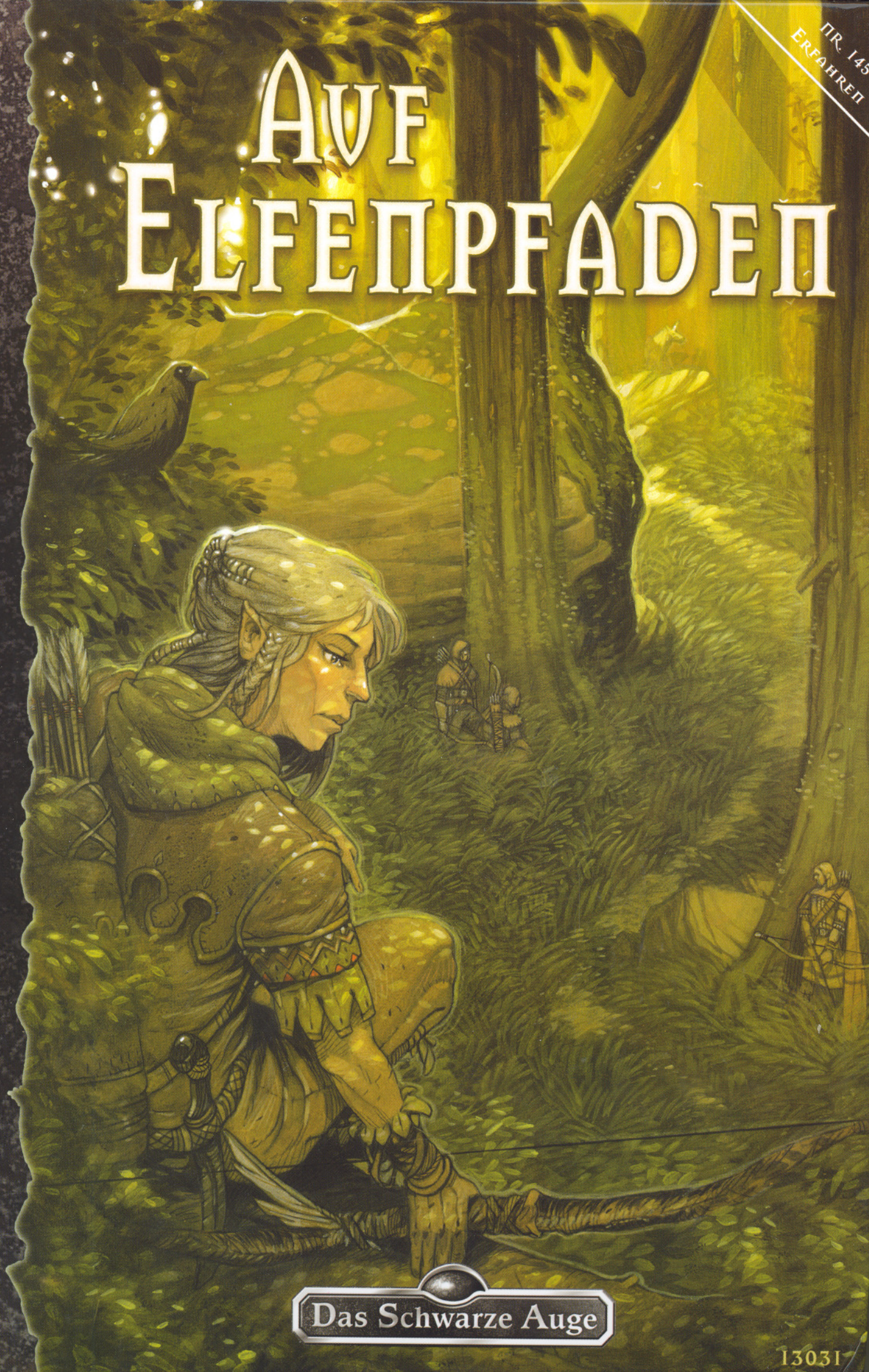


AVENTURIEN

FÜNF DSA-KURZABENTEUER FÜR 3 – 5 ERFAHRENE HELDEN

AUF ELFENPFADEN

NR. 145
ERFAHREN



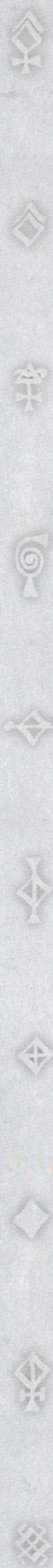
Das Schwarze Auge

13031

Das Schwarze Auge

AUF ELFENPFADEN

FANTASY PRODUCTIONS



AVENTURIEN®

VLRIch KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



GESAMTREDAKTION

KATHARINA PIETSCH,
TYLL ZYBURA

LEKTORAT

FLORIAN DOM-SCHAEVEN,
KATHARINA PIETSCH,
TYLL ZYBURA

COVERBILD

VINCENT DUTRAIT

**UMSCHLAGGESTALTUNG,
GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ**
RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN

EVA DÜNZINGER

(LIED DER WEIDE & SCHRECKENSBILDER),

MIA STEINGRÄBER

(SAAT DER HOFFNUNG & SCHWARZE FLAMME),

ELKE BROSKA

(FALSCHER FEIND & SZENARIOVORSCHLÄGE)

WEITERE ILLUSTRATIONEN & KARTEN

ZOLTÁN BOROS, DANIEL JÖDEMAHN,

INA KRAMER, RENÉ LITTEK

BELICHTUNG, DRUCK UND AUFBINDUNG

SKPI DRUCK UND VERLAG GMBH & CO., PORDEN

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN

sind eingetragene Warenzeichen von

Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1997,
1999, 2006 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch
auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung
des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken
der Vervielfältigung auf photomechanischem oder
ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Printed in Germany 2006

ISBN-10: 3-89064-437-6

ISBN-13: 978-3-89064-437-0

Das Schwarze Auge

AUF ELFENPFADEN

Redaktion:

KATHARINA PIETSCH UND TYLL ZYBURA

Autoren / Autorin:

MICHAEL BÖCK, ARMIN BUNDT, MAGNUS ERPING,
LARS FEDDERN, MATTHIAS FREUND, MICHAEL MASBERG
UND STEPHANIE VON RIBBECK

Mit Dank an MOMO EVERS,
die diesen Band mit auf den Weg gebracht hat.



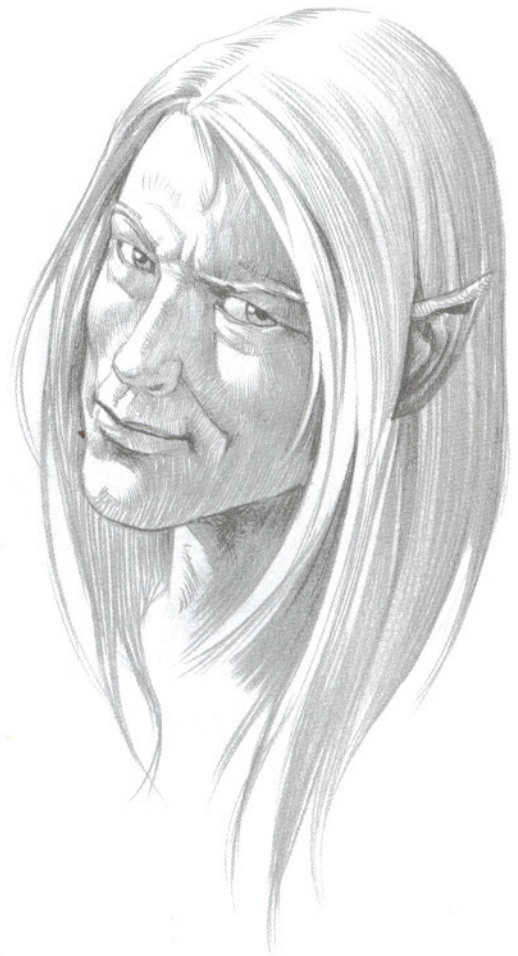
FANTASY PRODUCTIONS



INHALT

ZUM GELEIT	5
SAAT DER HOFFUNG	7
HINTERGRUND	7
EINFÜHRUNG: DER REICHSFORST	8
DIE GABE DES WALDES (PROLOG)	9
DIE SAAT DER HOFFUNG	14
AVSKLANG	21
DAS LIED DER WEIDE	22
EINHORNJAGD	23
DER WEIDENTRAUM	27
DAS LIED DER WEIDE	36
DRAMATIS PERSONAE	38
FALSCHER FEIND	39
ZUM GELEIT	39
EIN BESONDERER HANDEL	40
VON FALSCHEN UND WAHREN FEINDEN	44
EIN SEGLER AUS KRISTALL	51
ANHANG: DRAMATIS PERSONAE	53
SCHWARZE FLAMME, SCHWARZES LICHT	55
ZUM GELEIT	55
TRÄUME VON LICHT UND FINSTERNIS	56
INS HERZ DER SALA MANDRA	58
MINDRAWA'OYA	61
FINSTERN UND SCHLICHE	64
ANHANG	68
SCHRECKENSBILDER	71
IM OLPORT	72
AUF DEN PEBELINSELEN	75
ANHANG I: GESCHICHTE ERLEBEN	82
ANHANG II: REGELTECHNISCHES ZU DEN INSELEN	82
ANHANG III: GEOGRAPHIE DER INSELWELT	84
ANHANG IV: DRAMATIS PERSONAE	86
SZENARIOVORSCHLÄGE	88
WAIDMANN'S HEIL	88
SCHWANNENSANG	91
DIE VERGESSENE MELODIE	94

HANDOUTS BEFINDEN SICH IN DER KARTENTASCHE AM ENDE DES BUCHES.



