LAURER IM SCHATTEN: DUNKELELFEN

von „Bruder Grimm“ Mathias
Ein optionales Quellenwerk für Dungeonslayers, Copyright: Christian Kennig
Verwendet unter CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz

Vorbemerkung: *Auch wenn der größte Teil des nachfolgenden Materials auf das Warlords Dungeonslay-Setting fokussiert ist, kann zumindest der technische Teil sicherlich für die meisten Dungeonslayers-Fantasy-Settings implementiert werden. Aber vielleicht bieten auch die Hintergrundbeschreibungen die eine oder andere Inspiration für Settings außerhalb Etheriens.*
Schließlich ist auch das Abenteuer am Ende des Werkes zwar in Etherien angesiedelt, aber generisch genug gehalten, dass es mit einigen Änderungen der Lokalität und der Namen auch anderswo stattfinden kann.

Intrigen und Meuchelmord, Blutopfer und finsterste Magie, Sklaverei und herzlose Grausamkeit – kaum ein anderes humanoides Volk ist in derartige Abgründe finsterer Machenschaften verwickelt wie die verräterischen dunklen Elfen. Im Laufe der Jahrhunderte haben sie sich einen Ruf erarbeitet, der das gemeine Volk alleine bei der Erwähnung des Wortes „Dunkelelf" sich furchtsam nach allen schattenerfüllten Ecken umdrehen lässt.
Dabei ist der durchschnittliche Dunkelelf gar nicht so ein furchtbarer Gegner – vorausgesetzt es gelingt ihn im frontalen Kampf zu stellen.
Doch genau darin liegt die besondere Herausforderung, wenn man es mit Dunkelelfen zu tun bekommt. Dunkelelfen sind keine groben Orks oder unorganisierte Goblins. Sie stürmen nicht frontal oder aus simplen Hinterhalten auf ihre Gegner zu, sondern wenden ausgefeiltere Taktiken an, mit denen sie trotz ihrer ansonsten geringen Kampfstärke einer Heldengruppe sehr gefährlich werden können.

TYPISCHE DUNKELELFISCHE KAMPFTAKTIKEN

- Dunkelelfen greifen nicht unbedingt auf Sicht an, sondern verfolgen und beobachten potentielle Feinde im Verborgenen, um ihre Stärken und Schwächen herauszufinden.
- Im gleichen Zuge werden vorzugsweise erst einmal entbehrliche kampfkräftige Diener gegen Feinde entsandt, um deren Kampfkraft, individuellen Fähigkeiten und Zusammenspiel zu analysieren. Insbesondere Untote, Dämonen, Monsterspinnen, Drarachs (s. u.), Golems oder gedungene, gezwungene oder beherrschte Humanoide werden dazu herangezogen.
- Dunkelelfen greifen gerne in Blitzattacken an, aus denen sie sich schnell wieder zurückziehen, um Gegner zu zermürben und ihre Heilmöglichkeiten aufzubrauchen.
- Sollte eine Gruppe über Heiler verfügen, wird versucht, diese gezielt als erstes mit einem Überraschungsangriff aus dem Hinterhalt auszuschalten. Sekundär wird versucht, Zauberwirker oder Späher, die die dunkelelfischen Fallen oder Hinterhalte entdecken könnten, auf diese Weise zu eliminieren.
- Schwer gerüstete Krieger werden vorzugsweise mit Magie bekämpft, vor allem mit nichtabwehrbarem Schaden, mit geistesbeeinflussenden Zaubern, um sie gegen ihre Gefährten zu wenden oder mit schwächenden Flüchen, um sie zu leichterer Beute für die „Kampfsklaven" der Dunkelelfen zu machen.
- Sollte Magie nicht verfügbar sein, wird versucht, gerüstete Gegner aus der Distanz mit Salven aus Giftpfeilen einzudecken, mit dem Ziel, über kleine

Verwundungen eine schwere Vergiftung zu verursachen.

- Generell ziehen Dunkelelfen den Angriff aus der Distanz vor. Kampfkräftigere Dienerkreaturen werden dazu benutzt, um Gegner im Nahkampf zu binden und von den Fernkämpfern fernzuhalten.
- Dabei nehmen Dunkelelfen wenig Rücksicht auf nicht-dunkelelfische Verbündete. Bei Schüssen ins Getümmel zählen sie ihre Verbündeten ohne zu Zögern zu ihrer Trefferchance hinzu und nehmen in Kauf, dass sie diese anstelle eines Feindes treffen.
- Ebenso werden nicht-dunkelelfische Verbündete von dunkelelfischen Zauberkundigen oft angewiesen, eine Gegnergruppe auf einem Haufen zu halten. Dass der Zauberkundige das aus dem Grund wünscht, um einen Flächeneffekt in die Menge zu wirken und dazu gnadenlos bereit ist, seine Verbündeten zu opfern, erfahren diese natürlich nicht.
- Dunkelelfen sind geschickte Fallenbauer und ihre Anlagen strotzen vor ausgefeilten und handwerklich meisterlichen Mechanismen. Neben simpler Schädigung und Zermürbung sowie Aufzehrung von Ressourcen haben dunkelelfische Fallen auch oft die Auftrennung oder Demoralisierung von Gegnergruppen zum Zweck. Aus diesem Grund sind dunkelelfische Fallen oft sadistischer und grausamer als zu ihrer Effizienz notwendig wäre.
- An den Zugängen zu dunkelelfischen Anlagen sind oft kampfkräftige Wächter verborgen – nicht allerdings, um Eindringlinge abzuhalten, sondern als Abschluss einer Zermürbungstaktik. Denn diese Wächter werden idealerweise auf flüchtende Feinde losgelassen, die geschwächt und ihrer Ressourcen beraubt ihr Heil im Rückzug suchen, um ihre Kräfte neu zu sammeln. Das wollen die Dunkelelfen natürlich verhindert.
- Feinde, die sich als eher schwach erweisen, werden nach Möglichkeit am Leben gelassen, denn sie können versklavt oder zur Opferung vorbereitet zu werden, ohne dass man von ihnen eine nennenswerte Gegenwehr befürchten müsste. Bei starken Gegnern ist aber das Ziel, sie möglichst schnell zu töten.
- Letztlich sind Dunkelelfen kein chaotischer Haufen, sondern verfügen über eine organisierte Hierarchie. Das heißt, dass Dunkelelfen eingespielt agieren und die Fäden über dunkelelfische Aktivitäten in der Regel an einer Stelle zusammenlaufen, von der aus alle Strategien koordiniert werden.

DUNKELELFEN UND IHRE GESCHÖPFE

DUNKELELF					
KÖR:	7	**AGI:**	7	**GEI:**	6
ST:	0	BE:	5	VE:	2
HÄ:	0	GE:	5	AU:	2

17	11	11	4	8	14

Bewaffnung:	Panzerung:
Drowrapier (WB +1; GA -2, Ini +2) Drowbogen (WB +2; GA -1; Ini +2)	Kettenhemd (PA +2; Lf -0,5) Lederschienen (PA +1) Metallhelm (PA +1; Ini -1)

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Gift: Wird Schaden verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.

Hinterhältiger Angriff: Erhält +AGI auf Angriff gegen Opfer, das sich Anwesenheit der Kreatur nicht bewusst ist.

Heimlichkeit: Erhält einen Bonus von +5 auf alle Würfe, die Heimlichkeit betreffen.

Meucheln: Erhält GA -5 auf Angriff gegen Opfer, das sich Anwesenheit der Kreatur nicht bewusst ist.

Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

Beute:	BW 1 D:20				
GH:	3	GK	no	EP	157

Ein Dunkelelf stellt sich nur dem offenen Nahkampf, wenn ihm keine andere Wahl bleibt, denn er ist kein mächtiger Kämpfer. Stattdessen beweist er seine Qualitäten lieber als Späher, Spion, Kundschafter, Bogenschütze und Meuchelmörder.

