Die Legende des blauen Drachen

Texte aus dem Spiel

[Die Chroniken von Aurendia 2](#_Toc190616692)

[Die Völker dieser Welt 4](#_Toc190616693)

[Die Orte dieser Welt 8](#_Toc190616694)

[Lahtheim 9](#_Toc190616695)

[Tagebuch des Helden 10](#_Toc190616696)

[Glossar 11](#_Toc190616697)

# Die Chroniken von Aurendia

## Auszug aus „Die Chroniken von Aurendia - Band I: Das Erwachen“

Bevor Zeit gemessen wurde, bevor es Formen oder Begrenzungen gab, war die Welt ein unendliches, stilles Gewebe aus Nichts und Alles zugleich. Es gab keinen Himmel, kein Land, keine Meere, nur eine grenzenlose, unergründliche Stille. Alles Existierende war in einem einzigen Medium vereint, undefiniert, und doch von unermesslicher Energie erfüllt.

Aus diesem unfassbaren Zustand, in dem Alles gleichzeitig Nichts war, begannen die ersten Bewegungen. An bestimmten Stellen verfestigte sich das unteilbare Gewebe, und winzige Funken des Bewusstseins entstanden. Diese Funken sammelten mehr von dem, was sie umgab, formten sich und begannen, ihre Umgebung zu verändern. Die ersten Wesen erwachten. Sie hatten keine Namen, keine feste Form, aber sie waren lebendig, der erste Ausdruck des Seins.

Mit jedem dieser Wesen entstand ein neuer Impuls. Einige sammelten sich, wurden größer und mächtiger, andere zerfielen wieder ins Nichts. Doch einige der Ersten entwickelten einen Drang, sich zu vermehren, ihre Existenz auszuweiten und das Gewebe um sie herum zu prägen. Ihre Bewegungen zogen Spuren, und diese Spuren formten die ersten Konturen der Welt. Die Wüste, die Berge, die ersten Meere, all dies entstand durch das Wachstum der Ersten.

Doch mit der Ausbreitung der Welt wuchs auch die Spannung. Einige Wesen wollten mehr Raum, mehr Energie. Sie versuchten, die Anderen zu verschlingen, sich ihre Essenz einzuverleiben. Die Harmonie der jungen Welt zerbrach, als die Ersten in einen Konflikt gerieten. Ihre Kämpfe zogen Narben durch die Realität. Manche Wesen wurden ausgelöscht, andere verschmolzen, und mit ihnen verschwanden Teile des Gewebes selbst. Licht, Dunkelheit, Harmonie, Chaos - diese Zustände verloren ihre Reinheit und wurden zu etwas, das sich den Lebenden nur noch als Schatten zeigt.

Der Krieg endete nicht durch einen Sieg, sondern durch eine neue Art von Wesen, die aus den Kämpfen hervorging. Diese Wesen waren die Drachen, mächtig, aber nicht mehr rein wie die Ersten. Sie trugen Spuren der alten Konflikte in sich und waren doch die neuen Hüter der Welt. In einer letzten Geste der Verzweiflung teilten sie das Gewebe der Realität in feste Formen und zogen sich in verschiedene Regionen zurück, um über ihre neuen Domänen zu wachen. So begann die Welt, das Leben, wie wir sie heute kennen.

## Auszug aus „Die Chroniken von Aurendia - Band II: Hüter der Quelle“

Die Drachen hatten sich auf ihre Domänen zurückgezogen. Die Wälder wuchsen, die Flüsse strömten, und die Berge ragten in den Himmel. Doch einer von ihnen, Azulion, der Blaue Drache, erkannte das ungenutzte Potenzial eines verwaisten Landes. Sein Blick fiel auf eine endlose Wüste, ein unfruchtbares Gebiet, das vor Leben nur so zu dürsten schien. Mit einem mächtigen Schlag seiner Schwingen rief er die Wolken herbei, und wochenlanger Regen verwandelte den trockenen Sand in ein Meer aus Blüten und Gräsern. Doch selbst das war nicht genug. Azulion nahm eine seiner Schuppen und legte sie tief in die Erde. Dort verband sie sich mit der Essenz der Welt und erschuf eine ewige Quelle. Ein Fluss entsprang, dessen Wasser das Land durchzog und schließlich in einem gewaltigen See mündete, der alles Leben für alle Zeiten nähren sollte.

Azulion zog sich zurück, doch nicht, ohne einen letzten Funken seiner Essenz in die Quelle zu legen. Dieser Funken band ihn für immer an das Land, das er erschaffen hatte. Als die ersten Wesen - Menschen, Elfen, Zwerge und die naturverbundenen Faen - das fruchtbare Land entdeckten, erfüllte sie eine spürbare Wärme, ein Gefühl tiefer Harmonie. Sie nannten das Land Aurendia und ließen sich um die Quelle nieder. Ein Dorf entstand, das sie Lahtheim tauften - die Heimat des Drachen.

