

Armeebuch Seeelfen

Die Verloren Inseln



Armeesonderregeln

Kriegskunst der Meere

Die Seeelfen der verlorenen Inseln sind es durch ihre zahlreichen Seegefechte gewohnt, auf engstem Raum möglichst effektiv zu kämpfen. Einheiten aus dem Armeebuch Seeelfen mit dieser Sonderregel, ist es erlaubt, in Nah- und Fernkampf aus einem Glied mehr zu kämpfen.

Verteidiger der Meere

Die Elfen der Verlorenen Inseln sehen sich seit jeher andauernden Angriffen ausgesetzt. Über die Jahrhunderte hinweg, haben sich die Uranai zu wahren Meistern im Abfangen feindlicher Angriffe und der Verteidigung entwickelt.

Wenn eine Armee der Seeelfen als Verteidiger gilt, darf sie nach der Aufstellung, aber vor Kundschaftern, eine komplette Schussphase durchführen.

Eine Seeelfen-Armee gilt dann als Verteidiger, wenn das Szenario es vorschreibt oder auf einen Wurf von 3+ auf einen W6.

Vergangene Geheimnisse

In den Bibliotheken Elithis werden noch Schriften und Bücher aus den alten Tagen verwahrt, aus denen die Gelehrten ein überlegenes Wissen über die Magie erlangen.

Alle Magier mit dieser Sonderregel erhalten +1 auf alle Zauber- und Bannversuche.

Rüstkammer von Tor Elithis

Klingenstab

Der Klingenstab darf als Speer, Zweihandwaffe oder Hellebarde verwendet werden. Wähle jede Runde neu.

Schuppenmäntel

Diese Mäntel werden aus den geschuppten Häuten vieler, in den Gewässern um die verlorenen Inseln lebender, Seereptilien gefertigt. Modelle die mit einem Schuppenmantel ausgerüstet sind, erhalten +1 auf ihren Rüstungswurf

Fischerspeere

Die Wurfspere die von den Seeelfen zum Fischen benutzt werden, besitzen meist mehrere Haken, die sie auch sehr effektiv im Kampf macht, da die Spitzen sich beim Herausziehen lösen oder zumindest große Wunden reißen.

Ein Fischerspeer besitzt folgendes Profil

Reichweite	Stärke	Sonderregeln
12 Zoll (NK)	3	Wurfwaffe, Reißen

Reißen: Modelle die einen Lebenspunktverlust durch eine Waffe mit dieser Sonderregel erleiden, müssen einen Widerstandstest bestehen oder erhalten eine weitere Verwundung gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

(Dadurch können keine weiteren Wunden auf andere Modelle einer Einheit erzeugt werden.) Zusätzlich gilt der Fischerspeer im Nahkampf als normaler Speer.

Ithilmar-Harnsich

Rossharnisch.

Elfenrösser mit dieser Ausrüstung erhalten nicht den Malus von -1 auf ihre Bewegung, dafür das sie einen Rossharnsich tragen.

Ithilmar-Großschwerter

Großschwerter können entweder als Zweihandwaffe oder als Handwaffe mit +1 Stärke verwendet werden. Parieren ist in beiden Fällen nicht erlaubt.

Seeherren

Flottenmeister

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	7	7	4	3	3	8	4	10

Einheitentyp: Infanterie (C)
Sonderregeln: schlägt immer zuerst zu, Kriegskunst der Meere, Weitsicht

Weitsicht: Wenn ein Flottenmeister dein General ist, darfst du nach der Aufstellung, aber vor Kundschaftern, die Position von W3 Einheiten deiner Armee mit einer anderen Einheit tauschen.

Admiral

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	6	6	4	3	2	7	3	9

Einheitentyp: Infanterie (C)
Sonderregeln: schlägt immer zuerst zu, Kriegskunst der Meere, Weitsicht

Die Kriegerhelden

Festungskommandant

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	8	6	4	3	3	8	4	10

Einheitentyp: Infanterie (C)

Sonderregeln: schlägt immer zuerst zu, Kriegskunst der Meere, unnachgiebig, Magier, Vergangene Geheimnisse, Meister der Schlacht

Meister der Schlacht: Wenn ein Modell mit dieser Sonderregel einer Einheit angeschlossen ist, so darf diese beim Angriff oder wenn sie selbst angegriffen wird, eine kostenlose Neuformierung durch führen. Dies passiert zusätzlich zur normalen Angriffsreaktion.

