Dungeonslayers-Fanwerk.
Dungeonslayers ist eine Marke von Christian Kennig.

Idee, Text und Layout: Agonira
Lektorat: Blakharaz, Greifenklaue, sico72

INSEL 2GO

EIN 10-SEITEN-SETTING

DIE INSEL DER STÜRME

EIN DS-SETTING VON AGONIRA FÜR DIE WELT CAERA

*Die **Insel der Stürme**, **Valen Coladris**, wird von den **Hefrach verehrenden Sturmelfen** (siehe Volk2Go Das Volk der Sturmelfen) bewohnt, die sich selbst **Coladri** nennen und als Schiffbrüchige im Jahr 252GF auf die Insel kamen. Valen Coladris liegt irgendwo gut versteckt im **Endmeer**, weit entfernt vom caeranischen Festland... wenn es nicht sogar auf einer **anderen Dimensionsebene** verweilt! Bisher besteht **kein Kontakt zu Caera**... aber wie lange noch?*

ÖRTLICHKEITEN

DIE STADT VALEN COLADRIS

Die beschauliche Stadt ist die einzige auf der gleichnamigen Insel. Sie ist größtenteils aus strahlend weißem Marmor erbaut und wird geziert von kunstvollen Prachtbauten und spitzen Magiertürmen. So bildet die Stadt getreu ihrem Namen eine Insel der Zivilisation und Kultur auf der Insel der Stürme. Die Elementar- und ganz besonders Luftmagie ist hier allgegenwärtig: Verzauberte Besen sind stets emsig dabei, die Straßen blitzblank zu fegen; winzige Luftelementare huschen auf ihren eiligen Botengängen umher; Pflanzamphoren und die abendliche Laternenbeleuchtung schweben einige Zentimeter über dem Boden und überall in der Stadt kann man von Luftelementaren betriebene, öffentliche Badehäuser mit heißen, schäumenden Sprudelbädern und blubbernden Wassermassagebänken besuchen.

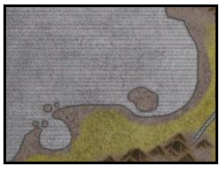
DER SCHATTENGRUND

Der Schattengrund ist ein urwaldartiger, dichter, gruseligdüsterer Dschungel im Norden der Insel. Zu seinen Bewohnern gehören unter anderem Sturmmeerkatzen und Donnerechsen. Die meisten Coladri meiden den Schattengrund, da man sich in den teilweise undurchdringbaren, grünen Weiten des Waldes leicht verlaufen kann.

HEFRACHS THRON

Hefrachs Thron ist der höchste Berg der Insel und bildet das Nordende der Donnernden Bucht. Immer wieder lockt es Pilgerreisende auf die ganzjährig schneebedeckte Spitze, denn dort erwartet sie ein Hefrachschrein in Form einer gewaltigen, steinernen Statue. Der solitäre Berg wird von einer ungewöhnlich hohen Anzahl Luft-, aber auch Sturmelementaren bewohnt, die mit zunehmender Höhe in Anzahl, Größe und Stärke zunehmen.

