

DALRUAN UND DER SUMPf DES ZWIELICHTS

von **Tim Capper** (Tim@Capper.de)

DALRUAN

Das Dorf Dalruan liegt inmitten des Koraxmoors, das fast den gesamten südlichen Teil des Sumpfs des Zwielihts ausmacht. Vor 100 Jahren fand der Elf Leokas Tarmikon heraus, dass vor Urzeiten ein prächtiger Wald in der Region stand, wo heute der Sumpf ist. Der Wald bestand aus dem seltenen Dunkelholz, einer äußerst wertvollen Holzart (siehe Spielerhandbuch für Regeln bezüglich des Holzes). Bei Testgrabungen im Koraxmoor fand Leokas heraus, dass das Holz unterhalb einer meterdicken Torfschicht exzellent konserviert worden war und fast nicht von frisch gewachsenem Dunkelholz unterschieden werden konnte.

Mit einer treuen Truppe von Zwergen errichtete der unternehmerische Elf die ersten Holzstege, die ins Zentrum des Moores führten. Dort rammt er dicke Pfosten ins Moor und schuf somit das Fundament, auf dem Dalruan errichtet wurde. Später ließ Leokas breite Tunnel ins Moor graben damit in der Tiefe des Moores die ersten Stollen der Koraxmine ausgehoben werden konnten. Aufgrund des ausgezeichneten Geschäftssinnes von Leokas war das Geschäft mit dem seltenen Holz tatsächlich profitabel und das Städtchen Dalruan ist bis zu dem heutigen Tage herangereift und als eine der größten Quellen des Dunkelholzes

bekannt. Im Verlauf der Jahre wurde das Dorf mit der ungewöhnlichen Lage stets erweitert. Aus einer abgeschiedenen Arbeitersiedlung wurde eine lebendige Dorfgemeinschaft als Gasthäuser und Geschäfte in Dalruan errichtet wurden. Insgesamt bewohnen zum heutigen Zeitpunkt 325 Seelen das Dorf. Sie leben auf etwa einem Drittel des Platzes, den ein Dorf mit so vielen Einwohnern üblicherweise einnehmen würde. Während Leokas Tarmikon noch immer der Leiter der Koraxmine ist, wird Dalruan inzwischen von der Magistratin Krystranna Roda regiert. Die Gesinnung des Dorfs ist neutral-gut. Aufgrund des kleinen Tempels des Gottes der Reisen im Westen Dalruans haben viele seiner Einwohner einen Hang zum Chaotischen. Es sind vor allem Freigeister und welche, die gerne Abenteurer geworden wären, die den Kern der Gemeinde bilden. Ihnen fällt es leichter, sich an die harten Verhältnisse des lebensfeindlichen Moores zu gewöhnen. Da es nicht möglich ist, Landwirtschaft zu betreiben, ist Dalruan von den Händlern abhängig, welche die weite Reise aus den nächsten Dörfern und Städten auf sich nehmen um Dalruan mit Lebensmitteln zu versorgen. Üblicherweise sind dies die selben Händler, die später das unverarbeitete Holz in die Städte abtransportieren.

Dalruan (Dörfchen): konventionell;
GES: NG; GM: 100 GM Maximum; 1.600 GM
Vermögen; Bevölkerung 320; Gemischt (76%
Menschen, 14% Zwerge, 3% Halblinge, 2% Elfen,
2% Gnome, 2% Halb-Elfen, 1% Halb-Orks).

Autoritätsperson: Leokas Tarmikon, männlicher
Elf, Experte der 7. Stufe (Leiter der Koraxmine);
Magistratin Krystranna Roda, weiblicher Mensch,
KÄM der 4. Stufe; Belorin, männlicher Mensch,
Krieger der 4. Stufe (Kommandant der Miliz);
Petster Dryadsohn, männlicher Elf, WAL der 3.
Stufe; Adokul, männlicher Mensch, KLE der 4.
Stufe; Anareja, weiblicher Mensch, KLE der 2.
Stufe.

Wichtige Charaktere: Tiewiddl, männlicher
Gnom, Experte der 2. Stufe (Händler); Gorsix und
Harkon, männliche Zwerge, Krieger der 2. Stufe
(Söldner); Udoril Thokas, männlicher Gnom,
Experte der 2. Stufe (Wirt vom Gasthaus
Sonnrand); Oloward, männlicher Halb-Ork, BAR
der 3. Stufe; Elgeon, männlicher Mensch, Experte
der 4. Stufe (Schmied);

