichen jedoch nie an. Die Einheimischen wissen, wie man die Engel mit Blut stummstellt, würden das Thema jedoch nie von selbst ansprechen. Innen sind die Gewalttaten viel zu peinlich.			
31	29	Wald	kartograph	Ständiger Wind. (1w6): 1: leichte Brise, 2: frischer Brise, 3-4: starker Wind, 5: Sturm, 6: Orkan. Uraltte Wettermagie.			
31	30	Wald	kartograph	Termitenwald. Alles hier scheint von Termiten ausgehöhlt zu sein. Die Bäume sind brüchig und porös, selbst der Waldboden gibt nach und knackt bedrohlich bei jedem Schritt...	Man kann hier die fliegende Insel Askarp in 3131 gut erkennen.		
31	31	Wald	tartex	Fliegende (kleine) Insel Askarp. Der feuchte, moosbedeckte Wald darunter ist in ewigen Schatten. Der Magier Askarp hat vor 300 Jahren seine Festung in den Himmel segeln lassen. Seitdem schwebt sie an dieser Stelle in 250 Meter Höhe. Askarp ist lange tot und nun besiedeln 600 Goblins die Festung. Sie benutzen manchmal Gleiter, befinden sich aber die meiste Zeit im Bürgerkrieg, 2 gleichgroße Parteien: die Blauen und die Grünen. Auch Lebensenergie stehende Geister in der Burg. Die Goblins wissen ihnen Dank Hühnern als "Opfer" zu entgegen.			

Wurf	Gerücht (Hex-Feld-Angaben werden wohl in den seltensten Fällen so genau gemacht und dienen vor allem der Orientierung des Spielleiters.)	Verfasser
1	Im Waldteich von 0023 lebt der alte, weise Blaudonmor (w). Er ist so weise, dass er nicht ertrinken kann.	tartex
2	Ein Heer von Paladinen - die Lichtlegion - ist in den Wald eingedrungen (w), um ihn zu roden.	tartex
3	Die Wolfswacht und die Paladine der Lichtlegion sind verfehdet (w), weil die Paladine sich weigern den Heiligen Wolfsschwur zu leisten.	tartex
4	Junge Nord-Hochelfen benutzen die Gegend um die Zwillingseen, um von ihren Vorfahren wegzukommen. Es werden jedes Jahr mehr. (w)	tartex
5	Die Seen wurden vor 7000 Jahren von Insekten beherrscht, jetzt liegen sie im Bernstein am Grunde des nördlichen Sees und der Reichtum von Stadtstaat Hastur basiert darauf. (w)	tartex
6	Die Siedler der Wolfswacht können nichtmal eine Eiche von einem Pflug unterscheiden. (leicht übertrieben)	tartex
7	Vertraue keinem Druiden! (f) Die leben auf einer riesigen Insel im südlichen See in einem Steinwald. (w, aber nicht nur dort)	tartex
8	Ein alter Fischer hat erzählt, dass in mondlosen Nächten etwas am Grunde des nördlichen Sees, südöstlich der Vulkaninsel (1710) leuchtet. (w)	tartex
9	Keiner Armee aus dem Osten ist es bisher gelungen den Wall von Hantur (1815, 1816) zu überwinden. Das liegt daran, dass die Hanturianer einen Pakt mit allen Waldgötzen eingegangen sind. Solange der Große Wald unberührt bleibt, so lange ist Hantur geschützt. (w) Die Hanturianer fürchten den Wald, werden aber trotzdem alle Eindringlinge und Siedler zerschmettern.	tartex
10	Auf der Druiden-Insel im südlichen See lebt, O'Haamsch, der mächtigste Druiden der Welt (w, bis auf Namen)	tartex
11	Der nördliche See ist gefährlich, weil sich da Magierpiraten herumtreiben. (w) Sie halten sich Insekten und gehören wahrscheinlich irgendeinem Spinnenkult der Nord-Hochelfen an. (f)	tartex
12	Die Hanturen sind reich und dekadent, weil sie im nördlichen See magisches Pulver abbauen. (w)	tartex
