

DEMONWORLD ARMEEEN DUNKELELFEN

TEXTE

Ulrich Drees, Dirk Kias, Ingo Martin

ILLUSTRATIONEN

Ingo Martin

SONSTIGE MITARBEIT

**Ralf, Stephan & Wolfgang Bortscher,
Michael Huth, Norbert Schmitt**

HOBBY PRODUCTS

HOBBY PRODUCTS GmbH, Postfach 10 10 20, 46010 Oberhausen
www.hobbyproducts.com

Bitte beachten Sie, daß das vorliegende Dokument, auch wenn es kostenlos zur Verfügung gestellt wird, urheberrechtlich geschützt ist. Sie dürfen dieses Dokument ausschließlich zum Eigengebrauch, in unveränderter Form und für nichtgewerbliche Zwecke verwenden, kopieren oder weitergeben. Dies gibt Ihnen NICHT das Recht, das zur Verfügung gestellte Material zu verändern oder zu übersetzen. Sie MÜSSEN vor jeder kommerziellen Verwendung dieses Materials HOBBY PRODUCTS GmbH kontaktieren. Jede gewerbliche Verwendung des zur Verfügung gestellten Materials ohne vorherige schriftliche Zustimmung von HOBBY PRODUCTS GmbH ist untersagt.

Copyright © 2000 HOBBY PRODUCTS GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

DEMONWORLD® und der **DEMONWORLD®** Logo sind registrierte Warenzeichen von HOBBY PRODUCTS GmbH.

Reproduction of the material in this document for the purposes of personal or corporate profit, by photographic, electronic, or other methods of retrieval is strictly prohibited. Please observe that though this document is supplied free of charge, it is still copyrighted material. You may use, copy and distribute this document solely for demonstration purposes, only in unmodified form and without charging money for it. This does NOT give you the license to modify, translate, or create derivative works based on the material contained. You MUST contact HOBBY PRODUCTS GmbH regarding any commercial use of this product. Any such distribution without prior written consent from HOBBY PRODUCTS GmbH is strictly prohibited.

Copyright © 2000 HOBBY PRODUCTS GmbH. All rights reserved.

DEMONWORLD® and the **DEMONWORLD®** logo are registered trademarks of HOBBY PRODUCTS GmbH.

HOBBY PRODUCTS GmbH
P.O. Box 10 10 20
46010 Oberhausen
Germany

Fon: 0208/70011
Fax: 0208/70408
www.hobbyproducts.com
email: info@hobbyproducts.com

Irgendwo in den Tiefen des Dschungels ertönte Kampflärm. Bunte Vögel stiegen kreischend über der Stelle auf, und das aufgeregte Geschrei anderer Dschungelbewohner mischte sich in die Kakophonie.

Bewegungen hinter dichten Blättervorhängen, das Klirren von Metall, Schreie, dann taumelte ein gepanzerter Körper, gefolgt von einem weiteren, nur kleiner und in Leder gehüllt, durch den Dschungel. Blut spritzte, ein dünnes Ding, gepanzert in schwarzem Chitin, stakste durch das Unterholz.

Gebannt starrte Fassai aus seinem Versteck auf das Geschehen. Er lag unter dichten Farnen und versuchte herauszufinden, was genau dort vor ihm passierte. Er war auf der Flucht durch den Urwald nach Westen, immer nach Westen. Hin zum Ufer des Schwarzflusses. Seine Verfolger würden ihm nicht über den Fluß folgen.

Das alles wußte er von Tukko. Tukko war ein Goblin aus dem Land hinter dem Fluß. Fassai hatte ihn vor einigen Tagen im Zuchthaus von Dor'Angoras Nethala kennengelernt. Der Blick des Verlorenen fiel auf seine verhaßte, braungebrannte Haut, die jetzt mit langen, blutigen Kratzern und Schmutz bedeckt war. Er war kein Goblin, ganz bestimmt nicht. Würden ihn Tukkos Leute willkommen heißen? Vor ihm lag die Gelegenheit dies herauszufinden. Goblins kämpften gegen Dunath-Krieger. Doch was sollte er tun? Er war allein und unbewaffnet.

Vorsichtig schob er sich weiter voran. Unter einer Luftwurzel angekommen, konnte er endlich besser sehen. Zwei Dutzend Nar'Dagoth Speerträger umringten drei große Spinnen, auf deren Rücken kleinwüchsige Goblinkrieger saßen und die Dunath mit Lanzen auf Distanz zu halten versuchten. Die Spinnen und einige Goblinkrieger zu Fuß versuchten verzweifelt, aus dem Kreis der Dunath auszubrechen und auf die umliegenden Bäume zu gelangen, wo sie den Kriegern wahrscheinlich mit Leichtigkeit entkommen würden.

Fassai frohlockte. Die Anwesenheit der Spinnenreiter konnte nur bedeuten, daß er in der Nähe der Grenze angekommen war. Tukko hatte erzählt, daß sich mutige Krieger seines Volkes im Kumisstrausch manchmal auf primitive Flöße aus Treibholz setzten und den großen Fluß überquerten, um im Land der Schwarzen Teufel Beute zu machen.

Nun, diese Kumisstrinker würden nicht mehr viel Reichtum anhäufen. Noch während Fassai sich orientierte, fiel der erste, von einem Speer durchbohrt, von seiner Spinne. Dieser gelang es noch, einem Dunath den behelmten Kopf abzureißen, dann ging auch sie mit drei oder vier Speeren im Körper zu Boden. Die beiden anderen Spinnenreiter ließen sich nicht beeindrucken und versuchten weiter, sich mit ihren Tieren durch die vor ihnen stehenden Dunath zu schieben, während sie sich immer wieder hektisch und furchtsam umblickten.

Fassai wußte nicht, was die kleinen Krieger beschäftigte. Aber schon bald würden sie sich keine Sorgen mehr machen müssen. Vorsichtig zog Fassai sich wieder zurück und robbte in die Richtung, aus der die Goblins scheinbar gekommen waren. Dort mußte der Fluß liegen. Als der Kampfeslärm etwas nachließ, sprang er auf und rannte eine kleine Schneise entlang.

Doch nach wenigen Augenblicken blieb er abrupt stehen. Vor ihm lag plötzlich eine Lichtung. Ein Kreis von Steinquadern umringte eine drei Schritt hohe Stufenpyramide. Dutzende von Goblins und mehrere Spinnen lagen in großen Blutlachen auf dem Boden. Über der höchsten Stufe der Pyramide hing ein Dunath, gekleidet in die Gewänder der Gal'Hangoth, sein halber Oberkörper fehlte. Einige von Pfeilen durchlöchernte Far'Nirgoth lagen neben der Pyramide. Aber der eigentliche Schrecken der Szene ging von dem Wesen aus, das wie eine fette Kröte auf der Plattform der Pyramide hockte. Kränklich-grüne Haut schwabbelte in losen Lappen von seinem vier Schritt großen Leib. Mit langen spindeldürren Armen, von denen es mindestens vier besaß, fischte es sich gerade einen Goblin vom Schlachtfeld und schob die Leiche in sein krokodilähnliches Maul. Fassai wurde plötzlich kalt. Das konnte nur einer der Dämonen sein, die angeblich die Grenzen am Schwarzfluß bewachten. Und der halbe Körper zu seinen Füßen gehörte wahrscheinlich zu dem Magier, der ihn beherrschen sollte. Das bedeutete, der Dämon konnte seinen in der Theorie auf Goblins beschränkten Speiseplan jetzt beliebig ergänzen.

I. EINFÜHRUNG	5	Golemkrieger	30
EINFÜHRUNG	5	MAR'DAKIROTH (PRIESTERKASTE)	31
DAS AUSSEHEN DER DUNATH	6	Dor'Beldris	31
DIE GESELLSCHAFT KOR'DUGARS	6	Dor'Beldris Gardar	31
DER KULT DES NU'HAGH'GOD	7	Sklaven	32
		Dor'Netar	32
II. KOR'DUGAR	9	TAR'GOTH (ADELSKASTE)	33
Der Verschlinger	9	Bel'Nidres	33
Die Niederungen von Kulpath	10	Dar'Gothror	33
Die Urgod'Dagai Berge	11	Net'Kalon	33
Die Steppe der Ödwinde	11	Sar'Geroth	33
Der Schwarzfluß	12	Die Schwestern von Hat'Naris	34
DIE DISTRIKTHAUPTSTÄDTE KOR'DUGARS	12	VI. PERSÖNLICHKEITEN	35
Dor'Angoras'Nethala	12	Galzorn der Schreckliche	35
Nal'Karah	13	Valdan der Vernichter	35
Nar'Dor'Goroth	13	General Gadriel Elfentod	35
Nar'Kulpath	13	Xaladris	36
Doroth'Belur	13	Nadreidis	36
Hat'Naris	14	Beldrazar der Hexer	36
Karis'Anyugoth	14	Belidera, Tochter der Finsternis	36
		Sekira die ewig Zürnende	36
III. GESCHICHTE	15	Teleria, Hohepriesterin der Finsternis	36
Der Aufbruch und die erste Flucht	15	Prinz Taloris, Sohn der Verdammnis	37
Idril Andros und die zweite Flucht	16	Talensaria Hat'Naris	37
Die Gründung Kor'Dugars	17	Teldea, Hüterin des Tempels	37
Die Rückkehr der 12 Priesterinnen	17	Dal'Ketrahan, die Schwinge des Todes	37
Die Große Konvertierung	18	Balistar	37
Die Goblinkriege	19	VII. MAGIE	38
IV. REKRUTIERUNG	21	ALLGEMEINES	38
ALLGEMEINES	21	DÜNKELELFEN-MAGIER	38
PUNKTWERTE	21	DÜNKELELFEN-PRIESTERINNEN	38
TRUPPENTYPEN	21	DÜNKELELFEN-ZAUBER	39
Allgemeine Truppentypen	22	Mantel der Finsternis	39
Dünkelelfen-Truppentypen	22	Schild der Unverwundbarkeit	40
DÜNKELELFEN-ARMEEN	22	Kraft des Körpers	40
V. EINHEITEN & GERÄTE	24	Strahl der Vernichtung	40
INITIATIVE	24	Augen der Furcht	40
DÜNKELELFISCHE WAFFEN	24	Macht der Schatten	40
TRUPPENTYPEN DER DÜNKELELFEN	24	Beschwörung von Bahl'Sahr	41
NAR'DAGOTH (KRIEGERKASTE)	24	Beschwörung eines Bahl'Sahr Befehlshabers	42
Krieger	24	Beschwörung eines Dal'Daroth Dämons	42
Speerträger	25	Segen des Blutes	42
Armbrustschützen	25	Schwarzes Blut	43
Berittene Armbrustschützen	25	Gunst des Blutes	43
Dar'Kalon	25	Macht des Blutes	44
Kundschafter	25	VIII. GEGENSTÄNDE	45
Kriegswagen	25	Der Stein von Krelas	45
Der Singende Tod	27	Der Schattenmantel	45
GAL'HANGOTH (MAGIERKASTE)	28	Die Rüstung der arkanen Künste	45
Dar'Nagathor	28	Das Feldherrenbanner	45
Far'Nirgoth	29	Darkarions Schwert	45
Gor'Dragon	29	Der Blutkelch	45
Gor'Daris Dragon	30	REKRUTIERUNGSKARTEN	47

I. Einführung

Willkommen zur Web-Version des **DEMONWORLD** Armeenbuches über die Dunkelelfen. Die hier vorgestellten Spielregeln entsprechen dem Stand der '1st Edition' und sollten als Übergangslösung betrachtet werden, die Ihnen bis zum Erscheinen des '2nd Edition' Armeenbuches den Einsatz dunkelelfischer Armeen auf dem Schlachtfeld ermöglicht. Überdies haben wir, um die Dateigröße klein zu halten, auf jedwede nicht wirklich benötigte Illustration verzichtet. Ihre Anregungen, Kommentare (und auch Ihre Kritik) an info@hobbyproducts.com sind uns herzlich willkommen und können im Einzelfall durchaus bei der Umstellung auf die Dunkelelfen der 2nd Edition Berücksichtigung finden. Wir versprechen, jede Zuschrift zu lesen; bitte haben Sie aber Verständnis dafür, daß wir aus Zeitgründen nicht jede Zuschrift einzeln beantworten können.

Dieses **DEMONWORLD** Armeenbuch beschreibt die Dunkelelfen und ihre Geschichte, das von ihnen beherrschte Reich, ihre Armeen und nicht zuletzt ihre Magie.

Dies ermöglicht es Ihnen, Dunkelelfen-Armeen im Rahmen eines **DEMONWORLD** Spiels einzusetzen. Wir unterstellen, daß Ihnen die **DEMONWORLD** Spielregeln bekannt sind und haben deshalb nur solche Regeln angegeben, die neu sind oder für bestimmte Modelle in einer veränderten Form gelten.

Um die hier enthaltenen Informationen im Spiel umsetzen zu können, müssen Sie mindestens nach den vollständigen **DEMONWORLD** Standardregeln spielen. Wir empfehlen darüberhinaus, die Regeln des Expertenspiels zu benutzen, da Ihnen sonst der Einsatz von zum Beispiel Drachen oder dunkelfischen Pfeilschleudern verwehrt ist.

EINFÜHRUNG

Ganz im Osten des Kontinents, auf dem sich die wesentlichen Zivilisationen der bekannten Welt befinden, liegt Kor'Dugar, das Reich der Dunkelelfen. Ein Land, verborgen unter einem Schleier aus dunkler Magie, uralten Geheimnissen und mit einer Bevölkerung, die jeden Fremden zum Feind erklärt hat.

Die Dunkelelfen sind die Nachkommen jener Elfen, die im dritten Zeitalter auf der Flucht vor einem von Berill

geführten Menschenheer mit einer großen Flotte aufbrachen, um sich eine neue Heimat zu suchen. Ein Teil dieser Flotte gelangte nach langer Reise schließlich an eine von dichtem Dschungel bedeckte Küste und ging dort an Land. Sie nannten das neue Land Kor'Dugar oder 'neue Heimat' und gaben sich selbst den Namen An Dunathil, oder einfacher Dunath, was in der Sprache des Imperiums wohl 'Die im Schatten Lebenden' bedeutet. In Goblugin, dem westlichen Nachbarn Kor'Dugars, kennt man die Dunkelelfen allerdings unter einem anderen Namen. Einem Namen, der 'die im Schatten Lebenden' vielleicht wesentlich zutreffender beschreibt. Dieser Name lautet schlicht: die schwarzen Teufel.

Die Dunath haben seit ihrem Aufbruch mit der großen Flotte keinen Kontakt mehr zu ihren Brüdern und Schwestern, die noch immer in den Wäldern von Iconessa im Süden des von den Menschen bewohnten Imperiums leben. Die Existenz dieser elfischen Nation ist ein Geheimnis, das in Iconessa bestenfalls von ganz wenigen, weisen Männern und Frauen erahnt wird.

Jahrhundertlang lebten die Dunkelelfen in tiefer Abgeschiedenheit. Einzig während gelegentlicher Kämpfe mit den Stämmen der Goblins an ihrer westlichen Grenze und bei kleinen Scharmützeln mit anderen, im Westen noch völlig unbekannten Nationen kam die verderbte Kultur der Dunkelelfen mit der Welt außerhalb ihres Lebensbereiches in Kontakt.

Diese Abgeschiedenheit ist allerdings kaum verwunderlich, wenn man bedenkt, wie sehr die Geschichte des Dunkelelfenreiches vom Aufbau eines Staatsgebildes und der Besiedelung eines wilden Landes gekennzeichnet ist. Hinzu kommt ein schon fast krankhafter Verfolgungswahn der Dunath, die noch immer mit der Erinnerung an ihre Flucht leben und alle Außenstehenden als gefährliche Feinde betrachten, die nichts über die wahre Stärke ihres Reiches erfahren dürfen.

Auch die lange Zeit geringe Zahl der Dunkelelfen – vor 700 Jahren landeten nur knapp zehntausend Flüchtlinge an der Küste Kor'Dugars – trug dazu bei, daß erst in letzter Zeit im Rat der Hauptstadt von Expansion und Eroberung gesprochen wird. Von dieser Abschottung wurde nur im Umgang mit den Goblins im Westen abgewichen, mit denen die Dunath bereits zwei größere militärische Auseinandersetzungen führten. Beide jedoch endeten mit

einer so vernichtenden Niederlage für die Goblins, daß diesen jegliche Lust auf weitere Kontakte mit den Dunath genommen wurde.

DAS AUSSEHEN DER DUNATH

Die Dunath ähneln, was nicht weiter verwundert, in ihrer Gestalt den Elfen Iconessas. Sie sind schlank und hochgewachsen, scheinen niemals überflüssige Fettmasse aufzubauen und werden weder von Alter noch Krankheiten geschwächt. Es gibt jedoch auch einige wesentliche Unterschiede zwischen den Elfenrassen. So ist die Haut der Dunath fast immer von einer ungesunden Blässe gekennzeichnet. Ihre Pupillen haben oft ungewöhnliche, metallische Farben, und ihre Haare sind meist pechschwarz, obwohl dies für Außenstehende oft nicht sichtbar ist, denn es ist unter den Dunath in Mode gekommen, die Haare in zumeist grellen Farbtönen zu färben.

Jedes zehnte Kind der Dunath hat gute Chancen, als Albino geboren zu werden – ein Zeichen für eine bedeutende Zukunft. Neben den Albinos gibt es allerdings noch eine Gruppe von Kindern, die ein anderes Aussehen haben. Fast jedes vierte Kind ist ein Verlorener. Die Verlorenen sind von normaler, elfischer Hautfarbe, haben häufig helles Haar und ähneln in frappanter Weise den Elfen von Iconessa. Die Verlorenen werden noch als Babies in die Zuchthäuser gebracht, wo sie unter den Sklaven aufwachsen. In den Augen der Dunath stehen diese Kinder außerhalb des Segens des Nu'Hagh'God und verdienen kein freies Leben. In den Zuchthäusern lebt neben vielen Gefangenen anderer Rassen und deren Nachkommen also auch eine große Menge von 'verlorenen' Kindern der Dunath. Diese werden wie normale Sklaven gehalten; ihre Nachkommen wachsen wie alle Sklaven in den Zuchthäusern auf.

Die Dunath kleiden sich in dunkle Farben, Schwarz, Dunkelgrau, Blau und Lila bestimmen das Aussehen der Stadtbevölkerung. Auf dem Land und im Dschungel tragen die Dunath dunkles Grün und Braun, Töne, die oftmals aber fast ins Schwarze übergehen. Die Dunkel-elfen in den Städten lieben bodenlange Gewänder, die locker zu Boden fallen und darunter sehr enge oder gar keine Unterkleidung. Die meisten Kleidungsstücke werden aus der Seide einer im Verschlinger beheimateten Spinne hergestellt. Auf dem Land und im kälteren Norden werden diese Sachen durch Leder und schweren Samt ergänzt, der aber in ähnlichen Farben verarbeitet wird.

Im Krieg weist das Aussehen der Dunath eine weitere Besonderheit auf. Neben den oftmals dunkel gehaltenen Uniformen der kor'dugarischen Armee verstärken manche Einheiten der Dunath den furchteinflößenden Eindruck, der ihnen bei den Goblins zu dem Beinamen Schwarze Teufel verhalf, nämlich noch dadurch, daß sie ihre Haut vor einer Schlacht komplett schwarz einfärben. Dafür benutzen sie einen speziellen Farbstoff, der aus einer besonderen Dschungelpflanze gewonnen wird.

DIE GESELLSCHAFT KOR'DUGARS

Kor'Dugar ist ein totalitärer Staat, der auf einem Geflecht von unterschiedlich mächtigen Kasten beruht. Sein Gesellschaftssystem wird durch das Gesetzeswerk definiert,

Fassai rannte um sein Leben. Er rannte viel seit seiner Flucht. Doch er hatte keine Wahl, die beiden Kundschafter hinter ihm saßen auf Pferden und hatten ihren begeisterten Ausrufen nach, offenbar eine Menge Freude daran, den Verlorenen zu Tode zu hetzen.

Auf dem Schlachtfeld in der Nähe des Beschwörungszirkels hatte er sich mit dem Nötigsten versorgt und war nach Norden in die Steppe gezogen. Eine Überquerung des Schwarzflusses war ihm nicht mehr ratsam erschienen, nachdem er einen der dämonischen Wächter jener Grenzregion gesehen hatte. Aber jetzt pumpte er sein letztes bißchen Kraft in die heiße Luft der Ödwindsteppe und natürlich kamen die beiden Reiter hinter ihm trotzdem immer näher. Er hatte keine Chance. In seinem bisher dreißigjährigen Leben hatte er noch nie eine Waffe in der Hand gehabt, und seine Verfolger waren ausgebildete Krieger.

Die beiden Kundschafter gehörten zur Armee des 7. Distrikts und waren auf der Rückkehr von einem Botenritt gewesen, als sie den entlaufenen Verlorenen gesehen hatten. Der Ältere der beiden hatte seinem Pferd schnell die Sporen gegeben. Der Verlorene, der da in der Steppe herumirrte, gehörte vielleicht zu jener Bande, die in dieser Gegend in letzter Zeit einige Viehdiebstähle begangen hatte.

Erneut setzte der Kundschafter seine Sporen ein, jetzt war er gleichauf mit dem verzweifelt nach Luft ringenden Flüchtling. Nun, die Steppe war nichts für Wettläufe mit schnellen Pferden. Der Reiter lachte laut, dann holte er mit dem Fuß aus und trat seinem Opfer aus vollem Galopp in den Rücken.

Der Verlorene ging wie ein nasser Sack zu Boden.

daß während der Großen Konvertierung unter den Dunath verbreitet wurde.

Nach diesem Gesetz, das im Namen des Nu'Hagh'God ausgerufen wurde, ist Kor'Dugar in sieben Distrikte eingeteilt. Jeder dieser Distrikte wird von einem Schwarzen Prinzen regiert.

Die Dynastien der Schwarzen Prinzen gehen ohne Ausnahme auf die Adligen zurück, die den 12 Priesterinnen beim Auszug aus Nal'Karah folgten, und die dann später in den entstehenden Städten des Reiches die Macht übernahmen.

Neben diesen Prinzen gibt es in jedem Distrikt auch noch einen militärischen Oberbefehlshaber, meist im Rang eines Generals, der über alle Truppen des kor'dugarischen Heeres in dem Distrikt absolute Macht hat, und nur dem Nethalum, dem obersten Rat, verantwortlich ist.

Prinzipiell hat jeder Bürger des Reiches die gleichen Rechte und Pflichten, die vor allem darauf gerichtet sind, das kor'dugarische Reich so schnell wie möglich so stark wie möglich werden zu lassen. Es gibt jedoch verschiedene gesellschaftliche Gruppen, die aus diesem Schema herausfallen.

Über den Bürgern, den Lai'Buthan, gibt es die Gruppe der Adligen, genannt Tar'Goth. Diese führen ihre Abstammung auf die wenigen Adligen unter den Flüchtlingen aus dem alten Reich zurück, oder gehören, bedingt durch die hohe Lebenserwartung der Elfen, sogar selbst dem ehemaligen Adel des untergegangenen elfischen Reiches im Westen an.

Die Adligen werden von den Staatsorganen Kor'Dugars im wesentlichen in Ruhe gelassen. Sie zahlen keine Steuern und sind so meist sehr reich. Ihnen gehören große Güter und Plantagen und ungezählte Sklaven. Für diese Freiheiten übernehmen sie viele Verwaltungsaufgaben im Reich, dienen der Bevölkerung als Objekt des öffentlichen Interesses und stellen einen bedeutenden Teil der kor'dugarischen Armee.

Neben den Adligen sind auch die Priesterinnen des Nu'Hagh'God aus dem restlichen Gefüge des Staates herausgerissen. Die Priesterinnen werden Mar'Dakiroth, Selig Wandelnde, genannt. Sie stellen die weltlichen Vertreter der Staatsreligion dar und werden im allgemeinen mit großem Respekt und großer Furcht betrachtet. Denn wer sich den Priesterinnen widersetzt, verschwindet meist schnell auf Nimmerwiedersehen.

Die Magier der Dunath, die Gal'Hangoth, sind zwar zahlenmäßig nur wenige, aber durch ihre besonderen Fähigkeiten nehmen auch sie eine bedeutende Position ein. Sie sind ebenfalls steuerbefreit und haben mehr Rechte als normale Bürger. Der Einflußreichste unter ihnen ist Bel-dazar der Hexer, ein geschickter Politiker, dem es immer wieder gelingt, den Nethalum zu beeinflussen.

Wo Adlige in ihren Stand hineingeboren werden, rekrutieren die Priesterinnen und Magier ihren Nachwuchs aus der normalen Bevölkerung. Überall in Kor'Dugar sind Lehrer unterwegs, die unter der Jugend nach geeigneten Kandidaten suchen und diese dann entweder in den Haupttempel des Nu'Hagh'God oder den Magierkonvent bringen, wo sie in den jeweiligen Künsten und Doktrinen unterwiesen werden, bevor sie ohne jede Bindung an ihre Vergangenheit wieder herauskommen und ihre Pflichten für den Kult oder ihre Studien in den Türmen ihrer Gilden aufnehmen.

Eine letzte wichtige gesellschaftliche Gruppe im Staat wird von den Kriegern der Armee Kor'Dugars, den Nar'Dagoth, gebildet. Im Prinzip kann jeder taugliche Bürger in die Armee eintreten und dort Karriere machen. Die Armee ist nach Distrikten gegliedert. In jedem Distrikt gibt es einen Heereszug, der von einem General befehligt wird, der nur dem Lord-General in der Hauptstadt und dessen beiden Adjutanten, dem Oberbefehlshaber der Landheeres und dem Oberbefehlshaber des Seeheeres, verantwortlich ist. Dieser wird wiederum nur vom Nethalum kontrolliert. Der momentane Lord-General ist Prinz Taloris, Sohn der Verdammnis, der nebenher auch noch der Schwarze Prinz von Nar'Dor'Goroth ist. Eine doppelte Machtposition, die von Taloris auch voll ausgenutzt wird.

In der Hauptstadt ist neben den regulären Einheiten auch noch ein umfangreicher Stab stationiert, der für die logistische Versorgung des Heeres zuständig ist. Auch Soldaten sind gegenüber den normalen Bürgern besser gestellt und müssen zum Beispiel keine Steuern zahlen, was bei ihrem geringen Sold jedoch selten ins Gewicht fällt.

Die unterste Schicht des Staates wird von Hunderttausenden von Sklaven gebildet, die rechtlos, besitzlos und trostlos fast die gesamte Wirtschaft Kor'Dugars durch ihre Arbeit aufrechterhalten, und ohne die die Gesellschaft der Dunath sicher zusammenbrechen würde.

Insgesamt stellt sich der Staat Kor'Dugar also als eine Kastengesellschaft dar. Die Gruppen der Adligen, Priesterinnen, Magier, Soldaten und normalen Bürger bilden jeweils getrennte Kasten, die ganz unterschiedliche Machtpositionen im Staate wahrnehmen. An der Spitze stehen Adel und Priesterinnen, gefolgt von Magiern, denen dann die Soldaten und schließlich die Bürger nachfolgen. Die Sklaven stehen außerhalb dieses Systems und haben absolut keine Rechte.

Regiert wird der Staat durch den Nethalum. In diesem Gremium hat jeder der Schwarzen Prinzen, meist vertreten durch einen nahen Verwandten, eine Stimme. Weitere Stimmen werden von drei Vertretern der Magier, drei Vertretern der Priesterinnen und drei Vertretern des Militärs wahrgenommen. Früher gab es auch noch drei Vertreter der Handwerksgilden. Doch als nach der Großen Konvertierung die Gilden abgeschafft wurden, fielen diese Posten weg.

So gibt es also 16 Sitze im Nethalum. Bei Abstimmungen gewinnt eine einfache Mehrheit. Allerdings zählen die Stimmen der Priesterinnen in allen Situationen, die das Wohl Kor'Dugars betreffen und den Willen des Nu'Hagh'God angehen, vierfach. Dies garantiert, das in den meisten Fällen der Wille der Priesterinnen durchgesetzt wird, was den restlichen Mitgliedern aber keineswegs ungerecht erscheint, denn der Nu'Hagh'God wird sicher immer das Beste für sein Volk wollen.

Das Kastensystem wurde nur indirekt in die Struktur des Nethalum aufgenommen. So fehlt die Kaste der Bürger in dieser Vertretung zum Beispiel völlig, und die Vertretung des Volkswillens wird von den Priesterinnen gnädigerweise mit übernommen, was auch deren Stimmenvervielfachung erklärt.

DER KULT DES NU'HAGH'GOD

Über den Kult der Dunkelfelfen ist nur wenig bekannt, aber eins ist dennoch sicher: trotz des Anspruchs, den Bruder der elfischen Muttergöttin anzubeten, beweisen die Handlungen und Überzeugungen der Priesterinnen des Kultes, daß es sich beim Nu'Hagh'God um eine bössartige, blutrünstige und absolut finstere Religion handelt. Blutopfer und Perversionen sind an der Tagesordnung, es gibt Kontakt zu übernatürlichen Wesen, und auch nekromantische Künste werden bisweilen angewandt. Dementsprechend ist der Nu'Hagh'God alles, aber keinesfalls der Bruder der Göttin der alten Elfen.

Seitdem Idril Andros auf den Inseln der Verheißung in die pseudo-thainischen Ruinen hinabstieg, beherrscht der Nu'Hagh'God mehr oder weniger offensichtlich das Schicksal der Dunath. Er arrangierte die Angriffe der Golemkrieger, die die Dunath von den Inseln vertrieben, er kontrollierte Idril, seinen Propheten, und ließ diesen zu seiner Expedition ins Innere des Verschlingers aufbrechen. Er ließ Idril verschwinden, als dieser seinen Zweck erfüllt hatte. Er veränderte mit seiner Essenz die 12 Priester, so daß sie später die Bevölkerung Nal'Karahs als die 12 Priesterinnen zu seinem Tempel nach Dor'Angoras'Nethala führen konnten. Er schuf den Trunk, mit dem die Konvertierung der Dunath, innerlich wie äußerlich, vollzogen wurde, und sein geistiger Einfluß gewährleistet, daß die Entscheidungen des Nethalum in jeder Situation immer zugunsten seiner Absichten ausfallen.

Der Nu'Hagh'God sorgte auch für die beiden fehlgeschlagenen Feldzüge, bei denen die Dunath jedesmal versuchten, die Kontrolle über ein weiteres jener uralten Gebäude zu erringen, zu denen der Tempel des Nu'Hagh'God in Dor'Angoras'Nethala genauso gehört wie die Ruinen auf den Inseln der Thainer, die riesige Pyramidenstadt Grubagin in Goblugin, oder die Ruine, die von dem verlorenen Heer jenseits der Urgod'Dagai Berge erobert werden sollte.

Der Nu'Hagh'God scheint also sehr reale Pläne mit den Dunath zu haben. Er hat sehr nahen Kontakt zu seinen Priesterinnen und nimmt immer wieder direkt Einfluß auf das Geschehen. Seine geistige Kraft zeigt sich immer wieder, und sein Einfluß macht auch vor der körperlichen Gestalt der Dunath nicht halt, denn er verwandelte mit der Konvertierung auch das Aussehen seiner Diener zu den blaßhäutigen, schwarzblütigen Wesen, die heute das Volk der Dunath bilden. Seine veränderliche Kraft beweist sich auch in den Mutationen, mit denen die Goblins bestraft wurden, die einst in Kor'Dugar einfielen.

Der Nu'Hagh'God verfügt daneben auch noch über beachtliches, schwarzmagisches Wissen, denn die Künste der Magier Kor'Dugars, von der Erschaffung der Golem-krieger bis zur Beschwörung der finstersten Dämonen, gehen alle auf die Einflüsterungen begabter Priesterinnen zurück, welche die ersten Magier in diesem Wissen unterrichteten.

Diese Fakten und die Verbreitung der Ruinen, mit denen ein Wesen wie der Nu'Hagh'God im Zusammenhang zu stehen scheint, lassen sehr beunruhigende Vermutungen über das Wesen des Gottes der Dunath zu. Die Krönung und Bestätigung all dieser Spekulationen stellen jedoch die Ereignisse jener Nacht dar, in der das Heer der Goblins unter Bog'ug vernichtet wurde. Hier scheinen Kräfte am Werk, die weit jenseits der Erfahrungshorizonte sterblicher Lebewesen liegen, und die in ihrer Dimension wohl nur noch mit dem Wirken des Eisdämonen in Isthak vergleichbar sind.

II.

Kor'Dugar

Wie auch ihre Verwandten im Westen des Kontinents bevorzugen die Dunkelelfen eine Landschaft, die durch reichliche Vegetation und naturbelassenen Zustand gekennzeichnet ist. Doch wo die Elfen von Iconessa sich an dichten Wäldern aus uralten Bäumen, lichtüberfluteten Lichtungen und edel geschwungenen Hügellandschaften erfreuen, lebt der größte Teil der Dunkelelfen in einem tiefen Dschungel, dessen sumpfiger Boden nur von wenigen Sonnenstrahlen erhellt wird.

Als die Dunath ihre Schiffe verließen und in den Urwald eindringen, verloren sie schon in den ersten Tagen so viele der Ihren an die vielfältigen Gefahren des Dschungels, daß sie ihn fortan Bargad'Dezzar, den Verschlinger, nannten. Eine Bezeichnung, die auch noch heute, viele Jahrhunderte später, verwandt wird, obwohl sich die Dunath inzwischen perfekt an ihre Umgebung angepaßt haben.

An den nördlichen Grenzen Kor'Dugars ragen die schroffen Kanten einer zerklüfteten Hügellandschaft empor, die im Nordwesten in das Gebirge übergeht, das von den Goblins Tatsh Akanhal genannt wird. In Kor'Dugar kennt man es unter der Bezeichnung Urgod'Dagai, was übersetzt 'Dunkle Gefahr' bedeutet.

Die westliche Grenze Kor'Dugars zu Goblugin wird entlang des Großen Schwarzflusses zunächst von einer trockenen Steppe dominiert, die den im wesentlichen unbewohnten nordwestlichen Teil des Dunkelelfenreiches bedeckt. Die Steppe bietet eigentlich nur verschiedenen Antilopenarten und kleineren Büffelherden eine Heimat. Ihre bemerkenswerteste Eigenschaft sind unglaublich heiße und trockene Winde, die jeden Herbst über sie hinwegfegen. Nach diesem Ereignis nannten die ersten Dunath, die einen Herbst in diesem Landstrich erlebten, sie auch Hass'Kalnok, Steppe der Ödwinde.

