



DIE LUFTEBENE

PLANESLAYERS: ELEMENTE - DIE VIER WELTEN
REGIONALWERK 1

EIN KAMPAGNENSETTING FÜR DUNGEONSLAYERS

Eine Kampagnenwelt von „**Bruder Grimm**“ **Mathias** für **Dungeonslayers** © **Christian Kennig**

Veröffentlicht unter der Lizenz CC BY-NC-SA 3.0 DE

Frontcover- und Backcoverillustrationen generiert mit WOMBO Dream – AI Powered Artwork Tool (wombo.ai)

Innenillustrationen generiert mit WOMBO Dream – AI Powered Artwork Tool (wombo.ai) und NightCafé AI Art Generator (creator.nightcafe.studio)

DIE LUFTEBENE

PLANESLAYERS: ELEMENTE – DIE VIER WELTEN REGIONALWERK 1

INHALTSVERZEICHNIS

ALLGEMEINE BEDINGUNGEN	2
GEFAHREN	2
LUFTSCHLÖSSER	4
SEILSTADT	4
IN RICHTUNG FEUER	4
IN RICHTUNG ERDE	6
IN RICHTUNG WASSER	7
IN RICHTUNG FERNE	10
WINDIGE TYPEN	12
CHARAKTERE VON DER LUFTEBENE	12
KREATUREN DER LUFTEBENE	13
IMMER NOCH FLAUTE?	16

Azurblaue Leere, soweit das Auge reicht, überall um den Reisenden herum, zu seinen Füßen, über seinem Kopf – so stellt sich die Luftebene dar, zumindest in den zentralen Regionen, wo ihre Eigenschaften am wenigsten von benachbarten Ebenen beeinflusst wird.

In Richtung der Feuerebene wird das Blau der Ebene blasser, überstrahlt von dem diffusen Tageslicht, das die Ebene kontinuierlich erleuchtet, in Richtung der Ferne wird es dunkler, fast violett, wo sich die lichtlosen Weiten der Leere erstrecken.

In Richtung der Wasserebene mag man ferne Wolkenstreifen erblicken, in Richtung der Erdebene Sphären aus fester Substanz, die sich wie ein Band aus Staub am Horizont entlang ziehen. Und das langsame Driften dieser weit entfernten Fixpunkte täuscht darüber hinweg, dass man sich wahrscheinlich gerade mit rasender Geschwindigkeit durch die Luft bewegt, getragen von einem orkanstarken Windstrom, den man nur durch das Flattern seiner Kleidung bemerkt. Man hört nicht einmal ein Pfeifen, außer ganz leicht in den eigenen Ohren, denn ansonsten gibt es hier nichts, woran sich der Wind brechen könnte um zu pfeifen.

ALLGEMEINE BEDINGUNGEN

Die Luftebene wird von den meisten Humanoiden als lebensfreundlichste der Elementarebenen betrachtet. Zumindest von ihrer Perspektive aus. Auf jeden Fall muss man keine besonderen Vorkehrungen treffen, um nicht gleich bei Ankunft auf der Luftebene den Löffel abzugeben.

Die Luft ist klar und frisch, es ist kühl, aber nicht kalt, und es ist hell wie an einem normalen Mischweltschtag.

Das größte Problem sind die fehlende Schwerkraft und der Mangel an festem Boden. Für beides findet sich aber ein und dieselbe Lösung.

Was die Schwerkraft betrifft gibt es zwar einen schwachen Zug in Richtung der Erdebene, aber der spielt für die meisten Belange der Luftebene keine Rolle. In der Regel sind die Winde der Luftebene stärker.

Festen Boden kann man in Form von Erd-, Ruß-, manchmal auch Eisklumpen finden, die aus anderen Ebenen „eingewandert“ sind. Ein solcher Brocken verfügt selbst über eine Schwerkraft, die auf sein Zentrum ausgerichtet ist, und bietet so einen Untergrund, auf dem sich Menschen und andere Wesen niederlassen können, vielleicht sogar siedeln, wenn der Brocken groß genug ist. Und die größten sind so groß wie ganze Kontinente.

Das Licht der Luftebene kommt als diffuser Schein aus Richtung der Feuerebene – was

seltsam ist, da der Grenzbereich zwischen Luft- und Feuerebene ein eher trüber Bereich ist, verschleiert von Gas, Rauch und Qualm. In der Gegenrichtung verdunkelt sich die Ebene und wird zu einem Violettblau wie ein Abendhimmel. Dort liegt die große Leere, wo die Luft immer dünner wird.

GEFAHREN

Luftströmungen: Die Luft der Ebene ist ständig in Bewegung, und wer den festen Boden unter den Füßen verliert, der wird abgedriftet. Wer fliegen oder schweben kann, oder sonst irgendwie ausreichend Kraft auf die Luft ausüben kann, kann dem allerdings entgegenwirken.

Starke Winde und Stürme: Dieser Gefahr ist man auch auf den Erdsphären beständig ausgesetzt. Die Bewohner der Luftebene sind extreme Wetterbedingungen gewohnt und errichten ihre Gebäude entsprechend solide – oder flexibel. Um starkem Wind zu trotzen, braucht man eine KÖR+ST-Probe, evtl. erschwert nach Maßgabe des Spielleiters (bspw. -1 für jede Windstärke nach Beaufort-Skala über 8). Misslingt der Wurf, wird man Windstärke/3 Meter weggeschleudert, wie durch den Zauber *Schleudern*.

Fliegende oder schwebende Wesen und Charaktere erhalten -2 auf den Wurf, Charaktere, die auf magische Weise fliegen oder schweben, würfeln GEI+AU statt KÖR+ST.

Jeder Rang im Talent SCHUTZ VOR ELEMENTEN gibt +2 auf jede der oben genannten Proben.

Wolken- und Nebelbänke: Je nach Dichte einer Wolken- oder Nebelbank erhält ein Charakter im Innern -2 bis -8 auf alle Proben, bei denen man besser sehen können sollte. Einzig Sonar negiert diesen Abzug.



Kältezonen: Das Durchqueren eines Kaltluftgebietes macht in der Regel den

üblichen Erschöpfungsschaden. Gebiete extremer Kälte können diesen Erschöpfungsschaden häufiger verursachen. Einmal die Stunde, die Minute, sogar einmal die Runde. Eine – glücklicherweise extrem seltene – Superzelle macht Schaden wie ein Feuerinferno, nur eben als Kälteschaden.

Gewitterstürme: Wer in ein Gewitterfeld gerät, läuft alle W20/2 Runden Gefahr, von einem Blitz getroffen zu werden. Ein normaler Blitz macht 2W20 Schaden und kann nur ohne den PA-Grundwert von metallischen Rüstungen abgewehrt werden. Stärkere Blitze können allerdings auch 3W20 bis 5W20 Schaden verursachen. Auch Donner ist eine ernstzunehmende Gefahr. Ein Donnerschlag in unmittelbarer Nähe erfordert einen KÖR+HÄ-Wurf, bei Misslingen ist man für W20 Runden taub (und braucht solange natürlich auch keine weiteren Würfe gegen Donnerschläge zu machen). Ein tauber Charakter erhält -8 auf alle Würfe, bei denen er besser hören können sollte, und -2 auf alle Zauberproben. Jeder Rang im Talent SCHUTZ VOR ELEMENTEN gibt +2 auf die Widerstands-Probe.

Zu beachten ist, dass sich Gewitterstürme in der Regel in Wolkenbänken befinden und mit starkem Wind einhergehen.

Staub- und Eisstürme: Staub- und Eisstürme, oder auch starke Regenfälle, sind weniger eine Bedrohung für Leib und Leben als eine Sichtbehinderung. Charaktere, die in einen solchen geraten, erhalten -6 bis -8 auf alle Proben, bei denen man besser sehen können sollte. In Staub- und Eisstürmen ungeschützt die Augen offenzulassen, erfordert eine AGI+HÄ-Probe, um nicht für W20 Runden vollständig geblendet zu werden.

Auch hier gibt das Talent SCHUTZ VOR ELEMENTEN einen +2 Bonus pro Talentrang auf die Probe.

Außerdem ist zu beachten, dass all diese Erscheinungen mit starkem Wind zusammen auftreten, Eisstürme zusätzlich in der Regel in Kältezonen.

Stürze auf Erdsphären: Stürze auf Erdsphären oder ähnliche feste Körper müssen erst bei einem Durchmesser von 1 km oder mehr Beachtung finden. (Zur Veranschaulichung: Auf den kleinsten entsprechenden Körpern hat ein kleiner Ort mitsamt einigen Feldern oder Gärten Platz.) Die Schwerkraft hat eine Reichweite von 1% des Durchmessers, also 10 Meter bei einem 1 km Durchmesserenden Erdbrocken. Die größten Erdbrocken haben einen Durchmesser von ca. 100 km, also eine Schwerkraftreichweite von 1000 Metern. Nähert man sich einer Erdsphäre entsprechend, beginnt man zu fallen und riskiert entsprechenden Fallschaden, es sei denn man kann fliegen oder

schweben. Kann man dies, dann ist man ohne Weiteres in der Lage, sich nach Belieben wieder von der Sphäre zu entfernen oder auf ihr zu landen.



Beim Zauber *Federgleich* ist zu beachten, dass die Fallhöhe, die er abbremst begrenzt ist. Hilfreich könnte allerdings sein, dass man pro Runde nicht weiter als 125 Meter fallen kann. Auf den größten Erdsphären hat man also bis zu vier Runden Zeit, bevor man aufschlägt.