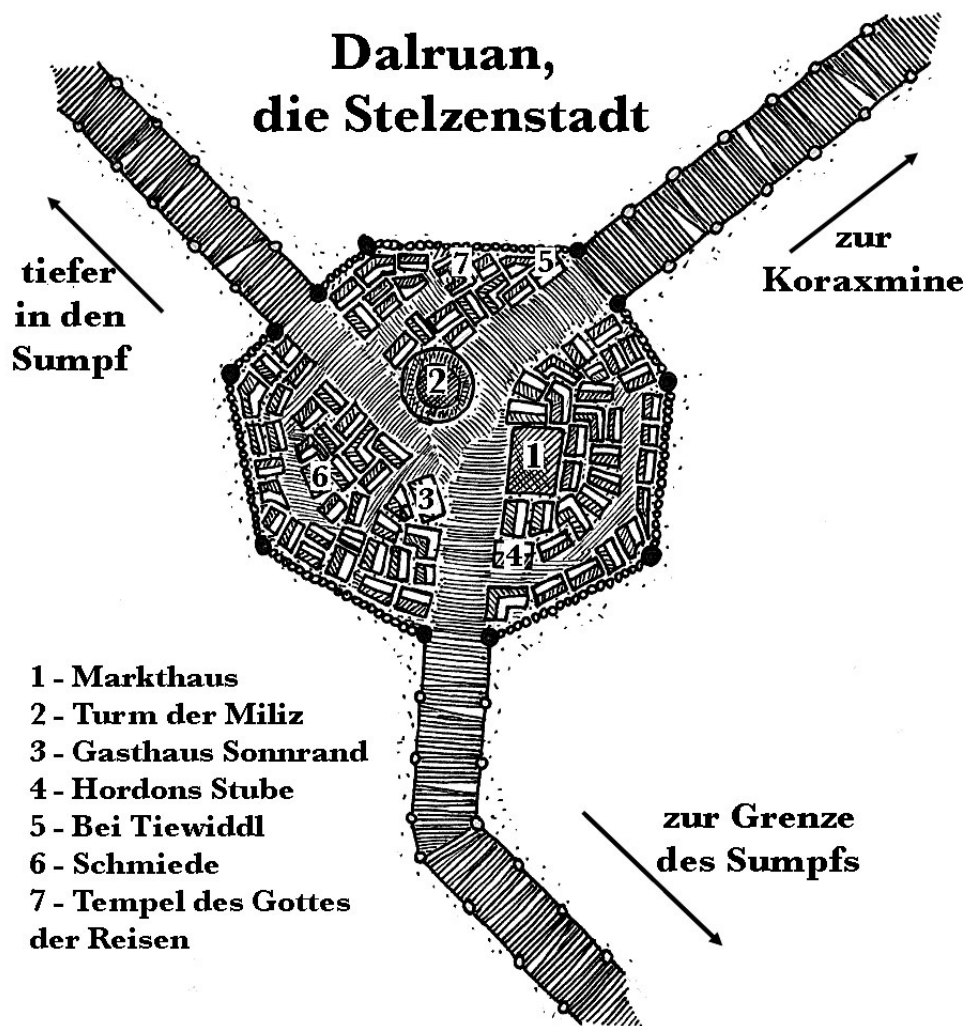
Andere Charaktere: Die Miliz: Krieger der 2.
Stufe (x19); BRB der 2. Stufe (x1), der 1 Stufe
(x2); Experten der 1. Stufe (x8); SRK der 6. Stufe
(x1), der 3. Stufe (2), der 1. Stufe (x4); KLE der 1.
Stufe (4); HEX der 1. Stufe (x1), MAG der 2. Stufe
(x1), der 1. Stufe (x2); Adept der 1. Stufe (x1);
Bürger der 6. Stufe (2), der 2. Stufe (4), der 1. Stufe
(x252).

Anmerkungen: Die örtliche Miliz
besteht aus 19 Krieger, die ihre Befehle von dem
Kommandanten Belorin erhalten. Krystranna hat
zwar das direkte Kommando über Belorin,
allerdings vertraut sie seinem Urteil üblicherweise

und muß nur in Ausnahmefällen selbst eingreifen.
Dalruan ist von der Miliz abhängig, da ab und zu
(üblicherweise in besonders vernebelten Nächten)
kleinere Banden von Echtenmenschen, Kobolden
und Gnollen in die Stadt eindringen. Dass es im
Norden des Sumpfes auch eine organisierte
Gruppe von Gnollen gibt, ist in Dalruan
unbekannt. Die Miliz wird auch für viele
handwerkliche Tätigkeiten innerhalb Dalruans
benötigt, zum Beispiel zum Ausbessern des
Knüppeldammes. Von der Miliz sind zu jeder
Tageszeit mindestens sechs Mann im Dienst, acht,
wenn ihr Kommandant Belorin nicht zur
Verfügung steht. Während vier Männer
gemeinsam mit Belorin das Dorf patrouillieren
und das Gesetz vertreten, halten die restlichen
Wache auf dem großen Turm der Miliz, von dem
aus ganz Dalruan zu überblicken ist. Sie verfügen
über eine große Ballista, die aber nur selten zum
Einsatz kommt. Das Dorf ist umringt von einem
Ring aus 10 großen Fackeln, die auf einen Abstand
von 17 m an eigens dafür angebrachten, 3 m aus
dem Moor ragenden Holzpfosten angebracht sind.
Sie werden am Abend von dem Waldläufer Petster
Dryadsohn mit speziellen Feuerpfeilen entfacht
und brennen üblicherweise bis in die frühen
Morgenstunden.

