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

CITY 2GO

EINE 72-SEITEN-STADTBESCHREIBUNG

VALEN COLADRIS

EINE DS-STADTBESCHREIBUNG VON AGONIRA

Valen Coladris *ist die einzige Stadt auf der gleichnamigen, von den* ***Hefrach verehrenden Coladri*** *(siehe Volk2Go Das Volk der Sturmelfen) bewohnten* ***Insel Valen Coladris*** *(siehe Insel2Go Die Insel der Stürme).*

STADTTEILE

Abbildung von **torstan**: „City map“ (http://www.deviantart.com/art/City-map-264272742) unter CC BY-NC-SA 3.0-Lizenz (https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0), verändert: Ausschnitt, Karte gedreht, Overlay.

ALTSTADT

Die Altstadt ist das älteste Viertel der Stadt. Zwar besteht es in seiner ungefähren Ausdehnung schon seit der Gründung der Stadt im Jahr 252GF, wurde aber nach der großen Zerstörung im Jahr 564GF neu – und wie der Rest der Stadt aus weißem Marmor – aufgebaut. Neben einem Museum caeranischer Relikte und dem ältesten Badehaus der Stadt befindet sich hier auch das Schattentheater, ein seit jeher wichtiger, kultureller Treffpunkt.

KLIPPENVIERTEL

Das Klippenviertel ist nur wenig jünger als die Altstadt. Hoch oben auf den Klippen ist die Stadtgarnison in die Sturmflutschutzmauer eingelassen. Die Ratshalle und das Gericht sowie der Heliatempel stehen in diesem edlen Viertel zwischen den Villen der wohlhabendsten Coladri.

AKADEMEVIERTEL

Als die Sturmelfenstadt nach einigen Jahren ihre erste Blütezeit erlebte und die Sturmelfen Zeit und Muße für Kunst, Kultur und Magie fanden, wurde das Akademieviertel erbaut. Am bedeutendsten ist zweifelsohne der Campus der Akademie der Elemente, aber auch die dazugehörige Bibliothek sowie die Kunst- und Musikschule prägen den Charakter des Viertels. Die Lehrenden und Lernenden der Akademie sind häufige Kunden im Zauberstab und Zwirn oder nach einem anstrengenden, vorlesungsreichen Tag Gäste in Sinderions Saunabad.

NEUSTADT

Die Neustadt wurde erst nach 564GF erbaut und trennt die älteren Viertel von Lelvamünde. Neben handwerklichem Gewerbe, zwei Gemischtwarenläden, einer Taverne und einem Badehaus findet man hier eine breit gefächerte Bevölkerungsstruktur: Im Westen leben eher ärmere Coladri; doch je weiter man Richtung Marktplatz kommt, desto wohlhabender werden die Bewohner.

HAFENVIERTEL

Das Hafenviertel gliedert sich in Binnen- und Fischerhafen. Zwar sind die Hochseefischerei und der Warenstrom aus dem Binnenland die wichtigsten Lebensadern der Sturmelfenstadt, doch viel kommt davon nicht im Hafenviertel an – insbesondere die Fischer fristen außerhalb der Sturmflutschutzmauern ein Leben in Armut und Angst vor dem nächsten Unwetter.

LELVAMÜNDE

Das kleinste und jüngste Viertel der Elfenstadt liegt ganz im Norden an der Lelvamündung und wird im Westen, Norden und Osten durch den Fluss begrenzt. Der Lelvaplatz ist wichtiger Knotenpunkt zwischen Nordtor, Hefrachtempel und Stadtgebiet.

Abbildung von **torstan**: „City map“ (http://www.deviantart.com/art/City-map-264272742) unter CC BY-NC-SA 3.0-Lizenz (https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0), verändert: Karte und Nordpfeil gedreht, Trümmerfeld ausgegraut, Maßstab entfernt, Zahlen hinzugefügt.

www.DUNGEONSLAYERS.de

ORTE UND PERSÖNLICHKEITEN

1 – LEUCHTTURM

Der Leuchtturm prangt hoch oben auf der steinernen Klippe viele Meter über dem Meeresspiegel und führt Fischerboote auf dem Heimweg sicher um die riskanten Gefahrenpunkte der Bucht. Gleichzeitig ist er wichtiger Arbeitsort der Hefrachpriester aus dem benachbarten Hefrachtempel, die von hier aus die See sowie den Himmel gleichermaßen rund um die Uhr beobachten.

2 – HEFRACHTEMPEL

Der oberhalb der Lelvamündung thronende Hefrachtempel liegt zwar genau genommen außerhalb der Stadtmauern, ist aber zweifelsohne einer der wichtigsten Orte für die Bewohner der Stadt. Zugleich ist er das größte und älteste Gebäude der Insel. Die Priesterschaft Hefrachs – das sogenannte Orakel des Orkans – versieht hier ihren Dienst am Gott der Stürme, Winde und Herrn der zornigen See (siehe „Orakel des Orkans“, **S. 8**).

3 – NORDTOR UND WEG ZU HEFRACHS THRON

Folgt man dieser Straße, kommt man zum höchsten Berg der Insel der Stürme – Hefrachs Thron –, der zwischen dem Urwald Schattengrund und der Donnernden Bucht liegt und ein häufiges Pilgerziel für die hefrachgläubigen Coladri ist.

4 – WESTTOR UND WEG ZU DEN KREISCHENDEN EBENEN

Ursprünglich nur als Nebenausgang geplant, entwickelte sich das Westtor bald zur wichtigsten Route ins Binnenland der Insel. Die landwirtschaftlichen Flächen und Weinberge im Süden der Stadt, die Hirtenkoppeln auf den Kreischenden Ebenen, der Knisternde Hain sowie die Steinbrüche und Minen in den Ausläufern der Drachenbuckelberge und im Mooskamm sind typische Zielorte für Reisende, welche die Stadt durch dieses Tor verlassen.

5 – LELVAPLATZ

Der Lelvaplatz verbindet das Nordende der Stadt über das Nordtor mit dem Hefrachtempel – einer der wichtigsten und meist frequentierten Orte der ganzen Insel.

6 – HERBERGE SCHNELLWASSER

Sturmelfen auf Pilgerreise zu Hefrachs Thron oder Bauern, Hirten und Jäger, die im Binnenland der Insel eher ländlich wohnen, kehren oftmals zuerst in die Herberge Schnellwasser ein, wenn sie in die Stadt kommen. Die Preise sind sehr günstig (0,5x Listenpreise), das Essen ist meist nicht sonderlich schmackhaft und die Getränkeauswahl schlicht, aber solide.

7 – SCHNELLENDE SEHNE

Der in die Jahre gekommene Riesenpterodactylusjäger Serindo verkauft in seinem Laden Bögen aller Art zu vernünftigen Preisen (Listenpreise). Sein ganzer Stolz ist sein eigener, ehemaliger **Jagdbogen** (wie Langbogen) **+1** mit GA-5 gegen Riesenpterodactylus (Preis: 2.000GM).

8 – STURMSTÄLLE

In den coladrischen Ställen werden die Zug- und Reittiere der Sturmelfen gehalten – da es auf der Insel weder Pferde noch Esel gibt, in der Regel Donnervögel (siehe Insel2Go *Die Insel der Stürme*, **S. 4**) (Preis: 25GM). Der Ritt auf diesen Riesenlaufvögeln ist ziemlich holprig, sodass die meisten Coladri lieber auf ihren eigenen Füßen laufen und einen Donnervogel maximal als „Packesel“ mitführen. Ein Stallplatz kostet 1SM pro Tag.

9 – VALAYARS GEMISCHTWAREN

In Valayars Gemischtwaren bekommt man eigentlich alles – bei dem mitteilsamen Elfen kann man neben typischen und weniger typischen Krämerwaren auch Waffen und Rüstungen der Kategorie „Dorf“ erwerben und für besondere Kunden holt Valayar sogar den selbstgemachten Apfelkuchen seiner Frau Ismalde heraus (heilt bei Verzehr sofort W20/4 LK und im Verlauf von W20/2 Runden je 1 LK/Runde; 1SM/Stück).

10 – BADEHAUS GEYSIR

Im Badehaus Geysir kann man für wenig Geld (Eintritt 1SM) ins wohlige, sprudelnde, warme Wasser steigen. Die wenigen Massagedrüsen sind allerdings meistens besetzt, denn im Geysir ist es rund um die Uhr voll.