Giftige Gas- und Rauchwolken: In der Nähe der Feuerebene ist die Luft erfüllt von Qualm und verschiedenen Gasen, die nicht alle sonderlich gesund sind. Im Prinzip funktioniert eine solche Wolke wie der Zauber *Wolke des Todes*. *Giftschutz* kann jedoch den Schaden komplett fernhalten. Gerade Rauchwolken reizen aber auch oft die Atemwege, so dass Wesen in der Wolke jede Runde KÖR+HÄ würfeln müssen, um nicht zu husten und zu niesen wie unter dem Zauber *Niesanfall*. Nach Maßgabe des Spielleiters können bestimmte Wesen aber an diese Bedingungen gewöhnt sein. Das Talent SCHUTZ VOR ELEMENTEN gibt einen +2 Bonus pro Talentrang auf diesen Widerstandswurf.

Zu beachten ist, dass Gas- und Rauchwolken oft undurchdringlich für normale Sicht sind, ähnlich wie Nebel oder gar Staubstürme.

Brennbare Gaswolken: Derartige Wolken sind besonders tückisch. Jede Form von Feuer oder Blitzen, selbst ein kleiner Funke, genügt, um sie in gewaltigen Flammeninfernos verpuffen zu lassen und entsprechend Schaden an allem in ihrem Bereich zu verursachen. Glücklicherweise brennen die meisten Gaswolken an ein und derselben Stelle gerade mal eine Runde.

Brennbare Gaswolken können außerdem giftig sein.

Vakuum: In der Ferne der Luftebene wird die Luft so dünn, dass sie sich praktisch einem Vakuum annähert. Auch wenn der Unterdruck

und die „Kälte“ des Vakuums häufig gefürchtet werden, werden sie doch in der Regel erheblich überschätzt, und der Mangel an Atemluft ist die eigentliche Gefahr. Dem Ersticken im Vakuum zu widerstehen kann technisch genauso abgehandelt werden wie Ertrinken, abgesehen davon, dass ein Charakter, der vor Eintritt ins Vakuum eingeatmet hat, automatisch jede Runde 1 LK Schaden erleidet. Wer ausgetmet hat, muss allerdings sofort KÖR+HÄ-Würfe machen.



Wer von Normaldruck direkt ins Vakuum eingeht, muss einmalig einen KÖR+HÄ-Wurf ablegen, ansonsten verliert er durch die Dekompression das Bewusstsein.

Die angebliche „Kälte“ des Vakuums kann ignoriert werden. Vakuum ist nicht kalt, es hat überhaupt keine Temperatur. Im Grunde genommen isoliert es sogar.

LUFTSCHLÖSSER

SEILSTADT

Die größte Stadt der Luftebene ist die sogenannte Seilstadt. Auf dieser 20 km durchmessenden Erdsphäre hat der Großfürst der Sila seine Residenz. Vom Weißen Palast aus regiert Kalif Ghadil al-Skadaris ben Ikham Sadanayim über die Stadt, und über die Dschinn der Lüfte.

Um den Palast herum haben zunächst weitere Adlige und Potentaten ihre Residenzen errichtet, dann kamen Gebäude für

Dienstboten, Versorgungsbetriebe und Handwerker hinzu, und schließlich erstreckte sich eine komplette Stadt über die Oberfläche der Sphäre. Und noch immer wächst die Stadt weiter.

Als der Platz auf der Oberfläche der Sphäre selbst nicht mehr reichte, wurden weitere, kleinere Erdsphären eingefangen und mit dicken Tauen mit der Hauptsphäre verbunden. Teilweise sind diese Tawe bis zu zwei Meter dick! Sie dienen auch als Verkehrsverbindungen zwischen den Erdbrocken von Seilstadt und bilden die Basis für Leitern, Seilbrücken und sogar Aufzüge.

Die Hauptsphäre beherbergt die Altstadt, das Villenviertel und die Regierungsbezirke. In der Altstadt findet man Händler, Handwerker und Dienstleister von langer Tradition und bester Qualität – und entsprechenden Preisen. Das Villenviertel erstreckt sich um den Weißen Palast herum und bietet luxuriöse und gut bewachte Wohnsitze für Reiche und Superreiche. Die Regierungsbezirke befinden sich auf der gegenüberliegenden Seite der Sphäre zum Palast und bestehen neben zweckmäßig errichteten Amtsgebäuden aus kleineren aber komfortablen Wohnhäusern für mittlere und hohe Beamte. Seilstadt wird nicht vom Kalifen selbst regiert. Ein gewähltes Bürgerparlament, kontrolliert von einem adligen Oberhaus, kümmert sich von hier aus um die Belange der Stadt.

Die anderen Brocken, die über die Seile erreichbar sind, bilden den festen Grund hauptsächlich für Basarviertel, Herbergsbezirke für Reisende und Handwerkerviertel. Einige sind aber auch zu Armen-, Flüchtlings- oder gar Elendsvierteln verkommen. Auf anderen wiederum stehen einzelne Paläste abseits der Stadt, oder sie tragen als Ackerland mit kleinen Gehöften zur Versorgung der Stadt bei oder dienen zur Naherholung. Eine spezielle Sphäre beherbergt Seilstadts Neuen Friedhof (der Alte Friedhof befindet sich im Regierungsbezirk auf der Hauptsphäre).

Wie alle bewohnbaren Bereiche der Luftebene ist Seilstadt beständig von heftigen Stürmen und Unwettern bedroht. Die Gebäude dort sind entsprechend entweder sehr solide oder, sagen wir mal, austauschbar gebaut. Für den äußersten Notfall gibt es außerdem unterirdische Schutzräume, die teilweise mit Tunneln verbunden sind. Tatsächlich erstrecken sich im Innern von Seilstadts Sphären tausende teilweise längst vergessene Tunnel, die Schmugglern und Diebesgilden, Obdachlosen oder gar Ungeheuern als Unterschlupf dienen.



IN RICHTUNG FEUER

DIE GASGRÄBEN

Nähert man sich auf der Luftebene der Ebene des Feuers, so überrascht es nicht, dass die Luft zunächst immer wärmer wird. Doch außerdem wird sie immer rauchiger, kratziger und von unangenehmen Gerüchen erfüllt. Das Grenzgebiet schließlich, die sogenannten Gasgräben, ist eine Welt aus Rauch und giftigen Gasen. Festen Untergrund gibt es hier kaum, höchstens ein paar verirrte Erdsphären, Rußklumpen und abgestorbene Driftbäume, und praktisch die gesamte Region ist eingehüllt in dichten, beißenden Qualm, der durchsetzt ist mit Wolken aus verschiedenen Gasen wie Methan, Wasserstoff, Chlor oder Kohlenmonoxid.

Es ist heiß hier, doch nicht so heiß, dass man sich verbrennen würde, und ziemlich finster. Nur dünnere Gaswolken lassen einen Rest von fahlem grauem Licht in ihr Inneres. Nachtsicht verbessert die Sichtbedingungen etwas, aber den schieren Dunst kann auch sie nicht weit durchdringen. Der beißende Brandgestank überdeckt praktisch alle anderen Gerüche, allerdings ist es hier ziemlich still. Nur in der Ferne kann man das Prasseln der Feuerebene als leises Hintergrundrauschen hören.

Lebewesen gibt es hier nicht viele, aber jene Kreaturen, die hier heimisch sind, sind immun gegen Atemgifte und zumindest resistent gegen Feuer. Der **Gasball** ist ein großer, schwebender Pilz, der sich von brennbarem Gas ernährt. Allerdings braucht er irgendetwas Festes, um seine Sporen darauf abzusetzen. Da kommen ihm auch umherstreifende Humanoide gelegen. Der **Keucher** dagegen ist

ein bewusst böses Wesen, das wie eine graue Wolke aussieht mit versengten Armen und Krallenhänden und orangeflühenden Augen. Auf Mischwelten werden diese Kreaturen manchmal als „Smogmonster“ bezeichnet. Diese einzelgängerischen Wesen lieben den Geschmack geräucherten Fleisches, insbesondere von Humanoiden, auch wenn sie sich gar nicht davon ernähren können. Sie können es nicht einmal verdauen. Nur schmecken. Ernähren tun sie sich ansonsten von nichts weiter als Rauch.

›SULTANAT AL-KHACHAR

Al-Khachar ist der Kasernenhof des Sila-Reiches. Die besten Luftschinn-Soldaten kommen von hier, und fast jeder Sila-Krieger hat einen Teil seiner Ausbildung hier verbracht.

Ansonsten hat Al-Khachar nicht viel zu bieten. Es besteht fast nur aus verräuchertem Luftraum, abgesehen von einigen kleinen Ruß- und Erdsphären, die die Nahrungsmittelimporte mit kargem Ackerbau und Viehzucht ergänzen. Militärische Einrichtungen befinden sich allesamt in mächtigen Kriegsschiffen, die hier im ewigen Rauch stationiert sind. Ihre Decks bieten den Armeen von Al-Khachar auch als Exerzierplätze.

Bei all seiner militärischen Stärke wundert es nicht, dass Sultan Mahariak Al-Khachar beständig nach Möglichkeiten sucht, seine Muskeln spielen zu lassen. Wenn er keine Bedrohungen vom Sila-Reich abwenden muss, so widmet er sich Befriedigungsversuchen an den Schmauchorks oder Aufklärungsmissionen in die benachbarte Feuerebene.

