

ANHANG — ZUSATZ A3-KARTEN



ULTIMA RATIO CIVIUM

UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE

MITTERNHÖHEN

Talamb-MODULBAND

A3-ZUSATZKARTEN





Mittern-Gebirge

Verfluchte Höhen

Grenzwall

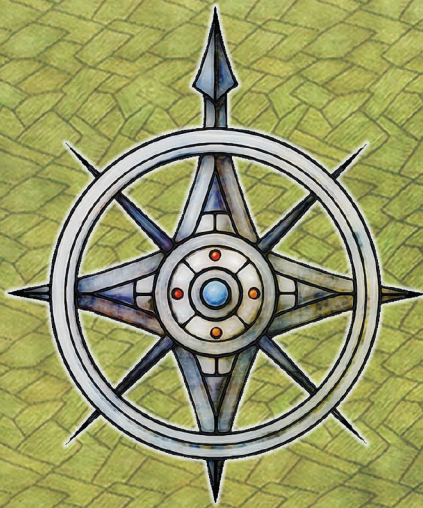
0

1500

3000

Kilometer

Codrums Wehrhof



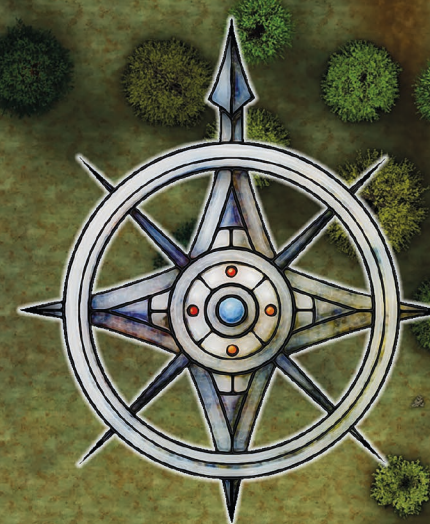
0 20 40 80
Meter

Lammerts Einsiedlerhof

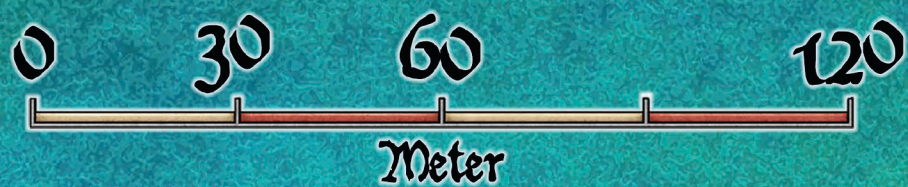


0 15 30 60
Meter

Kerkenbach



Hohensee





Dunkle Liebe

Erläuterungen für den Spielleiter sind im Modulband Mitternhöhen ab Seite 24 zu finden

Die rudimentären Wege durch die raue Berglandschaft werden nicht gepflegt und warten besonders nach starken Unwettern mit unangenehmen Überraschungen auf

Talamhs Doppelmonde scheinen auf eine unwegsame Landschaft hinunter, die keine Fehler verzeiht und unvorsichtige Wanderer mit Verletzungen und Tod bestraft

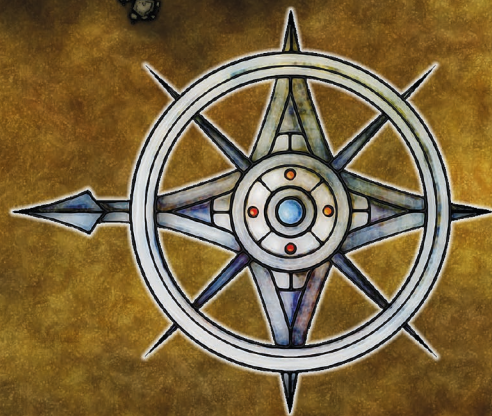
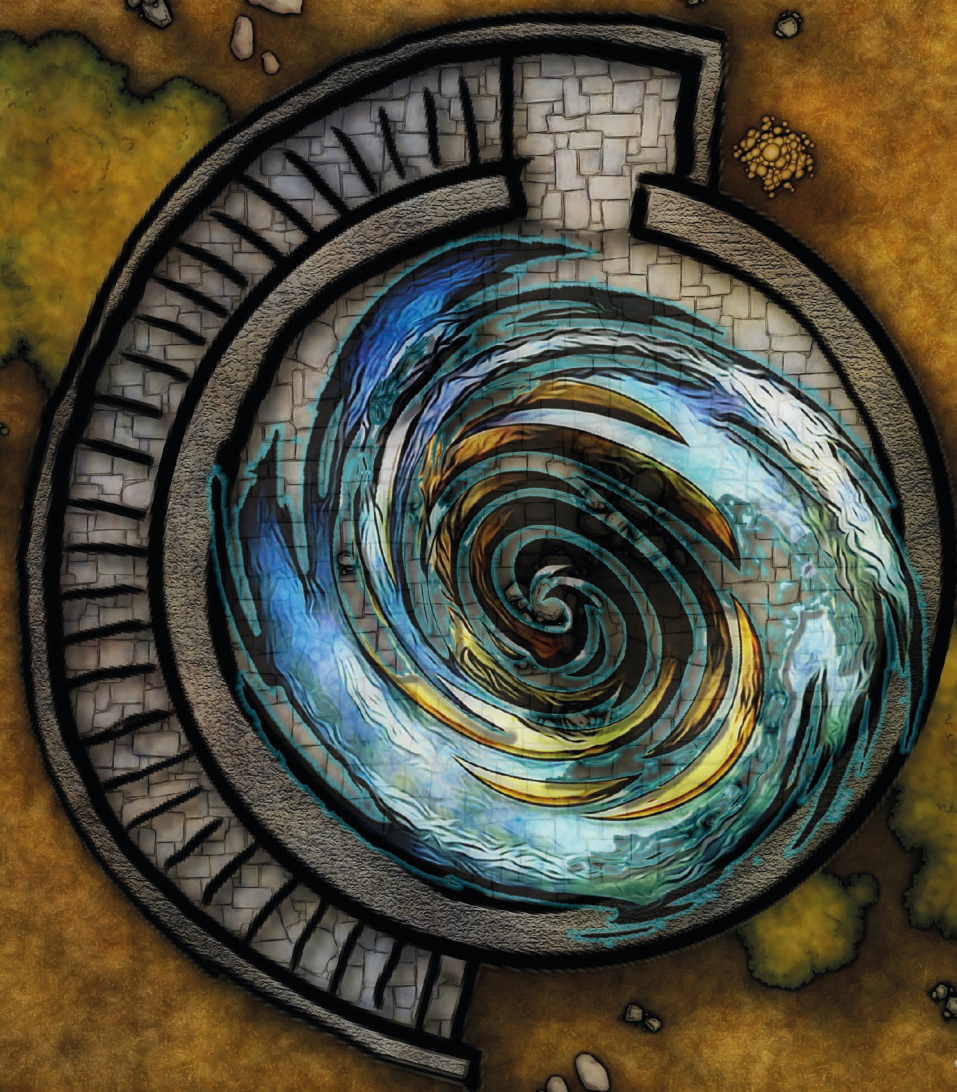


