

MYTHGART

HANDBUCH DER HELDEN



VON DAN DILLON, RICHARD GREEN UND CHRIS HARRIS

MYTHGART™

HANDBUCH DER HELDEN



MYTHGART™

HANDBUCH DER HELDEN

DESIGN: Chris Harris, Dan Dillon, Greg Marks, Richard Green, and Shawn Merwin

ADDITIONAL DESIGN: Jon Sawatsky, Michael Ohl, Rich Howard, Scott Carter, and Wolfgang Baur

DEVELOPMENT AND EDITING: Steven Winter

COVER ART: Aaron Miller

INTERIOR ART: Helge C. Balzer, Gabriel Cassata, Kremena Chipilova, Josh Hass, Russell Jones, Jason Juta, Guido Kuip, Marcel Mercado, Florian Stitz, Bryan Syme, Egil Thompson, Damon Westenhofer, Michael Witmann

ART DIRECTION: Marc Radle

LAYOUT AND GRAPHIC DESIGN: Marc Radle

PUBLISHER: Wolfgang Baur

DEUTSCHE VERSION: Ulisses Spiele, Waldems | **REDAKTION:** Mirko Bader |

ÜBERSETZUNG: Daniel Mayer | **LEKTORAT:** Pia Kasper, Elisabeth Raasch | **LAYOUT:** Sebastian Muth

MITARBEITER ULISSES SPIELE

ADMINISTRATION Christian Elsässer, Carsten Moos, Johanna Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz, Markus Plötz **MARKETING** Cora Elsässer, Philipp Jerulank, Kirk Kading, Björn Meyer, Katharina Wagner, Wolfgang G. Wettach **ULISSES DIGITAL** Alina Conard, Nico Dreßen, Thomas Engelbert, Nele Klumpe, Julia Metzger, Phillip Nuss, Maximilian Thiele, Jan Wagner, Carina Wittrin, Kai Woitczyk **VERLAG** Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Philipp Baas, Steffen Brand, Bill Bridges, Timothy Brown, Simon Burandt, J-M DeFoggi, Trisha DeFoggi, Carlos Diaz, Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Darrell Hayhurst, Markus Heinen, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Christian Lonsing, Matthias Lück, Susanne Majewski, Thomas Michalski, Elisabeth Raasch, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Eric Simon, Alex Spohr, Anke Steinbacher, Ross Watson, Michelle Weniger **VERTRIEB** Nils Herzmann, Jan Hulverscheidt, Anke Kühn, Thomas Schwertfeger, Stefan Tannert

© 2021 Open Design LLC

Kobold Press, Midgard, Open Design, and their associated logos are trademarks of Open Design LLC.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, place names, new deities, etc.), dialogue, plots, story elements, locations, characters, artwork, graphics, maps, sidebars, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.)

Open Game Content: The Open content in this book includes the rules for races, class options, domains, spells, feats, magic items, monsters, conditions, and gear. No other portion of this work may be reproduced in any form without permission.

www.koboldpress.com | www.ulisses-spiele.de



EINE NEUE WELT ERWARTET EUCH!



Betretet die Welt von Mythgart, das legendäre Reich, das von Kobold Press über viele Jahre hinweg entwickelt wurde. Alles begann mit Abenteuern und Quellenbüchern zur ikonischen Handelsstadt Zobeck, doch schon bald wurden auch die umliegenden Gebiete beschrieben – bis schließlich eine bunte und reichhaltige Spielwelt erschaffen wurde, die Tausende Spieler begeistert. Die vielfältigen Völker von Mythgart werden in diesem Spielerhandbuch beschrieben, ergänzt um neue Spieleroptionen. Aber ehe ihr alle regeltechnischen Möglichkeiten erkundet, die dieses Buch bietet, nehmt euch einen Augenblick Zeit, um in die Welt von Mythgart einzutauchen. Lasst eure Abenteurer ihre Geschichten beginnen und ihre Legenden in den Reichen von Mythgart erschaffen!

