

DÄMONENSTURM

HOSILLA,

BLEIBE VORERST NOCH IN KENABRES, DOCH WISSE, DASS DIE TAGE DER STADT GEZÄHLT SIND. BEGIB DICH AN EINEN SICHEREN ORT - DER UNTERIRDISCHE UNTERSCHLUPF DEINER MISCHVOLK-LAKAIEN SOLLTE GENÜGEN, UM DICH VOR DEN KOMMENDEN VERWÜSTUNGEN ZU SCHÜTZEN. ICH WERDE BALD SCHON IN DREZEN DAS KOMMANDO ÜBERNEHMEN. SOBALD VORLESCH MIT DEM SCHUTZSTEIN FERTIG UND KENABRES NICHT LÄNGER FÜR UNS VON INTERESSE IST, KEHRST DU ZU MIR ZURÜCK. DASS DU YANIELS SCHWERT AUS DEM MUSEUM HOLEN KONNTEST, IST EINE SEHR GUTE NACHRICHT - BRING ES MIT, ICH DENKE, ES WIRD EINE SEHR NÜTZLICHE WAFFE ABGEBEN, SOBALD WIR ES VERDORBEN HABEN. EHE DU NACH DREZEN AUFBRICHST, BESUCHE ABER NOCH DIE DREI UNTERSCHLUPFE IN DER STADT (DAS NYSERIAN-HERRENHAUS, TOPAS-TINKTUREN UND ESTROPS TURM - DIE LOSUNG IST IMMER NOCH "ICH BRINGE MATERIAL FÜR DIE ARCHIVE"), UM SICHERZUSTELLEN, DASS KEINE BEWEISE ZURÜCKBLEIBEN.

MOGEN FÜRST DESKARI UND FÜRST BAPHOMET ÜBER DICH WACHEN!

S.V.

SPIELERUNTERLAGE 1

Faxon,

Du hast gut getan, die Unterschlagungen deines Vorgesetzten zu melden. Ich vertraue darauf, dass du auch in den folgenden Wochen treu dienen wirst. Du musst die Tempel in Kenabres nicht lange anführen, da das Ende der Stadt bevorsteht - ich wünschte mir, ich könnte daran teilnehmen, denn ich erinnere mich gerne an das Morgenblutmassaker zurück. Deine sterblichen Angehörigen werden bald nur noch Fressen für die Geier sein, denn die Tage von Kenabres sind gezählt, wie ich bereits geschrieben habe. Vorlesch ist bereits aufgebrochen, um sich mit der Tochter unseres Herrn zu treffen und einen Nahnudriankristall der erforderlichen Reinheit zu besorgen. Sobald sie alles Nötige zusammen hat, kommt sie nach Kenabres, um den Schutzstein für unsere Zwecke zu verändern. Ich denke, du wirst merken, wenn ihr dies gelingt! Preisel Fürst Baphomet!

Minagho

SPIELERUNTERLAGE 2

FÜRST STANTON,

ICH GLAUBE, DASS DIE BEGERÜGTE WAFFE EUCH BESONDERS ERFREUEN DÜRFTE, SCHLISSLICH GEHORTE SIE EINST Eurer ALTEN „FREUNDIN“ IRABETH. SIE HAT DAS SCHWERT AUSGERECHNET KANDRO NYSERIAN VERKAUFT - ICH WEISS NICHT, WARUM. KANDRO HAT JAHRELANG DARAUFGEHOCKT UND WÜRDE ES WOHL IMMER NOCH TUN, HÄTTE NICHT EIN ULKRETH SEIN HEIM ZERSTÖRT. WELCH EINE SCHANDE. ER KONNTE DAS SCHWERT RETTEN UND SICH ZUR GARNISON DURCHSCHLAGEN, WO ER UM EINE ESKORTE NACH DREZEN BAT. SICHERLICH WOLLTE ER EUCH DAS SCHWERT BRINGEN UND DAFÜR DIE GELDMITTEL ERFEILSCHEN, UM SICH ANDERSWO NIEDERZULASSEN. ICH HOFFE, IHR NEHMT MIR NICHT ÜBEL, DASS ICH EIN WENIG KREATIV GEWORDEN BIN: UNSER FREUND NYSERIAN WÄRM TUN EINEN VERMIEK ZUR STRAFE, DASS ER DAS SCHWERT NICHT GLEICH NACH DEM ERWERB OFFENBART HAT. ICH DENKE, DIE KLINGE WIRD AUCH EUREM BRUDER GEFALLEN!

EUER TREUER DIENER, OTHIRUBO

SPIELERUNTERLAGE 3

A. AUSGEDEHNT KAVERNE



1 FELD = 3 M

B. VERLASSENER TEMPEL



1 FELD = 1,50 M

C. HÖHLEN DER AHNEN



1 FELD = 1,50 M

Unter Kenabres



H. Mischvolk-Unterschlupf

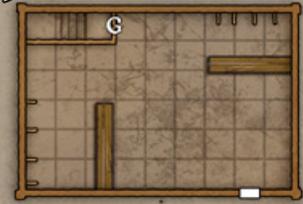
1 FELD = 1,50 M

I. Ruinen von Schwarzschwinge

1 FELD = 1,50 M



L. Topas-Tinkturen



1 FELD = 1,50 M

N. Estrods Turm



1 FELD = 1,50 M

K. Tirabade-Residenz



1 FELD = 1,50 M

P. Die Graue Garnison



1 FELD = 1,50 M



Kenabres

0 480
METER

Ohnluc-steinbruch →

Kenabres

0 METER 480



SCHWERT DER TUGEND

Erhöre mein Gebet, Glücksbringerin, denn Glück benötige ich, um aus dieser Zelle zu entfliehen; sei es das Leben hinter diesen Gitterstangen, sei es eine an den Abyss gekettete Ewigkeit. Wenn du wirklich Träume bringst, dann führe mich in ein neues Leben. Lass mich das Lied der Sphären singen, lass mich die Sterne mit neuen Augen erblicken und lass mich der Finsternis entkommen, in die meine Seele geschleudert wurde. Bring mir Glück, meine Herrin. Reinige meine Seele und ich werde auf Ewig die deine sein im Leben und im Glauben. Ich bin bereit, endlich bereit.