Ruinenstadt

0 50 100 200
Meter



Treppenturm



Die Turmruine mit dem singendem Luftwirbel



All mein Gedanken die ich hab die sind bei dir,
 Du auserwählter einziger Trost bleib stets bei mir.
 Du der du sollst an mich gedenken.
 Hätt ich aller Wunsch gewalt
 von dir wolkt ich nit wenken.

Du Auserwählter einziger Trost gedenke dran:
 Leib und Gut, das sollst du ganz zu eigen han.
 Dein dein dein will ich beleiben,
 du gäbst mir Freud und hohen Mut
 und kömst mir Leid vertreiben.

Dem allein und niemals mehr das wiß führwahr,
 tatest du desgleich in Treu zu mir des war ich froh.
 Du du du sollst von mir nit setzen,
 du gabst mir Freud und hohen Mut
 und auch Leibs Ergötzen.

Die allerliebste und minniglich die ist so zart,
 ihres gleich in allen Reich findt man nit hart.
 Bei bei bei ihr ist kein Verlangen,
 da ich nun von ihr scheiden sollt,
 da hätt sie mich umfangen.

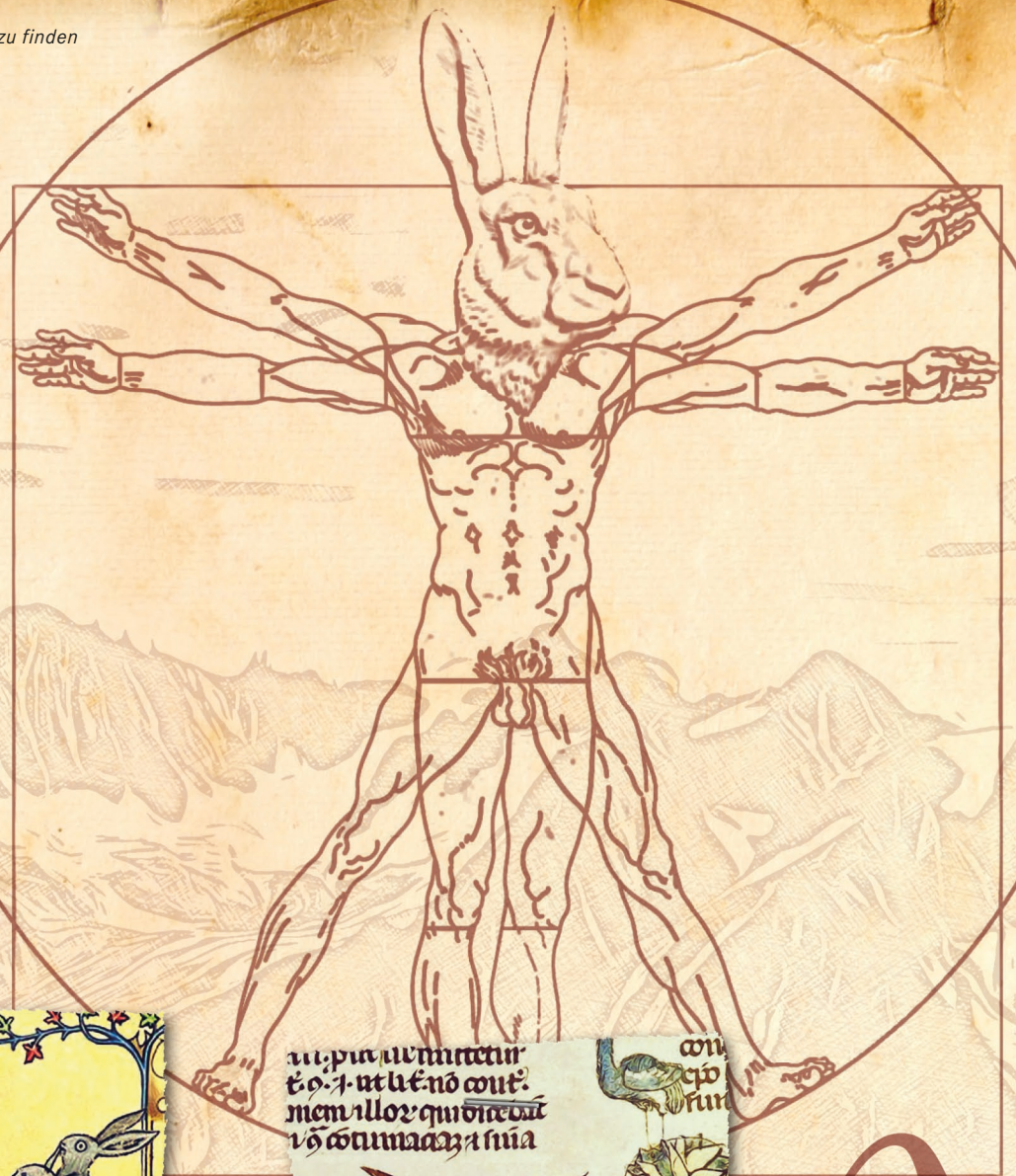
Die werde Reim die ward sehr weyn da das geschah,
 du bist mein und ich bin dein sie traurig sprach.
 Wenn wenn wenn ich von dir soll weichen,
 ich nie erkannt noch nimmer mehr
 erkenn ich deines gleichen.