EINE WELT VOLLER GEHEIMNISVOLLER MÄCHTE

Seit den Tagen der titanischen Kämpfe zwischen Riesen und Drachen bis zur Zeit der streitenden Götter war Mythgart schon immer eine Welt großer Mächte und endloser Veränderung, Triumphe und Konflikte. Die größten Völker – Drachenblütige, Zwerge, Zahnradgeschmiedete, Menschen, Kobolde, Minotauren, Rabenvolk, Schattenfeen und Trollblütige – herrschten einst über gewaltige Königreiche, während ebenso viele kleinere Völker darum gekämpft haben, eigene Nationen aufzubauen, von Goblin-Kriegsbanden bis hin zu nomadischen Gnollen. Und selbst unter jenen, die Einfluss über ganze Reiche hatten, kann Ruhm von kurzer Dauer sein, und keine Nation besteht für immer. In jüngster Zeit haben die Elfen die sterbliche Welt fast vollständig verlassen und sich in die Sommerlande der Feen und das Schattenreich zurückgezogen, wo sie dunklere Höfe und Schergen fanden.

Die Magie der Welt wird von Leylinien mit Kraft erfüllt, Flüssen aus reiner magischer Energie, die einen Magier mit Macht erfüllen oder den Plan eines Bösewichts wahr werden lassen können. Diese Magie erlaubt schnelle Reisen auf Schattenstraßen und Katzensprunggassen, die weit entfernte Reiche verbinden, zumindest jenen, die mutig genug sind, diese Straßen zu finden, zu öffnen und zu bereisen.

Um diese Orte und ihre Verbindungen zu begreifen, folgt eine Übersicht über die zehn abenteuerreichen Regionen, mit einer kurzen Zusammenfassung wichtiger Orte, Ereignisse und der Geschichte eines jeden Gebiets.

DER KREUZWEG

Hier liegt das Herz von Mythgart: die Freie Stadt Zobeck, deren Revolte vor 90 Jahren eine gedeihende Stadt erschuf, die von Freien regiert wird und einen Handelsknoten entstehen ließ, der in ganz Mythgart mit seiner Alchemie, Sternen- und Schattenmagie, seinen Dampfmaschinen und seinem Egalitarismus hervorsteht. Diese lebendige Stadt ist bekannt für ihre magischen Uhrwerk-Meisterstücke, die einzigartigen magischen Traditionen von Zahnradmagiern und Sternenmagiern, das prachtvolle Arkane Kollegium und ihren Status

als Protektorat von Rava, der Zahnradgöttin. Zobecks Erfolge sind gewaltig und ihre dunklen Gassen tödlich.

Die 14 zwergischen Eisenklippen-Kantone in den Eisenklippen-Bergen grenzen an das von Vampiren beherrschte Blutkönigreich, und die Zwerge sind standhafte Feinde der dort existierenden Untoten sowie des unterirdischen Ghul-Imperiums. Zwar sind ihre Äxte manchmal käuflich, doch wenn Gefahren für die Hallen ihres Kantons drohen, vereinigen sich alle Zwerge, um den gemeinsamen Feind zu vertreiben.

Ebenfalls in der Region des Kreuzwegs liegt das Magdar-Königreich, ein Land voller sanfter, hügeliger Graslande, edler Ritter, wankelmütiger Söldner und gewaltiger Kriegswägen, von denen viele in Zobeck gebaut werden. Östlich von Zobeck liegt das Herzogtum von Peruns Tochter, ein Reich, das für die Halbgöttin bekannt ist, die hier regiert: Vasilka Soulay, Tochter des Sturmgottes Perun. Ebenso wichtig sind die dort lebenden Amazonen und die Schulen für die Gebildeten und Weisen. Dieses kleine, aber mächtige Herzogtum ist der Standort vieler elfischer Ruinen aus den Tagen des Valerischen Imperiums.

Der Kreuzweg ist perfekt für urbane Abenteuer und Intrigen, altmodische Gewölbeerkundungen und die Entdeckung uralter Geheimnisse, die schon lange begraben sind.

