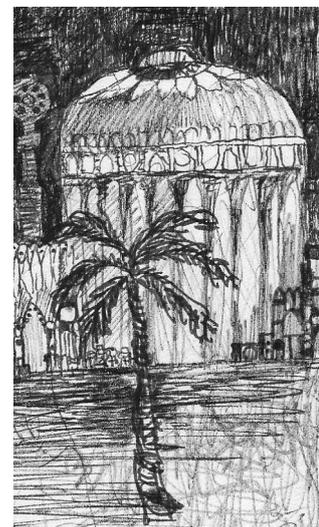


## Bekannte Verließe – Dungeons für erkundungsfreudige Abenteurer

Unzählige sagenumwitterte Orte schlummern auf Zerogo:

- Alchemielabore von Tedanien – fluchtartig verlassene elfische Labore unterhalb von Tedanien im Dunkelborkenwald, über deren Eingänge die grünschuppige Drachenbestie *Krexgefelledex* wacht.
- Drachenlordhöhlen – fallengesprickte Höhleneingänge mit unbekanntem Tiefen an der Küste südlich von Dargish in Tirnon-Ost; einst Rückzugsort der Söhne von *Buguogal Drachenlord* vor den *Drachenreiterkriegen*.
- Gedankenammer – unerforschter Kammernkomplex, der unter Bagduum liegt. Hirnfressende Tentakelwesen formten ihn mit humanoider Sklavenhilfe. Die Bagduumer versiegelten die Kammern nach den *Gedankenfresserkriegen*.
- Göttergefängnis – Materiaeinsprengsel aus einer anderen Materia-Welt nahe Gond in Tirnon-Süd.
- Grabkammern von Vundraziel – Irgänge im grünlich giftschwadigen schwülen Moor südlich von Sisak, von denen aus der *Trolleichnam Vundraziel* nebst seinen tattooogepimpten Kriegstrollen über das sumpfige Dickicht gebietet.
- Gräber von Knochengarten – auch nach dem Tod fanden Schwerverbrecher nördlich von Schneegraben keine Ruhe.
- Jel Bah Azad – Ausgrabungsstätte, geleitet von *Alnatan von Blodringen* aus Tirion, südlich von Biblach in Tirnon-Süd. Die Ausgrabungen haben erstes Wurzelwerk von Jel Bah Azad, der *Stadt der organischen Transmutation* freigelegt, in der ein Leichnam, bekannt als *Der Braune*, über untote Pilz- und Pflanzenwesen im *Zeitalter der Leichname* gebot.
- Höhlen von Kalkara – um Felsgurt, die gazbulsche Hauptstadt, durchziehen hunderte unerforschte Höhlen die Hügel, offenbar einst miteinander verbunden zu Zeiten des Kobodreiches Kalkara.
- Katakomben von Farbenhafen – unter der Kanalisation Farbenhafens liegende alte Tiefen einer Vorzeitaltermetropole.
- Klippen von Sagug – auf dschungelbewachsenen Felsen aufragende Türme in den farbenprächtigen Korallengewässern der saguger Kleininseln, auf



## El-Anron – Kapitel 5: Einzigartiges – Bekannte Verließe

deren Dächern Harpyien mit ihrem betörenden Gesang locken.

- Landvilla von Adkainen – etwa 10km nördlich von Farbenhafen verwittert das ehemalige Hauptanwesen der untergegangenen tirnonschen Adelsfamilie *von Adkainen*. Risse in die Elementarebene der Luft breiten sich aus. Das Umland wurde vom Königreich Tirnon abgesperrt; ein Bretterzaun errichtet.
- Land des Zwielichts – etliche dämonengeführte Burgen, Katakomben und Türme im blutregenverseuchten Land der Finsternis (anronsche Nord-Osten).
- Oase der Skelett-Kamele – wanderndes Palmengrün östlich von Hald-Al-Jim, das unvorsichtige Reisenden in seinen Treibsand zieht, geführt von einem arkan begabten mammutgroßen Leichnam eines nordischen Zottelfellkamels (Art ausgestorben im Jahr 730).
- Ruinen der Gebirgsfeste Donnergroll – zwergische Ruinenfeste des Reiches Donnergroll im nordöstlichen Zipfel des Bridwaldes umgeben von rotäugig leuchtenden Steinskulpturen.
- Ruinen von T'Wolloch – in der Höhle der ehemaligen Dunkelelfenmetropole schlummern Artefakte und uraltes Wissen über die Spinnengöttin. Eine Gruppe von Vielaugenbestien treibt Sklaven zu Ausgrabungen an.
- Rot-Braunen Türme von Orems – in den bewaldeten Hügeln nordöstlich von Brom ragen in Orems die kraftfeldgeschützten Türme des verlassenen Forschungszentrums Neri-Tanjis, der *Neritanjinischen Schwesternschaft des Arkanen*, empor.
- Schatzkammern von Siebenbingen – Irrgänge bis in die Untiefen der Welt nordwestlich von Breisbach hinter den Grenzen von Tirnon-West.
- Talmine von Algagrimm – zwergischer Minenkomplex auf Aslabondag.
- Verlassene Festungskerker von Alt-Tirion – unterhalb des früheren tirnonschen Königs-Schlusses liegende Kerker-Anlagen, in denen ruhelose Geister poltern.
- Zalabats Gemäuer – Ruinenstadt im Bridwald.
- Zepsche Dornen – Nebelumhüllter Dornenirrgarten im Zentrum einer Schlangemenschenstadt in den *Dschungeln von Oxladarad*.