STANDORTE IN DALRUAN

Dalruan ist ein enges, verwinkeltes Dorf. Weil es
viel kostet, den Knüppeldamm zu erweitern, leben
die Familien der Minenarbeiter und die restlichen
Bewohner auf extrem wenig Platz und häufig mit
mehr als einer Familie pro Haus. Keiner Familie
sind mehr als zwei Kinder erlaubt, allerdings gibt



es einige Ausnahmen von dieser Regel.

1. Markthaus

Das Markthaus ersetzt den Marktplatz eines gewöhnlichen Dorfes. Es handelt sich um ein etwa 50 m² großes Areal, das aufgrund des häufigen Regens in Dalruan überdacht wurde. Die fahrenden Händler von außerhalb bieten hier alles an, was für das alltägliche Leben benötigt wird. Generell lässt sich hier alles aus den Preislisten des Spielerhandbuchs finden, insofern es nicht mehr als 100 GM kostet. Die Preise schwanken allerdings von +5% bis +15% der Regulärpreise. Zur Hauptverkaufszeit am frühen Mittag ist stets

eine Milizpatrouille bestehend aus 5 Mann präsent.

2. Turm der Miliz

Dies ist das einzige Gebäude in Dalruan, das aus Stein besteht. Zu jeder Zeit sind mindestens 4 Wachen im Turm. Im Erdgeschoss gibt es drei Zellen und einen großen Aufenthaltsraum für die Milizwachen. Darin finden auch die Anhörungen von Beschuldigten statt. Im ersten Stock befindet sich eine Aussichtsplattform, wo eine Alarmglocke und eine große Ballista steht. Wenn die Alarmglocke geschlagen wird, sammeln sich innerhalb von 2W4 Minuten alle weiteren

Milizwachen und Belorin im Turm. Im äußersten Notfall (zum Beispiel einer Großattacke von Echsenmenschen) entzünden die Wachen ein großes Alarmfeuer auf der Aussichtsplattform. Den Arbeitern in der Koraxmine gibt dies das Signal, sich in der Mine zu verbarrikadieren. Zwei Mann werden benötigt, um die Ballista abzufeuern und zu laden.

Ballista: 4W6, 19-20/x3, Reichweite 80m, 2 Runden zum Nachladen.

3. Gasthaus Sonnrand

Über der Eingangstür des zweistöckigen Gebäudes wurde ein hübsch bemaltes Schild einer über fernen Bergspitzen aufgehenden, hell strahlenden Sonne angebracht.

“Im Sonnrand ist es klein und verwinkelt. Es riecht nach den getrockneten Tierfellen, die der Wirt an allen Wänden aufgehängt hat. Die Sumpfmienenarbeiter sind verschlossene Leute, die verwaschen reden, wenn überhaupt.”

Udoril Thokas (Mensch, Experte der 2. Stufe, 11Tp, Beruf (Gastwirt) +9) ist der Wirt des Gasthauses Sonnrand. Udoril wirkt etwas schwächlich, teilt verbal aber recht derb aus, wenn es die Situation erfordert und hat sich mit seinem schwarzen Humor im ganzen Dorf einen Namen gemacht. Udorils bildhübsche Tochter Delrana und seine Frau Marra helfen ihm in der Küche und an der Theke aus. Im Sonnrand treffen sich die Arbeiter der Koraxmine nach Feierabend zu einem Bier in gemeinschaftlicher Atmosphäre. Zwar bietet das Gasthaus nicht viel Platz, dennoch

kommen die Gäste abends in Scharen und drücken sich in die engen Sitzbänke, die an allen Wänden entlang verlaufen. Der Halb-orkische Barde Oloward ist häufig hier um die Wirtstochter Delrana zu werben, was Udoril gar nicht gerne sieht. Ganz selten wird er zu einem kleinen Ständchen angeregt, zu dem er auf seinen Trommeln spielt. Mahlzeiten kosten im Sonnrand bis zu 4 SM, Getränke rangieren von 4 KM für einen Humpen Bier bis 3 GM für einen guten Schnaps. Udoril führt auch einen ganz exzellenten Weißwein nach elfischer Brauart, den er für 11 GM die Flasche verkauft. Im zweiten Stock befinden sich fünf einfache, bieder gehaltene Zimmer, eines von ihnen kostet 1 GM die Nacht.