›DIE SCHMAUCHORKS

Zwar gibt es überall auf der Luftebene irgendwelche Orkstämme, aber wenn man von irgendeinem Ort hier von einer wahren Ork-Nation sprechen kann, dann von den schwärzesten Tiefen der Rauchgräben. Die Orks hier haben sich über die Generationen bestens an die Hitze und den Qualm angepasst und sich ihr eigenes Reich in diesem unwirtlichen Gebiet errichtet. Auch sie haben hier das Problem, dass es kaum festen Boden gibt, und sie sammeln Brocken fester Materie, wo immer sie können. Hauptsächlich leben sie in freischwebenden hölzernen Hüttendörfern, deren Bauten mit Seilbrücken miteinander verbunden sind. Das Holz kommt aus Plünderungen in Al-Khachar und im Regendschungel, und sie können immer neues Material gebrauchen. Vorstöße der Schmauchorks in zivilisiertere Gebiete sind also nicht selten, zumal sie sich auch, in Anbetracht der knappen Nahrung in ihrer Heimat, vor Kannibalismus nicht scheuen. Somit sind die Schmauchorks als ebenso brutales wie erfindungsreiches Volk eine gefürchtete Bedrohung.

Glücklicherweise befinden sie sich in ständigen Scharmützeln mit den Qualmgoblins der Feuerebene. Die schiere zahlenmäßige Stärke der Goblins macht diese selbst gegenüber der Kampfkraft der Orks zu einem ernstzunehmenden Feind.

IN RICHTUNG ERDE

DIE STAUBIGEN WEITEN

In Richtung der Erdebene wird die Luft zunächst leicht staubig, dann immer mehr durchsetzt von Partikeln, bis die Umgebung zu einer einzigen riesigen Staubwolke wird. Noch näher zur Erdebene wird der Staub dichter und die Partikel größer. Bald ist es ein einziges Staubmeer, durch das man sich regelrecht hindurchwühlen muss. Dann kann es nicht mehr weit sein bis zur großen Sandwüste der Erdebene.

Auch in dieser im wahrsten Sinne staubtrockenen Einöde gibt es nicht viel Leben. Die berühmtesten Bewohner sind die **Staubteufel**. Diese reptilischen Wesen mit humanoidem Oberkörper und Schlangenschwanz sind den Salamandern der Feuerebene nicht ganz unähnlich, aber noch wilder und aggressiver als diese. Sie können Staubwirbel um sich herum erzeugen, von denen sie sich durch die Lüfte tragen lassen können. Meistens sind sie in kleinen Banden auf Raubzügen unterwegs.

›DIE WANDERNDEN SULTANATE

Die sogenannten Wandernden Sultanate sind nicht auf der Karte eingezeichnet, weil es einfach keinen Ort gibt, wo man sie einzeichnen könnte. Es handelt sich dabei um nomadische Dschinn-Stämme, meist mit einem Sultan als Anführer, die in Gruppen von einigen hundert bis mehreren tausend Mitgliedern die Staubigen Weiten durchstreifen. Einige Stämme sind wilde Plünderer, andere friedliche Jäger und Händler, allesamt sind sie jedoch von den Segnungen der Zivilisation eher unberührt und werden von den übrigen Sila als Barbaren betrachtet, wobei sie bei entsprechendem Benehmen bei den zivilisierteren Luftdschinn durchaus willkommen sind.

Die Nomaden der Staubigen Weiten brauchen keinen festen Untergrund. Wenn sie sich eine Weile irgendwo niederlassen wollen, spannen sie flachkugelige oder linsenförmige Jurten aus Fellen, Häuten oder Tuch auf, verbinden diese miteinander und haben so ein staubgeschütztes Lager zur Verfügung.

›DIE FLIEGENDEN BERGE

Den Staubigen Weiten vorgelagert zieht sich ein Gürtel gewaltiger Erdbrocken durch die Luftebene. Mit Größen zwischen einigen hundert Metern bis etwa 1000 Kilometern Durchmesser bieten die Fliegenden Berge das größte Areal an festem Untergrund auf der Luftebene (wobei die Bezeichnung „Berge“ in Anbetracht der Größe mancher dieser Brocken eine schamlose Untertreibung ist).



Die Fliegenden Berge sind damit das Zivilisationszentrum der Luftebene, und jede größere Sphäre ist eine kleine Welt für sich. Eine typische Weltensphäre durchmisst etwa 500 Kilometer und bietet damit auf ihrer Oberfläche so viel Platz wie ein größeres Land. Dort gedeihen Wälder, recken sich Berge in den Himmel und Flüsse fließen in meeresartige Gewässer (allerdings enthalten diese meist Süßwasser). Auch viele von den Mischwelten bekannte Tiere leben hier. Somit ist eine solche Sphäre perfekt für die Besiedlung durch

„normale“ Humanoide. Menschen errichten Städte und bestellen Äcker, Elfen durchstreifen die Wälder und Zwerge suchen in den Bergen und im Innern der Sphäre nach Erz. Allerdings finden auch Orks, Goblins, Dunkeelfen, Trolle und ähnliche Gestalten ihre Schlupfwinkel auf den Erdsphären, von denen aus sie Raubzüge auf die zivilisierten Völker starten können.

Dahingehend könnte man eine solche Sphäre für eine ganz normale, wenn auch ziemlich kleine Mischwelt halten, wenn man auf ihr steht, abgesehen davon, dass es rund um die Uhr taghell ist und es keine Jahreszeiten gibt. Zwar haben die Sphären alle eine Rotation, aber die ist sehr langsam und kaum merklich. Meistens ist die der Erdebene abgewandte Hemisphäre die dichter besiedelte, weil die andere Seite den Staub der Staubigen Weiten abbekommt. Diese staubige Seite ist oft voll mit Ruinen von vor Jahrzehnten oder gar Jahrhunderten aufgegebenen Gebäuden, die errichtet wurden, als diese Seite noch der Luft zugewandt war. Von besonders großen Sphären brechen auf dieser Seite sogar immer wieder kleine Stücke heraus (selten größer als ein Kubikmeter), denn ab einer bestimmten Größe werden die Sphären instabil. Das heißt allerdings lediglich, dass Sphären ab einem Durchmesser von 1000 km nicht noch größer werden können, weil sich Substanzaufnahme und -abgabe die Waage halten. Durch diesen Mechanismus kann es auf den Sphären allerdings sogar zu Erdbeben kommen. Vulkanische Aktivität gibt es hier aber ansonsten nicht, die Sphären haben niemals einen glutflüssigen Kern.

Klimatisch entsprechen die Sphären im Zentralbereich der Region einem gemäßigten Klima, angenehme Temperaturen bei ausreichend Niederschlag durch die Wolkenströme von der Wasserebene her. In Richtung der Feuerebene werden die Sphären allerdings wärmer und trockener und stellen im Extremfall ein Wüstenklima dar. In Richtung der Wasserebene werden sie feuchter und kühler, mit immer größeren Wasserflächen. Einige sind hier komplett mit Wasser bedeckt und beherbergen aquatische Zivilisationen.

Das Wetter kann innerhalb der entsprechenden Klimazone durchaus wechseln, da unterschiedliche Windströme mal warme, mal kalte Luftmassen an den Sphären vorbeitreiben. Auch wenn es auf der Luftebene keinen Dauerfrost gibt, kann es hier durchaus mal schneien und unter dem Gefrierpunkt kalt werden.

Die Ähnlichkeit der Erdsphären zu Mischwelten geht so weit, dass in den entfernteren Bereichen der Region Völker leben, die gar nicht wissen, dass ihre Heimat die Ebene der Elementaren Luft ist.

›SULTANAT SADANAYIM

Sultanat Sadanayim umfasst mehrere Erdsphären in der Nähe von Seilstadt und gilt als die Kornkammer des Sila-Reiches. Hier wird der Hauptteil der Nahrungsmittel produziert, die das Reich der Luftdschinn versorgen. Außerdem gibt es hier die berühmtesten Gestüte für **Pegasi** auf der Luftebene. Diese geflügelten Pferde kommen zwar überall auf der Luftebene vor, und sogar auf Mischwelten (manche vermuten gar, dass die Luftebene gar nicht ihre ursprüngliche Heimat ist), aber die aus Sadanayim sollen die besten sein. Allgemein ist es für Reisende auf der Luftebene recht praktisch zumindest für kürzere Reisen ein Pegasus zur Verfügung zu haben. Aber Vorsicht: Pegasi sind mehr als nur dumme Tiere! Sie gehorchen nicht jedem beliebigen Reiter, sondern nur denen, die ihnen sympathisch sind, und die sie gut behandeln.

Sultanat Sadanayim ist an sich friedfertig, breitet sich aber dennoch immer weiter aus, denn viele benachbarte Sphärenreiche sehen hauptsächlich Vorteile darin, unter dem Schutz der wohlwollenden Luftdschinn zu stehen.

Alles in allem ist es Sultana Yebed Sadanayims Hauptanliegen, ausreichend Nahrung zu produzieren, ohne ihre Welten auszubeuten. Das macht sie bei ihrem Volk beliebt und hat ihr die Unterstützung einiger Druidenzirkel und Waldläufergilden eingebracht.

Sadanayim-Dschinn gelten auch als fähige Heiler und geschickte Diplomaten.