Südwestlich dieser Steppe geht das Land in die feuchten Sümpfe am Rande des Mückensees über, die dann schließlich an der Küste des Grünen Meeres in riesige Mangrovenwälder münden. In dieser Gegend leben kaum Dunath, da der Rat von Kor'Dugar vor langer Zeit beschlossen hat, die Existenz des Reiches zu einem gut bewahrten Geheimnis zu machen. Nur getarnte Patrouillen und dämonische Wächter sorgen dafür, daß neugierige Goblins, die gelegentlich aus Goblugin kommen und in die Grenzgebiete eindringen, ein plötzliches und unbewusstes Ende finden.

Die östliche Grenze Kor'Dugars wird von der Küste zum Bittermeer gebildet. Die Dunath nennen diesen Landstrich nach seiner größten Stadt: Ungid'Dai'Kulpath, die Niederungen von Kulpath. Hier leben neben den Siedlungen im großen Verschlinger die meisten der Dunkelelfen. Nur hier bietet die Landschaft Kor'Dugars ihren Bewohnern auch die Gelegenheit, Ackerbau und Viehzucht in größerem Umfang zu betreiben.

Der Verschlinger

Der erste Eindruck, den ein Besucher dieses schwülfeuchten Urwalds erhält, ist der eines alptraumhaften Durcheinanders aus Farben, Formen, Gerüchen und Geräuschen. Alles ist extrem, nichts erscheint klein oder unauffällig. Und alles scheint zu leben, überall ist Bewegung, kriecht, schlängelt oder huscht etwas entlang. Immer am Rand des Gesichtsfeldes, nie offenbar, nie wirklich sichtbar. Und dieses Durcheinander wird von einer ständigen, bedrohlichen Präsenz durchdrungen. Ganz so als ob der Dschungel ausdrücken wollte: ich habe dich bemerkt, und ich werde dir in irgendeiner Form klarmachen, daß du nichts als ein unerwünschter Eindringling bist, den ich einfach ausmerzen werde.

Auf einer etwas rationaleren Ebene bietet der Bargad'Dezzar den Anblick eines typischen tropischen Urwaldes. Riesige Mammutbäume ragen wie hausgroße Säulen aus einem Wirrwarr unübersichtlichen Unterholzes heraus. Myriaden verschiedener Blüten sind zu sehen, und dazwischen treibt sich eine nicht zu fassende Vielfalt von Insekten, Vögeln und Reptilien herum, von denen der größere Teil gefährliche Gifte sein eigen nennt. Von den größeren Raubtieren des Verschlingers bekommt man meist nur nachts etwas zu sehen, und nur selten überlebt man die Begegnung, um am nächsten Tag davon zu berichten.

Eine weitere Besonderheit des Verschlingers stellen die Dragons dar. Eine Rasse kleiner Flugdrachen, die in den höchsten Baumwipfeln lebt und den Luftraum über dem Dschungel unbestreitbar beherrscht. Gezähmte Exemplare der Dragon werden von den Gor'Dragon, einer der Eliteeinheiten des dunkelelfischen Heeres, als Reittiere eingesetzt.

Dieser riesige Urwald stellt aber gleichzeitig auch das hauptsächliche Siedlungsgebiet der Dunath dar. Dieses

Volk, eigentlich freundliche Mischwälder in einem gemäßigten Klima gewöhnt, hat es in den vergangenen Jahrhunderten gelernt, sich perfekt an die gefährliche Umgebung des Dschungels anzupassen. Als die ersten elfischen Flüchtlinge von der Küste des Grünen Meeres aus an Land gingen, um sich eine neue Heimat zu suchen, waren sie dem Verschlinger zunächst hilflos ausgeliefert. Hunderte starben durch giftige Insekten, Schlangen, Vögel, Pflanzen oder Insekten, die sich als Pflanzen tarnten. Das Wasser der wenigen Bäche im Wald war meist ungenießbar. Raubtiere holten sich nachts scheinbar wahllos ihre Beute aus den Lagern der Flüchtlinge, und verheerende Krankheiten rafften ganze Sippen dahin.

Erst nach und nach paßten sich die Dunath an. Dieser Prozeß erforderte so viele Opfer und Härten, daß es so gesehen vielleicht nicht verwunderlich ist, wenn neben ihrer perversierten Oberschicht auch die gemeinen Dunath der Gegenwart nicht viele Parallelen zu den kultivierten, naturverbundenen und ethisch hochstehenden Elfen aufweisen, die einst den Verschlinger zu besiedeln begannen.

In der Gegenwart leben die Dunath zumeist in riesigen ausgehöhlten Baumstämmen, in geräumigen, durch Magie gestützten Höhlen unter den Wurzelgewirren der Urwaldriesen und in ausgedehnten Baumhaussiedlungen in den Höhen der weitverzweigten Äste. Gezähmte Termitenvölker und magische Künste ermöglichen es, daß die Siedlungen der Dunath trotz der primitiven Umgebung nichts vom grandiosen Luxus ihrer alten Heimat vermissen lassen. Das Aussehen der Dunkelelfenstädte

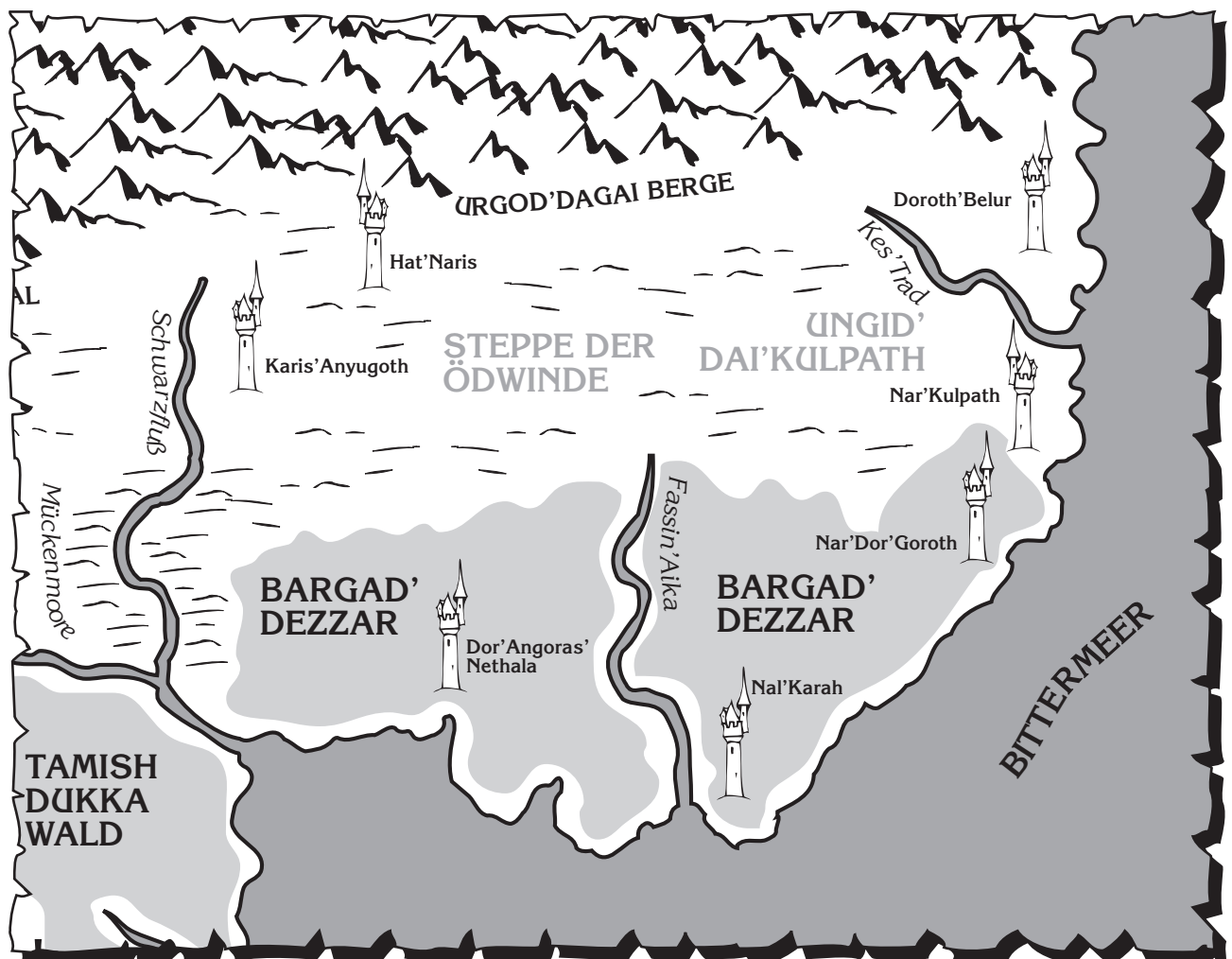
unterscheidet sich jedoch in hohem Maße von dem der Siedlungen einer hellen Vergangenheit.

Zumeist in dunklen Farben gehaltene Bauwerke aus edlen Hölzern oder dem glattverputzten, schwarzen Mörtel der handtellergroßen Dschungeltermite ragen in schlanken Linien zwischen den Baumriesen empor, schmiegen sich zum Teil wie Schlingpflanzen an die uralten Stämme, oder bilden in schwindelnder Höhe ein unübersichtliches Wirrwarr von auf dicken Ästen errichteten Baumhäusern.

Die Siedlungen der Dunkelelfen leben von der Jagd, von speziell angelegten Plantagen aus fruchtbaren Schlingpflanzen, und von kleinen, aber extrem fruchtbaren Pilzfeldern, die zwischen den Wurzeln der Urwaldriesen angelegt wurden. All dies wird von speziell dafür ausgebildeten, zumeist weiblichen Dunath betreut, die den Wuchs der jeweiligen Nutzpflanzen mit ihren magischen Künsten unterstützen. Die verschiedenen landwirtschaftlichen Flächen fügen sich dabei so nahtlos in das Umfeld des Dschungels ein, daß ein unerfahrener Beobachter an den Anbaugeländen einer kleineren Siedlung einfach vorbeigehen könnte, ohne etwas zu bemerken.

Die Niederungen von Kulpath

Die nördlich des Verschlingers gelegenen Niederungen von Kulpath erschienen den ersten Siedlern, die die Tiefen des Urwaldes durchquert hatten und sich auf der anderen Seite niederlassen wollten, wie ein Paradies. Das



Klima war immer noch feucht und schwül, insgesamt aber viel erträglicher als im Bargad'Dezzar. Der Boden wurde von vielen Flüssen, die regelmäßig über ihre Ufer traten, relativ fruchtbar gehalten, und die leicht zu erreichenden Fischgründe des Bittermeeres boten den Dunath eine bequeme Möglichkeit, ihren Speiseplan sinnvoll zu ergänzen.

Wo sich zunächst nur kleine Gruppen von Dunath niederließen und vereinzelte Dörfer anlegten, entstanden nach der Zeit der Großen Konvertierung riesige Plantagen, die mittels intensiver Sklavenwirtschaft riesige Erträge abwarfen und die Adelshäuser, in deren Besitz sie sich befanden, zu den reichsten Kor'Dugars machten. Wie in keinem anderen Landstrich des Reiches der Dunkel elfen wurden hier alle Mittel der Magie eingesetzt, um das Land fruchtbar und bewohnbar zu machen. So wurden riesige Sumpfbereiche trockengelegt, der Verlauf von Flüssen reguliert, gefährliche oder schädliche örtliche Tierarten beseitigt. Auf Befehl des Rates wurde in den Jahren der Erschließung der Niederungen alles nur Erdenkliche getan, um das ehemalige Sumpfgebiet zu einer der fruchtbarsten Ackerbauregionen der bekannten Welt umzuwandeln. Dementsprechend ernähren die Überschüsse aus den Niederungen von Kulpath auch einen großen Teil der im Rest Kor'Dugars lebenden Dunath.

Ermöglicht wird dieser Reichtum allerdings vor allem durch den unermüdlichen und rücksichtslosen Einsatz Tausender von Sklaven, die von den Dunath entweder auf Raubzügen an entfernten Küsten gefangen, oder zum wesentlich größeren Teil in den Zuchthäusern Kor'Dugars gezeugt wurden. In diesen Zuchthäusern, die in jeder größeren Plantage der Niederungen zu finden sind, leben und sterben ungezählte Sklavinnen, die nur zu dem Zwecke dort gehalten werden, so viel Nachwuchs wie möglich zu produzieren. Die Kinder der Zuchthäuserinnen wachsen dort auf, bis sie in der Lage sind auf den Feldern zu arbeiten, wo sie dann zumeist auch ihr Leben beenden.

Die Urgod'Dagai Berge

Dieses aus den schroffen Hügeln der Steppe der Ödwinde emporsteigende Gebirge hat eine seltsame Bedeutung für das Reich Kor'Dugar. Eigentlich ist kaum etwas Bemerkenswertes über diese Bergregion zu sagen, doch schon der Name, den die Dunath den Bergen gegeben haben, und der in der Sprache des Imperiums mit 'Dunkle Gefahr' zu übersetzen wäre, sagt viel über ihr Verhältnis zu dem Gebirge an ihrer nördlichen Grenze aus.

Die eigentliche Besiedelung der Gegend fand erst einige Jahre nach der Großen Konvertierung statt und war von Anfang an von einem starken Bedürfnis gekennzeichnet, diese Grenze militärisch abzusichern. In keiner anderen Grenzregion patrouillieren so viele Einheiten des Heeres wie an den Urgod'Dagai Bergen. Auch der Bau einer riesigen Festung am einzigen nennenswerten Paß über die Berge sagt viel über den Umgang Kor'Dugars mit seinen nördlichen Nachbarn aus. Das Besondere daran ist allerdings, daß den Dunath bisher strenggenommen gar keine Nachbarn bekannt sind. Gelegentlich entdecken die Patrouillen einmal eine kleine Goblinsippe oder einen vereinzelt Stamm primitiv lebender Menschen, doch diese werden zumeist sofort vernichtet oder versklavt. Eine ernsthafte Bedrohung könnte eigentlich nur aus den Gebieten jenseits der Berge kommen. Doch

weder haben die Patrouillen den Auftrag, dorthin vorzudringen, noch ist in den letzten 400 Jahren ein Zeichen irgendeiner Gefahr aus diesem Bereich über die Berge gekommen.

Die einzige militärische Auseinandersetzung in diesem Bereich fand vor ungefähr 400 Jahren statt. Damals schickte der Nethalum ein Heer über die Berge. Diese Truppen hatten einen ganz bestimmten Auftrag, der aber nur den Heerführern bekannt war, und der bis heute im Verborgenen geblieben ist. Jedenfalls trafen die Truppen der Dunath in der Region direkt hinter den Bergen zunächst auf Unmengen von nomadisierenden und miteinander kämpfenden Goblins. Die Kämpfer der Dunath machten natürlich kurzen Prozeß mit den feigen, kleinen Wichten, und Tausende von Sklaven wurden zurückgeschafft. Doch als die Goblins vertrieben waren und das Heer weiter nach Norden zog, brach irgendwann der Kontakt abrupt ab. Das ganze Heer verschwand und wurde nie wieder gesehen. Dieses Ereignis könnte natürlich den militärischen Aufwand zur Sicherung der kor'dugarischen Nordgrenze erklären, doch ist es den Dunath unter Todesstrafe verboten, davon zu sprechen. Und der Nethalum erklärt offiziell, dem Heer gehe es gut, es erfülle immer noch seinen Auftrag, und der Rat stünde in jährlichem Kontakt mit dem General der Armee. Die Truppen seien nur einfach zu weit entfernt, um sich in irgendeiner Weise in Kor'Dugar zu melden.

So liegt der für die Bevölkerung einzige Grund für die vehemente, militärische Präsenz in den Befehlen aus der Hauptstadt, die eine strikte Politik der Wachsamkeit einfordern. Die wichtigsten Befürworter dieser Befehle im Nethalum sind dabei die Vertreterinnen des Nu'Hagh'God. Sie begründen ihre Forderungen mit eindeutigen Visionen ihrer Priesterschaft, die eine große Bedrohung Kor'Dugars jenseits der Urgod'Dagai Berge voraussagen.

Die eigentliche Landschaft der Berge bietet wenig Bemerkenswertes. Die Gipfel sind zumeist nicht besonders hoch, wenn auch ihre Hänge häufig extrem schroff abfallen. Die Täler sind zumeist recht fruchtbar und wasserreich, und auch die örtliche Tierwelt könnte eine recht große Bevölkerung ernähren, wenn die Dunath eine ernsthafte Siedlungspolitik betreiben würden. Es gibt kaum wirklich gefährliche Raubtiere oder Monstren. Und obwohl die Patrouillen hin und wieder seltsame Spuren entdecken, kommt es so gut wie nie zu Verlusten unter den Grenzsoldaten.

Das Klima ist gemäßigt, wenn auch die Winter manchmal recht hart werden können. So bleibt am Ende also die Frage, warum sich die Dunath die fruchtbaren Täler und die wahrscheinlich vorhandenen reichlichen Bodenschätze nicht nutzbar machen, sondern in der öden Steppe im Süden bleiben.

Die Steppe der Ödwinde

Diese ausgedehnte Steppenlandschaft bedeckt die zentrale Region Kor'Dugars. Sie besteht aus riesigen Graslandschaften, die nur von ganz wenigen flachen Erhebungen und im Sommer häufig ausgetrockneten Flußläufen unterbrochen werden. Eine lange Trockenzeit und häufige sehr heiße und trockene Winde, die vor allem im Herbst zu fürchterlichen Stürmen werden können, sorg-

ten dafür, daß die ersten Dunath, die die feuchten Waldgebiete des Verschlingers nach Norden hin verließen, der Steppe ihren zutreffenden Namen gaben.

Nur eine sehr geringe Anzahl von Dunath lebt in diesem Gebiet. Feste Ansiedlungen gibt es außer an den Rändern der Steppe so gut wie keine. Die Bevölkerung der Ödwind-Steppe lebt von der Viehzucht und ist deshalb genau wie ihre Herden in einem ständigen Zustand des Herumwanderns auf der Suche nach den wenigen, nicht ausgetrockneten Weidegründen.

Durch ihre geringe Bevölkerungsdichte sind die Steppen zu einem Gebiet geworden, in das sich vor allem die freiheitsliebenden unter den Dunath zurückziehen. Die halbnomadischen Hirten sind häufig eigenbrötlerische Individualisten, die mit der stark reglementierten Gesellschaft in den Kerngebieten des Landes nur wenig anfangen können. Der Nethalum in Dor'Angoras'Nethala weiß darum, ignoriert die Steppenbewohner jedoch, da sie keinerlei Bestreben an den Tag legen, sich gegen die Autorität der Ratsmitglieder aufzulehnen. Außerdem rekrutieren sich aus den Hirten auch die meisten Mitglieder der nicht-adligen Kavallerieverbände des Heeres, auf die man in der Hauptstadt nicht verzichten möchte.

Die Steppe bietet nämlich neben Büffel- und Antilopenherden auch großen Pferdeherden eine Heimat. Die Reittiere der Dunath sind denen ihrer elfischen Verwandten in Iconessa gar nicht unähnlich. Große, langbeinige, schlanke Tiere, die vor allem eine hohe Schnelligkeit und Treue gegenüber ihren Reitern an den Tag legen. Die meisten von ihnen stammen auch von kleinen Herden ab, die von den Dunath-Siedlern mühsam durch den Verschlinger gebracht wurden, und sich dann mit einheimischen Wildpferdrassen kreuzten. Die Dunath bevorzugen im Unterschied zu anderen Elfen jedoch zumeist Pferderassen mit dunklem Fell.

Neben Herdentieren in den verschiedensten Formen weist die Steppe nur wenige Raubtiere auf. Früher gab es große Wolfsrudel, die aber durch die gnadenlose Verfolgung durch die Dunkelelfen fast völlig vernichtet wurden. Die einzige Gefahr droht eigentlich von Dragons, die die südlichen Steppen unsicher machen, wenn sie aus den Höhen über dem Verschlinger lohnende Beute erblicken. Daß es trotz des Wegfalls der Wolfsrudel nicht zu einem Umkippen des natürlichen Gleichgewichts der Steppen kommt, dafür sorgen die Jagdgruppen der Dunath, die beständig Antilopen und Büffel erlegen, sie in großen Sammelstellen abhäuten, das Fleisch mit magischen Methoden haltbar machen und es von Sklavenkarawanen in die Bevölkerungszentren schaffen lassen.

Der Schwarzfluß

Die Uferzone des Schwarzflusses gehört zu den wenigen Zonen, in denen die Dunath häufiger Kontakt mit einem anderen Volk haben. Auf der anderen Seite des Schwarzflusses liegt nämlich Goblugin. Hier leben die zahlreichen Sippen der Goblins, die immer mal wieder versuchen, die Gebiete auf der anderen Seite des Flusses zu erkunden. Das Überqueren des beeindruckend breiten Flußlaufs ist zwar mühselig und wird in Goblugin als Tabu betrachtet, aber es kommt trotzdem häufig vor, daß vor allem kleine Gruppen junger Jäger versuchen, in Kor'Dugar einzudringen. Diese Goblins haben zwar oft zuviel von einem berauschenden Getränk zu sich genommen, das in Go-

blugin von jung und alt in großen Mengen konsumiert wird, aber die Dunath gehen trotzdem nicht das Risiko ein, daß die immer mächtiger werdende Nation der Goblins auf sie aufmerksam wird. Schon einmal führte ein Goblin-Heerführer eine mächtige Streitmacht über den Fluß, die nur unter großen Opfern von den Dunath besiegt werden konnte.

Deshalb wurden mitten in den feuchten Randgebieten des Flußufers, die nach Süden hin immer mehr in sumpfiges Gelände und schließlich in den großen Verschlinger übergehen, an vielen Stellen kleine Beschwörungsschreine erbaut. Hier führen speziell dazu abgestellte Magier regelmäßig Opferrituale durch, mit denen Dämonen in die Welt gerufen werden, die dafür sorgen, daß allzu neugierige Goblins nicht allzu weit kommen, und daß eventuelle Überlebende keinesfalls von sterblichen Dunath berichten, sondern viel von übernatürlichen Monstren zu erzählen haben. Die dämonischen Wächter werden zusätzlich noch von kleinen Patrouillen der Dunath unterstützt, die aber den strikten Befehl haben, sich Feinden nur dann zu zeigen, wenn deren Entkommen absolut unmöglich ist.

DIE DISTRIKTHAUPTSTÄDTE KOR'DUGARS

Das Land ist in sieben Distrikte eingeteilt, die jeweils von einer der großen Städte der Dunath aus regiert werden und an deren Spitze jeweils ein Schwarzer Prinz steht, der als Gouverneur die absolute Macht in seinem Distrikt hat.

Dor'Angoras'Nethala

In den westlichen Tiefen des Bargad'Dezzar befindet sich das Zentrum der dunkelelfischen Kultur, die Hauptstadt Dor'Angoras'Nethala. Hier lebt fast ein Fünftel aller Dunath. Die Siedlung ist sehr weiträumig angelegt und erstreckt sich alles in allem fast über eine halbe Tagesreise. Das Zentrum wird jedoch vom Palast des Nethalum, des obersten Rates der Dunath, gebildet. Dieses Bauwerk erstreckt sich über drei nahe beieinanderstehende Baumriesen, deren Struktur komplett in den Palast integriert wurde. Ganz oben, dort, wo die ersten noch tragenden Äste sich aus dem Blätterdach in den Himmel über Kor'Dugar erstrecken, liegt der Versammlungssaal des Rates. Er wird von einer durchsichtigen Kuppel aus gehärtetem Harz überdacht, und stellt sicher eine der bedeutendsten, noch existierenden Meisterleistungen der Baukunst dar. Tiefer im Palast liegen die Wohntrakte der Ratsmitglieder, die Verwaltungsräume des Reiches und die Räumlichkeiten niederer Würdenträger. Auf dem untersten Stockwerk sind Ställe, die Behausungen der Dienerschaft und eine Kaserne für die Garde des Rates angesiedelt.

Östlich des Palastes gelegen, stellt die Pyramide des Nu'Hagh'God das Zentrum der religiösen Welt der Dunath dar. Jeder Dunath wird in seinem Leben mindestens einmal hierher pilgern, um sich von den Priesterinnen des Nu'Hagh'God segnen zu lassen. In den Wohnstätten in der Nähe der Pyramide und in dem riesigen, uralten Bauwerk selbst lebt die religiöse Elite der Dunath. Bewacht wird die Tempelanlage von einer großen Abteilung der Dor'Beldris, den fanatischen Kriegerinnen des Nu'Hagh'God und seines finsternen Kultes, die hier auch ihr militärisches Hauptquartier haben.

Der Prinz von Dor'Angoras'Nethala, nominell der direkte Beherrscher der Stadt und des Umlandes, hat durch die hohe Konzentration religiöser Macht und die ständige Präsenz des Nethalum nur einen sehr geringen Einfluß auf die Geschicke seines Landes.

Nal'Karah

Südöstlich der Hauptstadt, ziemlich in der Mitte der Südküste Kor'Dugars, mündet der Far'Sin'Aika, der Fluß des schillernden Todes, in das Grüne Meer. Hier errichteten die Dunath vor langer Zeit ihre erste, feste Siedlung. Diese Stadt gibt es noch heute. Sie heißt jetzt Nal'Karah und ist unter den Siedlungen des Verschlingers diejenige, die einen Besucher aus dem Westen am ehesten an eine Niederlassung der Elfen von Iconessa erinnern würde. Erkennbar von der Vegetation getrennte Häuser aus Holz, Ziegeln und verputztem Bambus umgeben einen kleinen, allerdings relativ versumpften Hafen, der nur Schiffen mit geringem Tiefgang Zufahrt bietet. Ein spezieller Zauber der Dunath sorgt dafür, daß die Umgebung des Flußdeltas relativ frei von den Myriaden blutgieriger Insekten ist, die ein Leben in dieser Umgebung ansonsten völlig unmöglich machen würden.

Hier in Nal'Karah versammeln sich die Unzufriedenen unter den Dunath. Diejenigen, die mit der Politik des Rates nicht einverstanden sind und die fast völlige Abkehr der Dunath von Leben und Sitte ihrer Vorfahren ablehnen. So wird das Leben der Stadt bestimmt von den Künstlern, Musikern und Freigeistern, die versuchen, hier von den 'Augen des Rates', der Geheimpolizei des Dunkelelfenreiches, relativ in Ruhe gelassen ihr Leben gemäß den Traditionen ihrer Vorfäter zu gestalten. Nal'Karah ist auch die einzige Stadt, in der die Priester des Nu'Hagh'God nur eine relativ kleine Anhängerschaft haben.

Der Prinz von Nal'Karah lebt in seinem Palast abgeschieden von den Vorgängen der Stadt. Er widmet sich seiner Leidenschaft, dem Sammeln exquisiter Giftpflanzen, und kümmert sich wenig um seine Domäne. Die eigentliche Macht in der Stadt wird vom Kommandanten der Militärgarnison ausgeübt, deren starke Präsenz dafür sorgt, daß es trotz der hohen Konzentration von Unzufriedenen in der Stadt noch nie zu einem Aufstand kam.

Nar'Dor'Goroth

Prinz Taloris, Sohn der Verdammnis, Lord-General der Armee von Kor'Dugar und Schwarzer Prinz von Nar'Dor'Goroth, kontrolliert die östlichen Gebiete des Verschlingers, er gilt unter den Schwarzen Prinzen als besonders machtgerig und ruchlos. Eigenschaften, die ihn im Rat zu einem beliebten Mann machen.

Nar'Dor'Goroth ist ganz im Stil der Dschungelsiedlungen Kor'Dugars sehr weitläufig konzipiert. Seine Grenzen sind nicht durch eine Stadtmauer sichtbar markiert, sondern werden von einem System ausgeklügelter Fallen im Wald und kleinen, befestigten Baumhäusern bewacht. Das auffälligste Bauwerk der Stadt ist natürlich der Palast des Prinzen. Unzählige Völker der Riesentermiten des Verschlingers verbrachten Jahre damit, unter der Anleitung ihrer Zähmer ein Bauwerk zu erschaffen, das in der bekannten Welt seinesgleichen sucht. Höher aufragend als die obersten Wipfel der Baumriesen des umgebenden

Dschungels, gleicht der Palast einem schwarzen, knöchernen Torso mit einer Wirbelsäule, die, angelehnt an einen Urwaldriesen, in einen Schädel ausläuft, der von den Ästen und Zweigen des ausgehöhlten Baumes gestützt wird. Die Rippenknochen des Torsos bilden die Stütze für Plattformen, die von den Dunath für die verschiedensten Zwecke genutzt werden, und der Thronsaal des Prinzen mündet in den halb geöffneten Mund des Schädels, so daß der megalomane Herrscher einen ungehinderten Blick auf das unergründliche Blättermeer des Verschlingers hat, in dem sich seine Domäne befindet.

Nar'Kulpath

Die bedeutendste Hafenstadt Kor'Dugars liegt in den Ungid'Dai'Kulpath an den Gestaden des Bittermeeres. Das auffälligste Merkmal der Stadt ist der Hafen. Mitten in die Mündung des Kes'Trad-Flusses gebaut, erstrecken sich die Anleger und Docks über eine weite Fläche, in der verstreut immer wieder Türme aufragen, die den Dunath als Wohnungen für Matrosen, Lagerarbeiter und Sklaven dienen, aber auch als Lagerhäuser Verwendung finden. Zu erreichen sind die Hafentürme, die zumeist komplett im Wasser stehen, entweder mit kleinen Booten oder über Verbindungsstege, die so hochgelegen sind, daß sogar Schiffe unter ihnen hindurchfahren können.

Hier im Hafen von Nar'Kulpath befindet sich die Basis der mächtigen Kriegsflotte der Dunath, ihre Werften, die Ausbildungsstätten ihrer Offiziere und Mannschaften, und auch das Heerlager für jene Truppen, mit denen die Expansionsgelüste der Dunkelelfen befriedigt werden sollen. Der Hafen dominiert die Stadt, die mehr oder weniger in das sumpfige Delta des Kes'Trad-Flusses hineingebaut wurde. Nar'Kulpath ist nach der Hauptstadt das zweitgrößte Bevölkerungszentrum des Reiches. Die ertragreichen Niederungen von Kulpath, bewirtschaftet von ungezählten Sklaven, und eine umfangreiche Fischereiflotte versorgen die Stadt. Die vielfältigen Gefahren des schwülen, insektenverseuchten und sumpfigen Flußdeltas werden von der Magie der Dunath im Zaum gehalten. Aus dem Verschlinger importierte Termitenvölker halten die örtliche Insektenpopulation gering und versorgen die Bewohner von Nar'Kulpath mit ihrem wichtigsten Baustoff, dem schwarzen Termitenmörtel.

Schwarz ist auch die Farbe, die das Aussehen der Stadt bestimmt. Schlanke Wohntürme, verbunden durch schmale Laufstege, dominieren das Stadtbild. Der häufig überflutete Boden wird kaum genutzt, da ein System bambusgestützter und mit Termitenmörtel verstärkter Straßen alle Stadtteile miteinander verbindet.

Die Befestigungsanlage der Stadt konzentriert sich um die Burg des Prinzen, die gleichzeitig auch als Kommandozentrale der Flotte und zum Schutz des Hafens dient. Daneben wird der Stadtbereich aber auch von einer drei Schritt aus dem brackigen Sumpf emporragenden Mauer geschützt. Die Mauer ist zu beiden Seiten mit einem Zinnenkranz versehen und wird von Truppen bewacht, die in Türmen hinter der Mauer stationiert sind.

Doroth'Belur

Das Juwel, wie die Stadt auch genannt wird, beherrscht den Norden der Ungid'Dai'Kulpath. Der Prinz von

Doroth'Belur muß sich die Macht über die Stadt allerdings mit der mächtigen Kaste der Magier teilen, deren größter Konvent hier zu finden ist.

Doroth'Belur stellt so auch das Zentrum der magischen Künste der Dunath dar. Hier leben mehr Magier als im ganzen restlichen Land zusammen, und die ständige Präsenz der Magie bestimmt das Stadtbild in unvergleichlichem Maße. Die Türme der mächtigsten Zauberer nehmen manchmal geradezu bizarre Formen an, die jeder architektonischen Möglichkeit zu widersprechen scheinen. Auch die verwendeten Baustoffe sind von einer unvergleichlichen Vielfalt. Diese Prachtentfaltung wird durch die Kunst der Magier der Dunath ermöglicht, die sich in den langen Jahren ihrer Trennung von Iconessa ein unvergleichliches Wissen über die Dämonenbeschwörung angeeignet haben. So sind die Mitglieder der Magierkaste jetzt in der Lage, nahezu jeden ihrer architektonischen Wunschtäume mit fast jedem beliebigen Baustoff zu verwirklichen. Die notwendigen Blutopfer sind problemlos aus den Reihen der zu schwach gewordenen Ackersklaven der großen Plantagen auf den Niederungen von Kulpath zu erhalten.

Das beste Beispiel für die Möglichkeiten der Beschwörungskunst ist das Gebäude des Konvents von Doroth'Belur selbst. Ein hoch emporragender Turm ist in seinen verschlungenen Windungen und seiner in rosa Alabaster gehaltenen Außenfassade der Form einer grazielen Dämonin nachempfunden, deren nach oben gestreckte Rechte die Fackel des Wissens in den Himmel reckt. Das nie verlöschende, grüne Feuer der Fackel kann auf den flachen Ebenen der nördlichen Territorien des Reiches noch in mehreren Tagesreisen Entfernung wahrgenommen werden. In den Kellern tief unter diesem Gebäude befinden sich auch die Zauberschmieden, in denen die Hexenmeister des Konvents die Golemkrieger erschaffen, die zu einer der gefährlichsten Waffen der Dunath zählen.

Doroth'Belur entbehrt außer den wehrhaften Türmen der Magier und dem Palast des Prinzen jeder Befestigungsanlage. Niemand würde es wagen, eine Stadt anzugreifen, deren Bewohner täglich mit den schrecklichsten Dämonen zu tun haben und deren Straßen von den mächtigen, metallenen Golemkriegern bewacht werden.