4. Hordons Stube

Dem Mensch Hordon gehört dieses Gemischtwarengeschäft. Die Regale des Geschäfts sind vollgestopft mit dem unterschiedlichsten Krimskrams und es herrscht eine große Unordnung. Hordon führt ausgezeichnete Handelsbeziehungen zu den wichtigsten Händlern, die in die Stadt kommen und hat deshalb einige Gegenstände im Sortiment, die für ein so kleines Dorf eher ungewöhnlich sind. Im allgemeinen sagt man sich in Dalruan, wer irgend etwas braucht, sollte einfach bei Hordon nachfragen, es gibt immer eine Chance, dass er es im Geschäft hat. Folgendes können die Charaktere bei ihm erwerben:

- Zahlreiche nichtmagische Gegenstände aus dem Spielerhandbuch bis zu einem Preis von 100 GM. Für Gegenstände bis 300 GM gibt es eine Chance

von 20%, dass Hordon sie hat. Preise rangieren von +5% bis +10% der Preise aus dem Spielerhandbuch.

- Trank: Leichte Wunden heilen x 4 für je 60 GM
- Trank: Spinnenklettern x 2 für je 60 GM
- Ewig brennende Fackel x 2 für 100 GM
- Trank: Vergrößern x 1 für 255 GM

5. Bei Tiewiddl

Hier werden vor allem Geräte für den handwerklichen Gebrauch verkauft. Die Kundschaft besteht insbesondere aus Minenarbeitern und Händlern, die nur kurz in der Stadt bleiben. Der Gnom Tiewiddl kann auch gebrochene Achsen reparieren und hat ein kleines Sortiment an Wagenrädern.

6. Schmiede

Der Schmied Elgeon (männlicher Mensch, Experte der 4. Stufe; TP 16; Beruf (Schmied) +5, Handwerk (Metallarbeit) +3, Handwerk (Waffenschmieden) +3, Handwerk (Rüstung schmieden) +4) ist ein Riese von einem Mann, mit langem roten Zöpfen und einem Wald aus Haaren auf der offenen Brust. Seine Kundschaft sind die Miliz, fahrende Händler, Söldner oder Abenteurer. Er führt zahlreiche Waffen, Rüstungen, Schilde und Helme, aber nichts mit einem Preis von über 100 GM.

7. Tempel des Gottes der Reisen

Adokul (KLE 4) und seine hochschwangere verlobte Anareja (KLE 2) sind die Priester des kleinen Tempels des Gottes der Reisen. Gegen eine angemessene Spende für die Tempelkasse

sind sie bereit, Verwundete zu heilen, allerdings sind ihre Heilkräfte äußerst beschränkt. Neben dem Tempel stehen einige Schreine von anderen Gottheiten, unter anderem dem Gott der Ordnung, der Fruchtbarkeit, dem Gott der Arbeit und dem Gott des Glücks.

8. Koraxmine

Die Koraxmine sieht von außen aus wie ein riesiges, unförmiges Holzgerüst. Vor dem Gerüst steht eine Hütte, die üblicherweise nicht besetzt ist und nur zur Verwaltung, Planung und Geschäftsabwicklung genutzt wird. Im Inneren führt ein 5 m durchmessender Tunnel, der an den Seiten mit Holz ausgekleidet wurde, in die Tiefe. Nach 20 m zweigen die ersten Stollen von dem Tunnel ab, in denen das Dunkelholz abgetragen wird. Tagsüber ist großes Treiben in und vor der Mine. Schwer verdreckte, bleiche Männer können von den gefährlichen Konditionen in der Mine erzählen. Der Elf Leokas Tarmikon ist der Leiter der Mine und befindet sich den ganzen Tag über hier.