BLUTKÖNIGREICH

Der Schwarze König Lucas, der Vampirfürst des Blutkönigreichs von Morgau, hat unlängst in einer Reihe blitzschneller Angriffe die Macht über das gesamte Königreich Krakovar an sich gerissen. Mit untoten Verbündeten und bösartiger Magie überwältigte und zerschmetterte er die rechtmäßigen Herrscher des Landes. Seine Truppen haben eine neue Provinz eingenommen, die sie „Krakovar“ nennen, und seine Vampir- und Ghul-Verbündeten geifern beim Gedanken an neue Festmäher und neue menschliche Bauern, die sie unter ihre Knute zwingen können. Doch auch wenn die Provinz unter ihren bösartigen Herren leidet, ist nicht alles verloren. Bevor Schwester Adeline, eine Schildmaid von Sif, bei der Verteidigung des Landes starb, durchbohrte sie dem berüchtigten Vampirfürsten Otmar den Fahlen mit ihrem gleißenden Speer das Herz, woraufhin er zu Asche zerfiel. Viele der anständigen Menschen von Krakovar beten zur Heiligen Adeline und widersetzen sich den Bemühungen der Invasoren, die Roten Tempel der Blutgöttin zu errichten und ihre immer hungrigen Altäre zu füttern.

Das Blutkönigreich ist ein Ort voller Schrecken, doch einige seiner Bewohner bewahren ihren Kampfgeist. Gewiss wird eines Tages die Herrschaft von König Lucas enden. Abenteurer an den Grenzen finden viele Gelegenheiten, den Schwachen und Unschuldigen zu helfen, die Geisterritter, Söldner und dunklen Priester von Morena, die das Reich regieren, niederzustrecken.

ROTHENISCHE EBENEN

Stolze Zentauren, nomadische Kariv-Banden, wilde Kazzakh-Nomaden und selbst Baba Jagas tanzende Hütte durchziehen die Rothenischen Ebenen, ein Land bestehend aus endlosem Gras, Flussbaronien und sich bewegender Städte. Die Bewohner der Ebenen sind tapfer und wage-



mutig, doch gibt es hier viel Böses aus dem Abyss, das bekämpft werden muss. Von den neun Städten von Niemheim, wo infernalische Gnome Opferriten vollführen, um die Fürsten der Elf-Höllen zu besänftigen, über den Magiermeister des Dämonenberges, dessen Motive unbekannt sind, der aber an den meisten Intrigen und Tragödien der Ebenen beteiligt ist, bis zum Königreich des Rubindespotats, das vom sprunghaften und grausamen Veltrin, dem Funkelnden König, regiert wird, einem Anhänger der schrecklichen Weißen Göttin. Veltrins Diener durchsuchen das Grasland, fangen Sklaven für die Arbeit auf den Feldern, in den Minen oder an den Galeerenrudern des Königreichs. Seine mächtige Marine kontrolliert weite Teile des Rubinmeers dank ihrer berühmten schwarzen Schiffe mit dem Dämonenbug.

Mystische Magie, Zentaurenstahl, Dämonendiener und die Dankbarkeit der Drachen erwarten Abenteurer, die sich den Rothenischen Ebenen stellen.

DIE SIEBEN STÄDTE

Das Klirren des endlosen Krieges hallt ewig in den Ländereien der Sieben Städte, die sich an der Wirtschaft des Krieges ergötzen und abhängig von ihr sind. Es wird sogar eine Jahreszeit für den Krieg reserviert, und es gibt ausgefeilte Regeln und Gebote für Belagerungen.

In den zahlreichen zerstrittenen Lehen werden Abenteurer die Erlauchte Republik von Valera finden, die gefürchtete Legionen aus Menschen und Zentauren ins Feld führt, und das Grüne Herzogtum von Verrayne, wo der Druidenorden des Eichenrings und die mächtigen Helden der Schwarzen Schar den Osten vor Invasionen der Goblins und den verdrehten Monstern aus dem Verwüsteten Westen beschützen.