SPIELUNTERLAGE

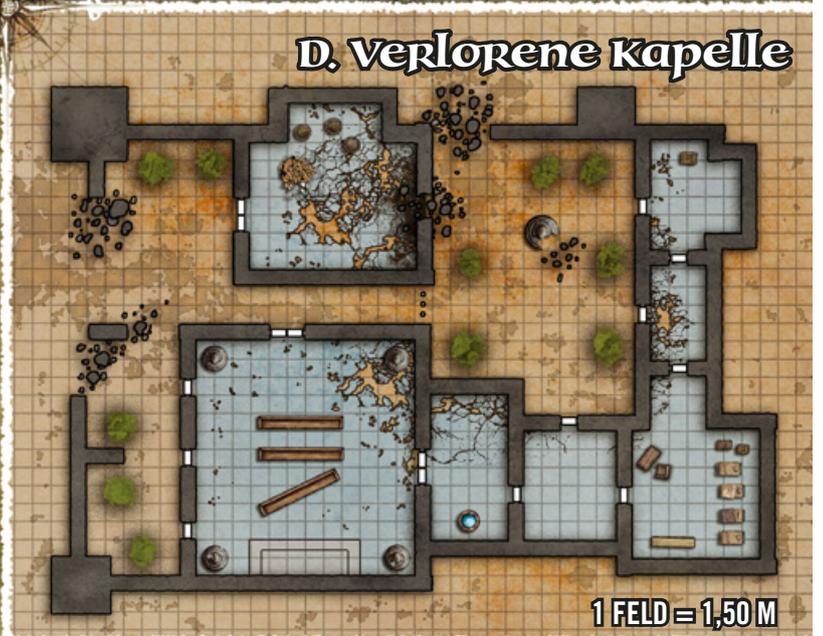
Die Reiseroute



Armeelager



D. Verlorene Kapelle



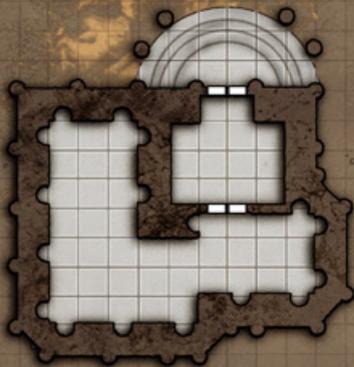
E. Der Plappernde Schwarm



Die Ruinen von Drezen

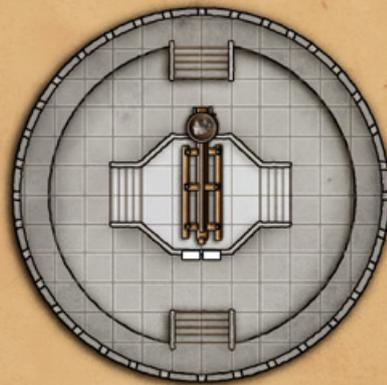


Scharmützel 1 Heimgesuchte GRUFT



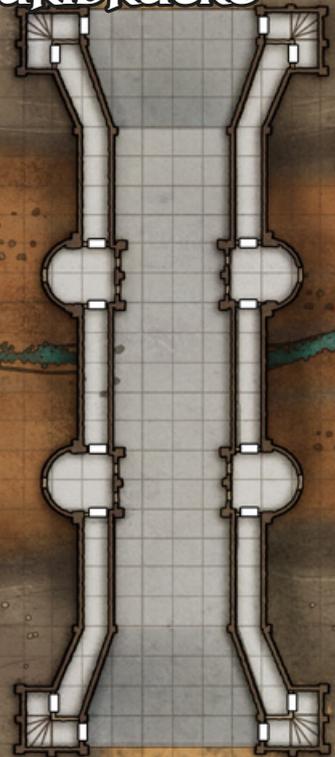
1 FELD = 1,50 M

Scharmützel 2 Wachturm



1 FELD = 1,50 M

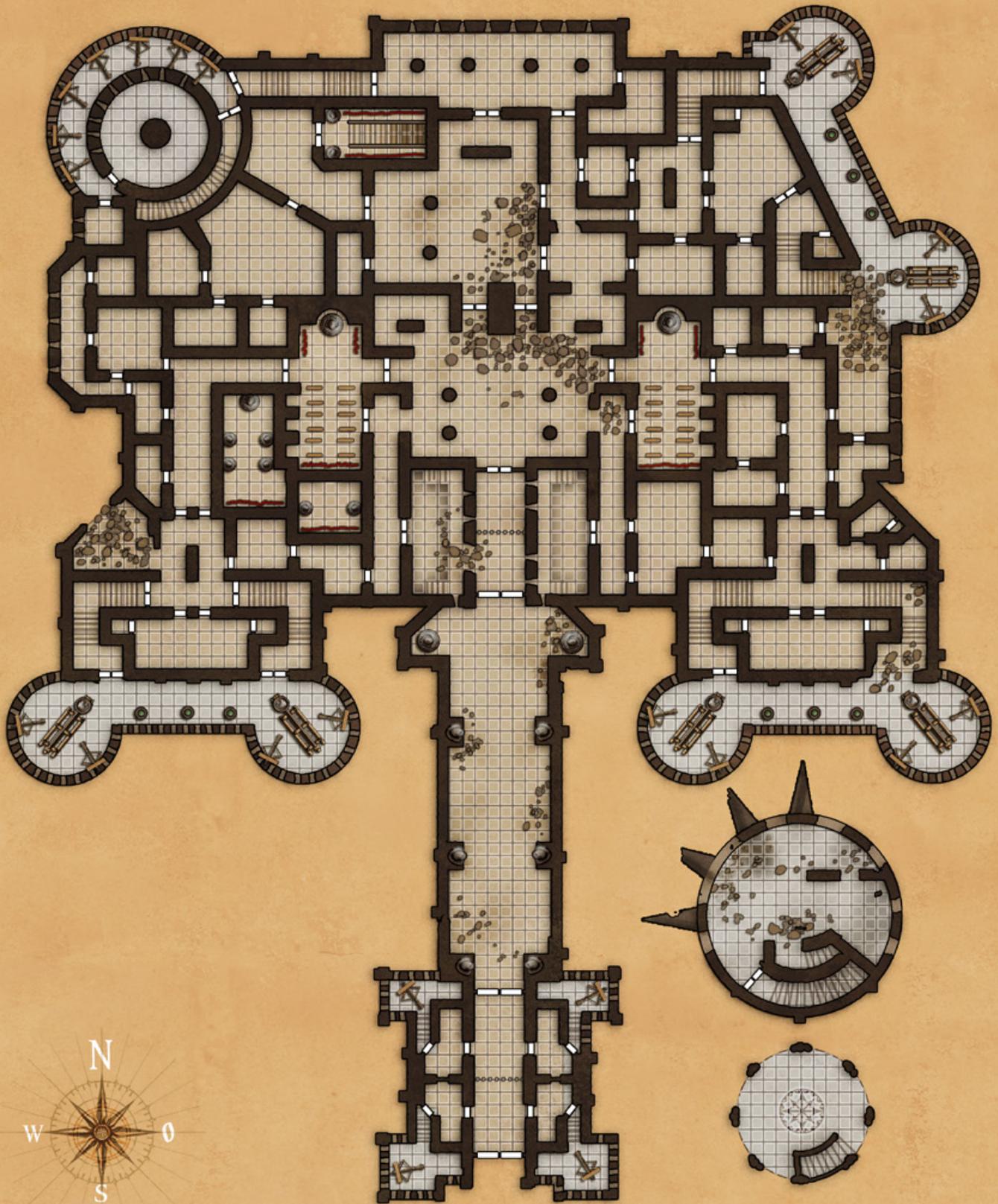
Scharmützel 3 Aharibrücke



1 FELD = 1,50 M

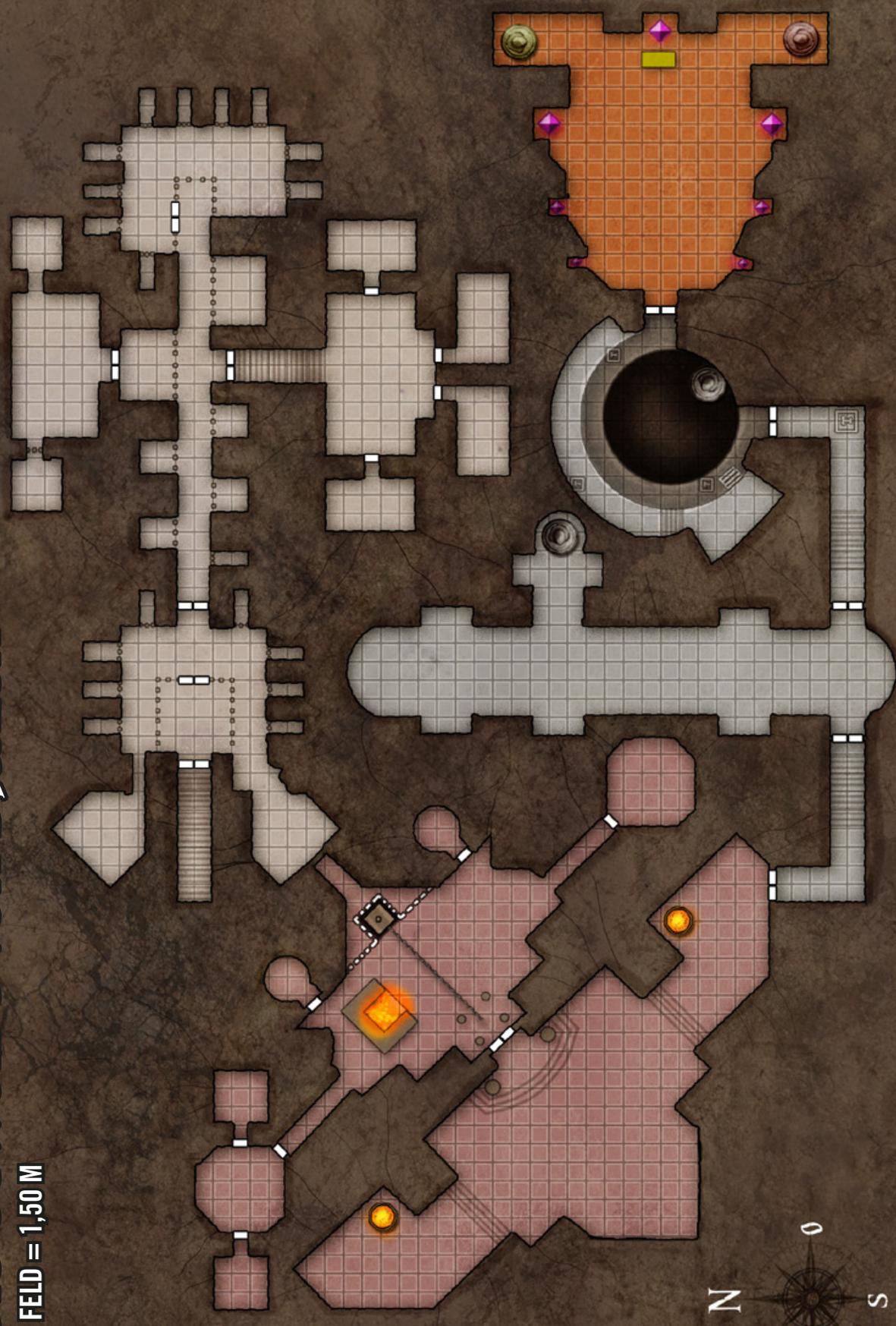
F. Die Zitadelle von Drezen

1 FELD = 1,50 M



G. Die Gewölbe von Drezzen

1 FELD = 1,50 M



DÄMONENKETZEREI

An die Helden von Drezen!

Worte können nicht ausdrücken, wie dankbar ich euch für das Erreichte bin. Ich wünschte, ich könnte sagen, dass nun das Schlimmste hinter uns läge, doch wie ihr selbst sicher wisst, ist die Befreiung von Drezen nur der erste Schritt von vielen. Ihr seid nun imstande zu tun, was keinem anderen Kreuzfahrer möglich ist – nutzt Drezen als Operationsbasis und brecht in die Wundlande südlich und westlich der Stadt auf, um herauszufinden, was sich gegen den Feind nutzen ließe. Sicherlich seid ihr an der Front bereits auf mehrere mögliche Spuren gestoßen, denen man nachgehen sollte, doch zögert nicht, euch mit euren Begleitern zu beraten. Sosisel, Aron, Irabeth und die anderen wissen vieles über die Geschichte und Legenden der Region. Die Kunde von euren Erfolgen und Drezens Befreiung verbreitet sich bereits und ich sehe die Auswirkungen bereits auf dem Gesichtern meiner Soldaten: Sie kämpfen mit erneuerter Moral und erstarktem Kampfeswillen! Unser neugefasster Mut entlang der Südgrenze sollte Deskaris Aufmerksamkeit hier binden, so dass ihr Zeit erhaltet, hinter den feindlichen Linien zu erkunden und Untersuchungen anzustellen. Ich spüre, dass dank eurer Taten und Hilfe der Sieg endlich möglich wäre!