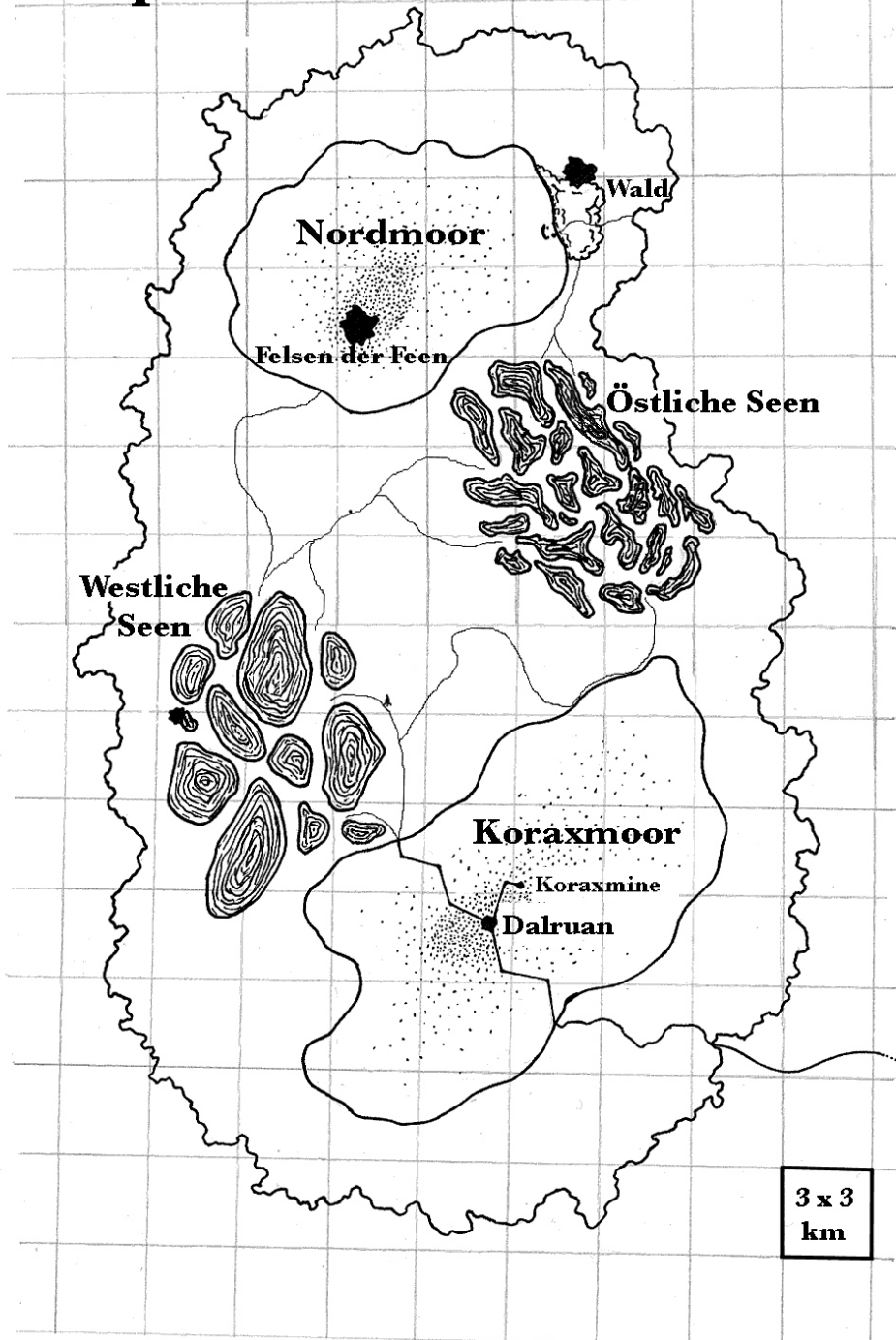
DER Sumpf DES ZWIELICHTS

Der Sumpf des Zwielficht ist ein unbarmherziges, lebensfeindliches Fleckchen Land. Im Süden befindet sich das Koraxmoor und Dalruan, das im Zentrum des Moors auf Pfählen steht und daher auch die *Stelzenstadt* genannt wird. Im Norden ist das relativ unbekannte Nordmoor.

LANDSCHAFT UND VEGETATION

Der Großteil des Sumpfs gibt ein Bild des biologischen Verfalls und der Einöde preis. Der Boden besteht aus feuchtwarmen Schlamm, der durchzogen ist von unzähligen, pechschwarzen Tümpeln und einigen Schlammgruben. Die Tümpel sind mit Schlick und Algen gefüllt

Sumpf des Zwielfichts



und werden bis zu 2 m tief. Vereinzelt stehen knorrige, skelettartige Sumpfbäume in ihnen. Ihre Wurzeln trennen sich noch über der Wasseroberfläche auf, deshalb ähnelt der untere Teil der Bäume riesigen Krabben mit Hunderten von Beinen. An manchen Stellen stehen kleinere Hügel in diesen Regionen des Sumpfs. Öfter sind sie von Gras bewachsen, selten stehen auf ihnen auch die verfaulten Rückstände alter Laubbäume, die schleimige, braune Blätter tragen. Fast immer ist der Sumpf an diesen Stellen in einen leichten Nebel getaucht. Diese Regionen bilden einen Großteil des Sumpfs und sind auf der Karte weiß dargestellt. Bewegung ist nur mit $\frac{1}{4}$ der üblichen Bewegungsrate möglich, außerdem werden die Charaktere völlig durchnässt. Der Grund-SG um Spuren zu lesen ist in diesen Regionen 5.