Hier befindet sich die mächtige Theokratie von Kammac Straboli, angeführt von einem Orakel, das den ehemaligen Gott des Meeres Nethus in Ketten gelegt und eingesperrt hat und jetzt seine göttliche Macht für sich selbst beansprucht.

Im Süden findest du die Meeresrepublik von Triolo mit ihrer prachtvollen Marine und wilden Freibeutern sowie deren verbündete Insel Kyprion, die von den Kriegsschiffen des wachsenden Drachenreichs der Mharoti belagert wird. In letzter Zeit nahm es zahlreiche Flüchtlinge auf, die dem Fall des Großherzogtums Illyria entkommen waren, das einst mit Triolo verbündet war, jetzt aber nur eine weitere Eroberung für die Drachen geworden ist.

Abenteurer in dieser Region könnten davon handeln, uralte elfische Geheimnisse aufzudecken, die Pracht der imperialen Vergangenheit wiederherzustellen, nach Ruhm, Reichtum und Macht zu streben, uralte Rivalitäten beizulegen, Handelsrouten gegen die Plünderer des Drachenreichs zu schützen und darum kämpfen, um Illyria vom Joch der Mharoti zu befreien.

DIE NORDLANDE

Die Nordlande sind widersprüchlich. Sie sind eine Region tödlicher Schönheit, mit Aussichten, die es nirgends sonst in Mythgart gibt, doch wenn man sich in einer Mittwinternacht ohne Feuer im Freien wiederfindet, ist man bis zum Morgen eine gefrorene Mahlzeit für die Wölfe. Wie das Land, das sie bewohnen, sind die Leute hier ein Mosaik aus Kontrasten: wild und furchtsam, ehrenwert doch grausam, gastfreundlich doch rachsüchtig, schicksalsergeben und zornig. Die Nordlande sind die Heimat vieler merkwürdiger Königreiche:

Bjornhelm, das Königreich der Sprechenden Bären, und Wolfsheim, das graue Königreich der Wölfe, die wie Menschen gehen. Es gibt hier auch uralte zwergische Hallen, von denen einige von furchtlosen Zwergen und einige von den Geistern ihrer gefallenen Ahnen bewohnt werden. In den Bergen liegt Jotunheim, die Stadt der Riesen, vor der Küste, Lokis von Eis eingeschlossene Insel, und manchmal heulen die Himmel unter den Gewitterfestungen der Wolkenriesen. Hoch im Norden liegt die eisige Behausung des Gottes des Nordwinds Boreas, der seine eisigen Hallen und lebenden Gletscher über ganz Mythgart ausbreiten will. Wirst du Axt und Schild aufnehmen und dich den schicksalhaften Gefahren und goldenen Schätzen der Nordlande stellen?

GROSSHERZOGTUM DORNIG

Die Fürstentümer des Großherzogtums Dornig, das manchmal als Domäne der Fürsten bezeichnet wird, weil es hier so viele niedere Adelige gibt, haben eine lange und von Kriegen geprägte Geschichte. Hier ringen kleine elfengezeichnete Fürsten um die verstreuten nördlichen Ländereien des einst großen elfischen Reichs von Valera, das während des Elfischen Rückzugs überstürzt verlassen wurde. Die alte elfische Imperatrix des Großherzogtums klammerte sich an ihrem Thron fest, während ihre Urururenkel um jede Burg und jeden Titel im Großherzogtum kämpften. Sie alle hofften, die uralte Elfenherrscherin ersetzen zu können. Für eine Weile dachten viele, sie würde niemals sterben, sondern jahrhundertlang herrschen und die Höflinge nach ihrer Pfeife tanzen lassen. Doch über allen Machtkämpfen am Fuß des Goldenen Sphingenthrons liegt jetzt ein Schatten, da die Imperatrix in ein Koma gefallen ist, aus dem sie niemand erwecken kann.