DROWHEXER					
KÖR:	6	**AGI:**	6	**GEI:**	8
ST:	0	BE:	2	VE:	4
HÄ:	0	GE:	5	AU:	6+1

16	6	8	4	7	

Bewaffnung:	Panzerung:
Kampfstab (WB +1; Zielz. +1)	Runenverz. Robe (PA +0; AU +1)

Zaubermacht: Kann dreimal pro Kampf +GEI auf eine Zaubern/Zielzauber-Probe erhalten.

Verheerer: Erhält -3 GA auf Angriffe mit Zauber *Schattenpfeil.*

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

Zauber (Stufe 10): *Feuerball, Kontrollieren, Netz, Schattenklinge, Schattenpfeil, Schutzschild, Skelette erwecken, Verwirren* 17

Beute:	BW 1 D:20, 1 M:7				
GH:	4	GK	no	EP	130

Diese machtbesessenen und destruktiven Magier sind meistens männliche Dunkelelfen und in Etherien die Schützlinge des Kargoth, Dunkelelfen-Gott der Macht, der Grausamkeit und der Zerstörung. Gelegentlich übernehmen sie so etwas wie eine Priesterrolle im Namen Kargoths, aber in erster Linie sind sie skrupellose Forscher nach magischem Wissen.

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

18	8	8	4	8	

Bewaffnung:	Panzerung:
Spinnenzepter (WB +1; Zielz. +1)	Prachtvolles Gewand (PA +0; AU +1)

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Schwarm: Verwandelt sich bei LK 0 aktionsfrei in einen Spinnenschwarm mit SCW 20.

Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

Zauber (Stufe 11): *Freund!, Heilendes Gift* (Grimmoire VI), *Kleiner Terror, Klettern* (Grimmoire I), *Lebenssauger* (Grimmoire I), *Lebensspende* (Grimmoire VI), *Netz, Pein* (Grimmoire II), *Schattenlanze,* 22

Monsterspinnen rufen: Kann einmal alle 24 Stunden jeweils eine Monsterspinne (GRW, S. 117) oder eine Kleine Monsterspinne (GRW, S. 128) herbeirufen.

Beute:	BW 2 D:20, 2 M:7				
GH:	6	GK	no	EP	103

Die Priesterinnen der Spinnengöttin Aranea sind gleichermaßen schön und herzlos. In der theokratischen Kultur der Dunkelelfen übernehmen sie meist sowohl die geistliche als auch die weltliche Führung und können von anderen Dunkelelfen bedingungslosen Gehorsam erwarten. Einzig die Hexer erkennen sie als ihnen gleichwertig an, doch auch von ihnen erwarten sie stets Rat und Unterstützung, wenn sie ihn erbitten.

DRARACHNOID

KÖR:	11	AGI:	10	GEI:	7
ST:	4	BE:	3	VE:	2
HÄ:	2	GE:	5	AU:	4

69 | 17 | 12 | 5,5 | 16 | 16

Bewaffnung:	Panzerung:
Drowrapier (WB +1; GA -1) Drowbogen (WB +2; GA -1; Ini +2)	Spinnenhaut (PA +1) Lederrüstung (PA +1) Plattenarmschienen (PA +1; Lf -0,5 m) Metallhelm (PA +1, Ini -1)

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Kletterläufer: Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.

Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzliche Drowsäbelangriff in jeder Runde aktionsfrei durchführen.

Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

11 **Zauber (Stufe 10):** *Flackern, Mächtiges Stören* (Grimmoire I), *Netz, Schattenlanze* 17

Beute:	BW 2 D:20, 1 M:10				
GH:	17	GK	gr	EP	178

Die unseligen Drarachnoiden – oder kurz Drarachs – sind rituell erschaffene Monstren mit Kopf, Körper und Armen eines Dunkelelfen, der am Unterleib in den Körper einer Monsterspinne übergeht. Es wird oft erzählt, dass die Umwandlung in einen Drarach eine Bestrafung ist, die Wahrheit ist aber etwas komplizierter. Grob gesagt ist es eine einzigartige Mischung aus Strafe, Sühne und Ehre. In der Dunkelelfen-Gesellschaft sind Drarachs durchaus geachtet, fas wie eine Art „Engel“ der dunkelelfischen Götter, aber sie sind den Priesterinnen und Priestern der Götter zu Gehorsam verpflichtet und darüber hinaus oft wahnsinnig. Viele behalten ihren Verstand aber zumindest zum großen Teil und erweisen sich oft als fähige Taktiker und Heerführer mit großer Hingabe an die Götterzwillinge. Es gibt aber auch einige Abtrünnige, Verstoßene oder Flüchtige, die ihre eigenen Banden oder Heerhaufen zusammenstellen und vielleicht sogar Rache an der dunkelelfischen Gesellschaft suchen, die ihnen diese Umwandlung angetan hat.

WÄCHTERSKELETT

KÖR:	10	AGI:	8	GEI:	0
ST:	3	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0

22 | 19 | 9 | 2,5 | 14

Bewaffnung:	Panzerung:
Breitschwert (WB +1; GA -1)	Plattenpanzer (PA +3; Lf -1 m) Plattenarmschienen (PA +1; Lf -0,5 m) Plattenbeinschienen (PA +1; Lf -0,5 m) Metallhelm (PA +1, Ini -1) Metallschild (PA +1; Lf -0,5 m)

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

Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

GH:	8	GK	no	EP	89

Ein Wächterskelett ist einfach nur ein Skelett, das in eine komplette Rüstung gepackt und mit einem scharfen Schwert ausgerüstet wurde und allein dadurch bereits deutlich gefährlicher ist als ein normales Skelett. Die Ausrüstung eines Wächterskeletts ist selten dunkelelfischer Machart, sondern meistens erbeutetes Material von eliminierten oder versklavten

Feinden. Dunkelelfen selbst können mit derart groben Machwerken oft nicht viel anfangen, aber um ein Skelett damit auszustatten, kann auch nicht-dunkelelfische Rüstung noch einem sinnvollen Zweck zugeführt werden.

AUSGESAUGTER					
KÖR:	**10**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**0**
ST:	3	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	4	AU:	0

Bewaffnung:	Panzerung:
Knochenklaue (WB +1) Netz (WB +2)	Gespinste (PA +1)

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

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

Lähmungseffekt: Treffer mit Netz macht Ziel für Probenergebnis in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR-ST gelingt (nur alle 10 Kampfrunden anwendbar).

Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

GH:	8	GK	no	EP	101

Ein Ausgesaugter, auch Gespinst- oder Kokonmumie genannt, sind die zum untoten Dasein wiederbelebten Überreste des Opfers einer Monsterspinne. Das vertrocknete Fleisch eines Ausgesaugten spannt sich lederartig verhärtet über sein Gerippe, und er ist in dicke Spinnweben gehüllt wie in ein Leichentuch. Diese Gespinste kann er als klebrige Netze mit seiner Knochenklaue auf ein Ziel werfen.
Ausgesaugte können mit Zombies erwecken belebt werden, wenn der Zauber auf eingesponnene und von Monsterspinnen verzehrte Leichen gewirkt wird. Dunkelelfen platzieren diese Untoten gerne zwischen Monsterspinnennetze, da sie dort wie nichts weiter als Vorratskokons der Spinnen aussehen.

FINSTERROSS					
KÖR:	**9**	**AGI:**	**12**	**GEI:**	**1**
ST:	2	BE:	6	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0

Bewaffnung:	Panzerung:
Biss (WB +1; GA -1)	-

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

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

Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

GH:	4	GK	gr	EP	122

Das Finsterross ist eine wildere, bösartige Variante des Schimmerrosses, die von den Dunkelelfen als Reittiere gezüchtet wurden. Mutmaßlich sind sie teilweise von dämonischem Blut, möglicherweise entstanden durch Kreuzung mit Nachtmahren. Für Reisen, Botenritte und längere Feldzüge sind sie auf jeden Fall immer noch günstiger im Unterhalt als Reitspinnen, da sie Allesfresser sind. Finsterrösser haben zwar einen Appetit auf frisches Fleisch und Blut entwickelt, können aber auch gut mit pflanzlicher Kost ernährt werden.
Abgesehen von ihrem fast raubtierhaften Gebiss wirken Finsterrösser wie edle Pferde mit meist seidig schwarz glänzendem Fell oder von so mattem Schwarz, dass es das Licht geradezu zu verschlucken scheint. Einige sind aber auch bleichweiß oder fahlgelb wie alte Knochen.
Settingabhängig lassen Finsterrösser nur Dunkelelfen und Diener/Wesen der Dunkelheit auf sich reiten.