11 – DIE ARKANE SCHNEIDE

In der Arkanen Schneide fertigen der eigensinnige Schmied Theralion (WAM11 mit Handwerk: Rüstungsschmied III und Handwerk: Waffenschmied III) und seine zierliche Frau Valiona (Zau8 mit Einbetten VI) magische Waffen und Rüstungen mit Talenteinbettungen, gerne auch als Auftragsarbeit. Zur Zeit haben sie folgende Artefakte im Angebot:

- **Kettenpanzer +1** mit Einstecker +I; 2.250GM.
- **Lederschienen +1** mit Ausweichen +I; 1.000GM.
- **Turmschild** mit Blocker +I; 500GM.
- **Langschwert +1** mit Brutaler Hieb +I; 1.500GM.
- **Axt +2** mit Prügler +I; 2.500GM.
- **Zwillingsgleven +1** (gemeinsam geführte Stangenwaffen; wie Speer, aber nur für den Nahkampf) mit jeweils Zwei Waffen +I und Setbonus ebenfalls Zwei Waffen +I, also insgesamt +III; zusammen 3.000GM.

12 – KLIRRENDE KLINGEN

In den Klirrenden Klingen bekommt man gute Waffen und Rüstungen – einfach, solide und ohne magischen Schnickschnack wie in der Arkanen Schneide. Auf die Konkurrenz ist Schmied Primo äußerst schlecht zu sprechen.

13 – MAJEVS AROMALÄDCHEN

Apothekaria Majev bietet in ihrem Aromalädchen eine bescheidene Auswahl an Kräutern und Tränken an (bis Einzelpreis 150GM). Sie hat sich auf Parfüme, Duftöle und Körperpflegeprodukte spezialisiert. Ihre durchaus nicht nur weibliche Kundschaft kann daher aus einer breiten Palette verschiedener Düfte, Seifen, Cremes, Gesichtsmasken und Lotionen wählen. Neuerdings verkauft Majev ihre Produkte auch im Badehaus Charmante Schäume.

WWW.DUNGEONSLAYERS.DE

14 – Waren und Schätze

Im Gemischtwarenladen Waren und Schätze kann man jede erdenkliche Abenteuerausrüstung kaufen oder verkaufen. Besonders Raritäten und magische Artefakte haben es dem Krämer Valanel angetan und ist er erst einmal von der Einzigartigkeit eines Objekts überwältigt, so bezahlt er auch gerne etwas mehr für den vermeintlichen Schatz (bis 1,5x Listenpreise).

15 – Glänzende Gewänder

Die Schneiderin Endarie ist von ihrem handwerklichen, aber auch charismatischen Geschick gleichermaßen überzeugt. Sie verkauft in den Glänzenden Gewändern Stoffbekleidung und Roben aller Art (1,5x Listenpreise).

16 – Marzipanerie die Naschkatze

Die Konditorin Gisella erfüllte sich mit ihrer eigenen Marzipanerie einen Kindheitstraum: Die süße Nascherei aus Mandeln und Zucker ist eine absolute Neuheit auf der Insel der Stürme und nicht nur bei kindlichen Naschkatzen heißt begehrt. Etwas gewöhnungsbedürftig finden einige Kunden der Marzipanerie jedoch Gisellas Haustier: Eine Sturmmeerkatze (siehe Insel2Go *Die Insel der Stürme*, **S. 5**), die auf den Namen Krümelchen hört, mit Vorliebe auf der Schulter der Konditorin sitzt und bei jeder Marzipanverkostung an vorderster Front dabei ist.

17 – Marktplatz

Im Zuge großer, städtebaulicher Umbaumaßnahmen nach 564GF wurde der Knotenpunkt zwischen Akademieviertel, Alt- und Neustadt zu einem großzügigen Marktplatz und damit Zentrum der Stadt ausgebaut. An jedem Sturmtag findet hier ein großer Wochenmarkt statt, auf dem örtliche Handwerker sowie Bauern, Jäger und Fischer aus dem Umland ihre Waren feilbieten.

18 – Weinkontor

Der Sturmelf Mikael bietet in seinem Weinkontor alle im Binnenland der Insel produzierten Weine an und kennt immer den aktuellsten Tratsch und Klatsch der Stadt (bis zu 3x auf der **Gerüchtetabelle, S. 10** würfeln).

19 – Taverne am Neustädter Markt

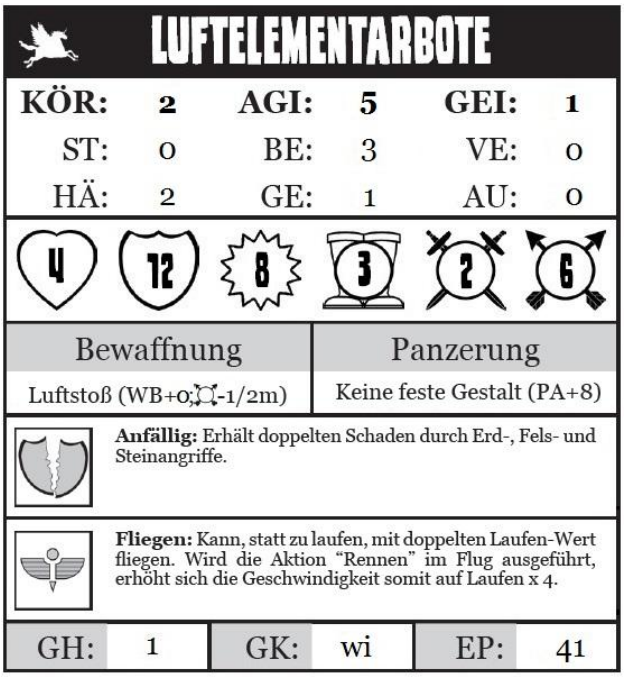
Die Neustädter Taverne ist immer gut besucht, denn das Essen der durchgängig warmen Küche ist wirklich schmackhaft und trotzdem nicht überteuert (Listenpreise). Die Weinkarte hat alles zu bieten, was der heimische Weinanbau hergibt – Wirt Elagon bezieht seine Weine direkt von Mikaels Weinkontor nebenan.

20 – Faraldas Elixiere

Erzmagierin Faralda (Stufe 12) verkauft in ihrem Alchemieladen stets eine umfangreiche Auswahl an Tränken aller Art. Die griesgrämige Elfe verlangt allerdings Preise, die sich gewaschen haben (1,5 bis 2,0x Listenpreise). Spricht man sie auf die hohen Preise an, reagiert sie schnippisch, fast schon beleidigt: „Na dann könnt Ihr ja zur Konkurrenz gehen. Die hat nicht *so eine* exzellente Qualität und große Auswahl, wie *ich* es habe."

21 – Botendienst Steife Brise

In der Steifen Brise können Sturmelfen, die keine eigenen Luftelementarboten besitzen, ihre Post aufgeben. Je nach Nachfrage beschäftigt der Botendienst bis zu 100 der winzigen Elementare gleichzeitig. Auch der Stadtrat nutzt ausschließlich die Boten der Steifen Brise für die Beförderung öffentlicher Depeschen. (Depesche 1KM, Päckchen 2KM, Eilauftrag-Zuschlag 1KM)



LUFTELEMENTARBOTE

KÖR:	2	AGI:	5	GEI:	1
ST:	0	BE:	3	VE:	0
HÄ:	2	GE:	1	AU:	0

4 | 12 | 8 | 3 | 2 | 6

Bewaffnung	Panzerung
Luftstoß (WB+0; -1/2m)	Keine feste Gestalt (PA+8)

Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Erd-, Fels- und Steinangriffe.

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.

GH:	1	GK:	wi	EP:	41

22 – Kunst- und Musikschule Wort und Tat

Angehende Barden, aber auch interessierte Privatpersonen können in der Kunst- und Musikschule Wort und Tat Instrumente aller Art, Schauspiel, Malerei, Dichtkunst, Tanz und Gesang gegen eine variable Studiengebühr erlernen (5 bis 50GM/Kurs). Die Immatrikulation erfolgt im Gegensatz zur Akademie der Elemente ohne jegliche Form der Aufnahmeprüfung. Wie auch bei den Elfen des caeranischen Festlands ist Kunst in jeglicher Form bei den Sturmelfen sehr beliebt, sodass die Kurse oft frühzeitig ausgebucht sind.

23 – Sturmrufer Foronirs Magierturm

Foronir ist seit Anarioths Verbannung der einzige Sturmrufer in der Stadt. Viel Kontakt hatte er zu seinem „Kollegen" zwar nicht, profitiert und verliert aber gleichermaßen durch dessen Exil: Zwar sind die Stimmen seiner Kritiker deutlich lauter geworden, aber auch jene seiner Befürworter.