13	Die Sklaven der Hanturen haben sich in den Verliesen unter der Stadt verschanzt. Keiner weiss, warum sie noch nicht verhungert sind. (w) Wenn du mich fragst, muss da dunkle Magie im Spiel sein. (w)	tartex
14	Nachts kommen die Sterne manchmal vom Himmel und tanzen über den Bergen. Ganz selten auch auf Waldlichtungen. Sie schenken Waisenkindern Gold. (f, aber ein wahrer Funke in Bezug auf die Schlangensterne (0105 0003)	tartex
15	Die Druiden machen gemeinsame Sache mit den Hanturianern. (w) Ein seltsames Gespann, da die Hanturianer den Wald fürchten, oder gar hassen. (w) Den meisten Druiden scheint das egal zu sein, aber eine Druiden-Sekte (0813) will, auch Hantur dem Wald zurück geben. (w)	tartex
16	Hütet euch vor den silbernen Pyramiden von Arng-Atun (2510). Im Grasland östlich des nördlichen Sees treiben sich Untote und Dämonen herum. (w)	tartex
17	Hinter dem Gebirge liegt das westliche Weideland. Eine sehr fruchtbare Gegend. Aber Barbaren und Centauren machen das Leben nicht leicht. (w) Nur hinter den gigantischen Mauern von Großwall ist man sicher (0003). Barbaren ist der Zutritt dort streng verboten. (f)	tartex
18	Duhgir Temenas, ein bekannter Gauner und Tunicgut, hat dem Herrscher von Hantur eines geheimnisvollen Schlüssels unter dem allerwertesten weggestohlen. Voller Übermut hatte er (verfolgt von den Soldaten des Herrschers) immer wieder angegeben, dass er nun nur noch die richtige Tür finden muss, dann wären nichteinmal mehr die Götter vor ihm sicher (vgl. 0402). Er wurde nicht mehr gesehen, seitdem eine seiner Expeditionen/waghalsigen Fluchten im nördlichen Zwillingsee kenterte (w). (1311)	ragnar
19	Ihr wollt Sklaven kaufen oder verkaufen? Dann solltet ihr ins Grasland zu Markt von Nohmer (2615) ziehen. Allerdings ist der nur bei Vollmond in Betrieb. (w) Die Hanturen (1616) trauern Sklavenhandel nach dem Aufstand ja nicht mehr.	tartex
20	Der Wurzelmann Harzherz ist einst durch die Wälder geschritten und hat sie beschützt. Doch er wurde in einen Hinterhalt gelockt und gesechsteilt. Wer seine 4 Gliedmassen, den Rumpf und den Kopf wiederfindet und zusammensetzt, der wird großes Glück über das Land der Zwillingseen bringen. (w, auch wenn es nur Glück für Mose und Farne sein wird...)	tartex
21	Im Südsten (2430) ist vor Jahren ein sterbender Chaosgott im gleißenden Licht vom Himmel gefallen. Das immer noch schlagende Herz der namenlosen Gottheit liegt im tiefsten schleimgefüllten Krater und verdirbt dort die Welt. Wer das Herz birgt erlangt Unsterblichkeit. (Halbwegs wahr: Wer dieses Herz des Chaos berührt und nahezu unmenschlich reinem Herzens (oder ebenso starken Willens) ist, wird in sein Idealbild verwandelt, von jedem körperlichem Gebrechen geheilt und altert für 1w6*10 Jahre nicht(der w6 darf *explodieren). Alle anderen werden zu humanoiden sich selbst regenerierenden Tumoren die sich zu den Berserkern vor Ort gesellen).	ragnar