Die Bewohner verehrten Azulion als ihren Schutzpatron, doch der Drache zeigte sich nie. Er wurde zur Legende, ein stiller Mythos. Generationen vergingen, und die Menschen begannen, den Drachen zu vergessen. Die Quelle wurde zur bloßen Notwendigkeit, der See ein gewöhnliches Gewässer. Doch eines Tages verdunkelte sich der Himmel. Eine unnatürliche Kälte legte sich über das Land. Die Tiere flohen, die Felder verwelkten, und die Flüsse begannen zu versiegen. Die naturverbundenen Faen berichteten von Träumen, in denen eine klagende Stimme zu ihnen sprach - ein qualvoller Hilferuf, der durch die Dunkelheit drang.

Und dann kamen sie. Geschöpfe aus formloser Dunkelheit, umgeben von einem unheimlichen, farbigen Schimmer. Diese Wesen brachten Chaos und Tod, wohin sie auch zogen. Mehrere Helden versuchten, sich ihnen zu stellen, doch ihre Bemühungen waren vergeblich. Die Wesen waren wie Nebel - sie starben nicht, sie zerflossen und formten sich neu, getrieben von einem einzigen Instinkt: jagen und vernichten. Die Bewohner von Lahtheim waren verzweifelt. Nichts schien das Sterben der Welt aufhalten zu können.

In dieser dunkelsten Stunde erhob sich Azulion, der Blaue Drache, ein weiteres Mal. Ein gleißendes Licht erfüllte den Himmel, als sein gewaltiger Körper über der Stadt erschien. Mit mächtigen Flügelschlägen stürzte er sich auf die Dunkelheit. Sein bloßer Anblick entfachte neue Hoffnung und Mut in den Herzen der Bewohner, während die nebelhaften Kreaturen voller Furcht flohen. Der Fluss kehrte zurück, der Himmel erstrahlte in einem klaren, goldenen Licht, und das Leben begann erneut zu blühen. Doch Azulion verschwand wieder, und die Bewohner glaubten, dass er immer über sie wachen würde. In den Träumen der Faen hallte jedoch weiterhin ein flüsternder Ruf - ein Echo aus einer Zeit, die niemand mehr kannte.

## Auszug aus „Die Chroniken von Aurendia - Band III: Der ewige Ruf“

Geschichten sind wie Flüsse, die über die Jahrhunderte hinweg Spuren in den Felsen der Erinnerung hinterlassen. Manche fließen klar und erkennbar, andere verschwinden in den Tiefen der Zeit, unzugänglich, verborgen. Und doch gibt es Stimmen aus der Vergangenheit, flüsternde Echos, die in den Träumen der empfindsamsten Seelen widerhallen. Diese Fragmente - rätselhafte, bruchstückhafte Überlieferungen - tauchen in den Geschichten der Faen, der Elfen und selbst der Menschen auf. Sie scheinen Überbleibsel einer Wahrheit zu sein, die nie ganz ans Licht gekommen ist.

Was wir wissen, ist wenig, aber es reicht, um Sorge zu wecken. Die alte Bedrohung, die vor Jahrhunderten über Aurendia hereinbrach, wurde von Azulion, dem Blauen Drachen, zurückgeschlagen. Doch wohin verschwand diese Dunkelheit? Sicher ist nur das sie nie ganz verschwunden ist. Alle paar Jahrhunderte taucht sie erneut auf um kurz danach wieder zu verschwinden. Einige glauben, dass diese Dunkelheit etwas Unvorstellbares ist. Nicht einfach eine Kraft oder ein Wesen, sondern die Essenz von Nichts und Alles, die am Anfang aller Dinge existierte.

In Träumen und Prophezeiungen tauchen immer wieder Hinweise auf eine Macht auf, die nicht sterben kann, weil sie nie lebendig war. Die Faen sprechen von Fragmenten, die angeblich Erinnerungen der Drachen selbst enthalten sollen. Diese Fragmente sind wie Rätsel, die niemand lösen kann. Sie erzählen von einer uralten Kraft, die in ihrer Gier alles in sich verschlang - eine Kraft, die von den Drachen selbst hervorgebracht wurde. Aber heute erinnert sich niemand an diese Worte, keiner hört ihr Flüstern. Die Fragmente scheinen für immer verloren.

Manche Gelehrten erzählen von einem Kreislauf, der die Welt immer wieder erneuert. In diesem Kreislauf, so heißt es, muss sich die Balance der Welt bewähren - und scheitert dabei immer wieder. Ein Drache erhebt sich, um die Welt zu retten, doch mit jedem Zyklus schwächt sich die Balance. Schließlich bleibt nichts mehr übrig, außer einem Schatten der ursprünglichen Schöpfung.

Der Kreislauf wird sich eines Tages erneut schließen. Dies ist die düstere Prophezeiung, die die Faen in ihren Liedern flüstern. Doch niemand weiß, wie sich die Geschichte entfalten wird, wenn dieser Tag kommt. Wird der Blaue Drache erneut erscheinen? Oder ist dies der letzte Zyklus, der alles auslöscht?

# Die Völker dieser Welt

## Menschen

In den weiten Ebenen rund um die Stadt Lahtheim liegt die Heimat der Menschen. Viele leben innerhalb der Stadtmauern, andere in den verstreuten Dörfern der Umgebung. Die Siedlungen sind durch Wege aus festgetretener Erde verbunden, auf denen Händler, Reisende und Abenteurer einander begegnen.