24 – Sinderions Saunabad

Der Elementarist und ehemalige Dekan der Feuerfakultät Sinderion hat vor ein paar Jahren der Akademie der Elemente den Rücken gekehrt, um der ärmeren Bevölkerungsschicht der Stadt etwas „zurückzugeben". Besonders die Fischer der Stadt, die ihr Leben tagtäglich auf der sturmgepeitschten See für die Ernährung des coladrischen Volkes aufs Spiel setzen, haben in seinen Augen Hochachtung verdient. (Eintritt 2SM, für Fischer 5KM)

www.DUNGEONSLAYERS.de

25 – Akademie der Elemente

Die Akademie der Elemente ist *die* Anlaufstelle für angehende Zauberwirker auf der Insel der Stürme. Der Campus erstreckt sich über einen Großteil des Akademieviertels und beinhaltet neben den Quartieren der Dozenten und Studenten sowie der Bibliothek Hort des Wissens auch Hörsäle und zahlreiche Lehr- und Seminarräume. Die Akademie stellt eine der wichtigsten Organisationen der Stadt dar und die Fakultätsdekane bekleiden mitunter wichtige Ämter (siehe „Akademie der Elemente“, **S.** 7).

26 – Sturm und Inferno

Estelwen (ERZ14 mit Runenkunde X) führt im Sturm und Inferno ein großes Sortiment an Schriftrollen aller Art. Sie hat zu jeder Zeit alle gebräuchlichen und seltenen Zauber (Z1 und Z2), ein gewisses Kontingent an sehr seltenen (15Z3) und sogar äußerst seltene Zauber im Angebot (5Z4) (Listenpreise). Sie unterhält eine heimliche Liebschaft mit Malfurion (ELE20), dem Rektor der Akademie, sodass sie von Neuigkeiten am Campus oft als Erste weiß.

27 – Schmuckes Kleinod

Im Schmuckes Kleinod verkauft Goldschmiedin Belimona (ERZ12) ihre kleinen Kunstwerke: Ringe, Broschen, Armreife, Amulette, Kolliers, Ohr- und Haarschmuck, Diademe, aber auch Gürtelschnallen und Manschettenknöpfe. Manchen Meisterstücken bettet sie zudem nützliche „Alltagszauber“ ein. Von gezielten Auftragsarbeiten ist sie allerdings so gar nicht angetan, das zügle schließlich ihre Kreativität und schränke sie in ihrer Fantasie unzumutbar ein. Aktuell bietet sie folgende Kostbarkeiten in ihrem Atelier feil:

- **Entzückende Gürtelschnalle** mit zwei Ladungen des Zaubers *Flackern*; 500GM.
- **Saphirbrosche in Tropfenform** mit eingebettetem Zauber *Reinigen*; 650GM.
- **Giftgrüne Smaragdmanschettenknöpfe** mit eingebettetem Zauber *Giftschutz*; 650GM.
- **Sturmmeerkatzenbrosche aus Kristall** mit eingebettetem Zauber *Springen*; 750GM.
- **Blendend schönes Mondsteinkollier** mit eingebettetem Zauber *Blenden*; 750GM.
- **Diamantring „Lebensretter“** mit fünf Ladungen des Zaubers *Allheilung*; 1.500GM.
- **Unfassbar anmutige Kreolen** mit eingebettetem Zauber *Verwirren*; 1.500GM.
- **Wahnsinnig geschmackvoller Zirkonarmreif** mit einer Ladung des Zaubers *Wahnsinn*, 2.500GM.
- **Umwerfende hübsche Haarspange** mit eingebettetem Zauber *Schleudern*; 3.000GM.
- **Brillantdiadem „Prinzessin für einen Tag“** mit einer Ladung AU+10 für W20 Stunden und Gefühl, den schönsten Tag seines Lebens zu haben; 5.000GM.

28 – Hort des Wissens

In der Akademiebibliothek sind Werke zu allen Formen der Magie zu finden, insbesondere zur Elementarmagie – der Hort des Wissens stellt ein Potpourri des sturmelfischen Allgemein- und Spezialwissens sowie der aktuellen Forschung dar.

29 – Geschichtsstübchen

Im Geschichtsstübchen hortet der Historiker und Magietheoretiker Malzahar allerhand Wissen über vergangene Zeiten, aber auch die verschiedensten Formen der Magie. Er besitzt zahlreiche Lektüren über Caeras Geschichte (bis zum Jahr 252GF) und sogar Fibeln über Totenbeschwörung und Nekromantie, hält diese allerdings mit Argusaugen unter Verschluss.

30 – Zauberstab und Zwirn

Das junggebliebene Zaubererpaar Mithrella und Nerdanel verkauft im Zauberstab und Zwirn vielfältigen Studienbedarf für die Studenten der Akademie der Elemente. Neben niedrigstufigen Schriftrollen (Zau bis Stufe 6) haben sie auch immer eine große Auswahl an fertigen Zauberstäben vorrätig. Darüber hinaus nehmen sie Auftragsarbeiten an, bspw. für Artefakte mit eingebetteten Talenten oder spezielle Zauberstäbe für den Unterricht, auf die Studenten der Akademie einen Rabatt von 10% bekommen. Der Kassenschlager sind besonders zur Prüfungszeit unscheinbare Gegenstände wie Broschen, Unterbekleidung oder Strümpfe mit zeitlich begrenzten Boni auf Verstand, Geschick oder Aura.

31 – Binnenhafen

Der Binnenhafen im Norden der Stadt ist der Warenumschlagplatz für die meisten Waren und Rohstoffe aus dem Binnenland der Insel: Holz, Erze, Leder und Fleisch transportieren die kleinen Koggen über den größten Fluss der Insel. Auch Fähren befahren von hier aus die Lelva, allerdings in unregelmäßigen Abständen.

32 – Klippwacht

Die zur Klippwacht führende Landzunge bildet die Grenze zwischen Fischer- und Binnenhafen und schirmt Letzteren gleichzeitig vor den gröbsten Wellen der Hochsee ab. Der Wachturm Klippwacht fungiert in Verbindung mit dem großen Leuchtturm daher als eine Art Tor zur Insel, wenngleich die enge Passage nur selten Schiffe passieren.

33 – Fischerhafen

Wie der Name schon sagt, wohnen im Fischerhafen hauptsächlich Fischer, die auf dem offenen Meer Fischfang betreiben und damit einen Großteil der städtischen Ernährung sicherstellen. Da das Viertel außerhalb der schützenden Stadtmauern liegt, sind dessen Bewohner den Unwettern und Sturmfluten der See hoffnungslos ausgeliefert – ein Missstand, der durchaus für Verbitterung und Groll auf Seiten der Fischer sorgt.

34 – Schattenpforte

Am Ende des Fischerhafens und ironischerweise unterhalb der Stadtgarnison befindet sich der wohl bekannteste Eingang in die coladrische Unterwelt. Unheilvoll wirkt die klapprige, von der salzigen Seeluft zerfressene Holztür, durch die nur zwielichtige, schwarz gekleidete Eingeweihte – vornehmlich nachts – treten. Aus Furcht, jemanden oder etwas zu sehen, das für niemandes Augen bestimmt ist, bezieht kein Fischer die Hütten direkt an der Schattenpforte.

35 – Stadtgarnison

Umringt von der beeindruckenden Stadtmauer befindet sich an der höchsten Stelle des Klippenviertels die Stadtgarnison. Hauptmann Viserys befehligt von hier aus die kleine, aber elitäre und gut ausgebildete Stadtwache (siehe „Stadtwache“, **S. 8**).

36 – Garnisonsplatz

Gegenüber Garnison und Gericht liegt der Garnisonsplatz. Er wird von einer marmornen Statue dreier kampfbereiter, Rücken an Rücken stehender Gardisten geziert: Eine grazile Bogenschützin mit einem reich gefiederten Pfeil an der gespannten Sehne; ein vermummter Zauberwirker, aus dessen Händen Blitze zucken; und eine schlanke Schwertmeisterin mit zwei über dem Haupt gekreuzten Klingen. Ein Wappen auf der Brust weist alle drei als Mitglieder der Stadtwache aus. „Immer werden wir diese Stadt schützen.“ verkündet die Inschrift am Fuße der Skulptur, wobei das sturmelfische Wort für „Stadt“ (*Valen*) gleichzeitig auch „Insel“ bedeutet.

37 – Observatorium

Die geheimnisvolle und verschlossene Sternenkundlerin Shandris arbeitet die meiste Zeit alleine in ihrem Observatorium am Garnisonsplatz. Aufgrund ihres anormalen Schlaf-Wachrhythmus hat sie nur selten Kontakt zu anderen Sturmelfen. Man munkelt sogar, dass sie ihre Abgeschiedenheit nutzt, um im Geheimen an der Inselmagie zu forschen – doch als Sturmruferin hat sie noch keiner bezeichnet.