DUNKELELFEN ALS CHARAKTERE

Auch wenn der tragische dunkelelfische Antiheld, der sich von seinem Volk abgewandt hat, bereits ein ziemliches Klischee ist, ist dieser Werdegang nicht ausgeschlossen. Und selbst ein loyaler Dunkelelf könnte anderen Völkern Verbündete suchen und versuchen, ein Bild von seinem Volk als zwar harte, aber zivilisierte Rasse zu vermitteln. Schließlich haben auch Dunkelelfen gewisse Moralvorstellungen, so verdreht sie auch sein mögen, und ein Dunkelelf mag an der Bekämpfung eines Übels, das nicht von seinem Volk ausgeht, ein genau so großes Interesse haben wie Angehörige anderer Völker. Von daher kann ein Dunkelelf in einer Heldengruppe ein zwar seltener, aber nicht unmöglicher Bundesgenosse sein.

Aussehen: Vom Körperbau her sind Dunkelelfen den „lichten“ Elfen sehr ähnlich. Grazile Gestalt, spitze Ohren, feine Sinne, oftmals langes wallendes Haar, wenig übrige Körperbehaarung etc.
In vielen Welten haben Dunkelelfen allerdings eine dunkel purpurne bis obsidianschwarze Haut und knochenweißes Haar – das Mal ihres Verrats und ihrer Abkehr von den Mächten des Lichts.
In Etherien allerdings, dem Setting von Warlords Dungeonslay, hat eine derartige Zeichnung nie stattgefunden, und Dunkelelfen sind äußerlich kaum von anderen Elfen zu unterscheiden. Lediglich pechschwarzes Haar und blasse sonnenempfindliche Haut ist bei ihnen typisch. Diesen Typus kann man aber auch bei Hochelfen nicht selten finden, und ein dunkelelfischer Waldläufer, der etwas mehr Sonne abbekommt, kann durchaus für einen Waldelfen gehalten werden.
Allerdings maskieren sich etherische Dunkelelfen häufig dem bekannten Bild entsprechend, die Haut mit schwarzen Pigmenten gefärbt, um den Chitinpanzer einer Spinne zu simulieren, das Haar mit Laugen auf die Farbe von Spinnweben gebleicht.

Lebensraum: Fragt man den einfachen Bürger auf der Straße, wo Dunkelelfen leben, so wird er an die tiefsten lichtlosen Niederungen unter der Erde denken, Höhlen und Tunnel ewiger Nacht, wo widerlichstes Ungeziefer und bizarre Monstren umherstreifen.
In einigen Welten mag dies stimmen, aber in Etherien entspricht dies nur zum Teil der Wahrheit. In Khazdul leben die Dunkelelfen tatsächlich in den Tiefen der Unterreiche, in Hallen lichtloser Pracht, teilweise im Bunde mit den Dunkelzwergen, teilweise mit diesen um die Vorherrschaft um die erzreichen Tunnel kämpfend. Die Dunkelelfen von Yrm und vom Todeswald leben hauptsächlich an der Oberfläche. In Yrm hängt man noch dem alten Zauber der Hochelfen nach und hält ein Reich aufrecht, das den Glanz Ehlariels imitiert, oder vielmehr als schattenhaftes Gegenstück wiederspiegelt, ein Königreich der Dunklen Feen, filigran und prachtvoll, doch von herzloser Düsternis und Grausamkeit. So erstrecken sich unter den herrlichen schwarzen Türmen und Palästen Verliese voller grauenerregender Folterkammern und Opferstätten. Die Todeswald-Dunkelelfen könnte man fast als eine Art dunkle Waldelfen bezeichnen. Sie verehren die hier in Massen vorkommenden Monsterspinnen und integrieren ihre gut getarnten Behausungen nahtlos in die Vegetation. Zwar verfüge auch sie über Tunnel- und Höhlenverstecke, doch befinden sich diese nicht in großer Tiefe und sind mit nichts

weiter als Holz und Spinnenweben befestigt.
Die Dunkelelfen der Insel Mordanion schließlich gelten selbst unter ihrem Volk als übergeschnappt und richten sich in den Lava- und Schwefelhöhlen surreale Wohn- und Forschungsstätten ein, ständig mit den Domänen um die Vorherrschaft über die Insel und über ihren eigenen Verstand ringend.

Fähigkeiten: Grundlegend sind Dunkelelfen nichts weiter als eine Abart von Elfen und erhalten die gleichen Eigenschaftsmodifikationen wie diese sowohl auf Startwerte als auch auf Höchstwerte, und sie sind ebenfalls so unsterblich wie ihre Brüdervölker.
Auch die Leichtfüßigkeit der elfischen Rasse haben sie beibehalten, mehr noch vielleicht, da Heimlichkeit in der dunkelelfischen Kultur eine hoch geschätzte Eigenschaft ist.
Aufgrund ihrer Zurückgezogenheit ins Dunkel der Nacht, in finstere Wäldern oder lichtlose Tunneln hat sich die elfische Nachtsicht bei den Dunkelelfen allerdings zu echter Dunkelsicht weiterentwickelt. Dafür hat ihre lichtscheue Lebensweise – oder aber auch ein Fluch, der mit ihrer Abkehr vom Licht und vom Guten – sie lichtempfindlich gemacht.
Schließlich sind Dunkelelfen ständig in Alarmbereitschaft. Vielleicht kommt dies durch ihre heimtückische Gesellschaft, in der man ständig wachsam sein und auf seinen Rücken aufpassen muss, vielleicht durch einen Schuss Spinnenblut, oder durch eine Segnung ihrer paranoiden Götter. Jedenfalls erhalten die meisten Dunkelelfen +2 auf ihre Initiative.

Volksbonus: Bewegung, Geschick oder Aura +1
Volksfähigkeiten: Dunkelsicht, Leichtfüßig, Geschwind, Unsterblich, Lichtempfindlich
(optional kann bei der Charaktererschaffung entweder Leichtfüßig oder Geschwind durch eine andere für Elfen wählbare Volksfähigkeit ausgetauscht werden (im Völkerbaukasten, GRW, S. 154, mit * markiert).

VORGESCHLAGENE KULTURTALENTE

Kampf – Ausweichen (I), Blind kämpfen[2] (III), Brutbauch[1] (II), Erzfeind[1] (Elfen, Menschen) (I), Flankierer[1] (II), Gezieltes Gift (I), Hinterhältiger Angriff (I), Ich muss weg! (I), Nachtschwärmer[2] (I), Samtpfote[1] (I), Schadenfreude[2] (I), Schattenstärke[3] (II), Schnelle Reflexe (II), Verdrücken (I), Verletzen (I), Waffenkenner (Bögen, Dolche, Fechtwaffen) (I)
Nicht-Kampf – Akrobat (II), Diebeskunst (II), Diener der Dunkelheit (II), Fesselnde Persönlichkeit[3] (II), Handwerk (Giftmischer) (III), Heimlichkeit (II), Magieresistent (III), Reiten (Reitspinne, Finsterross) (II), Resistent[1] (III), Schlitzohr (II), Tiermeister (nur Spinnen) (II), Wissensgebiet (Höhlenkunde, unterirdische Geographie, Gifte, Spinnen, Religion (Aranea), Religion (Kargoth), Dämonen) (II)

[1] Bruder Grimms Talentpaket

[2] Bruder Grimms zweites Talentpaket

[3] Bruder Grimms dritttes Talentpaket

WERKE DUNKLER MACHT

RING DER ARANEA

Der Legende nach ist ein Ring der Aranea eine bescheidene Nachahmung eines Ringes, den die Spinnengöttin Aranea ihrem Bruder Kargoth dem Zerstörer geschenkt hat. Bei Anhängern des Kargoth, insbesondere männlichen Hexern, gilt er als Symbol für ihr Recht auf Gleichbehandlung durch die Spinnenpriesterinne.
Der Träger eines Rings der Aranea kann den Zauber *Wolke des Todes* wirken.
Eingebettete Fähigkeiten: *Wolke des Todes* ; **Zugangsstufe:** 13; **Herstellungskosten:** 2495 GM; **Marktpreis:** 4990 GM