- Galfrey

SPIELUNTERLAGE #1

Hepzimirah,

unser geschätzter Repräsentant des Herrn der Heuschrecken pflegt weiterhin seine Freundschaft mit seinen Freunden. Eigentlich sollte es mich nicht überraschen, dass er im Dunklen Firmament nach Verbündeten sucht. Trotz seines Zustandes ist er immer noch ein Kind dieser winzigen Ebene und ich schätze, ich sollte mir nicht zu viele Gedanken machen, wie er seine Zeit verbringt. Dennoch beunruhigt mich die Anwesenheit dieser Fremden in der Elfenbeinzufucht deines Hohen Vaters. Sie sind zwar nicht sonderlich gefährlich – jedenfalls nicht für Geschöpfe wie uns, könnten aber dennoch zu einer Bedrohung werden. Ihre Anwesenheit ist dabei eher ein Symptom als das Problem selbst.

Vang versorgt sie mit Opfern, welche eigentlich geopfert werden sollten – er weiß eigentlich, dass er meinen Nachschub für die Rituale nicht stören sollte, zumal diese Sterblichen deinem Hohen Vater gehören und nicht diesem klappernden Gewirr aus Fleisch und Hirnmasse. Dennoch verfügen unsere Besucher aus dem Reich der Schwärze über interessante Kräfte. Ich konnte noch nicht in ihren Geist vorstoßen oder sie mit meinen Wünschen in Versuchung führen. Bei Vang ist es mir ebenfalls nicht gelungen – noch nicht! und dann werden wir über interessante neue Werkzeuge für den Einsatz gegen diese Kreuzfahrer verfügen. Vang muss am Ende akzeptieren, dass diese „Gäste“ niemals die seinen gewesen sind, sondern nur auf den Befehl deines Hohen Vaters gewartet haben, um sich am Krieg zu beteiligen.

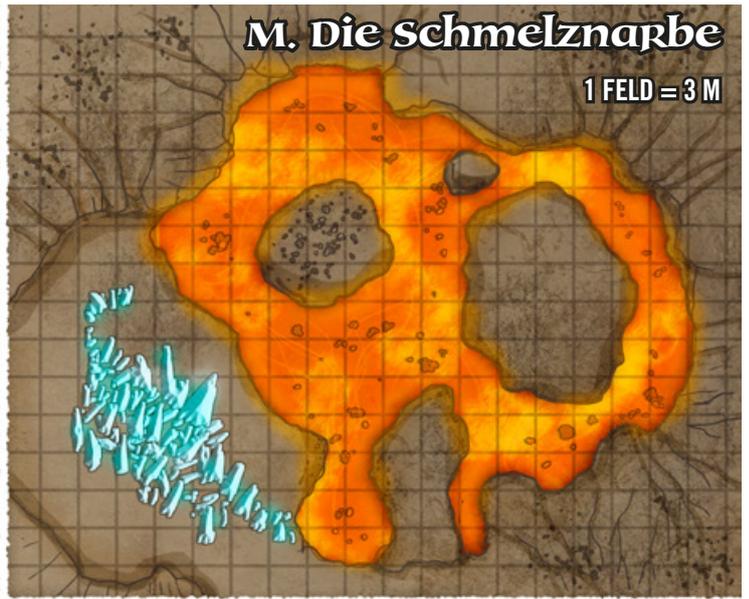
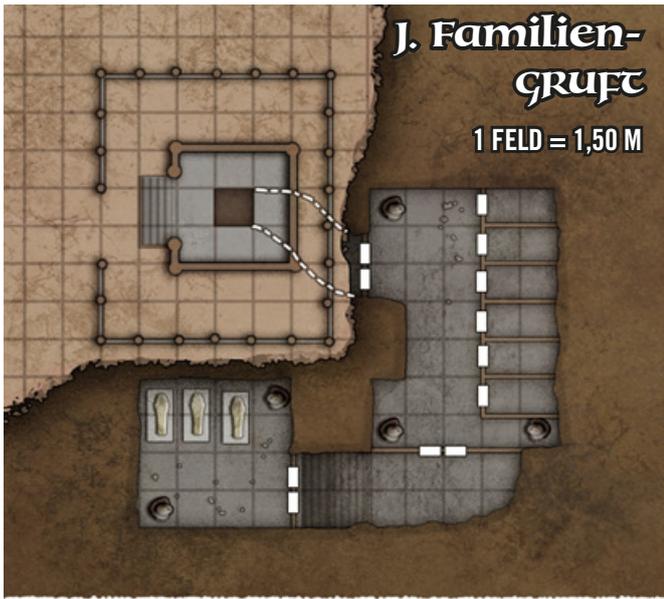
Die Effekte des Nahyndrianelixiers stärken mich weiterhin. Meine eigenen Experimente und der Umstand, dass die letzten vier Dämonen, welche vom Elixier getrunken haben, dies problemlos überlebten, sagen mir, dass Minaghos serpentiner Abschaum und ihre wahnsinnigen Wissenschaftler das Rezept endlich perfektioniert haben. Ich freue mich auf die nächste Lieferung aus dem Tempel und hoffe, dir alsbald dabei helfen zu können, weitere der Fürsten und Fürstinnen der Mitternacht für unsere Sache zu rekrutieren. Und was die Drezen-Problematik angeht – Sorge dich nicht, ich bin dabei

