



DESCENT™

LEGENDEN DER FINSTERNIS

↻ Kompendium ↻



Terrinoth ist in Halbschatten getaucht und die Nacht bricht herein. Der älteste Feind des Königreichs ist zurückgekehrt und bereits jetzt bröckelt der Bund der Baronien. Ein weiterer Zwischenfall könnte dem Königreich den Todesstoß versetzen.

Doch eine kleine Schar ungewöhnlicher Helden hat den Kampf gegen das Böse aufgenommen. Jeder in seiner eigenen Feuertaufgabe gestählt, kämpfen sie gemeinsam um den Fortbestand von Forthyn, der nördlichsten Baronie von Terrinoth. Ihre Geschichte ist der Beginn einer Legende, die die Welt für immer verändern wird.

◆ TERRINOTH: DAS LAND DER WUNDER ◆

Terrinoth ist ein Land von großer Schönheit und ebenso großer Gefahr. Monster haben sich in den Ruinen versunkener Hochkulturen eingenistet und hüten dort wundersame Schätze. Wilde Drachen brüten ihre Gelege aus, Untote lauern hinter dem Nebelschleier und dämonische Uthuk-Barbaren pirschen durch das wilde Land.

Menschen, Zwerge, Orks und andere Völker aus Dutzenden Nationen tummeln sich in den Freien Städten, die über das ganze Königreich verstreut sind. In ihren geschäftigen Straßen ist die gemeinsame Sprache Handel und die höchste Tugend die klingende Münze. Indessen kämpfen in den umliegenden Baronien Lehnsherren und Freibauern um die Sicherheit ihrer Ländereien und halten bis heute an den noblen Werten ihres längst verstorbenen Königs Daqan fest.

◆ DIE GROSSE, WEITE WELT ◆

Jenseits der Grenzen von Terrinoth liegt eine Welt voller Mysterien und Gefahren, seien es die tiefen Dschungel von Zanaga, in denen die Götter schlafen, oder die goldenen Dünen von Al-Kalim, die unter der strahlenden Sonne tanzen. Auf den Torue-Albes-Inseln trägt die stürmische Flut kühne Abenteurer in ihr Glück – oder in ihr Verderben. In der Geschmolzenen Heide schlummern Drachen auf Bergen von geraubtem Gold. Orkstämme siedeln in der lebensfeindlichen Zerbrochenen Ebene, während in den Tiefen des himmelhohen Dunwarr-Gebirges die Zwerge atemberaubende Wunderwerke zu Ehren ihrer legendären Ahnen erschaffen. Das grüne Blätterdach des Aymhelin erstreckt sich über ganze Nationen und bietet allerlei magischen Wesen sowie den Latari-Elfen eine Heimat. Und aus den dämonenverseuchten Dunklen Landen von Ru stammen die Barbarenhorden des Uthuk Y'llan, die jüngst wieder an Kraft gewonnen haben.

Die vielen Stämme und Nationen der Welt verbindet eine lange Geschichte von Krieg und Frieden. In Zeiten größter Not geschah es oft, dass sie sich gegen einen gemeinsamen Feind verbündeten – oder ihr Fähnchen nach dem Wind drehten und sich unter dem Banner einer aufstrebenden Großmacht sammelten. Selbst in Friedenszeiten droht schon der kleinste Zwist, einen neuen Krieg zu entfachen. Manchmal kämpfen Nationen oder Stämme sogar untereinander, wenn interne Streitigkeiten zu einem offenen Bürgerkrieg eskalieren.

In den letzten Jahrzehnten herrschte weitestgehend Frieden auf der Welt ... doch dieser Zustand wird nicht mehr lange andauern.

◆ DREI ZEITALTER DER FINSTERNIS ◆

I: DIE HEUSCHRECKENPLAGE

Vor über eintausend Jahren zogen die Nomadenstämme der Loth K'har über die grünen Weiten von Ru im Osten von Terrinoth. Sie führten ein geruhsames, bescheidenes Leben, bis ein mächtigerer Schamane namens Llovar Rutonu einen Pakt mit dämonischen Kräften von jenseits der Welt der Sterblichen einging. Mit einer List brachte er seine Stammesgenossen dazu, Dämonenblut zu trinken und damit ihre Körper zu verderben. Die Abscheulichkeiten, zu denen sie mutierten, hatten schon bald alle anderen Loth-K'har-Stämme ausgerottet oder ebenfalls korrumpiert.