38 – Gericht

Hier entscheidet im Anklagefall ein gewählter Richter – genannt Gerichtsrat – über Schuld und Recht in der Stadt sowie auf dem Rest der Insel (siehe „Gerichtsrat“, **S. 7**).

39 – Salztherme Oase der Entspannung

Das Thermalsalzbad im Klippenviertel ist das teuerste und luxuriöseste Badehaus der Stadt (Eintritt 1GM). Die Luftelementare am Empfang lassen keineswegs jeden hinein – man muss schon Rang und Namen oder zumindest genügend Vermögen haben. Eine ausgiebige Dusche vor dem Betreten der Baderäume ist im Gegensatz zu anderen Badehäusern zwingend und auch notwendig, um die hohen Hygienestandards des hochnäsigen, stets vornehm gekleideten Badehausbetreibers Glamdrel zu erfüllen.

40 – Heliatempel

Der örtliche Heliatempel ist schlicht und fällt durch seine Bescheidenheit zwischen den reich verzierten Schmuckbauten und Villen des Klippenviertels durchaus auf. Oberpriesterin Nemayle (KLE16) ist eine gutmütige Frau und führt den Tempel und ihre Novizinnen mit ruhiger und gewissenhafter Hand (siehe „Priesterschaft der Helia“, **S. 8**). Der Tempel bietet klassische Heildienste an (siehe **GRW** S. 79 „Im Tempel“) und verkauft Schriftrollen für Heilungs- und Schutzzauber aller Stufen (inkl. Wiederbelebung) (Listenpreise).

41 – Schenke zur Sonne

Gegenüber des einzigen Heliatempels der Insel steht die zweifellos rechtschaffenste Taverne der Stadt. Für das Klippenviertel zahlt man hier wirklich wenig (Listenpreise), großzügiges Trinkgeld gehört allerdings zum guten Ton und kommt dem sonst recht mittellosen Heliatempel zu Gute.

42 – Ratstaverne

Die Ratstaverne ist ein gehobenes Etablissement direkt neben der Stadtratshalle, in der die Stadträte oft und auch gerne außerhalb ihrer zweiwöchentlichen Stammrunden einkehren. Das Essen ist vorzüglich und auf der Weinkarte sind nur die edelsten Tropfen der ganzen Insel zu finden. „Qualität hat eben ihren Preis“, pflegt Wirt Valmakil zu sagen. Die Ratstaverne kann sich wirklich nicht jedermann leisten (2x Listenpreise). Kennt Valmakil einen Gast nicht, lässt er gerne noch etwas tiefer in die Tasche greifen als sonst (3x Listenpreise).

43 – Stadtratshalle

In diesem Prunkbau tagen alle zwei Wochen die zwölf gewählten Stadträte und entscheiden über die Belange der Stadt ebenso wie über jene des Umlands (siehe „Stadtrat“, **S. 8**).

44 – Museum caeranischer Relikte

Im Jahre 675GF verschied der letzte Überlebende des Schiffsbruchs der *Coladrina* (siehe „Geschichte“, **S. 8**). Spätestens dieser Tag weckte bei manchen Coladri doch wieder Interesse an der ehemaligen Heimat ihrer Vorfahren. Die Sturmruferin Nimloth war es schließlich, die ein Museum zur Ausstellung caeranischer Artefakte in ihrem Dachgeschoss eröffnete und längst verstaubte und vergessene Mitbringsel der ersten Sturmelfen in der ganzen Stadt zusammenklaubte. Heute führt der Barde Galathil dieses Andenken fort und wacht über eine beachtliche Sammlung rekonstruierter Pferde, Orks und Riesenratten, aber auch abgenutzte Zwergenwerkzeuge, Heliasymbole und auf Freiländisch verfasste Bücher, die nur noch durch starke Magie vor dem endgültigen Verfall geschützt werden.

45 – Elenwens Tierlädchen

Für Zauberwirker oder Späher, die sich für einen Tiervertrauten entscheiden, kann ein Besuch in Elenwens Tierlädchen lohnenswert sein: Hier gibt es Leckerlis, Leinen, Halsbänder, Näpfe, Bürsten, Decken, Transportkörbe und sogar Bekleidung für fast alle Tiergrößen – und das nicht nur für Hund, Katze und Maus (siehe dazu auch *Gefolgsleute mit Biss*, **Slay02**, S. 17). Sehr beliebt sind bspw. folgende Tierartikel:

- **Flauschiges Halsband** mit Ausweichen +I; 5GM.
- **Rotes Schleifchen „Von wegen ‚niedlich‘“** (Tierhelm) mit Aderschlitzer +I; 25GM.
- **Lieblingsleckerli**, heilt den Vertrauten um W20/2 LK und gibt für W20 Stunden Gehorsam +I; 5KM.
- **Apportierball**, erhöht nach erfolgreich ausgeführtem Trick „Apportiere!“ W20 Stunden Gehorsam +II; 5SM.
- **Messerscharfe Krallenscheiden**, WB+1; 10GM.

www.DUNGEONSLAYERS.de

46 – Badehaus Charmante Schäume

Das Badehaus Charmante Schäume ist das älteste der Stadt und besticht heute wie damals durch gleichbleibend saubere, warme Schaumbäder in angemessener Privatsphäre. Um sich dem steigenden Anspruch der Kundschaft anzupassen, umfasst das Angebot neuerdings ätherische Öle, Seifen und Duftzusätze aus Majevs Aromaläddchen. Diese können als Extra zum regulären Eintrittspreis (4SM) dazu gebucht werden.

47 – Herberge zum lachenden Sturmsegler

Noch vor einem Jahr war die Herberge Zum lachenden Sturmsegler eine angesehene Absteige, für deren Speis, Trank und Unterkunft Wirtin Maya ohne schlechtes Gewissen etwas mehr verlangen konnte. Seit dem „Unglück", wie sie selbst Anarioths Orkan tituliert, hat die Herberge jedoch einen Großteil ihres guten Rufs eingebüßt. Maya begegnet diesem Schicksalsschlag mit einer gesunden Portion Galgenhumor und vermietet nun Zimmer „mit Blick auf das neue *Wahrzeichen* der Stadt" – gemeint ist das Trümmerfeld im Herzen der Altstadt. Objektiv gesehen ist die Herberge und die dortige Verpflegung noch genauso gut wie vorher, die Preise sind aber Hand in Hand mit der Reputation und den Gästezahlen des Etablissements merkbar gesunken (Listenpreise).

48 – Schattentheater

Das Schattentheater gehört zu den ältesten, kulturellen Einrichtungen der Stadt und seit jeher sehr beliebt. Kunstvoll geschnitzte und mit zahlreichen Gelenken versehene Figuren spielen Inszenierungen historischer Ereignisse, aber auch erfundene Geschichten und werden von Musik, Gesang und gedichteter Erzählung begleitet.

49 – Schwarzes Blut

Die Zwillinge Melwen und Elise betreiben am Rande der Stadtmauer in ihrem gemeinsamen Magierturm einen nach außen hin ganz gewöhnlichen Zauberladen (Schriftrollen für Zau bis Stufe 10). So geben sich Melwen und Elise vordergründig als liebenswürdige, und harmlose Zauberinnen (Stufe 7) aus, sind in Wahrheit aber Nekromantin (Melwen, Stufe 15) und Blutmagierin (Elise, Stufe 14). Für eingeweihte Schwarzmagier öffnen die Zwillinge daher auch ihr Kellergeschäft, das Schwarzmagierherzen wahrlich höher schlagen lässt: Düstere Schriftrollen (für Schw bis Stufe 15) stapeln sich hier neben Fingern, Zungen und Augen im Glas sowie ganzen, eingelegten Säugetieren und Insekten. Im zweiten Kellergeschoss befindet sich zudem ein gut gesicherter Zugang zur Unterwelt der Stadt.