SPIELERUNTERLAGE #2

Das Sumpfland

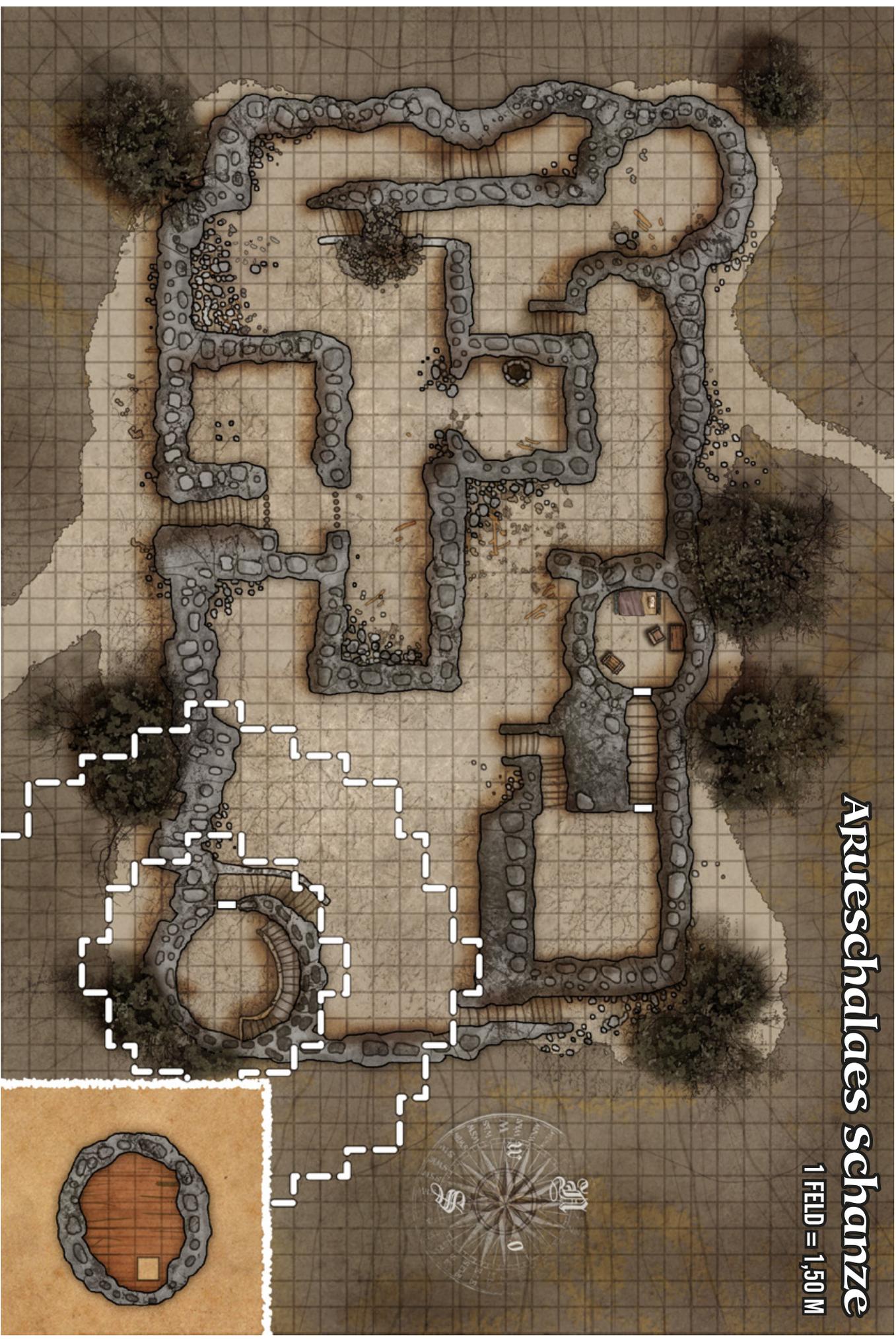
1 HEXFELD = 18 KM





Arueschalaes schanze

1 FELD = 1,50 M

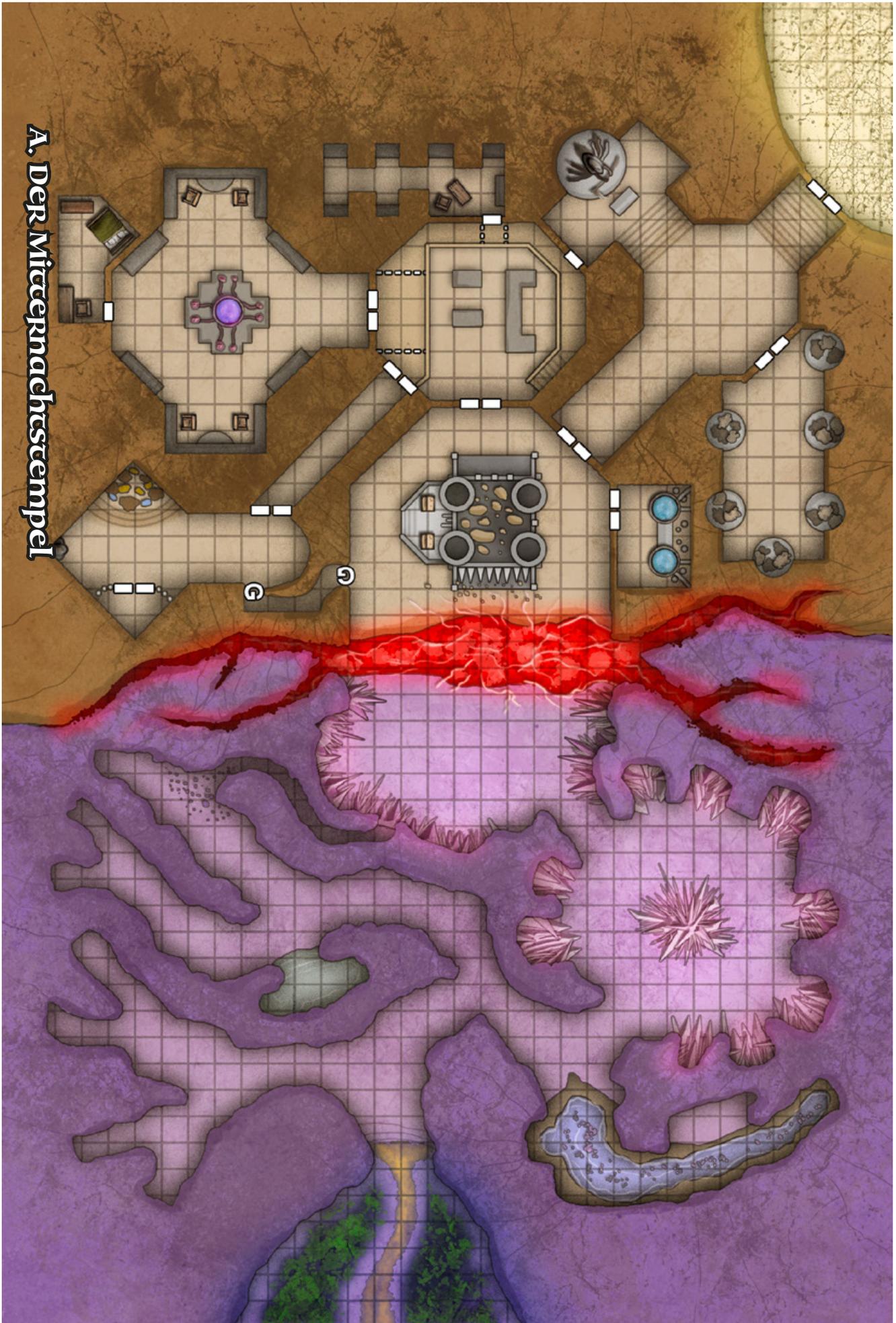


Die Elfenbeinzufucht

1 FELD = 1,50 M



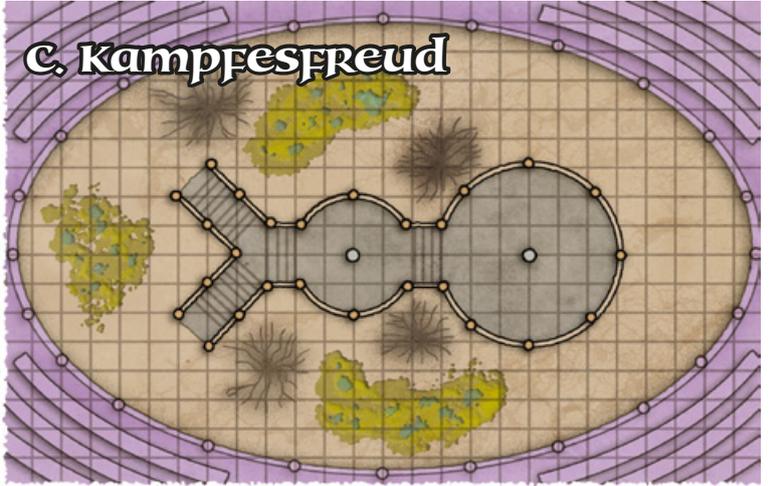