ZUM GELEIT

Als geheimnisvoll gelten die aventurischen Elfen, als unnahbares altes Volk. Alles, was sie tun, ist von einem Zauber umgeben, der nicht ganz von dieser Welt zu sein scheint. Die Abenteuer dieses Bandes wollen Sie und Ihre Spielgruppe 'auf Elfenpfaden' wandeln lassen, wollen Ihnen die Möglichkeit geben, Kultur, Lebensweise und Weltsicht der aventurischen Elfenvölker kennenzulernen, sich auf ihre Spuren zu begeben und an ihren Schicksalen teilzuhaben. Manche dieser Pfade führen zu alten und düsteren Mysterien, manche machen den elfischen Alltag erlebbar, manche sind voller Konfrontationen und schwieriger Entscheidungen, manche führen gar in andere Welten.

Auf Elfenpfaden ergänzt die Spielhilfe **Aus Licht und Traum**, auf die an vielen Stellen auch verwiesen wird, da sie die grundlegenden Informationen zu Geschichte, Kultur und Geheimnissen der Elfen beinhaltet, die im Rahmen dieser Abenteuer-Anthologie oft nur angerissen werden können. Die Lektüre von **Aus Licht und Traum** sei Ihnen daher wärmstens empfohlen, bevor Sie sich auf Elfenpfade begeben. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Wandern. *Nurd'dhao!*

Katharina Pietsch

Tyll Zybura

Bielefeld, im Juli 2006

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

Bei den in diesem Band verwendeten Verweisen handelt es sich um die folgenden Publikationen:

AB xxx	Aventurischer Bote Nr. xxx
AG	Aventurische Götterdiener (aus Götter & Dämonen)
AZ	Aventurische Zauberer (aus Zauberei & Hexenwerk)
LC	Liber Cantiones (aus Zauberei & Hexenwerk)
MBK	Mit blitzenden Klängen (aus Schwerter & Helden)
MGS	Mit Geistermacht und Sphärenkraft (aus Götter & Dämonen)
MWW	Mit Wissen und Willen (aus Zauberei & Hexenwerk)
TTT	Tempel, Türme und Tavernen
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica

DIE ABENTEUER IN KÜRZE

Zunächst sendet Michael Masberg einen jungen elfischen Helden aus dem Reichsforst im Namen seiner Sippe aus, um dem Dörfchen Holthus in der nahen Wildermark eine **Saat der Hoffnung (1)** zu bringen. Denn das Dorf wird durch einen Arkhobal-Daimoniden terrorisiert, und in Zeiten der unsicheren Verhältnisse nach dem *Jahr des Feuers* wissen sich die Bewohner keinen anderen Rat, als die 'guten Geister des Waldes', die Elfen des Reichsforstes um Beistand gegen das Übel zu bitten. Doch nicht alle Sippen sind diesem Ansinnen gewogen, und so kann der junge Elf nur mit Hilfe einiger menschlicher Gefährten seinen Auftrag erfüllen.

Im Abenteuer **Das Lied der Weide (2)** von Matthias Freund suchen Flüchtlinge aus der verderbten Goldgräbersiedlung Oblarasim in der Grünen Ebene nach einer neuen Heimat. Doch mehr Schein als Sein ist der idyllische Ort, den sie sich erwählt haben, denn der Lügenbringer, der vom Namenlosen berührte Dreizehnte Wind, verbirgt hier ein altes Geheimnis, das in der Vergangenheit der Steppenelfen begründet liegt. Nur die Helden können einen Zwist zwischen Elfen und Siedlern verhindern, denn die Lösung des Konfliktes liegt an einem Ort, wo kein Elf hingehen würde.

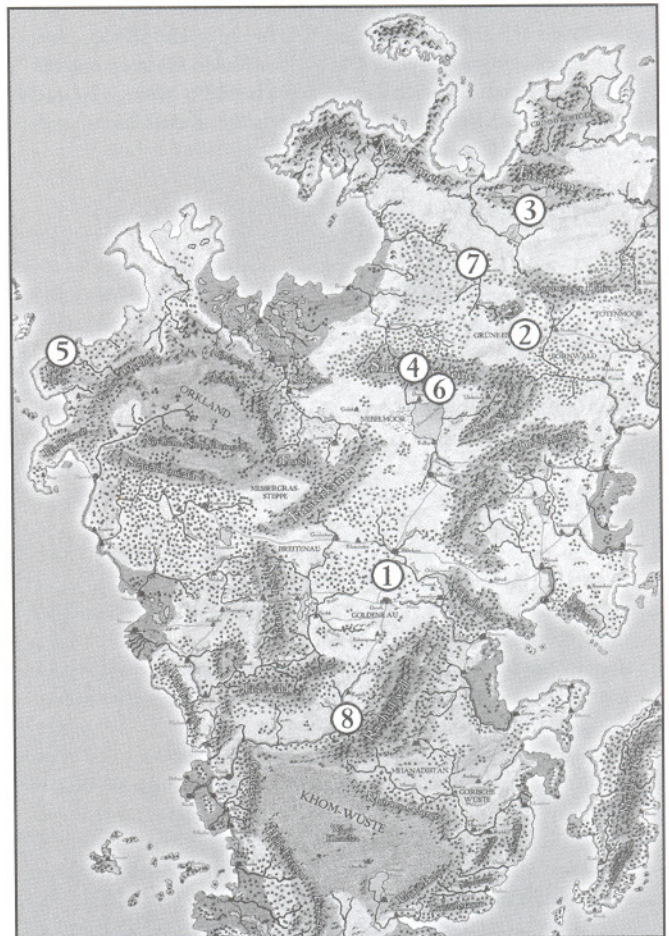
Als Begleiter eines Fernhändlers schlägt es die Helden in Armin Bundts Abenteuer **Falscher Feind (3)** nach Farlorn an den Blauen See, wo dieser Geschäfte mit den ansässigen Firnelfen tätigen will. Bevor der Handel jedoch zustande kommen kann, finden sich die Helden mitten in einer Auseinandersetzung zwischen den Firnelfen und Nivesen wieder, die die Elfen beschuldigen, hinterhältige

Angriffe auf Mensch und Vieh verübt zu haben. Allein die Helden können die Beweise dafür erbringen, dass die Nivesen die Falschen bekriegen. Doch welches Ziel verfolgen die wahrhaft Schuldigen mit dieser groß angelegten Intrige?

Bis ins Herz der geheimnisvollen Salamandersteine führt die Reise im Abenteuer **Schwarze Flamme, Schwarzes Licht (4)** von Lars Feddern. Unter den Waldelfen herrscht Uneinigkeit darüber, was die schwarze Simia-Flamme der Kraft für ihr Volk und seinen zukünftigen Weg bedeutet. Die Helden werden in einem Traum vor Zwist und Übel gewarnt, die die Flamme unter die Waldelfen bringen wird. Doch als sie an einem uralten Ratsplatz ihre Botschaft überbringen, müssen sie erkennen, dass sie selbst der Zwietracht säenden Macht eines uralten Feindes der Träumenden Madaya aufgefressen sind, der die Schwarze Flamme für sich gewinnen will.

Stephanie von Ribbeck entführt die Helden in ihrem Abenteuer **Schreckensbilder (5)** auf die Inseln im Nebel, eine Globule, in die vor drei Jahrtausenden die Hochelfen aus Tie'Shianna vor den Horden des Namenlosen flohen. Zusammen mit zwei Firnelfen und dem Maler Goldion Seemond sollen die Helden dort lang vergangene Ereignisse und Legenden erforschen – denn auf den Inseln im Nebel bleiben Geschichten als 'Lebende Bilder' bestehen. Doch den eigentlichen Grund für die Reise halten die firnelfischen Auftraggeber zunächst geheim, denn sie wollen sich die Kräfte der Lebenden Bilder im Kampf gegen ihre Erzfeindin Pardona zunutze machen, und dies ist nicht ohne Gefahr.