PFADE

Durch die Sumpfreionen ziehen sich schmale, plattgetretene Pfade, die auf der Karte als kurvige Linien dargestellt sind. Entlang dieser Pfade führen Holzplanken über die schwerer passierbaren Tümpel. Zwar sind die Pfade eher unzureichend ausgebaut, dennoch ist Fortbewegung zumindest mit $\frac{1}{2}$ der üblichen Bewegungsrate möglich. Der Grund-SG um auf den Pfaden Spuren zu lesen beträgt 10.

SEEN

Der Boden bei den beiden Seengebieten des Sumpfs ist einiges fester als im restlichen Sumpf. Er ist von sprödem Gras bewachsen, außerdem gibt es auch größere Schilfvorkommen. Ebenso wie auf den Sumpfpfaden können sich die

Charaktere in den Seengebieten mit $\frac{1}{2}$ ihrer üblichen Bewegungsrate fortbewegen, der Grund-SG zum Spuren lesen beträgt 15, allerdings wird er im östlichen Seengebiet erhöht, da stets ein schwerer Nebel über dieser Region liegt (SG 18).

WALD

Im Nordosten des Sumpfs gibt es eine größere Region, deren Boden gefestigter ist und wo noch gesunde Pflanzen gedeihen. Dort steht ein kleiner Laubwald, der bezüglich Bewegungsrate und SG zum Spuren lesen als normaler Wald gewertet wird.

MOORE

Das Korax- und das Nordmoor sind dort, wo einst ein prächtiger Wald war, der aus dem seltenen *Dunkelholz* bestand. In jenem Wald lebte ein Volk von kriegerischen Elfen, die von ihren elfischen Verwandten zurück gezogen lebten, um im Exil Pläne gegen sie zu schmieden. Bei einem Meteoriteneinschlag wurden die Elfen des Waldes und die anderen Lebewesen der Region ausgerottet, was die Grundlage zur Entstehung des Sumpfs bildete. Trümmer des Meteoriten sind noch heute zu finden, der Größte von ihnen liegt im Nordmoor und ist bewohnt von Feen.

In den Tiefen der beiden Moore haben vereinzelte Ruinen der uralten Elfenstadt die Zeit in Luftblasen eingeschlossen überdauert. Bisher wurden sie von den Einwohnern der Sumpfstadt Dalruan aber noch nicht entdeckt.

Die Moore sind auf der Karte gepunktet dargestellt. Die Ränder der beiden Moore sind von nahem deutlich zu erkennen, sollte ein Charakter

dennoch einmal hinein fallen oder gestoßen werden, muss er gegen das Einsinken ankämpfen. Mit einem erfolgreichen Wurf auf *Schwimmen* (SG 10) kann ein Charakter über der Oberfläche des Moorschlamms bleiben, sich aber nur mit 1.50 m pro Runde (durch das Moor, nicht heraus) fortbewegen. Befindet sich der Charakter am Rand des Moors, kann er sich statt dessen auch mit zwei erfolgreichen Würfen auf *Entfesselungskünstler* oder *Stärke* (SG 15) aus dem Moor befreien. Jede Runde muss er dafür eine Volle Aktion aufwenden. Zwei misslungene Proben hintereinander bedeuten, dass der Charakter unter die Oberfläche sinkt. Wenn er die Luft nicht anhalten kann, beginnt er, sofort zu ertrinken. Einem Charakter, der sich unter der Oberfläche des Moors befindet, müssen zwei hintereinander folgende Würfe auf *Entfesselungskünstler* oder *Schwimmen* (SG 15) gelingen, um wieder an die Oberfläche zu gelangen. Jede Runde, die sich der Charakter im Moor befindet (egal ob ober- oder unterhalb der Oberfläche) wird +1 zu den Schwierigkeitsgraden aller Proben hinzuaddiert. Um einen anderen Charakter vom Land aus mit einem Seil aus dem Moor zu ziehen, ist eine Stärkeprobe (SG 17) erforderlich.

ORIENTIERUNG

Da es im Sumpf des Zwilichts überall gleich aussieht, geschieht es schnell, dass man den Überblick verliert. Die Charaktere erhalten einen Malus von -3 auf ihren Wurf auf *Orientierungssinn*, so lange sie sich im Sumpf befinden. Bei dichtem Nebel (wie zum Beispiel dauerhaft im östlichen Seengebiet oder

durchschnittlich alle drei Tage im restlichen Sumpf) erhöht sich dieser Malus auf -10.

WASSER

Ein Teil des Wassers aus dem Sumpf ist reich an Essigsäure und untrinkbar. Wenn ein Charakter von dem Sumpfwasser trinkt, würfle einen W20. Bei einem Ergebnis von 1-3 ist das Wasser giftig und überträgt die *Erblindungskrankheit*. Bei einem Ergebnis von 4-8 ist das Wasser untrinkbar und schmeckt verfault. Bei einem Ergebnis von 9-20 kann man das Wasser trinken.