DIE MITTERNACHTSINSELD



B. Der Vazclar-Schrein



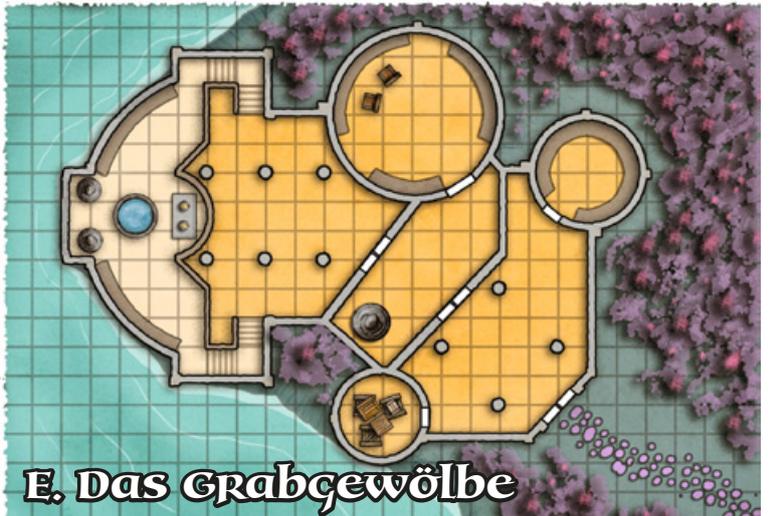
C. Kampfesfreud



D. Höchste Verzückung



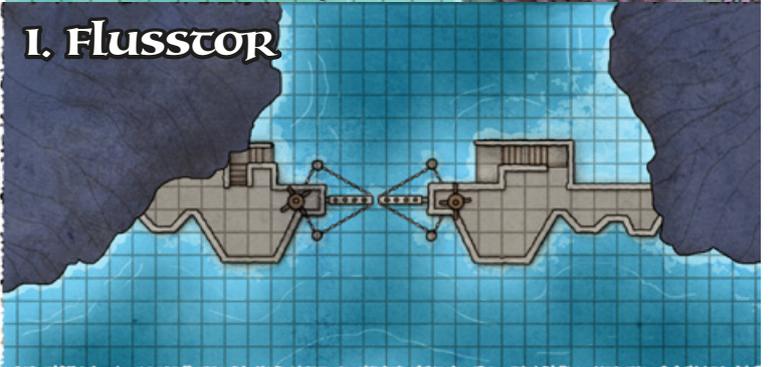
E. Das Grabgewölbe



F. Kochender Wasserfall



I. Flusstor



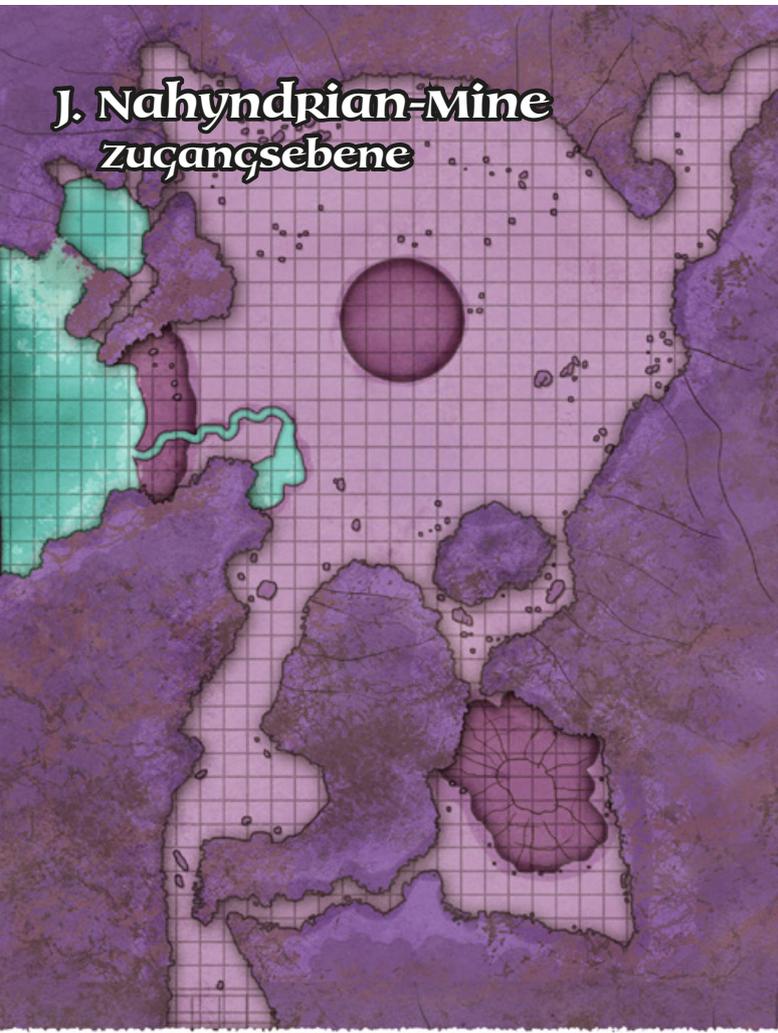