Neben diesen fünf Kurzabenteuern beinhaltet **Auf Elfenpfaden** drei Szenariovorschlüsse. Auf der Jagd nach einem gefährlichen Silberlöwen geraten die Helden in **Waidmanns Heil (6)** von Armin Bundt bis in die Wälder der Salamandersteine. **Schwanensang (7)** von Michael Böck erzählt vom Schicksal einer Elfe, die durch die Liebe zu einem Menschen in eine schlimme Lage gerät. In **Die vergessene Melodie (8)** von Magnus Epping schließlich kann das Licht einer toten Elfe keine Ruhe finden, bis die Helden eine ungewöhnliche Bitte erfüllt haben.

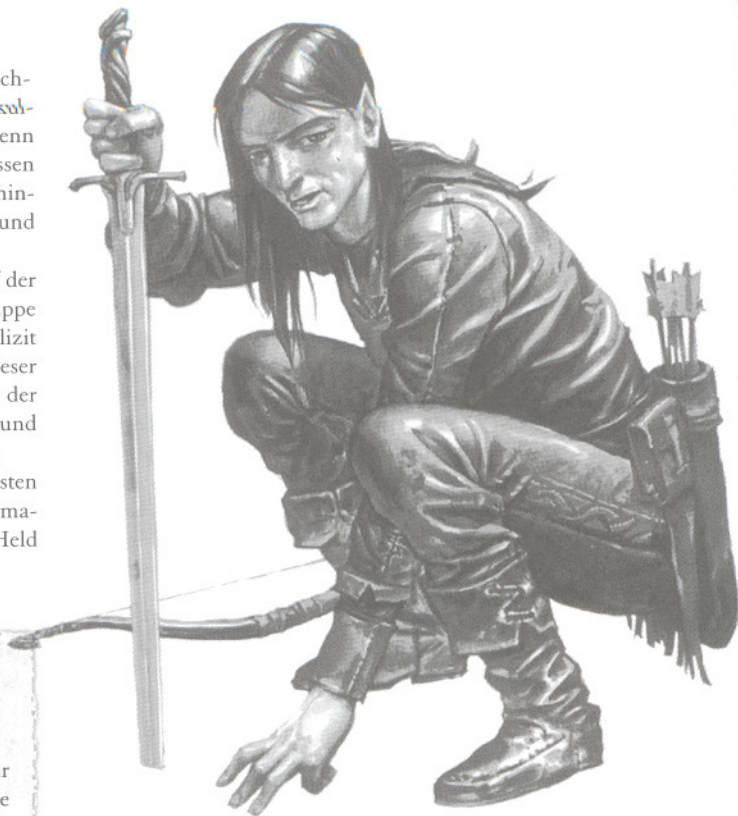


DIE HELDEN DER ABENTEUER

Die meisten Abenteuer dieses Bandes sind für überwiegend menschliche Heldengruppen geschrieben, denen die vorgestellten Elfenkulturen weitgehend fremd sind. Es ist jedoch unproblematisch, wenn auch elfische Charaktere Teil der Heldengruppe sind – Sie müssen dann allerdings zuweilen kleinere Anpassungen zum Beispiel hinsichtlich der Interaktion zwischen den elfischen Meisterpersonen und der Heldengruppe vornehmen.

Außerdem bieten die Abenteuer gute Möglichkeiten, im Verlauf der Handlung einen neuen elfischen Helden mit dem Rest der Gruppe bekannt zu machen. Das Abenteuer **Saat der Hoffnung** ist explizit darauf angelegt, einen elfischen Spielercharakter einzuführen. Dieser erlebt im ersten Teil zunächst allein seine erste Begegnung mit der Menschenwelt, bis er im zweiten Teil auf die Heldengruppe trifft und mit ihrer Hilfe die eigentlichen Konflikte des Abenteuers besteht.

In den anderen vier Kurzabenteuern finden Sie jeweils einen Kasten zur Einführung eines neuen elfischen Helden, in dem Sie Informationen darüber erhalten, in welchen Situationen ein elfischer Held passend ins Abenteuer eingeführt werden kann.



ELFISCHE NAMEN UND BEGRIFFE

NAMEN

Falls Sie beim Leiten der vorliegenden Abenteuer Namen für weitere elfische Meisterpersonen benötigen, können Sie auf die folgenden Vorschläge zurückgreifen:

Ivrinel Espenzweig, Firiame Wacht-im-Einhorngras, Miriel Winterwolke, Shahanya Regennacht, Eldalië Morgengruß, Amariel Mondenblick, Fenloën Sturmwanderer, Lellyn Tanzt-im-Finstern, Variel Tauglanz, Ardarell Schattentann, Lorian Nebel-über-den-Wässern

Weitere elfische Namen finden Sie in **Aus Licht und Traum 59**.

VERWENDETE ISDIRA-BEGRIFFE

In den Abenteuern dieses Bandes werden hin und wieder Begriffe aus der Elfensprache Isdira verwendet. Ihre Bedeutung wird im jeweiligen Kontext erklärt; hier finden Sie noch einmal alle Wörter mit Übersetzung in der Übersicht. Weitere Isdira-Vokabeln und Redewendungen finden Sie in **Aus Licht und Traum 58**.

aigya: 'wehrhafter Wohnbaum', Eiche

a'lamja: Kuckuck

aras: Geheimnis, Bedrohung

badoc: allgemein der Wirklichkeit verhaftet; auch: unelfisch, des Elfischen beraubt, unrein, von der Wirklichkeit verführt, nach Macht strebend, von Gier erfüllt

Badogra: Name Pardona in einer Legende der Olporter Firnelfen (enthält die Wörter *Bhardona* und *badoc*)

Bhardona: 'Begehrenauslöserin', elfische Name für Pardona
bian bha la da'in: 'Gras und Geist, Wald und Körper'; elfische Formel für den Zauber BANNBALADIN

biunfey'e: Auelfen

dhamandra'sala'nurdhaigya: '(gemeinschaftlich gewirktes) Zauberberied der Saat des wehrhaften Wohnbaumes'

dhao fey'e: 'Elfen des selbstverständlichen Seins', Eigenbezeichnung der Waldelfen

dhaza: 'das das Sein bekämpft', der/das Namenlose

Eorlal: 'So soll es sein', 'Es soll Recht sein' (rituelle Bekräftigung)

fey (Mehrzahl *fey'e*): Elf oder Elfe; elfisch

feya val'ya na'biunda: elfische Formel für den Zauber NEBELWAND

feydha: 'Ich (bin ein Elf und) heiße ...'

feylamia (Mehrzahl *feylamia'a*): 'Täuscherelf' oder 'Elfentäuscher', Elfenvampir

fialgra: 'Wildpelz', Ork

firnya fey'e: Firnelfen

gobiano: Goblins

Gôrondaril: der Donnerbach

iama: hier meist: Seeleninstrument; andere mögliche Bedeutungen je nach Betonung: Freund/in, Geliebte/r, Bruder, Schwester, Gabe

lairfey'e: Waldelfen

Mha'ti'i no'badoc: 'Eurer Vorhaben führt ins Verderben.'

nurdhaigya: 'Saat des wehrhaften Wohnbaumes'

nurdra: Lebenskraft, Wachstum, Werden, Gedeihen

nurdrala: 'Wachse!'

sala: Versammlungsplatz der Sippe, aber auch Sippengemeinschaft, Heim, Sicherheit

Sala Mandra: 'Versammlungsplatz der Magiebegabten', die Salamandersteine

Salanyana: Heimkehrer (in die Salamandersteine)

salasandra: 'Heim der Seelen', Geistesbund zwischen Angehörigen einer Sippe

Sannjasalla, Fee! Tahl adda Geron!: menschliche Aussprache der Formel *Sanyasala fey! Taladha Geron!*: Ich grüße dich, Elf. Ich (bin ein Mensch und) heiße Geron.

Sanya bha: 'Ich grüße dich mit Vorsicht.'

Sanya mandraza: 'Ich grüße euch ohne Zauberei.'

Sanya vala: 'Ich grüße die Wächter.'