Hat'Naris

Hat'Naris weist unter allen Städten der Dunkelelfen die stärksten Befestigungsanlagen auf. Der Westpaß stellt an der nördlichen Grenze des Reiches der Dunath die einzige Möglichkeit dar, die schroffen Bergzüge jener Region zu überqueren. Die Dunath haben an dieser Grenze zwar bisher noch keinen nennenswerten Kontakt zu feindlichen Völkern gehabt, aber vor zweihundert Jahren erging der Befehl aus Dor'Angoras'Nethala, eine große Festung am Scheitelpunkt des Kamms zu erbauen. Ungezählte Sklaven arbeiteten und starben viele Jahre auf der Baustelle und in umliegenden Steinbrüchen. Nach insgesamt 27 Jahren wurde Hat'Naris dann fertiggestellt. Eine Mauer von 50 Schritt Höhe erstreckt sich quer über den Verlauf des Passes, zwei Zitadellen bewachen den linken und rechten Rand der Mauer, und auch das einzige Tor wird von einer umfangreichen und hoch emporragenden Feste geschützt. Hinter dieser Festung erstrecken

sich die Gebäude der Stadt. Sie sind zumeist aus den Steinen der umliegenden Berge errichtet und jedes für sich ist eine kleine Festung, die von einem der adligen Häuser der Dunath und seinen Gefolgsleuten bewohnt wird. Diese Behausungen erinnern meist an schlanke Wehrtürme, die mit vielen Anbauten versehen wurden. Die Behausungen der Dunath von niedrigem Rang liegen meist unter diesen Türmen in unterirdischen Katakomben. Hier sind auch die Werkstätten, Lagerräume und Ställe der Festungsstadt.

Durch die freistehenden, hochaufragenden Gebäude der Siedlung erinnert Hat'Naris aus einiger Entfernung an eine Ansammlung von Termitenbauten, wie die Dunath sie aus den Tiefen des Verschlingers kennen. Das Leben in Hat'Naris wird vor allem von den Belangen der hier stationierten Soldaten bestimmt. Die hohe Truppenkonzentration hier im abgelegenen Norden des Reiches ist für die meisten Dunath immer wieder ein Grund zu großer Verwunderung. Es gibt weit und breit eigentlich keinen Gegner, gegen den man sich verteidigen müßte, aber seit ihrem Bestehen wird die Festung praktisch immer unter Alarmbereitschaft gehalten. Die Befehle aus der Hauptstadt sind in diesem Punkt ganz klar. Angeblich gehen sie auf geheime Informationen über eine drohende Gefahr zurück, die nur der Priesterschaft näher bekannt ist.

Karis'Anyugoth

Karis'Anyugoth beherrscht die westliche Grenze Kor'Dugars. Es liegt mitten in den Steppen der Ödwinde und ist umgeben von den riesigen Weidegründen der Ödwind-Pferdezüchter. Die wirtschaftliche Basis der Stadt ist zum größten Teil auf der Viehzucht begründet, eine Tatsache, die sich in den vielen Ställen und Korralen, den Viehmärkten und den breiten Straßen der Stadt widerspiegelt. Ganz im Gegensatz zu den meisten anderen Siedlungen der Dunath gibt es hier auch nur wenige hohe Türme.

Die mächtigen Herbststürme bringen nämlich alljährlich die Ödwinde mit sich, die den nördlichen Steppen ihren Namen gegeben haben. Und diese Winde sind nicht nur extrem stark, sie sind auch dermaßen trocken und heiß, daß sie ein Wohnen in hochgelegenen Stockwerken fast unmöglich machen. In der Vergangenheit, als die Dunath zunächst doch begonnen hatten, die üblichen hohen Türme zu bauen, kam es sogar einige Male dazu, daß die Winde das verwendete Baumaterial so in Mitleidenschaft zogen, daß die oberen Stockwerke besonders hoher Gebäude einfach in sich zusammenbrachen.

Also gingen die hiesigen Dunath dazu über, ihre Gebäude eher flach und weiträumig zu errichten. Als Baumaterial verwendeten sie dabei vor allem den üblichen Mörtel der magisch kontrollierten Termiten des Verschlingers, aber auch mühsam in die kargen Steppen transportiertes Holz aus den südlich gelegenen Dschungelgebieten sowie Steine aus dem nördlichen Gebirge.

In Karis'Anyugoth sind der Umgebung entsprechend auch die meisten Kavallerie-Einheiten der Armee Kor'Dugars anzutreffen. Hier befinden sich ihre Kasernen und Ausbildungslager, und hier ist auch die Heimat der von ihnen benutzten Pferde.

III. Geschichte

Der Aufbruch und die erste Flucht

Die Geschichte der Dunath beginnt mit dem Aufbruch einer großen Flotte elfischer Flüchtlinge von den Ufern des zukünftigen Imperiums. Das ist jetzt mehr als siebenhundert Jahre her – in der Zeitrechnung des Imperiums fand der Aufbruch im Jahre –1 statt; ein Jahr vor der Gründung des Reiches. Die Ahnen der Dunath flohen damals vor den unaufhaltsam näherkommenden Truppen Berills, der eine Armee aus ehemaligen Sklaven der alten Elfen gegen die zurückweichenden Reste jenes dem Untergang geweihten Reiches führte, das den Westen des Kontinents im Zweiten Zeitalter beherrscht hatte.

Die elfische Armada bestand aus einzelnen Flottenverbänden, die meist von den Adligen eines Hauses des alten Elfenreiches geführt wurden. So war es auch bei den Ahnen der Dunath. Sie folgten Tarnal Destraktion, dem Fürsten der Verwunschenen Haine. Über einhundert Schiffe, voll mit Frauen und Kindern, aber auch Kriegern des Hauses Destraktion, machten sich zusammen mit einigen Magiern auf, um weit weg von den barbarischen Horden der Menschen eine neue Heimat zu finden. Priesterinnen der Göttin befanden sich nicht auf den Schiffen, denn die Erdmutter hatte ihren Dienerinnen, erbost über den Frevel der Vernichtung ungezählter Wälder zum Bau der Flotten, alle Macht genommen. Die verbliebenen Priesterinnen hatten sich von den Flüchtlingen getrennt und waren bereits auf dem Weg nach Iconessa, der künftigen Heimat der Elfen.

So brachen die Schiffe ohne den spirituellen Beistand der großen Göttin auf, um sich eine neue Heimat zu suchen. All die verschiedenen Schiffsverbände folgten einem Kurs nach Westen. Sie brachen in kleinen oder größeren Gruppen auf, sobald die Lagerräume gefüllt und alle Familien an Bord waren. Immer nach Westen ging es, hin zu einem sagenumwobenen Kontinent ohne Namen, der den Flüchtlingen die ersehnte Ruhe vor ihren wütenden, ehemaligen Sklaven bringen sollte. So stach auch irgendwann die Flotte der Destraktion in See.

Doch nach zwei Wochen, die Flotte war gerade mitten auf der offenen See, kam ein gewaltiger Sturm auf. Er wütete so wild, daß fast ein Drittel der Schiffe verloren ging. Der Rest der Flotte konnte mit viel Mühe zusammenbleiben, doch die Kapitäne hatten jede Orientierung verloren. Das Flaggschiff mit dem Fürsten war mit Mann und Maus

untergegangen, so gab es niemanden, der die Initiative ergreifen und die Flotte wieder auf Kurs bringen konnte. Stattdessen wandten sich die Flüchtlinge an die niedrigen Adligen der Destraktion und an die Magier. Sie sollten entscheiden, was nun zu tun sei. Die Würdenträger berieten sich viele Tage lang, während die zum Teil schwer beschädigten Schiffe von einem kräftigen Wind immer weiter nach Osten geblasen wurden.

Die Lage war verzweifelt, viele Vorräte waren in dem Sturm verlorengegangen, viele Elfen hatten Verwandte und Freunde verloren, und die Würdenträger schienen mit ihren Verhandlungen zu keinem Ende zu kommen. Unzählige weitere Flüchtlinge starben in dieser Zeit, als das Wasser immer knapper wurde. Schließlich mußten sogar einige der leckgeschlagenen Schiffe zurückgelassen werden, da sie nach und nach zu viel Wasser nahmen, um noch weiter mit dem Rest der Flotte Schritt halten zu können, der sich, getrieben von dem anhaltenden Wind, auf einem stetigen Südostkurs befand. Und die Adligen, Kapitäne und Magier berieten immer noch, was zu tun sei.

Die Elfen begannen sich in ihr Schicksal zu fügen, sie würden alle verdursten, verhungern oder ertrinken. Es kam zu ersten Selbstmorden. In dieser Zeit wurde der Name der Dunath das erste Mal genannt. Sie nannten sich An Dunathil, 'Die im Schatten Lebenden', da sie sich vom Schicksal gestraft fühlten, eine Katastrophe nach der anderen zu erleben und glaubten, daß nie wieder die Sonne einer neuen Heimat auf sie scheinen würde.

Doch eines Tages kam Land in Sicht. Einige Inseln waren im Südosten zu erkennen – die geschwächten Dunath brachen in Freudenschreie aus, unter die sich bald die Nachricht mischte, daß die Beratungen auf dem Flaggschiff zu einem Ende gekommen waren. Die Würdenträger hatten sich nicht dazu entschließen können, die alte Struktur des Adelshauses wieder aufzunehmen, und hatten sich zu einem regierenden Rat, dem Nethalum, ernannt. Der Nethalum sollte künftig die Gesetze der Dunath lenken. Seine Beschlüsse sollten von der Mehrheit getroffen werden, und der erste Beschluß war es, an Land zu gehen, die Schiffe zu reparieren und Vorräte aufzunehmen.

Es dauerte nicht lange und die Dunath stellten fest, daß sie, wenn auch weit vom Ursprung ihrer Reise entfernt, an der Südküste ihres alten Heimatkontinents gelandet wa-

ren. Besorgnis brach aus. Sollte man hierbleiben? Konnten nicht jeden Moment Menschen auftauchen und über die geschwächten Elfen herfallen? Als es dann zu nicht näher bekannten Todesfällen unter den Elfen kam, und die ersten Erkundungstrupps nicht mehr aus dem Inneren der gebirgigen Inseln zurückkamen, war die Sache klar. Die Flotte brach so schnell sie konnte wieder auf. Zu diesem Zeitpunkt waren es nur noch etwas mehr als 60 Schiffe, die die Dunath zu ihrer zukünftigen Heimat tragen sollten. Die Flotte hielt jetzt einen beständigen Ostkurs ein. Der Nethalum hatte beschossen, nicht erneut das offene Meer zu suchen, um einer weiteren Katastrophe aus dem Weg zu gehen.

So segelten die Dunath immer in Sichtweite der Südküste des großen Kontinents weiter. Die Entscheidung in Küstennähe zu bleiben, erwies sich in den nächsten Wochen als sehr weise. Denn fast jede Woche mußten die Dunath für einige Tage in einem natürlichen Hafen Schutz suchen, wenn einer der vielen Stürme, die in diesen Gestaden ständig auszubrechen schienen, über sie hinwegtoste. Mühsam kam die Flotte voran, fast genauso viele Tage vor Anker liegend, wie auf dem Meer nach Osten segelnd.

Allmählich machte sich erneut Unmut unter den Dunath breit. Wie lange sollte die Reise so weitergehen? Die Flotte kam kaum voran, immer noch war man direkt an dem Kontinent, auf dem sich auch die Feinde der Elfen befanden. Immer noch schien man im Nethalum uneins darüber, welches Vorgehen das richtige war. Erste Stimmen forderten umzukehren und wieder den Weg nach Westen zu suchen; auf einigen Schiffen kam es sogar zu gewaltsamen Aufständen, in denen einfache Elfen sich gegen die Adligen des Hauses Destraktion auflehnten, sie über Bord warfen und mitsamt ihrer Schiffe wendeten und den Rest der Flotte hinter sich ließen.

Zu dieser Zeit war es, als es einem der Magier der Flotte, einem hochgewachsenen Elfen namens Idril Andros gelang, viele Stimmen im Nethalum um sich zu scharen und durch großzügige Anwendung seiner magischen Künste auch viele der einfachen Elfen zu beeindrucken. Idril war davon überzeugt, daß sich die Dunath zur nächsten passenden Gelegenheit niederlassen sollten und propagierte dies auch lautstark, was seine Beliebtheit im einfachen Volk nur noch steigerte.

Es dauerte nicht lange, bis sich eine Gelegenheit zu bieten schien, die Flucht endlich abzubrechen und eine neue Heimat aufzubauen. Eine Inselkette kam in Sicht, die sich von der Küste aus weit ins Meer hinein erstreckte. Idril verkündete, daß die Dunath endlich am Ziel angekommen seien, und das Volk jubelte ihm begeistert zu, so daß sich auch der Rest des Nethalum Idrils Meinung schnell anschloß.

Idril Andros und die zweite Flucht

Die Ereignisse des folgenden Jahres sind den meisten Dunath völlig unbekannt. Die Gelehrten wissen wenig darüber, und im Volk kennt man bestenfalls mythenhafte Erzählungen. Einzig die Priesterschaft des Nu'Hagh'God und wenige, sehr alte Dunath, die die Ereignisse persönlich erlebten, kennen die Wahrheit über das Geschehen auf den Inseln der Verheißung, wie die Inselkette an der südöstlichen Ecke des Kontinents von den Dunath ge-

nannt wurde. Die Priesterschaft jedoch enthüllt ihre Geheimnisse nicht, und die Augenzeugen wissen, daß sie des Todes sind, wenn sie ihr Schweigen brechen sollten.

Die Flüchtlinge begannen zunächst damit, erste Behausungen an den Stränden der zwei großen Inseln zu errichten, die sie ausgekundschaftet hatten. Es schien keine einheimische Bevölkerung zu geben, das herrschende Klima war zwar heiß, aber durch die Nähe zum Meer erträglich, und alles schien auf ein Ende der Flucht hinzuweisen.

Bei der Erkundung der beiden Inseln hatten die Dunath jedoch auf der südlicher gelegenen Insel Ruinen einer uralten Kultur gefunden. Pyramiden, die in ihrer Stufenbauweise Bauwerken ähnelten, wie sie auch auf den Inseln der Thainer zu finden waren. Die Dunath hatten die Thainer immer nur als barbarische Seeräuber erlebt, die gelegentlich zu Raubzügen ins Innere des elfischen Reiches starteten, sich aber jedesmal blutige Nasen holten. Die Gelehrten unter den Dunath wußten zu berichten, daß die Thainer in den Überresten einer älteren, bössartigen Kultur wohnten, deren Erbe sich in der blutigen Barbarei der Thainer widerspiegelte. Also beschloß der Nethalum, daß zur Sicherheit die Ruinen untersucht werden mußten, denn die neue Heimat der Dunath sollte nicht direkt neben einer drohenden Gefahr errichtet werden. Idril Andros wurde mit einer Expedition ins Landesinnere geschickt, um sich die Sache näher anzusehen, und, so hofften wohl einige Mitglieder des Nethalum, in einer unbekannten Gefahr sein Leben zu verlieren. Zu diesem Zeitpunkt stand die Masse der Dunath nämlich so loyal hinter dem Magier und Mitglied des Rates, daß die übrigen Mitglieder des Nethalum fürchteten, er könne vielleicht die Alleinherrschaft anstreben.

Bis zu diesem Punkt sind die Geschichten über die zweite Flucht noch recht genau. Doch danach werden alle sehr vage. Übereinstimmung gibt es darin, daß Idril anscheinend zwei Dinge auf seiner Expedition entdeckte.

Zum einen gab es in den Ruinen sehr gefährliche Lebewesen aus Metall, die zum Vorbild der späteren Golemkrieger des dunkelelfischen Heeres werden sollten. Diese Golems waren offenbar darauf aus, jeden Elfen zu töten, dessen sie habhaft werden konnten. Denn Idril kehrte allein von seiner Expedition zurück.

Zum zweiten sagte der Magier, er habe auf seinem Abenteuer Kontakt mit einem Bruder der Muttergöttin gehabt, der ihn mit dem Wissen über den wirklichen, gottgewollten Bestimmungsort der Reise der Dunath versorgte. Idril hatte in einer Traumvision eine Küste gesehen, die in einen dichten, lebensspendenden Wald überging, ganz so wie ihn die Elfen liebten. Dort wartete das Schicksal der Dunath, dorthin sollten sie gehen. Der Nu'Hagh'God, wie sich das Wesen nannte, würde die Reise mit seiner Macht schützen und dafür sorgen, daß die Dunath ihr Ziel heil erreichten.

Idril verlangte also, daß entgegen seinen früheren Vorschlägen die Dunath erneut ihre Schiffe besteigen und ihre gerade erst gebauten Siedlungen wieder aufgeben sollten. Natürlich murrten einige der Elfen, vor allem aus dem Nethalum waren kritische Stimmen zu hören. Doch als die ersten Golemkrieger aus den Bergen herabstiegen und unbesiegbar Tod und Verderben mit sich brachten, da fügten sich die Dunath in ihr Schicksal und flohen erneut.

Dies alles geschah im Jahre 1 der imperialen Zeitrechnung. Die Dunath feiern den Beginn der zweiten Flucht immer noch als Fest, da sie seit diesem Zeitpunkt wieder den Segen einer Gottheit auf ihrer Seite wissen. Der Nu'Hagh'God und sein neuer Priester Idril Gottbringer sorgten nämlich für gutes Wetter, günstige Winde und überquellende Proviantfässer während der Reise zu dem versprochenen Land. In dieser Zeit legte Idril auch den Grundstein für die Priesterschaft des Nu'Hagh'God. Er initiierte seine treuesten Gefolgsleute in die Geheimnisse, die er während seiner Traumvision erhalten hatte. Die meisten der Dunath blieben in ihrem Glauben jedoch weiter der Muttergöttin treu, auch wenn es keine Priesterinnen unter ihnen gab, die ihren Glauben hätten pflegen und nähren können.

Nach einem weiteren Monat der Seereise über das Grüne Meer erreichten die Dunath endlich das ihnen versprochene Land ganz im äußersten Osten des Kontinents, den sie auf ihrer Flucht nun zur Hälfte umrundet hatten.

Die Gründung Kor'Dugars

Wieder gingen die Elfen an Land und gründeten eine erste Siedlung dort, wo sich das heutige Nal'Karah befindet. Als die ersten Dunath begannen, den riesigen Dschungel im Hinterland zu erforschen, gab es jedoch eine unschöne Überraschung: das undurchdringliche Waldgebiet hatte nichts mit den Wäldern der alten Heimat zu tun. Hier lauerten nur zahlreiche Gefahren und ein meist unangenehmer Tod auf jeden Eindringling. Nachdem dann auch noch tödliche Krankheiten unter den Dunath zu kursieren begannen – an einer heimtückischen Seuche zu sterben, war für die langlebigen Elfen eine fast unvorstellbare Tatsache – mußte Idril seinen ganzen Einfluß aufwenden, um die erzürnten Siedler davon abzuhalten, ihn aufzuknüpfen. Unterstützt wurde er bei der Durchsetzung seiner Pläne von General Gadriel, einem Heerführer des Alten Reiches, der in die Verbannung geschickt worden war und den das Schicksal ebenfalls, wenn auch auf anderem Weg, an die Küste des Verschlingers verschlagen hatte.

Es war jedoch zu spät für die Dunath, sich über ihre neue Heimat zu beklagen, denn niemand wollte erneut aufbrechen, um wieder lange Monate auf der Flucht zu verbringen. Und Idril konnte den anderen Magiern unter den Dunath einige Zauber zeigen, mit denen die schlimmsten Wirkungen des Klimas von der entstehenden Siedlung der Dunath ferngehalten werden konnten. Alles Geheimnisse, die Idril von dem Nu'Hagh'God erhalten hatte, um die Dunath besser auf ihre Zukunft vorzubereiten. So sagte der Magierpriester jedenfalls, der nun langsam aber sicher begann, immer mehr der Dunath für seine Religion zu begeistern, da auch sie in den Besitz jener Immunität gelangen wollten, die Idril und seine Leute den herrschenden Krankheiten gegenüber an den Tag legten.

Nach einem Jahr der hektischen Besiedelung der Küstengebiete des Verschlingers, wie die Elfen den Dschungel inzwischen nannten, stand fest, daß die Dunath es schaffen würden. Der Grundstein des neuen Reiches war gelegt.

Dann rüstete Idril eine zweite Expedition aus. Er wollte tief in den Dschungel vordringen, denn dort wartete das Zentrum des zukünftigen Reiches noch immer darauf,

entdeckt zu werden, so habe er in einer weiteren Traumvision erfahren. Also brach er mit einem Dutzend getreuer Priester des Nu'Hagh'God in den Verschlinger auf.

Wieder ist nicht genau bekannt, was ihm widerfuhr. Aber als er nach einem Jahr immer noch nicht zurückgekehrt war, gewöhnten sich die Dunath an den Gedanken, ihren großen Führer verloren zu haben. Eine lange Zeit verging, die die Dunath dazu nutzten, die Küstenregion zu erforschen und zu besiedeln. Aus Nal'Karah wurde mehr und mehr eine richtige Stadt. Die Zahl der Dunath, zunächst kaum höher als Zehntausend, wuchs langsam aber stetig an. Irgendwann wurden auch die ersten Siedlungen im Dschungelgebiet gebaut, als die Dunath mehr darüber herausgefunden hatten, wie sie sich gegen die vielfältigen Gefahren am besten schützen konnten. Die Zeit verging und Idril blieb verschwunden. Der Einfluß des Kultes des Nu'Hagh'God ging in dieser Zeit, bedingt durch das Fehlen seines Hohepriesters, stark zurück.

Die Rückkehr der 12 Priesterinnen

Das wichtigste Ereignis in der Geschichte der Besiedelung Kor'Dugars fand im Jahre 45 der imperialen Zeitrechnung statt. Eine Gruppe von Holzfällern der Dunath traf mitten im Dschungel nördlich von Nal'Karah plötzlich auf eine seltsame Gruppe von weiblichen Dunath. Es waren 12 Frauen, alle mit blasser, fast weißer Haut,

Die Bande hatte sich in die Urgeod Dagai zurückgezogen. Nachdem Aila Sainil aus einer Laune heraus die beiden Kundschafter getötet hatte, die Fassai zurück in ihr Fort bringen wollten, war der Boden zu heiß geworden, um sich länger mit Viehdiebstählen zu beschäftigen.

Die Notwendigkeit, sich in die Berge abzusetzen, hatte Fassais Lage gegenüber den anderen sechs Bandenmitgliedern nicht unbedingt verbessert. Nur das Wohlfühlen von Aila hielt ihn am Leben, ansonsten hätten sich die vier anderen Verlorenen, der Goblin und der barbarische Mensch namens Bak, seiner wohl schon in den ersten Tagen entledigt.

Doch Aila schützte ihn. Als Gegenleistung mußte er allerdings ständig die gefährlichsten Aufträge übernehmen. Im Moment bestand sein Auftrag darin, Nahrungsmittel aus dem Lager der Kavallerieeinheit zu stehlen, die die Bande von den Hügeln aus gesehen hatte. Fassai fragte sich wirklich, ob er ein Talent dafür hatte, sich immer wieder in die schwierigste vorstellbare Lage zu bringen.

Im Moment lag er lang ausgestreckt in einem flachen Loch, notdürftig getarnt mit ein paar Zweigen. Hier sollte er auf den Kriegswagen warten, unter dem er in das Lager gelangen, und auch wieder herauskommen sollte. Fassai hatte sich noch nie am Boden eines Wagens festgeklammert, doch die anderen hatten beruhigend genickt und gemeint, das sei eine Kleinigkeit.

Die Kavallerieabteilung hatte einen Kriegswagen bei sich, der hin und wieder einen Abstecher in die Hügel machte. Das Ding sollte angeblich genau auf dem Weg, in dessen Mitte Fassai jetzt lag, in das Lager zurückfahren. Der Weg war eng, und der Wagen mußte eigentlich genau über Fassai hinwegrollen. Er fragte sich nur gerade: Was eigentlich war mit den Zugpferden? Würden deren schwere Hufe, im Gegensatz zu den Rädern des Wagens, nicht höchstwahrscheinlich die gesamte Breite des Weges benötigen?

pechschwarzem Haar und von überirdischer Schönheit. Sie trugen die zerrissenen Gewänder der Priester des Nu'Hagh'God, die zusammen mit Idril ausgezogen waren, um seiner Vision nachzugehen. Die Frauen wurden nach Nal'Karah gebracht, und fasziniert durfte der Nethalum nur Stunden später der Geschichte der Expedition lauschen, wie sie von den 12 Frauen erzählt wurde.

Idril hatte sie in die Mitte des Dschungels gebracht, an einen Ort namens Dor'Angoras. Dort befand sich eine riesige Stufenpyramide, die das größte irdische Heiligtum des Nu'Hagh'God darstellte. Idril und seine Priester seien durch ein großes Tor in die Pyramide eingedrungen und hätten begonnen, sie zu untersuchen. Nach kurzer Zeit sei ihnen eine riesige Frau begegnet, die sich als Inkarnation des Gottes zu erkennen gegeben habe. Sie erschiene als Frau, obwohl der Nu'Hagh'God ein Mann sei, denn all seine Dienerinnen sollten Frauen sein, wie es sich für die Elfen gezieme. Denn wo früher seine Schwester nur Frauen als Dienerinnen geduldet habe, so wolle auch er nur Priesterinnen.

Idril versuchte zu widersprechen, doch mit einer Geste verwandelte die Inkarnation ihn in eine Frau und verschwand mit dieser in den Tiefen der Pyramide. Gleichzeitig erschienen 12 weibliche Geister neben den Priestern im Gefolge Idrils, nahmen von ihnen Besitz, und verwandelten auch sie in Frauen. An dieser Stelle des Berichts gaben sich die Frauen als die Priester zu erkennen, die vor über 40 Jahren mit Idril in den Dschungel gezogen waren. Sie erklärten, nach einer langen Zeit der Unterweisung wiedergekommen zu sein, um das Volk der Dunath in eine glorreiche Zukunft zu führen. Sie sprachen davon, daß sie zusammen mit dem Nethalum ein großes und mächtiges Reich aufbauen wollten. Dieses sollte in ferner Zukunft Rache an den Reichen der Menschen nehmen, und so das Geschlecht der Elfen wieder auf den ihm angestammten Platz an der Spitze der Welt heben.

Eigentlich wäre zu erwarten gewesen, daß der Nethalum diesem Ansinnen widersprechen und die seltsame Geschichte der 12 Frauen in Frage stellen würde. Doch überraschenderweise stimmten alle Mitglieder des Rates der Dunath den 12 Priesterinnen des Nu'Hagh'God zu. Es dauerte nur eine knappe Woche, und die gesamte Bevölkerung von Nal'Karah befand sich in einem Taumel religiöser Begeisterung. Die Dunath standen an, um den Trunk der Weisheit aus den Händen der Priesterinnen entgegenzunehmen, und so in die Reihen der Gläubigen aufgenommen zu werden.

Als sichtbares Zeichen ihres Übertritts zum Nu'Hagh'God nahm auch die Haut der Gläubigen eine blasse, fast weiße Farbe an, ihr Haar wurde komplett schwarz, ihre Nägel und Zungen ebenfalls. So wurde auch äußerlich sichtbar, was sich im Inneren der Dunath abspielte, die von dem Trunk der Priesterinnen gekostet hatten. Ein finsternes Feuer nahm von ihnen Besitz, lodernde Leidenschaft mit dem Ziel zu herrschen, koste es, was es wolle, jedes andere Leben zu unterwerfen, alles im Dienste des Nu'Hagh'God.

Nach drei Wochen zog der Nethalum und fast die ganze Bevölkerung Nal'Karahs in den Verschlinger, um an den Ort zu ziehen, der Dor'Angoras war und aus dem Dor'Angoras'Nethala, die zukünftige Hauptstadt Kor'Dugars, werden sollte. Die restlichen Dunath waren natürlich verwirrt und versuchten, mehr über die Sache

herauszufinden. Doch wer dem Zug der Gläubigen folgte, kehrte nicht wieder zurück, genauso wie alle, die der Mitte des Dschungels zu nahe kamen. Also fanden sich die an Schicksalsschläge gewöhnten Dunath mit dem Verlust der Stadtbevölkerung ab. Ein neuer Nethalum wurde erwählt, und neue Bewohner zogen in die leerstehenden Häuser Nal'Karahs ein, während die Mehrzahl der Dunath sich weiter daran machte, in kleinen, frei lebenden Gemeinschaften das Land zu besiedeln.

Wieder verging eine lange Zeit ohne besondere Ereignisse. Das Land wurde nach und nach mit weit auseinandergezogenen Siedlungen erschlossen. Die vereinzelt Stämme einer primitiven Einwohnerschaft aus Goblins oder Menschen, auf die man hier und da traf, wurden vertrieben oder vernichtet.

Die Große Konvertierung

Im Jahre 173 imperialer Zeitrechnung kam es jedoch erneut zu einer Begegnung im Dschungel. Und zwar am Rand des Gebietes, in dem die Einwohnerschaft von Nal'Karah verschwunden war, und das seitdem von den anderen Dunath nicht mehr betreten wurde. Eine Gruppe von Jägern traf auf eine Karawane hochgewachsener, bleicher Elfen, die behaupteten, aus Dor'Angoras'Nethala, der Hauptstadt Kor'Dugars, zu kommen. Sie seien Abgesandte des wahren Nethalum und des Kultes des Nu'Hagh'God, der einzigen rechtmäßigen Religion Kor'Dugars. Die Dunath waren verblüfft, aber sie brachten die Karawane, wie schon zuvor die 12 Priesterinnen, ohne zu zögern nach Nal'Karah, um sie dem amtierenden Nethalum vorzuführen.

Und wieder behielten die Neuankömmlinge Recht. Nach einer Befragung der Mitglieder der Karawane dankte der komplette Nethalum von Nal'Karah ab und unterwarf sich dem wahren Nethalum aus Dor'Angoras'Nethala. Der Glaube an den Nu'Hagh'God wurde zur Staatsreligion erklärt und ein großes Gesetzeswerk, das von den Abgesandten aus der Hauptstadt mitgebracht worden war, wurde veröffentlicht.

Viele der Dunath, die ihre Unabhängigkeit inzwischen lieb gewonnen hatten, rebellierten. Sie zogen vor das Gebäude des ehemaligen Nethalum in Nal'Karah und zeigten ihren Unmut. Doch wo immer sich die Abgesandten aus Dor'Angoras'Nethala zeigten, da glätteten sie die Wogen, brachten alle zur Vernunft und zeigten den Dunath ihre wahre Bestimmung und die Weisheit der Entscheidungen des Nethalum aus Dor'Angoras'Nethala.

So begann die Zeit der Großen Konvertierung. Nach der ersten Karawane tauchten in den nächsten Jahren in allen Siedlungen der Dunath Abgesandte aus der Hauptstadt auf und brachten den Elfen die Wahrheit des Nu'Hagh'God. Und wer vom Trunk der Weisheit genommen und die Initiierung in den neuen Glauben erfahren hatte, dessen Haut wurde weiß und sein Herz wurde schwarz. Nach und nach vereinten die Karawanen der Konvertierer die gesamte Bevölkerung der Dunath zu einem Volk fanatischer Anhänger des Nethalum und des Nu'Hagh'God. Wer sich der Konvertierung entzog, wurde verstoßen, bald schon angegriffen oder zur Zwangsarbeit verurteilt. Die ersten Gefangenenlager entstanden, als die Dunath begannen, die Stämme der primitiven Ureinwohner ihres Landes nicht mehr einfach zu vertreiben,

sondern sie zu versklaven. Ganz so, wie es auch schon ihre Vorfahren im untergegangenen Reich der alten Elfen getan hatten.

Ganz Kor'Dugar wurde von einer Welle des Hasses auf alles, was nicht Dunath war, erfaßt. Die Dunath begannen, sich als die angestammten Herrscher der Welt zu betrachten, die sich nun auf den langen und mühseligen Weg machten, ihre verlorene Macht zurückzugewinnen.

Die gesamte Gesellschaft wurde diesem Ziel unterworfen. Abgesandte aus der Hauptstadt übernahmen in den kleinen Siedlungen die Macht und begründeten schnell Dynastien, die noch heute die Schwarzen Prinzen, die Gouverneure der einzelnen Distrikte, stellen. Die ausschließlich weiblichen Priesterinnen des Nu'Hagh'God begannen damit, ihre Magie gezielt zur Steigerung der Fruchtbarkeit der Dunath-Frauen einzusetzen. Die Geburten nahmen zu, und auch die meisten Neugeborenen wiesen die Zeichen der Konvertierung auf. Diejenigen, die es nicht taten, wurden zu den Verlorenen und landeten in den überall emporschießenden Zuchthäusern. Dort wurde alles getan, um so schnell wie möglich eine große Zahl an Sklaven zu züchten, mit deren Arbeitskraft dann gewaltige Bauprojekte in Angriff genommen wurden.

So vollzog sich im Laufe der hundertjährigen Großen Konvertierung die Umwandlung der unabhängigen Siedlungen der Dunath in ein totalitäres Staatssystem, das, aus der Hauptstadt gelenkt, sein ganzes Sinnen auf den Aufbau einer schlagkräftigen Armee ausrichtet.

Die Goblinkriege

Die bisherige Geschichte Kor'Dugars beinhaltet nur zwei größere Feldzüge. Beide werden vor der Öffentlichkeit als große Erfolge gefeiert. Beide sind in Wirklichkeit sehr ambivalent verlaufen.

Der erste Feldzug fand im Jahre 367 imperialer Zeitrechnung statt und wird als Erster Goblinkrieg bezeichnet. Zu Beginn der Unternehmung war der Heereszug jedoch in einem ganz anderen Zusammenhang geplant. Der Nethalum erhielt von den Priestern des Nu'Hagh'God die Information, daß sich hoch im Norden jenseits der Urgod'Dagai Berge eine Gefahr für das Reich der Dunath abzeichnete. Noch könne diese Gefahr leicht gebannt werden, es bedürfe jedoch schneller Maßnahmen. Also wurde ein großes Heer mobilisiert und über die Berge in Marsch gesetzt. Das Heer traf auch schon wenige Tagesreisen hinter den Bergen auf erste Gegner. Es handelte sich um kleinwüchsige, sehr feige Wesen, die von den Dunath mit Leichtigkeit besiegt und in großen Mengen versklavt werden konnten. Das Geschehen wurde in Kor'Dugar mit frenetischem Beifall begrüßt. Die Zuchthäuser an der Nordgrenze quollen beinahe über vor Neuankömmlingen, und die Bewacher der zurückkehrenden Sklavenkarawanen wurden als Helden gefeiert. Doch nach zwei Jahren mehr oder weniger angestrenzter Aktionen gegen die für gewöhnlich hastig zurückweichenden Goblins zogen sich die kleinen Opferlämmer des dunkelelfischen Militarismus eiligst aus dem Gebiet nördlich der Berge zurück, und das Heer machte sich daran, weiter nach Norden vorzudringen.