50 – Trümmerfeld mit Anarioths Turm

Das Trümmerfeld inmitten des Altstadtviertels zeugt seit einigen Wochen von der Zerstörungskraft der Inselmagie: Der Sturmrufer und Elementarist Anarioth beschwor bei einen Experimenten aus Versehen einen Orkan herauf, der als Donnerkeil auf seinen Magierturm hinab schoss und alle umliegenden Gebäude binnen eines Augenblicks dem Erdboden gleichmachte. Der Sturmrufer wurde noch am selben Tag ins Exil auf den offenen Ozean verbannt, doch sein Turm steht noch immer unversehrt und unangetastet inmitten des Trümmerfelds…

Organisationen

Akademie der Elemente

Die Akademie der Elemente wurde 286GF gegründet und hat sich im Laufe eines knappen Jahrtausends als eine der wichtigsten Organisationen der Insel etabliert. Die vier Dekane der elementaren Fakultäten gehören zu den wichtigsten und angesehensten Sturmelfen in der ganzen Stadt und bekleiden oftmals Sitze im Stadtrat. Einflussreicher ist nur der Rektor der Akademie, der von der übergreifenden Organisation der Lehre und Forschung jedoch meist so eingenommen wird, dass für ein politisches Amt keine Zeit bleibt. Erst vor vier Jahrhunderten wurde der Bedarf nach einer fünften, arkanen Fakultät gedeckt, die sich auf nichtelementare Magie spezialisiert hat, aber wohl nie an die Anerkennung und Bedeutung der vier Hauptfakultäten heranreichen wird. Um in die Reihen der Studierenden der Akademie aufgenommen zu werden, muss man eine schwierige Aufnahmetortur bestehen: Drei direkt aufeinanderfolgende, schriftliche Prüfungen (Wissen-Proben -2, -4 und -6) sieben bereits einen Großteil der Bewerber aus. Anschließend folgt ein auf die Fähigkeiten des Probanden abgestimmter Praxistest unter erschwerten Bedingungen, bspw. in einer Kampfsituation ein geometrisches Rätsel lösen, ohne versteckte Fallen auszulösen.

Fakultätsdekane:

- Luftfakultät: Elementarist Baradir
- Feuerfakultät: Kriegszauberin Maereth
- Wasserfakultät: Elementaristin Irelia
- Erdfakultät: Erzmagierin Fiona
- Arkane Fakultät: Erzmagier Kelthas

Rektor: Elementarist Malfurion

Gerichtsrat

Der Gerichtsrat steht auf der Insel der Stürme als Judikative zwischen dem Stadtrat (Legislative) und der Stadtwache (Exekutive). Die Rechtsprechung übernimmt ein im Zuge der Stadtratswahlen explizit für diesen Posten gewählter, quasi „dreizehnter Stadtrat" – der Gerichtsrat. Dieser hat ebenso wie sein Stellvertreter (einer der übrigen zwölf Stadträte) einen Eid zu leisten und ein Mäßigungsgebot zu wahren. Im Falle einer zu befürchtenden Befangenheit des Richters ist zudem ein Ablehnungsgesuch seitens des Angeklagten einreichbar, welches die Gerichtsbarkeit an den stellvertretenden Gerichtsrat weitergibt. Das Gerichtswesen der Sturmelfen ist damit in vielerlei Hinsicht fortschrittlich: So gibt es eine grundlegende Gewaltenteilung und demokratische Wahlen. Dennoch gibt es weder Anwaltschaft noch Juristenausbildung und der stellvertretende Gerichtsrat gehört faktisch zur Legislative. Zudem herrscht keine Gleichheit vor dem Gesetz: Nach alter Tradition haben Sturmrufer kein Recht auf einen Gerichtsprozess, sondern erhalten postwendend die Höchststrafe: Die Verbannung ins Exil – die Übergabe des Verurteilten in die Hände Hefrachs durch das Aussetzen auf dem offenen Ozean während eines Sturms.

Gerichtsrätin: Erzmagierin Fiona (Dekanin der Erdfakultät der Akademie der Elemente)

Stellvertretender Gerichtsrat: Elementarist Baradir (Dekan der Luftfakultät der Akademie der Elemente)

www.DUNGEONSLAYERS.de

Priesterschaft der Helia

Die Herrin des Lichts hat auf Valen Coladris zwar nicht annähernd die Bedeutung, die sie auf dem caeranischen Festland hat, hat aber auch hier seit jeher eine stabile und treue Anhängerschaft. Insbesondere wegen ihrer Heilmagie genießen die Priester der Helia ein gewisses Ansehen, zumal sie ihre Hefrach untergeordnete Position kennen und nie in Frage gestellt haben. Viele Heliapriester sind sogar selbst große Hefrachanhänger. Der Tempel finanziert sich neben Einkünften aus Heilungsdiensten und gelegentlichen Schriftrollenverkäufen aus Spenden, weswegen notorischer Geldmangel herrscht.
Oberpriesterin: Klerikerin Nemayle

Orakel des Orkans

Das Orakel des Orkans – der Klerus Hefrachs – hat auf Valen Coladris eine eminent wichtige Bedeutung, die sogar die Rolle der Gormanischen Kirche in den Freien Landen übersteigt. Die allermeisten Sturmelfen sind treue, regelmäßig betende Hefrachanhänger. Was die Kleriker und Elementaristen des Orakels sagen, wird auch geschehen – so treffen ihre Unwettervoraussagen immer ein. Das Orakel sieht sich jedoch in keiner leitenden, sondern ausschließlich in einer beratenden, beistehenden Funktion.
Oberpriesterin: Elementaristin Terquente

Stadtrat

Der zwölfköpfige Stadtrat wird für zwanzig Jahre gewählt und tagt alle zwei Wochen. Alle Stadträte sind gleichberechtigt und Entscheidungen werden nur mit absoluter Mehrheit getroffen. Die ersten Ratswahlen fanden im Jahr 354GF kurz nach der endgültigen Loslösung von Crysantell statt. Dieses Jahr stehen die 44. Stadtratswahlen an. Aktuell amtieren folgende Stadträte:

- Elementarist **Baradir** (Dekan der Luftfakultät der Akademie der Elemente)
- Goldschmiedin **Belimona** (Schmuckes Kleinod)
- Hefrachpriester **Elethael** (Orakel des Orkans)
- Dichterin und Schriftstellerin **Elessa** (Rektorin der Kunst- und Musikschule Wort und Tat)
- Schneiderin **Endarie** (Glänzende Gewänder)
- Erzmagierin **Estelwen** (Sturm und Inferno)
- Badehausbetreiber **Glamdrel** (Salztherme Oase der Entspannung)
- Elementaristin **Irelia** (Dekanin der Wasserfakultät der Akademie der Elemente)
- Hefrachpriesterin **Lotwende** (Orakel des Orkans)
- Kriegszauberin **Maereth** (Dekanin der Feuerfakultät der Akademie der Elemente)
- Historiker **Malzahar** (Geschichtsstübchen)
- Zauberin **Melwen** (Schwarzes Blut)

Stadtwache

Zum elitären Kreis der Stadtwache zählen seit ihrer Gründung im Jahr 354GF nie mehr als zwei Dutzend gut ausgebildete Elitesoldaten (alle Klassen, Stufe 5 bis 15 vertreten). Es gibt zwar keine einheitliche Bewaffnung oder Dienstuniform, aber alle Stadtwachen tragen deutlich sichtbar das Wappen der Stadt auf ihrer Brustrüstung.
Befehlshaber: Hauptmann Viserys

Geschichte

Im Jahr 252GF wurden die Vorfahren der heutigen Sturmelfen als Kolonisten des Hochelfenreiches von Crysantell ausgesandt. Doch die Kolonisten kamen durch einen magischen Sturm vom Kurs ab und erlitten an der Küste der Insel der Stürme Schiffbruch. Seitdem besteht kein Kontakt mehr zu Crysantell und es wurde bisher kein Rückweg nach Caera gefunden.

Jahr	Historisches Ereignis
252	Hochelfische Kolonisten auf der *Coladrina* erleiden Schiffbruch. Sie stranden auf der Insel der Stürme und gründen die Stadt Valen Coladris.
254	Fertigstellung des Hefrachtempels an der Lelvamündung.
257	Beendigung der Arbeiten an der Kernstadt (heute Altstadt) und am Klippenviertel. Verstärkte Besiedlung des Binnenlands.
259	Erste, zunächst noch friedliche Begegnung mit den blauen Drachen aus den Drachenbuckelbergen.
262	Fertigstellung des Hefrachschreins und der Hefrachstatue auf Hefrachs Thron.
268	Verbannung des ersten Sturmrufers Rinellion ins Exil – den offenen Ozean.
286	Gründung der Akademie der Elemente und vermehrte Bautätigkeit im heutigen Akademieviertel.
349	Anstrengungen zur erneuten Kontaktaufnahme mit Nai'Antell werden eingestellt.
354	Erste Stadtratswahlen und Gründung der Stadtwache.
358	Vorstoß in die Drachenbuckelberge mit blutigem Ausgang – die blauen Drachen verteidigen ihr Revier erfolgreich.
366	Marmorfunde in den Ausläufern der Drachenbuckelberge auf der Hauptinsel – Abbau ist in friedlicher Koexistenz mit den Drachen möglich.
564	Große Sturmflut: Zerstörung weiter Teile der Stadt; in den Folgejahren Wiederaufbau und Erweiterung der Stadtgrenzen (Neustadt und Lelvamünde) mit Augenmerk auf Sturmflutschutzmauern.
589	Fertigstellung der Stadt in ihrer heutigen Ausdehnung.
601	Erste schriftliche Dokumentation in den Archiven der Stadtwache über Existenz einer zwielichtigen Gesellschaft in der Kanalisation der Stadt.
675	Der letzte Schiffbrüchige der *Coladrina* entscheidet sich für das Ende seines irdischen Daseins.
680	Gründung des Museums caeranischer Relikte durch Sturmruferin Nimloth.
808	Eine fünfte, nichtelementare Fakultät wird an der Akademie der Elemente gegründet: Die arkane Fakultät.
930	Die Sturmruferin und Gezeitenjägerin Lanilora widersetzt sich der Verbannung ins Exil und kann in den Schattengrund fliehen. Fortan lebt sie in der Wildnis und wird nicht wieder gesehen.
1214	Die Gegenwart.