Rose und Distel



0

Nasenherz



Hasenfang



Die Heimstatt der Tiere liegt in einem verborgenen Winkel der Bergregion

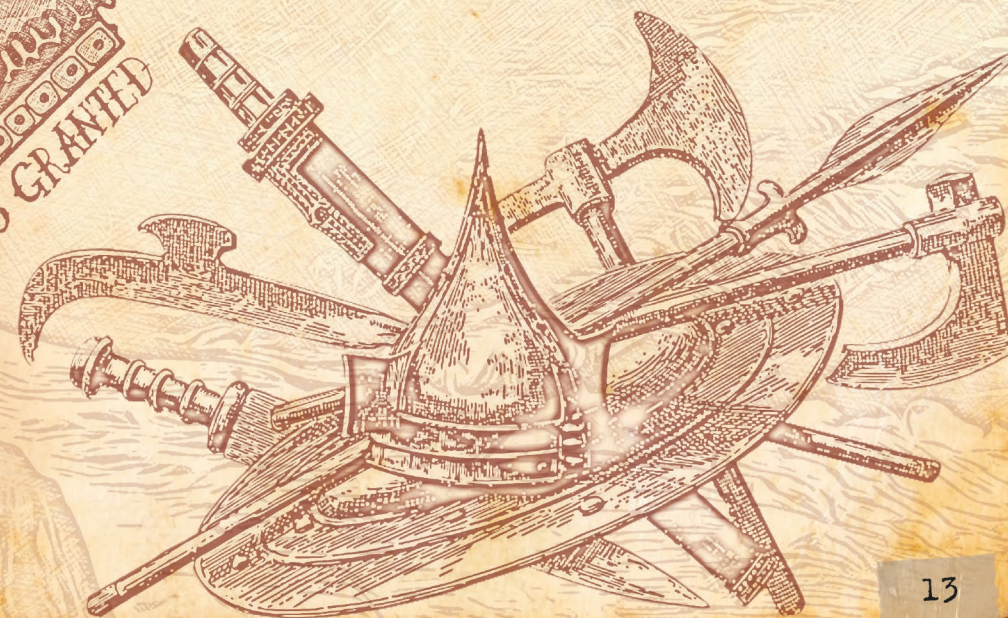
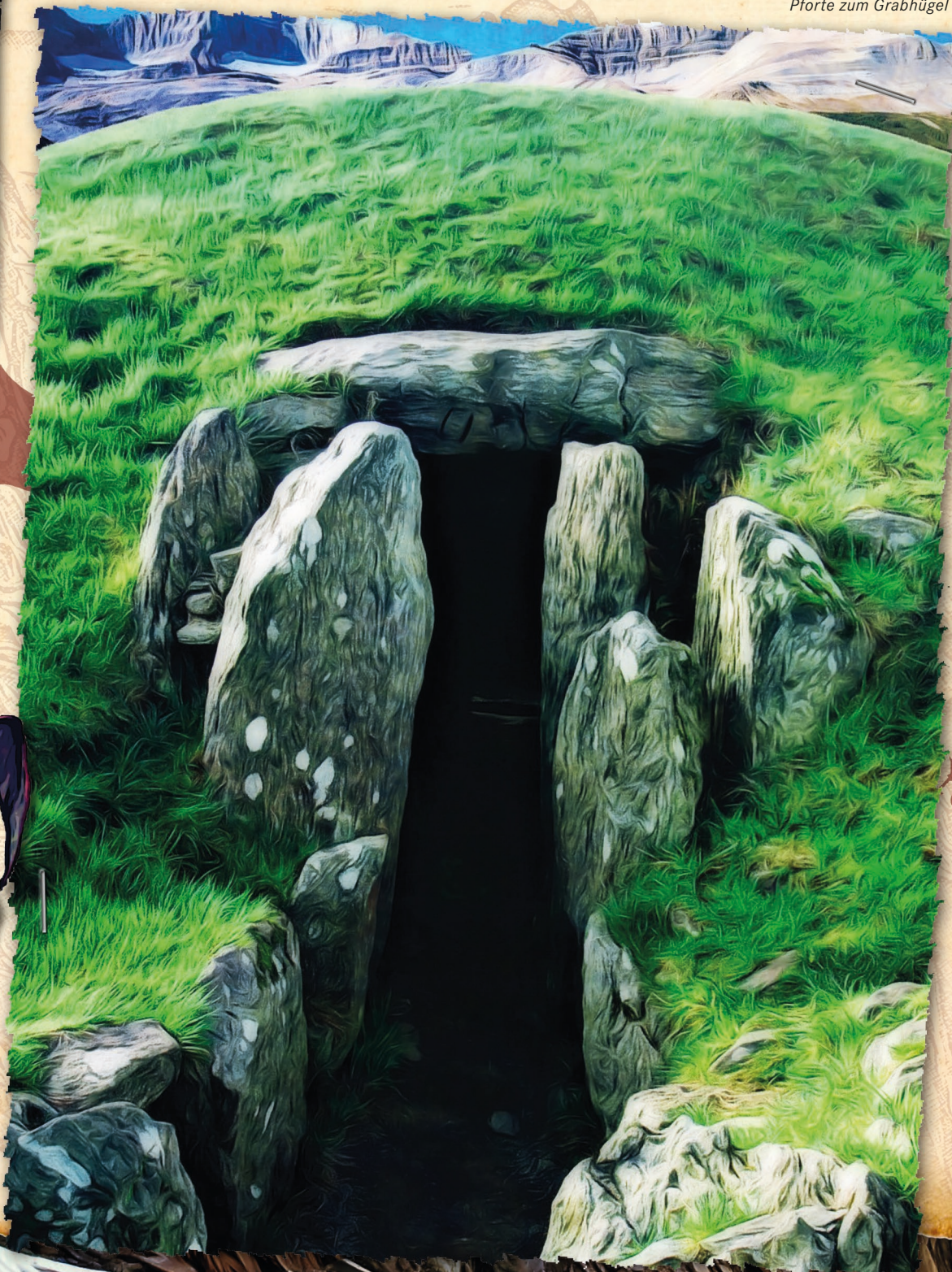