Für eine Weile kamen noch Boten aus dem Norden, doch im Jahre 370 imperialer Zeitrechnung brach jeder Kon-

Fassai sprang in den Kampf. Seine Bande hatte den Transportzug genau im richtigen Moment erwischt. Die Wächter waren alle abgelenkt von dem Rudel Odwindwölfe, das in hundert Schritten Entfernung herumlungerte. Niemand hatte bemerkt, wie seine Leute sich aus dem hohen Gras auf der anderen Seite näherten, und die Hälfte der Wachen war bereits tot, bevor die ersten Alarmschreie zu hören waren.

Die Karawane transportierte Fleisch nach Hat 'Naris, Beute, die unter den anderen Banden befreiter Sklaven heiß begehrt sein würde und eine Menge Münzen in Fassais Beutel versammeln durfte.

Der Verlorene parierte einen Schlag, duckte sich unter einem weiteren hinweg, und stieß sein Schwert dann einem Gegner ins Bein, der vor ihm auftauchte. Dann drehte er sich um, parierte wieder zweimal und erledigte mit einem Ausfall seinen nächsten Gegner. Aila hatte ihm neben vielen anderen Dingen auch den Schwertkampf beigebracht. Er hatte geweint, als sie eines Tages von einem Jagdausflug, der sie wohl zu weit nach Norden über die Berge geführt hatte, nicht mehr wiedergekommen war. Da ging niemand hin und kam wieder zurück. Der nächste Gegner starb mit einem Röcheln. Fassai hatte damals die Führung der Bande übernommen, nachdem er Udalkar getötet hatte.

Nun war er Bandenchef, und ein verdammt erfolgreicher noch dazu. Er hoffte nur, daß der Überfall ihm keinen Ärger mit den Truppen aus Hat 'Naris bringen würde.

takt über die normalen Nachrichtenwege ab. Das Heer schien verloren, bis im Jahre 373 der Nethalum erklärte, daß es dem Heer gelungen sei, über magische Wege mit der Staatsführung Kontakt aufzunehmen. Das Heer sei so weit im Norden, daß sich das Entsenden von Boten nicht mehr lohne. Seit dieser Zeit versorgt der Nethalum alle 2 bis 3 Jahre das Volk mit neuen Erfolgsmeldungen des Heeres. Das geht jetzt schon viele Hunderte von Jahren so – die Tatsache, daß noch niemand offen ausspricht, was alle denken, nämlich, daß das Heer einer unbekannten Gefahr zum Opfer gefallen ist, macht deutlich, wie stark die Propaganda des Nethalum die öffentliche Meinung in Kor'Dugar beherrscht.

Was wirklich passierte ist noch immer unklar, aber es scheint sicher, daß das Heer ausgelöscht wurde. Und zwar von einem so mächtigen Feind, daß es nicht einmal Überlebende gab, die von den Geschehnissen hätten erzählen können. Dementsprechend ist es den wenigen Eingeweihten in Dor'Angoras'Nethala auch sehr wichtig, die militärische Wacht an den Urgod'Dagai Bergen aufrechtzuerhalten.

Der zweite Krieg, in den Kor'Dugar bisher verwickelt wurde, sah die Truppen der Dunath erneut im Kampf gegen die Goblins, die im Westen des Reiches der Dunkelelfen inzwischen einen eigenen Staat gegründet hatten. Deshalb erhielt diese Auseinandersetzung auch den Titel: Zweiter Goblinkrieg. Erneut startete ein Befehl aus der Hauptstadt die Ereignisse. Wieder war man in Dor'Angoras'Nethala überzeugt, eine Gefahr für Kor'Dugar ausgemacht zu haben. Diesmal sollte sie in Grubagin, der Hauptstadt der Goblins, zu finden sein. Deshalb gingen im Jahre 654 imperialer Zeitrechnung Einheiten der kor'dugarischen Armee über den Schwarzfluß und drangen in die benachbarten Wälder ein. Diese Route wurde gewählt, weil man glaubte, in den dortigen Dschungeln die Erfahrungen der dunathischen Krieger – in den Tiefen

des Verschlingers erworben – am sinnvollsten einsetzen zu können. Zunächst machten die Dunath auch gute Fortschritte gegen die unorganisierte Gegenwehr der Goblins.

Doch dann wendete sich das Blatt, als die Goblins begannen, riesenhafte Insekten, Spinnen und ähnliches Getier gegen die Eindringlinge einzusetzen und sie sich unter der Führung mächtiger Häuptlinge zu einer geeinten Strategie durchrangen.

Die Dunath mußten sich zurückziehen. Einige Zeit blieb es ruhig und der Nethalum machte sich bereits daran, die Niederlage in einen Sieg umzuinterpretieren. Da überschritt plötzlich ein riesiges Heer aus Goblins den Schwarzfluß und drang unaufhaltsam in den Verschlinger ein. Alle Anstrengungen der Dunath nützten nichts, sie waren einfach zu wenige. Über sechzigtausend Goblins standen kaum zehntausend Dunath gegenüber. Das Heer wurde immer weiter zurückgedrängt, und der Goblin-Heerführer stieß mit seinen Mannen immer weiter gegen die Hauptstadt vor.

Als die Feinde noch zwei Tagesmärsche von Dor'Angoras'Nethala entfernt waren, erging plötzlich der Befehl an alle Truppen, sich vom Gegner zu lösen. Verwirrt gehorchte die Armeeführung. Dann, als die Goblins noch einen Tag von der Hauptstadt entfernt waren, ertönte mitten in der Nacht ein lautes Lärmen aus der Richtung des großen Tempels des Nu'Hagh'God. Angsterfüllt blieben die Dunath in ihren Häusern; wer es nicht tat, wurde nie wieder gesehen. Die Erde bebte, Dschungelbäume und Wohntürme stürzten ein, dann entfernte sich das Geräusch langsam. Panik brach aus, verwirrte Dunath stürzten aus ihren Häusern, nur um sich der totalen Vernichtung eines mehr als hundert Schritt breiten Streifens der Hauptstadt gegenüberzusehen. Die Nacht verging in dem verzweifelten Bemühen, Verwundete zu bergen und die Ursache des Geschehens herauszufinden. Die Schneise der Vernichtung verlief direkt vom

Tempel in Richtung des anrückenden Feindheeres. Das Tempelgelände wurde jedoch von den Dor'Beldris abgeschirmt, und der Spur in die andere Richtung zu folgen, traute sich niemand.

Dann, gegen Morgen, bebte der Boden erneut. Ein lautes Krachen näherte sich der Hauptstadt. Angsterfüllt flohen alle Dunath, die noch laufen konnten, in den Dschungel. Augenzeugen sprachen später davon, etwas sehr Großes gesehen zu haben, etwas absolut Unbeschreibliches, das sich der Hauptstadt näherte. Als man sich ihrer am nächsten Tag annahm, waren die zurückgelassenen Verwundeten alle dem Wahnsinn verfallen. Das Geschehen blieb unerklärlich.

Das Wichtigste jedoch war, daß von dem Heer der Goblins nur noch ein Haufen verdrehter und mutierter Leichen übrig blieb. Leichen und wild nach Westen fliehende Überlebende, die ebenfalls alle furchtbare Mutationen und Verformungen an ihren Körpern aufwiesen. Die Gefahr war gebannt, und unter der Anleitung des Nethalum machte man sich in der Hauptstadt an die Aufräumarbeiten.

Von den Goblins war zunächst nichts mehr zu befürchten. Trotzdem begann der Nethalum, ein engmaschiges Netz von Beschwörungszirkeln an den Ufern des Schwarzflusses zu errichten. Hier wurden bald regelmäßige Opferrituale vollzogen, bei denen die Magier dann Wächterdämonen riefen, die an der Grenzzone patrouillieren sollten. Diese Wächter verhinderten effektiv jeden Spähversuch der Goblins und verstärkten den Ruf des Grauens, der den Dunkelelfen in Goblugin fortan anhing.

Auch diese Geschehnisse werden in der Gegenwart, rund fünfzig Jahre später, als großer Sieg der Armee verkauft. Der regierende Rat der Dunath hat jedoch aus den Ereignissen gelernt und seine Anstrengungen deutlich verstärkt, ein schlagkräftiges Heer für Kor'Dugar aufzubauen.

IV. Rekrutierung

Dieses und andere **DEMONWORLD** Quellenbücher stellen eine Vielzahl von Truppentypen, Charakteren und Gerätschaften vor, über die ein Spieler und die Armee eines bestimmten Reiches gebieten kann. Die hierbei insgesamt zur Verfügung stehende Auswahl ist erheblich umfangreicher als die für ein Spiel üblichen Armeen Größen und bietet den Spielern damit die Möglichkeit, völlig unterschiedliche Armeen aufzustellen und auszuprobieren. Sie oder Ihre Mitspieler hätten aber auch die Möglichkeit, Armeen zu 'konstruieren', die nahezu unbesiegbar, aber eben für das betreffende Reich auch völlig untypisch sind. Eine Armee zum Beispiel, die zur einen Hälfte aus Elitetruppen und zur anderen Hälfte aus Zauberern hoher Grade besteht, ist vielleicht effektiv, aber eben nicht typisch für ein bestimmtes Reich, denn weder das eine noch das andere wird einem Heerführer in solchen Mengen zur Verfügung stehen.

Die folgenden Regeln behandeln die Kräfte- oder Truppenzusammenstellung vor Beginn eines Spieles. Wir geben hierbei vor, welcher Anteil einer Dunkelelfen-Armee mindestens aus bestimmten Truppentypen bestehen muß (oder höchstens aus diesen bestehen darf). Diese Beschränkungen vermeiden Mißstände der oben genannten Art und dienen dazu, im Rahmen eines Spieles zu gleichwertigen und repräsentativen Armeen zu gelangen. Die Ihnen im Rahmen dieser Begrenzungen offenstehende Auswahl ist immer noch groß genug, um verschiedenste Varianten auszuprobieren und eine Armee zusammenzustellen, die Ihrem Stil zu spielen und/oder dem jeweiligen Gegner entspricht.

ALLGEMEINES

Alle in den folgenden Kapiteln beschriebenen Truppen, Charaktere, Geräte und Gegenstände sind als Rekrutierungskarten in diesem Quellenbuch enthalten.

Jede Rekrutierungskarte eines bestimmten Truppentyps, Geräts usw. ist nur einmal vorhanden. Dies bedeutet aber nicht, daß Sie die betreffende Einheit oder das jeweilige Gerät auch nur einmal aufstellen dürfen. Wenn Sie es wünschen (und die nachfolgenden Regeln dies gestatten), sind Sie natürlich frei darin, mehrere Einheiten, Geräte, usw. derselben Art aufzustellen. Ausnahmen hierzu sind magische Gegenstände und Persönlichkeiten, soweit dies in deren Beschreibung vermerkt ist.

Die Rückseite jeder Rekrutierungskarte (auf der auch die Zusammenstellung einer Einheit abgedruckt ist) gibt in der oberen linken Ecke das Reich an, zu dem die betreffende Rekrutierungskarte gehört; für die hier enthaltenen Karten 'DUNKELELFEN'. Dies dient der eindeutigen Zuordnung einzelner Karten, ohne bei einer wachsenden 'Kartensammlung' die Übersicht zu verlieren.

Eine Armee kann immer nur aus Rekrutierungskarten eines Reiches gebildet werden.

Dies gilt nicht nur für Truppen, Helden oder Zauberer, sondern auch für Gegenstände – eine Einheit der Dunath kann eine magische Standarte der Goblins vielleicht erbeuten und diese mit sich herumtragen, sie zieht aus der Wirkung der Standarte aber keinen Nutzen und kann diese im Verlaufe eines Spieles deshalb auch nicht 'einsetzen'.

Eine Ausnahme zu dieser Regel stellen 'allgemeine' magische Gegenstände dar, wie sie zum Beispiel im **DEMONWORLD** Kompendium beschrieben sind. Diese Gegenstände wurden zwar namentlich bezeichnet, sind aber dennoch 'generisch' und können demzufolge allen Fraktionen zur Verfügung stehen.

PUNKTWERTE

Jede Rekrutierungskarte enthält auf ihrer Rückseite die Angabe eines Punktwertes. Dieser ist ein Maß für die 'relative Gefährlichkeit' oder 'Kampfkraft' einer Einheit oder eines Modells und ermöglicht es, unterschiedliche Armeen zusammenzustellen, die aber dennoch zu ausgeglichenen Spielen mit gleich großen Gewinnchancen für beide Seiten führen. Diese Punktwerte werden bei der Aufstellung Ihrer Armee benötigt, wie im Abschnitt 'Dunkelelfen-Armeen' weiter unten beschrieben.

TRUPPENTYPEN

Die Rückseite jeder Rekrutierungskarte gibt in der oberen rechten Ecke an, welcher Truppentyp oder welches Modell auf der Rekrutierungskarte beschrieben wird. Wir unterscheiden hierbei zwischen allgemeinen Bezeichnungen, die auf den Rekrutierungskarten aller Reiche in gleicher Weise vorkommen können, und speziellen Bezeichnungen, die von dem jeweils beschriebenen Reich abhängen.

Allgemeine Truppentypen

EINHEIT bezeichnet jede Art von normaler oder für das jeweilige Reich üblicher Einheit. Dieser Begriff ist auf dunkelelfischen Rekrutierungskarten nicht zu finden, da die Einheiten der Dunath stets einer ihrer Kasten angehören und dementsprechend gekennzeichnet sind. Dennoch können 'Einheiten' auch Zielobjekte von Zaubersprüchen sein, und das Kapitel 'Einheiten & Geräte' gibt deshalb an, welche der beschriebenen Truppen als 'Einheiten' anzusehen sind.

HELD umfaßt alle Helden mit einem '★' unabhängig von deren sonstigen Fähigkeiten. Alle enthaltenen Helden haben einen eigenen Namen, da ein 'Held Typ 7' uns doch etwas blaß erschien. Dennoch sind viele der beschriebenen Heldentypen als 'generisch' zu verstehen (siehe Kapitel 'Persönlichkeiten'). Ein Spieler kann demzufolge auch mehrere 'gleiche' Helden aufstellen, wenn er dies wünscht. Diese sollten sich dann aber durch ihre Bemalung unterscheiden, und die jedem Helden zur Verfügung stehenden Trefferpunkte ('□') müssen streng auseinandergehalten werden, da diese auch bei zwei gleichen Modellen nicht von einem Element auf ein anderes übertragbar sind.

BEFEHLSHABER umfaßt alle '★★', '★★★'- oder '★★★★'-Befehlshaber. Die zu den Helden gemachten Anmerkungen gelten auch hier. Bei der Zusammenstellung einer dunkelelfischen Armee sind Helden und Befehlshaber in einer Kategorie zusammengefaßt; der Unterschied muß deshalb nicht beachtet werden.

ZAUBERER ist der Sammelbegriff für jede Art von Zauberer, sofern dies die Zuordnung magischer Gegenstände betrifft. Bei den Dunkelelfen umfaßt der Begriff Magier und Priesterinnen.

GERÄT umfaßt jede Art von Streitwagen oder ähnliche Gefährte und jede Art von Geschütz oder andere, ähnliche Maschinen oder Gerätschaften.

GIGANT umfaßt alle Elemente, die auf zwei oder mehr Felder große Basen gesetzt werden und keine 'Geräte' sind, also Drachen und drachenähnliche Wesen, große Riesen, oder einen Dal'Daroth Dämon.

GEGENSTAND umfaßt alle magischen oder aus anderen Gründen wichtigen Gegenstände gleichwelcher Art. Ein Gegenstand kann nie 'allein' existieren, sondern muß stets von einem Modell oder einer Einheit mitgeführt und eingesetzt werden. Nicht jede hier denkbare Kombination jedoch ist auch sinnvoll – ein Drache zum Beispiel kann mit einer magischen Standarte nichts anfangen. Die Rekrutierungskarte eines Gegenstandes enthält deshalb stets den Eintrag 'benutzbar von', der angibt, von welcher Art von Truppentyp oder Figur dieser eingesetzt werden kann. Hierbei bedienen wir uns der oben beschriebenen Einteilung.

Dunkelelfen-Truppentypen

Die meisten Rekrutierungskarten der Dunkelelfen enthalten statt einer der vorgenannten Bezeichnungen die Einträge 'Nar'Dagoth', 'Mar'Dakiroth', 'Tar'Goth' oder 'Gal'Hangoth', um die Kastenzugehörigkeit der auf der Rekrutierungskarte beschriebenen Modelle anzugeben.

Die Frau aus der Kaste der Mar'Dakiroth ging gemessenen Schrittes voran. Sie war eine Hohepriesterin des Nu'Hagh'God, nichts konnte sie aus der Ruhe bringen. In ihrem langen Leben hatte sie vieles gesehen, bevor und nachdem sie in den Dienst des Neuen Gottes der Elfen eingetreten war. Aber nichts hatte sie je so erschüttert wie jener Anblick.

Sie konnte sich zwar nur noch sehr undeutlich an ihr Leben als junge Adlige in Nar'Karah, der ersten Stadt Kor'Dugars, erinnern. Aber sie wußte, daß sie auch damals schon eine Führerin ihres Volkes gewesen war. Und als solche mußte sie ein Vorbild sein. Ein Vorbild und eine Hüterin. Die Novizinnen hinter ihr durften nicht merken, daß sie innerlich nahe einem völligen Zusammenbruch war. Gestern nacht hatte sie gesehen, was vor ihr wahrscheinlich nur der Große Idril, Begründer ihrer Religion, gesehen hatte. Unwillkürlich spürte sie einen Schauer auf ihrem Rücken und stieß einen Seufzer aus. Der große Idril? Ein Religionsbegründer?

Was sollte sie tun? Das Ding in der Halle mitten im tiefsten Untergeschoß der Pyramide war so weit jenseits ihrer Vorstellungskraft wie die Möglichkeit, daß sie ihr Leben als friedliche Gärtnerin beschloß. Sie war eine Mar'Dakiroth, eine Hohepriesterin der ersten Jahre. Es durfte nicht sein was war...

Das Ding in der Halle ließ wegen der Ablenkung eines seiner Gliedmaßen ungeduldig zucken. In der letzten Nacht hatte es eine Störung gegeben. Eine der Dienerinnen hatte die falsche Tür gewählt, und jetzt waren freulerische Gedanken über das Band des Trunkes zu spüren. Doch ein Gedanke genügte, das Herz einer alten Dame aus dem Geschlecht der Destrakion blieb stehen, und das Ding ließ seine Gedanken wieder schweifen.

Diese Klassifikationen werden bei der Zusammenstellung Ihrer Armee benötigt, wie im folgenden Abschnitt beschrieben.

DUNKELELFEN-ARMEEN

Vor Beginn eines Spieles müssen Sie sich mit ihren Mitspielern einigen, mit welchen Armeengrößen (Punktzahlen) gespielt werden soll.

Dies hängt von der vorhandenen Zeit, der Größe der Spielfläche und nicht zuletzt natürlich von den als Miniaturen vorhandenen Truppentypen ab. Wir empfehlen eine Armeengröße von etwa 1.000 Punkten für kleinere Szenarien, 1.500 bis 2.000 Punkten für größer angelegte Auseinandersetzungen und eine nach oben hin theoretisch unbeschränkte Zahl, wenn Sie über eine sehr große Spielfläche und ein ganzes Wochenende Zeit verfügen.

Jede Armeenliste gibt an, welcher Prozentsatz dieser Punktzahl mindestens und/oder höchstens für einen bestimmten Truppentyp ausgegeben werden muß oder darf.

Beispiel 1: Beim Eintrag 'Truppen der Kriegerkaste mindestens 30%' muß der Spieler mindestens 30% der Gesamtpunktzahl (bei einer 1.000-Punkte-Armee also 300 Punkte) für Truppen der Nar'Dagoth aufwenden. Da eine Obergrenze nicht existiert, kann theoretisch auch die gesamte Armee aus solchen Modellen bestehen; dieses ist aber meistens nicht empfehlenswert.

Beispiel 2: Der Eintrag 'Truppen der Adelskaste höchstens 50%' bedeutet, daß höchstens 50% der Gesamt-

punktzahl (bei einer 1.200-Punkte-Armee also 600 Punkte) für Truppen der Tar'Goth ausgegeben werden dürfen. Da eine Untergrenze nicht existiert, kann der Spieler auch völlig auf diese Truppen verzichten.

Die zulässigen Höchstzahlen der einzelnen Kategorien summieren sich auf weit mehr als 100%. Dieses repräsentiert den Umstand, daß auch eine typische Armee über eine gewisse 'Bandbreite' bei der Zusammensetzung verfügt, und ermöglicht es Ihnen, die benutzte Armee dem Gegner anzupassen.

Die Punktkosten für Gegenstände werden stets der Kategorie des Modells oder der Einheit zugerechnet, von der diese mitgeführt werden.

Wenn ein Spieler eine Einheit von Speerträgern mit dem Feldherrenbanner ausstattet (siehe Kapitel 'Gegenstände'), muß er die Punkte hierfür der Kategorie 'Truppen der Kriegerkaste' zuordnen; stattet er einen Helden mit einem magischen Schwert aus, geht dies zu Lasten des Punkteanteils 'Helden/Befehlshaber'.

Die zur Verfügung stehenden Punkte können bei einer Dunkelfelfen-Armee wie folgt verwendet werden:

Truppen der Kriegerkaste	
(Nar'Dagoth)	mindestens 30%
Truppen der Adelskaste	
(Tar'Goth)	höchstens 50%
Truppen der Magierkaste	
(Gal'Hangoth)	höchstens 40%
Truppen der Priesterkaste	
(Mar'Dakiroth)	höchstens 40%
Helden/Befehlshaber *	höchstens 40%
Magier/Priesterinnen *	höchstens 40%

* Die für Helden, Befehlshaber, Magier und Priesterinnen **INSGESAMT** aufgewendeten Punkte dürfen **50%** der Gesamtpunktzahl der Armee nicht überschreiten.

V. Einheiten und Geräte

INITIATIVE

Wie auch die Elfen verfügen die Dunkel elfen über eine Initiative von mindestens 3. Es wird daher häufig vorkommen, daß Dunkel elfen-Elemente im Nahkampf als erstes zuschlagen, und hierbei kann im Einzelfall auch ein Trefferwurf von 25 oder mehr zustandekommen.

Dies wird gehandhabt wie im Regelheft auf S. 80 beschrieben – für alle zuschlagenden Elemente wird VOR dem Zuschlagen (Würfeln) angesagt, gegen welchen Gegner sich der Nahkampfangriff richtet, und ein Element, das hierbei eine 25 oder mehr erzielt, hat SOFORT, also bevor für das nächste Element gewürfelt wird, einen zweiten Nahkampfangriff zur Verfügung.

Das gilt auch dann, wenn aufgrund eines in derselben Nahkampfphase ‘früher’ durchgeführten Zuschlagens ein Element plötzlich ohne den zuvor angekündigten Nahkampfgegner dasteht. Auch ein solches Element darf nicht etwa einmal ‘in’s Leere würfeln’ und dann (bei entsprechendem Ergebnis) um ein Feld in den Kontakt mit einem neuen Gegner hinein nachrücken. Eine 25 oder mehr im Nahkampf stellt einen für Freund und Feind gleichermaßen überraschenden Erfolg oder Durchbruch dar, und es ist nicht erlaubt, daß benachbarte Elemente sich hierbei ‘absprechen’ oder vor dem Festlegen des eigenen Nahkampfangriffs zunächst einmal abwarten, was denn der Nachbar so erreicht!

DUNKELELFISCHE WAFFEN

Viele Dunkel elfen benutzen ein schweres **Krummschwert**, das in einer Hand geführt werden kann und über eine ‘**Kampfkraft 6**’ verfügt.

Die am häufigsten benutzte Fernkampfwaffe ist die **Repetierarmbrust**, die über eine ‘**Kampfkraft 6 Felder: 6 9 Felder: 5**’ verfügt. Da das Laden dieser Waffe erheblich weniger Zeit in Anspruch nimmt als das einer gewöhnlichen Armbrust, kann die Waffe auch dann geladen und mit ihr geschossen werden, wenn das so ausgestattete

Element in der betreffenden Runde andere Aktionen ausführt.

Mit Repetierarmbrüsten ausgestattete Elemente können bei einem P-Befehl (nur) in der ersten Fernkampfphase einer Runde, und mit einem H-Befehl (nur) in der zweiten Fernkampfphase einer Runde schießen.

Eine **Handarmbrust** ist eine kleine Armbrust, die mit einer Hand benutzt werden kann und über eine ‘**Kampfkraft 3 Felder: 4 6 Felder: 3**’ verfügt.

Mit Handarmbrüsten ausgestattete Elemente, die einen P- oder H-Befehl haben, können in BEIDEN Fernkampfphasen einer Runde schießen.

TRUPPENTYPEN DER DUNKELELFEN

Eine Armee der Dunath setzt sich aus Kontingenten der Kasten der Magier, der Priesterinnen, der Krieger und der Adligen zusammen. Die folgende Auflistung beschreibt, nach Kasten geordnet, die jeweils verfügbaren Truppentypen.

NAR'DAGOTH (KRIEGERKASTE)

Die Einheiten und Kriegsgeräte der Nar'Dagoth stellen die Hauptstreitmacht einer dunkel elfischen Armee.

Krieger (Einheit)

Bei den Kriegern der Dunkel elfen handelt es sich um gut gerüstete Fußtruppen. Sie sind mit einem Brustpanzer, der durch eine Beinpanzerung ergänzt wird, und einem Schild gerüstet, und für den Nahkampf mit Handwaffen bewaffnet.

Eine Einheit von Kriegern besteht aus fünf Elementen mit je vier Kriegern und drei Elementen mit einem Anführer, Musiker bzw. Standartenträger und je drei weiteren Krie-

gern. Um die Einheit aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD Pack 4801**.

Speerträger (Einheit)

Die Ausrüstung der Speerträger ähnelt weitestgehend der der Krieger, nur sind diese Einheiten mit Speeren statt mit Handwaffen ausgerüstet.

Eine Einheit von Speerträgern besteht aus fünf Elementen mit je vier Speerträgern und drei Elementen mit einem Anführer, Musiker bzw. Standartenträger und je drei weiteren Speerträgern. Um die Einheit aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD Pack 4802**.

Armbrustschützen (Einheit)

Die Armbrustschützen tragen wie die Krieger und Speerträger einen Brustpanzer und zum Teil eine Beinpanzerung, jedoch keinen Schild. Neben ihren Handwaffen sind sie mit Repetierarmbrüsten ausgerüstet (und können demzufolge bei einem P-Befehl in der ersten Fernkampfphase einer Runde schießen). Armbrustschützen verfügen über eine \bowtie -Fertigkeit von 1.

Eine Einheit von Armbrustschützen besteht aus fünf Elementen mit je vier Armbrustschützen und drei Elementen mit einem Anführer, Musiker bzw. Standartenträger und je drei weiteren Armbrustschützen. Um die Einheit aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD Pack 4803**.

Berittene Armbrustschützen (Einheit)

Diese Einheit ist dazu ausgebildet, ihre Repetierarmbrust vom Pferderücken aus einzusetzen (und kann dies bei einem P-Befehl auch in der ersten Fernkampfphase tun). Die Pferde verfügen über eine leichte Panzerung, die der Einheit zusammen mit der Rüstung des Reiters insgesamt einen \heartsuit -Wert von 2 verleiht. Auch die berittenen Armbrustschützen verfügen über eine \bowtie -Fertigkeit von 1.

Berittene Armbrustschützen können kein Feuer entfachen.

Eine Einheit berittener Armbrustschützen besteht aus fünf Elementen mit je zwei Reitern und einem Element mit dem Anführer der Einheit und einem weiteren Reiter. Um die Einheit aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD Pack 4804**.

Dar'Kalon (Einheit)

Die Dar'Kalon oder 'Finsteren' stellen die Elitetruppen der dunklelfschen Kriegerkaste. Ihren Beinamen trägt die Truppe als Verhöhnung der elfischen 'Bel Ludain', und um der Bezeichnung gerecht zu werden, reiten die Mitglieder dieser Einheit ausschließlich auf schwarzen Pferden, und auch die Waffen und Rüstungen sind oftmals geschwärzt.

Die Dar'Kalon sind mit Lanzen und Krummschwertern bewaffnet, und ihre Pferde verfügen über eine stabile,

aber besonders leichte Rüstung, welche die Bewegungsweiten weniger stark einschränkt, als es der Angriffsbonus der Truppe vermuten läßt.

Dar'Kalon Ritter können kein Feuer entfachen.

Eine Einheit der Dar'Kalon besteht aus drei Elementen mit je zwei Reitern und drei Elementen mit einem Anführer, Musiker bzw. Standartenträger und je einem weiteren Reiter. Um die Einheit aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD Pack 4805**.

Kundschafter (Einheit)

Die Kundschafter der Dunkel elfen sind sehr geschickt und werden deshalb oft zum Ausspionieren des Gegners benutzt. Die Kundschafter reiten auf ungepanzerten Pferden, um eine möglichst hohe Bewegungsweite zu erreichen.

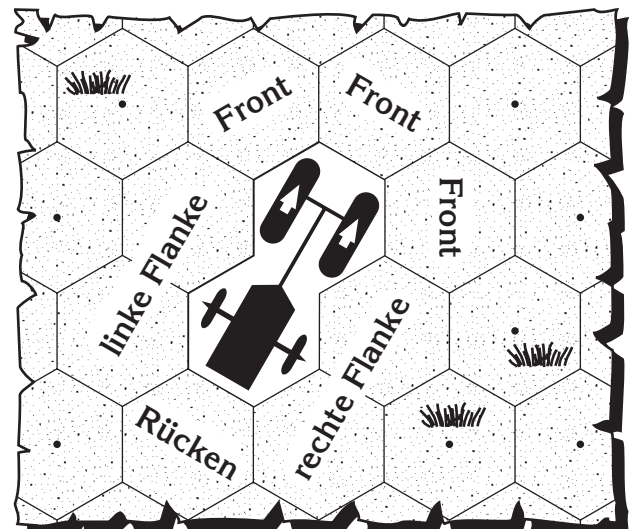
Wenn ein Dunkel elfenspieler Kundschafter einsetzt, darf er ENTWEDER die Spielfläche nach seinen Wünschen auslegen und entscheiden, auf welcher Seite der Spielfläche er seine Truppen aufbaut, ODER der Gegner muß seine Truppen vollständig aufbauen, bevor der Dunkel elfenspieler sein Heer aufstellt.

Im zweiten Fall erfolgt die Aufstellung somit nicht gleichzeitig, sondern nacheinander (siehe auch Regelheft S. 45/46). Diese Regel simuliert die bessere Aufklärung des Schlachtfeldes und der Bewegungen des Gegners durch die Kundschafter. In Spielen, in denen beide Seiten über Truppen verfügen, die das Schlachtfeld aufklären können (wie zum Beispiel elfische Pegasusreiter), fallen die genannten Vorteile keinem der Spieler zu.

Eine Einheit von Kundschaftern besteht aus fünf Elementen mit je einem Reiter und einem Element mit dem Anführer der Einheit. Um die Einheit aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD Pack 4806**.

Kriegswagen (Gerät)

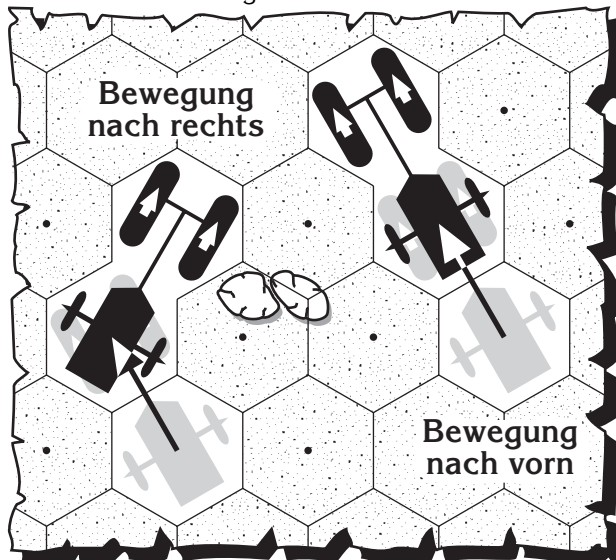
Bei dem Kriegswagen handelt es sich um eine von zwei Pferden gezogene Konstruktion, die einem Streitwagen recht ähnlich ist, allerdings auf einer zwei Felder großen Basis Platz findet. Die Front-, Flanken- und Rückenfelder



des Modells ergeben sich aus der Zeichnung auf der vorhergehenden Seite.

Für jeden verlorenen Trefferpunkt eines Kriegswagens werden die zur Verfügung stehenden Bewegungspunkte um 1 verringert. Ein Kriegswagen kann keine Drehungen ausführen und sich nur vorwärts bewegen.

Hierbei bewegt das vordere Feld der Basis auf eines der drei Frontfelder des Elements; das Feld mit dem Kriegswagen selbst wird auf das zuvor von den Pferden eingenommene Feld bewegt.



In obenstehender Zeichnung sehen Sie, daß ein Kriegswagen natürlich Richtungsänderungen vornehmen kann, aufgrund der Bewegungsregeln aber über einen 'Wendekreis' verfügt.

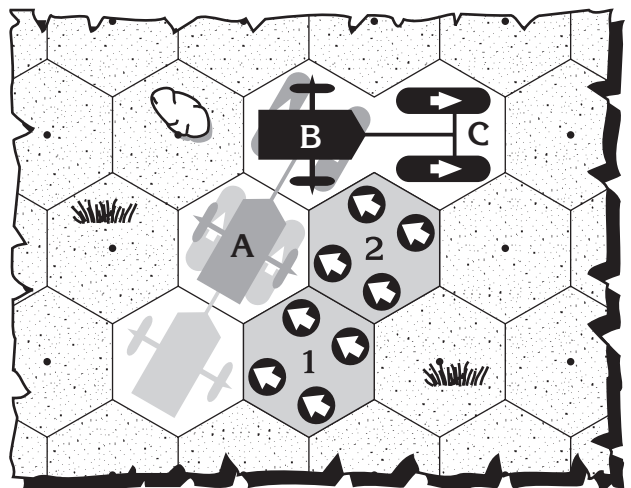
Der Kriegswagen verfügt neben dem Lenker über eine Besatzung von zwei Mann, die sich auf dem hinteren Feld der Basis auf einer Plattform der Höhe 1 befinden. Diese schlagen im Nahkampf mit ihren Krummschwertern von dieser Höhe aus zu, und können im Fernkampf mit den Repetierarmbrüsten Sichtlinien von dieser Höhe aus bestimmen.