BLUTBANNER

Das Kriegsbanner der Dunkelelfen von Yrm stellt meistens eine Variation einer schwarzen Spinne oder eines Drarach auf rotem Grund dar. Oft wird es vor dem Kampf mit dem Blut eines Opfers geweiht.
Der Träger des Blutbanners erhält einen +3 Bonus auf Schlagen und kann *Dunkle Segnung* wirken (Das Grimmoire, Bd. VI).
Eingebettete Fähigkeiten: Kampfwert +3, *Dunkle Segnung* (Grimmoire, Bd. III) ; **Zugangsstufe:** 3; **Herstellungskosten:** 1715 GM; **Marktpreis:** 3430 GM

MEUCHLERKLINGE

Ein Dolch +1, der dem Anwender HINTERHÄLTIGER ANGRIFF +I verleiht. Zwar ist diese Art der Verzauberung weltweit zu finden, aber die schwarzen Meuchlerklingen der Dunkelelfen sind besonders berüchtigt.
Eingebettete Fähigkeiten: WB +1, HINTERHÄLTIGER ANGRIFF ; **Zugangsstufe:** 10; **Herstellungskosten:** 1625 GM; **Marktpreis:** 3250 GM

SCHATTENMANTEL

Auch dieser Gegenstand ist kein Monopol der Dunkelelfen, doch sind die federleichten aus echter Monsterspinnenseide gewebten Schattenmäntel aus dem Todeswald die berühmtesten und wahrscheinlich auch das Original. Ein Schattenmantel gibt Abwehr +1, HEIMLICHKEIT +II und hebt die Volksfähigkeit Lichtempfindlich auf.
Eingebettete Fähigkeiten: Kampfwert +1, HEIMLICHKEIT, *Schutz vor Licht* (Das Grimmoire, Bd III); **Zugangsstufe:** 2; **Herstellungskosten:** 750 GM; **Marktpreis:** 1500 GM

DUNKELSPLITTER

Ein Dunkelsplitter ist ein Wurfdolch gefertigt aus verfestigter Dunkelheit, einer zufälligen Schöpfung des dunkelelfischen Beschwörers Mordaine. Der Träger eines Dunkelsplitters kann Zonen der Dunkelheit in seiner Umgebung entstehen lassen (technisch zu behandeln als könne er den Zauber Tarnender Nebel wirken) und den Splitter werfen als verfüge er über FIESER SCHUSS +I. Ein getroffener Gegner ist für W20/2 Kampfrunden in Dunkelheit gehüllt wie durch den Zauber *Schatten*.
Eingebettete Fähigkeiten: FIESER SCHUSS, *Schatten, Tarnender Nebel;* **Zugangsstufe:** 3; **Herstellungskosten:** 1545 GM; **Marktpreis:** 3090 GM

AMULETT DES DUNKLEN PFADES

Diese Amulette werden verdienten Assassinen des Dunklen Pfades verliehen. Sie geben ihren Trägern SCHATTENSTÄRKE II und Laufen +1. Dies mag sie auch für

Außenstehende sehr nützlich machen, aber zum einen zeichnen sie ihre Träger als hochrangige Mitglieder einer Meuchlergilde aus, zum anderen ist eben diese Gilde darauf bedacht, sich verlorene Amulette wiederzubeschaffen.
Eingebettete Fähigkeiten: SCHATTENSTÄRKE, Kampfwert +2*;*
Zugangsstufe: 8;
Herstellungskosten: 2625 GM;
Marktpreis: 5250 GM

ELFENRING DER GIER

Dieser mächtige Ring ist ein Entwurf des dunkelelfischen Alchimisten Mallecke. Er verleiht seinem Träger je +III auf die Talente BEUTE SCHÄTZEN, BLUTSCHMIED (siehe Bruder Grimms Talentpaket I) und SCHLITZOHR. Allerdings enthält der Entwurf auch einen Fluch, den Mallecke zur Absicherung eingebaut hat: Der Träger des Rings erleidet einen Abzug von -3 auf Zaubern und Zielzauber
Eingebettete Fähigkeiten: 2 x Kampfwert -3 (wie +3), BEUTE SCHÄTZEN, BLUTSCHMIED (Bruder Grimms Talentpaket I), SCHLITZOHR*;*
Zugangsstufe: 12;
Herstellungskosten: 11025 GM;
Marktpreis: 22050 GM

DIE ABKEHR VOM LICHT – GESCHICHTE DER DUNKELELFEN IN ETHERIEN

Quellen:
Steve Fawkner (?), Timeline of Etheria (http://etheria.wikia.com/wiki/Timeline_of_Etheria)
Chronos, The Unified History of Etheria (http://etheria.wikia.com/wiki/The_Unified_History_of_Etheria)

DIE VERBANNUNG VON PRINZ MORDAINE

Nach dem Unfalltod des ersten Königspaares der Hochelfen versank deren ganze Nation in eine 500 Jahre währende Phase der Einkehr und Isolation, dem Zeitalter der Trauer.
Im Jahre 914 hochelfischer Zeitrechnung (HEZ) jedoch, begannen Orks unter Führung eines mächtigen Kriegsfürsten namens Gornak Elfenfresser in die Reiche der Hochelfen einzudringen und weckten die Hochelfen aus ihrer Untätigkeit.
Die Prinzen Inarion, Enkel von König Keldurin dem Gelehrten, und Mordaine, Enkel von Keldurins Schwester Ehlanna II, organisierten eine Verteidigung. Inarion organisierte die Krieger, Mordaine die Magier. Letztlich gelang es im Jahre 921 HEZ Mordaine und seinem Zauberern, einen mächtigen Eissturm heraufzubeschwören, der die Orkarmee aufhielt, dezimierte und zurücktrieb.
Im darauffolgenden Jahr (922 HEZ) starb König Keldurion unter mysteriösen Umständen, und ein Erbschaftsstreit zwischen Inarion und Mordaine entbrannte. Inarion plante, die Verteidigung des Hochelfenreiches mit neuen Streitkräften auszubauen, Kriegerorden unterstützt von der traditionellen Heil- und Eismagie der Hochelfen. Doch Mordaine forderte ein tieferes Eintauchen in die Geheimnisse der Magie und plante die Gründung arkaner Forschungskollegien. Ehlanna II und der Weiße Rat der Hochelfen sahen aber Mordaines Pläne als zu gewagt an und entschieden sich im Jahre 923 HEZ für Inarion als neuen König.
Verärgert verließ Mordaine das Hochelfenreich, um nach 5 Jahren der Reise zurückzukehren. Er berief den Weißen Rat ein zu einer Demonstration einer neuen Magie, die er in seiner Abwesenheit entdeckt und erforscht hatte: Das Herbeirufen von Kreaturen aus anderen Existenzebenen. Er forderte die Königswürde ein und versprach im

Gegenzug, mächtige Kreaturen herbeizurufen, die die Grenzen des Reiches expandieren und beschützen würden, und tatsächlich fand er einige Unterstützer unter den Fürsten der Grenzländer.
Doch der Rat war gespalten und diskutierte viele Wochen lang. Dann wurde Ehlanna II ermordet aufgefunden.
Inarions Mondwache jedoch konnte Beweise finden, die auf Mordaine als Täter hinwiesen, und dazu eine Verbindung zum Tod von König Keldurion offenbarten. Mordaine wurde schuldig gesprochen und in den Kerker geworfen.
Doch Mordaine hatte viele Anhänger gewonnen. Diese befreiten ihn schon bald aus dem Verlies. Somit begann 930 HEZ der Große Bürgerkrieg der Hochelfen.
Nach vielen Schlachten konnte Mordaine im Jahre 942 endlich aufgebracht werden, und er und seine Anhänger wurden aus dem Hochelfenreich verbannt.