DONNERNDE BUCHT UND HEFRACHS AUGE

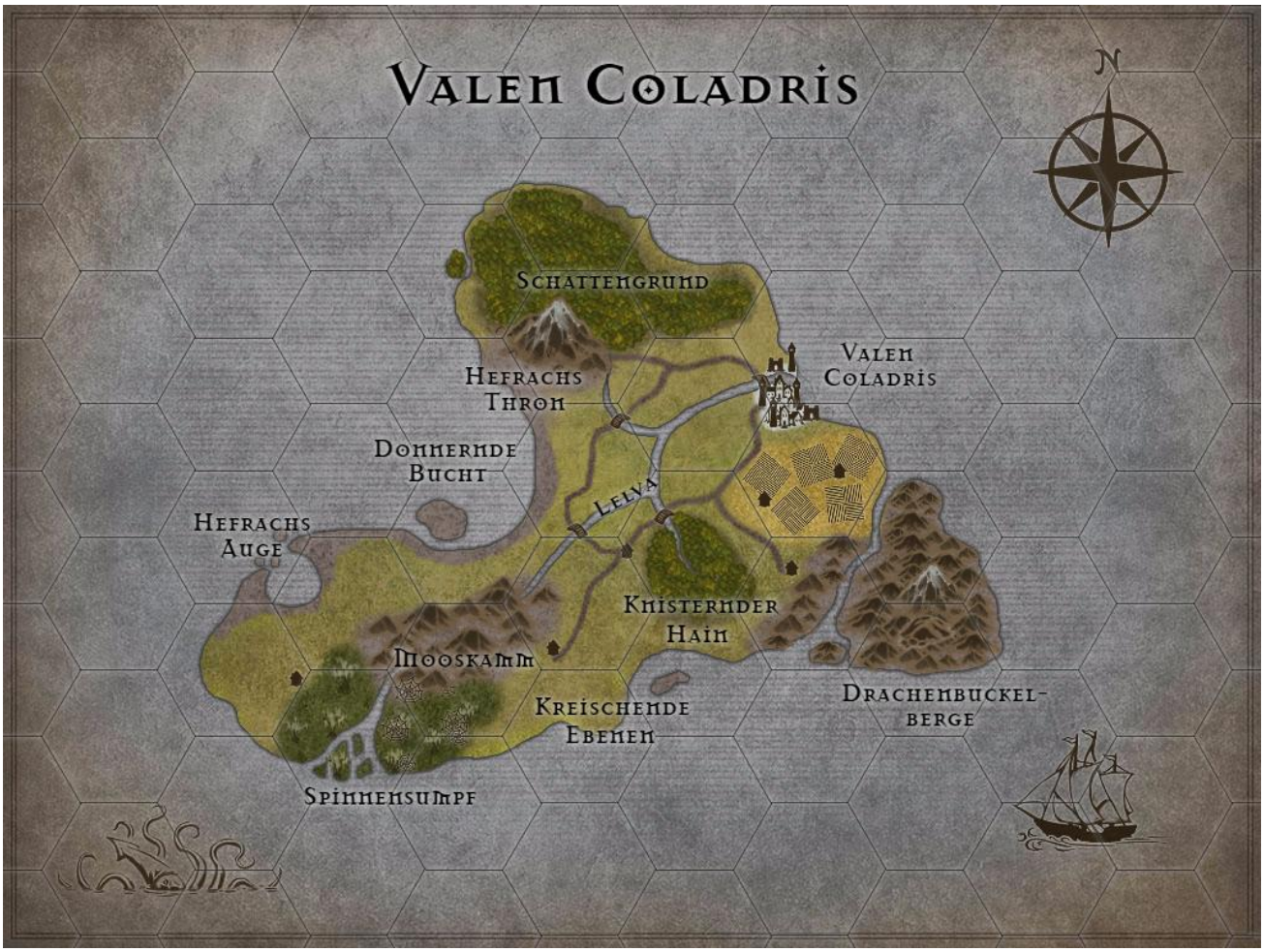


Die peitschenden Hochseewestwinde treffen in der Donnernden Bucht auf schroffe, steinerne Steilklippen und erzeugen in Verbindung mit dem Tosen der Wellen zu jeder Tageszeit ein grollendes Donnern, welches der Bucht ihren Namen verleiht. Zahlreiche Sturmsegler haben ihre Nester in die Felsen getrieben und schwirren in der Brutzeit zu Tausenden über der Bucht. Auch hier kann man besonders viele Luft- und Sturmelementare antreffen, die mit der hochspritzenden Gischt spielen. Hefrachs Auge am südlichen Ende der Donnernden Bucht ist eine annähernd kreisrunde Anse, in der das einströmende Meerwasser einen reißenden Strudel bildet – das sogenannte Auge. Insbesondere bei stürmischem Wetter sollte man entlang der Steilklippe äußerste Vorsicht walten lassen, um nicht in die tödliche Tiefe zu stürzen.

DER SPINNENSUMPF

Ein ausladendes Flussdelta hat im Süden der Insel einen weitläufigen, waldigen Sumpf geschaffen, dessen Name von seinen prägnantesten Bewohnern herrührt: Gefährliche Monsterspinnen lauern hier auf Unvorsichtige und Verirrte und haben ihre riesigen Netze zwischen den trostlosen, mit Moos und Moder behangenen Bäumen gesponnen. Nichtsdestotrotz wird der Spinnensumpf gerne von Kräuterkundigen aufgesucht, denn hier findet man viele, seltene Kräuter wie Uwyd, Aensenflieh oder Ylfskraut.

www.DUNGEONSLAYERS.de

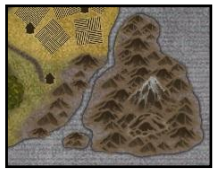


Karte erstellt mit Inkarnate Worlds (http://inkarnate.com/). Ein Hexfeld entspricht gemäß DS4-Karten 25km.

Der Mooskamm

Der Mooskamm im Zentrum der Insel der Stürme teilt die östlichen Kreischenden Ebenen von der Landzunge südlich von Hefrachs Auge. Neben einer großen Anzahl kleinerer Luftelementare kann man hier bemerkenswert oft auf blaue Drachenwelpen treffen, die allerdings fernab der heimischen Drachenbuckelberge in der Regel nicht auf Ärger aus sind. Dennoch ziehen es die meisten Coladri vor, den Umweg außen herum in Kauf zu nehmen, anstelle durch das schlecht erschlossene Gebirge zu wandern. Vereinzelt wird hier auch Bergbau betrieben, um die wertvollen Edelmetalle im Gestein abzubauen.

Die Drachenbuckelberge



Die Drachenbuckelberge im Osten der Insel befinden sich auf einer durch eine schmale, sehr steile Schlucht abgegrenzten Nebeninsel. In den zackig-schroffen Bergen sind unzählbare Höhlen, die den Abkömmlingen einer blauen Drachendame als Horte dienen. Die Drachenpopulation verhält sich den Sturmelfen gegenüber in der Regel friedlich, solange diese ihre Gebirgsinsel nicht betreten. Westlich vom Gebirge auf der Hauptinsel befindet sich der Steinbruch, aus dessen Marmor die Elfenstadt erbaut ist.

Die Kreischenden Ebenen

Auf den Kreischenden Ebenen, über die der Wind nur so unter hohem Heulen hinwegfegt, werden die wichtigsten Nutztiere der Coladri auf ausgedehnten Koppeln mit hohen Holzzäunen gehalten: Die als Fleischlieferanten und Zugtiere gezüchteten Donnervögel.

Der Knisternde Hain

Der Knisternde Hain südlich von Valen Coladris ist ein lichter, von zahlreichen, schmalen Bächen durchzogener Bruchwald. Er besteht hauptsächlich aus Erlen und Birken, deren sanftes Blätterrascheln namensgebend für das kleine Wäldchen ist.

Die Lelva

Die Lelva ist der größte Fluss auf der Insel der Stürme, führt durch Valen Coladris und wird von mehreren kleineren Nebenläufen aus dem Knisternden Hain, dem Schattengrund sowie dem Mooskamm gespeist. Die Lelva verbindet außerdem Valen Coladris mit den Kreischenden Ebenen auf dem Binnenseeweg.

www.DUNGEONSLAYERS.de

DIE INSELMAGIE

Die Insel der Stürme birgt eine geheimnisvolle Magie, welche sich bisher jeglicher abschließender Erforschung durch die Inselbewohner entziehen konnte. So können die bisherigen Erkenntnisse zu ihrem Ursprung, ihrer Wirkungsweise und ihrem Zweck lediglich als bruchstückhaft und unzureichend beschrieben werden. Die Inselmagie erforschende Coladri verdienen sich durch ihre explosiven und von Wetterphänomenen begleiteten Experimente oftmals den Beinamen „Sturmrufer" – nicht selten schwingt höhnender Spott, besorgte Furcht oder gar blankes Entsetzen in diesem Titel mit. Wird mit der Inselmagie experimentiert, kann Unvorhergesehenes passieren:

W20	INSELMAGIEMANIFESTATIONEN
1-5	Nichts passiert.
6-10	Kleine, elektrisch-magische Im-/Explosion (Blitzschaden mit Zielzaubern 15).
11-13	Große, elektrisch-magische Im-/Explosion (Blitzschaden mit Zielzaubern 30).
14-16	Zorniges Sturmelementar **1-10:** I. **11-18:** II. **19-20:** III.
17-20	Wetterphänomen: **1-10:** Gewitterwolken. **11-15:** Sturm. **16-19:** Starker Sturm. **20:** Orkan.