IN RICHTUNG WASSER

DIE WOLKENKLIPPEN

Von der Wasserebene aus dringt Kühle und Feuchtigkeit auf die Luftebene. Die Luft wird hier regelrecht klamm, und am Horizont erheben sich gewaltige Wolkenberge. Taucht man in diese Wolkenklippen ein, befindet man sich in einer Welt aus kühlem dichten Nebel. Zusätzlich zur eingeschränkten Sicht ist es hier auch meist sehr still, es sei denn, man nähert sich einer Gewitterfront. Eine weitere Gefahr ist die Kälte, wenn man in eine Schnee- oder Eiswolke gerät. Besonders warm ist es hier ohnehin nicht, und außerdem ist man innerhalb von Sekunden tropfnass.

Die Region ist so etwas wie die Lebensader der Luftebene. Von hier kommt der Großteil des Wassers, der gerade die Region der Fliegenden Berge so lebenswert macht. Gezogen von der Schwerkraft der Erdsphären und dem Sog der Leere treten unvorstellbar riesige Wolkenmassive von hier aus ihre Bahn durch die Luftebene an, um sich an den Erdsphären abzuregnen.

Auch hier gibt es kaum festen Boden – wobei hier neben Erdbrocken auch einige Eisklumpen Untergrund bieten können – aber die Feuchtigkeit macht die Region wesentlich lebensreicher, hauptsächlich in Form von Klein- und Kleinstlebewesen, die ihr gesamtes Leben fliegend und treibend verbringen.

Was hier an festem Material herumtreibt, wird in der Regel von **Wolkenriesen** als Baumaterial für ihre gigantischen Burgen beansprucht. Allerdings sieht kein Wolkenriese seine Burg komplett ohne einen Hofstaat. Somit erlauben sie meist Humanoiden, sich in ihren Burghöfen anzusiedeln. Manche Wolkenriesen sind friedfertig und bevorzugen Menschen, Elfen und Zwerge als Hofstaat, die von ihrer Burg aus Handel mit anderen Kommunen betreiben. Andere Wolkenriesen halten sich Orks, Hobgoblins oder andere Söldner, die für sie auf Raubzüge gehen. Wie auch immer, die innere Festung einer Wolkenriesenburg ist für das gemeine Volk stets tabu.

Die angepassten Geschöpfe der Wolkenklippen sind die **Nebelpirscher**. Diese geheimnisvollen halbstofflichen Humanoiden werden gerne für geisterhafte Untote gehalten. Ihre Gesichter, die nur aus zwei fahl leuchtenden Augen zu bestehen scheinen, unterstützen diesen Eindruck, aber tatsächlich scheinen sie wirklich so eine Art lebender Nebel zu sein. Ihre Motive und Gesellschaftsstrukturen sind ein Mysterium, aber sie scheinen sich für alle möglichen Informationen, insbesondere Erinnerungen, sowie für Geschriebenes zu interessieren. Dadurch ist es auch möglich, einen Nebelpirscher als Assasinen anzuheuern – sofern man einen finden kann. Denn ihre nebelhafte Form macht sie zu sehr effektiven Killern, da sie ihnen +8 auf alle Würfe betreffend Heimlichkeit verleiht. Außerdem scheinen sie überhaupt kein Mitleid für andere Humanoide zu empfinden. Es scheint sogar, dass einige im Verlaufe ihrer Aufträge Gefallen gefunden haben am Geschmack humanoider Tränen...

►SULTANAT MEODHAN

Ähnlich wie Al-Khachar befindet sich Sultanat Meodhan hauptsächlich auf den Decks mehrerer Luftschiffe, neben einigen kleineren Erdsphären und Holzbauten. Doch im Gegensatz zum Rauchsultan verfolgt Sultan Akhim Ibn Durey Meodhan, der sich bevorzugt als „Kapitän Ibn Durey“ ansprechen lässt, einen liberaleren Führungsstil. Er betrachtet sein Sultanat als ein Volk von „Forschern, Händlern und freien Männern und Frauen“. Andere bezeichnen sie eher als „Abenteurer, Schmuggler und Piratenpack“.

Immerhin fragt in Meodhan niemand nach der Herkunft interessanter Waren, und Verfolgte werden gerne aufgenommen, wenn sie gut bezahlen können.

Selbst ein Kriegsschiff von Al-Khachar hat keine Chance, ein (garantiert **nicht**) zu Meodhan gehörendes Piratenschiff in den Nebelbänken zu verfolgen.

►DIE LUFTWALE

Die Wolkenklippen sind das Wandergebiet einer besonderen Kreatur. Hier, wo der Luftplankton am dichtesten und reichhaltigsten ist, ziehen die Luftwale ihre Millionen Meilen langen Runden. Diese grauen Giganten ähneln mischweltlichen Glattwalen, doch sie erreichen eine Größe von mehreren hundert Metern, und wie alt sie werden können, ist unbekannt. Einige Exemplare sollen schon seit über 1000 Jahren leben. Unsterblich sind sie allerdings nicht. Der Tod eines Luftwals oder tot dahintreibende Kadaver werden immer wieder beobachtet.



Luftwale regeltechnisch als Kreaturen zu behandeln ist müßig. Zum einen sind sie nicht aggressiv und greifen niemals andere Wesen an (wenn man mal von Plankton absieht). Selbstverständlich wären sie groß genug, um einen in den Wolkenklippen herumfliegenden Charakter zu verschlucken, aber eigentlich sind sie dafür zu langsam. Trotzdem gibt es Geschichten von versehentlich verschluckten Leuten, die sich aus den Eingeweiden des Wals herausgeschnitten haben (und das Loch war im Verhältnis zum Wal so winzig, dass es ihm keinerlei Schaden zugefügt hat!), oder denen es gelang, an der – glücklicherweise fast waagerechten – Speiseröhre wieder herauszuklettern

und durch Maul oder Blasloch des Wals zurück ins Freie zu gelangen.

Selbst die Kälber, die gelegentlich bejagt werden, haben bereits die Größe von Luftschiffen und können, falls notwendig, technisch als solche behandelt werden – wobei sie außer einer Rammattacke über keinerlei Bewaffnung verfügen.

Aber die eigentliche Bedeutung der Luftwale ist, dass sie Lebensraum bieten. Die behäbigen Giganten ermöglichen es vielen Lebewesen, sich auf ihnen anzusiedeln. Die ersten sind in der Regel die Walpocken, seepockenartige Krebstiere, deren Larven im Luftplankton treiben und darauf warten, dass der nächste Luftwal vorbeikommt, sich auf ihm festsetzen und mit der Zeit meterdicke Kalkkrusten bilden (der Kalk dafür kommt aus Feinstaub aus den Staubigen Weiten). Einige größere Arten sind sogar räuberisch und lauern darauf, selbst bis zu menschengroße Kreaturen mit ihren Rankenbeinen einzufangen und zu verzehren. Auf den Krusten der Walpocken können sich Sedimente ablagern – oder sie werden von Humanoiden aufgebracht. Denn auf den größeren Luftwalen entstehen regelrechte Siedlungen. Die sogenannten „Walleute“ errichten Gebäude und ganze Dörfer und Kommunen auf den Rücken der Riesentiere, meistens recht eingeschlossene und kleinbürgerliche Gemeinschaften. Sie bauen Häuser, bringen Erde auf, um Äcker und Weiden anzulegen und graben Keller und Kammern in die Pockenkrusten. Einige graben sich sogar in die Haut des Wals selbst. Bei größeren Exemplaren kann diese über zwei Meter dick sein. Oder sie bohren den Wal an, um sein Blut, Fett, Lymph- oder Lumbalflüssigkeit zu ernten. Dies versorgt die Gemeinde mit Nahrung, Wasser, Brennstoff, Düngemittel und ähnlichen Grundlagen. Allerdings ist es nicht überraschend, dass eine solche Ausbeutung den Wal mit der Zeit auslaugt und schwächt, bis er schließlich daran zu Grunde geht. Das sterbende Tier bietet der Kommune auf seinem Rücken immer weniger, so dass die Siedlung nach und nach aufgegeben wird. Nur die elendesten Gestalten bleiben noch zurück, wenn der Wal letztendlich sein Leben aushaucht und sein Kadaver zunächst noch neben seiner alten Wanderoute treibt und dann vom Wind irgendwohin getragen wird. Die Ruinen auf dem Rücken eines toten Luftwals wiederum bieten hervorragende Unterschlupfmöglichkeiten für Plünderer, Ausgestoßene und Ungeheuer, und der Kadaver selbst zieht Aasfresser an. Auch die Knochensammler sind stets interessiert an den Überresten toter Luftwale.

►DIE GEWITTERFELDER

Zwar treiben gewaltige Gewitterwolken durch die gesamten Wolkenklippen, ja durch die gesamte Luftebene, doch die Gewitterfelder sind eine ganze Zone nur bestehend aus ewigen dunklen Wolken, brausendem Regen, Blitzen und Donner. Hier gibt es so gut wie keinen festen Boden, und man sollte kaum lebende Wesen hier erwarten, geschweige denn intelligente Humanoide. Und doch lebt hier ein Volk bleigrauer und blitzimmuner Wesen, die **Schocker** genannt werden. Von der Statur her ähneln Schocker Elfen, doch sind sie völlig haarlos und haben nur kleine Ohrmuscheln, die sie gegen den Donner auch noch verschließen können. Schocker hören entsprechend nicht sehr gut und erhalten -4 auf alle Würfe, um etwas zu hören oder sich nach Gehör zu orientieren. Dafür können sie Elektrizität produzieren und sich sogar mit Blitzschlägen verteidigen.