In der Sprache der K'har wurde Llovars Heer „Uthuk Y'llan“ genannt, „der Heuschreckenschwarm“, denn so groß war ihre Zahl. Zur Verstärkung seiner Horde hatte Llovar Verbündete unter den Drachen, den Orks und den Untoten gefunden. Bald schwärmten die Uthuk aus dem Osten aus, fielen über Terrinoth her und drohten, die ganze Welt zu verdunkeln.

Llovar hatte einen Neffen, Timmorran Lokander, der die Auslöschung der Loth K'har überlebt hatte und nach Süden geflohen war. Als der Krieg bereits verloren schien, kehrte er aus dem Exil zurück, wo er die Mysterien der Magie studiert hatte. Timmorran stand an der Spitze eines großen Bündnisses, das die Uthuk vernichtend schlug und die Welt wieder ins Lot rückte. Große Helden wie Waiqar Sumarion und König Daqan von Terrinoth machten sich in diesen Schlachten einen Namen. Nie zuvor hatte die Welt ein derartiges Bündnis aller Mächte der Ordnung und Gerechtigkeit gesehen.

II: WAIQAR DER VERRÄTER

Timmorran erschuf die Himmelskugel, einen riesigen Kristall aus purer Magie, um seine mystischen Kräfte für kommende Generationen zu bewahren. Sein alter Freund Waiqar Sumarion, inzwischen ein Baron von Terrinoth, wandte sich gegen ihn und versuchte, ihm die Kugel zu entreißen. In seiner Verzweiflung zerschmetterte Timmorran die Kugel und verteilte ihre Splitter über die ganze Welt. Waiqar erschlug seinen Freund im Zorn und gelobte, nicht zu ruhen, ehe er jeden einzelnen von Timmorrans Splittern gefunden hätte. Nicht einmal der Tod sollte Waiqar den Unsterblichen von seiner Besessenheit befreien.

Waiqar verwandelte seine Soldaten in ein Heer aus Untoten und stürzte Terrinoth in ein zweites Zeitalter der Finsternis. Über viele

Jahre unterwanderten seine nekromantischen Totenkulte die Freien Städte und Baronien und schwächten Terrinoth von innen, bis die Wachsamkeit der Barone schwand. Dann führte er einen kühl kalkulierten, brillanten Eroberungs- und Vernichtungsfeldzug, um weiter nach den Splittern zu suchen. Erst mit dem Aufkommen des Kultes von Kellos und den heilenden Flammen seiner Gläubigen konnten die Untoten unschädlich gemacht werden. Am Ende wurden Waiqar und seine Todgeborene Legion in die nebelverhangenen Ländereien seiner verfluchten Baronie zurückgedrängt.