DIE GEWÄNDER DER STURMRUFER

Im Folgenden werden die legendären Artefaktsets dreier bekannter Sturmrufer vorgestellt: Der Waffenmeister und erste Sturmrufer Rinellion; die berüchtigte Waldläuferin Lanilora, die Gezeitenjägerin; und der letzte Sturmrufer und Elementarist Anarioth.

ORNAT DES ORKANS

Der gefürchtete Sturmrufer Anarioth verwüstete einen halben Bezirk der Stadt Valen Coladris. Er beschwor unabsichtlich einen Orkan herauf, der sich in einem gleißenden Donnerkeil auf seinen Magierturm entlud, als er versuchte, Hefrach persönlich in sein Zauberlabor zu manifestieren. Er selbst sowie sein Turm blieben zwar unversehrt, doch keine 24 Stunden später wurde der Sturmrufer bereits vom wütenden Mob ins Exil verbannt. Sein Turm steht seither als einsames Mahnmal inmitten eines Trümmerfelds und wird von allen in der Stadt gemieden.

ORNAT DES ORKANS
SETTEILE
1. **Orkanrobe +1** (Blitzmacher/Sturmmagier +I) *Selbst bei Windstille wogt die reich mit Stickereien in Gewitterwolkenform verzierte Robe, als tobe ein Sturm.*
2. **Zyklon** (Zaubermacht +I) *Diesen Ring ziert ein feingeschliffener, mondblauer Quarzedelstein.*
3. **Blitzableiter +1** (Wissensgebiet: Wetterkunde +I, 1x/24h für W20/2 Rd. Immunität gegen Blitzsch.) *Dieser Kampfstab wird von zahlreichen, schräg wegstehenden Blitzornamenten geschmückt.*
SETBONI (KUMULATIV)
2 Teile: AU +1
3 Teile: Blitzmacher/Sturmmagier +I

GEWANDUNG DES GEZEITENJÄGERS

Über Lanilora, die Gezeitenjägerin ist heute kaum noch etwas bekannt. Eine unübertroffene Ingenieurin und Tüftlerin soll sie gewesen sein, doch auch eine formidable Jägerin. Das größte Laster der einzelgängerischen Waldläuferin war ihre Rastlosigkeit.

GEWANDUNG DES GEZEITENJÄGERS
SETTEILE
1. **Einfacher Lederpanzer +1** (Ausweichen +I) *Leichte Schlichtheit ist alles, was diese Rüstung ziert.*
2. **Hurrikan** (Flink +I, Ich muss weg! +I) *In diesen Ring ist ein blauer Turmalin eingelassen.*
3. **Donnerbüchse +1** (Immersieg löst aktionsfrei den Zauber *Kettenblitz* aus, Munition ist regenfest) *Dieses einläufige Gewehr (**GRW** S. 156) neigt zu elektrrischer Überladung. Die Munition füllt sich zwar magisch, die Aktion des Nachladens ist aber dennoch erforderlich. Für einen Slayerpunkt (**GRW** S. 45) kann aktionsfrei nachgeladen werden.*
SETBONI (KUMULATIV)
2 Teile: BE +1
3 Teile: Scharfschütze +I, Jäger +I

HARNISCH DES HIMMELSDONNERS

Beim Bau der atemberaubenden Hefrachstatue auf der Spitze von Hefrachs Thron soll der erste Sturmrufer Rinellion mitgewirkt haben, nur wenige Jahre, bevor er der Versuchung der Inselmagie verfiel und damit sein Schicksal besiegelte. So war er auch der Erste, an dem die Coladri ihr gnadenloses Exempel statuierten, als sie ihn – begleitet von Hefrachs zornigem Donnergrollen – auf den weiten Ozean hinausschickten.

HARNISCH DES HIMMELSDONNERS
SETTEILE
1. **Gehärteter Lederpanzer +1** (Elementen trotzen +I) *Wer will schon in einer Plattenrüstung stecken, wenn um einen herum Blitze zucken? Doppelt gehärtetes Leder macht diesen Panzer zu einer verlässlichen Rüstung – auch während eines Sturms.*
2. **Tornado** (1x/24h *Donnernde Explosion*: *Arkane Explosion* mit Blitzschaden; Immersieg macht Ziele eine Runde lang benommen) *Auf diesem Ring prangt ein klobiger, blauer Saphir.*
3. **Hefrachs Zorn +1** (Waffenkenner: Zweihandstreitaxt +I, permanent Zauber *Schockwaffe*, siehe Fanwerk *Bruder Grimms Grimmoire Band I*, **S. 6**, Patzer lässt einen Blitz in den Träger einschlagen: W20/2 nicht abwehrbarer Schaden) *Um die Schneide dieser beeindruckenden Zweihandstreitaxt entladen sich stets kleine Blitze. Rinellion ließ sie in den Hefrachschrein auf Hefrachs Thron einbauen und setzte sich damit selbst ein Denkmal.*
SETBONI (KUMULATIV)
2 Teile: HÄ +1
3 Teile: Einstecker +I

WWW.DUNGEONSLAYERS.DE

KREATUREN

Die Fauna der Insel der Stürme bietet einige Raritäten, die auf dem caeranischen Festland so nicht zu finden sind. Neben einigen ganz „normalen“ Tieren wie Hasen und Hirschen und einer bemerkenswert großen Anzahl an Luftelementaren aller Größe und Stärke sind bspw. die folgenden Wesen auf Valen Coladris heimisch:

DONNERVÖGEL

Donnervögel sind emuähnliche Riesenlaufvögel und haben ein gutmütiges, aber auch sehr schreckhaftes Naturell. Sie stellen die Grundlage der domestizierten Fleischproduktion auf Valen Coladris dar und werden von den Coladri in kleinen, herdenartigen Verbänden auf weitläufigen Koppeln gehalten. Ihr Name rührt vom donnernden Geräusch her, welches zu hören ist, wenn die ganze Herde vor Schreck davon trampelt, weil irgendwo ein Ast geknackt oder ein Gebüsch geraschelt hat. Gelegentlich brechen bei diesen panischen Fluchtaktionen einzelne Tiere aus, denen dann meist auch ein paar Artgenossen folgen, sodass der Donnervogeltrieb zu den alltäglichen Aufgaben eines Donnervogelhirten gehört.