Als Gründer von Lahtheim genießen die Menschen einen guten Ruf – sie sind anpassungsfähig, erfinderisch und vielseitig. Doch ein altes Sprichwort sagt: *„Menschen sind das Wasser der Suppe.“* Sie können vieles, doch nichts wirklich außergewöhnlich gut.

Ihr derzeitiger Herrscher ist ein betagter Mann namens Günter Me Drag, der sich nur selten in der Öffentlichkeit blicken lässt. Stattdessen regeln seine Vertreter die Angelegenheiten des Reiches – allerdings mit wenig Begeisterung für Veränderungen. Die Bürokratie blüht, und jeder Bürger kann im Rathaus Anträge einreichen, um sein Anliegen vorzutragen. Menschen scheinen Gefallen an solchen Formalitäten zu finden.  
  
Als Stadtmensch:  
Dein ganzes bisheriges Leben hast du in den engen Straßen von Lahtheim verbracht. Das klappernde Hufgetrappel auf dem Pflaster, der würzige Duft von gebratenem Fleisch und der unaufhörliche Lärm geschäftiger Händler waren deine Welt. Doch jetzt? Jetzt ist dir das alles zu viel geworden. Die Enge, der Gestank, das ständige Geschnatter – höchste Zeit, etwas Neues zu sehen.

Als Dörfler:  
Weite Wiesen, goldene Felder voller Korn und Obstbäume, die sich unter ihrer Last biegen – das war deine Heimat. Du kanntest jedes freilaufende Tier beim Namen und jeden Nachbarn, der dir täglich *„Guten Tag“,* *„Guten Mittag“* und *„Guten Abend“* wünschte. Doch mit der Zeit wurde das Idyll zur Routine, und die Welt hinter den Feldern begann zu rufen. Also packst du deine Sachen und machst dich auf den Weg – dorthin, wo dein Name noch unbekannt ist.

Als Wanderer:  
Der Boden war dein Bett, der Himmel deine Decke. Kein Dach über dem Kopf, aber auch keine Fesseln aus Verpflichtungen. Während andere sich in ihren Häusern um Rechnungen und Hofarbeiten kümmern, trägst du nur die Sorgen eines leeren Magens – und die Hoffnung, dass sich irgendwo ein guter Schluck *„Glücklichmacher“* auftreiben lässt. Doch das Leben als Vagabund hat dich gelehrt, dass Freiheit ihren Preis hat. Vielleicht ist es an der Zeit, herauszufinden, ob jenseits der Straßen nicht noch etwas anderes auf dich wartet.

## Elf

Elfen sind große, zierliche Wesen und gehören gemeinsam mit den Fean zu den ältesten Völkern dieser Welt. Sie führen ein außergewöhnlich langes Leben, das sie der Suche nach Wissen und dem Studium der Magie widmen. Für sie ist Magie eines der ursprünglichsten Elemente, eine Kraft, die seit Anbeginn der Zeit existiert. Den blauen Drachen verehren sie als eines der edelsten Wesen, ein Symbol des Lebens und der Weisheit.

Einer alten Legende nach kämpften die Elfen einst Seite an Seite mit dem blauen Drachen, bis dieser ihnen auftrug, die *Quelle des Lebens* zu bewahren. Um diese heilige Stätte entstand die Elfenstadt Pa‘ras, auch bekannt als die *blaue Stadt*. Dort wacht der Elfenrat über das Wissen und die Geschicke ihres Volkes: Lor, der Forscher, Raphia, die Wächterin, und Sylior, der Weise. Die Elfen glauben fest daran, dass der blaue Drache eines Tages zurückkehren wird – und dass es ihre Aufgabe sein wird, ihm im Kampf gegen *Alles und Nichts* beizustehen. Für sie ist Wissen die schärfste aller Klingen, und so haben sie die größten Bibliotheken und angesehensten Universitäten des Landes errichtet.

Als Hochelf:  
Dein höchstes Ziel ist es, Wissen zu sammeln und die Geschichte deines Volkes zu bewahren. Unzählige Nächte hast du in alten Schriften verbracht, hast Vorlesungen besucht und Theorien hinterfragt. Doch irgendwann gibt es nichts Neues mehr zu lernen – zumindest nicht hier, in den Hallen der blauen Stadt. Nun ist es an der Zeit, hinauszuziehen und zu erfahren, was die Welt jenseits der Bücher zu bieten hat.

Als Nachtelf:  
Deine Verbindung zur Magie ist besonders stark. Du glaubst, die Elemente nicht nur spüren, sondern sogar *sehen* zu können. Einst lebten die Nachtelfen nördlich des Bergkamms, in einem Land, das nur wenig Licht kannte. Doch Dunkelheit war nie ein Hindernis – eure Sinne haben euch gelehrt, die Welt auf andere Weise wahrzunehmen. Heute hilft dir diese Gabe in deinen Forschungen zur Magie, aber du weißt: Die Mauern von Pa‘ras sind nicht genug. Um wirklich zu verstehen, musst du hinaus in die Welt.

Als Waldelf:  
Deine Verbindung zur Natur ist beinahe so tief wie die der legendären Fean. Du hörst das Flüstern des Waldes, spürst das Plätschern der Flüsse, als wären sie lebendige Wesen. Den Wald zu schützen, ihn zu bewahren – das war immer deine Aufgabe. Doch in letzter Zeit ist etwas anders. Der Fluss fließt unruhiger, die Bäume rauschen mit einer warnenden Stimme. Eine Unruhe liegt in der Luft. Was auch immer es ist, du kannst nicht länger warten. Es ist Zeit, der Warnung auf den Grund zu gehen.