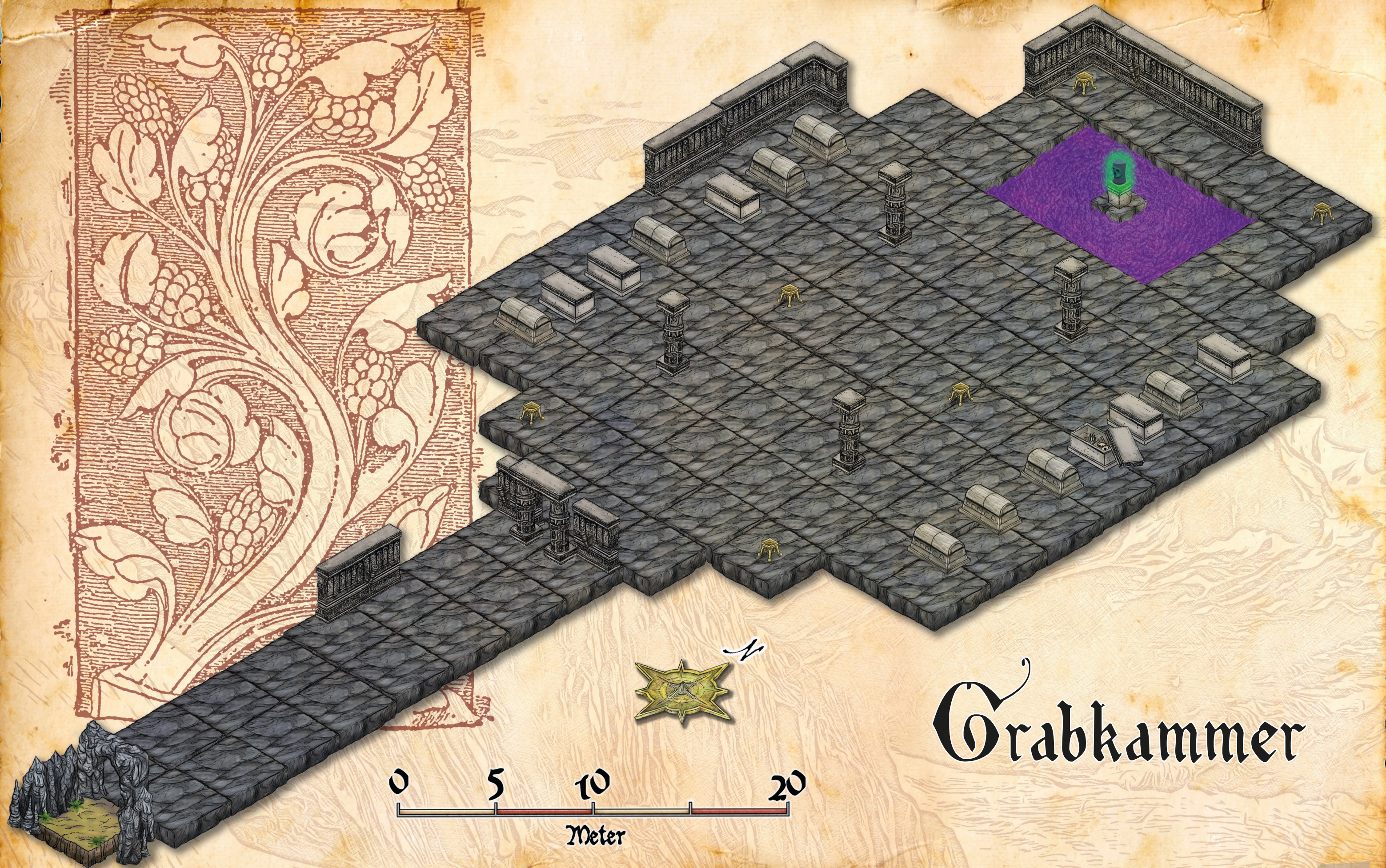
Wunschfluch

Erläuterungen für den Spielleiter sind im Modulband Mitternhöhen ab Seite 38 zu finden

Die uralte Maske ergreift bei einer Annäherung das Wort und bietet jedem anwesenden Abenteuerer eine mächtige, magische Waffe für den Kampf an

Pforte zum Grabhügel





Grabkammer

Erläuterungen für den Spielleiter sind im Modulband Mitternhöhen ab Seite 44 zu finden