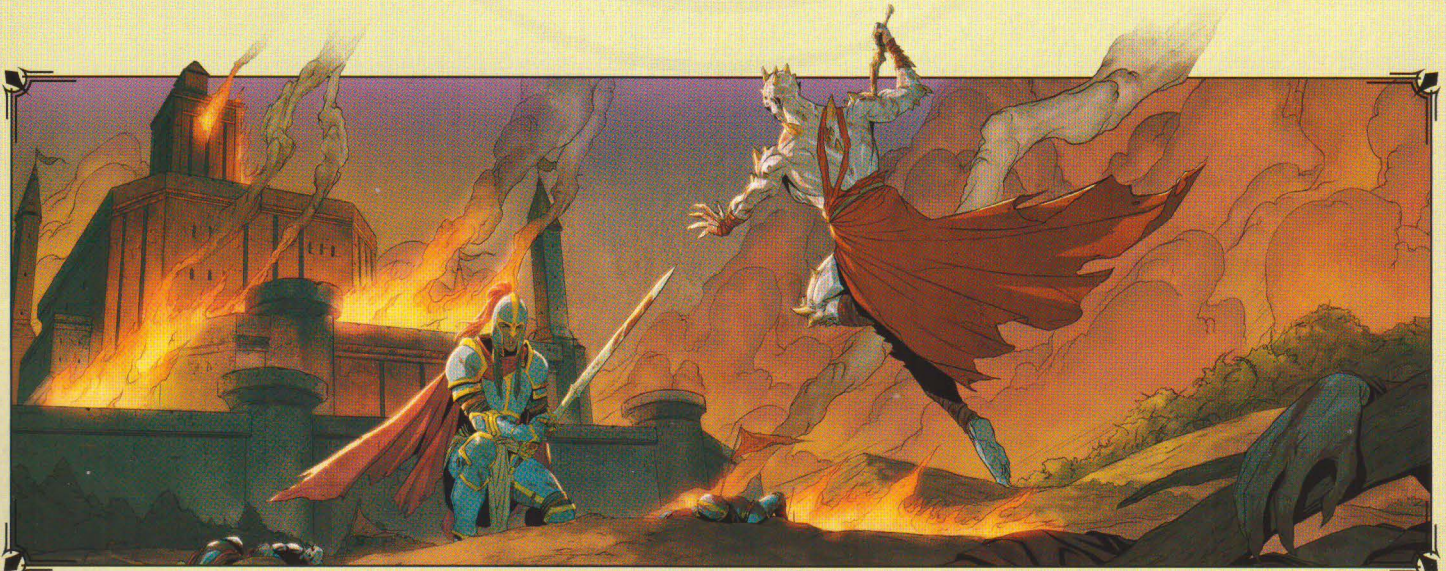
III: DIE DRACHENKRIEGE

Weltweit waren Timmorrans Splitter Fürsten und Königen anvertraut worden, die ein Schüler Timmorrans wegen ihrer Weisheit auserkoren hatte. Nach Generationen des Friedens begannen die sogenannten Alten Könige, sich der Macht der Splitter zu bedienen. Mit dieser Macht erbauten sie große Städte und Wunderwerke, brachten ihren Völkern Wachstum und Wohlstand und veränderten gar das Angesicht ihrer Königreiche.

Ihr Hochmut erweckte die Aufmerksamkeit der Drachen, die ebenfalls die Splitter begehrten. Aus den Vulkankratern der Geschmolzenen Heide stiegen sie empor – Großfürst Margath, die Schwarze Zir, Levirax und viele andere. Die klugen und ehrgeizigen Drachenfürsten gehörten zu den Mächtigsten ihrer Art. Nur die Drachenkönigin Shaarina stand über ihnen. Um ihre Armee mit einfachen Soldaten aufzustocken, begannen die Drachenfürsten mit der Zucht der Halbdrachen und erklärten schließlich jeder Nation den Krieg, die es wagte, einen Splitter in ihrem Schatzgewölbe zu verwahren. Dunwarr, Terrinoth, ja selbst der Aymhelin fielen unter ihrem Ansturm. Wohin sie auch zogen, überall eroberten die Drachenfürsten die Splitter – sowie zahllose andere Schätze – für ihren Hort.

Einige der Drachenfürsten zerbrachen die Splitter in noch kleinere Fragmente und ritzen Drachenrunen hinein, um ihre Macht zu bündeln und auf einen einzigen Zweck zu beschränken. Während nur ein begnadeter Zauberer das volle Potenzial eines Splitters von Timmorran zu nutzen vermochte, konnte sich jeder der Runensplitter bedienen. Die Drachenfürsten gaben sie ihren Vasallen und statteten so ihre Heere mit mächtiger Magie aus.

Ein verzweifelttes Bündnis aller freien Völker – zu denen erstmals auch die Orkstämme zählten – schloss sich gegen die Drachenfürsten zusammen. Am Ende war es jedoch die Drachenkönigin, deren Einschreiten die Drachen dazu zwang, mit ihren geraubten Schätzen in die Geschmolzene Heide zurückzukehren.



◆ — DIE MENSCHEN — ◆

— DIE BARONE VON DAQAN —

König Daqan hinterließ nach seinem Tod keinen Erben für den Thron von Terrinoth. Also beschlossen die Barone aus Daqans Rat, das Königreich gemeinsam zu regieren. Vier Mal im Jahr treffen sich die Ko-Regenten in der Zitadelle in Archaut, der alten Hauptstadt von Terrinoth, um über aktuell wichtige politische Themen zu beraten und gemeinsam die großen Probleme anzugehen, mit denen eine einzelne Baronie überfordert wäre.

In vieler Hinsicht sind die Baronien unabhängige Staaten, die über eigene Gesetze und ein eigenes Heer verfügen. Die Zitadelle ist nur für übergreifende Belange zuständig, die alle Baronien betreffen. Jede Baronie spendet Gold und Krieger zum Schutz und Erhalt der Zitadelle und des Rates.