DONNERVOGEL

KÖR:	8	AGI:	9	GEI:	1
ST:	4	BE:	6	VE:	0
HÄ:	1	GE:	2	AU:	0

38 | 10 | 15 | 6 | 14

Bewaffnung	Panzerung
Großer Schnabel (WB+2; in Notwehr)	Federkleid (PA+1)

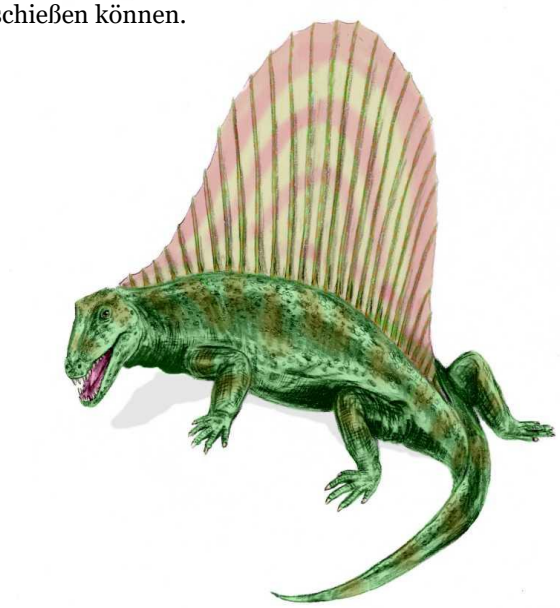
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

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

Beute:	Trophäe (BW 1A: 5)				
GH:	3	GK:	gr	EP:	82

DONNERECHSEN

Diese von der Schnauze bis zur Schwanzspitze etwa vier Meter messenden, zumeist gemächlich langsam kriechenden Waldbewohner haben einen imposanten, etwa zweieinhalb Meter hohen Rückenkamm, welchen sie wie ein Chamäleon je nach Stimmungslage anders färben können. So bedeutet ein tiefer Rotton mit blauen Zackenstreifen etwa, dass das Tier äußerst aggressiv ist und man lieber schnell das Weite suchen sollte, um nicht Bekanntschaft mit den zuckenden Blitzen zu machen, die Donnerechsen durch ein Vibrieren ihres Kamms erzeugen und auf Feinde schießen können.



DONNERECHSE

KÖR:	8	AGI:	7	GEI:	3
ST:	4	BE:	1	VE:	0
HÄ:	5	GE:	3	AU:	0

69 | 15 | 8 | 7,5 | 14

Bewaffnung	Panzerung
Großer Biss (WB+2; GA -2)	Schuppenpanzer (PA+2)

7 **Zauber:** *Blitz*

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

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

Beute:	Trophäe (BW 1A:11)				
GH:	4	GK:	gr	EP:	151

Abbildungen von **Nobu Tamura**: „Dromornis stirtoni“ und „Dimetrodon limbatus“ (http://spinops.blogspot.de/) unter CC BY-NC-ND 3.0-Lizenz (https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/).

STURMSEGLER

Sturmsegler sind die Möwen der Insel der Stürme. Sie sind ideal an das Fliegen und die Jagd bei stürmischem Wetter angepasst, wenn ihre Beute im Meer ihnen gnadenlos ausgeliefert ist. Sie gelten sogar als regelrechte Sturmanzeiger, denn wenn diese Vögel sich scharenweise in die Lüfte erheben und über dem Meer kreisen, ist das nächste Unwetter meist nicht weit.

STURMSEGLER					
KÖR:	3	AGI:	8	GEI:	1
ST:	1	BE:	3	VE:	0
HÄ:	0	GE:	1	AU:	1

7	4	11	5	5	

Bewaffnung	Panzerung
Krallen (WB+1)	Federkleid (PA+1)

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

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

Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 "rennend" geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.

Beute:	Trophäe (BW 1A: 5)				
GH:	1	GK:	kl	EP:	52

STURMMEERKATZEN

Sturmmeerkatzen haben nichts mit der normalen Hauskatze zu tun, sondern sind wie alle Meerkatzenarten Primaten. Sie sind recht klein, sehr agil und leben in Familienverbänden aus einigen wenigen Dutzend Tieren. Da sie außerordentlich neugierig sind, haben sie sich schnell an die neuen, elfischen Mitbewohner auf Valen Coladris gewöhnt. So ist es für die Coladri ein vertrauter Anblick, wenn die kleinen Sturmmeerkatzen auf den Dächern, Mauern und vereinzelten Bäumen der Elfenstadt umherflitzen, da sie diese als ihr neues Kletterparadies auserkoren haben. Oft kann man junge Sturmmeerkatzen dabei beobachten, wie sie Luftelementare auf ihren Botengängen oder verzauberte Besen bei ihrer Arbeit necken, als wollten sie sie zum Spielen auffordern.

STURMMEERKATZE					
KÖR:	2	AGI:	8	GEI:	3
ST:	0	BE:	5	VE:	0
HÄ:	0	GE:	4	AU:	0

9	2	13	6,5	3	13

Bewaffnung	Panzerung
Biss (WB+1) Geworf. Nuss/Stein (WB+1)	-

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

Kletterläufer: Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern.

GH:	1	GK:	kl	EP:	43

Abbildungen von **Nobu Tamura**: „Longipteryx chaoyangensis" und „Darwinius masillae" (http://spinops.blogspot.de/) unter CC BY-NC-ND 3.0-Lizenz (https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/).

VERZAUBERTE BESEN

Sturmelfen sind sehr auf Ordnung und Sauberkeit bedacht – eine Eigenschaft, die sich auf einer Insel, die sehr regelmäßig von Stürmen heimgesucht wird, durchaus als problematisch erweisen kann. Zwar ist Valen Coladris recht sturmsicher erbaut, doch ganz spurlos geht natürlich kein Sturm an der marmornen Elfenstadt vorbei. Da die Coladri selbst jedoch wenig Freude an den ständig wiederkehrenden Aufräumarbeiten haben, gehören verzauberte Besen zu den alltäglichsten Formen von Magie, der man überall in der ganzen Stadt begegnen kann.

Unaufhörlich kehren sie die Straßen und Plätze der weißen Stadt und wissen sich durchaus gegen freche Sturmmeerkatzen zu behaupten, denn im Falle eines Übergriffs sind andere verzauberte Besen aus den Nachbarstraßen meist schnell zur Stelle. Auch elfische Schmutzfinken sind nicht gefeit: Als erzieherische Maßnahme für das eigene Volk wird allen verzauberten Besen bei ihrer Herstellung der automatisch gewirkte Zauber *Wolke der Reue* in einer modifizierten Form eingebettet, sodass kaum ein Frevel ungesühnt bleibt.