H. Kestoglyrs Barke



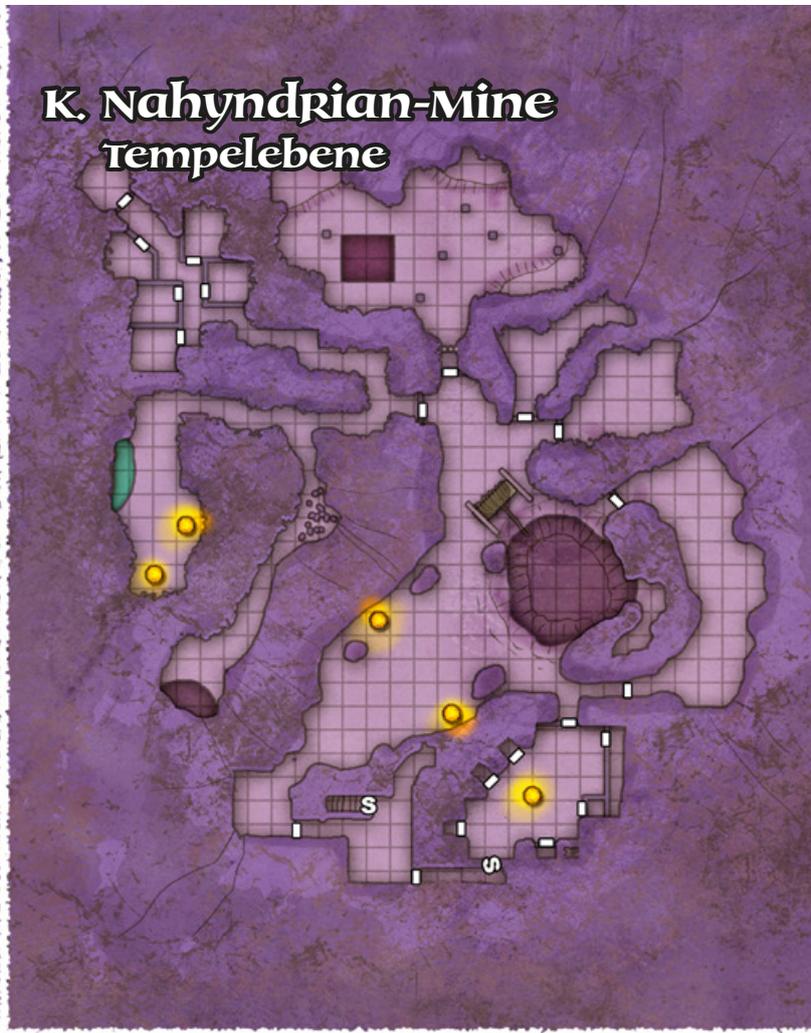
colyphyr



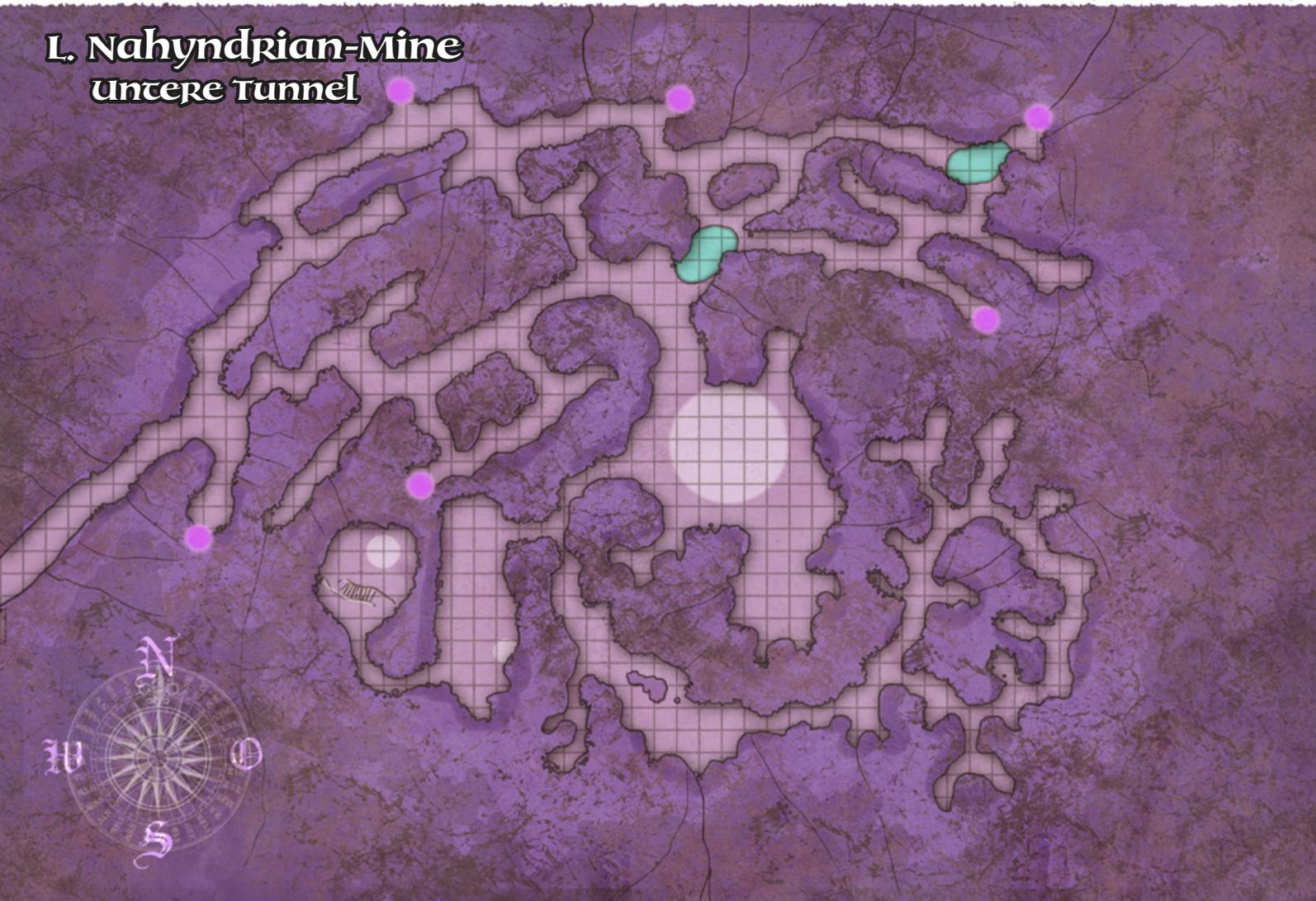
J. Nahyndrian-Mine zuçançsebene



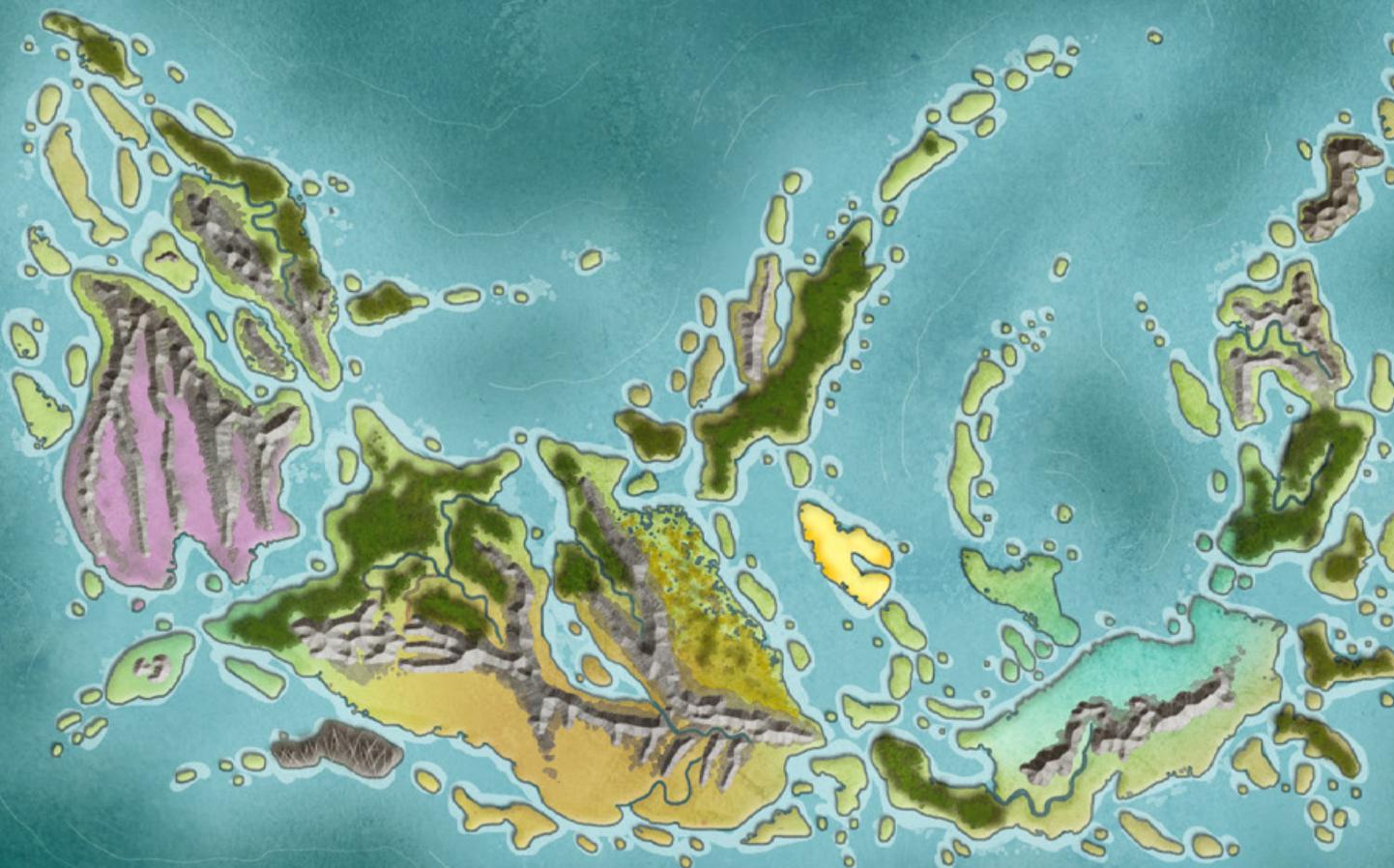
K. Nahyndrian-Mine Tempelebene