— DIE SENESCHALLE DER ZITADELLE —

Wengleich dem Adel und den Gilden von Terrinoth große Freiheiten bei der Gesetzgebung und -vollstreckung zustehen, gibt es doch Grundlagen der Rechtsprechung, die für alle Bürgerinnen und Bürger Terrinoths gleichermaßen gelten. Dieser Kodex, das Große Gesetzbuch, sichert selbst dem ärmsten Bauern ein gewisses Maß an Freiheit zu und verpflichtet selbst den reichsten Adligen zur Rechtschaffenheit. Die Seneschalle der Zitadelle sind ein Ritterorden, der sich der Aufrechterhaltung des Großen Gesetzbuches

verschrieben hat. In ihrer harten Ausbildung lernen die Knappen nicht nur das Waffenhandwerk, sondern auch die Gesetzeslehre. Anschließend sind sie ermächtigt, als Seneschalle landauf, landab zu reisen und das Gesetz zu hüten. Manchmal bedeutet das, mit dem Streithammer oder Schwert für Gerechtigkeit zu sorgen. Meistens jedoch dienen sie als unparteiische Vermittler oder reisende Richter, die in entlegenen Gemeinden ohne eigenen Gerichtshof Streitigkeiten schlichten und Recht sprechen.

— DIE FREIEN STÄDTE —

Obwohl die politische Macht in Terrinoth größtenteils in der Hand des Adels liegt, ist die wirtschaftliche Macht der Freien Städte zu groß, als dass der Rat ihre Interessen ignorieren könnte. Streng genommen gehören die acht Freien Städte keiner Baronie an. Dennoch halten sie dem Rat die Treue und unterwerfen sich seinen Gesetzen.

Jede Freie Stadt hat ihren eigenen Charakter. So ist Frostgate in den Grenzen der Baronie Forthyn das spirituelle und politische Zentrum der Clans aus dem Norden. Forge ist die Heimat vieler Zwerge und der besten Schmiede von ganz Terrinoth. Und in Greyhaven, der Universitätsstadt, werden die besten Runenmeister und Zauberer der Welt ausgebildet. Im Vergleich zu den eher ländlich geprägten Baronien sind sie allesamt pulsierende Metropolen und starke Wirtschaftszentren. Je mehr die Kaufleute in den Städten an Macht und Reichtum gewinnen, desto mehr gerät auch die alte Tradition des Lehnswesens ins Wanken.





—◆— DIE ELFEN —◆—

— EMORIAL UND LATARIANA —

Als die Elfen noch in der himmlischen Ebene des Emphyreums weilten, waren die Mächtigsten unter ihnen Lord Emorial und Lady Latariana. In diesen Tagen geboten die Elfen über die Sphären des Lichts und der Luft und wurden allein durch die Essenz ihrer Welt genährt. Doch mit der Zeit begann Latariana, mehr zu begehren – sie strebte nach der Herrschaft über die Sphären des Lebens und der Träume, die allein dem Urtum unterstanden.

Also trat Lord Emorial vor das Urtum und forderte von ihm die Macht, die seine Gemahlin beehrte. Darauf verbannte das Urtum ihn aus seinen Hallen. Emorial scharte nun sein Volk um sich, um den Palast des Urtums zu erstürmen und ihm die Macht mit Gewalt zu entreißen. Doch die Elfen kamen niemals dort an. Stattdessen fanden sie sich in Firma Dracem, der Welt der Sterblichen, wieder.

Latariana, die von den bösen Mächten des Ynferneums verführt worden war, bereute ihre Sünde bitterlich. Vor Kummer vergoss sie elf magische Tränen, die sich in Edelsteine verwandelten und noch heute von den Elfen wie Schätze gehütet werden. Um für ihre Tat zu büßen, ließ sie sich in den Himmel emportragen und blieb dort als erster Stern, der bis heute am Nachthimmel leuchtet: ein Leitstern und ein Versprechen auf eine mögliche Rückkehr der Elfen ins Emphyreum. Auch Lord Emorial tat Buße. Er teilte sein Volk in elf Stämme und gab jedem Häuptling eine von Latarianas Tränen. Dann stieg er in die Tiefen des Ynferneums hinab, um den Kampf gegen das Böse aufzunehmen.