Kriegswagen können nicht überrennen, aber von Drachen oder Riesen überrannt werden. Ein erfolgreich überrannter Kriegswagen ist unabhängig von der Anzahl seiner Trefferpunkte vernichtet und wird entfernt.

Die Kampfkraft des Modells allerdings gründet sich nicht nur auf die Besatzung, sondern auch auf den Kriegswagen selbst, denn dieser kann mit den beiderseits des Wagens angebrachten, messerscharfen Sicheln während der Bewegung Sichelangriffe durchführen. Ein solcher Angriff ist einem Überrennen-Angriff nicht unähnlich; die hierfür geltenden Spielregeln werden folgend dargestellt.

Wenn ein Kriegswagen bewegt, unterliegen AUTOMATISCH ALLE Elemente, die sich am Ende jeder einzelnen feldweisen Bewegung des Kriegswagens auf einem der rechten oder linken Flankenfelder des Kriegswagens UND auf gleicher Höhe wie der Kriegswagen selbst befinden UND von diesem nicht durch eine Hecke oder Mauer getrennt sind, einem Sichelangriff mit dem Kampffaktor 8 (Ausnahme: die Bewegung beim Nachrücken am Ende einer Nahkampfphase). Neben der Kampfkraft werden bei diesem Angriff lediglich die Panzerung und

eine eventuelle ✕-Fertigkeit des Angegriffenen (nicht bei Angriffen aus dem Rücken) sowie ein +2/+4 Faktor für Angriffe aus der Flanke/aus dem Rücken berücksichtigt.



Wenn der Kriegswagen (die Pferde) wie in der Zeichnung oben von Feld A auf Feld B bewegt, werden hierbei die Elemente auf den Feldern 1 und 2 mit den Sicheln angegriffen, denn diese befinden sich nach Durchführung der einzelnen feldweisen Bewegung auf Flankenfeldern des Kriegswagens. Wird die Bewegung von Feld B auf Feld C fortgesetzt, wird hierbei das Element auf Feld 2 (sofern nach dem ersten Angriff noch dort befindlich) erneut angegriffen.

Dieser Sichelangriff wird wie ein Nahkampfangriff gehandhabt, berücksichtigt aber nur die obengenannten Modifikatoren; die Größe der Beteiligten zum Beispiel spielt keine Rolle. Weiterhin unterliegen alle betroffenen Elemente diesem Angriff; es ist nicht möglich, eigene Elemente hiervon auszuspüren. Ein Element wird andererseits nicht angegriffen, wenn es sich auf einer höheren oder niedrigeren Höhenstufe als der Kriegswagen selbst, also der hintere Teil der Basis, befindet, und auch Angriffe über oder durch Hecken oder Mauern sind natürlich nicht möglich.

Ein Kriegswagen darf (wie andere Groß-Elemente auch) mit jedem beliebigen Befehl angreifen; gleiches gilt für den Sichelangriff.

Eine Fernkämpfer-Einheit mit Halten-Befehl, die mit den Sicheln angegriffen werden soll, darf BEI Zustandekommen des Kontaktes einen Fernkampfangriff gegen den Kriegswagen ausführen.

Soll eine Einheit, die bereits bewegt hat, mit den Sicheln angegriffen werden, verbleiben alle Elemente in ihrer Position und Anordnung, und der Sichelangriff wird durchgeführt. Gleiches gilt für ein angegriffenes Groß-Element, das bereits bewegt hat.

Eine mit den Sicheln angegriffene Einheit, die noch nicht bewegt hat, darf beim Zustandekommen des Kontaktes alle oder einige ihrer Elemente drehen und mit allen ihrer Elemente, die JETZT nicht in Kontakt zum Kriegswagen sind, feldweise Verschiebungen entsprechend der Anzahl der der Einheit zustehenden Manöver durchführen. Ein mit den Sicheln angegriffenes Groß-Element, das noch nicht bewegt hat, darf Bewegungen oder Drehungen im Rahmen der ihm bei einem Halten-Befehl zuste-

henden Bewegungspunkte ausführen. Diese können auch aus dem Kontakt mit dem Kriegswagen heraus erfolgen, dürfen allerdings NICHT zu einem Überrennen führen.

Erleidet eine Einheit aufgrund des Sichelangriffs Verluste, muß die Einheit nach Beendigung der Bewegung des Kriegswagens einen Überrennen-Test ausführen, wobei die durch den Sichelangriff erlittenen Verluste wie solche durch ein Überrennen berücksichtigt werden. Besteht die Einheit den Test, darf jedes Element der Einheit, das nicht in Kontakt mit einem Gegner ist, um ein Feld in beliebiger Richtung nachrücken, sofern das Feld, auf das gerückt wird, unmittelbar vor dem (ersten) Angriff von einem Element der Einheit besetzt war.

Da ein Kriegswagen mit einem beliebigen Befehl angreifen oder einen Sichelangriff ausführen kann, ist es in das Belieben des Spielers gestellt, ob er den Kriegswagen am Ende seiner Bewegung bzw. seines Sichelangriffs in Kontakt mit einem Gegner beläßt oder nicht.

Bewegt der Kriegswagen aus dem Kontakt heraus, sind sowohl der Kriegswagen als auch der angegriffene Gegner nicht nahkämpfend. Der angegriffene Gegner kann damit zum Beispiel auch bewegen, falls dieses nicht bereits geschehen ist, alle Beteiligten können in der nächsten Runde wiederum einen Befehl erhalten, und so weiter.

Beläßt der Spieler den Kriegswagen in Kontakt, sind sowohl der Kriegswagen als auch der angegriffene Gegner nahkämpfend. Dann kann die Besatzung des Kriegswagens einen Nahkampfangriff durchführen, und ein Gegner kann gegen den Kriegswagen nahkämpfen. Ein Kriegswagen in einer solchen Position wird aber oftmals bewegungsunfähig, weil er vom Gegner eingekesselt wird und sich aus dieser Lage nur selten durch ein Nachrücken am Ende der Nahkampfphase 'befreien' kann. Da ein unbeweglicher Kriegswagen auch keinen Sichelangriff durchführen kann, sollten Sie eine solche Situation nach Möglichkeit vermeiden.

Um einen Kriegswagen aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD Pack 4807**.

Der Singende Tod (Gerät)

Der 'Singende Tod' ist eine einer Repetierarmbrust ähnliche Konstruktion, die mit bis zu 12 Bolzen gleichzeitig geladen werden kann und mit diesen eine Reichweite von 20 Feldern hat. Das Modell wird wie ein Geschütz im Spiel auf eine drei Felder große Basis gestellt und hat eine Besatzung von 3 Mann, die sich mit Handwaffen verteidigt. Konstruktionsbedingt unterliegt der 'Singende Tod' zum Teil den Regeln für Geschütze, und zum Teil den normalen Fernkampffregeln. Nachfolgend finden Sie die notwendigen Erläuterungen.

Der 'Singende Tod' kann bis zu 12 Ladepunkte sammeln und ist zu Beginn des Spieles vollständig geladen. Solange das Geschütz Ladepunkte hat, kann der Spieler (nur) bei einem P- oder H-Befehl in JEDER der Fernkampfphasen einer Runde zwischen einem und vier der vorhandenen Bolzen nach Wahl abfeuern. Jeder abgefeuerte Bolzen kostet einen Ladepunkt.

Der 'Singende Tod' muß nicht vollständig geladen sein, um feuern zu können; der Spieler kann das Geschütz auch abfeuern, wenn nur ein Ladepunkt vorhanden ist (hat dann aber auch nur einen Bolzen zur Verfügung). Beachten Sie, daß andererseits in einer einzelnen Fernkampfphase höchstens vier Bolzen abgefeuert werden können, auch wenn das Geschütz mehr als vier Ladepunkte hat.

Das 'Wiederauffüllen' von Ladepunkten geschieht beim 'Singenden Tod' in derselben Weise wie bei anderen Geschützen auch (siehe Kapitel 'Geschütze' im Grundregelheft, Abschnitt 'Befehle und der Ladevorgang'); ein unbeschädigter 'Singender Tod' mit P-Befehl kann also zum Beispiel in der ersten Fernkampfphase feuern, in der Bewegungsphase sechs BPs verbrauchen oder nicht verbrauchte BPs als Ladepunkte sammeln, und in der zweiten Fernkampfphase erneut feuern.

Das Abfeuern der Bolzen wird wie ein Fernkampf gehandhabt; für jeden in einer Fernkampfphase abgefeuerten Bolzen unterliegt das Ziel einem Fernkampfangriff mit der Kampfkraft 6, der unter Beachtung der üblichen Faktoren durchgeführt wird.

Beachten Sie, daß die Bolzen (obwohl von einem Geschütz abgefeuert) *nicht* wie ein Pfeilgeschoß wirken, und nicht (wie bei Geschützen üblich) für eine Trefferabweichung gewürfelt wird.

Alle in einer Fernkampfphase abgefeuerten Bolzen richten sich gegen dasselbe Ziel.

Dies gilt auch dann, wenn bereits der erste ausgewürfelte Fernkampfangriff dieses Ziel vernichten sollte; die restlichen Bolzen treffen zur gleichen Zeit und können ihre Wirkung deshalb nicht gegen weiter hintenstehende Elemente entfalten. Wenn Sie auf Elemente mit nur einem Trefferpunkt schießen, sollten Sie diesen demzufolge nicht immer 'die volle Ladung' geben.

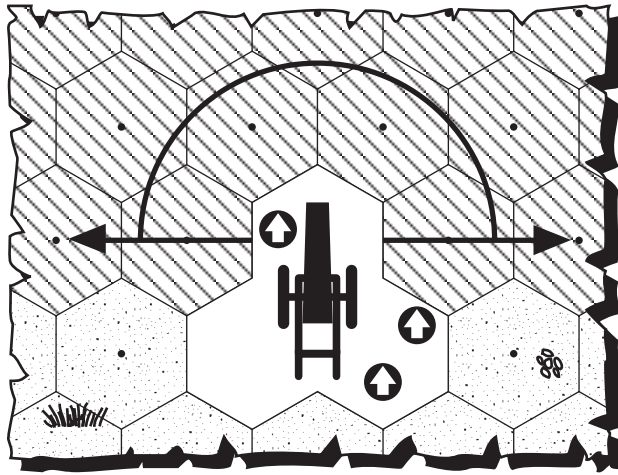
Würfeln Sie in jeder Fernkampfphase, in der der 'Singende Tod' feuern soll, VOR dem Feuern mit 1W20: bei einer 1 verliert das Geschütz alle Ladepunkte, bei einer 2 hat das Geschütz eine Ladehemmung.

Die Folgen dieser Resultate entsprechen denen bei Geschützen (siehe Kapitel 'Geschütze' im Grundregelwerk, Abschnitt 'Trefferabweichungen & Defekte'); im Gegensatz zu diesen kann der 'Singende Tod' jedoch nicht durch einen Defekt zerstört werden.

Ein 'Singender Tod' führt Bewegungen & Drehungen wie Geschütze aus; die Bewegungskosten entsprechen denen eines Streitwagens.

So ist (wie bei Geschützen) zum Beispiel eine Drehung um das vordere Feld der Basis nicht möglich; eine Bewegung auf Sand kostet (wie bei Streitwagen) 3 BP pro Feld. Diese Bewegungserleichterungen wurden getroffen, da der 'Singende Tod' eine besonders leichte Konstruktion ist.

Das Schußfeld eines 'Singenden Todes' ergibt sich aus der Zeichnung auf der nächsten Seite. Da der eigentliche Feuermechanismus drehbar gelagert ist, kann ein erheblich größerer Bereich der Spielfläche als bei normalen Geschützen unter Feuer genommen werden, und die



Bedienungsmannschaft des Geschützes wird demzufolge nur selten Bewegungspunkte für Drehungen des gesamten Geschützes an sich aufwenden müssen.

Wenn Sie einen 'Singenden Tod' aufstellen möchten, benötigen Sie ein **DEMONWORLD** Pack 4821.

GAL'HANGOTH (MAGIERKASTE)

Die Kaste der Magier in Kor'Dugar ist zahlenmäßig bedeutend kleiner als die der Krieger, und demzufolge sind auch die von den Gal'Hangoth gestellten Kontingente einer dunkelelfischen Armee entsprechend klein. Da hier aber unter anderem die gefürchteten Gor'Daris Drachen, die zweiköpfigen Drachen, und die Golem-Krieger zu finden sind, sollten die Truppen der Magierkaste auf dem Schlachtfeld nicht unterschätzt werden.

Dar'Nagathor (Einheit)

Diese Truppen der Dunkelelfen, deren Name übersetzt 'Die Schattenklingen' bedeutet, sind speziell für das Ausschalten gegnerischer Persönlichkeiten ausgebildete Meuchelmörder. Die Schattenklingen erhielten ihren Namen von den sogenannten Schattenmänteln, welche sie tragen. Diese magischen Utensilien verleihen eine Panzerung von 4 (nur) gegen Fernkampfangriffe und ermöglichen es den Schattenklingen darüberhinaus, sich wie folgend beschrieben in Einheiten zu verstecken. Die Schattenklingen sind mit einer leichten Rüstung, einem Krummschwert und Handarmbrüsten, die in beiden Fernkampfphasen einer Runde schießen können, ausgestattet.

Ein Spieler, der Schattenklingen aufstellt, muß diese als Einheit, bestehend aus sechs Elementen mit je einem Modell, 'einkaufen', jede Schattenklinge kann jedoch einzeln aufgestellt werden und handeln, wie im folgenden beschrieben.

Schattenklingen, die einzeln aufgestellt werden, bewegen und handeln wie einzeln handelnde Helden/Befehlshaber.

Dies wird im Regelheft auf S. 53/54 näher beschrieben; die Schattenklinge wird in diesem Fall 'offen' aufgestellt wie andere Modelle auch. Darüberhinaus können Schattenklingen aber auch 'versteckt' aufgestellt werden.

Schattenklingen können vor Spielbeginn in eigenen Infanterie-Einheiten versteckt werden. In jeder eigenen

Infanterie-Einheit kann höchstens eine Schattenklinge versteckt werden. Notieren Sie dies vor Spielbeginn verdeckt.

Eine in einer Einheit versteckte Schattenklinge kann kein eigenes Ziel eines Zauberspruches sein.

Ein Zauber dagegen, der sich gegen die Einheit als Ganzes richtet, erfaßt (bei gleichen MP-Kosten) automatisch auch die versteckte Schattenklinge. Richtet sich ein Zauber mit Flächenwirkung nur gegen einige, nicht aber gegen alle Elemente einer Einheit, in der sich eine Schattenklinge versteckt hat, so legen Sie mittels einer geeigneten 'Chancenverteilung' und eines Wurfes auf 1W6 oder 1W20 fest, ob die Schattenklinge hiervon erfaßt wird.

Beispiel: Eine Einheit besteht aus sechs Elementen zuzüglich einer darin versteckten Schattenklinge; zwei dieser Elemente werden von einem 'Flächenzauber' betroffen. Die Schattenklinge wird bei einem Wurf von 1-2 auf 1W20 erfaßt, bei einem Wurf von 3-6 nicht.

Verfügt eine Einheit, in der eine Schattenklinge versteckt ist, über mehr als sechs Elemente, müssen Sie hierfür einen W20 benutzen und Würfelergebnisse, denen kein Element zuzuordnen ist, wiederholen.

Sollte eine Einheit, in der sich eine Schattenklinge versteckt, im Fernkampf, Nahkampf, durch Magie oder aufgrund anderer Ursachen vollständig vernichtet werden, so ist die versteckte Schattenklinge automatisch mit vernichtet.

Wenn eine Einheit, in der sich eine Schattenklinge versteckt, in einen Nahkampf gerät, kann die Schattenklinge, nachdem alle Bewegungen aller Beteiligten beim Zustandekommen des Nahkampfes ausgeführt worden sind, in beliebiger Ausrichtung anstelle eines beliebigen Elements der Einheit (auch in Kontakt mit dem Gegner) aufgestellt werden. Das ersetzte Element wird in diesem Fall an beliebiger Position und Ausrichtung in Kontakt zu mindestens einem weiteren Element der Einheit, soweit möglich jedoch nicht in Kontakt zum Gegner, aufgestellt.

Der Spieler ist nicht gezwungen, die versteckte Schattenklinge aufzustellen. Unterläßt er dies, kann die Schattenklinge aber natürlich auch nicht zuschlagen.

Versteckte Schattenklingen können keinen Fernkampf führen.

Auch in diesem Fall muß die Schattenklinge offen aufgestellt werden, um fernkämpfen zu können.

Eine in einer Einheit versteckte Schattenklinge gilt bei Moraltests nicht als zusätzliches Element der Einheit. Sollte die Einheit, in der sich eine Schattenklinge versteckt, fliehen, führt die Schattenklinge die erste Fluchtbewegung mit aus.

Die Schattenklinge kann sich danach von der Einheit lösen wie ein Held/Befehlshaber, der der Einheit angeschlossen ist (siehe Regelheft S. 89). Sollte die Einheit vollständig von der Spielfläche geflohen sein, bevor die Schattenklinge sich lösen konnte, so ist die Schattenklinge ohne Möglichkeit der Rückkehr mit geflohen. Eine

Schattenklinge, die offen aufgestellt ist, gilt bei Moraltests als Element der Einheit.

Eine (einzeln handelnde) Schattenklinge, die sich in einer Einheit verstecken will, muß sich dieser zuerst anschließen. Das Element kann zu Beginn der nächsten Runde als 'versteckt' deklariert und von der Spielfläche entfernt werden. In gleicher Weise muß eine Schattenklinge, die sich von einer Einheit lösen will, zunächst offen aufgestellt werden.

Eine Einheit von Schattenklingen besteht aus sechs Elementen mit je einem Modell. Um die Einheit aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD Pack 4808**.

Far'Nirgoth (Einheit)

Die Far'Nirgoth oder 'Zaubersinger' sind eine Einheit junger Magier, die ins Leben gerufen wurde, um die Magierkaste in Schlachten zu repräsentieren und vor gegnerischen Übergriffen zu schützen. Neben ihren Krummschwertern sind die Far'Nirgoth mit besonders leichten Rüstungen ausgestattet, die nicht zu Bewegungseinschränkungen führen. Der Haupteinsatzzweck der Einheit allerdings wird das Bewirken von Zaubern sein, wie im folgenden beschrieben.

Die Zaubersinger haben zu Beginn des Spieles 10 Magiepunkte zur Verfügung. Sofern die Zaubersinger in einer geordneten Formation sind und **ALLE** Elemente der Einheit eine Runde lang 'ruhen', regenerieren die Zaubersinger am Ende der Runde Magiepunkte entsprechend der Anzahl ihrer noch vorhandenen Elemente. Die Zaubersinger können beliebig viele Magiepunkte speichern; vorhandene Magiepunkte können ausschließlich für das Bewirken der den Zaubersingern zur Verfügung stehenden Zaubersprüche aufgewandt werden.

Letzteres wird im Kapitel 'Magie' erläutert.

Die Zaubersinger können in der Magiephase Zauber bewirken, sofern die Einheit in geordneter Formation ist. Für das Bewirken von Zaubern eventuell erforderliche Sichtlinien und Reichweiten werden hierbei von einem beliebigen Element im Frontrang der Einheit aus bestimmt.

Von den Zaubersingern gewirkte Sprüche können erfolglos sein, aber nicht 'schiefehen'.

Wenn beim Bewirken eines Zaubers eine 1 oder 2 gewürfelt wird, kommt der Zauber einfach nicht zustande, und die aufgebrauchten Magiepunkte sind verloren. Es wird jedoch nicht auf der Tabelle 'Schiefgegangene Zauber' gewürfelt.

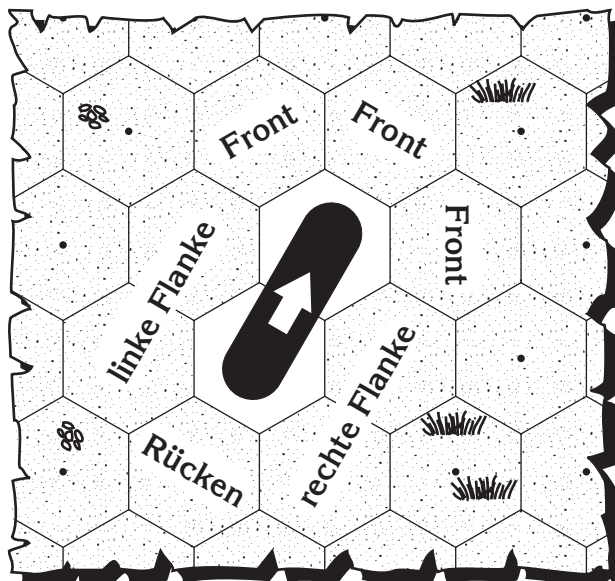
Eine Einheit von Zaubersingern besteht aus fünf Elementen mit je zwei Modellen und einem Element mit dem Anführer der Einheit und einem weiteren Modell. Um die Einheit aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD Pack 4809**.

Gor'Dragon (Gigant)

Die Dragons sind die im Bargad'Dezzar, dem 'Verschlinger', beheimateten Flugdrachen, und die Gor'Dragon

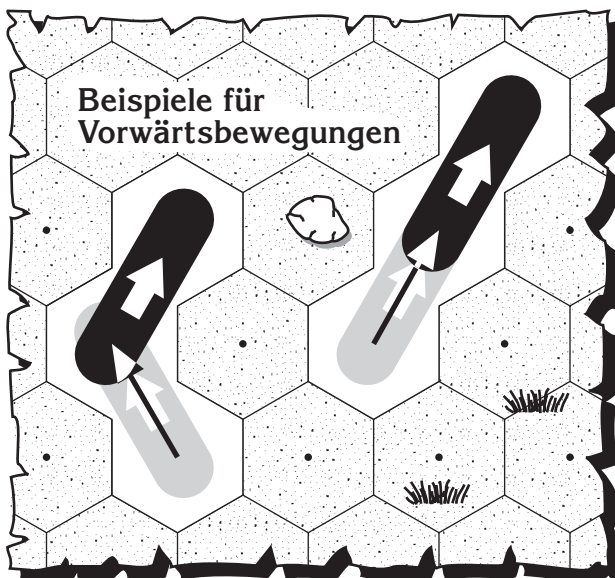
sind eine Elite-Einheit der Magierkaste, welche diese Drachen in die Schlacht führt. Die Magier, welche die Flugdrachen reiten, müssen jedoch ihre gesamte Aufmerksamkeit dem Lenken ihres Reittiers widmen und können deshalb keine Zaubere bewirken.

Ein Gor'Dragon wird durch ein Modell auf einer zwei Felder großen Basis dargestellt. Die Front-, Flanken- und Rückenfelder ergeben sich aus folgender Zeichnung.



Ein Gor'Dragon kann nur vorwärts bewegen, oder Drehungen um das vordere oder hintere Feld der Basis durchführen.

Bei einer Vorwärtsbewegung wird wie in der folgenden Zeichnung das vordere Feld der Basis auf eins der Frontfelder des Modells bewegt; das hintere Feld der Basis bewegt auf das zuvor vom vorderen Feld des Modells belegte Feld der Spielfläche.

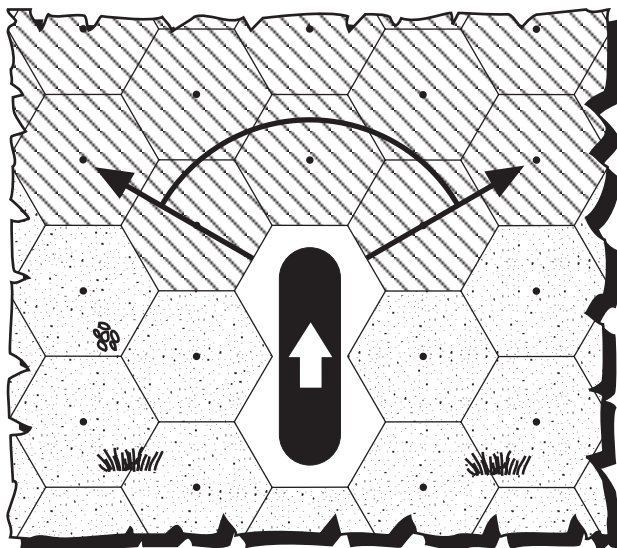


Drehungen können nur um Vielfache von 60° erfolgen; hierbei wird das vordere (hintere) Feld der Basis in das rechte oder linke vordere Flankenfeld des Modells bewegt, wie auf der folgenden Seite oben abgebildet.

Jede Drehung um 60° kostet 3 Bewegungspunkte; die Punktkosten für Vorwärtsbewegungen entsprechen denen von Drachen.



Ein Gor'Dragon kann einen Säurestrahl speien, der gegen ein beliebiges Feld innerhalb des nachfolgend dargestellten 'Schußfeldes' in höchstens fünf Feldern Entfernung vom vorderen Feld des Modells gerichtet werden kann; dieses wird wie ein Fernkampf gehandhabt und unterliegt denselben Voraussetzungen.



Bei einem Säureangriff unterliegen **ALLE** Elemente, die sich auf dem Zielfeld oder auf einem der von der Verbindungslinie zwischen Zielfeld und vorderem Feld des Gor'Dragon überschrittenen Felder befinden, einem Angriff mit der Kampfkraft 6, der ohne Beachtung weiterer Faktoren durchgeführt wird.

Insbesondere verringert eine eventuell vorhandene Panzerung die Intensität des Säureangriffs nicht.

Ein Groß-Element, das auf mehreren der von ihm belegten Felder von dem Säurestrahl betroffen ist, unterliegt für jedes dieser Felder einem eigenen Säureangriff. Verläuft die Verbindungslinie zwischen Zielfeld und vorderem Feld des Gor'Dragon genau zwischen zwei Feldern, hat der Spieler, der den Gor'Dragon führt, die Wahl, gegen welches dieser Felder sich der Angriff richtet.

Wir unterscheiden bei der Wirksamkeit eines Säureangriffs nicht danach, ob ein betroffenes Element durch eine Geländeformation oder ein anderes Element vielleicht ganz oder teilweise verdeckt ist – stellen Sie sich den Säurestrahl hilfsweise als ein 'Sprühen' vor.

Im Nahkampf hat der Reiter des Gor'Dragon eine Attacke mit dem mitgeführten Krummschwert, und

der Gor'Dragon selbst einen Biß-Angriff. Beide Angriffe müssen sich gegen Elemente auf einem der drei Frontfelder des Modells richten und können sich nicht unterstützen. Dem Biß-Angriff des Gor'Dragon wird seine Größe von 4 hinzugerechnet; der Angriff des Reiters erfolgt unter Berücksichtigung seines eigenen Größe-Wertes von 2.

Um einen Gor'Dragon aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD Pack 4810**.

Gor'Daris Dragon (Gigant)

Ein Gor'Daris Dragon ist ein besonders großes, und mit seinen zwei Köpfen auch besonders seltenes Exemplar seiner Spezies. Dieses Ungetüm wird von einem furchtlosen, lanzenbewaffneten Reiter in die Schlacht geführt, um mit seinen vielfältigen Angriffsmöglichkeiten Angst und Schrecken in die Reihen der Gegner zu tragen.

Jede Dunkelelfen-Armee kann unabhängig von ihrer Größe nur über **EINEN** Gor'Daris Dragon verfügen.

Ein Gor'Daris Dragon hat in jeder Runde zwei Drachenodem-Angriffe mit einer Kampfkraft von 5 zur Verfügung.

Diese bestehen, ähnlich dem Säurestrahl der kleineren Verwandten des Drachen, aus einer Säurewolke. Beide Angriffe werden ohne Berücksichtigung weiterer Faktoren abgewickelt und können die Spielfläche nicht entzünden. Da beide Angriffe als Fernkampf gelten, müssen sie je nach Befehl des Modells in der ersten ODER zweiten Fernkampfphase einer Runde durchgeführt werden.

Der Spieler ist frei darin, für die Angriffe unterschiedliche Wirkungsbereiche festzulegen (siehe Regelheft S. 102). Ein Element, das sich in diesem Fall im Wirkungsbereich beider Drachenodem-Angriffe befindet (also auf einem Feld ist, auf dem die Bereiche sich überlappen), unterliegt auch zwei Angriffen mit Kampfkraft 5.

Da der Gor'Daris Dragon zwei Köpfe hat, verfügt er über zwei Biß-Angriffe und kann darüberhinaus auch mit dem Schwanz um sich schlagen.

Der Reiter eines Gor'Daris Dragon hat (nur) in der ersten Phase eines Nahkampfes einen eigenen Angriff mit der Lanze, der sich gegen ein Element auf einem der Frontfelder des Modells richten muß.

Ein Gor'Daris Dragon wird durch ein Modell auf einer vier Felder großen Basis dargestellt. Um einen Gor'Daris Dragon aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD Pack 4822**.

Golemkrieger (Einheit)

Die Golemkrieger sind von der Magierrgilde geschaffene, künstliche Wesen in annähernd menschlicher Gestalt. Ihr Körper ist vollständig aus Metall und verfügt demzufolge über einen **☠**-Wert von 6. Aufgrund seiner 'Stabilität' hat jeder Golemkrieger vier Trefferpunkte; Sie müssen Elemente, die einen oder mehrere Treffer erlitten haben, bis zu ihrer Vernichtung entsprechend kennzeichnen.

Golemkrieger verfügen über 2 Nahkampfangriffe mit Kampfkraft 8, die sich gegen Elemente auf einem der Frontfelder des Modells richten müssen. Die Angriffe können sich unterstützen.

Eine Einheit von Golemkriegern besteht aus lediglich drei Elementen; die Einheit bewegt deshalb von Beginn des Spieles an wie eine 'kleine Einheit' (siehe Regelheft S.33/34).

Golemkrieger verfügen über keine Anführer und sind auch nicht mit eigener Intelligenz gesegnet. Die folgende Regel verdeutlicht dies.

Golemkrieger müssen von einem Magier kontrolliert werden. Legen Sie den betreffenden Magier zu Beginn des Spieles fest; die Festlegung ist für den Rest der Schlacht bindend. Die Kontrolle kostet keine Magiepunkte und kann auch erfolgen, wenn der betreffende Magier 'ruht', alle Elemente der Golemkrieger jedoch dürfen in der Befehlsphase höchstens 10 Felder vom kontrollierenden Magier entfernt sein, um einen Befehl erhalten zu können.

Ist auch nur ein Element der Golemkrieger in einer Befehlsphase mehr als 10 Felder vom kontrollierenden Magier entfernt, stirbt der Magier, oder kann die Kontrolle aus irgendeinem anderen Grund nicht aufrechterhalten werden, haben die Golemkrieger für den Rest des Spieles oder bis zur Wiedererlangung der Kontrolle automatisch den letzten, ihnen gegebenen Befehl.

Dies gilt auch dann, wenn der Befehl zeitweilig 'außer Kraft gesetzt' wurde, zum Beispiel weil die Golemkrieger an einem Nahkampf beteiligt waren. In diesem Fall erlangt der alte Befehl nach Beendigung des Nahkampfes wieder Gültigkeit.

Golemkrieger können kein Feuer entfachen, keine magischen Gegenstände erhalten und nicht verzaubert werden. Flächenwirksame Zauber, die von außen auf die Golemkrieger einwirken, haben die normalen Auswirkungen.

Da Golemkrieger künstliche Wesen sind, haben auch der Zauberspruch 'Wahnsinn' der Isthaker und der Harpyien- gesang der Orks keine Wirkung.

Eine Einheit von Golemkriegern besteht aus drei Elementen mit je einem Golemkrieger. Um die Einheit aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD** Pack 4811.

MAR'DAKIROTH (PRIESTERKASTE)

Die Priesterkaste der Dunath wird ausschließlich von Frauen gebildet. Auch die Mar'Dakiroth oder 'Selig Wandelnden' sind bisweilen auf dem Schlachtfeld anzutreffen, um dort die dunkle Magie des Nu'Hagh'God zu wirken.

Dor'Beldris (Einheit)

Die Dor'Beldris oder 'Blutschwestern' sind die Tempelwachen der Großen Pyramide des Nu'Hagh'God in Dor'Angoras'Nethala, der Hauptstadt des Dunkel elfen-

Reiches. Sie sind die Kriegerinnen der Priesterkaste und als solche leicht gepanzert und mit zwei Krummschwertern gerüstet.

Die Blutschwestern können nur aufgestellt werden, wenn mindestens eine Priesterin oder der Blutzirkel ebenfalls aufgestellt wird.

Priesterinnen der Dunkel elfen werden im Kapitel 'Persönlichkeiten' vorgestellt; die Beschreibung des 'Blutzirkels' finden Sie im folgenden Abschnitt.

Da die Blutschwestern durch ihren Fanatismus über keinen ersten Moralwert verfügen und der zweite Moralwert recht niedrig ist, bleibt die Einheit, wenn sie erst einmal ungestüm ist, dies bis zum Ende des Spieles (oder ihrer totalen Vernichtung).

Eine Einheit der Blutschwestern besteht aus vier Elementen mit je vier Modellen und zwei Elementen mit einer Anführerin bzw. Standartenträgerin und je drei weiteren Blutschwestern. Um die Einheit aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD** Pack 4812.

Dor'Beldris Gardar (Einheit)

Beim Dor'Beldris Gardar oder 'Blutzirkel' handelt es sich um Aspirantinnen des Tempels der Finsternis, die von einer erfahrenen Priesterin angeführt werden (die im Rahmen der Spielregeln als Anführerin der Einheit gilt). Die Einheit kann, wie im Kapitel 'Magie' beschrieben, die Zaubersprüche des Blutzirkels bewirken, benötigt zur 'Aufstockung' ihres Reservoirs an Magiepunkten allerdings Opfer, die vorzugsweise aus den gegnerischen Reihen, ansonsten aber auch aus der eigenen Armee oder den nachfolgend beschriebenen Sklaven rekrutiert werden.

Jede Dunkel elfen-Armee kann unabhängig von ihrer Größe nur über EINEN Blutzirkel verfügen.

Der Blutzirkel verfügt zu Spielbeginn über 20 Magiepunkte, die für das Bewirken (nur) der Zauber des Blutzirkels aufgebracht werden können. Der Blutzirkel kann nur in geordneter Formation, die aus mindestens drei Elementen besteht, zaubern. Für das Bewirken von Zaubern eventuell erforderliche Sichtlinien und Reichweiten werden hierbei von einem beliebigen Element im Frontrang des Blutzirkels aus bestimmt.