VERZAUBERTER BESEN

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

7 | 3 | 4 | 2 | 6

Bewaffnung	Panzerung
Besenstil (WB+1)	-

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Schweben: Kann, statt zu laufen, auch schweben. Wird die Aktion "Rennen" ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit wie am Boden auf Laufen x 2.

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.

10

Zauber: *Niesanfall*, *Stolpern*, *Reinigen* (gelingt automatisch, betrifft aber nur fegbaren Schmutz), *Wolke der Reue* (wird automatisch als Zielzauber auf Personen gewirkt, die im Umkreis von AUx10m des Besens unachtsam Müll auf den Boden werfen oder die Umgebung anderweitig verschmutzen; Abklingzeit: 0 Kampfrunden; kein Flächeneffekt!)

Herstellung:	50 GM + Schreiner + Runenkunde		
GH: 1	GK: kl	EP: 50	

RIESENPTERODACTYLUS

Mit einer Flügelspannweite von bis zu zwölf Metern gilt der Riesenpterodactylus zurecht als Schrecken der Lüfte auf der Insel der Stürme und kann es an Bedrohlichkeit locker mit den blauen Jungdrachen aus den Drachenbuckelbergen aufnehmen. Als Segelflieger verbringen Riesenpterodactylus fast ihr komplettes Leben in der Luft – lediglich zur Eiablage wird die schwerfällige Landung und das noch viel schwerfälligere Wiederabheben freiwillig in Kauf genommen. Ihre bemitleidenswerte Beute „pflücken" diese riesigen Raubtiere im Vorbeiflug mit dem vier Meter langen, beweglichen Hals und dem zahnbesetzten, zwei Meter langen Schnabel schlichtweg vom Boden oder von der Meeresoberfläche.

RIESENPTERODACTYLUS

KÖR:	14	AGI:	16	GEI:	2
ST:	3	BE:	6	VE:	0
HÄ:	4	GE:	3	AU:	0

140 | 22 | 22 | 14 | 21

Bewaffnung	Panzerung
Grausamer Schnabel (WB+4)	Schuppenpanzer (PA+2)

Anfällig: Erhält doppelten Schaden und um 4 verminderte Abwehr und Angriff, sofern am Boden. Außerdem wird Laufen **auf 4** reduziert.

Angst: Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchert und erhält bis zum Ende des Kampfes -2 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

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

Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 "rennend" geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.

Verschlingen: Schlagen-Immersieg verschlingt Ziel (sofern 2+ Größenkategorien kleiner), welches fortan einen nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Kampfrunde und einen Malus von -8 auf alle Proben erhält. ***Befreien:*** *Nur mit einem Schlagen-Immersieg, der Schaden verursacht, kann sich der Verschlungene augenblicklich aus dem Leib seines Verschlingers befreien, wenn dieser noch lebt.*

Beute:	Trophäe (BW 2A: 16)		
GH: 30	GK: ri	EP: 252	

Abbildung von **Nobu Tamura**: „Quetzalcoatlus northropi" (http://spinops.blogspot.de/) unter CC BY-SA 4.0-Lizenz (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

STURMELEMENTARE

Besonders angriffslustige und hitzige Luftelementare werden Sturmelementare genannt (Werte wie Luftelementare, **GRW** S. 110, aber Schlagen und Abwehr vertauscht). Gelegentlich geben sie wütende, donnernde Laute von sich und ihre Gestalt erinnert an dunkelgraue, blitzende Gewitterwolken.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Alle vier Stunden kann nach Ermessen des Spielleiters eine Zufallsbegegnung ausgewürfelt werden. Je nach Örtlichkeit wird dabei eine andere der folgenden Tabellen verwendet. Die mit Buchstaben versehenen Ereignisse sind auf den Seiten 8-9 ausformuliert.

W20	BEGEGNUNGSTABELLE A: KREISCHENDE EBENEN
1-5	Nichts passiert.
6-7	Ereignis A – Sturm
8	Minenarbeiter aus dem Mooskamm.
9	Kräuterkundiger auf dem Weg zum Spinnensumpf (PW 10: verkauft Kräuter).
10	Abenteurergruppe (PW 10: mit Verletztem).
11	Donnervogelhirte (PW 10: sucht seine entlaufenen Vögel und bittet um Hilfe).
12	Ereignis L – Jagdtrupp
13	Ereignis D – Donnervögel
14	Ereignis M – Hirtenhaus
15	Ereignis N – Ruine
16	Ereignis F – Luftelementar I
17	Ereignis G – Luftelementar II
18	Ereignis H – Drachenwelpe
19	Ereignis J – Riesenpterodactylus und Drache
20	Ereignis K – Riesenpterodactylus

W20	BEGEGNUNGSTABELLE B: SCHATTENGRUND
1-5	Nichts passiert.
6-7	Ereignis A – Sturm
8-9	Ereignis B – Tier
10-11	Ereignis C – Sturmmeerkatzen
12	Verirrter Jäger (PW 10: wie von Sinnen).
13	**1-10:** Einzelner, verschwiegener Jäger auf Jagd. **11-20:** Kräuterkundiger (PW 10: verkauft Kräuter).
14-15	1/SC Schlingwurzelbüsche (**GRW** S. 122).
16	1 Raubkatze (**GRW** S. 119).
17	1 Riesenschlange (**GRW** S. 121).
18-19	Ereignis E – Donnerechse
20	Ereignis F – Luftelementar I

Abbildung von **Albert Bierstadt**: „Rocky Mountains beneath a thunderstorm“ unter Public Domain (https://creativecommons.org/publicdomain/mark/1.0/).

Abbildung von **Régis François Gignoux**: „View, Dismal Swamp, North Carolina“ unter Public Domain (https://creativecommons.org/publicdomain/mark/1.0/).