Sequoia: 'heimeliges Knarren'; Mammutbaum

tala (Mehrzahl *talari*): (friedfertiger) Mensch

taub'kahrza: 'aus verderbter Magie zur Zerstörung geschaffene Kreatur', Dämon

taubra: menschliche, unelfische Magie, die Zaubervirkungen mit der Macht des Geistes herbeizwingt

telor (Mehrzahl *telora*): (potentiell feindlicher) Mensch

thara: Waffe, Kämpfer(in), Kampf

twel: (ungebetener) Gast, Eindringling

vindha'a: 'Kinder des Windes', Eigenname der Steppenelfen

uidir arc: 'Schwarzer Wald', elfische Bezeichnung für Phänomene, die vom Erzdämonen Widharc (Agrimoth) ausgehen

zertaubra: verderbte und zerstörerischen Zwang ausübende Magie

SAAT DER HOFFNUNG

VON MICHAEL MASBERG

Mit DANKAN SIMONE GRÜNDKEN, KATHARINA PIETSCH, DANIEL SIMON RICHTER UND TYLL ZYBURA

Volk: Auelfen (*biunfey'e*)

Stichworte zum Abenteuer: Neben dem Gruppenabenteuer – die Rettung eines Dorfes in der Wildermark vor der Bedrohung durch einen Arkhobal-Daimoniden – bietet das Abenteuer eine gesonderte Einführung für einen elfischen Helden, die es dem Spieler erleichtern soll, in die schwierige Rolle hineinzufinden.

Spielort: der Reichsforst und ein Dorf in der Wildermark

Zeit: Sommer 1029 BF oder in einem späteren Jahr

Helden: Einsteigerhelden mit kämpferischen und arkanen Fähigkeiten; Möglichkeit zur Einführung eines neuen elfischen Helden

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: hoch



HINTERGRUND

Ein Gedanke, und unbeschreibliche Mechanismen setzen sich in Bewegung. Die Verdammten kreischen in namenloser Pein, als ihnen das Leben entrisen wird. Ihr Blut verdichtet sich zu Strömen, bündelt sich und verleiht dem unheilvollen Ritual die Macht, eine Pforte in das gestaltlose Jenseits zu öffnen. Die Schöpfung hält für einen Augenblick den Atem an, erstarrt in der grauenvollen Ahnung des Kommenden – und der Gewissheit, dass es sich nicht abwenden lässt. Der Schänder der Elemente auf seinem brennenden Thron sammelt seine Kräfte. Dann ist der Augenblick vorbei und jener, der auf der sturmumtosten Spitze des Gesplitterten Berges hockt, haucht den Odem der Niederhöhlen auf die Welt hernieder.

Pestgeschwängerte Sturmböen fegen über das Land, pockenübersäte Wurzeln durchwühlen das Erdreich und entziehen ihm die lebenspendende Kraft. Was jetzt noch den Ungewalten standhält, wird von innen heraus vom Höllenfeuer verbrannt, das sich durch Eingeweide frisst und das Fleisch von den Knochen brennt. Die Erde reißt auf wie das gierige Maul eines hungernden Giganten. An allem ergötzt sich lachend ein einziger Mann, nicht begreifend, dass sein Triumph endlich, das Gift der Niederhöhlen ewig ist.

»Der Welt wurde eine Wunde geschlagen, von der sie sich lange nicht erholen wird.«

—Salinyome Silberhaar aus der Sippe der Blütentänzer, am Morgen danach

Im Frühjahr 1027 BF bricht im Rahmen des *Jahrs des Feuers* eine gewaltige antielementare Katastrophe über die Welt herein (vergleiche den Abenteuerband *Schlacht in den Wolken*). Sumus Leib erleidet schwere Wunden, die sich nur langsam schließen werden. Die im Weltenbrand entfesselte Macht des Erzdämonen Agrimoth (auch Widharcil oder der 'Schänder der Elemente' genannt) erschüttert das zentrale Mittelreich – und wirkt damit in unmittelbarer Nähe zum legendenumwobenen Reichsforst, der in den letzten Jahren das elementare Gegengewicht zu Transsylvien gewesen ist, seit der *Elementare Schlüssel* des Humus unter die Wipfel zurückgekehrt ist (vergleiche *Der Basiliskenkönig*).

Die im Reichsforst lebenden Auelfensippen spüren die Katastrophe bis ins Mark – auch jene, die seit Jahrhunderten in den Tiefen des Waldes leben und keinen Kontakt zur Außenwelt haben. Kaum eine Sippe kann sich ihren Ursprung erklären, doch das Ereignis verunsichert und ängstigt sie. Sie sehen ihre sichere Heimat bedroht, wodurch sich viele Elfen noch mehr zurückziehen und auf die heilende Kraft des Humusschlüssels hoffen. Andere steigern sich in ihre Rolle als *Wächter des Waldes* hinein und wollen alle (aus ihrer Sicht) verderblichen

Einflüsse fernhalten. Sie machen die Menschen in ihrer Gesamtheit verantwortlich und empfinden sie als Bedrohung. Ein paar wenige Sippen jedoch, die zum Teil Kontakt mit den Menschen hatten oder haben, begreifen, dass auch das junge Volk der Rosenohren unter den Folgen der Verheerung zu leiden hat, und wollen ihm in dieser dunklen Zeit beistehen.

DAS ABENTEUER

Dieser Konflikt wird in dem vorliegenden Abenteuer behandelt. Die Helden werden dabei die Erfahrung machen, dass die Auelfen des Reichsforstes nicht in die klassischen Kategorien 'gut' und 'böse' zu fassen sind, nur weil die einen den Menschen helfen wollen und die anderen nicht. Beide Seiten haben nachvollziehbare Gründe für ihr Handeln, und es wird sich zeigen, dass die Hilfe der Auelfen für diese selbst mit großen Opfern verbunden ist.

Im Zentrum der Handlung steht ein elfischer Held, der aus dem Reichsforst den Menschen eine Gabe bringt, um der antielementaren Verheerung zu begegnen. Dem gegenüber steht ein elfischer Verfolger, der die Interessen des Waldes schützen will.

ZEITPUNKT

Das Abenteuer spielt im Sommer 1029 BF (oder in einem späteren Jahr). Nach der antielementaren Katastrophe (*Schlacht in den Wolken*) und dem auszehrenden Jahrhundertwinter (siehe *Rückkehr des Kaisers*) liegt das zentrale Mittelreich verheert und kraftlos da – der Zeitpunkt zum Handeln ist gekommen.

HELDEN

Das Abenteuer ist so geschrieben, dass ein neuer auelfischer Held oder eine auelfische Heldin in die Gruppe eingeführt werden kann. Im besten Fall stammt dieser Held aus dem Reichsforst und wird von seiner Sippe in die fremde Welt der Menschen entsandt. Sie werden aber Hinweise finden, wie Sie auch einen Elfenhelden anderer Kultur oder Rasse einbinden können. Selbst, wenn sich kein Elf in Ihrer Runde befindet, sollten Sie nicht verzweifeln; in diesem Fall können Sie auf eine Meisterperson zurückgreifen, auch wenn das Abenteuer dann viel von seinem Reiz verliert.

Für die anderen Helden wollen wir wenige Vorgaben machen, sie sollten sich aber ihrer Haut erwehren können. Die Gruppe sollte in ihrer Gesamtheit Elfen gegenüber nicht feindlich gesonnen sein. In dem Abenteuer gibt es weder Gold noch Ruhm zu gewinnen – der

Beitrag zur Heilung von Sumus Leib und der Dank eines ganzen Dorfes sollten Lohn genug sein.

Schon wegen der Einführung eines neuen Helden ist das Abenteuer für Einsteiger konzipiert, die hier einen (ersten) großen Erfolg erzielen können. Die Gruppe sollte über eine gewisse Kampfkraft verfügen, jedoch nicht über starke Exorzisten, die einen Daimoniden binnen weniger Augenblicke in Staub aufzulösen vermögen.

HANDLUNGSÜBERSICHT

Die Bedrohung hat die Form eines Agrimoth-Daimoniden, der seit Monaten in der Nähe des kleinen Dorfes *Holthus* keimt und nun nach Blut dürstend aus dem Erdreich hervorbricht. In ihrer Not wenden sich die Holthuser an die 'guten Waldgeister' des nahen Reichsforstes.

Das erste Kapitel dient der Einführung des Elfenhelden und sollte vom Meister mit dem betreffenden Spieler im Vorfeld alleine durchgespielt werden. Der Elf trifft hier auf die hilfeschuchenden Holthuser

EINFÜHRUNG: DER REICHSFORST

Zu Beginn finden Sie eine allgemeine Einführung in die geheimnisvolle Welt des Reichsforstes und der dort lebenden Auelfensippen. In einem zweiten Schritt lernen Sie die für das Abenteuer relevanten Gemeinschaften kennen. Dieses Material sollten Sie auch dem Spieler zukommen lassen, wenn er sich entschieden hat, einen Auelfen aus dem Reichsforst zu spielen (und Sie können es natürlich auch nutzen, um ihm einen solchen Helden schmackhaft zu machen).