22	In der Nähe (0617) des Wolfsfelsen wurden Dunkelzwerge gesichtet und manchmal sieht man dort Rauch aufsteigen. Entweder suchen die da etwas oder es gibt dort einen Geheimen Zugang zu deren Mienen (w, durch den Einsturz einer Höhle wurde einem Trupp von 21 Dunkelzwerger der Rückweg durchs Unterreich abgeschnitten, gleichzeitig eröffneten sich mehrere Wege nach oben. Die Dunkelzwerge sind gespalten. Viele suchen einfach nur eine Passage heim, aber andere sehen das ganze auch als Gelegenheit nichts ahnende Reisende zu überfallen).	ragnar
23	Hinabill, der wahnsinnige Nekromant, sucht den Mammutfriedhof (0403). Er will mit einer untoten Herde der Kolosse über das Gebirge in die Ebene eindringen um Hantur zu überrollen.	ragnar
24	Ich bin viel herumgekommen in den Wäldern, aber am liebsten hätte ich mich nahe Burg Tannenstein (0206) niedergelassen. Ein ruhige Gegend voll Frieden und herzlicher Menschen.	tartex
25	Die Zwillinge sind sich nicht sehr ähnlich: der nördliche See ist ein flacher, riesiger und klarer Steppensee, aber unter der Oberfläche ist viel interessantes verborgen. Der südliche See ist viel, tiefer klarer und kälter. Ich will gar nicht wissen, was darin verborgen sein könnte.	tartex
26	Im Größtempel des Dornen-Labyrinths (1616) entspringt eine Quelle, deren Wasser alle Wunden zu heilen vermag, die Priester sorgen dafür, dass niemand außer dem Königshaus auch nur einen Tropfen davon erhält. Nicht einmal der Hohepriester darf das Wasser nutzen. Die Wege des Labyrinths sind unergänglich!	ragnar
27	Spione aus dem fernen Zarenien [nicht auf der Karte] wurden südlich der Seen gesichtet (Halbwegs wahr, ein paar Forscher in der Nähe von 2430). Der Herrscher von Enjaar hat ein Kopffeld auf sie ausgesetzt (jedoch falsch).	ragnar
28	Ihr müsst mir helfen, ich war gerade im Auftrag meines Herren unterwegs als einer dieser verdammten Riesenadler, meinen Esel ergriff. In irgendeinem der Nester muss er (oder was von ihm übrig ist) nun sein (0501). All die versiegelten Papiere die er dabei hatte... Ich kann nicht heimkehren ohne sie.	ragnar
29	Die Bewohner von Enjaar (3026) sind so friedlich, dass etwas nicht mit rechten Dingen nicht zugehen kann, wenn ihr mich fragt. Außerdem schert es sie recht wenig, was außerhalb des Reiches passiert. Wir können hier verhungern oder von den Steppen-Clans massakriert werden, hauptsächlich bei ihnen wachsen Kürbisse groß wie Hühnerställe.	tartex
30	Südlich des südlichen Zwillingsees, rund um den Fluss Drave, existierte bis vor 10 Jahren ein menschliches Königreich. Doch Bewohner frevelten des Waldes (f) und so wurde es innerhalb kürzester Zeit vom Wildwuchs verschlungen. (w)	tartex
31	Es gibt ein Observatorium im nordöstlichen Gebirge, in dem eine gewaltige Bibliothek steht. (w, 3000)	kartograph
32	Im Inneren des Vulkans auf dem nördlichen See gibt es gewaltige Schätze. Diese werden jedoch von grausamen Kreaturen bewacht. (w)	kartograph
33	Kapistrum, der Heilige der Zeit, (1727) steht jenseits von Gut und Böse. (w) Wer ihn verehrt gewinnt größte Macht, oder wird von allen vergessen. (f)	tartex
34	Wart Ihr je im Drave-Becken? Es ist eine seltsame Gegend. Steinquader schweben da herum. Es heißt sie kommen aus einer riesigen Erdspalte. (2027) (w)	tartex
35	Es gibt eine geheime Diebesgilde, die unter den Städten lebt. (w, 0214)	kartograph
36	Der Held und Krieger Terak hat alle weltlichen Güter, von denen unglaublich viele besaß, liegen gelassen und ist in den Tiefen Forst gezogen. (0604) (w)	tartex