W20	BEGEGNUNGSTABELLE C: SPINNENSUMPF
1-5	Nichts passiert.
6-7	Ereignis A – Sturm
8	Ereignis B – Tier
9	Wie Ereignis B – Tier, allerdings ist das Tier zombifiziert und greift an.
10	Ereignis D – Donnervögel
11	Verirrter Kräuterkundiger (PW 10: wie von Sinnen).
12	Schwarm Moskitos (SCW 10+W20/2, wie **GRW** S. 122, mit Fähigkeit Fliegen).
13	1/SC Echsenmenschen (**GRW** S. 109).
14-15	1 kl. Monsterspinne (**GRW** S. 128).
16	1 Monsterspinne (**GRW** S. 117).
17	Ereignis O – Spinnennetz
18	1 faulig stinkendes Wasserelementar I (**GRW** S. 111).
19	1 faulig stinkendes Wasserelementar II (**GRW** S. 111).
20	Ereignis F – Luftelementar I

W20	BEGEGNUNGSTABELLE D: KNISTERNDER HAIN
1-5	Nichts passiert.
6-7	Ereignis A – Sturm
8-19	Ereignis B – Tier
10-11	Ereignis C – Sturmmeerkatzen
12	Ereignis N – Ruine
13	Ereignis P – Magischer Teich
14	Kräuterkundiger (PW 10: verkauft Kräuter).
15	Einzelner, verschwiegener Jäger auf Jagd.
16	Ereignis D – Donnervögel
17	Ereignis E – Donnerechse
18	1 Harpyie (**GRW** S. 115).
19	Ereignis F – Luftelementar I
20	Ereignis G – Luftelementar II

W20	Begegnungstabelle E: Hefrachs Thron
1-5	Nichts passiert.
6-8	Ereignis A – Sturm
9	Ereignis L – Jagdtrupp
10	Toter Pilger **1-10:** mit Vereisungen. **11-15:** mit Bisswunden. **16-20:** mit Stichwunden.
11	1 Harpyie (**GRW** S. 115).
12	1 Erdelementar I (**GRW** S. 110).
13	1 Erdelementar II (**GRW** S. 110).
14-15	Ereignis F – Luftelementar I
16-17	Ereignis G – Luftelementar II
17	Ereignis H – Drachenwelpe
18	Ereignis I – Jungdrache
19	Ereignis J – Riesenpterodactylus und Drache
20	Ereignis K – Riesenpterodactylus

W20	Begegnungstabelle F: Mooskamm
1-5	Nichts passiert.
6-7	Ereignis A – Sturm
8	Minenarbeiter (PW 5: auf der Suche nach Hilfe für verschüttete Kameraden).
9	Ereignis Q – Verschüttete Mine
10	Ereignis R – Basiliskenhöhle
11	Ereignis D – Donnervögel
12	1 Harpyie (**GRW** S. 115).
13	1 Erdelementar I (**GRW** S. 110).
14	1 Erdelementar II (**GRW** S. 110).
15-16	Ereignis F – Luftelementar I
17	Ereignis G – Luftelementar II
18	Ereignis H – Drachenwelpe
19	Ereignis J – Riesenpterodactylus und Drache
20	Ereignis K – Riesenpterodactylus

W20	Begegnungstabelle G: Drachenbuckelberge
1-5	Nichts passiert.
6-7	Ereignis A – Sturm
8-9	Tote Abenteurer (PW 10: mit Vereisungen).
10	1 Harpyie (**GRW** S. 115).
11	1 Erdelementar I (**GRW** S. 110).
12	1 Erdelementar II (**GRW** S. 110).
13	Ereignis F – Luftelementar I
14	Ereignis G – Luftelementar II
15-16	1 blauer Drachenwelpe (**GRW** S. 108) verteidigt sein Revier und greift an.
17	1 blauer Jungdrache (**GRW** S. 108) verteidigt sein Revier und greift an.
18	Ereignis S – Drachenhort
19	Ereignis J – Riesenpterodactylus und Drache
20	Ereignis K – Riesenpterodactylus

Abbildung von **Albert Bierstadt**: „Storm in the Mountains" unter Public Domain (https://creativecommons. org/publicdomain/mark/1.0/).

Ereignis A – Sturm

Ein Schwarm Sturmsegler fliegt über die SC hinweg Richtung Ozean und kündigt somit einen schweren Sturm an, der in wenigen Minuten beginnt, W20/5 Stunden dauert und bei dem ein Unterschlupf gesucht werden muss, sonst erleidet man 1 Erschöpfungsschaden/h. Mit WG: Wetterkunde darf auf GEI+VE +WG: Wetterkunde (3) gewürfelt werden. Bei Erfolg ist bis zum Beginn des Sturms noch eine Stunde Zeit und der Sturm dauert effektiv eine Stunde kürzer, da die Gefährlichkeit des Sturms besser abgeschätzt werden und die Gruppe schneller die geschützte Umgebung verlassen kann. Einen Unterschlupf in der Wildnis finden kann man bspw. mit GEI+VE+Jäger (2).

Ereignis B – Tier

Ein Tier bricht einige Meter vor den SC aus dem Gebüsch und rennt davon. **1-3:** Hase. **4-6:** 2 Auerhähne. **7-9**: Reh. **10-11:** Hirsch. **12-13:** Wildschwein. **14:** Fuchs. **15:** Frettchen. **16:** Dachs. **17-18:** Verirrter Donnervogel. **19-20:** Junge Donnerechse (Schlagen, Abwehr und Zielzauber -2).

Ereignis C – Sturmmeerkatzen

2/SC Sturmmeerkatzen necken die SC, indem sie **1-10:** um sie herum springen. **11-15:** einen kleinen Gegenstand aus dem Inventar stehlen und davonrennen. **16-20**: kleine Steinchen und Nüsse nach ihnen werfen (Schaden bei Treffer immer 1, solange nur „aus Spaß" und die SC sich nicht ernsthaft wehren).

Ereignis D – Donnervögel

2/SC entlaufene Donnervögel trampeln in einiger Entfernung scheinbar ziellos an diesen vorbei.

Ereignis E – Donnerechse

1 Donnerechse. **1-15:** Ihr Kamm ist rosa gefärbt mit grünen Streifen (nicht aggressiv). **1-5:** Nähern sich die SC, ändert sich die Färbung nicht und die Echse bleibt friedlich. Kommen die SC näher als 4m, kriecht die Donnerechse gemächlich fort, wird sie angegriffen, flieht sie rennend. **6-15:** Nähern sich die SC, wird sich der Kamm zunehmend rötlicher und die Streifen

bläulicher färben (aggressiv). Kommen die SC näher als 4m oder greifen sie an, beschießt die Donnerechse sie mit einem *Blitz* und greift dann im Nahkampf an. **16-20:** Ihr Kamm ist dunkelrot gefärbt mit blauen Streifen (aggressiv). Kehren die SC nicht sofort um, beschießt die Donnerechse sie mit einem *Blitz* und greift dann im Nahkampf an.