## Zwerg

Hoch im Norden ragt eine gewaltige Bergkette empor. Doch was die Welt der Oberflächenbewohner nicht ahnt: Tief unter diesen Gipfeln erstreckt sich ein gewaltiges Netz aus Tunneln und Höhlen – kilometerlange Gänge, durchzogen von steinernen Hallen, in denen die Städte der Zwerge ruhen. Die größte unter ihnen ist Konyur, die Residenz des Zwergenkönigs Durbur Steinlicht. Kein Lebewesen dieser Welt besitzt mehr Reichtum als seine Familie.

Zwerge sind Meister des Handwerks, Kenner der Schätze des Gesteins, doch ihre Gesellschaft ist streng geordnet. Jeder Zwerg hat seinen Platz – und dieser ist von Geburt an *in Stein gemeißelt*. Nur wenige Zwerge haben je das Licht der Sonne gesehen. Manche verlassen die Tiefen, um Rohstoffe wie Holz oder Stoffe zu beschaffen, doch trotz der Bedeutung dieser Aufgabe werden sie in der Gesellschaft geringgeschätzt.

Als Unterschicht:  
Du gehörst zu den Steinklopfern – jenen, die die härteste und gefährlichste Arbeit verrichten. Oder schlimmer noch: Du bist einer der wenigen, die gezwungen sind, die Tiefen zu verlassen, um an Rohstoffe zu gelangen. In den Augen anderer Zwerge bist du kaum mehr als ein notwendiges Übel. Man sagt, der Himmel verachte die Zwerge, und nur ein Steinklopfer sei so wertlos, dass nicht einmal der Himmel ihn verschlingen wolle. Doch du zweifelst daran. Die Welt außerhalb des Steins kann nicht schlimmer sein als das, was du hier täglich erträgst.

Als Mittelschicht:  
Du wurdest in den Mittelstand geboren und hast ein angesehenes Handwerk erlernt. Gold ist dein täglich Brot, Silber dein Wasser. In Konyur finden regelmäßig große Handwerkerwettbewerbe statt, und du hast voller Stolz daran teilgenommen. Viele setzten auf deinen Sieg – doch du wurdest geschlagen. Dein Rivale nutzte seltenes Holz, während du dem traditionellen Stein treu geblieben bist. Eine Niederlage, die dich nicht loslässt. Holz ist teuer, viel zu teuer, doch du hast eine Entscheidung getroffen: Wenn du besondere Materialien brauchst, wirst du sie dir selbst besorgen – und wenn das bedeutet, die Tiefen zu verlassen.

Als Oberschicht:  
Du wurdest in den Adel geboren und hast nie eine Spitzhacke in die Hand nehmen müssen. Edelsteine zieren deine Gewänder, feinste Stoffe schmiegen sich an deinen wohlgenährten Zwergenkörper. Doch während die Steinklopfer Fels zerschlagen und die Handwerker Meisterwerke erschaffen, ist deine Welt von einem anderen Kampf geprägt: Intrigen. In der Oberschicht ist nicht der Stärkste der Gewinner, sondern der Listigste. Und nun hat jemand ein Netz gesponnen, das sich um dich zusammenzieht. Eine Intrige, die dich zwingt, unterzutauchen. Doch du hast noch eine Trumpfkarte: Viele innerhalb und außerhalb von Konyur schulden dir Gold. Vielleicht ist es an der Zeit, einige alte *Freunde* zu besuchen und Schulden einzutreiben.

## Echse

In der kargen Landschaft hinter den Steppen, weit entfernt von jeder Siedlung, leben die Echsen in nomadischen Gruppen. Die drei größten Gemeinschaften sind *FelsImHimmel*, *SandImWind* und *KnochenImFels*. Sie alle eint der Kampf ums Überleben, die unablässige Suche nach Wasser und die ständige Bedrohung durch Stein und Sand. Obwohl sie nie dauerhaft an einem Ort verweilen, gibt es größere Lager, die stets an derselben Stelle errichtet werden – nur die Bewohner und Zelte wechseln. Das größte unter ihnen wird schlicht *Lager* genannt. Es liegt geschützt in einem Tal, umgeben von massiven Felswänden, die vor Wind und Feinden gleichermaßen Schutz bieten.

Als FelsImHimmel  
Deine Gemeinschaft lebt überwiegend im Schutz der Felsen. Ihr habt den *Leerenwall*, die gewaltige Gebirgskette im Norden, stets im Rücken und den Blick in die Weite gerichtet. Doch das Land ist karg – Nahrung ist selten, Wasser noch seltener. Mit jedem Tag wird das Überleben mühsamer. Du weißt, dass du den Schutz des Felsens verlassen musst, auch wenn die Weite Gefahren birgt. Vielleicht findest du dort draußen einen Weg, um deine Familie vor dem Hunger zu bewahren.