Katzenbrut



Nicolas Kobessen



Handelsweg mit Karawane



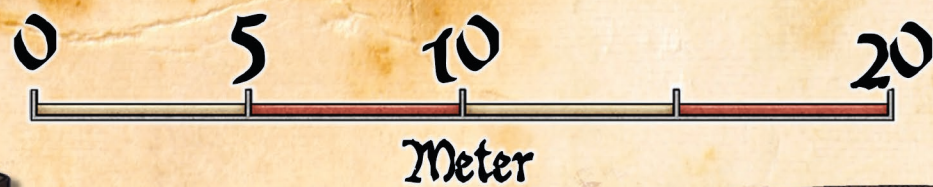
Seelenkrallen

Fanatische
Deamhan-Kultanhänger



Tempelanlage Seelenkrallen





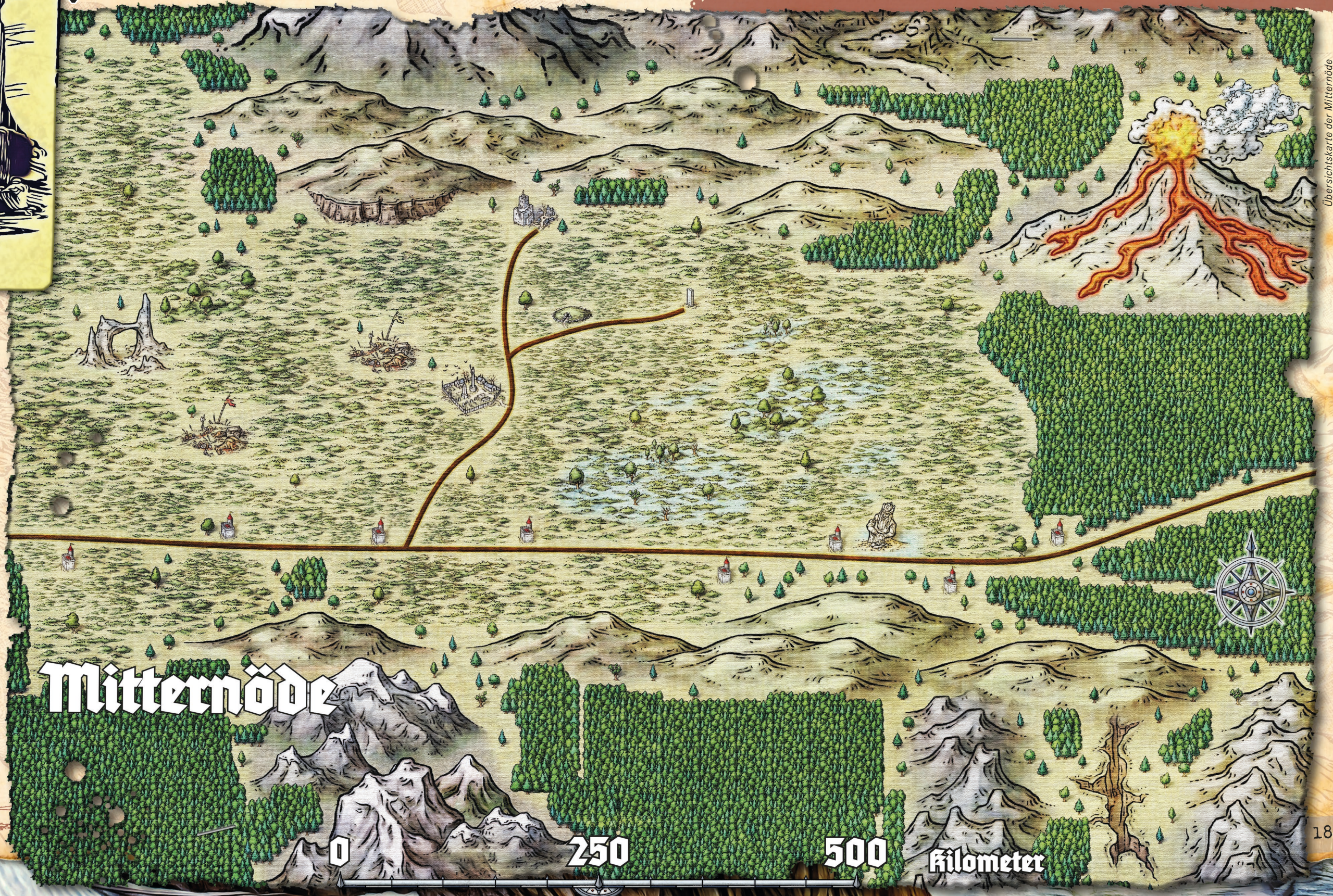
Keller





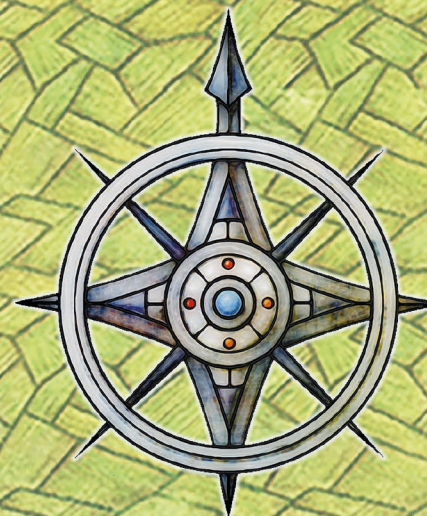
Mitternöde

Erläuterungen für den Spielleiter sind im Modulband Mitternhöhen ab Seite 50 zu finden