Allerdings sind Schocker ein eher friedliches Volk. Nur ihre Neugier, Unbedarftheit und Neigung zu Schabernack kann zu Problemen mit anderen Völkern führen. Ihre Gesellschaft ist recht einfach. Die meisten leben in kleinen Familienverbänden frei treibend in den Gewitterfeldern oder auf einem der wenigen Erd- oder Eisbrocken. Feindseligkeiten untereinander scheinen sie überhaupt nicht zu kennen.



Eine größere Gefahr hier – vor allem auch für die Schocker – sind Agenten der Knochensammler, Untote und Nekromanten also, die die Gewitterfelder für den Kulminationspunkt dreier Elemente halten (Luft, Wasser, und Feuer, sogar vier, wenn man den Donner als Ausprägung des Erdelements betrachtet, wie es

manche besonders verkopfte Knochensammler tun). Daher, so vermuten diese Forscher, könnte der Tetraxenus von den Gewitterfeldern zu erreichen sein, oder sich sogar irgendwo in ihnen befinden. Einige gehen sogar so weit, die Schocker für die Wächter des Tetraxenus zu halten und fangen ganze Familien von ihnen ein, um die „Wahrheit“ über den Tetraxenus aus ihnen herauszufoltern.

Andere Außenseiter hier sind wiederum generell bereit, den Schockern gegen diese Abscheulichkeiten beizustehen, allerdings gibt es nur wenige Niederlassungen von Fremdlingen hier, meist gut isolierte Festungen von Zwergen oder Gnomen, die hier daran forschen, die Energie der Blitze nutzbar zu machen.

►DER REGENDSCHUNGEL

Driftbäume zeigen eine besonders bemerkenswerte Anpassung an die Luftebene. Es handelt sich dabei um eine ganze Gruppe von Gehölzarten, die keine Wurzeln, und damit keinen festen Boden mehr braucht. Einzelne Driftbäume oder kleinere Gruppen davon kann man überall auf der Luftebene finden, aber in der Region des Regenschungels stehen sie über Millionen an Kilometern dicht an dicht.

Diese Region erhält ihre Feuchtigkeit nicht über Wolkenströme, wie die Fliegenden Berge, sondern über einen beständigen Strom von Sprühwasser von den Gewitterfeldern aus, der direkt in die Leere gesogen wird. Dadurch erlebt man diese Region wie von einem ständigen Regen durchspült. Gelegentlich lösen sich auch Sturmfronten aus den Gewitterfeldern und treiben durch den Dschungel. Auch die Temperaturen wirken tropisch aufgrund der relativen Nähe zur Feuerebene.

Die Driftbäume sind also gut versorgt mit Licht, Luft, Wärme und Wasser. Nur Erdboden, und damit Zugang zu wichtigen Mineralsalzen, fehlt ihnen. Allerdings bieten sie selbst wiederum vielen anderen Lebewesen festen Untergrund. Ein Driftbaum wächst generell kugelig. Aus einem zentralen Knotenpunkt entspringen mehrere dicke Hauptäste. Bei einigen größeren Arten können diese Hauptäste mehrere Meter dick sein. Nach außen hin verzweigt sich der Baum immer mehr und trägt hauptsächlich an seinen äußersten Ästen eine dichte Blätterdecke. Kleinere Bäumlinge, Driftschößlinge, wirken ein wenig wie Steppenroller-Büsche, nur saftig grün.

Das verzweigte Astwerk innerhalb der Blätterdecke stellt einen reichhaltigen Lebensraum dar. Kleinere Aufsitzerpflanzen und Lianen finden im Geäst halt, Amphibien

und Reptilien bewohnen wassergefüllte Blattrichter, verschiedenste Insekten leben vom Holz, den Blättern und den Blüten. Und natürlich ist der Regenschungel eine wichtige Station für Vogelschwärme, die die Luftebene durchwandern. Einige wandern von hier bis zu den Fliegenden Bergen – wissen die Prinzipien, wie sie das bewerkstelligen.



Die Tiere versorgen die Bäume jedenfalls mit dem, was die Bäume aus der Luft nicht bekommen. Ihre Exkremente und Kadaver werden von den Bäumen aufgenommen und verwertet. Meist geschieht das mit Hilfe von Moosen, Flechten und Pilzen, die solche „Substanzen“ überwuchern, aufschließen und dem Baum so zur Verfügung stellen. Viele Bäume haben sogar Fangapparate entwickelt, um kleine Tiere direkt zu verdauen, meistens Fangtrichter. Aber auch einige größere Rankenapparate, die technisch wie Schlingwurzelbüsche behandelt werden können. Dann wiederum haben sich einige Tiere gerade an das Leben in diesen Fangtrichtern angepasst – was auch nicht gerade ein Verlust für den Baum ist, da er über den Fangtrichter wenigstens deren Ausscheidungen aufnehmen kann. Dass einige dieser Blattrichter groß genug sind, dass ein mittelgroßer Humanoider sich bequem darauf setzen kann, ist eine willkommene Annehmlichkeit für die hier lebenden Elfen.

Seit Generationen beherbergt der Regenschungel mehrere Gemeinden von Elfen, die ihre Behausungen ins Geäst oder sogar ins Holz selbst hinein bauen. Diese Elfen sind wilder als die meisten Elfen, die auf den Fliegenden Bergen leben, sind in einfachen Stammeskulturen organisiert und hauptsächlich Jäger und Sammler. Dennoch sollte man die Regenelfen nicht als primitiv unterschätzen: Sie mögen eine einfache Kultur bevorzugen, doch sie sind mindestens ebenso

listig wie alle anderen Elfen und kundig in allerlei Naturmagie.

Außerdem sind sie verbündet mit den **Sylphen**. Diese kleinen und zierlichen blauhäutigen geflügelten Humanoiden kommen zwar überall auf der Luftebene vor, in vielen unterschiedlichen Gemeinden (auf den Fliegenden Bergen gibt es sogar ganze Sylphen-Königreiche), doch im Regenschungel fühlen sie sich am wohlsten, sind am zahlreichsten und leben, wie sie sagen, auf die ursprünglichste Weise.

IN RICHTUNG FERNE

DIE LEERE

Entfernt man sich von den anderen Ebenen, wird die Luft immer dünner, so als ob man immer höher und höher fliegt. Irgendwann wird die Luft so dünn, dass man sie nicht mehr atmen kann, und noch weiter draußen nähern sich die Verhältnisse allmählich immer mehr einem totalen Vakuum an. Gleichzeitig schwindet das Licht, und wenn man Richtung Ferne schaut, wirkt das Blau der Luftebene immer dunkler, je weiter man in die Leere vorstößt. Schließlich sieht man nur noch Schwärze. Lediglich der blasse Schein von hinten spendet noch etwas Licht, aber ansonsten gibt es dort keinerlei Lichtquellen.

Es überrascht nicht, dass hier ziemlich wenig Leben existiert. Zwar berichten wagemutige Forscher immer wieder von bizarren Kreaturen in der Leere, die keine Luft benötigen und ähnlich grotesk wirken wie manche Tiefseelebewesen, doch sind diese anscheinend weder sonderlich häufig noch sonderlich groß. Andererseits, wer weiß, was bereits alles in die Leere verbannt wurde, weil man es woanders nicht haben wollte. Vortexe in die Leere sind rar, und die Leere gibt selten wieder her, was ohne Plan in sie hineingerät.

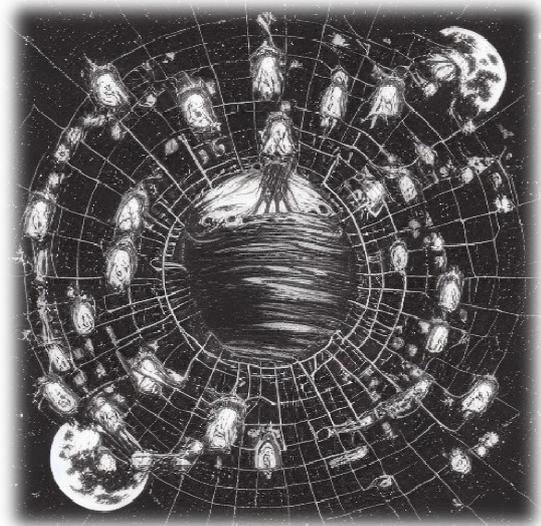
Zwei der gefährlichsten Kreaturen der Leere sind der Schwarzschilder und der Asphyx. Der **Schwarzschilder** ist eine formlose Pilzkreatur, die in wabernden Fetzen durch die Leere treibt und alles angreift, was in seine Nähe kommt. Dabei löst seine Berührung jegliche Materie in Nichts auf. Bizarrerweise ist dies offenbar nicht seine Art und Weise sich zu ernähren. Eher scheint es so, dass der Schwarzschilder in irgendeiner Form Nahrung aus schierer Nichtexistenz zieht. Präsenz jeglicher Art in seiner Nähe ist also eine Bedrohung seiner Lebensgrundlage, die er beseitigen muss.

Der **Asphyx** ist überhaupt kein Lebewesen, sondern ein Untoter. Angeblich entsteht er aus dem letzten Lebenshauch eines Sterbenden. Er ist ziemlich klein, etwa die Größe einer

Puppe, und wirkt wie ein Gerippe mit fratzenhaftem Schädel und zerschlissenem schwarzen Mantel. Der körperlose Asphyx greift an, indem er sich um Hals oder Gesicht eines Opfers legt und versucht, dessen Atem aus seinen Lungen zu ziehen, bis es stirbt.