Als SandImWind  
Sand am Boden, Sand in der Luft. Deine Augen sehen kaum etwas anders als Sand. Du wanderst mit deiner Gemeinschaft von Oase zu Oase, rastet dort und wandert weiter. Die heißen Winde haben deine Schuppen widerstandsfähig gemacht, doch die Sandstürme nehmen zu. Sie werden heftiger, unberechenbarer. Niemand scheint sich daran zu stören – außer dir. Irgendetwas stimmt nicht. Du hast Geschichten gehört, geflüsterte Worte von anderen Echsen im Lager: von einem uralten Golem, der den Sand selbst befehligen soll. Eine Legende? Oder steckt mehr dahinter? Neugierde erwacht in dir.

Als KnochenImFels   
Einige Felswände stehen so dicht beieinander, dass selbst das Licht des Tages sie nicht erreicht. In dieser ewigen Dämmerung hat deine Gemeinschaft ihren Platz gefunden – in den tiefen Höhlen, verborgen im Sandstein. Nicht weit entfernt liegt der *Knochengarten*, ein heiliger Ort, an dem die großen *Sandwanderer* sterben. Ihre mächtigen Überreste sind für euch so wertvoll wie Nahrung und Wasser – doch in letzter Zeit werden sie seltener. Immer weniger dieser Wesen finden ihren Weg hierher. Und es gibt ein weiteres Problem: Echsen aus deiner Gemeinschaft verschwinden spurlos, wenn sie sich zu weit von den Höhlen entfernen. Die Ältesten haben dich ausgesandt, um Antworten zu finden – oder Hilfe.

## Ork

Tief im *Düsterbruch*, dort, wo der Nebel schwer über dunklen Gewässern hängt und uralte Ruinen von Wurzeln umschlungen werden, leben die Orks. Sie organisieren sich in Bruderschaften, jede mit ihren eigenen Aufgaben – und ihren eigenen Überzeugungen. Während einige an den *blauen Drachen* als Hüter der Welt glauben, verehren andere die *Ersten* als die mächtigsten Wesen, die je existierten. Immer wieder kommt es zu *Uneinigkeiten*, doch erstaunlicherweise gelingt es ihnen, gemeinsam in einem Dorf zu leben.  
Sie nennen es *Naruz*. Die dunklen, fast schwarzen Holzhütten sind mit Öl versiegelt, um sie vor der ständigen Nässe des Sumpfes zu schützen. Über allem wacht ein Oberhaupt, das keiner Bruderschaft angehören darf. Seine Aufgabe ist es, das Dorf zusammenzuhalten und Streitigkeiten zu schlichten – oft durch Schaukämpfe und Wettbewerbe. Denn niemand hat das Vergessen, was vor fast zweihundert Jahren geschah: Ein Krieg zwischen den Bruderschaften, der die Orks um Jahrhunderte zurückwarf.

Als Geisterschamane:  
Du gehörst zur *Bruderschaft der Geister*. Als Schamane ist es deine Aufgabe, die Geister friedlich zu stimmen und ihren Willen zu deuten. Doch ihre Worte sind oft verschwommen, wie ein Traum, der mit dem Morgengrauen vergeht. Doch der letzte Geist sprach klar. Er sprach von einer Gefahr jenseits des *Düsterbruchs*. Und nicht nur das – auch andere Geister wirkten seltsam. Anders als sonst. Du kannst nicht sagen, was genau sich verändert hat, aber eines haben sie alle gemeinsam: eine unbestimmte Angst vor dem *Nichts*.

Als Runenwächter:  
Du gehörst zur *Bruderschaft der Runen*. Als Wächter beschützt du die *vergessenen Ruinen* und die Geheimnisse, die in ihren alten Steinen verborgen liegen. Euer Glaube besagt, dass dies einst die Heimstätte des *blauen Drachen* war, und es ist eure Aufgabe, sie vor Entweihung zu bewahren.

Doch immer wieder versuchen Ungläubige, die Ruinen zu betreten – oder schlimmer noch, etwas aus ihnen zu entwenden. Ausgerechnet während deiner Wache ist es ihnen gelungen. Ein Artefakt wurde gestohlen, sein Zweck und seine Macht noch unbekannt. Doch eines ist sicher: Es muss zurückgebracht werden. Und du bist dazu verdonn… auserwählt worden.

Als Nebelsammler:  
Du gehörst zur *Bruderschaft der Nebel*. Während andere an den *blauen Drachen* glauben, verehrt ihr die *Ersten* – uralte Wesen, deren Macht über allem steht. Eure Rituale verlangen Opfergaben, wertvolle Gaben, um ihre Gunst zu erlangen. Doch dein letzter Besuch in den *vergessenen Ruinen*, um diesen Glauben zu beweisen, war ein Fehlschlag. Die Ersten blieben stumm. Keine Zeichen, kein Flüstern. Es war, als hätten sie euch verlassen. Etwas muss gefunden werden. Etwas, das ihren Zorn besänftigt und sie gnädig stimmt. Doch hier im Sumpf gibt es nichts mehr, das ihnen würdig wäre. Also bleibt dir keine Wahl – du musst *Düsterbruch* verlassen.