DIE ZERSPLITTERTEN VON KHAZDUL

943 HEZ ist bekannt als das Jahr der Sieben Flotten, denn in sieben Flotten verließen Mordaine und seine Anhänger das Land, von nun an als Dunkelelfen geächtet. Von Winden auseinandergetrieben, die von hochelfischen Zauberern herbeigerufen wurden, landeten zwei der Flotten an der Küste von Khazdul. Ohne einen starken Anführer bei sich zerstreuten sich die Passagiere dieser Flotten rasch. Jedoch war das Land von zahlreichen Barbaren- und Orkstämmen bewohnt, und die Dunkelelfen mussten sich in vielen Scharmützeln ihre Nische abtrotzen.
1324 HEZ wanderten zwergische Flüchtlinge nach Khazdul ein, die auf ihrer Flucht von Lord Bane, dem Fürsten des Todes, korrumpiert wurden. Trotz ihres geschwächten Zustands konnten sie sich auf Grund ihrer straffen Organisation, ihrer eisernen Disziplin und ihrer Kenntnisse über Technologie und Konstruktbau bald gegen die anderen Parteien durchsetzen und zur dominierenden Rasse Khazduls aufschwingen. Dennoch konnten sich die Dunkelelfen weiterhin in Khazdul behaupten und agieren teilweise als Verbündete der Dunkelzwerge, teilweise als Verbündete gegen sie…

DER PAKT MIT DEN SPINNENGÖTTERN

Die übrigen Flotten mit den drei Elfenprinzen Mordaine, Eldakkar und Garranoth an Bord landeten zunächst auf der Insel der Dämmerung und gründeten Siedlungen in den dunklen Wäldern im Nordosten der Insel, wo sich die barbarischen menschlichen Ureinwohner der Insel nicht hinein trauten. Sie begannen ein Reich zu errichten, das ein düsterer Abglanz der prächtigen hochelfischen Zivilisation werden sollte, und Prinz Eldakkar gründete die Stadt Yrm, in der er sich einen schwarzen Turm der Herrschaft errichtete. Bei Erkundungen wurde jedoch entdeckt, warum die Barbaren das Gebiet mieden: Im Herzen des Waldes in einem finsteren Sumpf, befand sich ein seltsames in kaltem blauen Licht leuchtendes Portal. Mordaines Kenntnisse der anderen Ebenen enthüllten, dass es zur Ebene der Spinnen führte und Kontakt zu den finsteren Geschwistergöttern Aranea und Kargoth ermöglichte. Diese boten den vertriebenen Elfen ein Bündnis an, dass die Dunkelelfen ihnen huldigen sollten im Austausch für Schutz und Macht. Die Prinzen der Dunkelelfen stimmten zu, überantworteten die Seelen ihres Volkes den Spinnengöttern und besiegelten endgültig die Verbindung der Dunkelelfen zu den Mächten der Finsternis.
Unter den Segnungen Araneas und Kargoths gedieh das Reich von Yrm, das Prinz Eldakkar als seinen rechtmäßigen Herrscher anerkannte. Garranoths Neid

auf Eldakkar wuchs, doch Mordaine wollte Streitigkeiten zwischen seinen Verbündeten vermeiden und beschloss, zusammen mit Garranoth weitere Flotten auszurüsten und weiter nach Süden vorzudringen.

MORDANION UND DIE GROSSE ERSCHÜTTERUNG

Die Flotte Prinz Garranoths landete am östlichen Festland in der Nähe eines von Monsterspinnen heimgesuchten Waldgebiets. Dank der Segnungen ihrer neugewonnen Götter konnten sie die Spinnen zähmen und gründeten das Dunkelelfenreich des Todeswalds, wo sich Garranoth seinen eigenen Turm der Herrschaft errichtete. Die übrigen Flotten, mit denen auch Mordaine mitreiste, zogen noch weiter nach Süden und landeten auf einer Insel, die Mordaine nach sich selbst Mordanion benannte. Dort errichtete er seinen Turm der Herrschaft und verbindet diesen mit den anderen beiden, so dass die drei Reiche trotz ihrer Entfernung eine Einheit bildeten. Schließlich beschloss er, endlich Rache für seine Verbannung zu nehmen. 1030 HEZ begann er mit einem Zauberspruch, mit dem er die vier mächtigsten Dämonenfürsten herbeirufen will, um die Hochelfen endgültig zu vernichten.
1032 HEZ ist der Zauber vollbracht. Zwei volle Jahre hat seine Ausführung gedauert. Doch Mordaine selbst hatte keine Vorstellung davon, welche Kräfte er entfesseln würde. Ein Riss zwischen den Welten tat sich auf, und die Vier Dunklen Reiter stürzten in die Welt. Bei dem Versuch, die Kontrolle über sie zu behalten, wird Mordaine getötet, sein Turm der Herrschaft zerschmettert, und die Verbindung zwischen den dunkelelfischen Reichen bricht zusammen. Die Reiter, in Abscheu zueinander, zogen sich in die vier entlegensten Winkel der Welt zurück, eine Spur der Verwüstung hinter sich herziehend.
Die Große Erschütterung war weltweit zu spüren. Land und See selbst erhoben sich. Berge stürzten ein, Fluten begruben ganze Landstriche unter sich. Viele Festungen und Paläste wurden über Nacht zu bis dato verschütteten und überfluteten Ruinen.
Dämonen kletterten aus dem Riss hervor und nahmen Mordanion größtenteils in Besitz. Nur wenige Dunkelelfen entschieden sich, ihnen zu trotzen. Die meisten flohen von der Insel und schlossen sich dem Reich Garranoths im Todeswald an.
Mordanion war von nun an bekannt als Die Zerschmetterte Insel.

DUNKELELFEN UND MENSCHEN - DER AUFSTIEG DES LYSEISCHEN REICHES

1039 HEZ treffen die Dunkelelfen vom Todeswald auf ein Volk, das auf der Flucht vor den Fluten der Erschütterung in das Land südlich des Todeswalds eingewandert ist: die Menschen von Lysea. Der Kontakt ist von Vorsicht und Misstrauen geprägt, bleibt aber friedlich, und die Völker tauschen Nahrungsmittel, Waffen und Informationen untereinander aus.
1125 HEZ erbittet der Ururenkel des Stammeshäuptlings, der die Menschen nach Lysea geführt hat, die Möglichkeit, bei den Dunkelelfen zu lernen. Sein Name ist Lyseas, wie der seines Vorfahren, der das allmählich erblühende Menschenreich gegründet hat. Die Dunkelelfen nehmen ihn zwar nur zögerlich auf, doch er erweist sich im Verlauf der nächsten fünf Jahre als gelehriger Schüler.
1137 HEZ, nach vielen Feldzügen, wird Lyseas zu Kaiser Lyseas I. gekrönt. Die Krone auf seinem Haupt ist ein Geschenk der Dunkelelfen.
Viele Jahre lang bestehen gute Verhältnisse zwischen dem Lyseischen Reich und den Dunkelelfen, bis 1267 HEZ Kaiser Lyseas V., auch bekannt als „Lyseas