>DER KNOCHENTHRON

Tief in der Leere befindet sich das Hauptquartier der Knochensammler, ein mehrere Kilometer durchmessender Klumpen aus Knochen und vom Vakuum mumifizierten Fleisch. Zahlreiche Türme, Spitzen und Schächte auf seiner Oberfläche verleihen dem grausigen Konstrukt ein sternförmiges Aussehen. Auf dem Knochenthron und in den Kammern in seinem Innern hausen



hauptsächlich Untote, denen die luftleere Umgebung nichts ausmacht, ja ihre verfallenden Körper sogar konserviert. Ihre Gesellschaft besteht im Wesentlichen aus unterschiedlich großen Divisionen von Untoten, die in der Regel von einem mächtigeren und denkfähigen Untoten befehligt werden, beispielsweise einem Geist, einer Mumie, einem Leichnam, einem Knochendrachen oder einer Todesfee (letztere sind allerdings eher selten hier, da ihr Wehklagen im Vakuum nicht funktioniert). Obwohl es zwischen den Divisionsführern gelegentlich zu Reibereien und damit Scharmützeln zwischen ihren Divisionen kommt, lassen sie sich in der Regel jedoch gegenseitig in Ruhe und verfolgen jeweils ihre eigenen Ziele. Für Lebewesen sind die luftlosen, unbeleuchteten Gänge des Knochenthrons kein geeigneter Ort. Außerdem sind in dem aus Knochen, Leichenteilen und ganzen Kadavern zusammengefügt Tunnel einige der fest eingebundenen Körper belebt. Diese sind praktisch Fallen mit einem Tarnwert meist zwischen 2 und 6 und greifen alles in

ihrer Reichweite an. Ihre Kampfwerte entsprechen, je nachdem, normalen Zombies oder Skeletten, abgesehen davon, dass sie sich nicht bewegen können. Für Totenbeschwörer sind solche Wächter dahingehend ganz interessant, da sie nicht kontrolliert werden müssen. Da ihr Erwecker wissen sollte, wo sie sind, kann er ihnen leicht ausweichen.

Tatsächlich leben auch einige wenige – und meist sehr mächtige – lebendige Nekromanten hier auf dem Knoenthron. Meist haben sie sich Kammern eingerichtet, die mit atembare Luft gefüllt und magisch abgedichtet sind. Auch die Beleuchtung ist meistens magisch, da diese nichts von der wertvollen Luft aufzehrt. Beleuchtete Gänge im Knoenthron zu finden, ist meistens ein Hinweis darauf, dass man sich dem Quartier eines lebenden Schwarzmagiers nähert.

Alle Bewohner des Knoenthrons verpflichten sich Abacaius und den Zielen der Knochensammler zur Treue. Dafür können sie von den Errungenschaften der Vereinigung profitieren, z.B. magische Unterstützung, kontrollierte Untote, die gerade nicht woanders benötigt werden, oder die riesige Bibliothek des Knoenthrons, zusammengetragen in Jahrtausenden und in der Luftleere von jeglichem Zerfall geschützt. Die Bibliothek liegt tief im Innern des Knoenthrons, in der Nähe von Abacaius' Behausung selbst, dem Thronsaal aus mumifizierten Säulen, in dem der eigentliche Knoenthron steht, der der Untotenfestung ihren Namen gab. Es heißt, wer immer auf dem Knoenthron sitzt, hat volle Kontrolle über die Festung, von den tiefsten Gängen bis zu ihren äußersten Bereichen, die von **Knochenfledermäusen** patrouilliert werden.

Knochenfledermäuse übrigens können zwar überall vorkommen, wo ein Schwarzmagier welche erweckt, aber um den Knoenthron herum sind sie besonders häufig. Es sind recht einfache, schwache Späher-Untote, erweckt entweder tatsächlich aus dem Skelett einer großen Fledermaus, oder aus entsprechend zusammengesetzten Knochen. Da sie mit ihren hautlosen Flügeln ohnehin magisch fliegen, kommen sie auch im Vakuum der Leere fliegend voran.

›SCHILDFESTE

Als größte von einer Handvoll Festungen, die von lebenden, atmenden Humanoiden in die Leere gebaut wurden, soll Schildfeste als Beispiel für jene Konstruktionen dienen. Schildfeste ist im Prinzip nichts weiter als eine mehrere Meter dicke Metallröhre, die zu einem Ring geschlossen ist. Die Baumeister für dieses Wunderwerk waren Zwerge – die einfach beweisen wollten, dass es möglich ist, so etwas

zu bauen. Ein besonderer Zweck war für Schildfeste nie geplant, doch dient sie mittlerweile als Ausbildungslager und Trutzburg für einen zwerghischen Paladinsorden, den Schildwachen. Außerdem stehen hier Gefängniszellen zur Verfügung, um besonders üble Schwerverbrecher und ähnliches wegzuschließen.

Auch viele andere Festungen in der Leere dienen hauptsächlich als Gefängnisse, insbesondere, wenn sie von Zwergen errichtet wurden. Andere Festungen wurden von Gnomen erbaut und dienen eher als Lager Räume, die verschiedene Güter im Vakuum perfekt konservieren, oder als Labors, in denen alchemistische Experimente unter Luftabschluss durchgeführt werden können.



WINDIGE TYPEN

CHARAKTERE VON DER LUFTEBENE

VÖLKER

Grundsätzlich kann ein Charakter jeden Volkes von einer der Erdsphären der Fliegenden Berge stammen. Die Region ist ein solcher Schmelztiegel der Kulturen, dass dort praktisch alle Völker vorkommen, die es auch auf den Mischwelten gibt.

Auch die Walvölker bestehen aus einem bunten Gemisch unterschiedlichster Kulturen, obwohl die Mehrheit **Menschen** sind.

Zwerge haben ebenfalls viele Tunnel und Minen in den Fliegenden Bergen, unterhalten aber auch ein paar Festungen in der Leere. Außerdem sind einige Zwergenglans als Baumeister und Instandhalter der Luftschiffe in den Gasgräben und Wolkenklippen tätig.

Elfen leben in vielen Wäldern der Fliegenden Berge und haben dort auch einige weiterentwickelte Königreiche. Insbesondere auf den nebelumhüllten Erdsphären in Richtung der Wolkenklippen fühlen sie sich sehr wohl. Außerdem ist der Regendschungel weithin als Elfengebiet bekannt.

Gnome betreiben einige Festungen in der Leere, und einige Clans sind auf Luftschiffen unterwegs. Letzteres gilt auch für einige Halbblingsippen, aber die meisten **Halblinge** bevorzugen den festen Boden der Fliegenden Berge unter ihren Füßen.

Orks haben ein großes Stammesgebiet in den Gasgräben (was nicht heißt, dass nur dort Orks vorkommen), **Goblin- und Koboldstämme** treiben fast überall ihr Unwesen. Neben den Fliegenden Bergen bieten vor allem die Staubigen Weiten und die Wolkenklippen diesen Quälgeistern eine Heimat.



An **Elementarvolk** kommen hier natürlich vor allem **Kinder der Luft** vor. Einige davon sind echte niedere Dschinn oder Halb-Dschinn, andere stark ebenenangepasste Humanoide anderer Blutlinien. Eine Handvoll könnten auch tatsächlich Halb-Sylphen sein.

Kinder der Erde von hier haben eher eine sandgelbe Haut und graue, staubige Haare. **Kinder des Feuers** haben meist eine abgestumpft orangerot gefärbte Haut, so als wäre sie mit einer dünnen Schicht Ruß bedeckt. Ihre Haare wirken eher wie Qualm und sie riechen nach Rauch. **Kinder des Wassers** sind oft nebelgrau gefärbt und haben entweder weiße, wolkig aufgebauschte oder tropfnass strähnig herabhängende Haare als kämen sie gerade aus einem Regenguss.

Schocker

Schocker stammen fast ausschließlich aus den Gewitterfeldern, doch ihr Forscherdrang verschlägt sie gelegentlich in andere Gefilde der Luftebene. Ihre Neugier und ihr Wissensdurst bringen sie meist auf eine Späher- oder Zauberwirker-Laufbahn, während die Schmerzen, die Metall an ihren elektrischen Körpern verursacht, sie vor einer Krieger-Laufbahn eher Abstand nehmen lässt.

Volksbonus: BE, GE oder VE

Volksfähigkeiten: Allergie gegen Metall (-2 VP), Blitzstrahl (+2 VP; Reichweite 20 m, kein Nahkampf- oder Entfernungsmalus, WB+2), Geschwind (+1 VP), Immun gegen Blitze (+2VP), Schwerhörig (-1 VP; -2 auf alle Würfe zum Hören)

Sylphen

Sylphen kommen fast überall auf der Luftebene vor, auch wenn die meisten im Regendschungel leben. Ihre kleine, fragile Statur macht sie nicht gerade zu großen Kriegern, aber sie sind hervorragende Späher und auch als Zauberwirker nicht ungeschickt.

Volksbonus: BE, GE oder AU

Volksfähigkeiten: Elementare Affinität (+1VP; siehe Planefolk), Geschwind (+1 VP), Klein (-4 VP), Luftbedürftig (-3VP; siehe Planefolk), Sehr schnell (+2VP; +2 Laufen), Windwall (+1VP; siehe Planefolk), Fliegen (+4VP).