»Was willst du von mir hören, telor? Dass der Reichsforst ein vor nurdra strotzender Gigant ist, der euch Menschen mitleidlos verschlingt? Oder dass er sala ist? Ein uraltes Wesen, dass einen duldet, wenn man seine Gesetze achtet und von dem man lernen kann? All das ist der Reichsforst und nichts davon beschreibt ihn in seiner Gesamtheit. Kein Wort kann dies. Lass mich dir von ihm singen, vielleicht magst du dann verstehen.«

—Simarjyel Herbstmond, Zauberweberin aus dem Reichsforst

Einst erstreckte sich der Reichsforst über die gesamte Fläche des heutigen zentralen Mittelreiches. Die gewaltigen Wälder sind als Nebenprodukt des epochalen elementaren Rituals entstanden, mit dem der Gottdrache Pyrdacor vor Urzeiten die dampfenden Wälder des Südens schuf. Später wurde er den Hochelfen zur Heimat, als sie in seinem Herzen das legendäre Simyala gründeten, eine ihrer großen Städte (vergleiche *Aus Licht und Traum* 122). Doch auch Simyala ereilte das Schicksal seiner Schwesterstädte, als die Hochelfen von der verderblichen Begierde des Namenlosen heimgesucht wurden.

Die heute im zentralen Mittelreich lebenden Auelfen sind zumeist ferne Nachkommen der Hochelfen Simyalas, auch wenn sich nicht mehr alle von ihnen ihres Erbes bewusst sind. Als die bosparanischen Siedler die Bäume des großen Waldes bis auf das Gebiet des heutigen Reichsforstes zurückdrängten, vertrieben sie auch viele Elfen aus ihrer Heimat. Doch nicht überall ließ der Wald sich bezwingen. Einige elfische Sippen leisteten Widerstand, und zudem schien ein seltsamer Zauber über dem Wald zu liegen – dieser Zauber hat bis heute Bestand. An manchen Orten duldet er die Menschen, an anderen verschlingt er sie und gibt sie nie wieder frei.

ELFEN IM SCHAFFEN SIMYALAS

Von den Elfen der Region wird bereits in *Aus Licht und Traum* auf Seite 95 berichtet. Während einige Sippen regelmäßig Handel mit den umliegenden Siedlungen Garetians treiben, sind für andere die unerforschten Weiten des Reichsforstes eine sichere Enklave, die Schutz vor der Menschenwelt bietet. Viele dieser Elfen schützen und verteidigen ihren Lebensraum auch aktiv vor Einflüssen der Außenwelt (die selbsternannten 'Wächter') oder haben es sich zur Aufgabe gemacht, dafür zu sorgen, dass das wiederentdeckte Simyala und sei-

und trägt ihre Bitte seiner Sippe vor. Diese Einführung dient vor allem dazu, den Spieler mit den verschiedenen Sichtweisen vertraut zu machen und ihm zu helfen, in die Rolle eines elfischen Helden hineinzufinden.

Der zweite Teil ist ein klassisches Gruppenabenteuer. Der Elf wird hier mit den anderen Helden zusammengeführt. Gemeinsam muss man das Dorf gegen die Angriffe des Wurzeldaimoniden verteidigen, sich aber auch gegen einen anderen Antagonisten erwehren: Das Vorhaben zur Rettung des Menschendorfes ruft einen selbsternannten Wächter des Waldes auf den Plan, der sich fragwürdiger Mittel bedient.

MATERIAL

Nachfolgend finden Sie eine Einführung in die Welt der Reichsforstelfen. An weiterem Material empfehlen sich die Spielhilfen *Aus Licht und Traum* und *Zoo-Botanica Aventurica* sowie die Regelbücher *Mit Geisterkraft und Sphärenmacht* und *Liber Cationes*.

ne 'Pardonsgaben' auch weiterhin dem Zugriff von Menschen (und Elfen) entzogen bleiben. Eine Minderheit dagegen träumt von einer neuen Zeit im Glanze Simyalas.

Ein Held aus dem Reichsforst

Ein elfischer Held aus dem Reichsforst zählt deutlich zur aktiven Fraktion und wird mit den *Wächtern* in Konflikt stehen. Auch die Entfremdung mit der eigenen Sippe kann eine Motivation sein, den Wald zu verlassen.

Die meisten Spieler bevorzugen elfische Helden aus den nördlichen Stammgebieten und vergessen dabei leicht die Weiten des Reichsforstes und das Mysterium im Herzen des Kontinents. Gerade, wenn Sie in Ihrer Runde eine längerfristig im Mittelreich angesiedelte Spielkampagne planen, hat ein Held aus dem Reichsforst deutliche Vorteile:

☞ Die Sippe des Helden befindet sich in unmittelbarer Nähe zum Einzugsgebiet der Abenteuer, während elfische Helden aus den nördlichen Siedlungsgebieten ihre Sippe kaum wiedersehen dürften. Damit sind nicht nur Lernerleichterungen durch das Salasandra verbunden (für Elfen ist es generell schwierig, geeignete Lehrmeister zu finden), sondern auch viel rollenspielerisches Potential: Durch wiederholten Kontakt mit seiner Sippe kann der Elf unmittelbar erfahren, wie er sich von dieser zunehmend entfremdet; andererseits gibt ihm dieser Kontakt aber auch die Möglichkeit, sich immer wieder auf sein elfisches Wesen zu besinnen.

☞ Der direkte Lebensraum der Sippe bietet viel Potential für spannende Abenteuer: Simyala als Hort phantastischer Vermächtnisse sowie namenloser Bedrohungen, die Konflikte zwischen den einzelnen Fraktionen (wie zum Teil in diesem Abenteuer thematisiert), die Situation des Mittelreiches und die Auswirkungen für die dort lebenden Sippen. Ein Artefakt aus Simyala muss zu einem anderen Ort gebracht, zurück in den Reichsforst geholt oder aus diesem geborgen werden – Letzteres kann den Elfen in Konflikt mit seiner Sippe bringen.

☞ Neben den Auelfen wohnen auch noch andere phantastische Wesen im Reichsforst: Waldschräte, verschrobene Einsiedler und die Reichsforsthexen; zudem gibt es hier auch einige Tore in die Feenwelten.

☞ Der elfische Held ist nicht völlig aus seinem Umfeld gerissen; seine Vorgeschichte besteht nicht aus einer fernen Sippe, der der Elf in mondbeschiedenen Nächten nachtrauert – sie ist für ihn auch weiterhin Gegenstand seines Lebens und macht die Welt der *fey'e* auch für seine rosenohrigen Freunde erlebbar.

AUELFISCHE SIPPEN IM REICHSFORST

Nachfolgend werden Ihnen ein paar Auefensippen des Reichsforstes vorgestellt, vor allem natürlich jene beiden, die für das Abenteuer eine Rolle spielen. Die Beschreibungen sind bewusst offen gehalten, so dass Sie sie für Ihre Spielrunde individuell ausgestalten können.

DIE BLÜTENTÄNZER

Dies ist die Sippe des Helden. Der Lebensraum der *Blütentänzer* befindet sich in der Nähe eines zauberhaften, stets von glitzernden Funken umspielten Sees im Randgebiet des Reichsforstes. Die Sippe um die weise *Salinyome Silberhaar* betreibt ein wenig Handel mit der kleinen menschlichen Siedlung Olkstein, die – weitab aller wichtigen Wege – von den Ereignissen des Jahrs des Feuers verschont geblieben ist. Die Elfen konnten ihre Ängste und Vorurteile abbauen, auch wenn sie den Menschen nicht vorbehaltlos gegenüberstehen. Die Not des Menschengeschlechts dauert sie jedoch, weswegen sie sich – wie ältere Geschwister – verpflichtet fühlen, ihm Hilfe zukommen zu lassen.

Der Blütensee, den nie eines Menschen Auge erblickt hat, ist der Welt der Feen näher als der aventurischen, so dass man oft Ladifaahri an seinem Ufer sitzen sehen kann. Der Kontakt mit den scheuen Wesen erlaubt es dem Helden, ein *Feenfreund* zu sein, zudem können Sie ihm durchaus ein paar eher seltenere Zauber zugestehen, die dem feischen Naturell entsprechen, eventuell auch einen Schelmenzauber.