Ist der Blutzirkel ungeordnet, oder ist die Stärke der Einheit aufgrund erlittener Verluste auf ein oder zwei Elemente gesunken, kann nicht mehr gezaubert werden.

Vom Blutzirkel gewirkte Sprüche können erfolglos sein, aber nicht 'schiefgehen'.

Wenn beim Bewirken eines Zaubers eine 1 oder 2 gewürfelt wird, kommt der Zauber einfach nicht zustande, und die aufgebrachten Magiepunkte sind verloren. Es wird jedoch nicht auf der Tabelle 'Schiefgegangene Zauber' gewürfelt.

Ein Blutzirkel kann nicht 'ruhen', sondern zusätzliche Magiepunkte nur durch Opferungen erhalten. Hierbei kann der anfängliche Stand von 20 Magiepunkten überschritten werden.

Die Durchführung von Opfernungen wird des Zusammenhangs wegen im Kapitel 'Magie' beschrieben.

Ein Blutzirkel besteht aus fünf Elementen mit je zwei Modellen und einem Element mit der Anführerin des Blutzirkels und einem weiteren Modell. Um den Blutzirkel aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD Pack 4813**.

Sklaven (Einheit)

Diese 'Einheit' besteht aus Angehörigen verschiedener Rassen (einschließlich einiger in Unnade gefallener Dunkeelfen), die aus Vereinfachungsgründen über einen einheitlichen Größe-Wert von 2 verfügen, auch wenn der eine oder andere Zwerg, Goblin oder Oger der Einheit angehören mag. Sklaven sind mit Behelfswaffen ausgestattet und werden als beweglicher Schutzschild benutzt. Viel häufiger jedoch besteht ihr Schicksal darin, auf dem Schlachtfeld von Dunkeelfen-Priesterinnen oder dem Blutzirkel geopfert zu werden (siehe Kapitel 'Magie'). Sklaven sind deshalb aus dem Punkteanteil der Priesterkaste aufzustellen und dementsprechend eingestuft (siehe Kapitel 'Rekrutierung').

Die Opferung von Sklaven führt nicht zu Moraltests.

Diese bemitleidenswerten Kreaturen haben sich mit ihrem Schicksal abgefunden. Wenn eine Einheit von Sklaven einen Moraltest ablegen muß, weil Elemente aus anderen Gründen als aufgrund einer Opferung verloren wurden, so werden bereits geopfert Elemente aber natürlich nicht mehr berücksichtigt.

Eine Einheit von Sklaven besteht aus sieben Elementen mit je vier Modellen und einem Element mit dem Anführer

Der Dar'Nagathor stieg mit leichter Behendigkeit den Baum empor. Seine dunkle Kleidung ließ ihn perfekt mit der fast schwarzen Rinde des schon lange toten Urwaldriesen verschmelzen, in dem Lord K'idril Akal'Tir sein Domizil hatte. Der Lord hatte sich im Ton gegenüber Meister Beldrazar vergriffen – eine schlechte Entscheidung, und vor allem eine Entscheidung, die man als unbedeutender Adliger aus den Tiefen des Verschlingers nicht lange überlebte.

Die Wachen auf den Plattformen, die in regelmäßigen Abständen aus dem Baumriesen hervorragten, ahnten nicht, daß der Tod ihres Herren an ihnen vorbeisich. Und die beiden auf der obersten Plattform, durch die der Mörder in die Gemächer des Lords eindrang, hatten keine Zeit, aus Ahnung Gewißheit werden zu lassen, als der Mann mit den beiden geschwärzten Klängen in seinen Fäusten neben ihnen auftauchte. Es verging nur ein Herzschlag, und ihre Seelen waren auf dem Weg zum Nu'Hagh'God.

Der Dar'Nagathor huschte wie eine Verkörperung der Nacht durch halbdunkle Gänge auf die Kammer zu, aus der leise die Musik eines Balimpsets an sein Ohr drang. Ohne anzuhalten trat er eine Tür ein, warf eines seiner Messer dem anwesenden Musiker in den Hals und tötete mit einem schnellen Schnitt die Gespielin des Lords.

Lord Akal'Tirs Tod würde nicht so schnell und gnädig sein. Das hatte sich Meister Beldrazar ganz speziell ausgebeten. Und niemand, auch nicht der beste Dar'Nagathor des Landes, leistete es sich, den Zorn des Hexers auf sich zu ziehen.

rer der Einheit und drei weiteren Sklaven. Um die Einheit aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD Pack 4814**.

Dor'Netar

Der Dor'Netar oder 'Blutaltar' repräsentiert die Priesterkaste der Dunkeelfen auf dem Schlachtfeld und ist daneben ein Fokussierungspunkt magischer Kräfte. Auf dem Schlachtfeld wird der Altar von vier Aspirantinnen der Mar'Dakiroth getragen, die mit Krummschwertern bewaffnet sind, diese aber, da sie den Altar tragen müssen, nur mit einer verringerten Initiative einsetzen können. Auf der Plattform des Altars findet neben einer Opferschale eine Priesterin Platz, die nur in der folgend beschriebenen Weise agieren kann und im Nahkampf nicht berücksichtigt wird (der Altar gilt im Nahkampf als Element mit vier Figuren).

Der Blutaltar kann nur aufgestellt werden, wenn mindestens eine Einheit der Dor'Beldris oder eine Dunkeelfen-Priesterin aufgestellt wird. Jede Dunkeelfen-Armee kann unabhängig von ihrer Größe nur über EINEN Blutaltar verfügen.

Dunkeelfen-Priesterinnen werden im Kapitel 'Persönlichkeiten' vorgestellt.

Der Blutaltar kann nicht verzaubert werden.

Dies gilt für alle Sprüche, die irgendwelche Eigenschaften des Zielobjekts verändern sollen. Zaubersprüche, die 'von außen' auf den Altar einwirken, wie etwa ein magischer Feuerball, haben die üblichen Auswirkungen.

Dem Blutaltar oder seinen Trägerinnen können keine magischen Gegenstände zugeordnet werden.

Es ist daher unerheblich, ob der Altar zu Zwecken der Rekrutierung ein 'Gerät' oder was auch immer darstellt.

Der Blutaltar bewegt sich wie ein einzeln handelnder Befehlshaber unter Zugrundelegung von 16 Bewegungspunkten. Der Altar kann sich keiner Einheit anschließen, darf aber in Kontakt zu einer Einheit bewegen.

Der Altar darf keine gegnerischen Elemente angreifen. Wird der Altar angegriffen, gilt jeder Angriff gegen ihn als 'Angriff aus der Flanke'. Beim Angriff gegen den Altar und beim Zurückschlagen durch die Trägerinnen wird ein Größe-Wert von 2 zugrundegelegt. Der auf der Rekrutierungskarte abgedruckte Größe-Wert von 4 ist beim Fernkampf und beim Verschießen von Säurekugeln (siehe unten) maßgeblich.

Der Blutaltar erhöht den Furchtfaktor aller Dunkeelfen-Einheiten (nicht aber den von Charakteren) innerhalb von 10 Feldern Entfernung zum Altar um 1.

Eine Einheit ist innerhalb dieser Entfernung, wenn mindestens ein Element der Einheit sich innerhalb von höchstens 10 Feldern Entfernung zum Altar befindet. Eine Sichtverbindung ist nicht erforderlich.

Der Blutaltar erhöht darüberhinaus die Fähigkeiten der Priesterinnen (nicht aber des Blutzirkels), Magiepunkte durch Blutopferungen zu gewinnen.

Dunkel elfen-Priesterinnen erhalten 1 zusätzlichen Magiepunkt pro Opferung in 15 Feldern Umkreis zum Altar.

Dies wird im Kapitel 'Magie' näher erläutert. Auch hier ist die Existenz einer Sichtverbindung nicht erforderlich.

In der Magiephase jeder Runde, in welcher der Altar nicht im Nahkampf ist, kann die Priesterin auf dem Altar eine Säurekugel mit Kampfkraft '12 Felder: 6' magisch verschießen. Dieser Angriff kann sich gegen ein beliebiges Feld innerhalb dieser Entfernung richten, sofern ein Element oder eine Geländeformation auf dem Zielfeld vom Altar aus zumindest teilweise sichtbar ist.

Gehen Sie bei der Überprüfung von Sichtlinien von einem Größe-Wert von 4 des Altars aus. Dieser Säureangriff wird ohne Berücksichtigung weiterer Faktoren durchgeführt; dem Ziel wird also bei '14' oder mehr auf 1W20 ein Treffer zugefügt.

Der Blutaltar wird durch ein Modell auf einer ein Feld großen Basis dargestellt. Um einen Blutaltar aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD Pack 4815**.

TAR'GOTH (ADELSKASTE)

Die Angehörigen der Adelskaste stammen entweder vom Adel des alten Elfenreiches ab, oder gehörten diesem selbst einst an.

Bel'Nidres (Einheit)

Die Bel'Nidres oder 'Leuchtenden Schatten' sind eine kleine, aber handverlesene Einheit der Adelskaste. Sie verfügen über besonders leichte Rüstungen, welche die Bewegung weniger einschränken als gewöhnlich, und sind Meister mit dem von ihnen benutzten Krummschwert. Um die besondere Beweglichkeit und den meisterhaften Umgang mit der Waffe im Spiel zu betonen, verfügen die Bel'Nidres über einen Angriffsbonus. Dieser findet in gleicher Weise Anwendung wie bei Reiterei-Einheiten (siehe Regelheft S.41).

Wenn ein Element der Bel'Nidres im Nahkampf einen Treffer erzielt, werden dem Ziel 2 Trefferpunkte Schaden zugefügt.

Bei Standard-Elementen mit nur einem Trefferpunkt hat dies zwar keine Bedeutung, die Fertigkeit ist allerdings im Kampf gegen Groß-Elemente, Geräte, oder gegnerische Charaktere nützlich.

Eine Einheit der Bel'Nidres besteht aus fünf Elementen mit je zwei Modellen und einem Element mit dem Anführer der Einheit und einem weiteren Modell. Um die Einheit aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD Pack 4816**.

Dar'Gothror (Einheit)

Die Dar'Gothror oder 'Nachtmahrreiter' sind die Garde der Schwarzen Prinzen. Sie reiten auf Dämonenrössern mit pechschwarzem Fell und feuerroten Augen. Die Hufe der Nachtmahre wirken wie züngelnde Flammen, und die

Wesen sind nicht nur in der Lage, einen Treffer pro Runde zu regenerieren, sondern können im Nahkampf auch einen 'Feuerhauch' einsetzen, was den hohen Furchtfaktor der Einheit erklärt. Die Reiter selbst verfügen über eine schwere Rüstung und einen Schild, und sind mit einem Krummschwert bewaffnet.

Ein Nachtmahr hat den Nahkampfangriff 'Feuerhauch 5'. Dieser muß sich gegen ein Element in einem der Frontfelder des Modells richten und wird ohne Berücksichtigung weiterer Faktoren durchgeführt. Der Angriff des Nachtmahrs und der des Reiters können sich nicht unterstützen.

Da keine weiteren Faktoren beachtet werden, muß der Spieler bei einem Feuerhauch-Angriff lediglich eine 15 oder mehr auf 1W20 würfeln, um dem angegriffenen Element einen Trefferpunkt Verlust beizubringen. Elemente, die aufgrund welcher Ursachen auch immer gegen Feuer resistent sind, erleiden durch den Feuerhauch aber keinen Schaden, und der Feuerhauch ist von zu kurzer Dauer, um Teile der Spielfläche oder Geräte in Brand zu setzen.

Nachtmahre können einen Treffer pro Runde regenerieren. Ein Nachtmahr, dem aufgrund der Zaubersprüche 'Dämonenvernichtung' der imperialen Spruchliste oder 'Ende allen Nichtlebens' der elfischen Spruchliste ein Treffer zugefügt wurde, wird aus dem Spiel entfernt.

Vorstehende Regel wird praktischerweise so umgesetzt, daß ein Nachtmahr, dem ein Treffer zugefügt wurde, markiert wird. Erleidet dasselbe Nachtmahr in derselben Runde einen weiteren Treffer, ist es vernichtet und wird aus dem Spiel entfernt. Ist dieses *nicht* der Fall, wird die Markierung am Ende der Nahkampfphase entfernt, denn der Treffer ist regeneriert. Ein Nachtmahr dagegen, das von einem der obengenannten Zauber betroffen wurde, kann den zugefügten Verlust nicht ausgleichen und wird demzufolge sofort aus dem Spiel entfernt.

Eine Einheit der Dar'Gothror besteht aus fünf Elementen mit je einem Nachtmahrreiter und einem Element mit dem Anführer der Einheit. Um die Dar'Gothror aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD Pack 4817**.

Net'Kalon (Einheit)

Die Net'Kalon oder 'Dunkle Garde' stellt die Palastwache der Schwarzen Prinzen. Die Net'Kalon sind mit Piken bewaffnet und nur mit leichten Rüstungen ausgestattet, operieren jedoch in geschlossener Ordnung mit 5 Modellen pro Element und profitieren im Nahkampf deshalb von dem hierfür einschlägigen '+2' Faktor.

Eine Einheit der Net'Kalon besteht aus drei Elementen mit je fünf Modellen und drei Elementen mit einem Anführer, Standartenträger bzw. Musiker und je vier weiteren Modellen. Um die Einheit aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD Pack 4818**.

Sar'Geroth (Einheit)

Die Sar'Geroth oder 'Schlangenschützen' haben ihren Namen wegen des Giftes, mit dem sie ihre Pfeile behandeln. Aufgrund ihrer Panzerung und der mitgeführten

Krummschwerter ist die Einheit aber auch in Nahkämpfen alles andere als wehrlos.

Die Pfeile der Sar'Geroth fügen dem Ziel im Falle eines Treffer 2 Punkte Schaden zu (Ausnahme: Geräte).

Dies zusammen mit der ✂-Fertigkeit von 2 der Schlangenschützen macht diese im Fernkampf zu gefährlichen Gegnern. Die Ausnahme für Geräte wurde getroffen, da hier der 'Anteil' der Besatzung oder Bedienungsmannschaft am gesamten Modell nur gering, und das eigentliche Gerät gegenüber dem Gift unempfindlich ist.

Eine Einheit der Sar'Geroth besteht aus vier Elementen mit je vier Modellen und zwei Elementen mit einem Anführer bzw. Standartenträger und je drei weiteren Schlangenschützen. Um die Einheit aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD Pack 4819**.

Die Schwestern von Hat'Naris (Einheit)

Die Schwestern von Hat'Naris sind die persönliche Leibwache von Prinzessin Talensaria Hat'Naris (siehe Kapitel 'Persönlichkeiten') und wie diese beritten.

Die Schwestern von Hat'Naris können nur aufgestellt werden, wenn auch Talensaria Hat'Naris aufgestellt wurde. Jede Dunkelelfen-Armee kann unabhängig von ihrer Größe immer nur EINE Einheit der Schwestern von Hat'Naris enthalten.

Die Schwestern sind mit Handarmbrüsten ausgestattet, können die Gegner aber aufgrund ihrer beiden Krummschwerter auch im Nahkampf das Fürchten lehren, und verfügen über eine akzeptable Bewegungsweite.

Die Schwestern von Hat'Naris bewegen immer wie eine kleine Einheit.

Eine Einheit der Schwestern besteht aus vier Elementen mit je zwei Modellen und zwei Elementen mit der Anführerin bzw. Standartenträgerin und je einem weiteren Modell. Um die Einheit aufzustellen, benötigen Sie ein **DEMONWORLD Pack 4823**.

VI.

Persönlich- keiten

Dieses Kapitel beschreibt Helden, Befehlshaber, Magier und Priesterinnen der Dunkelelfen. Soweit diese Information bei Drucklegung verfügbar war, haben wir auch die Nummer des **DEMONWORLD** Miniaturenpacks angegeben, welches ein der jeweiligen Figur entsprechendes Modell enthält. Dieser Hinweis sollte aber *nicht* als verbindlich angesehen werden. Da wahrscheinlich nicht alle der hier oder in späteren Ergänzungen beschriebenen Persönlichkeiten als spezielles Modell verfügbar sein werden, steht es Ihnen vollkommen frei, zur Darstellung einer bestimmten Person eine ähnliche Miniatur zu verwenden, solange allen Beteiligten klar ist, welche Persönlichkeit dargestellt wird.

Wir unterscheiden zwischen 'generischen Charakteren' und 'Persönlichkeiten'.

Generische Charaktere sind als typische Repräsentanten einer bestimmten Art von Figur zu sehen. Diese Modelle können im Rahmen einer Kräftezusammenstellung (siehe Kapitel 'Rekrutierung') daher auch mehrfach eingekauft werden, sofern keine Punktbegrenzung oder andere Beschränkungen dem entgegenstehen. Wenn Sie dieses tun, müssen Sie gleiche Modelle im Spiel allerdings streng auseinanderhalten (zum Beispiel durch unterschiedliche Bemalung), und insbesondere auf die jedem einzelnen Modell zur Verfügung stehenden Trefferpunkte achten.

Generische Charaktere sind Balistar, Belidera, Tochter der Finsternis, Galzorn der Schreckliche, Nadreidis, Sekira die ewig Zürnende, Teldea, Hüterin des Tempels, Valdan der Vernichter und Xaladris.

Eine 'Persönlichkeit' ist eine besonders bedeutende oder interessante Einzelperson. Solche Modelle können auch bei ausreichendem Punktekonto und keinerlei sonstigen Rekrutierungsbeschränkungen immer nur EINMAL aufgestellt werden.

Persönlichkeiten sind Beldrazar der Hexer, Dal'Ketrahan, die Schwinge des Todes, General Gadriel Elfentod, Prinz Taloris, Sohn der Verdammnis, Talensaria Hat'Naris und Teleria, Hohepriesterin der Finsternis.

Galzorn der Schreckliche (★)

Galzorn der Schreckliche ist ein typischer Held der Kriegerkaste und als solcher mit einem Krummschwert bewaffnet, mit dem er über eine ✂-Fertigkeit von 2 verfügt. Als Panzerung trägt er eine Kettenrüstung und einen Schild.

Galzorn der Schreckliche wird durch ein einzelnes Modell auf einer Basis dargestellt. Ein entsprechendes Modell ist im **DEMONWORLD** Pack 4824 enthalten.

Valdan der Vernichter (★★)

Valdan der Vernichter ist ein ★★-Befehlshaber und ausgerüstet wie ein Dar'Kalon Ritter.

Valdan kann kein Feuer entfachen.

Valdan wird durch ein einzelnes Modell auf einer Basis dargestellt. Das **DEMONWORLD** Pack 4824 enthält ein entsprechendes Modell.

General Gadriel Elfentod (★★★)

General Gadriel Elfentod stammt noch aus dem Ersten Zeitalter und kämpfte einst gegen den Eisdämon und gegen die rebellischen Menschen, die unter Beroll die Herrschaft der Elfen überwandten und das Imperium gründeten.

General Gadriel fiel beim Hohen Rat in Ungnade, als er sich bei einer Mission, die eigentlich zum Ziel hatte, eine Gruppe elfischer Siedler aus den umkämpften Gebieten in die Sicherheit des Elfenreiches zu bringen, dazu verleiten ließ, eine Gruppe menschlicher Krieger anzugreifen. Die Situation erwies sich als geschickt eingefädelte Falle, und die ihres Schutzes beraubten Siedler wurden alle getötet.

Gadriel wurde daraufhin vom Hohen Rat zum Tode verurteilt; bevor das Urteil jedoch vollstreckt werden konnte,

gelang ihm auf einem kleinen Schiff die Flucht über das Meer in den Westen. Nach dem Eintreffen der anderen, gleichfalls über das Meer geflohenen Elfen einige Jahre später übernahm General Gadriel in der neuen Heimat schnell wieder eine Führungsrolle. Seit den damaligen Ereignissen jedoch ist er von einem unstillbaren Haß auf die in der 'Alten Welt' verbliebenen Elfen beseelt und geht mit besonderer Grausamkeit gegen diese vor, was ihm seinen Beinamen 'Elfentod' eingebracht hat.

Gegenüber Elfen hat General Gadriel einen Furchtfaktor von 6.

Gadriel hat eine besonders aufwendig gefertigte Rüstung, die noch aus dem Ersten Zeitalter stammt und trotz ihres hohen Panzerungswertes kaum zu Bewegungseinschränkungen führt.

Gadriel wird durch ein einzelnes Modell auf einer Basis dargestellt.

Xaladris (✂1)

Xaladris ist ein normaler Dunkelelfen-Magier ersten Grades, über den es nichts Besonderes anzumerken gibt. Wie alle der hier beschriebenen Magier kann Xaladris nur die Zaubersprüche der Magier wirken (siehe Kapitel 'Magie').

Xaladris wird durch ein einzelnes Modell auf einer Basis dargestellt. Ein entsprechendes Modell ist **DEMONWORLD Pack 4825** enthalten.

Nadreidis (✂2)

Auch Nadreidis ist ein durchschnittlicher Magier der Dunkelelfen, verfügt im Gegensatz zu Xaladris allerdings über ein Pferd und damit eine ansehnliche Bewegungsweite. Nadreidis hat eine gewisse Übung im Kampf und deshalb eine ✂-Fertigkeit von 1.

Nadreidis kann kein Feuer entfachen.

Nadreidis wird durch ein einzelnes berittenes Modell auf einer Basis dargestellt. Ein entsprechendes Modell ist im **DEMONWORLD Pack 4825** enthalten.

Beldrazar der Hexer (✂3)

Beldrazar der Hexer ist ein Magier der Höheren Kreise. Seine Macht und sein Einfluß beim Nethalum sind legendar, und man sagt, daß viele Entscheidungen des Rates auf seinen Einfluß zurückgehen.

Beldrazar verfügt über einen magischen Stab, den er mit einer Kampfkraft von 5 im Nahkampf einsetzen kann. Viel interessanter als dies ist allerdings die Tatsache, daß der Stab in der Lage ist, Magiepunkte zu speichern.

Beldrazars Stab kann bis zu 10 Magiepunkte speichern. Im Falle eines fehlgeschlagenen Zaubers, der zum 'Verlust aller Magiepunkte' führt, sind die im Stab gespeicherten hiervon nicht betroffen.

Bitte beachten Sie, daß der Stab (im Gegensatz zu ähnlichen Artefakten anderer Reiche) zu Spielbeginn

nicht 'voll geladen' ist, sondern nur eine 'zusätzliche Speichermöglichkeit' für Magiepunkte darstellt. Der Spieler muß sich also zu Beginn eines Spieles entscheiden, wieviele der anfänglich vorhandenen 30 Magiepunkte er im Stab speichern will, und Beldrazar selbst verfügt über dementsprechend verringerte Magiepunkte. Magiepunkte können im Verlauf des Spieles sowohl 'aus dem Stab' entnommen, als auch von Beldrazar selbst aufgebracht werden, und beide Möglichkeiten können beim Bewirken ein und desselben Zaubers nach Belieben kombiniert werden (der Spieler ist allerdings gut damit beraten, den Stab soweit möglich 'voll beladen' zu belassen, um einem Verlust von Magiepunkten vorzubeugen). Auch wenn Beldrazar ruht, können regenerierte Magiepunkte nach Belieben im Stab gespeichert werden, als auch direkt ihm selbst zugutekommen. Wenn Beldrazar zu Beginn des Spieles eine Runde lang ruht, verfügt er somit über insgesamt (30 MPs plus 10 regenerierte MPs entspricht) 40 Magiepunkte.

Beldrazar wird durch ein einzelnes Modell auf einer Basis dargestellt. Ein entsprechendes Modell ist im **DEMONWORLD Pack 4825** enthalten.

Belidera, Tochter der Finsternis (✂1)

Belidera ist eine typische Dunkelelfen-Priesterin ersten Grades und kann wie alle der hier beschriebenen Priesterinnen nur die Zaubersprüche der Mar'Dakiroth wirken (siehe Kapitel 'Magie'). Belidera ist ungepanzert und verfügt neben ihrer Handwaffe über den besonderen Opferdolch der Priesterinnen, der zur Durchführung von Blutopfern benötigt wird (siehe Kapitel 'Magie').

Belidera wird durch ein einzelnes Modell auf einer Basis dargestellt. Ein entsprechendes Modell ist im **DEMONWORLD Pack 4826** enthalten.

Sekira die ewig Zürnende (✂2)

Sekira ist eine Priesterin, die im Rang etwas über Belidera steht. Sie ist jedoch ebenso ungerüstet wie diese und benutzt als Waffe ein Krummschwert und (für Blutopfer) den Opferdolch. Wie alle höherrangigen Priesterinnen der Dunkelelfen ist Sekira im Nahkampf nicht unbewandert und verfügt deshalb über eine ✂-Fertigkeit von 1.

Sekira wird durch ein einzelnes Modell auf einer Basis dargestellt. Ein entsprechendes Modell ist im **DEMONWORLD Pack 4826** enthalten.

Teleria, Hohepriesterin der Finsternis (✂3)

Teleria ist nicht nur eine der mächtigsten Dunkelelfinnen, die zur Zeit lebt, sie ist auch eine der ruchlosesten. Ihre Grausamkeit, ob auf dem Schlachtfeld oder bei der Durchführung unaussprechlicher Rituale, kennt keine Grenzen.

Teleria wird von einer Leibwache von vier Blutschwestern geschützt; das Element gilt deshalb als 'Fußvolk in geschlossener Ordnung' (und schlägt im Nahkampf mit '+2' zu). Teleria ist wie ihre Leibwache in eine leichte Rüstung gehüllt und verfügt wie diese über eine ✂-Fertigkeit von 2.

Wenn Teleria, wie im Kapitel 'Magie' beschrieben, eine Opferung durchführt (also mit dem Opferdolch nahkämpft), muß sie dies trotz ihrer Leibwache persönlich tun. Wenn ein gegnerisches Element geopfert werden soll, schlägt deshalb nur Teleria selbst zu; die Leibwache wird in diesem Fall nicht beachtet. Der Spieler muß ein solches Vorgehen, falls gewünscht, deshalb vor der Durchführung des Nahkampfes ansagen.

Teleria mit ihrer Leibwache wird durch ein Element mit 5 Modellen dargestellt.

Prinz Taloris, Sohn der Verdammnis (★★★★)

Taloris ist der derzeitige Heerführer der Dunkelelfen. Seine Ausrüstung und Bewaffnung entspricht der eines Dar'Kalon Ritters, ist allerdings in besonders aufwendiger Weise aus handverlesenen Materialien hergestellt. Seine Waffen haben deshalb einen um 1 erhöhten Kampffaktor, und die Panzerung führt nicht zu Bewegungseinschränkungen.

Prinz Taloris kann kein Feuer entfachen.

Prinz Taloris wird durch ein einzelnes Modell auf einer Basis dargestellt. Ein entsprechendes Modell ist im **DEMONWORLD** Pack 4824 enthalten.

Talensaria Hat'Naris (★★)

Talensaria ist das Oberhaupt des Hauses Hat'Naris und stellt als solche eine Ausnahme in der Gesellschaftsstruktur der Dunath dar. Ihr Bruder starb im Kampf gegen die Goblins, und seit diesem Tag ist das Haus Hat'Naris ohne männlichen Erben. Talensaria nahm deshalb den Posten des Oberhauptes ein.

Talensaria haßt die Goblins bis aufs Blut, da diese ihren Bruder töteten und dabei auch das alte Familienartefakt Schelinkar, ein besonders kampfstarkes, langes Schwert erbeuteten. Talensaria versucht seitdem, alle Goblins für diese Tat büßen zu lassen und das Schwert zurückzuerobern. Ihr Ruf hat sich bei den Goblins mittlerweile herumgesprochen, und deshalb hat Talensaria (nur) gegen Goblins einen Furchtfaktor von 6.

Talensaria kann ihre Handarmbrust in beiden Fernkampfphasen einer Runde einsetzen, sofern sie nicht im Nahkampf ist.

Talensaria wird durch ein einzelnes Modell auf einer Basis dargestellt. Ein entsprechendes Modell ist im **DEMONWORLD** Pack 4826 enthalten.

Teldea, Hüterin des Tempels (★)

Teldea ist eine typische Heldin der Dor'Beldris Tempelwachen und wie diese nur leicht gepanzert. Teldea hat

eine ✕-Fertigkeit von 2, die aufgrund der beiden Krummschwerter mit 4 berücksichtigt wird.

Teldea wird durch ein einzelnes Modell auf einer Basis dargestellt. Ein entsprechendes Modell ist im **DEMONWORLD** Pack 4826 enthalten.

Dal'Ketrahan, die Schwinge des Todes (★)

Dal'Ketrahan ist der Meisterassassine der Magierkaste und wird nur eingesetzt, wenn ein wichtiger Auftrag auf keinen Fall fehlschlagen darf. Dal'Ketrahan verfügt über alle Sonderfähigkeiten der Schattenklingen und unterliegt (sinngemäß) denselben Regeln wie diese (siehe Abschnitt 'Dar'Nagathor' im Kapitel 'Einheiten & Geräte'). Dal'Ketrahan ist darüberhinaus ein Meister mit dem Krummschwert.

Sofern Dal'Ketrahan einen Treffer mit dem Krummschwert erzielt, kann er einen 'Tödlichen Schlag' angebracht haben, der das getroffene Element unabhängig von der Anzahl seiner Trefferpunkte sofort tötet (Ausnahme: nicht gegen Dämonen, Untote, Groß-Elemente). Würfeln Sie hierzu mit 1W6. Wenn Sie die Grund-Initiative des Getroffenen um 2 oder mehr überwürfeln, hat Dal'Ketrahan einen tödlichen Schlag anbringen können. Gelingt dies nicht, bleibt es bei dem einen erzielten Treffer.

Beispiel: Bei einem von Dal'Ketrahan getroffenen Element mit der Grund-Initiative 2 muß der Spieler eine 4 oder mehr würfeln, um einen tödlichen Schlag zu landen. Hätte das getroffene Element die Grund-Initiative 4, würde nur bei einer gewürfelten 6 ein tödlicher Schlag gelingen.

Wenn Dal'Ketrahan ein Element mit nur einem (verbliebenen) Trefferpunkt trifft, können Sie sich das beschriebene Verfahren natürlich sparen.

Dal'Ketrahan kann seine Handarmbrust in beiden Fernkampfphasen einer Runde einsetzen, sofern er nicht im Nahkampf ist.

Dal'Ketrahan wird durch ein einzelnes Modell auf einer Basis dargestellt.

Balistar (★)

Balistar ist ein Dunkelelfen-Held, der aufgrund seiner ✕-Fertigkeit auch im Nahkampf nicht ganz schutzlos ist, aufgrund seiner phämonenalen ✕-Fertigkeit von 5 mit der Repetierarmbrust aber vorwiegend im Fernkampf Verwendung finden sollte.

Balistar wird durch ein einzelnes Modell auf einer Basis dargestellt.

VII. Magie

ALLGEMEINES

Die Dunkelfelfen verfügen im wesentlichen über zwei Arten von Magie. Alle dunkelfelfischen Magier gehören der Magierkaste der Gal'Hangoth an, die ausschließlich von Männern gebildet wird. Zu den Mar'Dakiroth, der Kaste der Priesterinnen, dagegen haben nur Frauen Zutritt, und diese verfügen über ihre eigene Art der Magie. Neben diesen beiden Grundtypen existieren noch die der Magierkaste angeschlossenen Far'Nirgoth, die 'Zaubersinger', und bei der Priesterinnenkaste der Dor'Beldris Gardar oder 'Blutzirkel'. Diese Gruppierungen können zum Teil die Zauberei der eigenen Kaste wirken, verfügen darüberhinaus aber auch über eigene, spezifische Sprüche.

Die Zaubersprüche dunkelfelfischer Magie werden in die Sprüche der Magier, der Priesterinnen, der Zaubersinger und des Blutzirkels eingeteilt. Falls eine Beschreibung nichts anderes sagt, kann jedes zaubernde Element nur die ihm zustehenden Sprüche wirken.

Viele der nachfolgend beschriebenen Zaubersprüche sind mehreren der vorgenannten Gruppen zugänglich. Die Beschreibungen der einzelnen Zauberei enthalten deshalb auch immer die Angabe, welche der vorgenannten Gruppierungen den jeweiligen Spruch wirken kann.

DUNKELELFEN-MAGIER

Die Magier der Dunkelfelfen beschäftigen sich in erster Linie mit Zauberei, die Veränderungen bewirken und Lebewesen kontrollieren sollen. Sie leben in jeder der sieben Städte der Dunkelfelfen in hohen Türmen, welche ihre schreckliche Macht widerspiegeln.

Magier bewirken Zauberei in der gewohnten Weise. Für die der Magierkaste zugehörigen Far'Nirgoth oder Zaubersinger sind hierbei einige Besonderheiten zu beachten; diese sind des Zusammenhangs wegen im Kapitel 'Einheiten & Geräte' beschrieben.

DUNKELELFEN-PRIESTERINNEN

Die Priesterinnen der Dunkelfelfen wirken in den Tempeln der Finsternis. Ihr Hauptsitz ist der große Tempel von

Dor'Angoras'Nethala; eine riesige Pyramide im Zentrum der Stadt.

Dunkelfelfische Priesterinnen betreiben die sogenannte 'Blutmagie', bei der im Vergleich zu anderen 'Magiewirkenden' einige Besonderheiten zu beachten sind, die folgend beschrieben werden. Auch der Dor'Beldris Gardar, der 'Blutzirkel', bewirkt die ihm zur Verfügung stehenden Zauberei in gleicher Weise wie die Priesterinnen und unterliegt deshalb den folgenden Regeln; darüberhinaus sind dort aber einige Besonderheiten zu beachten, die des Zusammenhangs wegen im Kapitel 'Einheiten & Geräte' beschrieben werden.

Die Quelle der Blutmagie ist das Opfern intelligenter Lebewesen, um durch ihr Blut magische Macht zu gewinnen. Als die Elfen im dritten Zeitalter große Teile der Wälder Iconessas abholzten, um mit dem Holz die für die Überquerung des großen Meeres im Westen benötigten Schiffe zu bauen, verloren ihre Loreaths die Gunst der Muttergöttin und als Folge dessen auch ihre Fähigkeiten. Die Blutmagie wurde durch alte Schriften gelehrt, welche die Elfen in ihrer neuen Heimat in den Ruinen einer unbekannten, längst untergegangenen Kultur fanden. Die Loreaths verabscheuten diese Art der Magie zuerst, aber durch die andauernde Aura des Todes, der sie in ihrer neuen Heimat ausgesetzt waren, veränderte sich im Laufe der Zeit nicht nur ihr Aussehen, sondern auch ihre Einstellung zum Leben, und die Blutmagie stellt heute eine durchaus akzeptierte und machtvolle Spielart der Magiebewirkung dar.