Erblindungskrankheit: ZÄH SG 16, Inkubationszeit 1W3 Tage, 1W4 temporärer Stärkeschaden plus ein weiterer ZÄH SG 16 für je 2 Stärkeschaden. Bei Misserfolg erblindet Opfer permanent.

SUMPFIEBER

Zu den gefürchteten Krankheiten des Sumpfs des Zwilichts gehört das Sumpffieber. Es wird durch manche Stechmücken übertragen, die in den Seenregionen vorkommen. Wer einmal infiziert wurde, wird immun gegen die Krankheit. Würfle **nach jeder vierten Stunde**, die sich ein Charakter innerhalb von drei Kilometern von einer der Seenregionen aufhält, einen W20 für diesen Charakter. In den westlichen Seen wird er schon bei einem Ergebnis von 1-8 mit dem Sumpffieber infiziert. Wenn er sich in den östlichen Seen aufgehalten hat, wird er nur bei einem Ergebnis von 1-4 infiziert. Der Charakter kann sich vor den Stichen schützen, indem er seine Haut mit Schlamm einreibt. Dadurch bekommt er einen Bonus von +3 auf das Ergebnis des Wurfs.

Sumpffieber: ZÄH SG 14, Inkubationszeit 1 Tag, 1W4 temporärer Stärkeschaden, 1W4 temporärer Konstitutionsschaden.

TIERE & MONSTER

Die Tierwelt des Sumpfs des Zwilicht ist auf jene zähen Tiere beschränkt, die mit den harten Lebensbedingungen umgehen können. Zu den Tieren, die sich angepasst haben, gehören einige Insektenarten (besonders Libellen und Stechmücken, die teilweise handflächengroß werden), Schlangen (Vipern und Würgeschlangen), Kröten und Sumpfkrokodile. Die Monsterarten sind weitaus zahlreicher. Zu den häufigen gehören verschiedene Pflanzenmonster, Feenwesen und Echsenmenschen.

Im Abenteuer *Klingen aus Eis* findest du eine für den Sumpf des Zwilichts geeignete Monsterbegegnungstabelle. Da diese Tabelle insbesondere auf eine Spielergruppe der sechsten Erfahrungsstufe ausgelegt ist, erscheint sie hier nicht. Statt dessen werden im folgenden die meisten der Monster aufgelistet, die im Sumpf des Zwilichts vorkommen. Du könntest diese Liste zum Beispiel verwenden, um eine eigene Monsterbegegnungstabelle für deine Kampagne zu erstellen.

Alle Arten von Pflanzenmonstern, z.B.

Tendriculos: Die Pflanzenmonster des Sumpfs haben sich ausgezeichnet an ihre Umgebung angepasst. Sie imitieren keine gesunden Bäume, sondern die verfaulten Laubbäume des Sumpfes oder die knorrigen Sumpfbäume.

Schleime, alle Sorten: Die Schleime sind recht häufig im Sumpf und kommen fast überall vor. Ein Gelatinewürfel spielt eine besondere Rolle in dem Abenteuer *Klingen aus Eis*.

Schlangen (alle Arten), alle Größen: Zwar gibt es in den Tiefen des Sumpfs möglicherweise noch größere Schlangen, die Größte, die den Einwohnern von Dalruan bekannt ist, ist aber die riesige Viper Roregratz. Vor 30 Jahren hat die Schlange Dalruan überfallen und zwei Sumpfmienenarbeiter gefressen. Seitdem erzählt man den Kindern Dalruans folgenden Kinderreim:

*Im Korax haust die Roregratz,
'ne riesenhafte Ringelnatz.
Wer wandert ziellos durch den Sumpf
findt' früh, findt' spät ihren Unterschlupf.
Manch armer Wanderer plötzlich schreit
weil Roregratz nicht dort verbleibt,
lieber den Wanderer einverleibt.
Mensch, hüte dich der Roregratz
der allergrößten Ringelnatz!*

Krokodile, alle Größen: An der südlichen Grenze des Sumpfs lebt ein verwilderter Athach, der einem ungewöhnlichen Zeitvertreib nachgeht: Er trainiert Krokodile. Die Hütte, in der er lebt ist von großen Krokodiltümpeln umringt, die seine abgerichteten Gefährten enthalten. Welche Ziele der Athach außerdem verfolgt, ist unbekannt.

Chuul: Die Chuule sind besonders gefürchtete Jäger des Sumpfs. Sie verwenden die im Monster-Set angegebene Taktik, um ihre Opfer schnell zu beseitigen.