der Irre“, einen dunkelelfischen Botschafter enthaupten lässt, weil dieser es versäumt hat, zu einem Bankett zu erscheinen. 1268 HEZ wird Lyseas V. ermordet – durchbohrt von einem schwarzen Pfeil.
Es folgt eine kurze Periode des Chaos, und schließlich gelingt es einem neuen Adelshaus, den Thron zu besteigen. 1269 HEZ wird der Erste Kaiser der Quintiner-Familie gekrönt.
1311 HEZ wird Quintus II. Kaiser von Lysea und erbittet kurz darauf die Hilfe der Dunkelelfen bei Eroberungszügen. Die Dunkelelfen nutzen die Gelegenheit, um sich großen Einfluss hinter dem lyseischen Thron zu sichern. Quintus II. wird quasi zu einer Marionette der Dunkelelfen, doch breitet sich das lyseische Reich mit ihrer Hilfe unter Quintus III. und Quintus VI. weit bis nach Norden aus, bis ins Reich des heutigen Selentiens. Die derzeit noch barbarischen Bewohner Selentiens verehren die Dunkelelfen gleichsam als Götter.
1414 HEZ jedoch wird Quintus V. Kaiser, ein Zögling des Dunkelelfenkönigs Garranoth. Als Quintus der Schwache bekannt ist er ohne Anweisungen der Dunkelelfen kaum zu irgendeiner Handlung fähig.
1449 HEZ putscht die Adelsfamilie der Cerberiner gegen Quintus V., wirft ihn aus dem Palastfenster und beginnt, die Dunkelelfen aus dem Reich zu jagen. Nur noch vereinzelte Enklaven bleiben zurück und Kaiser Cerberus I. besteigt den Thron. Die Dunkelelfen kappen die offiziellen Kanäle zum lyseischen Reich, und auch wenn die Bürokraten der Cerberiner das Reich innerlich stabil halten können, sind die Zeiten der großen Expansionen vorbei.
Im Jahr der Sechs Kaiser (1724 HEZ) bricht erneut ein Bürgerkrieg in Lysea aus, und die drei Familien, Lysener, Quintiner und Cerberiner, beginnen sich gegenseitig zu meucheln. Natürlich mischen die Dunkelelfen kräftig mit und unterstützen die Quintiner. In einem Jahr kommen sechs verschiedene Kaiser auf den Thron und ein jeder wird ermordet. Letztlich obsiegen die Lysener, und Lyseas VI. wird neuer Kaiser.
1725 HEZ bieten die Dunkelelfen den Lysenern ein neues Bündnis an. Es wird akzeptiert, doch Lyseas VI. ist darauf bedacht ihren Einfluss zu beschränken.
1761 HEZ erbittet der dunkelelfische Botschafter, Prinz Kenjaroth, erneuten Zugang zu den selentinischen Provinzen. Lyseas VI. lehnt ab, und stirbt kurz darauf an Herzversagen. Sein Thronfolger kommt dem Wunsch der Dunkelelfen nach.

DER DUNKLE PFAD

1898 HEZ können mehrere Fälle von Hexerei und Auftragsmorden in der selentinischen Provinz einer Organisation namens Der Dunkle Pfad zugeschrieben werden. Es wird vermutet, dass die Dunkelelfen hinter dieser stecken. Der Dunkle Pfad wird vehement verfolgt und bekämpft.
1899 HEZ gelingt es einem respektierten Kaufmann Kaiser Lyseas X. zu ermorden. Bei der Befragung gesteht er seine Mitgliedschaft zum Dunklen Pfad. Er wird zum Tode verurteilt und öffentlich gesteinigt. Doch im Moment seines Todes bricht ein Dämon aus seinem Körper hervor und zieht eine Schneise der Verwüstung durch die Stadt. Unzählige Unschuldige sterben, darunter sogar Kaiser Lyseas XI., der gerade mal 5 Stunden im Amt war. In dem Chaos gelingt es den Quintinern, sich den Thron zu sichern.
1900 HEZ wird Quintus VIII. Kaiser und legalisiert den Dunklen Pfad. Im Volk führt dies zu großer Unzufriedenheit.
1926 HEZ besteigt Quintus IX., genannt Quintus Neun Leben, den Thron. In einer Zeit wachsender Unruhen und

Unzufriedenheit mit der kaiserlichen Justiz überlebt er 24 Mordanschläge.
2013 HEZ besteigt Quintus X. Thron, nachdem Quintus IX. an Altersschwäche verstorben war. Kurz darauf wird Quintus X. bei einer Kundgebung von einem geworfenen Stein am Kopf getroffen und stirbt. Das Volk erhebt sich und bringt Cerberus XII auf den Thron. Er beginnt erneut, die Dunkelelfen aus Lysea zu vertreiben.
2014 HEZ reitet König Garranoth vom Todeswald persönlich mit seinem Gefolge in die lyseische Hauptstadt, hält vor dem Kaiserpalast – und sprengt ihn mit einer magischen Explosion. In den entstehenden Wirren verschwinden die Dunkelelfen wieder aus der Stadt.
Doch Cerberus XIII. führt seinen Feldzug gegen die Dunkelelfen fort. Er errichtet einen neuen Palast, erklärt den Dunklen Pfad für illegal und lässt jeden Dunkelelfen, dem seine Milizen habhaft werden, hinrichten. Der Dunkle Pfad wird zerschlagen, und nur noch einige zersplitterte Banden verbleiben.

DER ORKENSTURM – LYSEAS UNTERGANG

Bis 2220 HEZ herrscht Frieden in Lysea. Doch dann stürmt eine riesige Armee aus Gnollen aus Darak-Dum über Lysea. In einer Schlacht um die Hauptstadt fällt Kaiser Cerberus XIX., und die Kaiserkrone von Lysea geht verloren. Mit ihm fällt auch die Macht der Cerberiner, und Lyseas der XII. gelangt auf den Thron.

In den nachfolgenden Jahrzehnten zerfällt das lyseische Reich immer mehr. 2278 HEZ sucht Lyseas XIV. den Todeswald auf, um die Dunkelelfen um Hilfe zu bitten. Er kehrt nicht zurück.
2301 HEZ besiegelt Kaiser Lyseas XVI, genannt „der Impotente“, das Schicksal des Reiches durch den Diebstahl eines heiligen orkischen Fruchtbarkeitsartefakts, des Horns von Kor. Dies hat zur Folge, dass sich alle Orkstämme von Kor vereinen, um das Horn zurückzuholen. Eine Schneise von Tod und Verwüstung zwischen Kor und Lysea ziehend, legen sie 2332 HEZ Lysea schließlich in Schutt und Asche.
Einige kleiner Adelshäuser, die Julianer, die Augustiner und die Claudianer versuchen nachfolgend die Ordnung in Lysea wieder herzustellen, ergehen sich dabei aber auch in Streitereien um die Königswürde. Unruhen, Streitigkeiten und Monster plagen das Land.
3793 HEZ erscheint ein Mann in Lysea, der sich als direkter Nachfahre des Hauses der Lysener bezeichnet. Sein Beweis ist – die verlorene Kaiserkrone! (Zumindest behauptet er das). Jedenfalls gelingt es ihm, genügend Anhänger um sich zu scharen, um 3800 HEZ den König vom Thron zu stoßen und sich zu Kaiser Lyseas XVII. ausrufen zu lassen.