Spezielle Sprachen der Luftebene

Sprache	Region	Volk
Balenisch	Luftwale	Menschen
Brizzl	Gewitterfelder	Schocker
Keuch	Gasgräben	Keucher

KLASSEN

Auch für Charakterklassen bieten gerade die Fliegenden Berge praktisch alle Möglichkeiten. Es gibt Kriegerakademien, Barbarenstämme, Paladinorden, Magierakademien, Tempel und Klöster sowie Druidenzirkel.

Darüber hinaus können sich **Waffenmeister** beispielsweise in Al-Khachar ausbilden lassen, **Berserker** stehen vor allem in den Wandernden Sultanaten und bei den Schmauchorks in hohem Ansehen, und zumindest zwergische **Paladine** finden in der Leere Anleitung. Sultanat Meodhan ist bekannt für seine **Meisterdiebe** und **Assassinen**, doch auch Al-Khachar bildet „Geheimagenten“ aus. **Waldläufer** findet man insbesondere im Regendschungel.

Für **Heiler** aller Art, insbesondere **Kleriker** und **Druiden**, ist Sultanat Sadanayim bekannt. Letztere sind auch im Regendschungel häufig. Anwärter zum **Kampfmönch** können sich an die Tempel des

Hin-Fu wenden, die ihnen zumindest den Weg zu einem ausbildenden Kloster weisen können. Andere Zauberkundige sind zwar dann doch auf die Fliegenden Berge und Seilstadt beschränkt, aber das heißt nicht, dass sie unterrepräsentiert sind. Gerade **Elementaristen** wird – wie auch auf den anderen Elementarebenen – große Bedeutung zugesprochen.

Nekromanten traut man wegen der Nähe der Knochensammler nicht über den Weg. Bestenfalls begegnet man ihnen mit Argwohn, da man befürchtet, sie könnten im Knochenthron trainiert worden sein.

Einzig **Dämonologen** sind etwas seltener, was auch für die anderen Elementarebenen gilt, da die Ebenen der Elemente wohl weit entfernt von den Ebenen der Dämonen sind.

KREATUREN DER LUFTEBENE

Auf der Luftebene leben viele Kreaturen, die auch auf den Mischwelten vorkommen. In ihrer unveränderten Form meist auf den Fliegenden Bergen, im Regenschungel oder auf dem Rücken der Luftwale. Normale fliegende Kreaturen wie Adler, Augenbälle oder Harpyien können auch die offenen Weiten der Luftebene durchstreifen.

Dann wiederum gibt es anscheinend normale Kreaturen, die sich aber an die besonderen Gegebenheiten der Luftebene **angepasst** haben. In den meisten Fällen heißt das allgemein, sie können Fliegen (EP +15).

Allerdings gibt es auch einige speziellere Anpassungen an die **Gasgräben** (Immun gegen Giftgas, Resistent gegen Feuer – EP +15), an die **Staubigen Weiten** (Staubsicht, wie Dunkelsicht, nur durch Staub –EP +7), an die **Wolkenklippen** (Immun gegen Blitze, Nebelsicht, wie Dunkelsicht, nur durch Nebel – EP +17) oder an die **Leere** (atmet nicht, Dunkelsicht – EP +17).

Die speziellen Anpassungen können mit der allgemeinen Anpassung kombiniert sein oder nicht. Schmauchorks zum Beispiel haben allesamt die spezielle Anpassung an die Gasgräben, fliegen können die meisten jedoch nicht. Wobei fliegende Orks im Allgemeinen auf der Luftebene durchaus vorstellbar sind.

Typische Drachen der Luftebene

Drachenart	Odem	Wesen
Wolkendrache	Kälte-	...des Lichts
Knochendrache	Lebensentzug-	...der Dunkelheit (Untoter)
Rauchdrache	Ätzender Rauch-	...der Dunkelheit
Staubdrache	Auflösungs-	...der Dunkelheit
Sturmdrache	Blitz- und Donner-	...der Dunkelheit

 ASPHYX			
KÖR:	4	AGI:	11
ST:	3	BE:	3
HÄ:	1	GE:	1
		VE:	0
		AU:	0
     			
Bewaffnung:		Panzerung:	
Geisterklaue (WB+2; GA-2)		Körperlos (PA+8)	
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.		
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.		
	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.		
	Nur durch Magie verletzbar: Nur Angriffe mit magischen Waffen oder durch Zauber richten Schaden an.		
	Umschlingen: Schlagen-Immersieg umschlingt Kopf oder Hals des Ziels (sofern 1+ Größenkategorie größer), welches fortan 1 Punkte nicht abwehrbaren Schaden erleidet und einen Malus von -2 auf alle Proben erhält. Befreien: Nur durch Tod des Asphyx		
	Werteverlust: Pro schadensverursachendem Treffer Inkl. Schaden durch Umschlingen) wird KÖR um 1 gesenkt (bei KÖR Null ist das Opfer tot). Pro Tag oder Anwendung des Zaubers <i>Allheilung</i> wird 1 verlorener Attributspunkt regeneriert.		
	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:	11	GK	wi
		EP	169

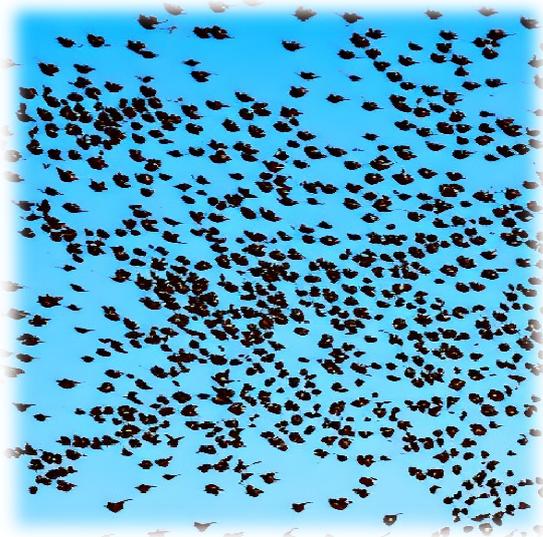
 GASBALL			
KÖR:	8	AGI:	5
ST:	4	BE:	2
HÄ:	5	GE:	0
		VE:	0
		AU:	0
     			
Bewaffnung:		Panzerung:	
Pilzranke (WB+1)			

	Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuer
	Mehrere Angriffsglieder: Greift mit insgesamt 5 Armen an, die Gegner bei einem erfolgreichen Schlagen-Immersieg abtrennen/zertrümmern, wodurch die Angriffszahl sinkt.
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.
	Gift: Wird Schaden verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift trotzen“-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.
	Mehrere Angriffe (+4): Kann 4 zusätzliche Tentakelangriffe in jeder Runde aktionsfrei durchführen.
	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.
	Todesexplosion: Explodiert bei LK unter 0. Erzeugt nicht abwehrbaren Feuerschaden (PW = KÖR+HÄ) – nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). GEX5m langer Kegel (am Ende GEX3m breit)
	Schweben: Kann, statt zu laufen, auch schweben. Wird die Aktion „Rennen“ ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit wie am Boden auf Laufen x 2.
	Sonar: „Sieht“ per Sonar.
GH: 12	GK no EP 144

	KEUCHER				
KÖR: 10	AGI: 9	GEI: 5			
ST: 3	BE: 2	VE: 0			
HÄ: 4	GE: 4	AU: 0			
					
Bewaffnung: Krallen (WB+2) Rauchodem (WB+3)		Panzerung: Keine feste Gestalt (PA+8)			
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
	Rauchsicht: Kann selbst in dichtestem Rauch 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.				
	Odem – giftiger, ätzender Rauch: Nur alle W20 Runden einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff) – nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). GEX5m langer Kegel (am Ende GEX3m breit)				
	Immunität: Atemgifte verursachen an der Kreatur keinen Schaden.				
Beute: #BW 1D20					
GH: 13	GK no	EP 134			

	KILLERPOCKE				
KÖR: 8	AGI: 2	GEI: 1			
ST: 5	BE: 3	VE: 0			
HÄ: 2	GE: 0	AU: 0			
					
Bewaffnung: Rankenfüße (WB+1)		Panzerung: Kalkschale (PA+5)			
	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.				
	Tarnwert 4: Alle Würfe, die Kreatur zu bemerken, sind um 4 erschwert.				
	Sonar: „Sieht“ per Sonar.				
	Umschlingen: Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel mit Rankenfüßen (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan ST Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. Befreien: Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.				
GH: 6	GK gr	EP 87			

	KNOCHENFLEDERMAUS				
KÖR: 6	AGI: 5	GEI: 0			
ST: 3	BE: 2	VE: 0			
HÄ: 5	GE: 0	AU: 0			
					
Bewaffnung: Biss (WB+1)		Panzerung: -			
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.				
	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.				
	Resistenz: Pfeile verursachen an der Kreatur nur halben Schaden.				
	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: 1	GK wi	EP 72			



 NEBELPIRSCHER		
KÖR: 5	AGI: 8	GEI: 5
ST: 3	BE: 4	VE: 1
HÄ: 0	GE: 2	AU: 1
 15	 13	 12
 5	 10	
Bewaffnung: Eisige Nebelklaue (WB+2; GA-2)		Panzerung: Keine feste Gestalt (PA+8)
 Nebelsicht: Kann selbst in dichtestem Nebel noch sehen.		
 Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.		
 Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird automatisch dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.		
 Heimlichkeit: Erhält +8 auf alle Heimlichkeits-Würfe		
Beute: #BW D:W20+5		
GH: 3	GK: no	EP: 104

 PEGASUS		
KÖR: 9	AGI: 12	GEI: 2
ST: 2	BE: 6	VE: 0
HÄ: 3	GE: 0	AU: 0
 66	 12	 18
 7	 13	
Bewaffnung:		Panzerung:
 Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.		
 Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.		