Erster Wächter

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	7	5	4	3	2	7	3	9

Einheitentyp: Infanterie (C)

Sonderregeln: schlägt immer zuerst zu, Kriegskunst der Meere, unnachgiebig, Magier, Vergangene Geheimnisse, Leibwächter

Leibwächter: Wenn sich der General und der Erste Wächter in einer Einheit befinden, besteht dieser jeden „Achtung Sir“-Wurf automatisch und der Erste Wächter besitzt gegen daraus resultierende Verwundungen einen Rettungswurf von 3+. (kann nicht verbessert werden)

Die Sonnenfürsten

Erleuchteter Shoteks

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	5	4	3	3	3	6	3	10

Einheitentyp: Infanterie (C)
Sonderregeln: schlägt immer zuerst zu, Kriegskunst der Meere, Magier(Lehre des Feuers oder Lehre des Lichts),Vergangene Geheimnisse, Shoteks Segen, Gleißende Aura

Shoteks Segen: Ein Modell mit dieser Sonderregel besitzt einen Rettungswurf von 5+ und Magieresistenz 1

Gleißende Aura: Alle Attacken gegen eine Einheit mit dieser Sonderregel erleiden einen Malus von -1 auf den Trefferwurf.

Sonnenpriester Shoteks

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	4	4	3	3	2	6	2	9

Einheitentyp: Infanterie (C)
Sonderregeln: schlägt immer zuerst zu, Kriegskunst der Meere, Magier(Lehre des Feuers oder Lehre des Lichts),Vergangene Geheimnisse, Shoteks Segen, Gleißende Aura

Der magische Chor

Chormeister

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	4	4	3	3	3	6	1	10

Einheitentyp: Infanterie (C)

Sonderregeln: schlägt immer zuerst zu, Kriegskunst der Meere, Magier, Vergangene Geheimnisse

Die erste Oktave, : Der Zauberer ermittelt seine **die Reine(Cadaisänger)** Sprüche aus der Weißen Magie und erhält +1 auf jeden Bannversuch eines Zaubers der Schwarzen Magie oder der Lehre des Slanesh.

Die zweite Oktave, : Der Zauberer ermittelt seine **die Strahlende(Sonnensänger)** Sprüche aus der Lehre des Lichts und erhält +1 auf jeden Bannversuch eines Zaubers der Lehre der Schatten.

Die dritte Oktave, : Der Zauberer ermittelt seine **die Klingende(Schmiedesänger)** Sprüche aus der Lehre des Metalls und der Magier darf Rüstungen erhalten.

Die vierte Oktave, : Der Zauberer ermittelt seine **die Inbrünstige(Flammensänger)** Sprüche aus der Lehre des Feuers und verleiht der angeschlossenen Einheit Flammenattacken.

Die fünfte Oktave, : Der Zauberer ermittelt seine **die Wilde(Klippensänger)** Sprüche aus der Lehre der Bestien und erhält +1S und W.

Zaubersänger

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	4	4	3	3	2	6	1	9

Einheitentyp: Infanterie (C)

Sonderregeln: schlägt immer zuerst zu, Kriegskunst der Meere, Magier, Vergangene Geheimnisse

Die sechste Oktave, : Der Zauberer ermittelt seine **die Unbeständige(Riffsänger)** Sprüche aus der Lehre des Lebens und erhält +1 auf alle Bannversuche eines Zaubers der Lehre des Todes, der Lehre der Vampire und der Lehre des Untodes.

Die siebte Oktave, : Der Zauberer ermittelt seine **die Stürmische(Sturmsänger)** Sprüche aus der Lehre des Himmels und erhält +1 auf den Versuch Zauber zu wirken, für jeden Zauber der Lehre des Himmels der in dieser Runde bereits gewirkt wurde.

Die achte Oktave, : Der Zauberer ermittelt seine **die Trauernde(Geistsänger)** Sprüche aus der Lehre des Todes und erhält +1 auf den Versuch Zauber zu wirken, für jede befreundete Einheit die bis zum Zeitpunkt des zauberns ausgelöscht wurde.