37	Du denkst Lykantrophie sei ein schlimmes Schicksal? Wer sich in den Wäldern einmal in ein Tier verwandelt hat, verwandelt sich normalerweise überhaupt nicht mehr zurück. (f)	tartex
38	Schau nicht so verbissen, mein Sohn! Falls ihr über etwas grübelt: die Sphinx Kassenya (2216) gibt weise Ratschläge. (w) Sie kann die Zukunft voraussagen. (f)	tartex
39	Wagt euch besser nicht ins Grasland. Unzählige feindselige Barbaren-Stämme werden eure Reisen zur Hölle machen! (w) Evtl. kann ein barbarischer Führer euch einen halbwegs sicheren Weg zeigen, aber wie wollt ihr wissen, dass er euch nicht verraten wird? Karten sind keine große Hilfe, wandern die Barbarenstämme doch regelmäßig weiter.	tartex
40	Ein Schiff der Wolfswacht soll vor einigen Tage über dem südwestlichen Wald (0927) abgestürzt sein. Ich frage mich, was sie an Bord hatten...	tartex
41	Seht ihr den Mann da drüben? Es ist der dravische (1824) Uhrmacher Uspeterim, der versucht der wackere Helden aufzutreiben, die ihm zu diesem legendärem Uhrwerk begleiten, dass irgendwo an der Drave (1827) noch zu finden sein soll.	tartex
42	In den Bergen hinter dem Tiefen Wald sollen 2 Drachen leben (0005), (0401). Man sieht sie jedoch niemals über den Bergen kreisen. (w) Wahrscheinlich sind das einfach nur Sagen. (f)	tartex
43	Einmal habe ich einen Schuppenmann im südlichen See gesehen. Er hatte schreckliche Zähne, aber noch schrecklichere Angst vor mir. (w, für die Bewohner von 2020, aber die nähern sich eigentlich nie der Oberfläche)	tartex
44	Meide den Tiefen Wald! Es macht ihm Spaß anderes Leben als ihn selbst zu verspotten und schreckliche Zerbilder davon herzustellen. (w)	tartex
45	Halte euch vom Gebiet südlich des Wolfskopfs fern. Da verschwinden Menschen. Selbst die Hanturianer trauen sich nicht mehr hin [0620]. Haben erst gedacht das Rebellen am Werk sind und Kundschafter losgeschickt. Die haben aber nichts und niemanden gefunden. Und dann, einen Monat später, ein ganzer Trupp Soldaten, auf einen Schlag Weg vom Erdboden verschluckt. Sollen Sklaven und einen Haufen Gold dabei gehabt haben. So gesehen: Ich würde es mir ja fast selbst mal ansehen, solange die noch Probleme mit ihren Sklaven haben, aber mein Rücken....	ragnar
46	Als Wälder das Kloster bei Eulenbach überrannten, wurden etliche heilige Reliquien verschluckt. Ein paar Geistliche der Lichtlegion sollen schon einen Kreuzzug gegen den Wald ausgerufen haben.	tartex
47	Der Alchemist Anzureil lebt am Rande des Tiefen Waldes (0807) und war einst mit der Kräuterhexe Nariya (0908) liiert. Doch seine regelmäßigen Ausflüge zu den Nymphen (0906) führten dazu, dass die beiden heute verfeindet sind. Erwähne besser nie den Namen des/der Ex, ansonsten ist die Hilfsbereitschaft zu Ende! (w)	10f3 (tartex)
48	Vor 500 Jahren herrschten Oger-Fürsten über die Menschen in den Wäldern. Sie waren brillante Denker, Philosophen - und Menschenfresser. Doch einem Halbbling-Held names Pendox gelang es den Ogern ihren Verstand zu stehlen und am Mond zu vergraben. (w) Seitdem sind alle Oger schwachsinnige Barbaren. Irgendwo in den Wäldern soll noch ihr alter Thron existieren. (48)	tartex