DIE TIERRUFER

Die *Tierrufer*-Sippe zählt zur Fraktion der *Wächter des Waldes* und steht den Menschen ablehnend gegenüber. Sie begreifen den Reichsforst als ein den Elfen bestimmtes Refugium. Der legendenumwobene Held *Undurael Drachenzwinger* wäre schon längst mit einigen anderen in die Salamandersteine aufgebrochen, doch sie fürchten sich vor dem *badoc* der Welt jenseits des Waldes.

Die Elfen hüten ein altes Artefakt der Hochelfen, das sich seit Jahrtausenden in ihrem Besitz befindet und Herrschaft über ganze Tierrudel erlaubt (siehe Seite 17). Die *Tierrufer* bringen dem Artefakt wie allen Gaben Simyalas großes Misstrauen entgegen, weswegen sie es versteckt halten, um sich und andere Elfen vor dem *badoc* zu schützen. Paradoxerweise verdanken die *Tierrufer* gerade diesem Artefakt ihre Affinität zu Tieren, die den Namen der Sippe geprägt hat: Sie bringt viele *Tierfreunde* hervor und versteht sich auf etliche Zaubersprüche, die auf Tiere wirken (zum Beispiel HILFREICHE TATZE, SANFTMUT, TIERE BESPRECHEN).

Der Antagonist des Abenteuers, *Hanyáriel Hüherruf*, entstammt ebenfalls dieser Sippe.

DIE GABE DES WALDES

PROLOG FÜR DEN MEISTER UND EINEN SPIELER

Das nachfolgende Kapitel spielen Sie mit dem Elfenspieler alleine aus. Es ist nicht nur Prolog zur eigentlichen Handlung, sondern erlaubt es dem Spieler auch, sich langsam in die Elfenrolle hineinzufinden und mit dem Charakter vertraut zu machen. Im Vorfeld sollten Sie mit dem Spieler folgende Fragen durchgehen:

- ☞ Hatte sein Held bereits Kontakt mit Menschen? Wie gut weiß er über die Welt der Rosenohren bescheid?
- ☞ Wie gut spricht er Garethi? (Da die *Blütentänzer* Handel mit den Menschen treiben, sollte er zumindest ein paar Brocken aufgeschnappt haben.)
- ☞ Wie alle Elfen des Waldes hat auch der Held gespürt, wie mit niederhöllischer Macht eine gewaltige Wunde in Sumus Leib gerissen wurde (vergleiche *Hintergrund* auf Seite 7). Was bedeutet diese Erfahrung für den Charakter: Ist er kämpferisch entschlossen, seine Sippe zu verteidigen? Fürchtet er sich vor dieser unbekannten Gewalt? Oder stimmt ihn die schwindende Lebenskraft der Welt unendlich traurig?

ANDERE SIPPEN

- ☞ Die scherisch begabten *Hüter der Sterneninsel* verteidigen uralte Stätten gegen die Reichsforsthexen von einem Zirkel der *Seherinnen von Heute und Morgen*, die ihre eigenen Pläne vorantreiben.
- ☞ In den Wipfeln und im Inneren der gewaltigen Mammutbäume eines alten Vorposten Simyalas träumen die *Wipfelstürmer* von einer neuen Blüte elfischer Kultur.
- ☞ Die *Vertriebenen-im-Krötenzeichen* leben in einem vergessenen Winkel des Waldes und wissen nicht einmal um die Existenz der Menschen. Sie sind Nachkommen Verstoßener aus Simyala, die nun in Demut vor der Natur leben. Ihre Zaubersänge weben einen Bann um eine unheilvolle Saat von jenseits der Sterne, die einst durch ihr Verschulden in der Hochelfenstadt Wurzeln getrieben hätte.

EIN ELF ANDERER HERKUNFT

Für den Fall, dass wir Sie und Ihre Spieler nicht für einen elfischen Helden aus dem Reichsforst begeistern konnten oder sie sich für das Abenteuer nicht eigens einen neuen Helden erschaffen wollen, haben wir folgende Varianten für Sie:

- ☞ Ein Auelf anderer Herkunft kann sich bei den *Blütentänzern* zu Besuch befinden, zum Beispiel weil seine Sippe mit ihnen freundschaftliche Kontakte unterhält oder der Spielerelf bei einem Lehrmeister der Sippe einen besonderen Zauber oder eine andere seltene Fertigkeit erlernt.
- ☞ Ein Firnelf will mehr über Pardonas Umtriebe im Reichsforst erfahren. Er lernt die *Blütentänzer* kennen, hört ihre Lieder über den Untergang Simyalas und gewinnt das Vertrauen der Sippe.
- ☞ Für Wald- oder Steppenelfen ist der Anreiz, in den Reichsforst zu reisen, schon schwerer zu finden, aber es mag sein, dass ihre Träume sie hier hinführen oder sie ein Artefakt (aus einem anderen Abenteuer) in die Obhut der Reichsforstelfen übergeben wollen.
- ☞ In all diesen Varianten gewinnt der Elf das Vertrauen Salinyomes und wird anstelle eines Sippenmitglieds gebeten, die Queste zu übernehmen. Handelt es sich um einen neuen Helden, sollten Sie die Anreise zu den *Blütentänzern* ausspielen, besonders wenn der Elf vorher noch keine Kontakte zur Welt der Menschen hatte.
- ☞ Findet sich kein Spielerelf in Ihrer Runde und wollen Sie auch keinen einführen, wird der Legendsänger *Aranel Griltenklang* die Queste übernehmen; in diesem Fall verliert das Abenteuer jedoch von seinem ursprünglichen Reiz.

- ☞ Im Kasten auf Seite 11 finden Sie ein paar exemplarische *Blütentänzer*. Arbeiten Sie zusammen mit dem Spieler weitere Mitglieder der Sippe aus: Familie, Freunde, Mentoren. Überlegen Sie sich, wie Sie diese in den Prolog einbinden können.

MENSCHEN

»Als ich den Saum des Reichsforstes schaute, begriff ich: Dies ist nicht des Menschen Welt.«
—Perval Groterian, *Sacer Ordo Draconis*, 1020 BF

Unser Held befindet sich gerade auf der Jagd, auf einem Streifzug durch die Wälder oder zu der kleinen menschlichen Siedlung Olkstein, um Handel zu treiben. Sein Weg führt ihn, geplant, durch Zufall oder Neugier, an den Rand des Waldes. Dabei wird er Zeuge einer seltsamen Szene.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon von weitem hören deine feinen Ohren die grobe Menschenstimme. Geschmeidig gleitest du näher. Am Saum des Waldes, zu den Füßen eines ehrwürdigen Baumes, entdeckst du zwei *talari*. Der eine ist klein, sehnig und sein Haar hat die Farbe von Eisen; selbst im Gesicht sprießt ihm dichtes Haar wie das Schilf der Au. Sein Begleiter reicht an die Größe eines *fey* heran, ist dabei jedoch massig wie ein Bär. In seinem speckigen Gesicht stecken kleine, freundliche Augen, und er starrt mit offenem Mund auf den Wald.

Die beiden gehen einer seltsamen Beschäftigung nach: Sie schmücken die Äste des Baumes mit lustig im Wind flatternden Bändern, dann legt der Große einen Korb vor den Baum, während *Eisenhaar* seltsame Worte murmelt.

Jorgen Beringer ('Eisenhaar' im Folgenden für den Elfen) und sein stummer Sohn *Brindan* ('Stumm-wie-Stein') haben einen langen Weg von ihrem Heimatdorf *Holthus* hinter sich. Seit Monaten ist das Dorf – nachdem es sich marodierender Söldner erwehren konnte – anhaltenden Angriffen pervertierter Natur ausgesetzt. Jorgens Tante *Ola* wohnt in *Olkstein* und erzählte ihm von den 'guten Waldgeistern', die unregelmäßig das Dorf besuchen. Nun will Jorgen eben diese guten Geister um Hilfe bitten.

MENSCHEN UND ELFEN

In dem Abenteuer wird der Elf immer wieder mit der ihm fremden Welt der Menschen konfrontiert – und diese wiederum stehen ebenfalls einem ihnen völlig fremden Wesen gegenüber. Vergessen Sie das nicht in der Darstellung der Meisterpersonen, und erinnern Sie auch immer den Spieler daran. Auch wenn wir davon ausgehen, dass der Spielerelf einige Brocken *Garethi* versteht, wird er nicht jedem Wort einen Sinn beimessen können. Wenn der Spieler zu leichtfertig die Ausführungen Ihrer menschlichen Meisterpersonen hinnimmt, prüfen Sie ab und zu seinen *TaW Sprachen Kennen (Garethi)* und fragen Sie nach: Was bedeutet *Erzdämon*? Wer ist *Ingerimm*? Auch später in der Heldengruppe sollte der Elf solche Begriffe immer wieder hinterfragen und sich erklären lassen.