## Felkin

Diese katzenhaften Wesen leben hoch in den Bergen, wo ihre runden Behausungen direkt in den Fels geschlagen wurden. Innen sind sie mit weichen Fellen und bunten Stoffen ausgekleidet, die im sanften Licht flackernder Öllampen schimmern. Felkin leben meist allein oder in kleinen Familien, doch trotz ihrer Unabhängigkeit sind sie für ihre verspielte und gesellige Art bekannt. Ihr Talent für Handel ist legendär – sie feilschen, tauschen und tricksen mit solcher Begeisterung, dass es für sie mehr Spiel als Geschäft ist. Wer etwas Seltenes oder Verbotenes sucht, wird über kurz oder lang an einen Felkin geraten. Ihre Märkte sind berühmt für exotische Waren, doch mindestens ebenso für die Geschicklichkeitsspiele, bei denen Schätze gewonnen werden können. Das bedeutendste Fest der Felkin ist das *Fest der Perlen*, das nicht nur im gleichnamigen Dorf gefeiert wird, sondern als das größte und prachtvollste aller Feste gilt. Sein Höhepunkt ist die feierliche Übergabe der *Kette des Vielbunt*, ein Schmuckstück aus leuchtenden Steinen, das der Gewinner ein Jahr lang tragen darf. Ein Titel, der unter den Felkin höchst begehrt ist.

Als Goldfell:  
Du gehörst zu den Händlern und Täuschern. Kein Felkin kennt die Seilbrücken und gewundenen Bergpfade so gut wie du. Du handelst mit jedem – egal ob Felkin, Mensch oder Zwerg. Während die Menschen sich köstlich über eure Streiche aufregen, sind die Zwerge schwerer zu beeindrucken. Doch ihre Goldstücke klimpern angenehm in der Tasche, und ihre Ware ist von unschätzbarem Wert. Dein Geschäft läuft gut – bis ein Kunde auftaucht, der nach Wissen über das *Nichts* sucht. Für gewöhnlich kannst du alles besorgen, doch dieses Thema ist selbst dir zu … exotisch. Bevor du eine Entscheidung triffst, wirst du selbst nach Antworten suchen. Eine neue Reise beginnt.

Als Mondauge:  
Sie nennen dich *Mondauge*, einen der Felkin, die am liebsten nachts unterwegs sind. Kein Verbot, keine Gefahr hält dich auf – dein Leben ist ein Tanz auf dünnem Eis, eine Jagd nach Nervenkitzel. Was wäre das Leben ohne ein wenig Schabernack? Selbst der Berg ist dir längst zu klein. Also bist du hinaufgestiegen, bis zur höchsten Spitze, wo die Luft eisig und der Wind beißend ist. Fast hättest du dir die Schwanzspitze abgefroren – doch was du dort oben sahst, ließ dich erstarren: Der Himmel selbst zersplitterte, feine Risse zogen sich durch die Dunkelheit, und in der Ferne tanzten violette Energien wie flackernde Blitze. Ein unwohles Gefühl durchfährt dich. Was immer das ist – du willst es nicht wissen. Zumindest noch nicht. Jetzt ist erst einmal Zeit, woanders deinen Spaß zu suchen. Weit weg vom Berg.

Als Schattenkralle:  
Deine Zähne sind scharf, deine Klauen tödlich. Du bist eine *Schattenkralle*, Jäger der Berge, Versorger der Felkin. Fell, Fleisch, Knochen – du bringst es heim. Und doch jagst du nicht allein. Zwischen dir und den anderen Schattenkrallen herrscht ein stummer Wettkampf. Wer bringt die wertvollste Trophäe? Bald beginnt das *Fest der Perlen*. Du willst Eindruck machen, nicht mit irgendeinem erlegten Tier, sondern mit etwas wirklich Großem. Doch die Beute in den Bergen wird rar. Die Wildtiere sind unruhig. In den letzten Tagen hast du Spuren gefunden, die dir nicht gefallen: Fährten von etwas, das nicht hierher gehört. Um die Trophäe zu holen, die dir Ruhm und Ehre bringen wird, musst du den Berg verlassen. Vielleicht findest du im Tal, was du suchst – oder die Antwort darauf, warum die Jagd in den Bergen auf einmal so schwer geworden ist.

## Fenril

Diese wolfsähnlichen Wesen leben tief in den Wäldern, weniger weil sie so naturverbunden wären, sondern weil es die beste Tarnung bietet. Dank den Verträgen mit den Zwergen und Elfen haben sie Wissen und Material um eine hoch technisierte und streng organisierte Gesellschaft zu erschaffen, die im Verborgenen floriert.

## Waldgeist

Dryaden brauchen Licht, sauberes Wasser und gute Erde. Sie fanden dies in der nähe der Quelle. Als Pflanzenwesen werden sie oft nur als solches wahrgenommen, als einfache Pflanze. Einige Wesen glauben nicht einmal das sie ein Bewusstsein haben. Sie brauchen keine Häuser, Technik oder Gold.

# Die Orte dieser Welt

Lahtheim und Umland  
Lahtheim:  
Hinter mächtigen Steinmauern, bewacht von hohen Türmen, liegt Lahtheim – die pulsierende Hauptstadt der Menschen. Ihre Straßen sind gesäumt von kunstvollen Fachwerkhäusern mit farbenfrohen Dächern, in den Straßen herrscht reges Treiben. Händler preisen ihre Waren an, Handwerker lassen Hämmer erklingen, und Abenteurer aus aller Welt kommen hier zusammen, um ihre Reise zu beginnen. Trotz der imposanten Befestigungen ist die Stadt für alle Völker offen, selbst zwielichtige Gestalten finden im Schatten der Gassen ihren Platz. Tagsüber erfüllt das geschäftige Treiben die Straßen, doch auch in der Nacht kommt Lahtheim selten zur Ruhe.