49	Wer im Tiefen Wald ein Kind gebiert, sollte sich nicht wundern, wenn es Wurzeln schlägt. (f)	tartex
50	Der König Quentin des Drave-Reichs starb als der Wald sein Reich zurückholte (w). Aber er hatte 5 Töchter. Prinzessin Luzia und Wacholda haben sich mit dem Hofstaat auf den See (1824) zurückgezogen. (w) Prinzessin Balka ist wahnsinnig geworden und lebt im Himmel über dem See (2124) (w). Prinzessin Malgorzata ist eine rastlose Druidin geworden. (w) Den Namen der fünften Prinzessin haben jedoch alle vergessen (w).	tartex
51	Die Kappen von Pilzwesen (0806) sind Alchemisten viel Geld wert (w). Wenn ich mich in den Tiefen Wald wagen würde, wäre ich reich, aber wahrscheinlich auch tot.	tartex

Wurf	Gerücht (Hex-Feld-Angaben werden wohl in den seltensten Fällen so genau gemacht und dienen vor allem der Orientierung des Spielleiters.)	Verfasser
52	Vier Elementarsäulen sind der Sammelpunkt oder gar Geburtsort vieler mächtiger Elementare. (w) Nur die mächtigsten Sterblichen sollten sich dorthin wagen. (w) Wer jedoch alle 4 bezwingt, der kann die Elementarkräfte einen und unvollstellbare Macht durch ihre Dienerschaft erhalten. (w) Wasser: 1820; Erde:2608; Luft:0331; Feuer: 1610;	tartex
53	Im westlichen Wald lauert irgendwo ein riesiges Rudel Wintwerwölfe, das kommenden Winter alle Siedlungen im Wald auslöschen will! Sie besitzen magische Halsbänder und können durch die Luft laufen. (F)	Rorschach
54	Schaut hoch in den Himmel! Da schweben überall unsichtbare Gnome! Sie werden uns alle töten!! (f)	tartex
55	In letzter Zeit habe ich von einigen Leuten gehört, dass Echsenmenschen (2310) nachts herumschleichen. (w) Ich habe keine Ahnung, was diese Landplage hier will. Unsere Frauen? Unsere Kinder? Meine Salzmühle ist jedenfalls verschwunden. Das müssen diese vermaledaiten Echsenmenschen gewesen sein. Oder die Halblinge, oder die Elfen. Alles diebisches Pack! Ihr solltet mal bei denen aufräumen!	tartex
56	In 1905 gibt es die besten Fischer.	kartograph
57	Rund um den Nördlichen See leben die sonderbarsten Mischwesen. All möglichen Kreuzungen zwischen Mensch und Tier haben sich hier angesiedelt. Der Alchimist Karusar, der auf der nordöstlichen Halbinsel (1908) wohnt, hat viele davon geschaffen. Also eigentlich seine Vorfahren. Es heißt sie hätten all diese Wesen geschaffen, weil diese in einer späteren Generation den Bringer der Weißheit zeugen sollten. Ja, Weiß wie die Farbe.	tartex
58	In der Nähe des Wolfskopfs im südwestlichen Wald gibt es eine gewaltige Bibliothek.	kartograph
59	Kapitän Rotbart weiß alles über die Zwillingseen, er befindet sich im Gasthaus bei 2620.	kartograph
60	Auf 1022 gibt es ein Bordell, das keinen Wunsch unerfüllt lässt.	kartograph
61	Die Pferderasse der Braunländer wird nur in Drakenheim (2602) gezüchtet. Diese Tiere sind die schnellsten überhaupt.	kartograph
62	Im Gebirge im Südwesten liegt tief unter der Erde ein Portal in fremde Welten. Wer dieses Portal benutzen kann, auf den warten unendliche Macht und unendlicher Reichtum (vgl. 0230).	kartograph
63	Verbrecher jeglicher Art finden Läuterung im Kloster der Reinigungsgöttin Lumbia am Westende des unteren Sees (vgl. 1019).	kartograph