HINTER DEN KULISSEN

Ein Abenteuer für 3+ Charaktere der Stufen 4-6

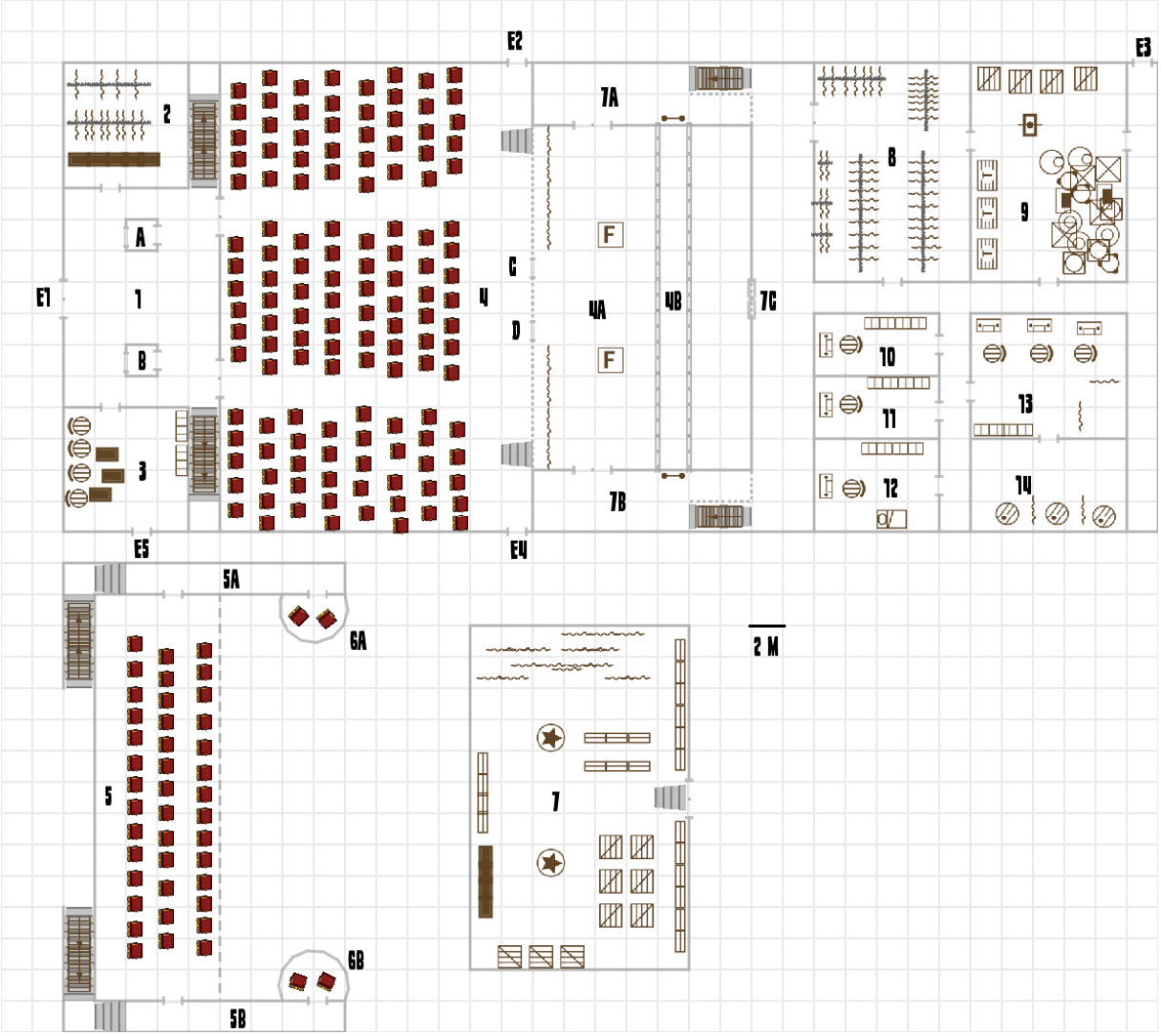
In Quintilium, einer kleinen, aber aufstrebenden Stadt im westlichen Lysea, stehen die Wahlen des Gildenrates an, einer Volksvertretung, gebildet aus Mitgliedern der ansässigen Handwerkszünfte. Stadt und Umgebung gelten als sehr sicher, da sich die ansonsten noch immer in Lysea herumstreifenden Monster sowie Ork-, Goblin- und Gnollbanden von Quintilium fernhalten – warum auch immer.
Während sich die Charaktere in einem gut zugänglichen Rahmen aufhalten – z.B. ganz klassisch in einer Taverne – tritt vorsichtig ein schmächtiger bebrillter Mann an sie heran, der nach kampffähigen Leuten von außerhalb sucht. Er stellt sich als Fraius vor, Assistent von Merius Claudinius, derzeitiger Spitzenkandidat der Schreibergilde. Sein Herr sei in seiner Stube von Dunkelelfen angesprochen worden, die im klar machten, dass er im Falle seiner Wahl als ihre Stimme im Gildenrat fungieren solle. In Anbetracht einiger merkwürdiger Todesfälle von Kandidaten im Vorfeld der Wahl wurde Meister Merius schnell klar, was er im Falle einer Weigerung zu erwarten habe, also stimmte er zu. Doch als grundanständiger Mensch wollte er dennoch keine Marionette der Spinnenanbeter sein. Da er befürchten muss, dass die Drow in beobachten, konnte er sich nicht an die Stadtwache wenden – er benötigt unauffällige Hilfe von Außerhalb. Als Dank dafür, die Dunkelelfen loszuwerden, bietet er ein Breitschwert +1 aus der lyseischen Kaiserzeit, das einem Vorfahren gehörte, der Zenturio war.

Nehmen die Charaktere den Auftrag an, ist ihr Ideenreichtum gefragt, um die Dunkelelfen zu finden. Eine Möglichkeit wäre, einen der *Konkurrenten* von Claudinius zu überwachen (z.B. Solon Octavian, der zweite Favorit seiner eigenen Gilde), da dieser sicher ebenfalls Opfer einer Bedrohung oder gar eines Tötungsversuches werden könnte. Das Versteck der Dunkelelfen hier in Quintilium könnte offenbart werden durch das Verfolgen eines Drow, seine Gefangennahme und Befragung oder durch Durchsuchung seiner Leiche und Fund eines Gegenstandes, der typisch für einen Theaterfundus wäre – ein antiquierter aber nicht alter Wappenrock, den er unter dem Umhang trägt, ein deutlich künstliches Schmuckstück, ein Dolch mit versenkbarer Klinge etc. Der entsprechende Gegenstand hat dem Drow einfach gefallen.
Ob auf diese Weise oder durch eigene Findigkeit, die Spur führt zu einem kleinen verlassenen Theaterhaus in einem Teil der Stadt, der noch starke Zerstörungen vom Orkenzug aufweist und als Rückzugsgebiet für viele Ärmere Bewohner der Stadt dient.

DAS THEATER

E1 - E5: Eingänge: Der Haupteingang (E1) ist unverschlossen. Darsteller- und Personaleingänge (E3; E5) sowie die Besucherausgänge (E2; E4) sind von innen mit Balken verschlossen, die außerdem mit Glöckchen aus dem Fundus behängt sind. Werden sie also bewegt, bleibt das nicht ungehört.

1 EINGANGSFOYER: Duster und staubig, mit einer Vielzahl von Spuren im Staub. Spinnweben hängen von der Decke, aber ansonsten droht hier zunächst keine



Gefahr. Auch in den alten Kassenhäuschen (A und B) ist längst nichts mehr zu finden.

2 GÄSTEGARDEROBE: In diesem spinnwebenverhangenen Raum lauern 1 – 2 kleine Monsterspinnen. Kleider hängen hier keine mehr, nur noch alte Mantelschoner, und eine vergessene Geldbörse mit W20/2 GM darin liegt hinter dem Tresen.
Allerdings hängt auch noch ein Drarach unter der Decke und versteckt sich zwischen den Gespinsten. Er bleibt aber in seinem Versteck für den Fall, dass fliehende Eindringlinge sich durchs Foyer zurückzuziehen versuchen, um sie dann abzufangen.

3 WARTELOKAL: Auch dieser Raum ist dicht mit Spinnweben verhangen, und auch hier lauern 1 – 2 kleine Monsterspinnen. Im Staub liegt eine Leiche, irgendein Straßendieb vermutlich. Er hatte 10 Wurfdolche, 1 Heilkraut und eine gefüllte Laterne bei sich.

4 PARKETT: In der Düsternis scheint es als seien 4 Plätze in der vordersten Reihe von Zuschauern besetzt, die gebannt auf die Bühne starren. Diese werden sich bei Annäherung jedoch als Ausgesaugte herausstellen. Zusätzlich sieht man durch den halboffenen Bühnenvorhang 2 gerüstete Gestalten auf der Bühne stehen. Dies sind Wächterskelette, die ebenfalls

angreifen werden, sobald es zu einem Kampf mit den Ausgesaugten kommt.
Die Punkte C und D markieren außerdem Sichtöffnungen unter der Bühne, hinter denen jeweils ein Dunkelelf steht, der Giftpfeile in den Zuschauerraum schießen kann. Dabei wird auf die giftimmunen Untoten keine Rücksicht genommen. Weitere Gefahren in diesem Bereich gehen von den Räumen 5, 6A und 6B aus (siehe dort).

4A BÜHNE: Zwei Wächterskelette stehen hier bereit. Die mit F markierten Quadrate bezeichnen Falltüren, die ins Magazin hinunterführen.

4B BELEUCHTUNGSBRÜCKE: (Anzahl der Charaktere)+1 Dunkelelfen haben von hier aus die Bühne im Visier.

5A/B GALERIEGÄNGE: Diese mit dicken Spinnweben ausgekleideten Gänge beherbergen jeweils eine Monsterspinne.