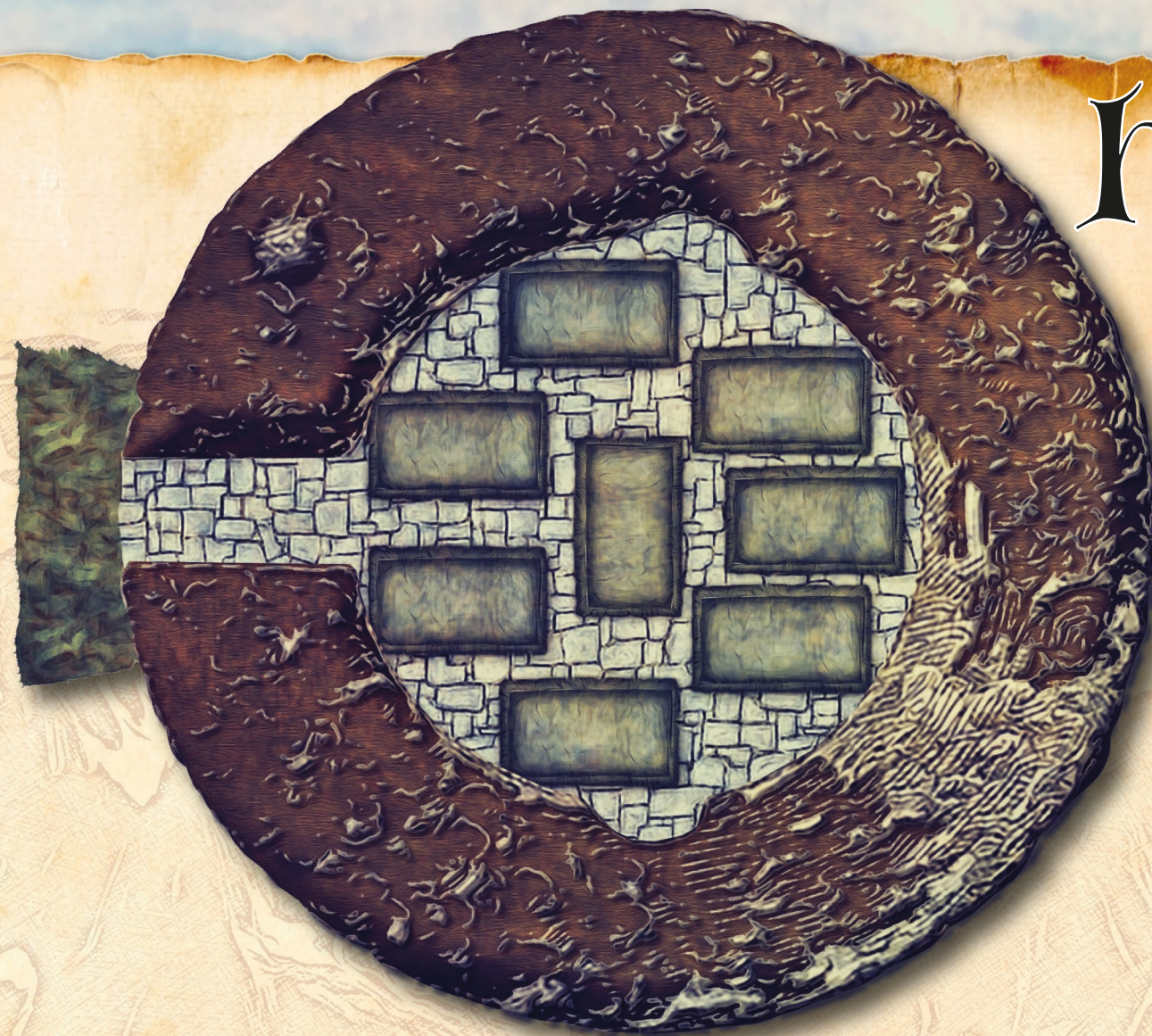
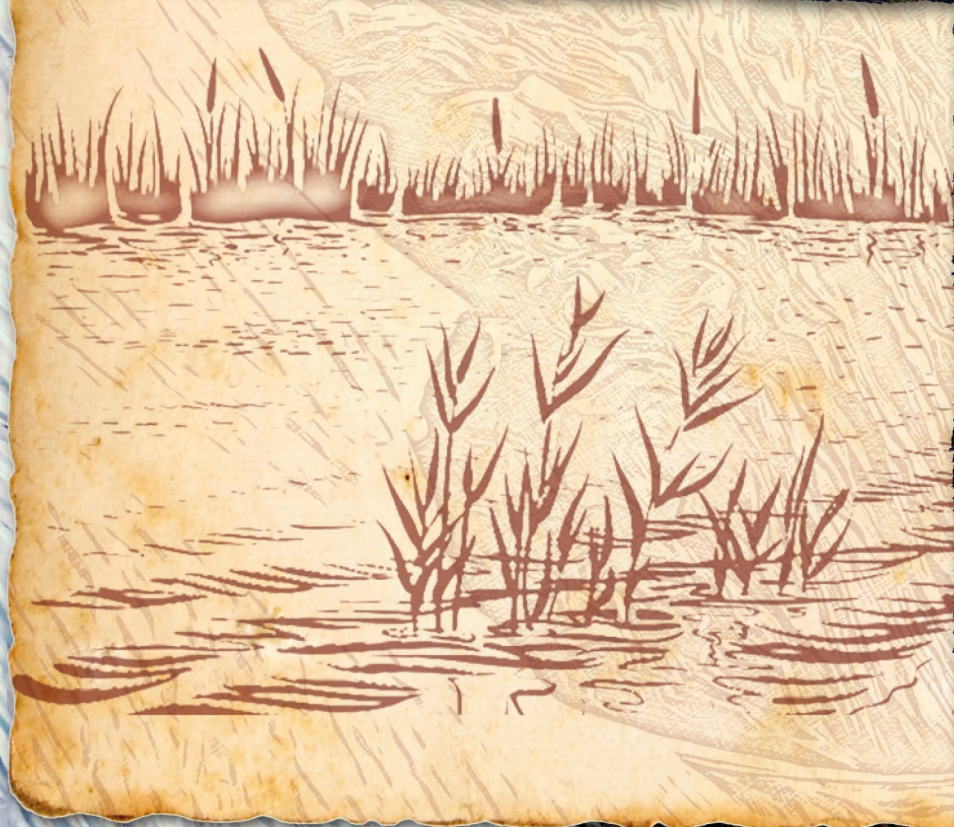
Übersichtskarte der Mitternöde

Wehrgasthof





Omberpolder-Sumpfgebiet



Hügelgrab

Die rituellen Ruhestätten in den Hügelgräbern sind schon vor langer Zeit durch gierige Hände ausgeraubt worden

Der Monolith scheint ein gefrorenes Stück Nachthimmel darzustellen



Monolith der Nacht

Ruinen



Die schiere Größe der Ruinenfelder ist beeindruckend und zeigt deutlich welcher Vernichtungswille die menschlichen Armeen angetrieben hat



Sessler Wohnturm

Der Donjon am Rothelem-Felsentor



Verbannung

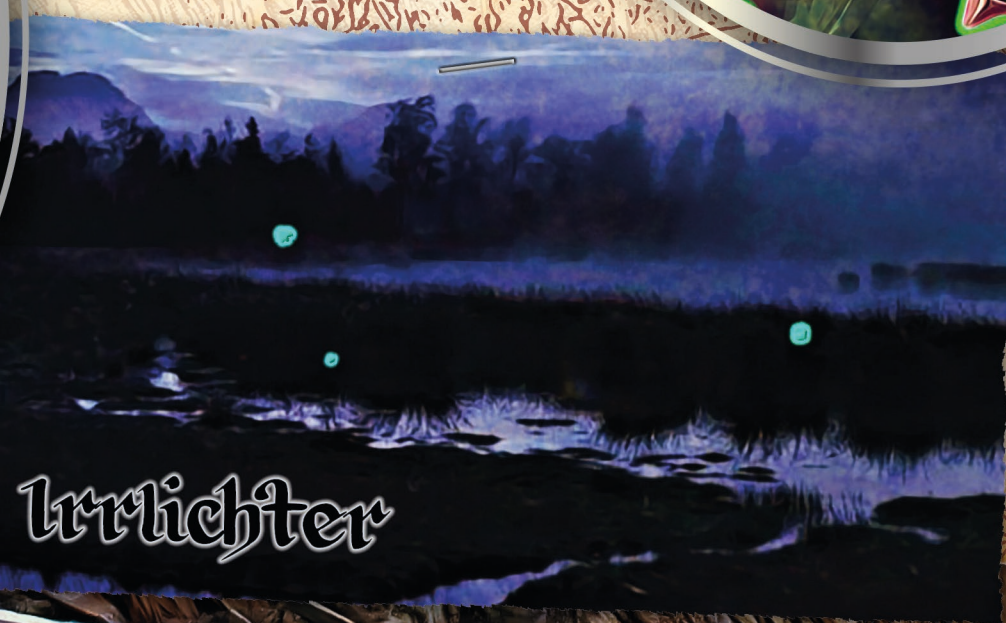


Lichmoor

Erläuterungen für den Spielleiter sind im Modulband Mitternhöhen ab Seite 58 zu finden