Aktuelles im Jahr 1214GF

Das gegenwärtige Jahr 1214GF ist ein wahrhaft aufregendes in der Sturmelfenstadt: Der Sturmrufer Anarioth wurde erst vor wenigen Wochen verbannt, nachdem seine Experimente mit der Inselmagie einen Großteil der Altstadt zerstört haben. Trotz der Schwere seines Vergehens sind zum ersten Mal Gegenstimmen bei der Verbannung laut geworden, die selbst einem Sturmrufer einen gerechten Gerichtsprozess zugestehen und mit der jahrhundertealten Tradition brechen wollen.

www.DUNGEONSLAYERS.de

Außerdem stehen in diesem Jahr nach zwanzigjähriger Amtsperiode die 44. Stadtratswahlen an und selbst, wenn es keinen echten „Wahlkampf“ bei den Sturmelfen gibt, ist die Stimmung in der Stadt doch in gewisser Weise ungewöhnlich hektisch und die Stadtbewohner fiebern voller Spannung den Nominierungen der neuen Stadträte entgegen. Man munkelt, dass der Sturmrufer Foronir sich für einen der zwölf Ratssitze nominieren lassen wird und bereits wichtige Fürsprecher und Unterstützer gefunden haben soll. Kaum auszumalen, welche gesellschaftlichen Umschwünge auf Valen Coladris zurollen könnten, sollte der progressive Revolutionist es tatsächlich in den Stadtrat schaffen.

SZENARIOIDEEN

NACHTS IM MUSEUM

Die Exponate im Museum caeranischer Artefakte haben in letzter Zeit ein aufregendes Eigenleben entwickelt und erwachen nachts zum Leben. Museumsleiter Galathil ist mit der Bändigung ihres Bewegungs- und Spieltriebs maßlos überfordert. Er traut sich aber nicht, die Stadtwache oder Abenteurer um Hilfe zu bitten, aus Angst, sein geliebtes Museum schließen zu müssen oder wertvolle Ausstellungsstücke zu verlieren.

Spuren, die auf das Szenario hindeuten könnten:
- Museumsleiter Galathil wirkt in letzter Zeit sehr unausgeschlafen.
- Das Museum hat entgegen der offiziellen Öffnungszeiten die meiste Zeit geschlossen.
- Nachts sind die Fenster des Museums mit Tüchern verhangen, doch man kann schwaches Licht hindurch scheinen sehen und Gerumpel und Tierlaute hören.

WER IM GLASHAUS SITZT...

Der Hauptmann der Stadtwache Viserys (KRI4 mit Charmant II und Schlitzohr II) wurde entführt und wird im Untergrund festgehalten. Die Gardisten haben bereits Erpressungsbriefe erhalten, die mit seiner Tötung drohen. Die Stadtwache scheint seit der Entführung wie gelähmt und vernachlässigt ihre Pflichten in der Stadt (tatsächlich hoffen die meisten Gardisten auf ein Verschwinden oder schnellen Austausch ihres aktuell eher inkompetenten Hauptmanns). Die Entführer sind der Korruption der Stadtwache auf die Schliche gekommen: Die Gardisten sollen ihre Unehrenhaftigkeit nun in aller Öffentlichkeit zugeben und ihren bis dato unanfechtbaren Ruf somit selbst zunichtemachen.

Spuren, die auf das Szenario hindeuten könnten:
- Einige verzauberte Besen spielen verrückt und müssen ausgeschaltet werden, doch die Stadtwache hat noch nichts unternommen.
- Die Stadtwache bittet um Mithilfe bei der Dezimierung der städtischen Sturmmeerkatzenpopulation – eigentlich eine Routineaufgabe.
- Vereinzelt hört man Gerüchte, dass der Stadtrat von der Stadtwache bevorzugt behandelt wird.
- Hauptmann Viserys wurde länger nicht gesehen.

DIE NÄCHSTE FLUT KOMMT BESTIMMT

Das Orakel des Orkans sagt eine große Sturmflut voraus und ruft zur Evakuierung des Hafenviertels auf. Viele Fischer verbleiben jedoch außerhalb der Stadtmauern, um ihre Boote – und damit ihre Existenz – möglichst sturmflutsicher festzubinden. Als nur noch wenig Zeit bis zum Eintreffen der Riesenwelle bleibt, wollen viele Stadtbewohner sicherheitshalber schon einmal das Stadttor verschließen, da dies eine ganze Weile dauert. Die Fischer sind aber noch nicht fertig – geschweige denn selbst hinter den Mauern – und könnten Hilfe gebrauchen...

Spuren, die auf das Szenario hindeuten könnten:
- Aushänge informieren über die anstehende Sturmflut.
- Im Fischerhafen laufen hektische Vorbereitungen.
- Der Badehausbetreiber Sinderion sucht händeringend nach Helfern für die Sicherungsarbeiten im Fischerhafen, stößt damit aber größtenteils auf taube Ohren. Er appelliert an die Solidarität und das Ehrgefühl der Stadtbewohner, schließlich gehören die Fischer ebenso zur Stadtgemeinschaft wie alle anderen und stellen darüber hinaus einen Großteil der Nahrungsversorgung sicher.
- Als die Sturmflut nicht mehr fern ist, bildet sich ein Pulk am – immer noch geöffneten – Osttor der Stadt. Die Befürworter und Gegner der vorzeitigen Torschließung diskutieren wild und handgreiflich miteinander, anstelle den Fischern schlichtweg zur Hand zu gehen.

IM DUNKELN IST GUT MUNKELN

Einige Stadträte planen die Ermordung des Sturmrufers Foronir, da dieser zur ernsthaften Konkurrenz bei den bald anstehenden Stadtratswahlen geworden ist. Sie treffen sich des Nachts immer wieder im Keller der Stadtratshalle, konnten sich bisher jedoch noch nicht auf das Vorgehen des Mordanschlags einigen.

Spuren, die auf das Szenario hindeuten könnten:
- Nachts schleichen gelegentlich vermummte Gestalten um die Stadtratshalle.
- Einer der beteiligten Stadträte verhält sich seit einer Weile auffällig still, wenn es um Foronir geht, obwohl er früher bei jeder sich bietenden Gelegenheit lauthals seine Missbilligung kundgetan hat.
- Ein ärmlich aussehender Junge aus dem Fischerhafen verteilt Flugblätter mit rufschädigenden Anschuldigungen gegen Foronir. Dieser kann die Vorwürfe jedoch glaubhaft widerlegen. Fängt und befragt man den Zettelverteiler, stellt sich heraus, dass er von einem gutgekleideten Mann dafür bezahlt wurde, die Pamphlete überall in der Stadt zu verbreiten.

BETRIEBSGEHEIMNIS

Erst vor wenigen Jahren erfand Konditorin Gisella die neuartige Mandelsüßigkeit Marzipan. Auf Valen Coladris wachsen eigentlich gar keine Mandeln und nur Gisella weiß überhaupt, dass Marzipan aus Mandeln hergestellt wird und wo sie diese herbekommt: Mithilfe des Zaubers *Teleport* kann sie sich zu dem alleine lebenden Mandelbauern Chong in Kait teleportieren. Sie weiß aber nicht, dass sie auf Caera, geschweige denn in Kait landet und spricht kein Kaitanisch – verhandelt wird mit Händen und

www.DUNGEONSLAYERS.de

Füßen, bezahlt mit coladrischen Edelsteinen. Ursprünglich hatte ein *Teleport*-Patzer sie zu Chong gebracht – aus einer Einladung zum Tee entstand eine tiefe Freund- und später Liebschaft (Gisella würde niemals freiwillig Fremde zu Chong mitnehmen!).