Das Großherzogtum ist ein Ort, wo sich ein Abenteurer mit starkem Schwertarm, einem Kopf voller Zauber und einer scharfen Zunge eine hübsche Baronie erstreiten kann, die ihm jede Menge Ärger bereitet. Betritt die dunklen Wälder und funkelnden elfischen Höfe von Dornig auf eigene Gefahr, da beide tückisch und tödlich sind. Viele der mächtigen Adligen des Großherzogtums wählen nun eine Seite im Kampf, den die meisten mit Grauen erwarten – und wenige mit Vorfreude und blutigem Eifer.

DRACHENREICH

Im Imperium, das der legendäre Drache Mharot erschaffen hat, will der Schreckliche Sultan die Grenzen seines Wüstenreichs ausweiten, sodass es die üppigen Felder des Kreuzwegs im Norden, die Inseln und Küsten der Sieben Städte im Westen, die gewaltigen Ebenen von Khandiria und Ishadia und die magieerfüllten Flusslande von Nuria Natal im Süden umfasst. Das wachsende Imperium wird mit schuppiger Faust von den mächtigen Drachenfürsten und ihren Nachkommen, den Drachenblütigen, regiert und verbreitet Angst an all seinen Grenzen. Oft ist es die beste Lösung für Nachbarn, Tribut zu zahlen, damit sie nicht Opfer von Klaue und Feuer werden.

Eroberung, Handel und Tribute haben zu einem Goldenen Zeitalter des Wohlstands im aufblühenden, jungen Reich geführt. Die städtischen Märkte des Drachenreichs sind unvergleichbar. Man findet hier überall Meisterwerke der Juwelierskunst und der Waffen- und Rüstungsfertigung, und goldene Schätze sind allgegenwärtig. Selbst mächtige Kriegssolifanten und Kriegsechsen

sind hier erhältlich, wenn man es wagt, auf ihnen zu reiten! Die jüngste Eroberung des Drachenreichs ist das Großherzogtum Illyria, einst Land der Tausend Helden genannt, trotz einer Himmelsmiliz aus Pferdegreifenreitern und standhaften Verteidigern in den Hügeln und Bergen. Die verschlagene Führung der Drachen und eine überwältigende Überzahl brachten Illyria zu Fall, doch wurde der Preis in Blut und Leid bezahlt. Um dies wettzumachen, werden die neu eroberten Ländereien schnell in wehrbare Städte und produktive Minen verwandelt, um besser an Gold, Silber und Stahl zu gelangen, die die Bedürfnisse der Armeen der Mharoti befriedigen und Stärke für ihre nächsten Eroberungen bieten.

Der Wohlstand des Reichs hat zu einer Explosion drachenhafter Kunst und Architektur geführt. Das größte Bauwerk in Mythgart, der Tempel von Veles, steht in Harkesh, der prachtvollen Hauptstadt des Reichs. Harkesh übertrifft jede andere Hauptstadt mit seinen mächtigen elementaren Tempeln, seinen Schulen der Philosophie, Magie und Theosophie sowie streitlustigen Schulen aus kämpfenden Elementaristen, in denen die drachenblütigen Anhänger der Windhand um Ansehen gegen die Mönche der Feuerfaust kämpfen. Abenteurer können hier Drachenintrigen, einzigartige Schätze und Drachenhorte sowie gewaltigen Ruhm finden, wenn sie gegen (oder für) die erobernden Kobolde und Drachenblütigen kämpfen.

VERWÜSTETER WESTEN

Das westliche Kernland von Mythgart, einst Heimat von wohlhabenden menschlichen Königreichen, übersät von Elfenbeintürmen und fliegenden Städten und Festungen, fiel internen Streitigkeiten zum Opfer. Die großen Magierkönige ließen Säure auf ihre Feinde herabregnen, beschworen Monstren, die den Verstand zerbrechen konnten, opferten ganze Bevölkerungen, um die Leylinien und Realität ihrem Willen zu unterwerfen. So verwandelten sie grüne Wälder und üppige Äcker in trockene, öde Wüsten, in denen nur noch die verdorbenen Staubgoblins hausen und nach uralter Magie und verlorenem Wissen suchen.