L. Nahyndrian-Mine Untere Tunnel



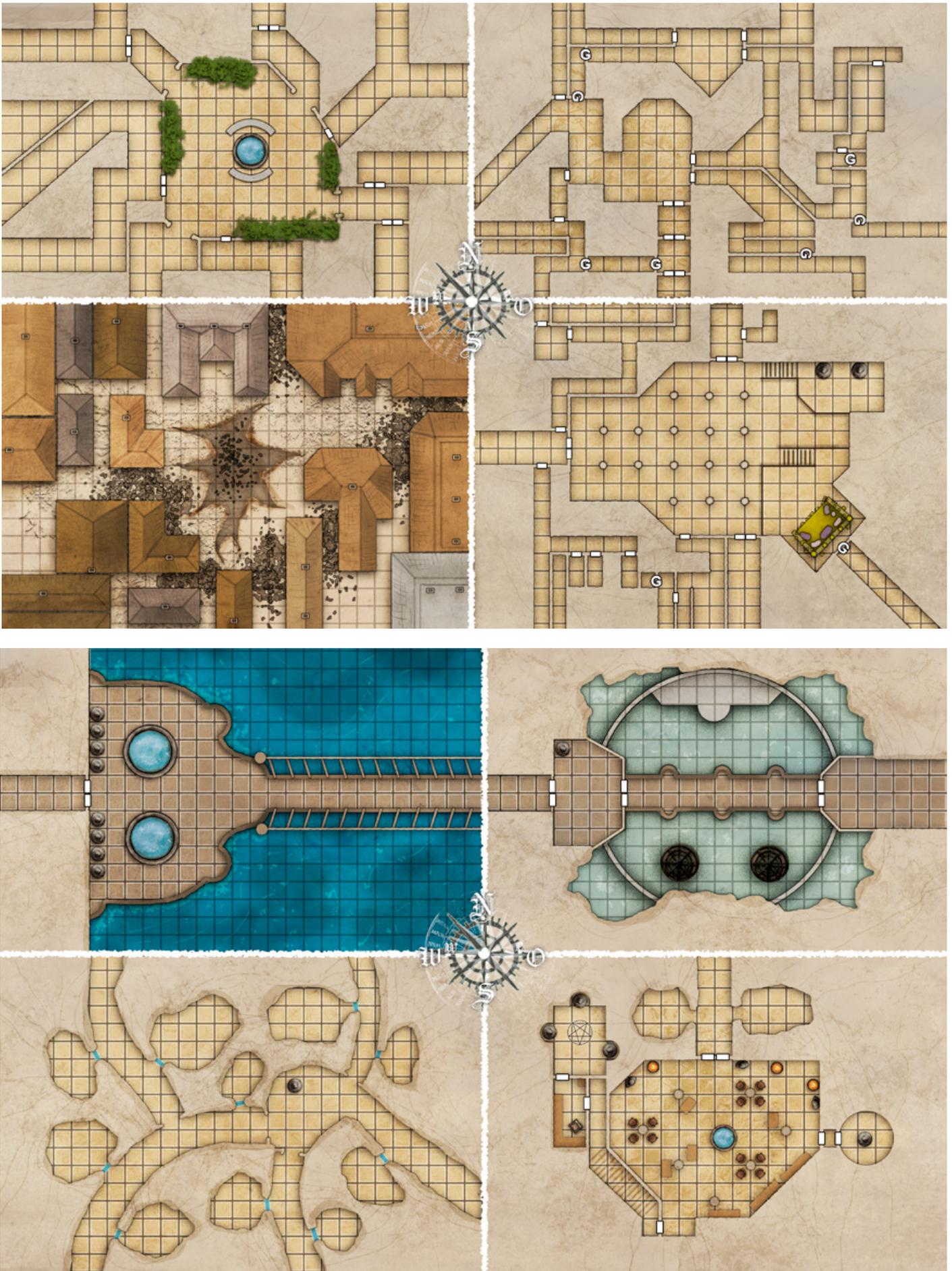
Die Mitternachtsinseln

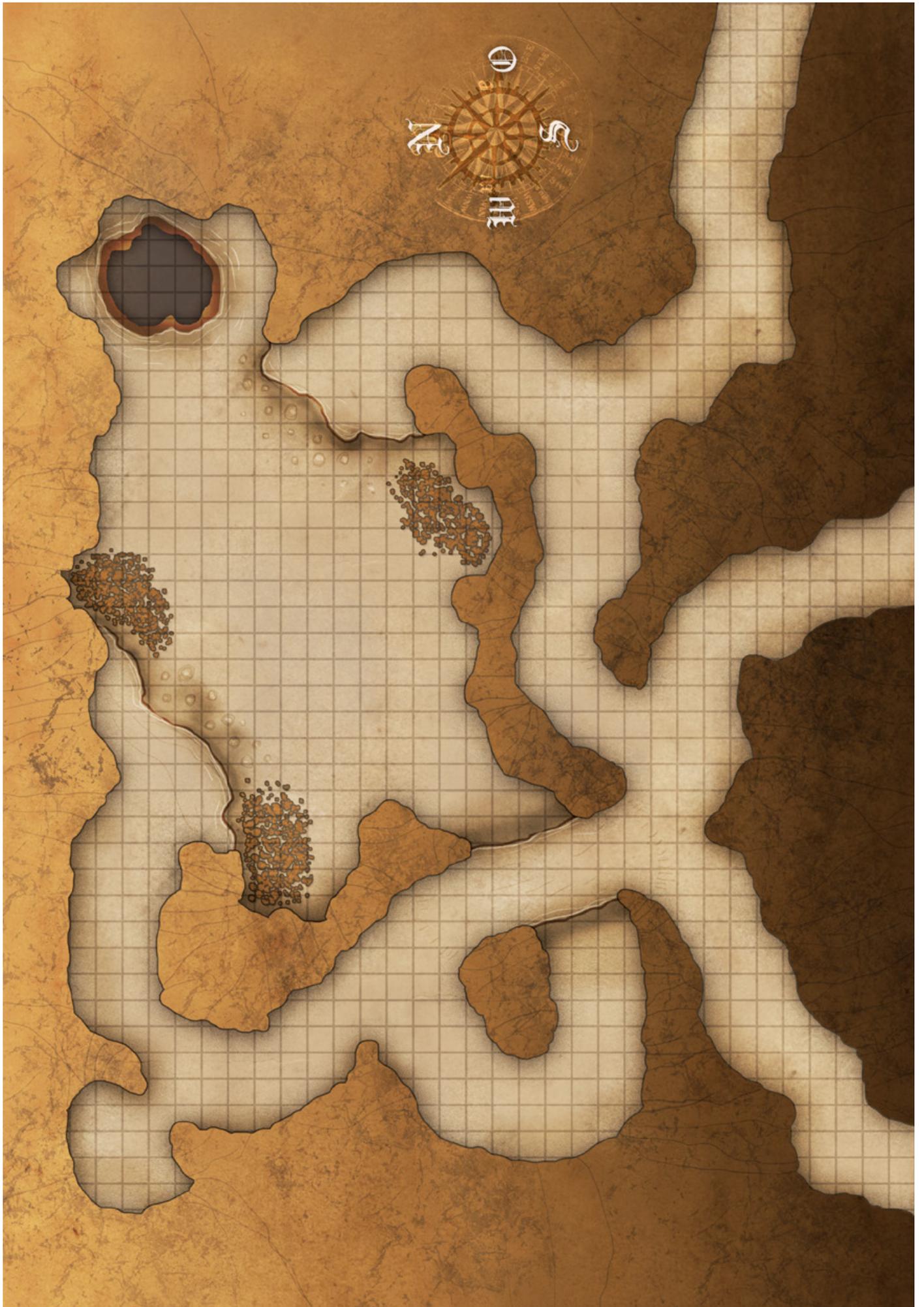


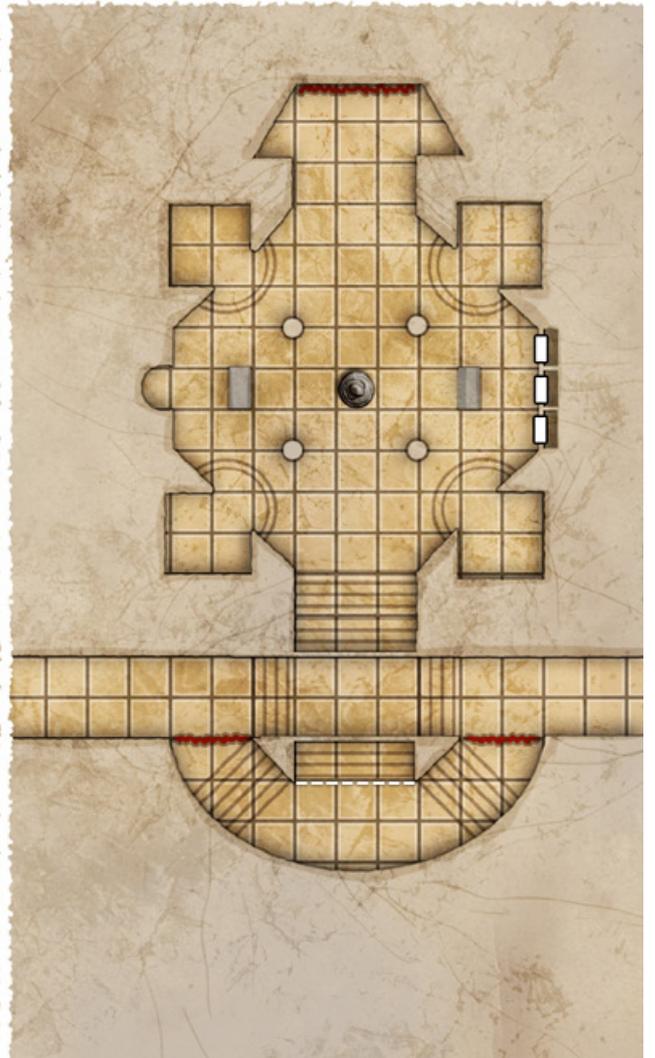
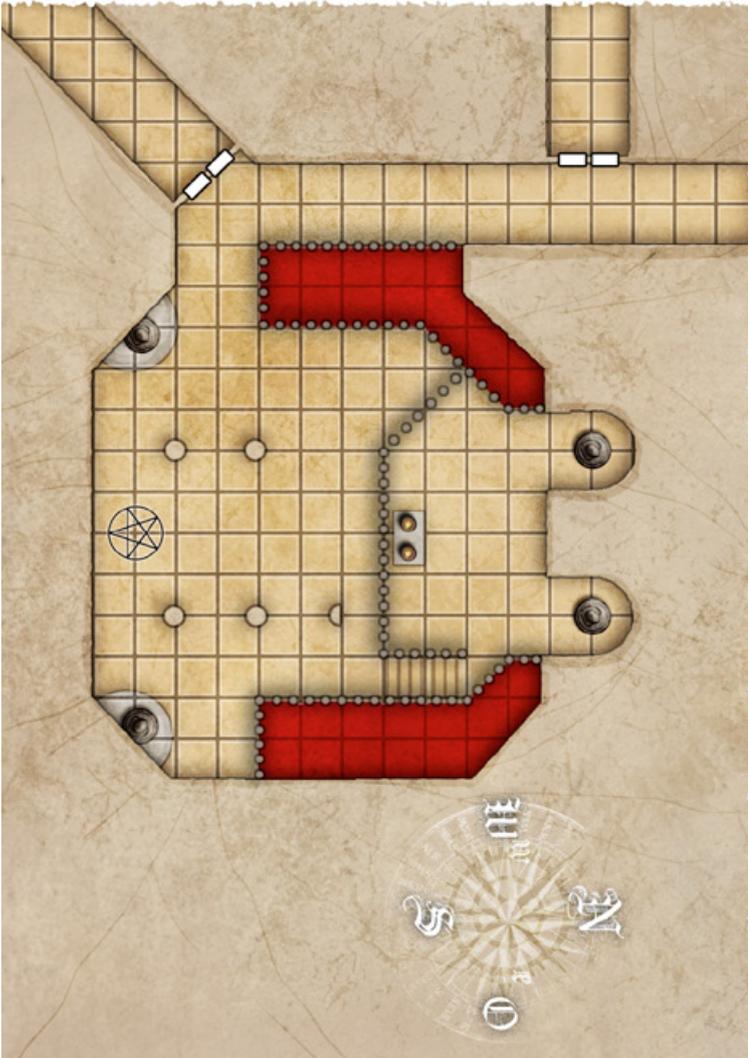
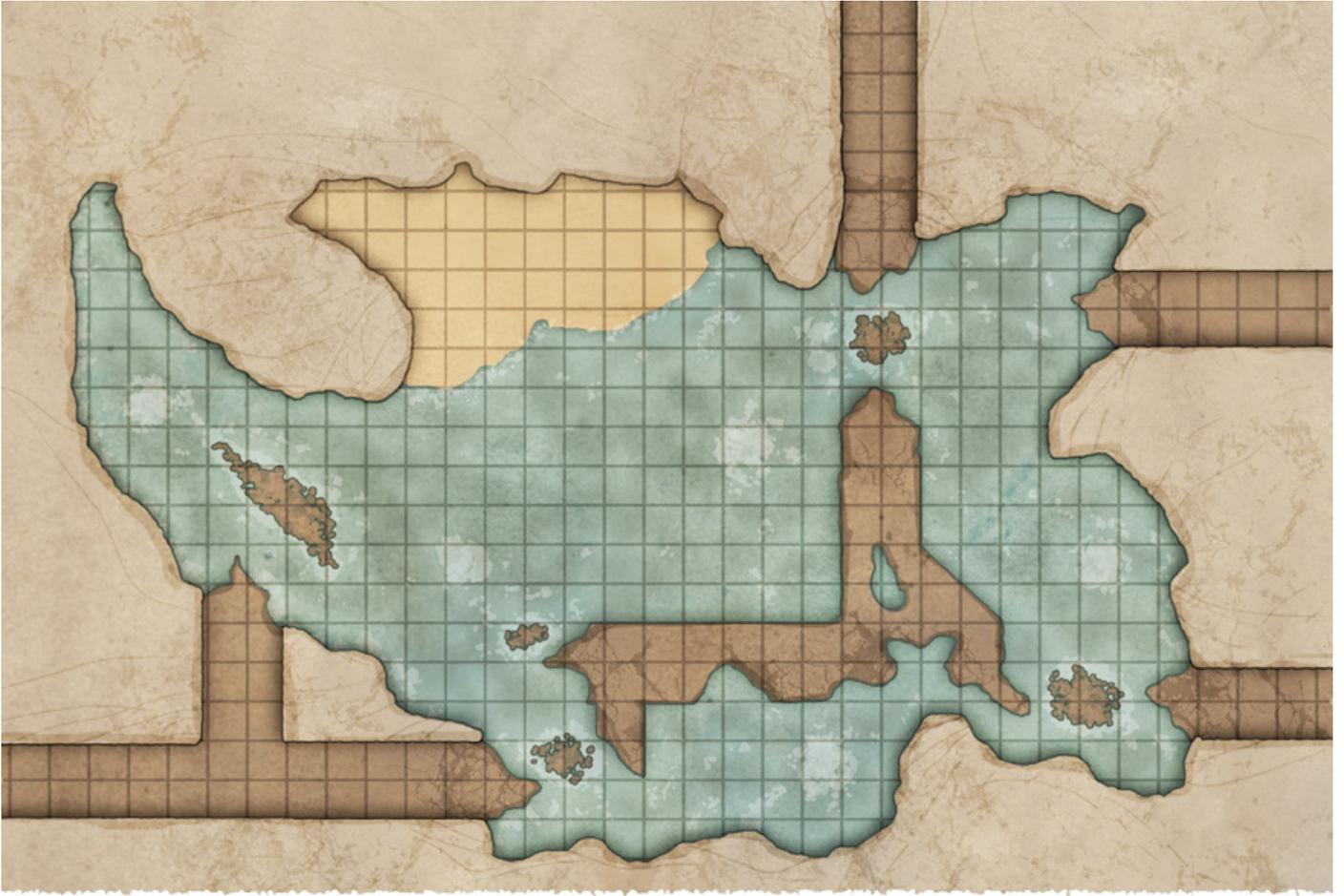
Aluschinyrra