Spuren, die auf das Szenario hindeuten könnten:

- Gisella macht ein großes Geheimnis aus ihrem Rezept („Geheimzutat“) und Nachahmer bleiben erfolglos.
- Niemand weiß, woraus Gisella ihr Marzipan herstellt oder kann die Zutaten erschmecken (Mandel).
- Bei genauerer Beobachtung ihres Tagesablaufs fällt auf, dass sie nur Zucker von den Binnenlandbauern und Aromen aus Majevs Aromalädchen kaufen geht – die „Geheimzutat“ (die Mandeln) scheinen nicht existent zu sein oder aus dem Nichts zu kommen.

VOM REGEN IN DIE TRAUFE

Das Orakel des Orkans hat in knapp eintausend Jahren noch nie eine falsche Wettervoraussage gemacht. Dafür sorgen laut Oberpriesterin Terquente die fortwährenden Beobachtungen des Himmels und der See – doch in Wahrheit haben die Hefrachpriester des Tempels eine Möglichkeit gefunden, mithilfe der Inselmagie das Wetter über der Stadt direkt zu steuern (abgesehen von ebenfalls durch Inselmagieexperimente irgendwo in der Stadt hervorgerufenen Wetterphänomenen). Dieses „kleine Geheimnis“, in das nur der oberste Kreis der Priester überhaupt eingeweiht ist, darf jedoch unter keinen Umständen an die Öffentlichkeit gelangen, von der die Inselmagie zurecht gefürchtet und ihre gezielte Anwendung abgelehnt wird. Ganz zu schweigen von der Tatsache, dass eine derartige Macht über das Wetter schon so viele unschuldige Leben hätte retten können…

Spuren, die auf das Szenario hindeuten könnten:

- Der Zugang zum großen Leuchtturm ist Uneingeweihten nicht gestattet, um den diensthabenden Beobachter „nicht bei der Arbeit zu stören“. Der Turm ist tatsächlich aber gar nicht rund um die Uhr besetzt.
- Mit einem Bemerken-Immersieg bei Beginn eines Sturms kann man ein unterschwelliges Vibrieren feststellen – die Schwingungen der starken Inselmagie.
- Die zurückgezogen lebende Sternenkundlerin Shandris ist bereits einem zeitlichen Muster der Stürme über der Stadt auf der Spur, vertraut ihre Mutmaßungen aber nur guten Freunden an.

EIN KELLER VOLLER ZOMBIES

Die Nekromantin Melwen erschafft in der Unterwelt der Stadt nach und nach eine Armee aus Zombies. Die Untoten sollen eine Überraschung für ihre Zwillingsschwester Elise sein – Melwen möchte mit ihr die Stadt ins Chaos stürzen. Die Zombies waren ursprünglich in einem abgetrennten Bereich der Kanalisation eingepfercht, befreiten sich jedoch vor Kurzem und verselbstständigen sich nun.

Spuren, die auf das Szenario hindeuten könnten:

- Überall in der Stadt treten vereinzelte Zombies aus den versteckten Zugängen zur Unterwelt und stiften Chaos.
- Melwen ist seitdem sehr aufgelöst und nervös.
- Aus den Gullideckeln überall in der Stadt hört man gelegentlich leise das Stöhnen der Zombies.

GERÜCHTE

Wann immer die Charaktere mit einem Stadtbewohner ins Gespräch kommen, kann auf nachstehender sowie der Tabelle aus dem Insel2Go *Die Insel der Stürme* (**S. 10**) ein Gerücht ausgewürfelt oder passend zum Gesprächsthema ausgewählt werden. Um zu ermitteln, welche der beiden Gerüchtetabellen verwendet wird, wird folgende Tabelle vorgeschaltet:

W20	GERÜCHTETABELLE
1-10	Wurf auf **Gerüchtetabelle Insel der Stürme** (Insel2Go *Die Insel der Stürme*, **S. 10**)
11-20	Wurf auf **Gerüchtetabelle Valen Coladris**

W20	GERÜCHTETABELLE VALEN COLADRIS	W/F
1	Der Sturmrufer Foronir wird sich für einen der zwölf Ratssitze nominieren lassen.	wahr
2	Wenn Foronir Stadtrat wird, helfe uns Hefrach! Der Mann führt nichts Gutes im Schilde.	?
3	Bösewichte aus dem Untergrund planen die Ermordung eines Stadtrats – man sollte das ganze, verräterische Pack *dort unten* ein für alle Mal ausräuchern!	falsch
4	Die Schattenpforte ist nur einer von vielen Eingängen in die Kanalisation der Stadt.	wahr
5	Nachts schleichen gelegentlich vermummte Gestalten um die Stadtratshalle.	wahr
6	Begeht ein Stadtrat ein Delikt, drückt die Stadtwache gerne mal ein Auge zu.	wahr
7	Die Stadtwache ist eine ehrenwerte und zu Recht geachtete Eliteeinheit und nimmt nur die Besten der Besten in ihre Reihen auf.	?
8	Hauptmann der Stadtwache Viserys wurde seit einiger Zeit nicht gesehen. Vielleicht ist er erkrankt?	falsch
9	Die Stadtwache sucht Leute, die bei der Regulation der Sturmmeerkatzenpopulation behilflich sein könnten.	wahr
10	Manche verzauberte Besen verhalten sich in letzter Zeit sonderbar.	wahr
11	Die Frau des Krämers Valayar backt einen ganz vorzüglichen Apfelkuchen. Den muss man probiert haben!	wahr
12	Galathil, der das Museum caeranischer Artefakte leitet, ist in letzter Zeit sehr unausgeschlafen und das Museum ist nur noch selten geöffnet. **1-5:** Vielleicht unterhält er eine Liebschaft? **6-20:** Bestimmt forscht er heimlich an der Inselmagie. Der hat doch eh nicht mehr alle Tassen im Schrank!	falsch
13	Die Sternenkundlerin Shandris sieht man oft tagelang nicht. Sie experimentiert im Geheimen bestimmt an der gefährlichen Inselmagie herum.	falsch
14	Dem Heliatempel gehen die Lynzblattvorräte zu Neige. Oberpriesterin Nemayle bittet um Spenden.	wahr
15	Aus den Gullideckeln überall in der Stadt hört man bisweilen leises, unheimliches Ächzen.	wahr
16	Habt Ihr schon einmal Marzipan probiert? Es schmeckt ganz eigenartig… sowas hab ich noch nie zuvor gegessen – echt lecker!	?
17	In die Herberge Zum lachenden Sturmsegler sollte man nicht mehr gehen… viel zu nah am Trümmerfeld. Die Qualität hat drastisch nachgelassen!	falsch
18	Aus dem Turm des Sturmrufers hört man immer wieder unheimliche Geräusche.	wahr
19	Der Turm des Sturmrufers ist von Hefrach verflucht – haltet Euch bloß fern!	falsch
20	Im Moment leben wir hier in Valen Coladris so sicher wie noch nie zuvor.	falsch

WWW.DUNGEONSLAYERS.DE

SC2Go

Um direkt losspielen zu können, werden im Folgenden acht SC2Go auf Stufe 1 inklusive **Kulturtalenten** aus den **Regeln von Caera** gemäß des Volk2Gos *Das Volk der Sturmelfen* vorgestellt, die sich gut für das Bespielen der Insel eignen:

Dirion ist ein in sich gekehrter Jäger aus dem Knisternden Hain, der auf der Suche nach Jagdaufträgen und Käufern für Jagdtrophäen erst vor Kurzem nach Valen Coladris gekommen ist.

DIRION
STURMELF, KRIEGER, STUFE 1

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

Lederpanzer u. -schienen, Holzschild

Speer WB+1

Speer WB+1

Talente

Blocker I, Jäger I[K], WG: Religion – Hefrach I[K], WG: Tierkunde I[K]

Ausrüstung

Decke, einfache Kleidung, Feuerstein & Zunder, Hefrachanhänger[K], Holzschild (PA+1), Lederpanzer (PA+1), Lederschienen (PA+1), 2x Lynzblatt, Rucksack, Schreibzeug[K] (Federkiel, Tinte und 2W20 Pergamentblätter), Speer (WB+1), Wasserschlauch

Volksfähigkeiten

Nachtsicht, unsterblich, zielsicher (Schießen und ZZ +1)

[K] = Kulturtalent/-ausrüstung

Enural ist ein traditionstreuer Sturmelf und fast schon fanatischer Hefrachanhänger. Er hat bei der Verbannung des Sturmrufers Anarioth mitgewirkt und verteufelt dessen ketzerische Forschung an der Inselmagie.