5 BALKON: (Anzahl der Charaktere)+1 Dunkelelfen warten hier darauf, Eindringlinge im Zuschauerraum aufs Korn zu nehmen. Sollte die Gruppe direkt hierher vordringen, werden sie versuchen, sich hier zu verstecken um Meuchelattacken durchzuführen (idealerweise auf Heiler). Für ein Rapiergefecht mit den Überlebenden sind sie sich aber auch nicht zu schade.

6A/B LOGEN: Hier lauern je ein dunkelelfischer Bogenschütze und ein Drowhexer, um unterstützend in einen Kampf im Zuschauerraum oder auf dem Balkon einzugreifen. Zwischen die Untoten werden ohne Skrupel Feuerbälle geworfen. Bei den eigenen Leuten sind die Drowhexer rücksichtsvoller und werden zielgerichtetere Magie einsetzen.
Werden die Logen selbst geentert, schwingen sich ihre Insassen entweder an bereithängenden Seilen zum Balkon herüber oder lassen sich ins Parkett herab.
Ein Hexer trägt einen Ring, der +2 auf Zauber wechseln gibt, der andere hat einen Zauberstab für *Schattenpfeil*.

7 MAGAZIN UNTER BÜHNE: Ein Lager für Kulissen, verschiedenste Requisiten und Make-Up.
Zwei Hebeplattformen (Kreise mit Stern) führen zu den Falltüren im Bühnenboden.
Eine Monsterspinne hat ihr Netz mitten im Raum, und 2 Dunkelelfen nutzen die vielfältigen Versteckmöglichkeiten, um Feinden in den Rücken zu fallen.
Ein Durchsuchen des Raums fördert 2 Flaschen Parfüm zu Tage und genug Schminke u.ä., um 10 x +1 auf Verkleiden-Würfe zu erhalten

7A/B BÜHNENZUGÄNGE: Je 2 Wächterskelette blockieren die Bühnenzugänge, um den Schützen auf 4B mehr Zeit zu geben, effiziente vergiftete Treffer anzubringen.

7C BACKSTAGE: Die hier eingezeichnete Tür führt nicht auf die Bühne, sondern ins Magazin darunter!

8 KOSTÜMFUNDUS: (Anzahl der Charaktere)+1 Dunkelelfen nutzen die Kostümständer als Versteck, um hinterhältige Angriffe auszuführen und schnell wieder zu verschwinden. Der Raum ist auch ein hervorragender Ort, um sich zurückzuziehen, nachdem ein Drow die Charaktere irgendwo anders im Backstage-Bereich angegriffen hat.

9 REQUISITENFUNDUS: Diesen Ort hat sich eine Spinnenpriesterin als Verteidigungsstützpunkt ausgesucht, die Anführerin der Drow in diesem Theater. Ihr zur Seite stehen (Anzahl der Charaktere)-1 kleine Monsterspinnen, plus

alle Drow aus Raum 8, die noch am Leben sind.
Sie hat einen *Trank der Lebenskraft* getrunken (+W20 LK) und trägt ein Amulett, das ihr IN DECKUNG II gibt.

10 GARDEROBE: Unterkunft eines der Hexer aus der Loge. Tür mit Giftnadelfalle gesichert (TW 4, Angriffswert 21, nur ohne Rüstung abwehrbar). Auf dem zum Arbeitstisch umfunktionierten Schminktisch sind 2 Schriftrollen mit Schwarzmagierzaubern mit Stufengesamtzahl 10 nach Wahl des Spielleiters zu finden, eine Schatulle mit 2W20 GM und ein Zwergenschädel, der NEKROMANTIE +I verleiht.

11 GARDEROBE: Unterkunft eines der Hexer aus der Loge. Stolperdraht direkt hinter Tür löst Giftgasfalle aus (TW 2, Angriffswert 16 auf alle in 2 Meter x 2 Meter-Feld für 3 Runden solange im Bereich, Abwehr ohne Rüstung). Der Raum enthält ein Alchimistenlabor (nicht transportabel), einen Ständer mit 6 Phiolen Gift (5 Punkte Festschaden, keine Abwehr), 5 zufällige Tränke (Tabelle T), 2 Glaskolben mit Säure (Werfen für W20 Schaden) und alchimistische Ingredienzien im Wert von 2W20 GM.

12 GARDEROBE: Unterkunft der Spinnenpriesterin, bewacht von einem stattlich gebauten geflügelten Höheren Dämon. Auf dem Schminktisch liegt eine fein säuberlich in elfischer Schrift geschriebene Liste mit Namen von Wahlkandidaten, die sich den Drow verpflichtet haben sowie eine Beschreibung des Theaters und seiner Lage in der Stadt, offensichtlich als Brief verfasst. Außerdem befindet sich hier eine Umhängetasche, eine Schatulle mit 4W20 GM und ein „Buch der Pforten“, das KREISZEICHNER I an seinen Anwender verleiht, sofern dieser Elfisch kann.

13 STATISTENGARDEROBE: Lagerstätte der dunkelelfischen Kämpfer. 2 Wächterskelette bewachen den Raum. Eines trägt einen Helm +1, eines Panzerbeinschienen +1 (beide haben also je Abwehr 20). Außerdem sind im Raum insgesamt 5W20 SM zu finden, 2 Drowbögen und ein Paar Fellstiefel, das RASEREI +I verleiht.

14 WASCHRAUM: Jetzt ein Lager für Leichen, die von Monsterspinnen ausgesaugt wurden. 4 eingewebte Kokons liegen im Raum, auf dem Boden Reste eines nekromantischen Erweckungsdiagramms. Aus jedem Kokon, der näher untersucht wird, bricht ein Spinnenschwarm hervor. Allerdings darf für jeden auch mit Probenwert 15 auf Beutetabelle D gewürfelt werden.

DEN FADEN WEITERSPINNEN...

Der Plan der Dunkelelfen war, ihre Macht in diesem Landstrich zu sichern, indem sie hinter den Kulissen Einfluss auf den Gildenrat einer Stadt nehmen, die immer mehr an Bedeutung gewinnt. Der Trupp in diesem Abenteuer war allerdings nur ein Infiltrationsposten. Dass noch weitere Drow in der Umgebung ihr Unwesen treiben, sollte durch den Brief in der Unterkunft der Spinnenpriesterin klar werden. Tatsächlich sind sie es auch, die alle anderen Monster und marodierenden Humanoide im Umfeld bekämpfen! Sinkt also der Einfluss der Drow, werden Angriffe durch andere Kreaturen wieder häufiger werden. Aber sicherlich werden die Dunkelelfen nicht so schnell aufgeben und neue Pläne schmieden, um ihre Macht über den Landstrich auszuweiten.
Ein Ansatzpunkt zur Bekämpfung bietet der Dämon in Raum 12. Dieser wurde nämlich von der Spinnenpriesterin als Bote eingesetzt und weiß dementsprechend, wo sich der nächste Drow-Stützpunkt befindet.

Kurzfristig wäre jedoch zu überlegen, was mit der Namensliste geschehen soll. Sie den Behörden zu übergeben, hätte Untersuchungen zur Folge, durch die praktisch alle Kandidaten auf der Liste ihre Kandidatur niederlegen müssten, weil sie das Vertrauen ihrer Wähler verlören. Das würde zu Chaos und Verunsicherung führen, auch wenn es eine gesetzestreue Handlung wäre.
Erhält Merius Claudinius die Liste, würde er dafür noch eine Extraprämie von 50 GM zahlen und alle darauf aufgeführten Kandidaten zu einem privaten Treffen einberufen, in dem er ihnen versichert, dass die Dunkelelfen-Bedrohung vorerst gebannt ist. Dadurch würden Kandidaten mit zweifelhafter Integrität im Favoritenfeld bleiben, aber die Ordnung bliebe gewahrt.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Pro Raum: 1 EP
Kampf: (besiegte EP/SC) EP
Rollenspiel: 0 – 50 EP
Alle Untoten in Raum 4 vernichten, ohne vorher Räume 5, 6A und 6B gesichert zu haben: 40 EP (posthum?)
Namensliste an Behörden übergeben: 10 EP
Namensliste an Claudinus übergeben: 20 EP
Alle Dunkelelfen (inkl. Drarach) im Theater unschädlich machen (Abenteuer erfolgreich abgeschlossen): 75 EP