Umland:  
Rund um Lahtheim erstrecken sich sanfte Hügel und fruchtbare Ebenen, durchzogen von gepflasterten Wegen, die die Dörfer der Umgebung miteinander verbinden. Entlang der Straßen stehen hölzerne Laternen, deren Licht den Reisenden den Weg weist. Über den breiten Fluss *Drachenblut* spannen sich steinerne Brücken, die das Wasser sanft unter sich hindurchfließen lassen. Wanderer, Händler und Patrouillen der Stadtwache sind hier keine Seltenheit. Doch nicht nur die Menschen hinterlassen ihre Spuren – manchmal findet sich am Wegesrand eine verlorene Münze, ein zerbrochener Wagen oder ein herrenloses Bündel, das auf einen Finder wartet.

Felder:  
Weitläufige Felder erstrecken sich bis zum Horizont, ihr goldenes Getreidemeer wiegt sich sanft im Wind. Dazwischen leuchten Gemüsebeete in sattem Grün und warmem Rot, geordnet in langen Reihen. Diese fruchtbaren Ländereien sind das Herzstück des menschlichen Handels – hier wird angebaut, was auf den Märkten von Lahtheim verkauft wird. Über allem thront eine große Mühle, deren gewaltige Flügel sich gemächlich im Wind drehen. Nicht weit davon liegt ein Bauernhof, wo Reisende eine Parzelle mieten können, um unter Anleitung eigenes Gemüse anzubauen. Mehrmals im Jahr wird der große Erntemarkt abgehalten, auf dem die besten Feldfrüchte feilgeboten werden – ein Fest für die Sinne, erfüllt von Düften reifer Äpfel, frisch gebackenem Brot und dem Stimmengewirr feilschender Händler.

Am Fluss Drachenblut  
blabla

Die Geisterwälder  
blabla

Im Osten  
blabla

Gebirgskette Leerenwall  
blabla

Alles und Nichts  
blabla

# Lahtheim

Lahtheim besteht aus verschiedenen Bereichen, der Stadtgrenze, dem Zentrum, einem Wohnviertel und dem Handelsbezirk. Einige Texte sind unterschiedlich je nachdem ob es Tag ist oder Nacht.

Zentrum  
blabla

Stadtgrenzen  
Blabla

Wohnviertel  
blabla

Handelsbezirk  
blabla

# Tagebuch des Helden

Leben in Lahtheim  
Ich bin in Lahtheim angekommen und wurde direkt von merkwürdigen kleinen fliegenden Wesen begrüßt. Sie wollten alles mögliche über mich erfahren, aber ich hatte schon gehört das in Lahtheim alles etwas – organisierter ist. Ich soll mich in Rathaus noch einmal melden und mir wurde geraten den blauen Drachen zu suchen. Warum ich das machen soll hat mir das rote Wesen nicht verraten.

(Wenn Stadtmensch)  
Ich wollte Lahtheim verlassen um entlich ein Abendteuer zu erleben, da haben mich die beiden Stadtwächter, kleine fliegende Wesen, aufgehalten und für einen Besucher Lahtheims gehalten. Ich fand das irgendwie witzig und ließ sie machen. Obwohl ich ihnen sagte das ich ein Stadtmensch bin haben sie ihre Routine durchgezogen und mich zum Rathaus geschickt. Zudem wollte das rote Wesen das ich den blauen Drachen suchen gehe. Das ist für das rote Wesen sehr seltsam gewesen.

---  
Im Rathaus angekommen sah ich vor der Vertretung meines Volkes einen Schaukasten mit einem roten Stein. Es zog mich zu ihm und dann plötzlich wurde mir schwarz vor Augen. Ich hörte ein Flüstern, das aus diesem Stein – diesem Fragment zu stammen schien. Als ich nachfragte wurde mir gesagt das ich ein Bürger Lahtheims werden muss um einen Termin bei der Vertretung zu bekommen. Ich muss mit der Vertretung über dieses Fragment reden. Mir wurde empfohlen mit einer Frau Nora darüber zu sprechen.

(Wenn Stadtmensch)  
Schon lange war ich nicht mehr im Rathaus gewesen. Antworten brauchen viel zu lange und meistens passt diese nicht auf die Frage welche man ursprünglich gestellt hatte. Am interessantesten sind die Ausstellungsstücke der Vertretungen. In einem sah ich ein rotes Fragment, als ich aber genauer hinsah wurde mir schwarz vor Augen. Eine Stimme aus dem Fragment flüsterte mir zu. Um die Vertretung danach zu fragen brauche ich einen Termin und dabei soll mir die verrückte Nora helfen können.

---

In der Taverne habe ich Nora getroffen. Sie redete wirres Zeug, über ein Spiel das sie schreibt und das sie allmächtig sei. Ich vermute sie hat bereits zu viel Bier gehabt. Aber sie kann mir das nötigte Dokument geben um mit der Vertretung reden zu können. Ein kleiner Hacken hat die Sache: Ich muss ein Bürger Lahtheims werden und dafür brauche ich einen Job.