ENURAL
STURMELF, KRIEGER, STUFE 1

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

Lederpanzer

Kurzschwert WB+1

Talente

Glückspilz I, Schnelle Reflexe I[K], WG: Religion – Hefrach I[K], WG: Wetterkunde I[K]

Ausrüstung

Decke, einfache Kleidung, Feuerstein & Zunder, Hefrachanhänger[K], Kurzschwert (WB+1), Lederpanzer (PA+1), 2x Lynzblatt, Rucksack, Schreibzeug[K] (Federkiel, Tinte und 2W20 Pergamentblätter), Wasserschlauch

Volksfähigkeiten

Nachtsicht, unsterblich, zielsicher (Schießen und ZZ +1)

[K] = Kulturtalent/-ausrüstung

Erald wollte immer schon der Stadtwache beitreten, wurde aber bereits mehrmals abgelehnt. Seit er vor einigen Wochen sein Heim und Habe durch das katastrophale Experiment des Sturmrufers Anarioth verloren hat, stehen seine Chancen für die Verwirklichung seines Traumes noch schlechter als zuvor.

ERALD
STURMELF, SPÄHER, STUFE 1

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

Lederpanzer

waffenlos WB+0, GA+5

Kurzbogen WB+1, Ini+1

Talente

Bildung I[K], Glückspilz I, Schütze I[K], WG: Religion – Hefrach I[K]

Ausrüstung

Decke, einfache Kleidung, Feuerstein & Zunder, Hefrachanhänger[K], Kurzbogen (WB+1, Ini+1), Lederpanzer (PA+1), 2x Lynzblatt, Rucksack, Schreibzeug[K] (Federkiel, Tinte und 2W20 Pergamentblätter), Wasserschlauch

Volksfähigkeiten

Nachtsicht, unsterblich, zielsicher (Schießen und ZZ +1)

[K] = Kulturtalent/-ausrüstung

Erindor wohnte als Jugendlicher einem Wortgefecht zwischen einem Dozenten der Akademie der Elemente und dem Sturmrufer Anarioth bei – seit diesem Tage eifert er Letzterem nach und versucht, es seinem Idol gleichzutun. Er ist davon überzeugt, dass die Verbannung ins Exil keineswegs Anarioths Ende darstellte – vielmehr einen Neuanfang fernab der verblendeten Sturmelfenstadt.

ERINDOR
STURMELF, ZAUBERER, STUFE 1

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

Kampfstab WB+1, ZZ+1

Talente

Bildung I, Blitzmacher/Sturmmagier I[K], WG: Ebenenwissen I[K], WG: Religion – Hefrach I[K]

Zaubern / Zielzaubern

10	*Schock* (siehe Volk2Go *Das Volk der Sturmelfen*)	15+1

Ausrüstung

Decke, einfache Kleidung, Feuerstein & Zunder, Hefrachanhänger[K], Kampfstab (WB+1, ZZ+1), 2x Lynzblatt, Pfeife, Rauchkraut (25 Pfeifenköpfe), Rucksack, runenbestickte Robe (PA+0, AU+1), Schreibzeug[K] (Federkiel, Tinte und 2W20 Pergamentblätter), 1 Stück Seife, Wasserschlauch

Volksfähigkeiten

Nachtsicht, unsterblich, zielsicher (Schießen und ZZ +1)

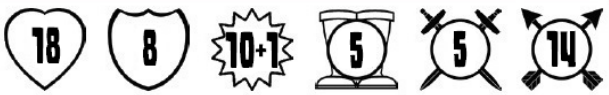
[K] = Kulturtalent/-ausrüstung

www.DUNGEONSLAYERS.de

Floragon ist ein außergewöhnlich naturverbundener Sturmelf und zeigt in vielerlei Hinsicht eher waldelfische Züge, was bei anderen Coladri allerdings oftmals auf Unverständnis und Argwohn stößt.

FLORAGON
STURMELF, SPÄHER, STUFE 1

KÖR:	**5**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	7
ST:	0	BE:	2	VE:	0
HÄ:	3	GE	3	AU:	2



Dolch WB+0, Ini+1 | Kurzbogen WB+1, Ini+1

Talente

Jäger I[K], Schütze I, WG: Naturkunde I[K], WG: Religion – Hefrach I[K]

Ausrüstung

Decke, Dolch (WB+0, Ini+1), einfache Kleidung, Feuerstein & Zunder, Hefrachanhänger[K], Kletterausrüstung, Kurzbogen (WB+1, Ini+1), 2x Lynzblatt, Rucksack, Schreibzeug[K] (Federkiel, Tinte und 2W20 Pergamentblätter), Seil (10m), Wasserschlauch

Volksfähigkeiten

Nachtsicht, unsterblich, zielsicher (Schießen und ZZ +1)

[K] = Kulturtalent/-ausrüstung

Gloriel gehört als Schwarzmagierin zu einer Minderheit auf der Insel der Stürme. Sie ist eine selbstbewusste Freidenkerin und behält ihre gesellschafts- und hefrachkritische Meinung aus Prinzip nicht gerne für sich, was vielen Coladri ein Dorn im Auge ist. Ihr ausgeprägtes Interesse an Giftkräutern und -mixturen trägt ihr Übriges dazu bei.

GLORIEL „DIE KRÄUTERHEXE"
STURMELFE, SCHWARZMAGIERIN, STUFE 1

KÖR:	**7**	**AGI:**	**5**	**GEI:**	**8**
ST:	0	BE:	0	VE:	3
HÄ:	2	GE	3	AU:	2+1

Dolch WB+0, Ini+1

Talente

Alchemie I[K], Feuermagier I, WG: Kräuterkunde I[K], Zaubermacht I[K]

Zaubern / Zielzaubern

11	*Feuerstrahl*	13+1

Ausrüstung

Decke, Dolch (WB+0, Ini+1), einfache Kleidung, Feuerstein & Zunder, 2x Lynzblatt, Rucksack, runenbestickte Robe (PA+0, AU+1), Schreibzeug[K] (Federkiel, Tinte und 2W20 Pergamentblätter), Wasserschlauch

Volksfähigkeiten

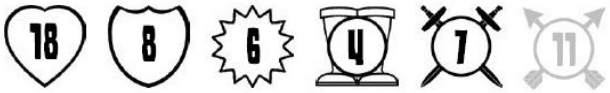
Nachtsicht, unsterblich, zielsicher (Schießen und ZZ +1)

[K] = Kulturtalent/-ausrüstung

Sanuriel ist seit Kurzem stolze Studentin der Akademie der Elemente. Sie ist ruhig und zurückhaltend, aber eine gute Beobachterin und vorausschauende Planerin.

SANURIEL
STURMELFE, ZAUBERERIN, STUFE 1

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



Kampfstab WB+1, ZZ+1

Talente

Glückspilz I, Blitzmacher/Sturmmagier I[K], Wahrnehmung I[K], WG: Religion – Hefrach I[K]

Zaubern / Zielzaubern

11	*Schock* (siehe Volk2Go *Das Volk der Sturmelfen*)	14+1

Ausrüstung

Decke, einfache Kleidung, Feuerstein & Zunder, Hefrachanhänger[K], Kampfstab (WB+1, ZZ+1), 2x Lynzblatt, Rucksack, runenbestickte Robe (PA+0, AU+1), Schreibzeug[K] (Federkiel, Tinte und 2W20 Pergamentblätter), 3x Tagesration Nahrung, Wasserschlauch

Volksfähigkeiten

Nachtsicht, unsterblich, zielsicher (Schießen und ZZ +1)

[K] = Kulturtalent/-ausrüstung

Varissa ist eine Novizin der Helia unter Oberpriesterin Nemayle und genoss in ihrem Elternhaus stets einen liebevollen Umgang, Teilhabe am kulturellen Leben der Stadt und eine erstklassige Ausbildung.

VARISSA
STURMELFE, HEILERIN, STUFE 1

KÖR:	**6**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**8**
ST:	0	BE:	2	VE:	3
HÄ:	1	GE	0	AU:	4+1

Dolch WB+0, Ini+1

Talente

Bildung I[K], Fürsorger I[K], Instrument – Panflöte I[K], WG: Religion – Hefrach I[K], WG: Religion – Helia I

Zaubern / Zielzaubern

15+1	*Heilende Hand*	8

Ausrüstung

Decke, Dolch (WB+0, Ini+1), einfache Kleidung, Feuerstein & Zunder, Hefrachanhänger[K], 2x Lynzblatt, Panflöte, Rucksack, runenbestickte Robe (PA+0, AU+1), Schreibzeug[K] (Federkiel, Tinte und 2W20 Pergamentblätter), Wasserschlauch

Volksfähigkeiten

Nachtsicht, unsterblich, magisch begabt (Zau +1)

[K] = Kulturtalent/-ausrüstung

WWW.DUNGEONSLAYERS.DE