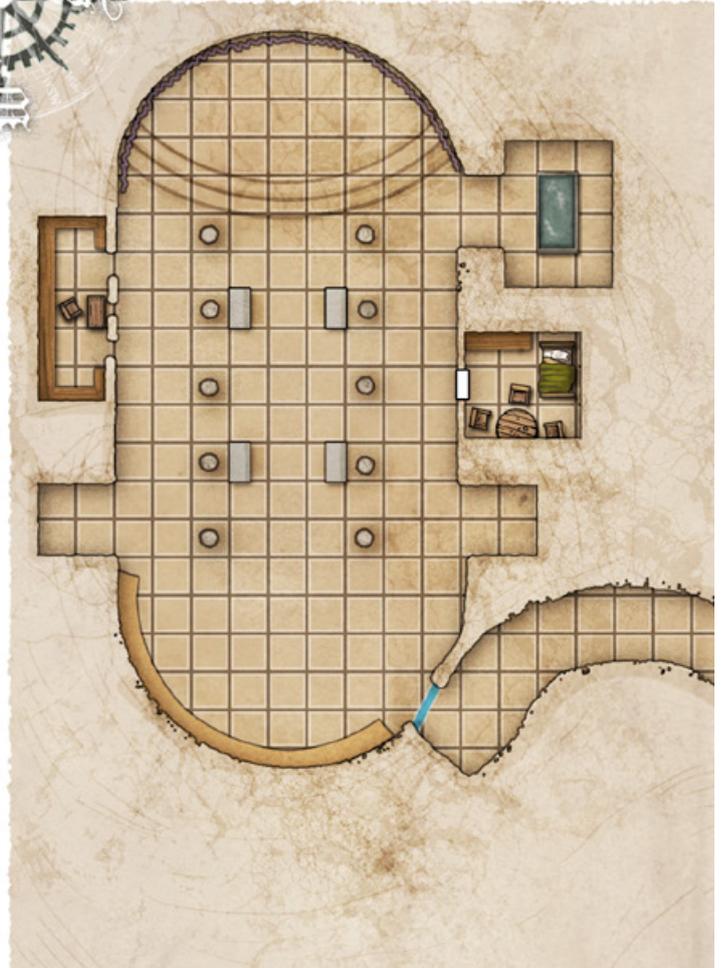
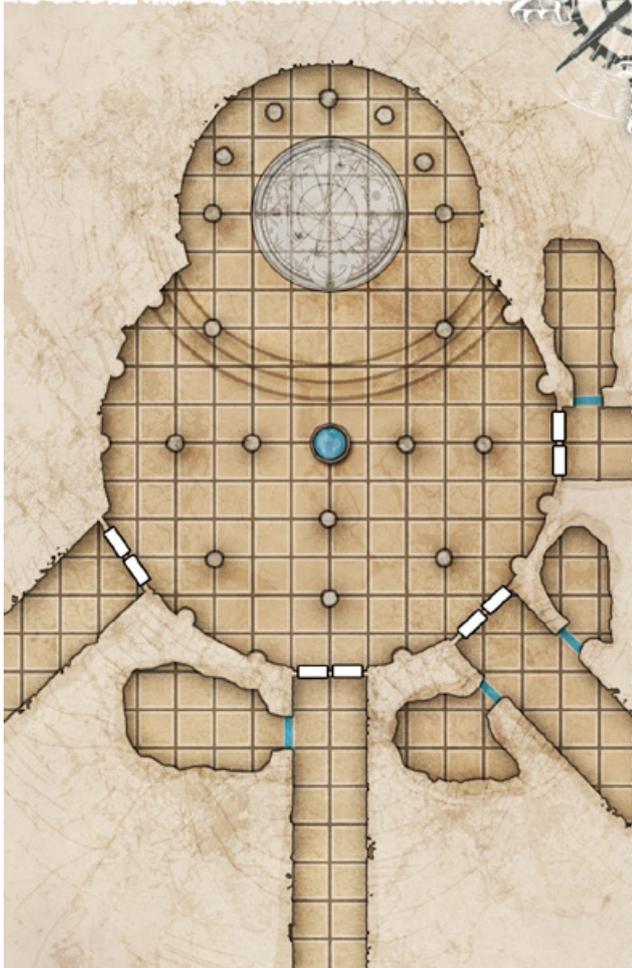
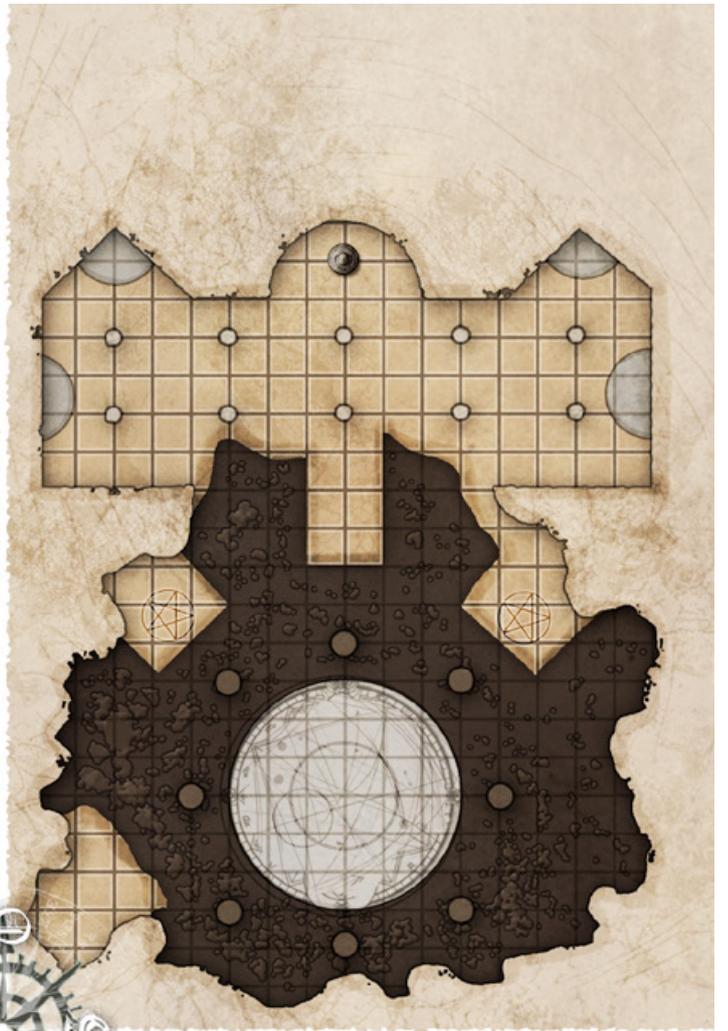
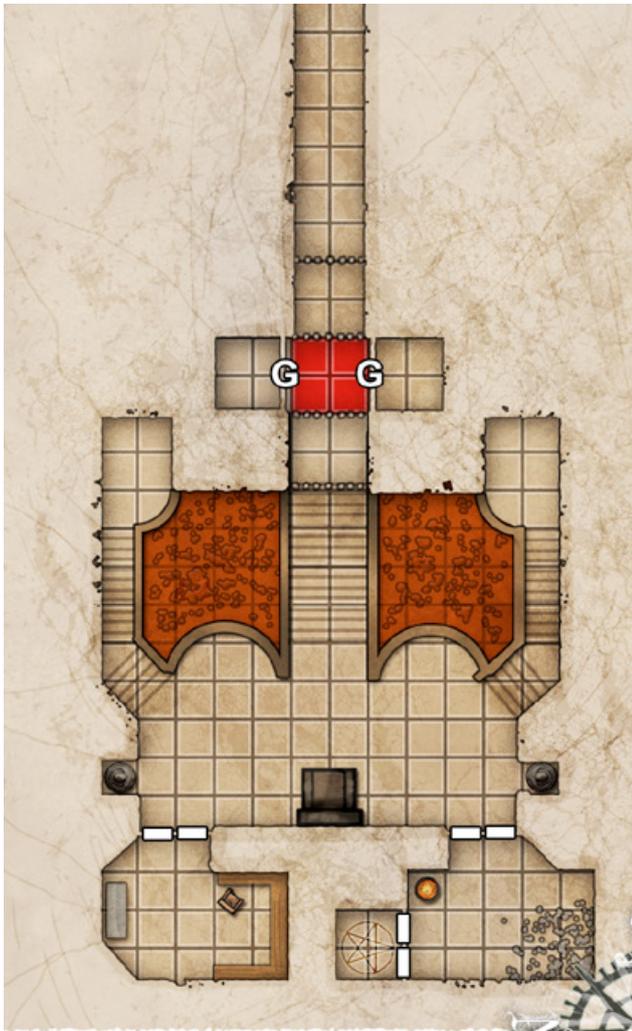


HEROLD DES ELFENBEIN-LABYRINTHS









STADT DER HEUSCHRECKEN