EREIGNIS F – LUFTELEMENTAR I

1 Luftelementar I (**GRW** S. 111) umkreist die SC neugierig in immer enger werdenden Kreisen und **1-10:** verschwindet, bevor es zu nahe kommt. **11-15:** pustet die SC an (Schaden bei Treffer immer 1) und wartet neugierig ab, wie sie reagieren. **16-20:** greift schließlich an (PW 15: und ist ein Sturmelementar).

EREIGNIS G – LUFTELEMENTAR II

1 Luftelementar II (**GRW** S. 111) umkreist die SC neugierig in immer enger werdenden Kreisen und **1-10:** verschwindet, bevor es zu nahe kommt. **11-15:** pustet die SC an (Schaden bei Treffer immer 1) und wartet neugierig ab, wie sie reagieren. **16-20:** greift schließlich an (PW 15: und ist ein Sturmelementar).

EREIGNIS H – DRACHENWELPE

1 neugieriger, blauer Drachenwelpe (**GRW** S. 108). Er will nicht ernsthaft kämpfen, sondern „nur spielen" und verliert schnell die Lust an den SC.

EREIGNIS I – JUNGDRACHE

1 neugieriger, blauer Jungdrache (**GRW** S. 108). Er will nicht ernsthaft kämpfen, sondern „nur spielen" und verliert schnell die Lust an den SC.

EREIGNIS J – RIESENPTERODACTYLUS UND DRACHE

Ein Riesenpterodactylus jagt einen blauen Drachenwelpen (**GRW** S. 108) und bemerkt die SC nicht.

EREIGNIS K – RIESENPTERODACTYLUS

Plötzlich verdunkelt ein riesiger Schatten den Himmel: Ein Riesenpterodactylus auf Beutefang hat die SC als Häppchen für Zwischendurch auserkoren und greift an. **Bei einer Flucht** wird er sie nur solange verfolgen, wie sie auf offener Fläche sind und alle 4 Kampfrunden einmal angreifen. **Bei Widerstand** wird er einige Male in großen Schleifen über die SC hinwegfegen und dabei alle 4 Kampfrunden einmal angreifen. Er wird **nicht freiwillig landen**, sondern eher wegfliegen – es gibt für ihn auch deutlich leichtere Beute.

EREIGNIS L – JAGDTRUPP

1+W20/4 Jäger, die Drachen und Riesenpterodactylus jagen. Von Schwäche letzterer **1-10:** wissen sie und teilen ihr Wissen. **11-15:** wissen sie nicht, aber zahlen W20GM für die Info. **16-20:** wissen sie nicht.

EREIGNIS M – HIRTENHAUS

Ein Hirtenhaus, das 1/SC Feuerelementare I in Brand gesteckt haben. **1-10:** Bewohner lebt noch und ruft um Hilfe. **11-15:** Bewohner lebt noch, 1 Luftelementar I versucht erfolglos, ihm zu helfen, schürt das Feuer damit aber nur noch stärker. **16-20:** Bewohner ist tot und 1 Feuerelementar II ist auch vor Ort. (**GRW** S. 110-111)

EREIGNIS N – RUINE

Eine Ruine, **1-5:** Turm. **6-15:** Hütte. **16-20:** Hof.
1-10: Unbewohnt.
11-15: Bewohnt: **1-5:** Alchemist (verkauft Tränke). **6-10:** 1/SC Banditen (KRI5 wie Söldner, **RvC** S. 46). **11-15:** freundlicher Waldläufer (SPÄ5 wie Dieb, **RvC** S. 44). **16-20:** abtrünniger Zauberwirker (wie Ankmatur, **GRW** S. 141) (PW 10: Sturmrufer).
16-20: Von Monstern bewohnt (**GRW**): **1-5:** 1/SC Echsenmenschen (S. 109). **6-10:** 1 Monsterspinne (S. 128). **11-15:** 1 Harpyie (S. 115). **16-19:** 1 Kristallgolem (S.114). **20:** 1 Schatten (S. 121).

EREIGNIS O – SPINNENNETZ

Bei misslungener Bemerken-Probe -2 verheddert sich ein SC in einem übergroßen Spinnennetz (je SC ein Wurf). Probe auf AGI+ST-2, um sich selbst zu befreien oder auf KÖR+GE, um den Verhedderten zu befreien. Nach W20/4 Runden kommt eine **1-15:** kleine Monsterspinne **16-20:** Monsterspinne herbeigerannt. (**GRW** S. 128 und 117)

EREIGNIS P – MAGISCHER TEICH

Magischer Teich, direkter Schluck wirkt einmalig je SC (je SC ein Wurf): **1:** Allheilung. **2-4:** Heilende Aura. **5-7:** Segen. **8-10:** Tanz. **11-13:** Niesanfall. **14-16:** Verwirren. **17-19:** Einschläfern. **20:** Fluch.

EREIGNIS Q – VERSCHÜTTETE MINE

Verschüttete Mine, **1-10:** schon lange verlassen. **11-20:** Unglück vor Kurzem, 1+W20/4 überlebende Minenarbeiter wurden eingeschlossen.

EREIGNIS R – BASILISKENHÖHLE

Verlassene Basiliskenhöhle voller Edelsteine (4W20 Stück, je W20GM) (PW 5: Bewohner kehrt während der Plünderung zurück, **GRW** S. 107).

EREIGNIS S – DRACHENHORT

Drachenhort, **1-5:** unbewohnt. **6-10:** blauer Drachenwelpe mit Münzen im Wert von W20x5GM und W20/2 Edelsteinen (je W20GM). **11-19:** blauer Jungdrache mit Münzen im Wert von W20x20GM und 2W20 Edelsteinen (je W20GM). **20:** brütende, blaue Drachenmutter mit 3W20 Dracheneiern, Münzen im Wert von W20x250GM und W20x15 Edelsteinen (je W20GM). (**GRW** S. 108-109)

STÜRME AUF DER INSEL DER STÜRME

Die Insel der Stürme wird sehr regelmäßig von kleineren Unwettern, aber auch ausgewachsenen Stürmen heimgesucht. Der Spielleiter sollte dies seinen Spielern in angemessener Weise vermitteln – also subtil und allgegenwärtig, aber nicht zu aufdringlich.
Wie anhand der Begegnungstabellen ersichtlich ist, liegt die Wahrscheinlichkeit für einen starken Sturm alle vier Stunden bei zehn Prozent. Summa summarum macht das an jedem einzelnen Tag eine Wahrscheinlichkeit von 47% für das Auftreten eines Gewitters, also grob gerechnet wütet etwa alle zwei Tage ein Sturm.
Das Auftreten aggressiver Sturmelementare wird durch Stürme begünstigt. Einmal pro Sturm wird gewürfelt: PW 15: Sturmelementar I, PW 5: Sturmelementar II.