64	Willst du eine wirklich gute Tätowierung, dann geh ins Grasland im Osten zu Zarossa (vgl. 2711).	kartograph
65		
66		
67		
68		
69		
70		
71		
72		
73		
74		
75		
76		
77		
78		
79		
80		
81		
82		
83		
84		
85		
86		
87		
88		
89		
90		
91		
92		
93		
94		
95		
96		
97		
98		
99		
100		

Name	Einwohneranzahl	Art	Hex	Haupttrasse
Framheim	120	Dorf	0417	Menschen/Zwerge
Freiug	120	Dorf	0417	Menschen/Zwerge
Kastell	120	Dorf	0417	Menschen/Zwerge
Steiningen	75	Stadt	1419	Druiden
Nikur	70	Dorf	0001	Menschen
Alt-Zaranet	70	Dorf	0001	Menschen
Obdorf	50	Dorf	0206	Menschen
Untdorf	50	Dorf	0206	Menschen
Burg Tannenstein	50	Burg	0206	Menschen
Wolfswacht	40	Burg / Lufthafen	0517	Menschen/Elfen
Arng - Atun		Pyramiden	2510	Untote / Monster
Hantur	15000	Stadtstaat	1616	Menschen
Kirtin Von Neuem	99	Wabenfestung	1217	Weichhautzombies
Hischbuttelt	321	Dorf	0806	Pilzwesen
Großwall	4500	Stadt	0003	Menschen
Ardiel	2300	Stadt	2802	Menschen
Jabaka, Tarna, Alda, Erdna	800	Dörfer	0027	Menschen
Orn, Elgo, Grall	300	Dörfer	0028	Menschen
Trull	50	Dorf	0029	Menschen
Jatt, Karjatt	300	Dörfer	0128	Menschen
Salaban	100	Waldsiedlung	0503	Holzformer
Perfiss	210	Dorf	2415	Centauren
Blauwiesen	250	Dorf	2621	Halblinge
Mühlgrund	100	Dorf	2622	Halblinge
Dulmdaal	50	Dorf	1224	Menschen

Enität	Anhänger	Hex von Glaubenszentrum I
Der Goldene Puls	53 Menschen	0100
Dunkle Gottheiten	Maurizz-Barbaren	0009
Lodd	???	0112
Göttin in Grün	Gnome	0905
Das Dornen-Labyrinth	Menschen	1616
Kapistrum, Heilger der Zeit	Zeitghule	

#	Auftraggeber	Vertragsabschluss	Reaktion	Bewertung
1	1.1	1.1	1.1	1.1
2	2.1	2.1	2.1	2.1
3	3.1	3.1	3.1	3.1
4	4.1	4.1	4.1	4.1
5	5.1	5.1	5.1	5.1
6	6.1	6.1	6.1	6.1
7	7.1	7.1	7.1	7.1
8	8.1	8.1	8.1	8.1
9	9.1	9.1	9.1	9.1
10	10.1	10.1	10.1	10.1
11	11.1	11.1	11.1	11.1
12	12.1	12.1	12.1	12.1
13	13.1	13.1	13.1	13.1
14	14.1	14.1	14.1	14.1
15	15.1	15.1	15.1	15.1
16	16.1	16.1	16.1	16.1
17	17.1	17.1	17.1	17.1
18	18.1	18.1	18.1	18.1
19	19.1	19.1	19.1	19.1
20	20.1	20.1	20.1	20.1
21	21.1	21.1	21.1	21.1
22	22.1	22.1	22.1	22.1
23	23.1	23.1	23.1	23.1
24	24.1	24.1	24.1	24.1
25	25.1	25.1	25.1	25.1
26	26.1	26.1	26.1	26.1
27	27.1	27.1	27.1	27.1
28	28.1	28.1	28.1	28.1
29	29.1	29.1	29.1	29.1
30	30.1	30.1	30.1	30.1
31	31.1	31.1	31.1	31.1
32	32.1	32.1	32.1	32.1
33	33.1	33.1	33.1	33.1
34	34.1	34.1	34.1	34.1
35	35.1	35.1	35.1	35.1
36	36.1	36.1	36.1	36.1
37	37.1	37.1	37.1	37.1
38	38.1	38.1	38.1	38.1
39	39.1	39.1	39.1	39.1
40	40.1	40.1	40.1	40.1
41	41.1	41.1	41.1	41.1
42	42.1	42.1	42.1	42.1
43	43.1	43.1	43.1	43.1
44	44.1	44.1	44.1	44.1
45	45.1	45.1	45.1	45.1
46	46.1	46.1	46.1	46.1
47	47.1	47.1	47.1	47.1
48	48.1	48.1	48.1	48.1
49	49.1	49.1	49.1	49.1
50	50.1	50.1	50.1	50.1
51	51.1	51.1	51.1	51.1
52	52.1	52.1	52.1	52.1
53	53.1	53.1	53.1	53.1
54	54.1	54.1	54.1	54.1
55	55.1	55.1	55.1	55.1
56	56.1	56.1	56.1	56.1
57	57.1	57.1	57.1	57.1
58	58.1	58.1	58.1	58.1
59	59.1	59.1	59.1	59.1
60	60.1	60.1	60.1	60.1
61	61.1	61.1	61.1	61.1
62	62.1	62.1	62.1	62.1
63	63.1	63.1	63.1	63.1
64	64.1	64.1	64.1	64.1
65	65.1	65.1	65.1	65.1
66	66.1	66.1	66.1	66.1
67	67.1	67.1	67.1	67.1
68	68.1	68.1	68.1	68.1
69	69.1	69.1	69.1	69.1
70	70.1	70.1	70.1	70.1
71	71.1	71.1	71.1	71.1