Dunkelfelfen-Priesterinnen haben keinen 'Höchststand an Magiepunkten', und können Magiepunkte nicht durch 'Ruhen' regenerieren.

Eine Priesterin ersten Grades zum Beispiel verfügt zu Spielbeginn wie gewohnt über 10 Magiepunkte (siehe Regelheft S. 119). Dieses gibt aber lediglich den zur Verfügung stehenden 'Anfangsbestand' an. Neue Magiepunkte können nicht durch 'Ruhen', sondern nur mittels der Durchführung von Opferungen gewonnen werden, und hierbei kann der anfängliche Bestand auch beliebig überschritten werden.

Dunkelfelfen-Priesterinnen können Magiepunkte nur durch Opferungen regenerieren. Geopfert werden können 1) alle eigenen Elemente AUSSER solchen, die zur

Priesterkaste gehörig sind, Charakteren, Geräten oder Dämonen, und 2) alle gegnerischen Elemente AUSSER Geräten, Dämonen oder Untoten. Eigene Elemente, die selbst im Nahkampf sind, können nicht geopfert werden.

Als 'eigene Elemente' werden im Regelfall Sklaven geopfert, in Notfällen jedoch können auch andere Elemente der eigenen Armee mit Ausnahme der obengenannten Sonderfälle hierzu herhalten (der Eintrag 'Mar'Dakiroth' auf der Rekrutierungskarte der Sklaven gibt lediglich an, daß die hierfür auszubehenden Punkte aus dem Punkteanteil der Mar'Dakiroth zu bestreiten sind, macht die Skaven aber nicht zu Angehörigen der Priesterkaste).

Ein Element kann geopfert werden, wenn die Priesterin in der Nahkampfphase in Kontakt zu dem betreffenden Element ist und (im Falle eigener Elemente) die Opferung ankündigt, oder (im Falle gegnerischer Elemente) dem Element selbst im Nahkampf mit dem Opferdolch den letzten verfügbaren Trefferpunkt Schaden zufügt.

Diese Opferung wird im Fall eigener Elemente statt eines Nahkampfangriffs durchgeführt und geschieht 'automatisch' bei Ankündigung. Zur Opferung gegnerischer Elemente MUSS die Priesterin selbst dem betreffenden Element den letzten Trefferpunkt Schaden zugefügt haben, dieses also mit dem Opferdolch (Kampfkraft 4) im Nahkampf ohne Unterstützung erfolgreich angegriffen haben. Die hierdurch gewonnenen Magiepunkte stehen dann sofort zur Verfügung und können in folgenden Magiephasen in gewohnter Weise verbraucht werden.

Die Opferung eines Elements von Sklaven führt zu einem Zugewinn von 2 Magiepunkten, die Opferung anderer Dunkelelfen-Elemente zu einem Zugewinn von 3 Magiepunkten, gegnerische Elemente führen zu einem Zugewinn von 4 Magiepunkten, Groß-Elemente unabhängig von ihrer Armeen-Zugehörigkeit zu einem Zugewinn von 5 Magiepunkten.

Jede Priesterin und jedes Element des Blutzirkels kann pro Nahkampfphase höchstens ein Element opfern.

DUNKELELFEN-ZAUBER

Die folgende Auflistung beschreibt die Zauber, die den verschiedenen 'Magiewirkenden' der Dunkelelfen zur Verfügung stehen.

Die bei den Zaubersprüchen in Klammern angegebenen Nummern dienen dazu, angekündigte Zaubersprüche sowie deren Zielobjekt falls nötig mittels der im Grundspiel enthaltenen Zaubermarker zu identifizieren.

Unter 'Wirkung' wird die allgemeine Wirkung des Spruches beschrieben.

'Zielobjekt' gibt an, wer oder was verzaubert werden kann. Wenn hier der Eintrag 'Modelle einer Rekrutierungskarte' zu finden ist, so ist Zielobjekt des Zaubers stets eine einzelne Einheit unabhängig von deren momentaner Größe oder Anordnung, oder ein einzelner Befehlshaber oder Zauberer, oder ein einzelnes Großelement. Ein Befehlshaber, der einer Einheit angeschlossen ist, muß als eigenes Zielobjekt verzaubert werden. Ähnliches gilt, wenn ein Befehlshaber als Passagier auf einem

Streitwagen mitfährt oder auf einem Drachen reitet. Hier sind der Befehlshaber einerseits und der Streitwagen andererseits zwei eigene Zielobjekte – es wird aber oftmals keinen Sinn machen, den Streitwagen als solchen zu verzaubern. In den Fällen, in denen die Auswahl möglicher Zielobjekte eingeschränkter ist, haben wir uns bei der Auflistung an die im Kapitel 'Rekrutierung' aufgezählten Truppentypen gehalten.

'Voraussetzungen' gibt an, welche Bedingungen erfüllt sein müssen, damit der Zauberer den Spruch wirken kann. Dieser Abschnitt gibt die besonderen, für diesen Spruch zu beachtenden Voraussetzungen an, wie zum Beispiel einen Sichtkontakt zum Zielobjekt oder eine Maximalentfernung. Sofern eine Beschreibung nichts anderes angibt, muß ein zu verzauberndes Groß-Element, das innerhalb einer bestimmten Entfernung zum Zauberer sein muß, mit jedem der von ihm eingenommenen Felder innerhalb dieser Entfernung sein. Die Existenz einer Sichtverbindung wird sofern nötig anhand des Fernkampfdiagramms geprüft.


Ein Zauberer kann sich beliebig drehen und daher unabhängig von der Ausrichtung des Modells in jeder Richtung Zaubersprüche wirken.

'Dauer' gibt an, in welcher Phase einer Runde oder über wieviele Runden oder Phasen der jeweilige Spruch wirkt. Hier ist oftmals der Eintrag 'bis zum Ende des Spiels' zu finden. Auch ein solcher Spruch wirkt nicht unbegrenzt, hat aber eine so lange Wirkungsdauer, daß im Zeitrahmen eines Spieles von einer unbegrenzten Wirkung ausgegangen werden kann.

Wenn ein Spruch mit länger anhaltenden Folgen erfolgreich zustandegekommen ist, notieren Sie die Wirkung oder Nummer und das Zielobjekt des Zaubers auf einem Zettel oder legen Sie den betreffenden Zaubermarker auf die Rekrutierungskarte.

Mantel der Finsternis (1)

Dieser Spruch kann nur von Magiern und den Zaubersingern gewirkt werden.

Wirkung: Der Mantel der Finsternis kann nur auf Standardelemente (auf 1 Feld großen Basen) gerichtet werden und erhöht deren -Wert um 2. Ein Zielobjekt kann nur einmal zur gleichen Zeit unter der Wirkung dieses Spruches stehen.

Dauer: Ab der Magiephase, in der der Zauber zustande kommt, bis zum Ende des Spiels.

Voraussetzungen: Der Magier (das den Zauber 'bewirkende' Element der Zaubersinger) muß zumindest eine teilweise Sicht auf mindestens eins der zu verzaubernden Elemente haben und ALLE betroffenen Elemente dürfen höchstens 15 Felder vom Magier entfernt sein. Der Magier (die Zaubersinger) kann (können) mit diesem Spruch auch sich selbst verzaubern.

Zielobjekt: Modelle einer Rekrutierungskarte, sofern keine Gegenstände oder Geschütze und sofern auf normalgroßen Basen.

Stufe des Spruches: 7.

Schild der Unverwundbarkeit (2)

Dieser Spruch kann nur von Magiern und den Zaubersingern gewirkt werden.

Wirkung: Der Schild der Unverwundbarkeit verhindert jeglichen Verlust von Trefferpunkten außer durch Magie oder magieähnliche Einwirkungen. Das von diesem Spruch 'betroffene' Element kann auch durch zum Beispiel ein großes Steingeshoß nicht verletzt oder gar getötet werden; eine magische Waffe, oder Zauber, die 'flächendeckend' wirken und dem Element hierbei Schaden zufügen, haben dagegen die üblichen Auswirkungen.

Dauer: Ab dem Ende der Magephase, in der der Zauber zustandekommt, bis zum Ende der NÄCHSTEN Runde.

Voraussetzungen: Der Magier (das den Zauber 'bewirkende' Element der Zaubersinger) muß zumindest eine teilweise Sicht auf das zu verzaubernde Element haben, und dieses darf höchstens 10 Felder vom Magier entfernt sein. Der Magier (die Zaubersinger) kann (können) mit diesem Spruch auch sich selbst (eins der eigenen Elemente) verzaubern.

Zielobjekt: Ein einzelnes Element auf einer normal-großen Basis.

Stufe des Spruches: 2.

Kraft des Körpers (3)

Dieser Spruch kann nur von Magiern und den Zaubersingern gewirkt werden.

Wirkung: Der Zauber erhöht den Nahkampffaktor der betroffenen Elemente um 1. Dieses gilt nur für Nahkampfwaffen oder andere Nahkampfangriffe, nicht aber für jedwede Art von Fernkampf. Ein Zielobjekt kann von diesem Spruch nur einmal betroffen werden; eine erneute Anwendung führt nicht zu einem nochmals erhöhten Kampffaktor.

Dauer: Ab dem Ende der Magiephase, in der der Spruch zustandekommt, bis zum Ende des Spiels.

Voraussetzungen: Der Magier (das den Zauber 'bewirkende' Element der Zaubersinger) muß zumindest eine teilweise Sicht auf mindestens eins der zu verzaubernden Elemente haben, und alle zu verzaubernden Elemente dürfen höchstens 15 Felder vom Magier entfernt sein. Der Magier (die Zaubersinger) kann (können) mit diesem Spruch auch sich selbst verzaubern.

Zielobjekt: Modelle einer Rekrutierungskarte mit Ausnahme von Geräten oder Gegenständen.

Stufe des Spruches: 3.

Strahl der Vernichtung (4)

Dieser Spruch kann nur von Magiern gewirkt werden.

Wirkung: Der Zauber erzeugt einen magischen Strahl, der zu Spielzwecken wie ein Pfeilgeschoß gehandhabt wird (siehe Regelheft S. 112/113). Der Magier muß beim

Bewirken dieses Spruches das (endgültige) Zielfeld des 'Strahls der Vernichtung' festlegen; im Gegensatz zu einem Pfeilgeschoß wird jedoch nicht für eine Trefferabweichung gewürfelt. Die Auswirkungen dieses Spruches werden in der Magiephase ermittelt; die Maximalreichweite (Entfernung, die das angegebene Zielfeld höchstens vom Magier haben darf) beträgt 20 Felder.

In der 'Grundversion' hat der Strahl der Vernichtung einen Kampffaktor von 12, und der ihn bewirkende Spruch die Stufe 5. Es ist dem Magier möglich, den Kampffaktor UND damit die Stufe des Spruches für jeden über das Minimum hinaus aufgebrauchten Magiepunkt um 1 zu erhöhen; ein Strahl der Vernichtung, für dessen Bewirken 2 zusätzliche Magiepunkte aufgebracht wurden, hat also einen Kampffaktor von $(12+2=)$ 14 und eine Stufe von $(5+2=)$ 7.

Beachten Sie, daß solchermaßen 'zusätzlich' aufgebrauchte Magiepunkte neben dem Kampffaktor auch die Stufe des Spruches, nicht aber die Wahrscheinlichkeit seines Zustandekommens erhöhen. Soll letzteres bewirkt werden, muß der Magier, wie im Regelheft auf S. 120 beschrieben, zusätzliche Magiepunkte über die Stufe des Spruches hinaus aufbringen.

Dauer: Magiephase.

Voraussetzungen: Reichweite 20 Felder; das 'Zielen' erfolgt wie bei Pfeilgeschossen.

Zielobjekt: betroffene Elemente gemäß Beschreibung.

Stufe des Spruches: siehe 'Wirkung'.

Augen der Furcht (5)

Dieser Spruch kann nur von Magiern gewirkt werden.

Wirkung: Der Zauber erhöht den Furchtfaktor des oder der betroffenen Elemente um 1. Ein Element kann nur einmal zur gleichen Zeit unter der Wirkung dieses Zaubers stehen.

Dauer: Ab dem Ende der Magiephase, in der der Spruch zustandekommt, bis zum Ende des Spiels.

Voraussetzungen: Der Magier muß zumindest eine teilweise Sicht auf mindestens eins der zu verzaubernden Elemente haben, und alle zu verzaubernden Elemente dürfen höchstens 15 Felder vom Magier entfernt sein. Der Magier kann mit diesem Spruch auch sich selbst verzaubern.

Zielobjekt: Modelle einer Rekrutierungskarte mit Ausnahme von Gegenständen.

Stufe des Spruches: 1.

Macht der Schatten (6)

Dieser Zauber kann nur von Magiern gewirkt werden.

Wirkung: Der Zauber bewirkt, daß sich über der gesamten Spielfläche eine unheimliche und furchteinflößende Dunkelheit ausbreitet. Diese Dunkelheit ist, weil ma-

gisch, jenseits einer gewissen Entfernung absolut undurchdringlich; dies gilt auch dann, wenn die Spieler für irgendeine Art der 'Beleuchtung', zum Beispiel durch Feuer, sorgen sollten.

Solange die 'Macht der Schatten' wirkt, sind Sichtungs-entfernungen auf 3 Felder beschränkt.

Dies zeigt in jeder Situation Wirkung, welche die Existenz irgendeiner Sicht oder Sichtlinie voraussetzt – so können zum Beispiel Fernkämpfer nicht auf Ziele jenseits dieser Entfernung schießen, Geschütze können kein Ziel jenseits dieser Entfernung auffassen, der Kontrollradius von Befehlshabern ist auf drei Felder beschränkt, und Zauber, deren Zustandekommen die Existenz einer Sichtlinie voraussetzt, können nicht auf Entfernungen von vier oder mehr Feldern gewirkt werden.

Während der Wirkungsdauer der 'Macht der Schatten' können keine Elemente niedrig fliegen. Elemente, die bei Zustandekommen der 'Macht der Schatten' hoch fliegen, können solange der Zauber wirkt nicht landen.

Ist für ein solches Element ein Befehlsmarker ausgelegt, der dieses zum Landen während der Bewegungsphase zwingt, wird dieser nicht beachtet.

Solange die 'Macht der Schatten' wirkt, ist der Furchtfaktor JEDES dunkelelfischen Elements um 1 erhöht.

Dauer: Die Wirkung des Zaubers beginnt unmittelbar nach der Magiephase, in der er zustandekommt, und dauert bis zum Ende der folgenden Magiephase. Die 'Macht der Schatten' schränkt damit Sichtverbindungen bei Zaubern, die in derselben Magiephase bewirkt werden, nicht ein, zeigt aber in der folgenden Magiephase Wirkung.

Voraussetzungen: keine.

Zielobjekt: gesamte Spielfläche.

Stufe des Spruches: 7.

Beschwörung von Bahl'Sahr (7)

Dieser Zauber kann nur vom Blutzirkel gewirkt werden.

Wirkung: Dieser Zauber beschwört ein oder mehrere Elemente widerwärtiger, furchteinflößender Dämonen aus den Abgründen dunkler Dimensionen – die Bahl'Sahr. Die Bahl'Sahr bewegen sich auf starken Sprungbeinen und sind deshalb vergleichsweise schnell; jeder der Dämonen hat darüberhinaus zwei lange, dünngliedrige Extremitäten im vorderen Bereich des Körpers, die in klauenbewehrten 'Händen' auslaufen, und kann den Gegner, wenn er sich erst einmal an diesem festgekrallt hat, im Nahkampf mit seinem Horn das Fürchten lehren.

Im Nahkampf gegen Elemente auf Standardbasen hat ein Element von Bahl'Sahr einen Angriff mit den Klauen zur Verfügung, der wie ein Nahkampfangriff abgewickelt wird, aber den gegnerischen Panzerungswert ignoriert. NUR FALLS dieser Angriff Erfolg hat, verfügt das Element von Bahl'Sahr in derselben Nahkampfphase über einen Hornangriff, der sich gegen denselben Gegner richten muß, als gleichzeitig zum ersten Angriff gilt

und ohne Berücksichtigung weiterer Faktoren abgewickelt wird. Hat der Hornangriff Erfolg, verliert das angegriffene Element ALLE Trefferpunkte.

Der Gegner wird dann einfach aufgespießt und nimmt am weiteren Spielgeschehen nicht mehr teil. Beachten Sie, daß der Hornangriff sich gegen denselben Gegner wie der (erfolgreiche) Klauenangriff richten muß; ein Hornangriff kann also nicht gegen Elemente mit nur einem (verbliebenen) Trefferpunkt zustandekommen. Kommt der Angriff zustande, gilt er als gleichzeitig zum Klauenangriff; auch ein Bahl'Sahr, der gleichzeitig mit seinem Gegner zuschlägt und von diesem getötet wird, kann daher einen Hornangriff haben.

Gegen Elemente auf anderen als Standardbasen haben die Bahl'Sahr nur einen Klauenangriff zur Verfügung, der wie ein normaler Nahkampfangriff (mit Berücksichtigung des gegnerischen Panzerungswertes) durchgeführt wird und nicht zu einem Hornangriff führen kann.

Einen Drachen, Riesen oder ein Gerät können die Bahl'Sahr nicht einfach mit den Klauen festhalten, und auch ein Hornangriff gestaltet sich in diesem Fall als kaum durchführbar.

Die sonstigen Spielwerte der Dämonen finden Sie auf der beigefügten Rekrutierungskarte; die Punktkosten bei der Bewegung entsprechen denen von Reiterei.

Sie können beim Bewirken des Zaubers zwischen einem und sechs Bahl'Sahr beschwören und müssen dies vor dem Bewirken ansagen; der Spruch hat pro Element die Stufe 3. Der Zauberende kann zusätzliche MPs aufbringen, um die Wahrscheinlichkeit des Zustandekommens zu erhöhen; diese MPs wirken sich aber nicht auf die Stufe des Zaubers oder die Anzahl beschworener Bahl'Sahr aus.

Wenn der Zauber zustandegekommen ist, erscheinen die beschworenen Dämonen in der Magiephase in belie-

Die jungen Adligen meditierten über ihren Schwertern. Heute nacht würden sie in den Kreis der Bel'Nidres aufgenommen werden – wenn sie es schafften, bis zum nächsten Morgen am Leben zu bleiben.

Vor ihnen lag die Höhle der einsamen Verzweiflung. Hier würden die Tests stattfinden. Jeder der Männer hatte nur seine Klinge und seine Rüstung zur Verfügung, um den Weg durch die Höhle, die unter einem Jahrtausende alten Baumriesen lag, zu überstehen.

Gefahren gab es viele. Da war die Kammer der Achtzig Spitzen. Ein komplett dunkler Raum, in den achtzig Sklaven in unregelmäßigen Abständen lange Piken hineinrammten. Es gab die Hölle der neunzig Widerlichkeiten. Hier würden die Schüler sich mit einem undurchdringlichen Dickicht voller giftiger Schlangen, Spinnen und Stachelspringmäusen auseinandersetzen müssen. Der Weg der Schmerzen war ebenso schlimm. Er erforderte es, barfuß einen dreißig Schritt langen Baumstamm zu überqueren, der über einem Wasserbecken randvoll mit Piranhas lag. Fast überflüssig zu erwähnen, daß der Baumstamm mit rasiermesserscharfen Glasscherben übersät war. Den meisten Respekt hatten die Schüler jedoch vor dem Raum des Selbst. Niemand wußte, was sie dort erwartete, aber immer und immer wieder hatten die Lehrer betont, daß hier die schwierigste Prüfung wartete.

biger Ausrichtung auf freien Feldern der Spielfläche; keins der Elemente darf mehr als fünf Felder vom Beschwörenden entfernt sein, und eine Beschwörung in den Kontakt mit einem Gegner hinein ist nicht erlaubt. Die mit einer Anwendung dieses Zaubers beschworenen Dämonen müssen eine Einheit bilden (die aus höchstens sechs Elementen bestehen kann). In der Runde ihrer Beschwörung hat diese 'Einheit' automatisch einen Halten-Befehl.

Bahl'Sahr können nicht auf Entfernung kommandiert werden und keine magischen Gegenstände erhalten. Mit Ausnahme eines Bahl'Sahr Befehlshabers kann sich kein Held oder Befehlshaber der Einheit anschließen.

Der Bahl'Sahr Befehlshaber kann mit dem folgend angeführten Spruch beschworen werden. Solange dies nicht geschehen ist, muß für den Befehl der Dämonen gewürfelt werden wie im Regelheft auf S. 50 beschrieben.

Dauer: Magiephase. Die Dämonen bleiben auf der Spielfläche, bis sie vernichtet sind.

Voraussetzungen: Das den Zauber bewirkende Element des Blutzirkels muß vor der Beschwörung eine zumindest teilweise Sicht auf jedes der von einem neu beschworenen Element belegten Felder haben, jedes dieser Felder muß passierbar und darf höchstens fünf Felder vom bewirkenden Element entfernt sein.

Zielobjekt: Elemente von Bahl'Sahr Dämonen auf freien Feldern der Spielfläche.

Stufe des Spruches: 3 pro zu beschwörendem Element.

Beschwörung eines Bahl'Sahr Befehlshabers (8)

Dieser Zauber kann nur vom Blutzirkel gewirkt werden.

Wirkung: Der Zauber beschwört einen besonders großen Bahl'Sahr, der als Befehlshaber der Bahl'Sahr Dämonen fungieren kann. Die Spielwerte finden Sie auf der beigefügten Rekrutierungskarte; der Klauen- und Hornangriff des Bahl'Sahr Befehlshabers erfolgt in gleicher Weise wie bei den Bahl'Sahr. Nach erfolgreicher Beschwörung kann der Bahl'Sahr wie ein Befehlshaber selbständig eingesetzt werden und bewegt wie ein einzelnes Element zu Pferd.

Der Bahl'Sahr Befehlshaber kann sich nur einer Einheit von Bahl'Sahr anschließen und auch nur einer solchen Einheit Befehle erteilen.

Dauer: Magiephase. Der Bahl'Sahr Befehlshaber verbleibt auf der Spielfläche, bis er vernichtet ist.

Voraussetzungen: Das den Zauber bewirkende Element des Blutzirkels muß eine zumindest teilweise Sicht auf das von dem Dämon zu besetzende Feld haben, dieses Feld muß passierbar und darf höchstens fünf Felder vom bewirkenden Element entfernt sein.

Zielobjekt: Ein einzelnes Feld der Spielfläche/ein Bahl'Sahr Befehlshaber.

Stufe des Spruches: 6.

Beschwörung eines Dal'Daroth Dämons (9)

Dieser Zauber kann nur vom Blutzirkel gewirkt werden.

Wirkung: Dieser Zauber beschwört einen Dal'Daroth Dämon. Der Dämon wird durch ein einzelnes Modell auf einer drei Felder großen Basis dargestellt; die Front-, Flanken- und Rückenfelder entsprechen denen eines Riesen, und auch Bewegungen und Drehungen werden wie bei Riesen abgewickelt (s. Regelheft S. 98/99). Die Spielwerte des Dal'Daroth sind auf der beigefügten Rekrutierungskarte abgedruckt; das **DEMONWORLD** Pack 4820 enthält das entsprechende Modell. Nach erfolgreicher Beschwörung kann der Dal'Daroth wie ein Groß-Element eingesetzt werden; in der Runde der Beschwörung hat der Dämon automatisch einen H-Befehl.

Der Dal'Daroth hat in jeder Runde zwei Angriffe mit den Fäusten zur Verfügung. Ein Angriff mit der rechten (linken) Faust kann sich gegen ein Element auf dem rechten (linken) Flankenfeld oder einem der beiden rechten (linken) Frontfelder richten. Wird ein Element auf den vorderen Frontfeldern angegriffen, können sich die beiden Angriffe auch unterstützen.

Dauer: Magiephase. Der Dal'Daroth verbleibt bis zu seiner Vernichtung auf der Spielfläche.

Voraussetzungen: Der Dal'Daroth kann nur auf freien passierbaren Feldern beschworen werden, die alle höchstens 5 Felder vom beschwörenden Element des Blutzirkels entfernt sind. Eine Beschwörung in den Kontakt mit gegnerischen Elementen hinein ist nicht erlaubt.

Zielobjekt: Ein einzelnes Feld der Spielfläche/ein Dal'Daroth Dämon.

Stufe des Spruches: 16.

Segen des Blutes (10)

Dieser Zauber kann nur von Priesterinnen gewirkt werden.

Wirkung: Der Zauber erlaubt es der Priesterin, einem (eigenen oder gegnerischen) Element einen Trefferpunkt zu 'rauben' und diesen sich selbst oder einem anderen Element zu 'geben'. Der Zauber wirkt nur auf und gegen lebende Wesen; Untoten, Dämonen sowie Geräten können weder Trefferpunkte geraubt noch gegeben werden (dies umfaßt auch Nachtmahre und Golemkrieger). Ein Element, das bereits tot ist (also keine Trefferpunkte mehr hat), kann von diesem Zauber nicht profitieren.

Der Spruch kann in mehreren Runden auch mehrfach auf dasselbe Element angewandt werden, in jeder einzelnen Magiephase jedoch kann einem Element (auch bei mehreren Priesterinnen) nur ein Trefferpunkt geraubt oder gegeben werden.

Der Spuch kann auch gegen Elemente mit nur einem Trefferpunkt gerichtet werden. Wird die Formation einer Einheit durch ein aufgrund dieses Zaubers ausgefallenes Element gestört, ist ein 'kostenloses Nachrücken' anderer Elemente wie bei Fernkampfverlusten nicht möglich. Die Erfahrung, ein Element der Einheit durch magische

Einwirkung verloren zu haben, ist so verwirrend, daß die Angehörigen der Einheit in diesem Moment anderes zu tun haben, als ihre Formation wiederherzustellen.

Dauer: Magiephase.

Voraussetzungen: Das Element, dem der Trefferpunkt entzogen werden soll, muß sich innerhalb von höchstens 10 Feldern Entfernung zur Priesterin aufhalten, und diese muß eine zumindest teilweise Sichtverbindung zu dem Element haben. Soll der geraubte Trefferpunkt einem anderen Element als der Priesterin selbst verliehen werden, darf sich dieses Element nicht weiter als 5 Felder von der Priesterin entfernt aufhalten, und auch zu diesem Element muß eine zumindest teilweise Sichtverbindung bestehen. Durch diesen Zauber kann der ursprüngliche Höchststand an Trefferpunkten nicht überschritten werden; das Element, das den Trefferpunkt erhalten soll, muß zuvor also mindestens einen Trefferpunkt verloren haben.

Der Zauber kann auch dann angewendet werden, wenn kein Element verfügbar ist, dem der geraubte Trefferpunkt gegeben werden könnte. Die Stufe des Zaubers bleibt in diesem Fall aber gleich; ein solcher Trefferpunkt 'verpufft' dann einfach, und kann nicht für spätere Anwendungen aufgespart werden.

Zielobjekt: Die beiden beteiligten Elemente.

Stufe des Spruches: 3.

Schwarzes Blut (11)

Dieser Zauber kann nur von Priesterinnen gewirkt werden.

Wirkung: Der Zauber verwandelt das Blut des Opfers in Säure und fügt diesem hierbei 1W3 Trefferpunkte Schaden zu (würfeln Sie mit 1W6 und halbieren Sie das Ergebnis, wobei Bruchteile aufgerundet werden). Ein Element kann auch bei Vorhandensein mehrerer Priesterinnen in jeder Magiephase nur einmal Zielobjekt dieses Zaubers sein. Der Zauber wirkt nur gegen lebende Wesen; Untote, Dämonen oder Geräte können von diesem Zauber nicht betroffen werden.

Ein Element, das durch die Anwendung dieses Zaubers seinen letzten Trefferpunkt verliert, platzt auseinander und versprüht die Säure auf allen benachbarten Feldern. Jedes Element auf einem dieser Felder (sofern in Kontakt zum Zielelement) unterliegt in der Magiephase einem Angriff mit Kampfkraft 3, der ohne Beachtung weiterer Modifikatoren durchgeführt wird. Groß-Elemente unterliegen für jedes der von ihnen eingenommenen Felder im Wirkungsbereich der Säure einem separaten Angriff wie vor.

Wird die Formation einer Einheit durch den Ausfall eins oder mehrerer Elemente aufgrund dieses Zaubers gestört, so ist auch hier ein 'kostenloses Nachrücken' wie bei Fernkampfverlusten nicht möglich.

Dauer: Magiephase.

Voraussetzungen: Das Zielelement darf nicht weiter als sieben Felder von der Priesterin entfernt sein, und diese

muß eine zumindest teilweise Sichtverbindung zu dem Element haben.

Zielobjekt: Ein einzelnes Element.

Stufe des Spruches: 10.

Gunst des Blutes (12)

Dieser Zauber kann nur von Priesterinnen gewirkt werden.

Wirkung: Der Zauber gestattet es, Elementen der *eigenen* Seite Trefferpunkte zu entziehen und diese anderen Elementen der *eigenen* Seite zu geben. Jedem Element kann bei einem Bewirken dieses Zaubers nur ein Trefferpunkt entzogen oder gegeben werden, und jedes Element kann in einer Magiephase nur einmal Zielobjekt dieses Zaubers sein (eine mehrfache Anwendung auf dasselbe Element in mehreren Magiephasen ist möglich).

Dieser Spruch ähnelt dem 'Segen des Blutes', unterscheidet sich aber in zwei Punkten von diesem: zum einen können mit der 'Gunst des Blutes' mehreren Elementen zur gleichen Zeit Trefferpunkte genommen und gegeben werden. Zum zweiten kann ein Element durch diesen Spruch auch mehr als seine ursprünglichen Trefferpunkte erhalten.

Es ist erlaubt, mit einer Anwendung des Spruches Elementen, die unterschiedlichen Rekrutierungskarten 'zugehörig' sind, Trefferpunkte zu nehmen, und diese auch zu verschiedenen Rekrutierungskarten gehörigen Elementen zu geben. Es ist auch möglich, eine Einheit mit diesem Spruch nur teilweise zu verzaubern, also nicht allen Elementen der Einheit zusätzliche Trefferpunkte zu geben (oder zu nehmen). Kennzeichnen Sie die betroffenen Elemente, falls nötig.

Wird die Formation einer Einheit durch den Ausfall eins oder mehrerer Elemente aufgrund dieses Zaubers gestört, so ist ein 'kostenloses Nachrücken' wie bei Fernkampfverlusten nicht möglich.

Auch dieser Spruch wirkt nur auf und gegen lebende Wesen; Untoten, Dämonen sowie Geräten (und damit auch Nachtmahren und Golemkriegern) können weder Trefferpunkte genommen noch gegeben werden. Ein Priesterin kann diesen Spruch auch dazu benutzen, sich selbst Trefferpunkte zu verleihen.

Dauer: Magiephase.

Voraussetzungen: Alle Elemente, denen mit diesem Spruch Trefferpunkte genommen werden sollen, müssen sich innerhalb von höchstens 10 Feldern Entfernung zur Priesterin aufhalten, und die Priesterin muß zu jedem dieser Elemente eine zumindest teilweise Sichtverbindung haben. Alle Elemente, denen mit diesem Spruch Trefferpunkte gegeben werden sollen, müssen sich innerhalb von höchstens 5 Feldern Entfernung zur Priesterin aufhalten, und die Priesterin muß auch zu jedem dieser Elemente eine zumindest teilweise Sichtverbindung zu mindestens einem dieser Elemente haben. Elemente verdecken hierbei nicht die Sicht auf weiter 'hinten' stehende Elemente derselben Einheit.

Zielobjekt: beteiligte Elemente.

Stufe des Spruches: 4 pro übertragenem Trefferpunkt.

Macht des Blutes (13)

Dieser Zauber kann nur von Priesterinnen gewirkt werden.

Wirkung: Dieser Zauberspruch kann nur im Nahkampf eingesetzt werden und richtet sich gegen ein einzelnes Groß- oder Standard-Element mit Ausnahme von Untoten, Dämonen und Geräten.

Der Spruch gestattet es der Priesterin, dem Zielobjekt durch Handauflegen auf magische Weise Lebensenergie zu entziehen. Um dieses bewirken zu können, muß die Priesterin **sich selbst** in einer beliebigen Magiephase mit dem Spruch verzaubert haben; die Macht des Blutes bleibt danach beliebig lange wirksam, kann aber nur einmal eingesetzt werden. Notieren Sie die Tatsache, daß der Spruch gewirkt wurde, verdeckt auf einem Zettel.

Der Einsatz des Spruches kann nur in einer Nahkampfphase erfolgen, in welcher die Priesterin dem Zielobjekt einen Treffer im Nahkampf beigebracht hat (dies ist keine Opferung, und muß daher nicht mit dem mitgeführten Opferdolch geschehen). Ist dieses nicht gelungen oder stirbt die Priesterin selbst in derselben Nahkampfphase, kann der Spruch nicht eingesetzt werden. Der Spruch wird nach dem eigentlichen Nahkampf, aber vor Durchführung eventueller Moraltests eingesetzt und kann daher auch gegen Zielobjekte wirken, die am Ende einer Nahkampfphase fliehen müssen oder aus anderen Gründen aus dem Nahkampfkontakt herausbewegen.

Ist die Voraussetzung des Einsatzes gegeben, würfeln Sie mit 1W6. Das Zielobjekt stirbt, wenn die Priesterin gleich oder mehr als die momentanen Trefferpunkte des Opfers, oder (unabhängig von den Trefferpunkten des Opfers) eine '6' würfelt. Gelingt dies nicht, zeigt der Spruch keine Wirkung (ist aber dennoch 'verbraucht').

Beispiel: Wird ein Held mit (momentan) 4 Trefferpunkten mit der 'Macht des Blutes' attackiert, muß die Priesterin eine 4 oder mehr für den Erfolg des Spruches würfeln, und selbst eine Drachenreiterin der Elfen (mit vollen sieben Trefferpunkten) ist bei einer 6 noch betroffen.

Dieser Zauberspruch scheint auf den ersten Blick recht mächtig zu sein. Beachten Sie aber, daß die 'Macht des Blutes' nur eingesetzt werden kann, wenn der Priesterin zuvor im Nahkampf ein Treffer gelungen ist, und gerade bei hochkarätigen gegnerischen Elementen wird dies oftmals sehr schwierig sein!