— DIE LATARI-ELFEN —

Die Latari-Elfen sind nach ihrer Ahnenherrin Latariana benannt und leben noch heute dort, wo ihre Vorfahren einst die Welt der Sterblichen betraten. Schon immer waren die Latari-Elfen der mächtigste unter den Elfenstämmen.

In ihrer Heimat, dem großen Wald Aymhelin, bekämpfen die Latari-Elfen das Ynferneum in all seinen Erscheinungsformen. Die adligen Eolam leben unter blauem Himmel in der wunderbaren Lichtungsstadt Lithelin, während die bürgerlichen Verdalam, die Mehrheit der Elfen, unter dem grünen Blätterdach hausen. Gemeinsam mit ihren Verbündeten aus dem Wald patrouillieren sie wachsam an ihren Grenzen. Nur selten wagt sich ein Elf hinter den Waldrand. Die wenigen, die es tun, sind tapfere, unerschütterliche Seelen, die gegen das Böse ankämpfen, wo auch immer es in Erscheinung tritt.

— DIE SCHATTENTRÄNE —

Malcorne, der Häuptling des Malcari-Stammes, geriet zu der Überzeugung, dass die versprochene Erlösung aller Elfen eine Lüge sei. Er benutzte die Macht seiner Träne, um den Weltenschleier erneut zu zerreißen und dem Urtum den Krieg zu erklären.

Seine Träne wurde verdorben und sein Stamm in die Knie gezwungen. Der Krieg der Schattenträne brachte Dämonen und Verderbnis auf die Welt.



◆ — DIE ZWERGE — ◆

— DIE GROSSE VERTREIBUNG —

Vor langer Zeit lebten die Zwerge in der Vulkanlandschaft der Geschmolzenen Heide und rangen dem kargen Ödland eine bescheidene Existenz ab. Stets lebten sie mit der Gefahr, von Drachen gefressen zu werden, bis eines Tages eine Zwergin, Helka die Furchtlose, den Drachenfürsten die Stirn bot und die Geheimnisse ihrer magischen Runen stahl. Die Runenschrift wurde zum Fundament der zwergischen Zivilisation. Doch die Drachen, getrieben von Missgunst und Rachsucht, erklärten den Zwergen den Krieg. Vertrieben von den Drachenfürsten flohen die Zwerge aus der Geschmolzenen Heide ins Dunwarr-Gebirge an der Nordgrenze von Terrinoth. Dort gründeten sie ein mächtiges Königreich unter dem Berg.

In ihren Gebirgsfestungen wähten sich die Dunwarr-Zwerge sicher vor dem Feuer der Drachen. Doch in der Dritten Finsternis traf der Zorn der Drachenfürsten auch sie. Viele Zwergenstädte wurden niedergebrannt und ihr Herrschergeschlecht, die Tiefenfürsten, ausgelöscht, ehe das Drachenheer endlich von ihnen abließ.

— DIE GILDEN VON DUNWARR —

Seit den Drachenkriegen sind die Gilden von Dunwarr die wichtigsten politischen Akteure im Königreich unter dem Berg. Jede Gilde vertritt die Meister und Gesellen eines Berufsstands, der unverzichtbar für die zwergische Gesellschaft ist, und jede der zehn

anerkannten Gilden hat eine Stimme bei der Wahl des nächsten Zwergenkönigs oder der nächsten Zwergenkönigin. Die Gilden der Steinmetze, Bergarbeiter, Kunsthandwerker, Schmiede und Brauer vertreten die Mehrheit der zwergischen Arbeiterschaft, während die Gilden der Krieger, Waldläufer, Forscher, Kaufleute und Runengelehrten auf speziellere Berufszweige ausgerichtet sind. Da das Gesetz nur zehn stimmberechtigte Gilden vorsieht, kämpfen andere potenziell einflussreiche Interessengruppen wie etwa die Liga der Alchemisten fortwährend um Ansehen und Bedeutung, in der Hoffnung, eines Tages eine der zehn Gilden zu ersetzen.

Jede Gilde hütet ihre Macht und ihre Geheimnisse wie ihren Augapfel. Keine gibt ihr Wissen freiwillig preis und die Mitgliedschaft steht nur denjenigen offen, die das vollste Vertrauen der Gildenmeister genießen.