Die neunte Oktave, : Der Zauberer ermittelt seine **die Düstere(Mondsänger)** Sprüche aus der Lehre der Schatten und erhält +1 auf den Versuch Zauber zu wirken, für jeden Zauber der Lehre des Lichts im Spiel.

Die Kolonialmiliz

Speerträger

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	4	4	3	3	1	5	1(2)	8

Bogenschützen

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	4	4(5)	3	3	1	5	1	8

Einheitentyp: Infanterie

Sonderregeln: schlägt immer zuerts zu, Kriegskunst der Meere

Einheitentyp: Infanterie

Sonderregeln: schlägt immer zuerts zu, Kriegskunst der Meere

Die Marine

Seesoldaten

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	4	4	3	3	1	5	1(2)	8

Küstenreiter

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	4	4(5)	3	3	1	5	1(2)	8

Einheitentyp: Infanterie

Sonderregeln: schlägt immer zuerts zu, Kriegskunst der Meere

Einheitentyp: Infanterie

Sonderregeln: schlägt immer zuerts zu, Kriegskunst der Meere, Leichte Kavallerie

Die Söhne des Meeres

Seegeborene

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	5	5	3	3	1	5	1(2)	9

Meeresdrachen

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	5	4	4	3	1	6	2(3)	9
9	5	0	4	5	3	5	2	7

Einheitentyp: Infanterie

Sonderregeln: schlägt immer zuerst zu, Kriegskunst der Meere, Mal des Tzunki, Hass (Skaven), Plänkler, Kundschafter, Schuppenhaut (6+)

Mal des Tzunki: Eine Einheit Seegeborene besitzt die Sonderregeln Amphibisch und Überfall. Zudem dürfen sie direkt vom Spielfeldrand einen Angriff ansagen (bevor die Einheit platziert wird).

Einheitentyp: Monströse Kavallerie

Sonderregeln: schlägt immer zuerst zu, Kriegskunst der Meere(nur Reiter), Amphibisch, Immun gegen Psychologie, Angst, magische Attacken (nur Seeross), Erwählte des Meeres

Erwählte des Meeres: Modelle mit dieser Sonderregel besitzen einen 5+ Rettungswurf der sich auf 2+ gegen Flammenattacken erhöht.

Ausrüstung: Meerschiefer-Dolche
Waffenpaar, Magische Attacken,
Zauber des Wandels : Eine Einheit die mit diesen Waffen ausgerüstet ist, darf sich in jeder Nahkampfrunde für eine der Folgenden Waffenoptionen entscheiden: - Lanze
- Ithilmar-Großschwert
- Meerschiefer-Dolche

Kriegsgerät

Greifenklaue

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	4	4	3	3	1	5	1	8
-	-	-	-	7	2	-	-	-

Himmelssegler

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
-	-	-	5	4	4	-	-	-
2	5	-	4	-	-	5	2	-

Einheitentyp: Kriegsmaschine

Sonderregeln: schlägt immer zuerst zu, Kriegskunst der Meere

Einheitentyp: Streitwagen

Sonderregeln: schlägt immer zuerst zu, Fliegen

Mehrfachschüsse: Anstatt normal zu schießen, darf sich die Speerschleuder dazu entscheiden, 6 Bolzen zu schießen. Diese besitzen Stärke 4 und sind rüstungsignorierend.

Falkenklau-Speerschleuder

Dabei handelt es sich um eine Speerschleuder mit 24'' Reichweite, Stärke 5 und rüstungsignorierend. Die Falkenklau darf auch abgeschossen werden, wenn sich der Himmelssegler bewegt hat, sie erhält dadurch keine Abzüge.

Kreaturen der Tiefsee

Seedrache

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
6	7	0	6	7	7	3	6	8

Kharybdis

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	5	4	4	3	1	5	1(2)	8

Einheitentyp: Monster

Sonderregeln: Großes Ziel, Entsetzen

Wechselnde Gestalt: Der Seedrache muss sich jede Runde für eine Körperform entscheiden. Sein weltliche Form besitzt einen Eisatem(Atemattacke S4 + zuletzt zuschlagen für den Rest des Zuges) und Schuppenhaut 3+. Seine Ätherische Form unterliegt den Regeln Erwählte des Meeres und peitschende Wogen, zusätzlich wird niedertrampeln gegen eine automatische Peitschende Woge mit Stärke 5 ersetzt.