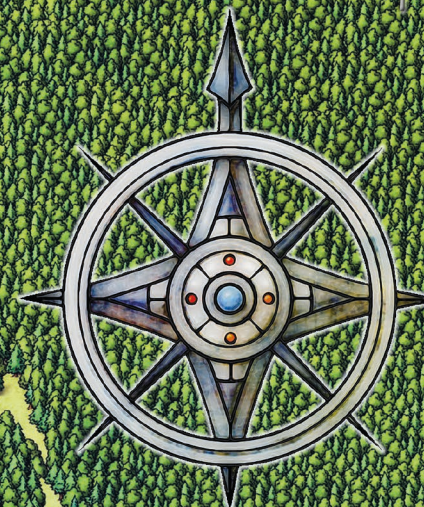
Wappen des versunkenen Königreichs Vrodor



Lichmoot



Kronholz



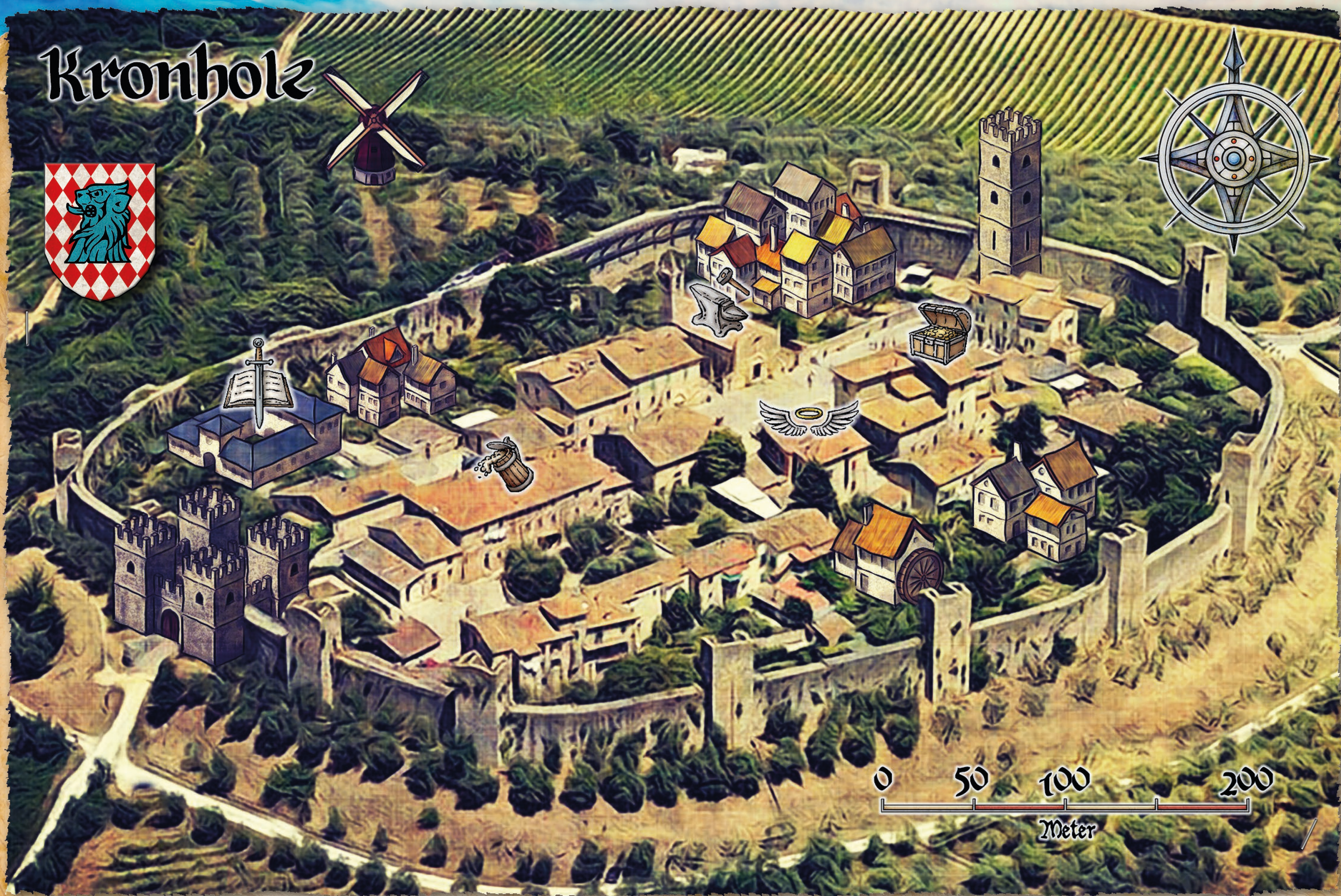
0

20

40

Kilometer

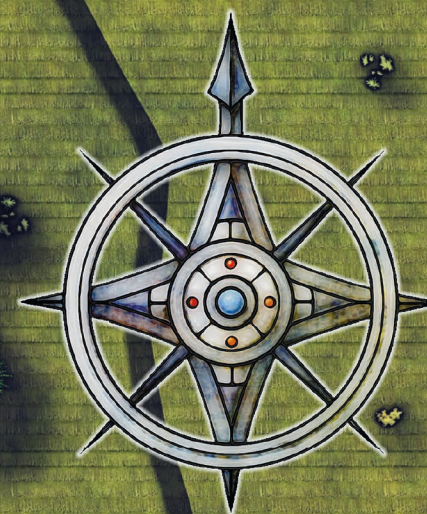
Kronholz



Die kleine Grenzstadt ist der südlichste Punkt des Fürstentums Pryton

Burg Vrodor

0 25 50 100
Meter





Erzmine

Erläuterungen für den Spielleiter sind im Modulband Mitternhöhen ab Seite 64 zu finden