	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.	
	Wolkenläufer: Kann auf Wolken laufen wie auf festem Erdboden.	
	Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.	
	Wesen des Lichts (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als Wesen des Lichts. Angewendete Regeln für Wesen des Lichts gelten für diese Kreatur.	
Beute:	Trophäe (BW 1A:16)	
GH: 7	GK: gr	EP: 142

 SCHOCKER		
KÖR: 5	AGI: 8	GEI: 6
ST: 2	BE: 3	VE: 2
HÄ: 3	GE: 4	AU: 1
 18	 10	 11
 5	 8	 14
Bewaffnung: Knüppel (WB+1) Blitz (WB+2)		Panzerung: Lederpanzer (PA+1) Lederschienen (PA+1)
	Immunität: Blitze verursachen an der Kreatur keinen Schaden.	
Beute:	BW 2C:10 #BW 2A:12	
GH: 1	GK: no	EP: 66

 SCHWARZSCHIMMEL		
KÖR: 10	AGI: 2	GEI: 0
ST: 4	BE: 0	VE: 0
HÄ: 8	GE: 0	AU: 0
 52	 24	 2
 ?	 19	
Bewaffnung: Auflösendes Pseudopodium (WB+5; GA-5)		Panzerung: Keine feste Gestalt (PA-8)
	Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch physische Waffen	
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.	
	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.	
	Immunität: Völlig immun gegen jegliche Magie.	
	Schweben: Kann sich in Schwerelosigkeit schwebend vorwärtsbewegen. Wird die Aktion „Rennen“ ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit wie am Boden auf Laufen x 2.	
	Materiesinn: „Sieht“ automatisch materielle Objekte um sich herum	
GH: 16	GK: gr	EP: 177

 STAUBTEUFEL					
KÖR:	8	AGI:	9	GEI:	5
ST:	5	BE:	2	VE:	1
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0
					
Bewaffnung:			Panzerung:		
Biss (WB+2; GA-2) Klaue (WB+1)			Dicke Schuppen (PA+3)		
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
	Mehrere Angriffe (+2): Kann zusammen mit Biss 2 zusätzliche Klauen-Angriffe in jeder Runde aktionsfrei durchführen.				
	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.				
	Staub-Odem: Nur alle W20 Runden einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff) – nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). GEx5m langer Kegel (am Ende GEx3m breit)				
	Resistenz: Erd-, Fels- und Sandangriffe verursachen an der Kreatur nur halben Schaden.				
	Staubwirbel: -4 auf alle Schießen- und Zielzauber-Angriffe gegen die Kreatur				
	Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.				
	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 2B:20, C:13 #BW 2D:20				
GH:	11	GK	no	EP	173

 SYLPHE					
KÖR:	4	AGI:	8	GEI:	6
ST:	0	BE:	3	VE:	1
HÄ:	2	GE:	5	AU:	2
					
Bewaffnung:			Panzerung:		
Dolch (WB+0) Sylphenbogen (WB+3)			Lederwams (PA+1)		
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
	Wesen des Lichts (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als Wesen des Lichts. Angewendete Regeln für Wesen des Lichts gelten für diese Kreatur.				
Beute:	BW A:9, C15 #BW A:12, 2M:7				
GH:	1	GK	kl	EP	63

 WOLKENRIESE					
KÖR:	28	AGI:	6	GEI:	5
ST:	7	BE:	2	VE:	0
HÄ:	7	GE:	4	AU:	1
					
Bewaffnung:			Panzerung:		
Bihänder (WB+3; GA-4) Blitzstrahl (WB+5; GA -5)			Tunika (PA+0)		
	Nebelsicht: Kann selbst in dichtestem Nebel noch sehen.				
	Immunität: Blitze verursachen an der Kreatur keinen Schaden.				
	Umschlingen: Schlagen-Immersion umschlingt Ziel mit freier Hand (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan ST Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. Befreien: Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.				
	Zauber (Stufe 10): Fliegen, Schleudern, Tarnender Nebel				
	Zerstampfen: Kann einen Angriff pro Runde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht.				
Beute:	BW 2C:20, 2D:20 #BW 3A:W20+10, 2C:W20+14, 2D:W20+10, 1M:20				
GH:	43	GK	ri	EP	380

IMMER NOCH FLAUTE?

Hier sind ein paar Inspirationen für Abenteuer auf der Luftebene. Die Ideen sollen nur als Denkanstöße dienen und sind bewusst vage und bruchstückhaft gehalten.

1. Ein Nekromant versucht den Kadaver eines Luftwals zu erwecken.
2. Ein Schatzschiff ist im Stammesgebiet der Schmauchorks verschwunden.
3. In einer kürzlich an Seilstadt hinzugefügten Erdsphäre werden unerwartete Tunnel gefunden.
4. Eine Eissphäre – ansonsten ein wertvoller Trinkwasserquell – befindet sich auf Kollisionskurs mit einer Siedlung. Möglicherweise ist die Eissphäre selbst bewohnt.
5. Ein Al-Khachar-General will eine Erdsphäre erobern, deren Bewohner nicht einmal wissen, dass sie auf der Luftebene leben.
6. Von einer Zwergenfestung in der Leere gibt es seit Monaten keine Nachricht mehr.
7. Eine gleißende Gestalt erscheint einem Stamm der Wandernden Sultanate und behauptet, sie seien zu großem Ruhm auserwählt.
8. Eine Gruppe Regenelfen verfolgt eine Kreatur, die großes Unheil über ihr Dorf gebracht hat.
9. Untote haben eine Festung in den Gewitterfeldern errichtet und die Kinder einer Schocker-Sippe dort hin entführt.
10. Seilstadt bereitet sich auf eine gewaltige Sturmfront zu, die auf die Stadt zusteuert, und auch darauf, dass oft Monster in solchen Sturmfronten leben.
11. Ein mächtiger Sila behauptet, der rechtmäßige Sultan von Al-Khachar zu sein.
12. Ein reicher Potentat Seilstadts wurde ermordet.
13. Ein Luftschiff taucht wieder auf, von dem man dachte, es sei in der Leere verschollen.
14. Der Herr einer Wolkenriesenburg wurde schon seit Tagen nicht mehr gesehen. Die innere Festung der Burg scheint verlassen zu sein.
15. Ein Sila-Piratenkapitän sucht eine Crew für eine Schatzsuche.
16. Schmauchorks haben eine Festung von Al-Khachar besetzt.
17. Eine Erdsphäre mit einem Armenviertel darauf hat sich von Seilstadt gelöst und driftet davon. Wurden die Seile absichtlich gekappt?
18. Etwas in einem Stahlwürfel Eingeschlossenes soll „tief genug“ in die Leere gebracht werden.
19. Ein neuer und beträchtlich großer Vortex zur Erdebene hat sich in der Nähe eines beschaulichen Dorfs geöffnet.
20. Ein Gebäudebruchstück unbekannter Bauart driftet durch die Ebene.

„DAS IST EINE STURMFRONT!? ABER DAS DING IST SO GROSS WIE EIN PLANET!“

„WIR HATTEN SCHON GRÖßERE. SUCH DIR EINE GEMÜTLICHE BLEIBE IM SPHÄRENINNERN UND MACH'S DIR DA BEQUEM. DER WIRD EIN PAAR TAGE BRAUCHEN, BIS ER ÜBER SEILSTADT HINWEG GEZOGEN IST.“

-BAKA ABDISHU, AUS SEILSTADT, UND BJÖRNAN HOLLAS, NICHT VON DORT

„EINE KETTE IST NUR SO STARK WIE IHR SCHWÄCHSTES GLED, ABER EIN SEIL WIRD STÄRKER SELBST MIT SEINER SCHWÄCHSTEN FASER.“

-KALF GHADIL AL-SKADARIS BEN IKHAIM SADANARIS

„WENN DU WILST, KÖNNEN WIR DAS GERNE DRAUSSEN VOR DER TÜR REGELN!“

-NASTA GROLLSTÜRM, KANTINENCHEFIN EINER LEEREFESTUNG UND VAKUUMANGEPASSTE ZWERGIN

„DA HÄTTE ICH AUCH AUF CAERA BLEIBEN KÖNNEN...“

-FRINJO DER SPÄHER NACH DREI TAGEN IN EINEM GOBLINTUNNELKOMPLEX IN EINER ERDSPHÄRE DER FLIEGENDEN BERGE

Planeslayers: Die Luftebene enthält

- eine umfassende Beschreibung der Elementarebene der Luft, ihrer besonderen Bedingungen und Gefahren sowie ihrer wichtigsten Regionen und deren Bewohner, einschließlich natürlich ihres wichtigsten Knotenpunkts, der Seilstadt.
- eine Übersichtskarte der gesamten Ebene
- Optionen zur Anpassung von Monstern und NPC an die Lebensbedingungen der Ebene
- 2 neue Spielervölker
- 12 neue Kreaturen, als Gegner oder Verbündete, auf der Luftebene oder anderswo

DUNGEONSLAYERS
FANWERK