Der Verwüstete Westen ist eine heulende Wildnis, in der nichts zu finden ist außer Goblinplünderer und wenige extrem mächtige (und machthungrige) Magierkönigreiche. Dazu gehören das Weiße Königreich von Bourgund, das für seine süßen Parfüms und schleichende Korruption bekannt ist, sowie das Magierkönigreich von Allain, in dem die siegreichen Überlebenden der Magierkriege hausen.

Man findet hier auch den Sitz von Mavros, wo der Gott des Krieges zuerst den Boden von Mythgart betrat und den Menschen zeigte, wie sie Feuer und Stahl verwenden konnten. Heute steht hier ein gigantischer Festungsschrein, zu dem Pilger aus den Sieben Städten und weiter her kommen, um sich die Gunst des Kriegsgottes zu erkaufen.

Durch das Ödland pirschen die seltsamen, gewaltigen Schreckensschreiter, Kreaturen, die in unheiligen Ritualen beschworen und dazu verdammt wurden, sich langsam durch die Zeit zu bewegen. Sie sind die Gott-Totems der Staubgoblins, und ihr bloßer Anblick kann den Mut großer Helden ins Wanken bringen. Somit ist es kein Wunder, dass viele der gewaltigen magischen Schätze der Region noch immer unberührt sind. Tapfere Abenteurer können hier uralte Schätze, Magie

und Technologie finden, wenn sie die Goblinplünderer, die verzerrten, höllischen Monster und Schlimmeres überleben können, die hier hausen.

DIE SÜDLÄNDE

In den Wüsten gibt es zahllose vergessene Gruften, schnelle Sandbarken und nomadische Geistersprecher. Das hohe Gras der Savannen verbirgt verlorene Städte und wilde Krieger, und in den dichten Dschungeln gibt es zahlreiche lebende Ranken, die das Leben gleichermaßen aus den Bewohnern des Landes und unvorsichtigen Besuchern quetschen können.

Wer in den Südländern auf Abenteuerreise geht oder sie Heimat nennt, kann hier unbarmherzige Dschungel, wilde Küsten und uralte Städte finden, die jeder Vorstellung trotzen – und vielleicht sogar einen Funken der Göttlichkeit selbst: die Überreste göttlicher Magie eines Volkes von Titanen. Die großen Leylinien-Magier des Flusskönigreichs Nuria Natal gehören zu den ältesten und mächtigsten arkanen Traditionen von Mythgart. Ihre Magie wurde ihnen von lebenden Göttern beigebracht, die noch immer in den Städten von Nuria wandeln: Aten, Bastet, Horus, Isis und Ptah. Ihre Magie ist mächtig, doch ihre Herrscher sind entzweit, sodass das Flusskönigreich seine Nachbarn nicht überwinden kann. Einige dieser Nachbarn sind kleine freie Städte, wie die Freie Stadt Siwal mit ihren Sand-schiffen, oder die an Horus gebundenen Legionen von Makuria.

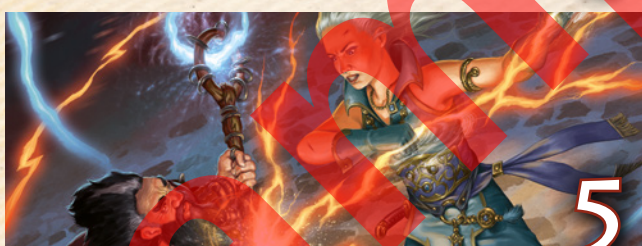
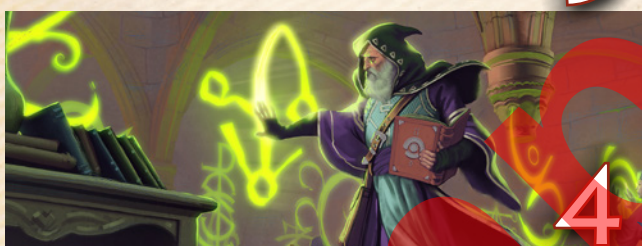
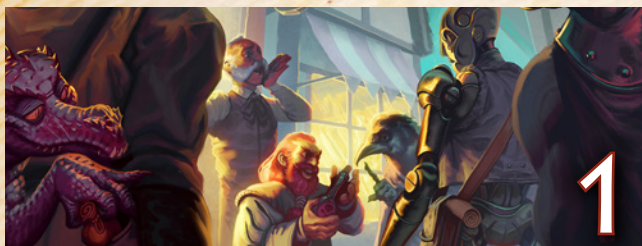
Näher an den Sieben Städten stehen die Überreste von Roshgazi und Cindass, großen Minotaurenstädten, die von Drachenfeuer niedergebrannt und dann langsam wieder aufgebaut wurden. Ihre Macht ist nur gering, doch die Minotauren sind große Seefahrer und haben ein langes Gedächtnis. Wenn genug Zeit vergeht, wird ihr gefallenes Königreich gewiss erneut gedeihen.