Umgekehrt hat fast jeder Mensch – gerade in der einfachen Bevölkerung – seine eigene Vorstellung, wie ein Elf zu behandeln ist; seien es ein paar mühsam einstudierte Brocken *Isdira* oder kleine skurrile Rituale. Ein paar Beispiele finden Sie im Abenteuer, doch seien Sie angehalten, sich weitere auszudenken. Mehr zum Verhältnis zwischen Elfen und Menschen finden Sie in der Spielhilfe **Aus Licht und Traum** ab Seite 134.

ZWEI WELTEN

Der Held kann sich den beiden sonderbaren Fremdlingen offenbaren und von ihrer Geschichte erfahren. *Brindan* blickt auf die Welt durch die Augen eines Kindes und ist von allem fasziniert, während *Jorgen* sich ein wenig unwohl fühlt und mit abergläubischer Angst einen Blick in die Elfenaugen meidet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du trittst aus den Schatten der Bäume heraus und machst dich bemerkbar. Sicher hättest du die beiden noch lange bei ihrem Treiben beobachten können, ohne dass sie dich bemerkt hätten. Erschrocken weicht *Eisenhaar* zurück, stolpert über eine Wurzel und fällt gegen den großen *tala*. Verunsichert blickt er zwischen den Fähnchen am Baum und dir hin und her und lächelt dabei unbeholfen, wagt es aber nicht, dir in die Augen zu sehen. Dann scheint er sich des Korbes zu erinnern. Er stößt seinen Gefährten an, gestikuliert und flüstert ihm zu.

Der Große hebt den Korb auf und nähert sich dir mit kleinen, tapsigen Schritten, um dir mit seinen starken Armen die Gabe

zu reichen. Dabei blickt er immer wieder zu *Eisenhaar* zurück, der ihm deutet, weiterzugehen. Wenn *Eisenhaar* deinen Blick bemerkt, verfällt er wieder in das unbeholfene Lächeln und versucht, überall gleichzeitig hinzuschauen, nur nicht in dein Gesicht.

Der Korb enthält ein paar bäuerliche Gaben: Rüben, Brot, ein paar Äpfel und ein kleines Säckchen Salz. *Jorgen* und *Brindan* versuchen aus Angst um ihr Dorf alles richtig zu machen, sind jedoch verunsichert, weil sie nicht wissen, was das richtige Verhalten ist. Nach ein paar Anläufen sollten die Menschen und der Elf ins Gespräch kommen.

Unter dem Blick der mandelförmigen Elfenaugen jegliches Selbstvertrauen verlierend, schildert *Jorgen* in abgehakten Sätzen von den Geschehnissen in seinem Heimatdorf (siehe auch den Kasten **Holthus in jüngerer Zeit** auf Seite 14). Von den großen Umwälzungen im Reich weiß auch er nicht viel und kennt allenfalls Gerüchte von "landfressenden Dämonen", "namenlosen Schrecken" und "Schlachten wie zu Zeiten des *Fran-Horas*". Ihn treibt vor allem die Sorge um sein Dorf um.

☞ Erst gingen einige Pflanzen ein. Man fürchtete Schädlinge und hoffte, dass es keine Seuche sei.

☞ Seit ein paar Wochen sind immer wieder einzelne Tiere verschwunden. Zuerst dachte man, sie seien Opfer von Raubtieren geworden, doch nirgendwo fanden sich Spuren. Auch die Kadaver hat man nicht gefunden.

☞ Als nächstes dachte man an Räuber, die zu einer wahren Plage geworden sind. Man betete, sie mögen sich mit dem Vieh zufrieden geben.

☞ In jüngster Zeit hat sich schließlich das kleine Wäldchen in der Nähe des Dorfes verändert, "in einen finsternen Fleck, dass einem angst und bange wird". Nun fürchten die Dörfler den "Fluch des *Erzdämonen* ... des Feindes des Herrn *Ingerimm* ... Ihr wisst schon, wen ich meine ... Herrn des verderbten Handwerks ... Schänder der Elemente ...". Sollte dem Helden das elfische Wort *widir arc* ('Schwarzer Wald') in den Sinn kommen und er es aussprechen, werden die Menschen panisch das *Praiosrad* schlagen und ängstlich nicken.

☞ *Jorgen* hofft nun, dass die "hoch verehrten Geister des Waldes" gegen das Verderbnis helfen können.

Der Elf kann den Menschen zusagen, ihre Bitte seiner Sippe vorzutragen. Sie dürfen ihn dabei nicht begleiten, werden aber in *Olkstein* auf ihn warten.

Nicht nur der junge Elf blickt den davontrottenden Menschen nach. Ein zweites Paar mandelförmiger Augen, von der Farbe der Bringen-Regen-Wolken verfolgt sie. Der Elf stößt einen zischenden Laut aus. Wie er sie verabscheut, diese telor mit ihren bellenden Stimmen und unförmigen Körpern. Fialgra ohne Fell.

Auch wenn er die bellenden Laute der Menschenzunge nicht versteht, ahnt er ihre Bedeutung. Die Blütentänzer lassen die Menschen in ihr Herz, das weiß man bei den Tierrufern. Hanyáriel Häherruf dreht sich voller Verachtung ab, um seine Sippe zu warnen.

DIE VERSAMMLUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdenklich kehrst du zu deiner Sippe zurück. Du verlässt die Schatten der Bäume und betrittst die Lichtung mit dem traumhaft schimmernden Blütensee. Wie Sternenglanz tanzen glitzernde Funken im warmen Sonnenlicht, und auf seiner spiegelnden Oberfläche schwimmen Blüten in allen Farben des Regenbogens. Irgendwo meinst du das glockenhelle Lachen einiger Blütenjungfern zu hören. Tief atmest du die kräftige Luft des Waldes ein und fühlst deine Heimat mit allen Sinnen.

Sicher will der Held sich mit jemanden beraten. Dies kann Salinyome sein oder ein anderes Sippenmitglied aus dem Hintergrund des Helden, das die Bitte dann an die Älteste weiterträgt. Sei einiger Zeit schon hat die *Blütentänzer* eine Unruhe ergriffen. Die Ältesten beraten sich darüber, wie das furchtbare Ereignis zu bewerten ist, dessen Erschütterungen auch die Elfen verspürten und träumten. Der Reichsforst scheint unberührt, doch die Berichte vom Leid und Not der Menschen häufen sich. Nach dem Bericht des Helden ruft Salinyome zur *sala*.

DIE SALA

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwischen den uralten Stämmen der ehrwürdigen Bäume erklingt der Ruf zur *sala*.

Die *sala* der *Blütentänzer* befindet sich auf einem Hügel, nicht weit vom Blütensee entfernt. Einst hat sich hier ein mächtiger Baum erhoben, ehe ein Sturm ihn fortriss. Nur der eindrucksvolle Stumpf ist geblieben, innen ausgehöhlt, und dient den *Blütentänzern* als *sala*. Die Reste der Rinde ragen bis zu drei Schritt in die Höhe, und über den Köpfen der versammelten Elfen scheint die Sonne zwischen dem sonst undurchdringlichen Blätterwerk hindurch.

Salinyome bittet den Helden, vor die versammelte Sippe zu treten und seine Botschaft noch einmal zu wiederholen. Dann erinnert sie selbst die Elfen an die Katastrophe, die alle gespürt haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Der *widir arc* hat seine Wurzeln in die Welt getrieben”, schließt die weise *fey* mit singender Stimme. Ihr weißes Haar schimmert wie silbernes Mondlicht. “Wir mögen im Schutz des Waldes von dem Unheil verschont sein, auch wenn dies nur eine Frage der Zeit sein mag. Doch die *talari* leiden. Haben einige von ihnen auch *zertaubra* entfesselt, so widerstrebt es mir, das gesamte Volk zu verurteilen. Sollen auch sie für den Hochmut einiger weniger bezahlen? Lasst uns ihnen helfen wie jüngeren Geschwistern. Lasst uns für sie ein Lied weben und ihnen *nurdhaigya* helfend reichen.”

Dhamandra'sala'nurdhaigya (isd.: ‘(gemeinschaftlich gewirktes) Zauberberlied der Saat des wehrhaften Wohnbaumes’) ist ein uraltes Ritual, das aus den Zeiten der Hochelfen stammt und von den heutigen Elfen nur im Salasandra gewirkt werden kann. Es schafft eine magische Saat, die die Humuskraft des Ritualplatzes an den Ort der Pflanzung umverteilt. Seit Jahrhunderten ist dieses Zauberberlied nicht mehr erklungen und der Einsatz unter den *Blütentänzern* umstritten.