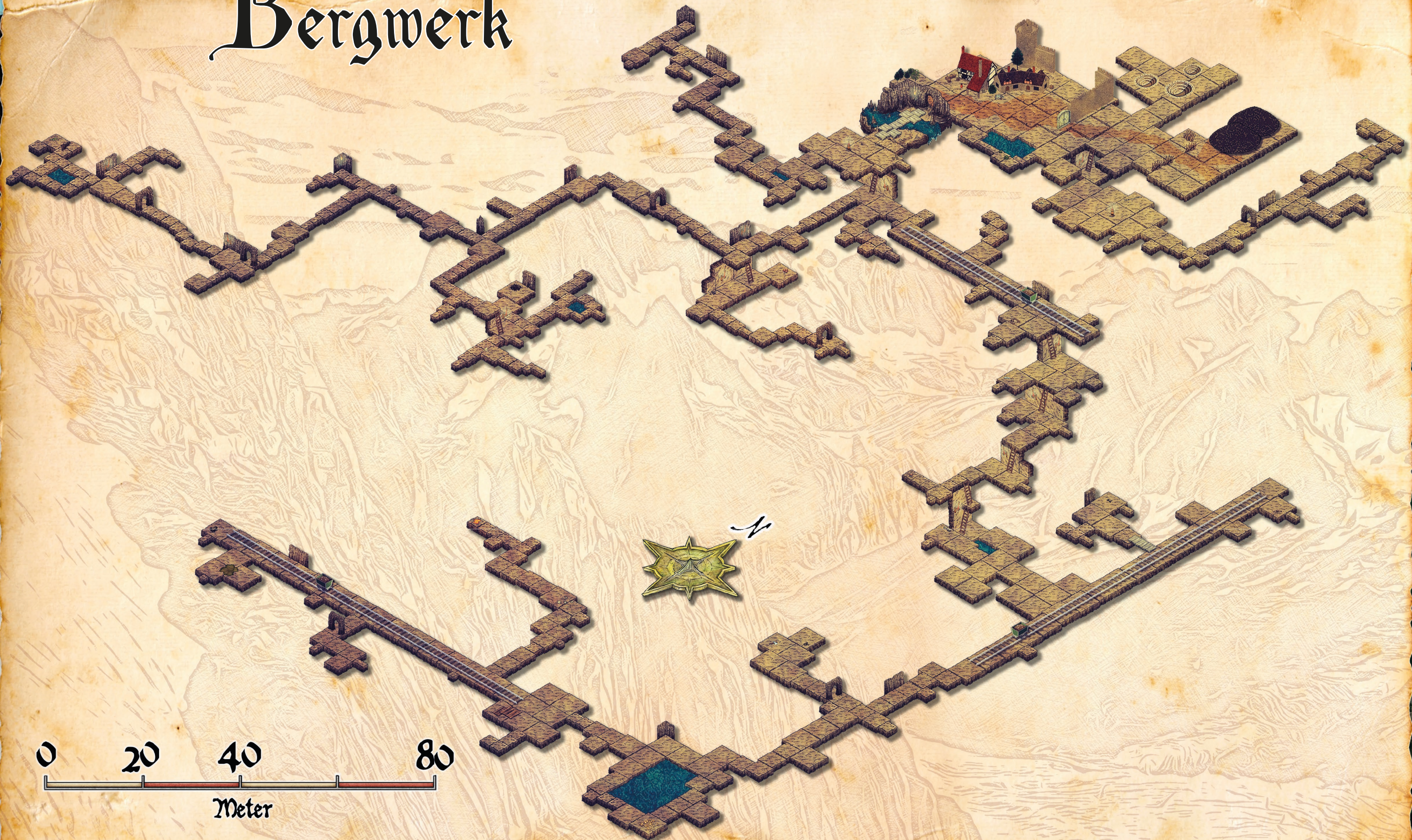
Erzminen



Zunftwappen Bergmann



Bergwerk



Erläuterungen für den Spielleiter sind im Modulband Mitternhöhen ab Seite 72 zu finden

Nachtherz



Orkstämme



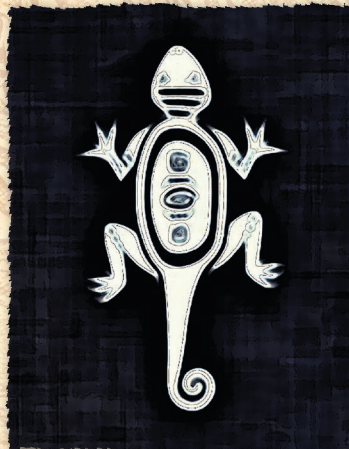
Feldzeichen von Varbuk



Varbuds Leibwache



Doppelmond-Stamm



Ogrulechsen-Stamm



Vogeltöter-Stamm



Xugah-Stamm



Atulgat-Stamm



Kammläufer-Stamm



Yashnarz-Stamm



Bazgulub-Stamm



Varbuk – Nachtherz



Creever – Berater aus Zasmad

Vrigkaquelle



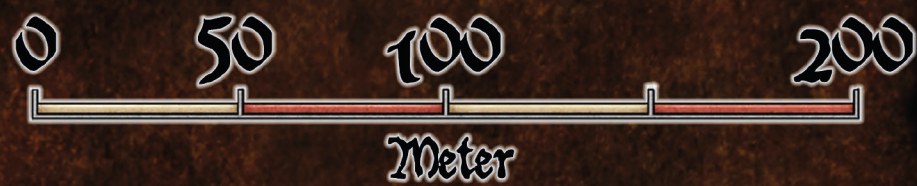
Vrigkaquelle – Stollen und Höhlengänge



Grologhöhle



Ogrulkaverne



Bashags Lavapfuhl

0 50 100 200
Meter





Zodakhs Wolkenloch

Bruchstollen



0 50 100 200
Meter

Erläuterungen für den Spielleiter sind im Modulband Mitternhöhen ab Seite 82 zu finden



Elrahins Kreis



Elrahins Kreis



0 25 50 100
Meter