Einheitentyp: Monster

Sonderregeln:

Die Kriegerbruderschaften

Schiffsbauer von Tor Elithis

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	5	4	4	3	1	5	1(2)	8

Einheitentyp: Infanterie

Sonderregeln: schlägt immer zuerst zu, Kriegskunst der Meere, unnachgiebig

Sonnengarde

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	5	4	3	3	1	6	1(2)	9

Einheitentyp: Infanterie

Sonderregeln: schlägt immer zuerst zu, Kriegskunst der Meere, Shoteks Segen, Angst, Gleißende Aura

Turmwachen

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	6	4	3	3	1	5	2(3)	8

Einheitentyp: Infanterie

Sonderregeln: schlägt immer zuerst zu, Kriegskunst der Meere, Pfeile abwehren

Pfeile abwehren: Ein Modell mit dieser Sonderregel besitzt einen 6+ Rettungswurf, gegen Fernkampfattacken, nichtmagischen Ursprungs und nicht gegen Schablonenwaffen.

Die Kreaturen des Meeres

Küstengreif

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
6	5	0	5	5	4	5	4	8

Einheitentyp: Monster

Sonderregeln: Großes Ziel, Entsetzen, Fliegen

Klippenstürzer

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
2	5	0	4	4	3	4	2	7

Einheitentyp: Monströse Bestie

Sonderregeln: Fliegen

Seegeist

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
2	6	0	6	6	5	4	4	9

Einheitentyp: Monster

Sonderregeln: Großes Ziel, Fliegen, Entsetzen,
Peitschende Wogen, Meeresgeist

Peitschende Wogen: Jede Einheit im Kontakt mit den Seegeist erhält einen Malus von -1 auf ihre Trefferwürfe. Jedes Mal wenn der Seegeist im Nahkampf verwundet wird, erhält jede gegnerische Einheit im Basekontakt 2W6 Treffer Stärke 4

Meeresgeist: Der Seegeist besitzt einen 5+ Rettungswurf, der sich in Sümpfen, Flüssen und anderen Wasser-Gelände auf 4+ verbessert. Außerdem ist er immun gegen Flammenattacken und besitzt Magieresistenz (1)

Aura der Klammeheit: Jede Einheit im Basekontakt mit dem Seegeist erhält die Sonderregel Schlägt immer Zuletzt zu und einen Stärkemalus von -1.

Küstenfischer

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	5	5	3	3	1	5	1(2)	8

Einheitentyp: Monströse Kavallerie (Klippenstürzer)

Sonderregeln: schlägt immer zuerst zu, Kriegskunst der Meere, Vorhut, Plänkler

Die Verlorenen Inseln von Elithis

Diese Inselgruppe liegt im fernen Osten der Warhammerwelt in den Gewässern des Weiten Ozeans.

Im Norden liegen die Inseln des Menschenreichs Nippon, im Osten das bewaldete Hinterland von Khuresh, in dessen Dschungel sich viele Geheimnisse verbergen und die Tore von Calith, den zwei Elfenfestungen an der Meerange zwischen dem Weiten Ozean und dem Ozean des Schreckens.

Weit im Süden erschrecken sich die öden Ebenen der Südlichen Chaoswüste und noch weiter im Osten liegen die Städte der Echtenmenschen Lustrias.

Die Gruppe selbst besteht aus vier Inseln, auf denen teils sehr unterschiedliche geographische Bedingungen herrschen.

P
L
A
T
Z
H
A
L
T
E
R

K
A
R
T
E

Dailos

Die größte der vier Inseln von Elithis. Im Zentrum der Insel liegt ein Schluchten durchzogenes Gebiet und es gibt nur Wenige, die die sicheren Wege hindurch kennen, weshalb die meisten Reisenden sich lieber für den langen Marsch drumherum entscheiden. Südlich dieser zerklüfteten Landschaft liegt ein riesiger Vulkan, der von den Uranai „Vauls Sohn“ genannt wird. Im inneren des Berges liegt ein Netz aus verborgenen Höhlen versteckt, in dessen glutrot erleuchteten Kammern wilde Drachen leben. Der Rest der Insel ist mit steinigten Ebenen bedeckt.