Da der eigentliche Einsatz der 'Macht des Blutes' kein Zauberspruch ist, zeigt er auch Elementen gegenüber Wirkung, die auf irgendeine Weise gegen die Einwirkungen von Magie geschützt sind, zum Beispiel durch den Spruch 'Annakors Schutz' der imperialen Spruchliste.

Dauer: Nahkampfphase.

Voraussetzungen: siehe 'Wirkung'.

Zielobjekt: Ein einzelnes Element (keine Untoten, Dämonen, Geräte).

Stufe des Spruches: 2.

VIII.

Gegenstände

Ein 'Gegenstand' ist ein (meist magisches) Utensil, das aufgrund seiner Eigenschaften im Spiel eine besondere Bedeutung hat. Dieses Kapitel beschreibt magische Gegenstände, die einer Dunkelelfen-Armee zur Verfügung stehen können.

Die Rekrutierungskarte eines Gegenstandes gibt stets an, von welcher Einheit oder von welchem Modell dieser benutzt werden kann. Welche Art von Modellen mit dem jeweiligen Eintrag gemeint sind, entnehmen Sie bitte dem Kapitel 'Rekrutierung'. Wenn Sie zu Beginn eines Spieles einen Gegenstand 'einkaufen', legen Sie dessen Rekrutierungskarte neben die Rekrutierungskarte der Einheit oder des Modells, das diesen Gegenstand trägt.

Die hier beschriebenen Artefakte sind Einzelstücke; jeder dieser Gegenstände kann daher auch bei ausreichendem Punktekonto nur einmal 'eingekauft' werden.

Der Stein von Krelös


Der Stein von Krelös kann nur von Angehörigen der Magierkaste und vom Anführer der Far'Nirgoth, der 'Zaubersinger', benutzt werden.

Der Stein von Krelös verhindert innerhalb von höchstens acht Feldern Entfernung von seinem Träger das Zustandekommen aller nicht-dunkelelfischen Zaubers.


Ein solcher Zauber kann (unabhängig von der Anzahl aufgebrachter Magiepunkte) einfach nicht bewirkt werden, sofern das den Zauber bewirkende Element sich innerhalb von höchstens acht Feldern Entfernung vom Träger des Steins aufhält. Der Stein verhindert *nicht* das Zustandekommen oder die Wirkung von Zaubern, die von 'außerhalb' dieser Entfernung auf Modelle oder Felder innerhalb dieser Entfernung gerichtet werden, und auch ein magischer Gegenstand, dessen Träger sich innerhalb dieser Entfernung aufhält, funktioniert weiterhin (Ausnahme: sofern mit dem Gegenstand selbst ein Zauber gewirkt werden soll). Verzauberte Modelle, die sich innerhalb von acht Feldern vom Stein aufhalten, unterliegen weiterhin den Auswirkungen der auf ihnen liegenden Zaubers.

Wird das Element mit dem Stein vernichtet, ist dieser verloren.

Der Schattenmantel

Der Schattenmantel ist benutzbar von Helden, Befehlshabern und Magiern zu Fuß. Der Mantel verleiht dem Träger (nur) gegen Fernkampfangriffe einen -Wert von 4 und ermöglicht es ihm, sich innerhalb einer eigenen Einheit zu verbergen wie eine 'Schattenklinge' (siehe Abschnitt 'Dar'Nagathor' im Kapitel 'Einheiten und Geräte').

Die Rüstung der arkanen Künste

Diese Rüstung ist benutzbar von Helden und Befehlshabern zu Fuß und zu Pferd. Der Träger der Rüstung erhält einen um 1 verbesserten -Wert und kann darüber hinaus die Zaubersprüche der Magier (nicht aber die der Zaubersinger, des Blutzirkels oder dunkelelfischer Priesterinnen) bewirken wie ein Magier ersten Grades.

Der Rüstungsträger verfügt zu diesem Zweck bei Spielbeginn über 10 MPs, die in gewohnter Weise durch 'Ruhen' regeneriert werden können.

Das Feldherrenbanner

Dieses Banner ist benutzbar von Einheiten der Kriegerkaste (Nar'Dagoth) und der Adelskaste (Tar'Goth), sofern diese über einen Standartenträger verfügen, und muß dann von diesem getragen werden.

Das Banner erhöht den Furchtfaktor der Einheit, die es mitführt, sowie aller anderen dunkelelfischen Einheiten (nicht nur der Krieger- oder Adelskaste) mit Ausnahme der Dar'Nagathor um 1, sofern sich mindestens ein Element einer solchen Einheit innerhalb von höchstens 15 Feldern Entfernung vom Bannerträger aufhält. Die Existenz einer Sichtverbindung ist nicht erforderlich.

Sofern das Element mit dem Banner vernichtet wird, geht das Banner verloren, und seine Effekte fallen mit sofortiger Wirkung weg; die vormalige Erhöhung des Furchtfaktors wird also bei einem eventuell fälligen Moraltest in derselben Phase bereits nicht mehr berücksichtigt.

Darkarions Schwert

Dieses Schwert kann von Helden und Befehlshabern statt einer sonst vorhandenen Nahkampfwaffe getragen werden und ist zunächst einmal ein normales, wenn auch besonders gut gearbeitetes Krummschwert mit einer aufgrund seiner hohen Qualität erhöhten Kampfkraft von 8. Die Besonderheit des Schwertes kommt erst dann zum Tragen, wenn sein Besitzer im Nahkampf einen Treffer erzielt hat.

Für jeden Trefferpunkt Schaden, der einem gegnerischen Element mit Ausnahme von Untoten oder Dämonen unter Benutzung von Darkarions Schwert zugefügt wird, erhöht sich die Kampfkraft des Schwertes ab der folgenden Runde um 3.

Das Schwert hat also nach einem Treffer eine Kampfkraft von 11, und so weiter. Beachten Sie, daß diese Erhöhung erst ab der folgenden Runde gilt; auch ein Element mit dem Schwert, das aufgrund eines besonders erfolgreichen Zuschlagens einen zweiten Nahkampfangriff hat (siehe Regelheft S. 80), profitiert erst in der Nahkampfphase der nächsten Runde von der erhöhten Kampfkraft.

Wird das Element mit dem Schwert vernichtet, geht dieses verloren.

Der Blutkelch

Dieses Artefakt der Blutmagie kann nur von Helden, Befehlshabern und Priesterinnen, nicht aber von Magiern, verwendet werden. Das betreffende Element nimmt vor der Schlacht einen magischen Trunk aus dem Kelch, der ihm eine teilweise Unverwundbarkeit und Regenerationsfähigkeit verleiht. Legen Sie die Rekrutierungskarte des Blutkelchs neben die des Elements, um den Gebrauch des Kelchs anzuzeigen. Der im Blutkelch enthaltene Trunk ist ausreichend, um bei einem einzelnen Element Wirkung zu zeigen.

Für jeden Trefferpunkt Schaden, den ein Element mit dem Blutkelch erleidet (erleiden soll), wird sofort nach

Lord Jasildor betrachtete das Bild jetzt schon seit vielen Stunden. Keine Regung war über die weiße Haut seines Gesichts hinweggehuscht. Seine gefalteten Hände, die schwarzen Nägel fein manikürt, hatten sich nicht gerührt. Der dunkelhaarige Adlige war ganz in seinen Gedanken versunken.

Das Bild zeigte einen Wald, eine Lichtung und einige Tänzerinnen. Sein Besitz würde ihm den Tod bringen, wenn er jemals öffentlich bekannt werden sollte. Denn der Künstler – wahrscheinlich vermoderten seine Gebeine seit vielen Jahren irgendwo auf dem Meeresboden – hatte ein Bild von den lichten Hainen Iconessas gemalt. Jener Landschaft, in der seine lange verlorenen Vettern angeblich eine Zuflucht im Westen errichtet hatten.

Das Bild war zufällig beim Aufräumen in den Kellern des Turms von einigen nichtsahnenden, längst hingerichteten Sklaven gefunden worden. Lord Jasildor hatte es nur einmal kurz betrachten wollen, bevor er es im Kamin verbrannte. Doch jetzt war die Sonne untergegangen, und die Nacht bereits zum größten Teil vergangen. Der Lord saß einfach nur da und betrachtete das Bild. Und als der Morgen dann endlich graute, löste sich eine einzelne Träne aus seinem Auge und rann ganz langsam an seiner edlen Wange hinab.

der Verwundung mit 1W6 gewürfelt: bei einer '5' oder '6' zeigt der Schaden keine Wirkung.

Dieses gilt für alle 'Schadensarten' und auch dann, wenn dem Element aufgrund welcher Ursache auch immer in einer Runde oder Phase mehr als ein Trefferpunkt Verlust beigebracht werden soll. Wenn zum Beispiel gegen ein solches Element ohne Unterstützung nahgekämpft und beim Zuschlagen als erster eine '25' oder mehr erzielt wird (siehe Regelheft S.80), so wird sofort, also noch bevor der zweite Nahkampfangriff ausgeführt wird, für die Wirkung des Blutkelchs gewürfelt. Auch bei Waffen oder Geschossen, die mehr als einen Trefferpunkt Schaden anrichten, wird für jeden einzelnen Trefferpunkt gewürfelt – dies schließt den Verlust 'aller' Trefferpunkte beim Einschlag eines großen Steingeschosses mit ein!

ARMBRUSTSCHÜTZEN

B:20 / A:16 / P:10 2 Manöver ☼☼

REPETIERARMBR.(*) 6 Felder: 6 9 Felder: 5
Handwaffe 5 Initiative 3
Größe 2 ☼1 ☼1

Furchtfaktor 1 Moral 6/14



DUNKELELFEN

ARMBRUST- SCHÜTZEN

NAR'DAGOTH



Können bei einem P-Befehl in der ersten Fernkampfphase schießen.

210 PUNKTE

(★)

BAHL'SAHR BEFEHLSHABER

32 Bewegungspunkte Kontrollbereich: 0

KLAUEN 8 (*) (HORN 8)
Initiative 2
Größe 3 ☼1 Angriffsbonus 1

Furchtfaktor 4



DUNKELELFEN

BAHL'SAHR BEFEHLSHABER

(BESCHWÖRUNG)

1 x ☼

Kann nur Bahl'Sahr Befehle erteilen & sich nur diesen anschließen. Im Nahkampf gegen Elemente auf Standardbasen erfolgt Klauenangriff ohne gegnerische ☼. NUR bei Erfolg Hornangriff ohne weitere Faktoren gegen dasselbe Element; bei Erfolg Verlust ALLER Trefferpunkte.

– PUNKTE (BESCHWÖRUNG)

BAHL'SAHR DÄMONEN

B:32 / A:24 / P:16 1 Manöver HORDE

KLAUEN 7 (*) (HORN 7)
Initiative 2
Größe 2 ☼1 Angriffsbonus 1

Furchtfaktor 4 Moral –/–



DUNKELELFEN

BAHL'SAHR DÄMONEN

(BESCHWÖRUNG)

maximal 6 x ☼

Im Nahkampf gegen Elemente auf Standardbasen ignoriert der Klauenangriff den gegnerischen ☼-Wert. NUR bei Erfolg kann ein als gleichzeitig geltender Hornangriff ohne weitere Faktoren gegen dasselbe Element erfolgen; bei Erfolg dieses Angriffs Verlust ALLER Trefferpunkte.

– PUNKTE (BESCHWÖRUNG)

★

BALISTAR

20 Bewegungspunkte Kontrollbereich: 0

REPETIERARMBR. 6 Felder: 6 9 Felder: 5
Handwaffe 5 Initiative 3
Größe 2 ☼1 ☼5 ☼1

Furchtfaktor 1



DUNKELELFEN

BALISTAR





HELD



1 x ☼



keine besonderen Spielregeln





70 PUNKTE

Schneiden Sie die Karten längs der durchgezogenen Linien aus, falten Sie diese längs der gestrichelten Linie, und kleben Sie die Rückseiten zusammen.

BEL'NIDRES	BEL'NIDRES	<small>DUNKELELFEN</small>	<small>TAR'GOTH</small>
B:24 / A:18 / P:12 2 Manöver	 + 5 x 		
KRUMMSCHWERT 6 (*) Initiative 3 Größe 2  1 Angriffsbonus 2  1	Das Krummschwert fügt im Falle eines Treffers 2 <input type="checkbox"/> Schaden zu.		
Furchtfaktor 1 Moral 2/12 <input type="checkbox"/>	230 PUNKTE		

BELDRAZAR DER HEXER	<small>* 3</small>	<small>DUNKELELFEN</small>	BELDRAZAR DER HEXER	<small>MAGIER</small>
24 Bewegungspunkte		1 x 		
STAB 5 (*) Initiative 3 Größe 2  0		Beldrazars magischer Stab kann 10 Magiepunkte speichern, die nach Belieben verwendet und durch 'Ruhe' regeneriert werden können. Im Falle eines Verlustes 'aller' Magiepunkte sind die im Stab gespeicherten nicht betroffen.		
Furchtfaktor 4 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		370 PUNKTE		

BELIDERA, TOCHTER DER FINSTERNIS	<small>* 1</small>	<small>DUNKELELFEN</small>	BELIDERA, TOCHTER DER FINSTERNIS	<small>PRIESTERIN</small>
24 Bewegungspunkte		1 x 		
HANDWAFFE 5 Opferdolch 4 Initiative 3 Größe 2  0		keine besonderen Spielregeln		
Furchtfaktor 2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		120 PUNKTE		

BERITTENE ARMBRUSTSCHÜTZEN		<small>DUNKELELFEN</small>	BERITTENE ARMBRUSTSCHÜTZEN	<small>NAR'DAGOTH</small>
B:32 / A:24 / P:16 3 Manöver  		 + 5 x 		
REPETIERARMBR.(*) 6 Felder: 6 9 Felder: 5 Handwaffe 5 Initiative 3 Größe 3  2  1		Können bei einem P-Befehl in der ersten Fernkampfphase schießen. Können kein Feuer entfachen.		
Furchtfaktor 1 Moral 4/12 <input type="checkbox"/>		210 PUNKTE		

Schneiden Sie die Karten längs der durchgezogenen Linien aus, falten Sie diese längs der gestrichelten Linie, und kleben Sie die Rückseiten zusammen.

DAL'DAROTH DÄMON

B:24 / A:18 / P:12 / H:6 ÜBERRENNEN: 10

2 x FÄUSTE 9

Initiative 2

Größe 6 1

Furchtfaktor 5



DUNKELELFEN

DAL'DAROTH DÄMON

(BESCHWÖRUNG)

1 MODELL

keine besonderen Spielregeln

– PUNKTE (BESCHWÖRUNG)



DAL'KETRAHAN, DIE SCHWINGE DES TODES

24 Bewegungspunkte Kontrollbereich: 0

HANDARMBRUST (*) 3 Felder: 4 6 Felder: 3

Krummschwert 6 (*) Initiative 4

Größe 2 1 (Fernkampf: 4) 2 2

Furchtfaktor 2



DUNKELELFEN

DAL'KETRAHAN, DIE SCHWINGE DES TODES

HELD

1 x

Falls nicht im Nahkampf, kann die Handarmbrust in beiden Fernkampfphasen eingesetzt werden. Bei einem Treffer mit dem Krummschwert verliert das Ziel (keine Dämonen, Untote, Groß-Elemente) alle , falls seine Initiative auf 1W6 um mindestens 2 überwürfelt wird.

120 PUNKTE

DAR'GOTHROR

B:40 / A:30 / P:20 3 Manöver

FEUERHAUCH 5 (*)

Krummschwert 6 Initiative 3

Größe 3 3

Furchtfaktor 3 Moral –/–



DUNKELELFEN

DAR'GOTHROR

TAR'GOTH

+ 5 x

Der Feuerhauchangriff wird ohne Berücksichtigung weiterer Faktoren durchgeführt. Nachtmahre können einen Treffer pro Runde regenerieren (Ausnahmen: siehe Dunkelelfen-Armeenbuch).

450 PUNKTE

DAR'KALON RITTER

B:32 / A:24 / P:16 2 Manöver

LANZE 6

Krummschwert 6 Initiative 3

Größe 3 5 Angriffsbonus 2 2

Furchtfaktor 3 Moral 4/12



DUNKELELFEN

DAR'KALON RITTER






NAR'DAGOTH

+ + + 3 x

Können kein Feuer entfachen.

440 PUNKTE

Schneiden Sie die Karten längs der durchgezogenen Linien aus, falten Sie diese längs der gestrichelten Linie, und kleben Sie die Rückseiten zusammen.

DAR'NAGATHOR	DUNKELELFEN DAR'NAGATHOR GAL'HANGOTH
24 Bewegungspunkte	6 x 
HANDARMBRUST (*) 3 Felder: 4 6 Felder: 3 Krummschwert 6 Initiative 3 Größe 2  1 (Fernkampf: 4)  2  2	Jede Schattenklinge kann einzeln handeln, mit der Handarmbrust in beiden Fernkampfphasen einer Runde schießen und sich in eigenen Einheiten 'verstecken' (siehe Dunkelelfen-Armeenbuch).
Furchtfaktor 1 Moral -/-	320 PUNKTE
	

DUNKELELFEN DARKARIONS SCHWERT GEGENSTAND	DARKARIONS SCHWERT
BENUTZBAR VON Helden, Befehlshabern	30 PUNKTE
	WIRKUNG: Das Schwert hat zu Spielbeginn eine Kampfkraft von 8. Für jeden Trefferpunkt Schaden, der einem gegnerischen Element mit Ausnahme von Dämonen oder Untoten unter Benutzung des Schwertes beigebracht wird, erhöht sich die Kampfkraft des Schwertes ab der folgenden Runde um 3.

DUNKELELFEN DAS FELDHERRENBANNER GEGENSTAND	DAS FELDHERRENBANNER
BENUTZBAR VON Standartenträgern der Krieger- und Adelskaste	20 PUNKTE
	WIRKUNG: Das Banner erhöht den Furchtfaktor der Einheit, die es mit sich führt, sowie (mit Ausnahme der Dar'Nagathor) aller anderen dunkelelfischen Einheiten innerhalb von 15 Feldern Entfernung vom Bannerträger um 1. Wird das Element mit dem Banner vernichtet, geht das Banner verloren.

DUNKELELFEN DER BLUTKELCH GEGENSTAND	DER BLUTKELCH
BENUTZBAR VON Helden, Befehlshabern, Priesterinnen	50 PUNKTE
	WIRKUNG: Für jeden Trefferpunkt Schaden, den das Element mit dem Blutkelch erleiden soll, wird sofort nach der Verwundung mit 1W6 gewürfelt: bei einer '5' oder '6' zeigt der Schaden keine Wirkung.

Schneiden Sie die Karten längs der durchgezogenen Linien aus, falten Sie diese längs der gestrichelten Linie, und kleben Sie die Rückseiten zusammen.

DUNKELELFEN	GEGENSTAND	DER SCHATTENMANTEL	BENUTZBAR VON Helden, Befehlshabern, Magiern zu Fuß	20 PUNKTE	DER SCHATTENMANTEL	WIRKUNG: Der Mantel verleiht dem Träger (nur) gegen Fernkampfangriffe einen ☒-Wert von 4 und ermöglicht es ihm, sich innerhalb einer eigenen Einheit zu verstecken wie eine Schattenklinge. Wird das Element mit dem Mantel vernichtet, geht dieser verloren.

DUNKELELFEN	DER SINGENDE TOD	(20)	DER SINGENDE TOD	NAR'DAGOTH	DER SINGENDE TOD
					1 MODELL
	B:9* / A:– / P:6* / H:6*				Kann 1 Bolzen/Ladepunkt (max. 4/Fernkampfphase) abfeuern. Vor dem Feuern 1 x würfeln: bei '1' Verlust aller LP, bei '2' Ladehemmung. Bewegungen & Drehungen wie Geschütze, BP-Kosten wie Streitwagen, Schußfeld von 180°.
	BOLZEN 20 Felder: 6 (*) Handwaffe 5 Initiative 3 Größe 2 ☒ 1				190 PUNKTE
	Furchtfaktor 2				
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>				

DUNKELELFEN	GEGENSTAND	DER STEIN VON KRELOS	BENUTZBAR VON Magiern und dem Anführer der Far'Nirgoth	50 PUNKTE	DER STEIN VON KRELOS	WIRKUNG: Der Stein verhindert innerhalb von acht Feldern Entfernung von seinem Träger das Zustandekommen aller nicht-dunkelfischer Zauber. Wird das Element mit dem Stein vernichtet, ist dieser verloren.

DUNKELELFEN	GEGENSTAND	DIE RÜSTUNG DER ARKANEN KÜNSTE	BENUTZBAR VON Helden, Befehlshabern	160 PUNKTE	DIE RÜSTUNG DER ARKANEN KÜNSTE	WIRKUNG: Der Träger der Rüstung hat einen um 1 verbesserten ☒-Wert und kann (nur) die Zaubersprüche der Magierkaste bewirken wie ein Magier ersten Grades. Der Rüstungsträger verfügt über 10 MPs, die durch Ruhen regeneriert werden können. Wird das Element mit der Rüstung vernichtet, geht diese verloren.

Schneiden Sie die Karten längs der durchgezogenen Linien aus, falten Sie diese längs der gestrichelten Linie, und kleben Sie die Rückseiten zusammen.

DIE SCHWESTERN VON HAT'NARIS

B:32 / A:24 / P:16 2 Manöver (*)

HANDARMBRUST (*) 3 Felder: 4 6 Felder: 3
2 Krummschwerter 9 Initiative 4
Größe 3 2 Angriffsbonus 1 1

Furchtfaktor 2 Moral 3/10



DUNKELELFEN

DIE SCHWESTERN VON HAT'NARIS

TAR'GOTH



Die Schwestern von Hat'Naris bewegen immer wie eine kleine Einheit. Die Handarmbrüste können bei einem P- oder H-Befehl in beiden Fernkampfphasen eingesetzt werden.

310 PUNKTE

DOR'BELDRIS BLUTSCHWESTERN

B:20 / A:16 / P:10 2 Manöver

2 KRUMMSCHWERTER 9
Initiative 4
Größe 2 1 2

Furchtfaktor 2 Moral -/8



DUNKELELFEN

DOR'BELDRIS BLUTSCHWESTERN

MAR'DAKIROTH



keine besonderen Spielregeln

310 PUNKTE

DOR'BELDRIS GARDAR



B:24 / A:18 / P:12 2 Manöver

OPFERDOLCH 4
Initiative 3
Größe 2 0

Furchtfaktor 2 Moral -/-



DUNKELELFEN

DOR'BELDRIS GARDAR

MAR'DAKIROTH



Der Blutzirkel hat zu Spielbeginn 20 MPs, die nur durch Opferungen regeneriert werden können (siehe Dunkel-elfen-Armeenbuch) und kann nur zaubern, wenn geordnet und ≥ 3 Elemente. Vom Blutzirkel gewirkte Sprüche können erfolglos sein, aber nicht schiefgehen.

250 PUNKTE

DOR'NETAR

16 Bewegungspunkte

SÄUREKUGEL 12 Felder: 6
Krummschwert 6 Initiative 2
Größe 4 1

Furchtfaktor 4



DUNKELELFEN

DOR'NETAR




MAR'DAKIROTH




1 MODELL




Der Blutaltar erhöht den Furchtfaktor aller Dunkel-elfen-Einheiten innerhalb ≤ 10 Feldern Entfernung um 1. Dunkel-elfen-Priesterinnen innerhalb ≤ 15 Feldern Entfernung vom Altar erhalten +1 MP pro Opferung.



110 PUNKTE

Schneiden Sie die Karten längs der durchgezogenen Linien aus, falten Sie diese längs der gestrichelten Linie, und kleben Sie die Rückseiten zusammen.

FAR'NIRGOTH ✱ 1 (*)	DUNKELELFEN FAR'NIRGOTH GAL'HANGOTH
B:24 / A:18 / P:12 2 Manöver	 + 5 x 
KRUMMSCHWERT 6 Initiative 3 Größe 2  1  1	Die Zaubersinger haben zu Spielbeginn 10 MPs, können in geordneter Formation zaubern und MPs = Anzahl der Elemente durch Ruhen gewinnen. Gewirkte Sprüche können erfolglos sein, aber nicht schiefgehen.
Furchtfaktor 1 Moral 2/12	270 PUNKTE
<input type="checkbox"/>	

★★★ GENERAL GADRIEL ELFENTOD	DUNKELELFEN GENERAL BEFEHLSHABER GADRIEL ELFENTOD
20 Bewegungspunkte Kontrollbereich: 24	1 x 
2 KRUMMSCHWERTER 9 Initiative 4 Größe 2  4  6	Gadriel Elfentod hat gegenüber Elfen einen Furchtfaktor von 6.
Furchtfaktor 3 (*)	370 PUNKTE
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

★ GALZORN DER SCHRECKLICHE	DUNKELELFEN GALZORN HELD DER SCHRECKLICHE
16 Bewegungspunkte Kontrollbereich: 0	1 x 
KRUMMSCHWERT 6 Initiative 3 Größe 2  2  2	keine besonderen Spielregeln
Furchtfaktor 1	90 PUNKTE
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

GOLEMKRIEGER	DUNKELELFEN GOLEMKRIEGER GAL'HANGOTH
B:16 / A:12 / P:8 1 Manöver	3 x 
2 x FÄUSTE 8 Initiative 1 Größe 4  6	Golemkrieger müssen von einem Magier innerhalb ≤10 Feldern kontrolliert werden, um einen Befehl zu erhalten. Erlischt die Kontrolle, gilt automatisch der letzte erteilte Befehl. Golemkrieger können nicht verzaubert werden & kein Feuer entfachen.
Furchtfaktor 4 Moral -/-	410 PUNKTE
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

Schneiden Sie die Karten längs der durchgezogenen Linien aus, falten Sie diese längs der gestrichelten Linie, und kleben Sie die Rückseiten zusammen.






FLIEGER GOR'DARIS DRAGON	DUNKELELFEN GOR'DARIS DRAGON GAL'HANGOTH
B:28 / A:20 / P:12 / H:6 ÜBERRENNEN 7	1 MODELL
2xBISS 6 SCHWANZ 5 2xDRACHENODEM 5 LANZE 6 Initiative 3 Größe 8 2	Die Lanze des Reiters ist nur in der ersten Nahkampfphase einsetzbar; diesem Angriff wird die Größe des Reiters (2) hinzugerechnet.
Furchtfaktor 6	590 PUNKTE
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	





FLIEGER GOR'DRAGON	DUNKELELFEN GOR'DRAGON GAL'HANGOTH
B:40 / A:30 / P:20 / H:6	1 MODELL
SÄURESTRAHL 5 Felder: 6 (*) BISS 6 Krummschwert 6 Initiative 3 Größe 4 2	Der Säurestrahl greift alle Elemente auf dem Zielfeld und den überschrittenen Feldern ohne Beachtung weiterer Faktoren an.
Furchtfaktor 3	230 PUNKTE
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	









KRIEGER	DUNKELELFEN KRIEGER NAR'DAGOTH
B:16 / A:12 / P:8 2 Manöver	+ + + 5 x
HANDWAFFE 5 Initiative 3 Größe 2 2	keine besonderen Spielregeln
Furchtfaktor 1 Moral 6/14	150 PUNKTE
<input type="checkbox"/>	




KRIEGSWAGEN	DUNKELELFEN KRIEGSWAGEN NAR'DAGOTH
B:24 / A:18 / P:12 / H:6 SICHELANGRIFF 8	1 MODELL
REPETIERARMBR. (*) 6 Felder: 6 9 Felder: 5 Krummschwert 6 Initiative 3 Größe 2(2) 2 (Zugtiere 2) 0	Die Besatzung kann bei einem P-Befehl mit den Repetierarmbrüsten in der ersten Fernkampfphase schießen. Der Sichelangriff erfolgt während der Bewegung gegen Elemente auf benachbarten Flankenfeldern gleicher Höhe.
Furchtfaktor 2	160 PUNKTE
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

Schneiden Sie die Karten längs der durchgezogenen Linien aus, falten Sie diese längs der gestrichelten Linie, und kleben Sie die Rückseiten zusammen.






KUNDSCHAFTER	DUNKELELFEN KUNDSCHAFTER NAR'DAGOTH
B:40 / A:30 / P:20 3 Manöver	 + 5 x 
HANDARMBRUST(*) 3 Felder: 4 6 Felder: 3 Krummschwert 6 Initiative 3 Größe 3  1  1  1	Können kein Feuer entfachen. Ein Spieler, der Kundschafter rekrutiert, kann die Aufstellung zu Spielbeginn beeinflussen (siehe Armeenbuch Dunkelelfen).
Furchtfaktor 1 Moral 4/12	250 PUNKTE
<input type="checkbox"/>	





NADREIDIS  2	DUNKELELFEN NADREIDIS MAGIER
40 Bewegungspunkte	1 x 
HANDWAFFE 5 Initiative 3 Größe 2  0  1	Nadreisid kann kein Feuer entfachen.
Furchtfaktor 2	270 PUNKTE
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	




NET'KALON	DUNKELELFEN NET'KALON TAR'GOTH
B:20 / A:16 / P:10 2 Manöver  	 +  +  + 3 x 
PIKE Reiterei: 8 Infanterie: 7 Initiative 3 Größe 2  1  1	keine besonderen Spielregeln
Furchtfaktor 2 Moral 2/12	270 PUNKTE
<input type="checkbox"/>	








★★★★ PRINZ TALORIS, SOHN DER VERDAMMNIS	DUNKELELFEN PRINZ TALORIS, SOHN DER VERDAMMNIS BEFEHLSHABER
40 Bewegungspunkte Kontrollbereich: 30	1 x 
LANZE 7 Krummschwert 7 Initiative 4 Größe 3  5 Angriffsbonus 2  4	Prinz Taloris kann kein Feuer entfachen.
Furchtfaktor 4	340 PUNKTE
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

Schneiden Sie die Karten längs der durchgezogenen Linien aus, falten Sie diese längs der gestrichelten Linie, und kleben Sie die Rückseiten zusammen.

SAR'GEROTH	SAR'GEROTH
B:20 / A:16 / P:10 3 Manöver	 +  + 4 x 
SCHLANGENBOGEN 12 Felder: 5 (*) Krummschwert 6 Initiative 3 Größe 2  1  2	Der Schlangenbogen fügt dem Ziel im Falle eines Treffers 2 <input type="checkbox"/> Schaden zu (Ausnahme: Geräte).
Furchtfaktor 2 Moral 2/12	290 PUNKTE
<input type="checkbox"/>	

SEKIRA  2 DIE EWIG ZÜRNENDE	SEKIRA DIE EWIG ZÜRNENDE
24 Bewegungspunkte	1 x 
KRUMMSCHWERT 6 Opferdolch 4 Initiative 3 Größe 2  0  1	keine besonderen Spielregeln
Furchtfaktor 3	190 PUNKTE
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

SKLAVEN	SKLAVEN
B:24 / A:18 / P:12 1 Manöver HORDE	 + 7 x 
BEHELFSWAFFE 3 Initiative 2 Größe 2  0	keine besonderen Spielregeln
Furchtfaktor 0 Moral 9/15	20 PUNKTE
<input type="checkbox"/>	

SPEERTRÄGER	SPEERTRÄGER
B:16 / A:12 / P:8 2 Manöver  	 +  +  + 5 x 
SPEER Reiterei: 7 Infanterie: 6 Initiative 3 Größe 2  2	keine besonderen Spielregeln
Furchtfaktor 1 Moral 6/14	200 PUNKTE
<input type="checkbox"/>	

Schneiden Sie die Karten längs der durchgezogenen Linien aus, falten Sie diese längs der gestrichelten Linie, und kleben Sie die Rückseiten zusammen.





★★ TALENSARIA HAT'NARIS <hr/> 32 Bewegungspunkte Kontrollbereich: 16 HANDARMBRUST (*) 3 Felder: 4 6 Felder: 3 2 Krummschwerter 9 Initiative 4 Größe 3 2 2 2 <hr/> Furchtfaktor 3 (*) <hr/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	DUNKELELFEN TALENSARIA BEFEHLSHABERIN HAT'NARIS <hr/> 1 x <hr/> Die Handarmbrust kann in beiden Fernkampfphasen einer Runde eingesetzt werden, sofern Talensaria nicht im Nahkampf ist. Der Furchtfaktor (nur) gegenüber Goblins ist 6. <hr/> 190 PUNKTE
--	--

★ TELDEA, HÜTERIN DES TEMPELS <hr/> 20 Bewegungspunkte Kontrollbereich: 0 <hr/> 2 KRUMMSCHWERTER 9 Initiative 4 Größe 2 1 4 <hr/> Furchtfaktor 3 <hr/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	DUNKELELFEN TELDEA, HELDIN HÜTERIN DES TEMPELS <hr/> 1 x <hr/> keine besonderen Spielregeln <hr/> 150 PUNKTE
---	---

TELERIA, HOHE-[*] 3 PRIESTERIN DER FINSTERNIS <hr/> 20 Bewegungspunkte <hr/> 2 KRUMMSCHWERTER 9 Opferdolch 4 Initiative 4 Größe 2 1 2 <hr/> Furchtfaktor 4 <hr/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	DUNKELELFEN TELERIA, HOHE- PRIESTERIN PRIESTERIN DER FINSTERNIS <hr/> 1 x <hr/> Wenn Teleria ein Blutopfer durchführen will, kann nur sie allein mit dem Opferdolch nahkämpfen. <hr/> 410 PUNKTE
--	---

★★ VALDAN DER VERNICHTER <hr/> 32 Bewegungspunkte Kontrollbereich: 16 <hr/> LANZE 6 Krummschwert 6 Initiative 4 Größe 3 5 Angriffsbonus 2 3 <hr/> Furchtfaktor 3 <hr/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	DUNKELELFEN VALDAN BEFEHLSHABER DER VERNICHTER <hr/> 1 x <hr/> Valdan kann kein Feuer entfachen. <hr/> 240 PUNKTE
---	--

Schneiden Sie die Karten längs der durchgezogenen Linien aus, falten Sie diese längs der gestrichelten Linie, und kleben Sie die Rückseiten zusammen.

XALADRIS	* 1	DUNKELELFEN	XALADRIS	MAGIER
24 Bewegungspunkte		1 x 		
HANDWAFFE 5 Initiative 3 Größe 2  0		keine besonderen Spielregeln		
Furchtfaktor 2				
 		160 PUNKTE		

Schneiden Sie die Karten längs der durchgezogenen Linien aus, falten Sie diese längs der gestrichelten Linie, und kleben Sie die Rückseiten zusammen.