(Wenn Stadtmensch)  
Natürlich war Nora in der Taverne und natürlich war sie wieder so betrunken, das sie meist nur wirres Zeug redete. Sie könne mir das nötige Dokument geben, aber erst müsse ich ein Bürger Lahtheims werden. Ich wartete bis ihr einfiel das ich bereits ein Bürger bin. Dann meinte sie ich bräuchte einen Job um ein echter Bürger zu sein.

---

(Handwerk lernen)

---

(Packet in die Gasse gebracht)

---

(Kampf mit Dieben)

---

(Treffen mit Mark in den Gassen)

---

(Schmuggeln oder Handwerk)

---

(Nora sagt du brauchst ein Haus durch Ruf)

---

(Ruf verbessern und Haus kaufen oder im Untergrund eines kaufen)

---

(Vorstellung Katze)

---

(Eingang an Südmauer)

---

(Elfen Zauberin Liv um Hilfe bitten)

---

(Eingang öffnen und Dungeon erforschen)

---

(Einbruch in die Vertretung)

---

(Kampf gegen Wächter, Fragment stehelnen)

---  
(Die Dunkelheit kommt)

Konflikte in den Wäldern  
blablabla

Wächter der Quelle  
blablabla

Glaube in Ruinen  
blablabla

Das was man sät  
blablabla

Vom Winde verweht  
blablabla

Spielplatz der Berge  
blablabla

Reichtümer der Erde  
blablabla

Land der Dunkelheit  
blablabla

# Glossar

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aurendia** | Mensch | Chronistin und Autorin, welche die Entstehungsgeschichte niederschrieb. Auch sie sammelte nur Geschichten, sie war nicht wirklich dabei. |
| **Azulion** | Drache | Früher Name des blauen Drachen, der heute nicht mehr verwendet wird. |
| **Drachenblut** | Fluss | Namen des Flusses, der Legende nach hat der blaue Drache eine Schuppe in den Boden gesteckt, aus dem der Fluss endstanden ist. |
| **Lahtheim** | Stadt | Name der Menschenstadt, südlich gelegen vom Fluss namens Drachenblut. Startgebiet und Zentrum des Spieles. |
| **Faen** | Wesen | Ein Uraltes Volk von kleinen feenhaften Wesen. Seit Jahrhunderten wurden keine Fean mehr gesehen. |
| **Günter Me Drag** | Mensch | Günter ist der abwesende betagte Herrscher der Menschen. Sein Familienname Drag ist die alte Bezeichnung für Drache und Me ist sein Titel. |
| **Pa’ras** | Stadt | Auch genannt „die blaue Stadt“ ist eine Elfenstadt rund um die Quelle des Lebens, aus dem der Fluss Drachenblut entspringt |
| **Lor, der Forscher** | Elf | Gehört zum Rat der Elfen, er leitet die Universität von Pa’ras |
| **Raphia, die Wächterin** | Elf | Gehört zum Rat der Elfen, sie leitet die Wachen zum Schutze der Quelle |
| **Sylior, der Weise** | Elf | Gehört zum Rat der Elfen, er leitet die Bibliothek von Pa’ras |
| **Alles und Nichts** | Unbekannt | Das, was es vor der Entstehung der Elemente gab, zu Beginn der Zeit |
| **Konyur** | Stadt | Unter der Bergkette, tief im Gestein liegt diese Zwergenstadt. Sie besteht aus vielen Ebenen, je weiter unten umso ärmer sind die dort lebenden Zwerge. |
| **Durbur Steinlicht** | Zwerg | Der König der Zwerge, steinreich und unfassbar gierig. Mit der Zeit ist er leider auch paranoid und grausam geworden. |
| **Natuz** | Stadt | Die Stadt der Orks besteht aus mehreren mit Öl beschichteten Holzhütten. Durch diese Behandlung sind die Häuser Schwaz und kaum zu erkennen. |
| **Fayloria** | Stadt | In den Bäumen des Waldes leben die Waldgeister. Fayloria ist daher keine Stadt im eigentlichen Sinne, aber dort leben viele Waldgeister |
| **Tekron** | Stadt | Niemand außer den Bewohnern selbst kennt Tekron, die Stadt der Fenril. In ihr erinnert kaum etwas an den Wald in dessen Zentrum Tekron liegt |
| **Perlen** | Stadt | Die Perlen des Berges, so nennen die Felkin ihre Stadt. Es sind runde in den Stein gehauene Behausungen mit bunten Stoffen beschmückt |
| **Lager** | Stadt | Dieses Lager der Echsen nimmt Ausmaße einer kleinen Stadt an. Nur der Standort bleibt, die Zelte wechseln mit dem Kommen und Gehen der Bewohner |
| **Land aus Sand** | Ort | Im Osten hinter der Steppe liegt das Ödland, ein Gebiet aus Sand und Stein. Das Wasser des blauen Drachen hat diesen Ort nicht mehr erreicht |
| **Knochengarten** | Ort | Ein Gebiet im Land aus Sand, das von den Sandwanderern aufgesucht wird, wenn diese Sterben. |