— FORGE —

Die Freie Stadt Forge wurde nach der Großen Vertreibung von Zwergen gegründet. Ursprünglich war sie ein Schrein zu Ehren der Yrdenschöpfer, ein Wallfahrtsort für zwergische Pilger, die ihren Dank für das „Geschenk“ der Drachenrunen zum Ausdruck bringen wollten. Während der Drachenkriege wurde die Stadt zuerst von Drachen eingenommen und dann von Lady Ysbet, einer menschlichen Adligen, befreit. Seitdem gilt Forge als Freie Stadt von Terrinoth und hat eine gemischte Bevölkerung aus Menschen und Zwergen. Ebenso wie in Dunwarr gibt es auch in Forge mächtige Gilden, die enge, aber zwanglose Verbindungen zu den Großen Gilden ihrer Verwandten im Gebirge pflegen.

◆ DIE KATZENMENSCHEN ◆

Wie der Name vermuten lässt, sind Katzenmenschen Humanoide mit Katzenaugen und katzenhaften Zügen. Ihre krallenbewehrten Hände und Füße machen sie zu perfekten Kletterkünstlern, während ihr scharfes Gehör, ihr ausgeprägter Geruchssinn und ihre Augen, die in nahezu völliger Dunkelheit sehen können, sie zu geborenen Jägern machen.

Die einzigen in Terrinoth heimischen Katzenmenschen sind die Hyrrlux, deren kleine Statur und Pinselohren an die Luchse aus den nördlichen Wäldern von Forthyn erinnern. Hyrrlux-Siedlungen befinden sich in entlegenen, schwer zugänglichen Gebieten, in dichten Wäldern oder Gebirgstälern. Da ein Katzenmensch täglich große Mengen an Fleisch zum Überleben benötigt, kommt es mindestens ein Mal pro Generation zu einer Hungersnot. Wenn das passiert, werden traditionsgemäß alle unverheirateten Erwachsenen verstoßen. Den Verbannten, Rythkin genannt, bleibt nichts anderes übrig, als ihren eigenen Weg zu gehen, oft in der Gesellschaft von Menschen. Manche Rythkin streben nach Reichtum, um sich einen Platz in einer Hyrrlux-Gemeinde zu erkaufen oder mit anderen Ausgestoßenen eine eigene Siedlung zu gründen. Die meisten jedoch kehren niemals nach Hause zurück und leben bis ans Ende ihrer Tage in den Baronien und Freien Städten.



◆ DIE HALBDRACHEN ◆

Die Halbdrachen wurden während der Drachenkriege von den Drachenfürsten als Soldaten gezüchtet. Ihr Aussehen unterscheidet sich stark, erinnert aber stets an ihre drachischen Vorfahren. Einige verfügen auch über Drachenkräfte, sei es die Fähigkeit zu fliegen oder Feuer zu speien. Allen gemeinsam scheint eine überaus lange Lebenserwartung zu sein. Einige der erstgeborenen Halbdrachen sind bis heute, achthundert Jahre nach den Drachenkriegen, noch am Leben.

Aufgrund ihrer beträchtlichen Körperkraft verdingen sich viele Halbdrachen als Söldner, Krieger oder gar Banditen. Ihre lange Lebensdauer bedeutet, dass sie fast jeden Beruf ergreifen können. Gleichzeitig aber entfremdet sie das auch von Menschen und anderen kurzlebigen Wesen.

Es heißt, die ersten Halbdrachen habe die Drachenfürstin Valyndra erschaffen, die von manchen bis heute als „Große Mutter“ verehrt wird. Andere Drachenfürsten, darunter Levirax, Gehennor und weitere Feldherren der Drachenkriege, taten es ihr gleich. Die Fähigkeit, einen Halbdrachen zu erschaffen, ist allein den Drachenfürsten vorbehalten – denn alle Halbdrachen sind unfruchtbar. Vielleicht gibt es aus diesem Grund auch keine Halbdrachenstädte oder -nationen. Wenn die Halbdrachen eine Heimat haben, dann ist es die Geschmolzene Heide, wo sie in großer Zahl den diversen Fraktionen der Drachenfürsten dienen und oft in militärischen Strukturen organisiert sind.





FORTHYN

Dunwarr-Gebirge

Thelgrim

Wald der Tränen

Finstbruchwald

Falbain

Frostgate

Hohenburg

Schattenhöhen

Hügel der Heulenden Riesen