DAS SCHATTENREICH

Das Schattenreich ist ein dunkles Spiegelbild von Mythgart, ein Ort der flackernden Realität direkt auf der anderen Seite einer Tür durch die Ebenen. Seine dunklen Abbilder der sterblichen Welt werden von Schattenfeen, Untoten und Kreaturen heimgesucht, die aus seltsamer Versuchung und Korruption geboren sind – und man findet hier, um bei der Wahrheit zu bleiben, Quellen großer Macht und Waffen aus bedeutsamen Prophezeiungen. Wer das Schattenreich besucht hat und zurückgekehrt ist, erzählt von einem kohlschwarzen Himmel voller Sterne und leuchtender Wolken, doch niemals herrscht Sonnenlicht oder volle Dunkelheit.

Im Schattenreich sind die Schattenfeen stark, und ihre Höfe und Königreiche sind ein Teil dieses Ortes. Ihre Feinde, die Bärlinge, sind im Schattenreich zahlreicher als in der sterblichen Welt. Feenkreaturen, Darakhul und Scheusale, die am besten vergessen worden wären, sind alle Teil der Städte, Nationen und Stämme des Schattenreichs, die immer in Bewegung sind, flüchtiger als menschliche oder zwergische Königreiche.

Das Schattenreich, voll von Magie und uralten Geheimnissen, aber auch Gefahren für Leib und Seele, ist ein Ort, wo das Land und seine Magie anderen Regeln gehorcht als anderswo. Die Belohnungen, die hier warten, sind oft hochmagisch und mit Schicksal und Bestimmung verwoben – welchen besseren Ort könnte es geben, den ein Held besuchen kann?



INHALTS- VERZEICHNIS

KAPITEL I: VÖLKER	8
Bärlinge	10
Dhampire	12
Elfen	14
Gnolle	14
Gnome	16
Kobolde, Mythgart	16
Menschen: Elfengezeichnete	18
Menschen: Kariv-Wanderer	18
Minotauren	19
Rabenvolk	20
Ratteriche	22
Schattenfeen	23
Trollblütige	24
Wintervolk-Halblinge	25
Zahnradgeschmiedete	26
Zentauren	29
Zwerge	30
KAPITEL 2: KRIEGERISCHE UND SCHURKISCHE CHARAKTERE	32
Barbar: Urtümlicher Pfad der Ahnen	33
Barde: Die Grünblatt-Schule	33
Barde: Schule der Entropie	34
Kämpfer: Kriegerischer Archetyp Edjet	35
Kämpfer: Kriegerischer Archetyp Geisterritter	35
Kämpfer: Kriegerischer Archetyp Greifenritter	36
Kämpfer: Kriegerischer Archetyp Scheppernder Söldner	37
Kämpfer: Kriegerischer Archetyp Schildträger	38
Kämpfer: Kriegerischer Archetyp Schwerttänzer	39
Paladin: Schwur des Donners	39
Paladin: Schwur des Lichts	41
Schurke: Archetyp Duellant	42
Schurke: Archetyp Mittelsmann	44
Schurke: Archetyp Wisper	44
Waldläufer: Archetyp Vampirjäger	45
Waldläufer: Archetyp Zobecker Kundschafter	45
Waffenoptionen	46