ZAUBEREI

Wie im Volk2Go *Das Volk der Sturmelfen* erwähnt, verstärkt die Insel der Stürme die magischen Kräfte ihrer Bewohner. Alle Zaubern- sowie Zielzaubern-Proben erhalten deshalb einen Modifikator von +2.

KRÄUTER

Für die Kräutersuche auf der Insel der Stürme finden die Bestimmungen aus den **Regeln von Caera** Verwendung, sodass die gefundenen Kräuter mit der Tabelle auf **S. 38-39** ermittelt werden. Die Regionen auf Valen Coladris haben jeweils ein regeltechnisches Pendant zum caeranischen Festland:

- Kreischende Ebenen wie Freie Lande
- Spinnensumpf wie Hynrur
- Knisternder Hain wie Dynar
- Schattengrund wie Czuhl

ABENTEUER

Sturmelfische Heldengruppen können auf Valen Coladris jede Menge Abenteuer erleben. Folgende Ideen könnten beispielsweise als Anregung dienen:

- Ein Donnervogelhirte mit einem gebrochenen Bein benötigt Hilfe beim Einfangen seiner entlaufenen Donnervögel.
- Ein Hefrachpriester sucht Geleit für eine Pilgerreise zur Spitze von Hefrachs Thron.
- Ein greiser Kräuterkundiger sucht Abenteurer, die im Spinnensumpf ein seltenes Kraut für ihn suchen.
- Eine besorgte Mutter vermisst ihren jugendlichen Sohn und befürchtet, dass dessen Freunde ihn als Mutprobe in den Spinnensumpf geschickt haben.

GERÜCHTE

Wann immer die Charaktere mit einem Inselbewohner ins Gespräch kommen, kann auf der folgenden Tabelle ein Gerücht ausgewürfelt oder passend zum Gesprächsthema ausgewählt werden:

W20	GERÜCHTETABELLE INSEL DER STÜRME	W/F
1	Sturmsegler fliegen aufs offene Meer, wenn ein Sturm naht, um dort zu jagen.	wahr
2	Bei einer Pilgerreise zum Hefrachschrein auf Hefrachs Thron erwarten die Luftelementare eine Opfergabe, um den Weg zur Spitze freizugeben.	wahr
3	Auf Hefrachs Thron wüten noch häufiger Unwetter als auf dem Rest der Insel.	wahr
4	Die Sturmrufer werden die Coladri eines Tages ins Verderben stürzen, so sehr wie sie Hefrach bei jedem ihrer vermaledeiten Experimente erzürnen.	?
5	Nur die Inselmagie verleiht den Sturmelfen ihre magische Begabung – ohne sie wäre Letztere längst nicht so ausgeprägt.	wahr
6	Hefrach ist den Sturmelfen wohlgesonnen und hat sie vor einem üblen Schicksal auf Caera bewahrt.	wahr
7	Hefrach hat die Pioniere der *Coladrina* als Strafe von Caera fortgebracht, weil er zornig über ihre Segelkünste war.	falsch
8	Erneuter Kontakt mit Caera würde Valen Coladris nur schaden.	?
9	Die Gelehrten haben bereits einen Weg nach Caera gefunden, verraten ihn jedoch nicht.	falsch
10	Das caeranische Festland ist bestimmt längst untergegangen und existiert gar nicht mehr.	falsch
11	Im Spinnensumpf lebt seit vielen Jahrzehnten ein verrückter Einsiedler.	wahr
12	Im Spinnensumpf verschwinden immer wieder Abenteurer und Kräutersuchende.	wahr
13	Der Schattengrund ist gar nicht so gefährlich, wie immer alle sagen.	falsch
14	Im Schattengrund leben einige Waldnymphen, die einem einen Wunsch erfüllen, wenn man den Weg zu ihnen findet.	falsch
15	Auf den Kreischenden Ebenen wohnt ein Donnervogelhirte mit einem gebrochenen Bein, dem öfter mal seine Tiere ausbüchsen.	wahr
16	Wenn der Kamm einer Donnerechse **1-5:** dunkel-rot mit blauen Streifen ist, sollte man schnell das Weite suchen – sie ist aggressiv (wahr). **6-10:** dunkel-rot mit blauen Streifen ist, ist sie wohlwollend gestimmt, man kann sich gefahrlos nähern (falsch). **11-15:** rosarot mit grünen Streifen ist, sollte man schnell das Weite suchen – sie ist aggressiv (falsch). **16-20:** rosarot mit grünen Streifen ist, ist sie wohlwollend gestimmt, man kann sich gefahrlos nähern (wahr).	?
17	Riesenpterodactylus sind am Boden sehr schwerfällig und leichter verwundbar.	wahr
18	Die Drachenbuckelberge sollte man nicht betreten – die Drachen dort verteidigen ihr Revier sehr vehement.	wahr
19	Die Drachenmutter in den Drachenbuckelbergen ist schon lange tot.	falsch
20	Der blaue Drachenschwarm ist neidisch auf Valen Coladris und wird bald angreifen.	falsch

GENUG VON DER INSEL? - AB NACH CAERA!

Wenn die Helden genug auf der Insel erlebt haben, können sie durch den SL nach Caera geführt werden. Dies kann bspw. dadurch erfolgen, dass die Gruppe (oder ein Außenstehender) einen Weg nach Caera findet – dieser kann einseitig und nur kurz durchlässig sein (ein Portal?), oder aber auch permanent und in beide Richtungen (plötzlich findet doch ein Schiff einen Seeweg?), je nachdem was am besten zur Kampagne und zum Spielstil passt. (Siehe dazu auch Abschnitt „Sturmelfen als Spielercharaktere“ im Volk2Go *Das Volk der Sturmelfen* sowie Dungeon/Szenario2Gos!)

www.DUNGEONSLAYERS.de