Die Südküste Dailos ist, im Gegensatz zum Rest der Insel, von Klippen gezeichnet die sich teils bis über hundert Meter über die raue See erheben. Auf den Vorsprüngen und in den kleinen Höhlen der Steilwände leben viele Arten von Seevögeln, die wohl größten und bekanntesten sind die Klippenstürzer, Greifvögel mit der Geschwindigkeit eines Kriegsfalken und der Spannweite eines Riesenadlers.

Dailos war die erste Insel auf der die Seeelfen siedelten und es sind noch viele antike Orte unbeschädigt erhalten geblieben, da die Verlorenen Inseln weitestgehend vom Bruderkrieg verschont geblieben sind. Im Norden liegt die größte Wehrfestung des Reiches, der Turm der aufgehenden Sonne und in dessen Schatten die kleine Hafenstadt Rivelia.

Im äußersten Süden ist die für ihre Fischerei bekannte Stadt Memnos in die Steilwände der Klippen geschlagen und im Südosten liegt ein weiterer mysteriöser Ort, die Festung Dämmergrund.

An der Westküste liegen die Ruinen der ehemaligen Hauptstadt der Verlorenen Inseln, deren Überreste heute nur noch Alt-Elithis genannt werden.

Der Turm der Aufgehenden Sonne

Diese gewaltige Festung an der Nordküste Dailos ist die größte Verteidigungsanlage auf den Verlorenen Inseln. Umgeben von drei stark befestigten Mauerringen, wacht der über dreihundert Fuß hohe Wehrturm über das Reich von Elithis, stets bereit jedem Sturm aus Feinden zu trotzen. Die Spitze des Turms besteht aus einem einzigen großen Bernstein, dem von den besten Zaubersängern, die Form einer halben Sonne gegeben wurde. Diese Spitze fängt jeden Morgen die Strahlen der aufgehenden Sonne ein und reflektiert das Licht, als wäre sie das Spiegelbild der Sonne selbst.

Die Festung ist die Heimstadt der Turmwachen, einer elitären Berufsarmee. Diese Soldaten leisten einen Eid, die Inseln von Elithis und jeden ihrer Bewohner zu schützen und diesen Schwur werden die meisterhaften Schwertkämpfer mehr als gerecht. In der Schlacht bilden die Turmwachen ein verlässliches Rückrad der Armee und ihre Einheiten versuchen stets den Fokus des Feindes auf sich zu ziehen, um die Verluste unter den Kolonialmilizen möglichst gering zu halten.

Dieses aufopfernde Verhalten bringt ihnen großen Respekt und die Dankbarkeit der Bevölkerung ein. Vor allem aus der Stadt Rivelia, die unter dem direkten Schutz des Turms steht, melden sich viele Freiwillige, um die Turmwachen im Kampf mit Pfeil und Bogen zu unterstützen und auch der Großteil der Rekruten stammt aus der Stadt.

Aber nicht nur in Kriegszeiten gehen die Wächter ihrer Pflicht nach. Der Turm der Aufgehenden Sonne unterhält viele Außenposten und auch jede Stadt verfügt über einen großen Wehrturm des Ordens. Von dort aus stellen die Turmwachen Eskorten für Adlige, Händler oder einfache Reisende, dies geschieht normalerweise kostenlos, doch die meisten zahlen den geleisteten Schutz in Geld oder Gütern zurück.

Auch auf großen Handels- und Forschungsreisen, nach Nippon, Khuresh und andere weit entfernte Orte, bilden die Turmwachen das Geleit des Anführers und schützen ihn vor jeglicher Gefahr.

Vom Turm der Aufgehenden Sonne aus, beobachtet der Festungskommandant, das Oberhaupt des Ordens, die Inseln und prüft mit kritischem Blick jedes ungewöhnliche Ereignis, immer bereit die Heimat der Uranai gegen Eindringlinge zu verteidigen. Der Kommandant der Turmwachen trägt das Oberkommando über das gesamte Militär der Verlorenen Inseln und wenn er nicht persönlich zur Stelle ist, wird diese Aufgabe seinen nächsthöchsten Anführer übertragen, meist einem Mitglied des Rats der Neun.