Feenwesen: Grigs, Pixies: Die Feenwesen des Sumpfs leben auf einem großen Felsen im Nordmoor. Der Felsen gehört zu einem der vielen

Überbleibsel eines Meteoriteneinschlags vor vielen Millionen Jahren. Inzwischen ist dieser Felsen komplett mit Gras und Blattbäumen bewachsen. Die Feen leben in einer großen Gemeinschaft und haben sogar eine eigene Königin.

Sumpftrolle: Es handelt sich um gewöhnliche Trolle, die den Sumpf bevorzugen, weil sie hier weitestgehend ihre Ruhe vor den zivilisierten humanoiden Völkern haben. Sie leben in größeren Höhlenkomplexen in den östlichen und westlichen Seen.

Kobolde: Es gibt einen kleinen Stamm von Kobolden, der im Zentrum des Moors unterirdisch lebt. Die Kobolde zeigen sich fast nie an der Oberfläche und sind dafür bekannt, äußerst feige zu sein. Der Stamm besteht aus Nachfahren der einstigen Sklaven der Echsenmenschen, die den Echsenmenschen einst entfliehen konnten. Die Eingänge zu ihren unterirdischen Katakomben haben die Kobolde mit primitiven Fallen versehen.

Der Drache Gelasofar: Der schwarze Drache Gelasofar lebt im westlichen Seengebiet. Er wird im Abenteuer *Klingen aus Eis* behandelt.

Irrlichter: Die Irrlichter kommen vor allem im östlichen Seengebiet vor. Sie locken jeden, der den inneren Teil des Gebiets betritt, zu den gefährlichen Bewohnern der Region, zum Beispiel zu Sumpftrollen oder einer Wassernaga. Siehe hierzu auch das Abenteuer *Klingen aus Eis*.

Rakshasa: Der Rakshasa Leramass ist ein mächtiger Magier, der in einem prachtvollen Schloss in den westlichen Seen lebt, das fast ausschließlich in der Ätherebene existiert. Nur in besonders nebelreichen Nächten wird das Schloss

auf der materiellen Ebene sichtbar. Leramass ist ein Ebenenwanderer, der einer uralten Spur eines mächtigen Artefakts in den Sumpf gefolgt ist - angeblich war es einst im Besitz der Elfen, die den Dunkelholzwald bewohnten. Es könnte sich demnach in einem der Moore befinden. Weil er nicht mehr weiter weiß, plant Leramass, ein Geas auf jemanden zu sprechen, um ihn zu kommandieren, das Artefakt für ihn zu suchen. Wenn die Charaktere so unglücklich sind und über sein Schloss stolpern, könnten sie diese Rolle einnehmen.

Alle Insektenarten: Es lebt ein uralter, kolossaler Hundert-füßler irgendwo im Sumpf des Zwielfichts in einem riesigen unterirdischen Höhlenkomplex. Der Eingang zu den Höhlen ist mit feuchtem Schlamm bedeckt, der nachgibt, sobald sich jemand darüber hinweg bewegt. So wurden schon viele Tiere und auch schon der eine oder andere humanoide Einwohner des Sumpfs vom Boden "verschluckt" nur um sich kurz darauf in unmittelbarer Nähe des riesigen Insekts wieder zu finden.

Naga: Eine Wassernaga lebt in den östlichen Seen. Sie wird im Abenteuer *Klingen aus Eis* behandelt.

Gnolle: Im Sumpf des Zwielfichts gibt es ausschließlich die Gnolle der weißen Klaue, einen sehr disziplinierten Stamm von Gnollen, der eine Siedlung im Osten des Nordmoors hat. Der Clan hat sich darauf spezialisiert, die Echsenmenschen des Sumpfs auszurotten. Die Gnolle werden im Abenteuer *Klingen aus Eis* behandelt.

Echsenmenschen: Einst existierte ein großer und mächtiger Stamm von Echsenmenschen im Sumpf des Zwielfichts, doch die Echsenmenschen

verstritten sich in einem großen Machtgehabe miteinander und der Stamm teilte sich in viele kleine Stämmen auf, die lange Krieg miteinander führten. Seit zivilisierte Humanoide und die Gnolle der weißen Klaue im Sumpf des Zwielihts leben, wurden auch die restlichen Echsenmenschen stark dezimiert. Zwar gibt es noch viele verstreute Gruppen, die Überbleibsel ihrer alten Siedlungen im Nordwesten des Sumpfs sind aber längst zu Ruinen verfallen. Der Anführer der mächtigsten Gruppe ist der Echsenmenschenbarbar Zeeshank, dessen kleiner Stamm sich dadurch auszeichnet, dass drei Ogerkrieger zu ihm gehören.

Behir: Es gibt nur einen einzigen Behir im Sumpf. Er lebt in einer Höhle im Südosten des Sumpfs. Glück sei dem beschert, der diesem hungrigen Sumpfbewohner vor die Füße läuft!