72	72.1	72.1	72.1	72.1
73	73.1	73.1	73.1	73.1
74	74.1	74.1	74.1	74.1
75	75.1	75.1	75.1	75.1
76	76.1	76.1	76.1	76.1
77	77.1	77.1	77.1	77.1
78	78.1	78.1	78.1	78.1
79	79.1	79.1	79.1	79.1
80	80.1	80.1	80.1	80.1
81	81.1	81.1	81.1	81.1
82	82.1	82.1	82.1	82.1
83	83.1	83.1	83.1	83.1
84	84.1	84.1	84.1	84.1
85	85.1	85.1	85.1	85.1
86	86.1	86.1	86.1	86.1
87	87.1	87.1	87.1	87.1
88	88.1	88.1	88.1	88.1
89	89.1	89.1	89.1	89.1
90	90.1	90.1	90.1	90.1
91	91.1	91.1	91.1	91.1
92	92.1	92.1	92.1	92.1
93	93.1	93.1	93.1	93.1
94	94.1	94.1	94.1	94.1
95	95.1	95.1	95.1	95.1
96	96.1	96.1	96.1	96.1
97	97.1	97.1	97.1	97.1
98	98.1	98.1	98.1	98.1
99	99.1	99.1	99.1	99.1
100	100.1	100.1	100.1	100.1

1 Hex = 10km					
Bewegung			Durchsuchen		
Weg	2 Hex / Tag				
	3 Hex / Tag	im Eilmarsch			
Wald	1 Hex / Tag	mit Orientierungsprobe	3 Tage	mit Orientierungsprobe	
	0 Hex bzw. falsche Richtung	Orientierung scheitert	2 Tage	guter Orientierungserfolg	
Tiefer Wald	0.5 Hex / Tag	mit Orientierungsprobe	5 Tage	mit Orientierungsprobe	
	0 Hex bzw. falsche Richtung	Orientierung scheitert	3 Tage	guter Orientierungserfolg	
Gebirge	1 Hex / Tag	mit Orientierungsprobe und Kletterprobe	3 Tage	mit Orientierungsprobe	
	0 Hex bzw. falsche Richtung	Orientierung scheitert	2 Tage	guter Orientierungserfolg	
	Sturzgefahr	bei Kletter-Scheitern (dann Einzelproben pro Charakter) -> Schaden			
Wasser (Boot)	1 Hex / Stunde	Windtabelle			
	2 Hex / Stunde				

Vorschlag für die Bewegungsweiten:

- A) Reisegruppen haben eine Geschwindigkeit von 2(Zwerge), 3 (menschengroße) oder 4 (auf Pferden), Gewaltmarsch gibt +1.
 B) Felder haben "Durchquerungskosten" von 1(Straße), über 3 (dichter Wald) und 5 (Gebirge oder kaum zu durchquerender Urwald), bis hin nach "oben Offen". Eine Gruppe Menschen zu Fuß schafft 3 Hexes oder braucht etwas weniger als 2 Tage für das genannte Gebirge.
 C) Ein Ranger/Führer/Ortskundiger/Pfadfinder kann die Durchquerungskosten senken (pro Feld aber nicht unter 1). Pro Tag eine Probe, bei durchschnittlichem Erfolg sollten etwa 2 Punkte rumkommen(3 bei einem guten ergebnis, 4 bei einem sehr guten). Aus Feld(2)+Wald(3)+Straße (1), wird so bei bei einem guten Ergebnis: Feld(1)+Wald(1)+Straße(1), also durchaus schaffbar für eine Gruppe Menschen.

Vorschlag für Entdecken

Beim Durchqueren eines Hex (oder wenn man darin seine Bewegung beendet) würfelt man 1w100 und entdeckt (-10 auf den Wurf, wenn man einen Gewaltmarsch macht, +5 Wenn man dort Rastet, +10 wenn man dort Nahrung o.ä. sucht, wenn man gezielt stöbert, gibt die entsprechende Fähigkeit einen Bonus im Bereich von 5-20):

Ergebnis:	1-5:	6-80:	80-95:	96-99:	100+: Verstecktes
Was man Entdecken kann:	NICHTS: Dunst, Nebel, die Sonne vor Augen oder den Blick schlicht auf dem Weg: Die Reisenden hatten nichtmal Gelegenheit Offensichtliches wahrzunehmen	OFFENSICHTLICHES: Städte Dörfer, Türme auf weiter Pläne, Auffallend unterschiedliche Flora, das man einem Bauern gerade übers Feld läuft	SUBTILES: Leichte Veränderungen der Flora, einzelne Hütten auf der Päne, spuren eines Kampfes	VERBORGENES: Eine einsame Hütte im Wald, überwucherte auf die Grundmauern reduzierte Ruinen	Eine Einzelne Falltür im Nirgendwo