Rivelia

Die kleine Hafenstadt liegt im Norden von Dailos und ist vor allem für ihre Marktplätze, auf den man Waren aus aller Welt erhalten kann, berühmt. Die Händler der Stadt unterhalten Kontakte in Nippon, Cathay und bis zur Alten Welt, weshalb Rivelia auch meist der erste Anlaufpunkt für Reisende ist, weshalb der Hafen der Stadt größer als die eigentliche Stadt selbst ist.

In den Straßen und Gassen herrscht zu jeder Zeit des Tages ein reges Treiben und die meisten Bewohner der reichen Stadt verbringen ihre Zeit mit Luxus, entweder in Form von exotischen Speisen oder als eine der vielen körperlichen Dienstleistungen. Wer sich nicht gerade entspannt ist meist in eine angeregte Diskussion um ein besseres Geschäft, in welche sich sogar die ruhigeren und zivilisierteren Elfen regelmäßig hineinsteigern.

Doch trotz des Reichtums und dem Leben in Luxus kennen die Einwohner Riveltas auch Demut. Sie wissen wer über ihre Stadt wacht und wem sie den sicheren Transport der begehrten Waren zu verdanken haben. Nur von einer niedrigen Mauer umgeben, wäre Rivelia eine leichte Beute für jede plündernde Horde, doch allein der Ruf des Turms der Aufgehenden Sonne reicht, um selbst den größtenwahnsinnigsten Piratenkapitän davon abzuhalten,

einen Raubzug nach Rivelia zu unternehmen.

Die Dankbarkeit der Bevölkerung zeigt sich vor allem in materiellen Gütern, zum Beispiel übernimmt die Stadt den Großteil der Grundversorgung der Feste, aber auch viele junge Elfen und Elfinnen schließen sich dem Orden der Turmwachen an. Die Milizen der Handelsstadt stellen auch einen Teil der Besatzungstruppen des Turms und in Kriegszeiten sind die Bogenschützen Rivelias die Ersten, die an der Seite der Elitekrieger marschieren.

Alt-Elithis

Vauls Sohn

Memnos

Festung Dämmergrund

Maranell

Die zweitkleinste der Inseln ist wohl die idyllischste von allen. Der nördliche Teil besteht aus einem flachen Hügelland, auf deren saftigen Wiesen sich die einzigen größeren Pferdeherden umherziehen. Der Rest von Maranell ist von dichten Laubwäldern bedeckt, deren Bäume immer gutes Holz für die Schiffbauer bereitstellen.

Trotz der Schönheit der Insel gibt es, abgesehen von ein paar kleineren Siedlungen und Villen, nur eine große Ansiedlung auf Maranell, Tor Elithis, die Hauptstadt und kulturelles Zentrum der Verlorenen Inseln.

Tor Elithis

Der Wald von Argos

Der Monolith von Argos

Die Rangalad-Weiden

Sindur

Die nördlichste und zweitgrößte Insel ist fast komplett flach und mit dichten Urwald bedeckt. Fast vollkommen unberührt und erforscht bietet Sindur eine Zuflucht für viele exotische Tier und Pflanzenarten, wie den Rotschuppen-Waran oder die fleischfressende Dämonenkopf-Liane.

Einst gab es auf der Nordseite der Insel eine große Handels- und Fischerstadt, Melandros, doch diese ist heute nur noch als von Pflanzen bewachsene Ruine vorzufinden. Der einzige Hort der Zivilisation den man auf Sindur noch finden kann, ist der Turm der gleißenden Sonne, der auf einem gewaltigen Berg über den Wolken steht.

Die Ruinen von Melandros

Die Dschungel Sindurs

Der Turm der Gleißenden Sonne

Meywa

Bestehend aus 3 erloschenen Vulkanen ist Meywa die kleinste der vier Inseln. Die verschütteten Krater haben sich im Laufe der Zeit zu großflächigen Bergseen entwickelt, in deren klaren Wasser sich die Sonnenstrahlen als ein weithin sichtbares Licht widerspiegeln. Die Hänge der Vulkane sind zu Fuß schwer zu erklimmen und es gibt auch kaum flache Küstenregionen, weshalb Meywa komplett unbebaut ist. Die einzigen Bewohner der Insel sind die Meeresgreifen, die in den gewaltigen Höhlen in den Flanken der Vulkane leben.

Der Himmelspalast

Der Spiegelsee