DIE BERATUNG

In der folgenden Diskussion können Sie den unterschiedlichen Standpunkten zu dem Vorhaben durch verschiedene Sippenmitglieder Ausdruck verleihen. Bringen Sie den Spieler ebenfalls dazu, Position zu beziehen, und geben Sie ihm die Möglichkeit, die Meinungen anderer zu verstehen. Folgende Punkte sind für die Diskussion elementar:

- ☞ Man ist sich einig, den Rosenohren zu helfen. Nur über das Ausmaß der Hilfe muss eine Entscheidung getroffen werden.
- ☞ Die Macht zur Weltenwandlung hat die Hochelfen verdorben und zu Fall gebracht. Wer sagt, dass die Menschen die Saat nicht für niedere Zwecke missbrauchen? Wem will man sie anvertrauen?
- ☞ Welche Gefahren bestehen für die *Blütentänzer*, wenn sie ein Ritual wirken, das einige als *badoc* fürchten? Schließlich ist es ein Eingriff in das *nurdra*.

Greifen Sie auf die Meisterpersonen zurück, die Sie zusammen mit dem Spieler entwickelt haben (siehe Seite 9, **Prolog für den Meister und einen Spieler**). Überlegen Sie sich, welche *Blütentänzer* welche Meinung vertreten und wie sie argumentieren, wobei es ausreicht, wenn Sie eine Hand voll Wortführer ausgestalten.

AUSGEWÄHLTE SIPPENMITGLIEDER

Nachfolgend finden Sie ein paar exemplarische Mitglieder der *Blütentänzer*-Sippe. Sie können diese Vorschläge ignorieren oder als Basis für eine eigene Ausarbeitung nutzen. Wir wollen Ihnen keine Vorgaben für weitere Sippenmitglieder machen, sondern die Ausgestaltung (gerade für das spätere Spiel) in Ihre Hände legen.

☞ *Tiyanan Bienensang*, ein uralter Legendensänger, ist die Stimme der Mahner. Vor 350 Jahren zog er in die Welt der Menschen aus und kehrte von den Rosenohren enttäuscht zurück. Zudem erinnert er stets an den Wahn der Hohen Elfen.

☞ Die schelmische *Saleona Jagt-den-Regenbogen* ist eine junge Legendensängerin und die Schülerin von Tiyanan; im Gegensatz zu ihm mahnt sie jedoch nicht, sondern ist von unbändiger Neugier getrieben. Sie fordert, den Menschen zu helfen, und erntet damit kopfschüttelnde Seufzer ihres Lehrmeisters.

☞ Die Zauberweberin *Odania Lauscht-Wisperm-in-Blättern* ist eine besonnene Mystikerin, die jedes Argument sorgfältig abwägt, ehe sie eine Entscheidung trifft. Bevor sie spricht, überlegt sie lange, und nie scheint ein Wort von ihr zuviel gesagt.

☞ *Laryllan Salbeiduft* hütet die Gärten, in denen die Sippe besondere Kräuter züchtet. Der schweigsame Elf, der seinen Pflanzen äußerst verbunden ist, hat die Katastrophe am stärksten gespürt und ist immer noch verunsichert.

MÖGLICHE ARGUMENTE

☞ “Das junge Volk kann nur von uns lernen, wenn wir uns ihm nicht verweigern.”

☞ “Können wir sie in unser Herz lassen, ohne uns selbst zu verlieren?”

☞ “Sie missachten die Welt, in der sie leben, und tun ihr mit *zertraubra* (‘verderblicher Magie’) Gewalt an.”

☞ “Auch unser Volk trat fehl. Wir lernten daraus. Warum sollten sie nicht auch lernen?”

☞ “Das *dhamandra'sala'nurdhaigya* ist ein Vermächtnis der Hohen, die dem *badoc* erlagen. Wir müssen vorsichtig sein.”

☞ “Kann man dies den Rosenohren ohne Sorge in die Hände geben?”

DIE ENTSCHEIDUNG

Schließlich folgt der Entschluss, das Ritual zu wirken und die Saat den Menschen zu reichen. Folgende Beschlüsse – an deren Entwicklung der Held maßgeblich beteiligt sein kann – stimmen alle versöhnlich:

☞ Das Ritual verheert nicht einen Teil des Waldes, sondern teilt das *nurdra*, das im Reichsforst im Übermaß vorhanden ist, mit einem anderen Ort. Durch diese Umverteilung werden die Harmonien des Waldes nicht gefährdet.

☞ Die Saat wird nicht beliebigen Menschen übergeben.

☞ Ein *Blütentänzer* führt die Saat persönlich zu ihrem Bestimmungsort und pflanzt sie dort ein.

Bei der Wahl des Überbringers zögern viele Elfen. Auch jenen, die regelmäßigen Kontakt mit den Menschen pflegen, ist der Gedanke unangenehm, auf längere Zeit den Wald zu verlassen, denn Jorgens Dorf ist wohl weiter entfernt. Den Elfen ist die Welt jenseits des Waldes ebenso unheimlich wie der Reichsforst den Menschen, die an seinen Rändern leben.

Wir gehen davon aus, dass schließlich die Abenteuerlust und Neugier des Spielerelfen siegen, die ihn dereinst zum Helden machen werden. Die *Blütentänzer* achten seine Entscheidung und bringen seinem Mut großen Respekt entgegen. (Wenn Sie mit der Variante eines Elfen anderer Herkunft spielen, fällt die Entscheidung noch leichter; schließlich wird er den Wald ohnehin verlassen. In diesem Fall könnten ihn die *Blütentänzer* sogar direkt darum bitten, dass er die Aufgabe übernimmt.)



SALASANDRA

Auf der Suche nach dem Spender des *nurdra* wählen die Ältesten eine alte, von der Lebenskraft tief erfüllte Eiche. Dann versammelt sich die Sippe zu den Füßen des Baumes und nimmt Platz um eine einzelne, zu Boden gefallene Eichel. Die Eiche ist Teil des Kreises wie ein ehrwürdiges Sippenmitglied. Unter der Anleitung Salinyomes sowie der fähigsten Zauberweber beginnen die *Blütentänzer* ihren Geist zum Salasandra zu vereinen und den lange gehüteten Zauber zu wirken. Dabei leistet jeder einen Beitrag zum Ritual und zum Spielen des alten und komplexen Zauberliedes.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du spürst die Wärme der Gemeinschaft, die mehr ist als eine Versammlung Einzelner. Ihr atmet wie ein Wesen die Lebenskraft des Waldes. Die Eiche ist Teil der Verbindung, und du spürst den leichten Sommerwind in ihren Blättern. Mit äußerster Behutsamkeit knüpft ihr das zarte Band zwischen dem Baum und seiner Frucht, auf dass er seine Kraft mit ihr teilt, wenn die Zeit gekommen ist. Du fühlst die Unruhe in den anderen, den Respekt, mit dem ihr euch dem uralten Ritual nähert, die Vorsicht, mit der der Zauber gewoben wird, das Vermächtnis der gefallenen Alten.

DIE ELEMENTARE SAAT

Bei *nurdhaigya* ('Saat des wehrhaften Wohnbaumes') handelt es sich um eine einzelne Eichel von doppelter Größe als üblich. Durch das Ritual der *Blütentänzer* ist sie durch ein magisches

Band mit der Eiche verbunden, von der sie stammt. Sobald der Held sie in den Boden gegraben und besungen hat, fließt ein Teil der Kraft des Baumes zum Ort der Pflanzung. Dies sorgt dort für ein schnelleres Wachstum, gespeist durch reine Kraft seines *nurdra*, jedoch nicht in dem Ausmaß, dass der Baum im Reichsforst eingehen würde.

Vergleichbar ist dieser Vorgang mit einer Mutter, die das in ihrem Körper heranwachsende Kind nährt. Das Ritual hat eine 'Nabelschnur' geschaffen. Dieses Sinnbild sollten Sie auch verwenden, um das Ritual dem Elfen zu erklären. Vermeiden Sie auf jeden Fall gildenmagische (und unelfische) Begriffe wie zum Beispiel 'Kraftlinien', 'Sikaryantransfer' oder 'humus-elementar'.

EINWEISUNG

Am Ende bekommt der Held eine Einweisung für den zweiten Teil des Rituals: die Pflanzung. Er lernt das *Lied der Pflanzung* (kein Zauberlied im Sinne der Regeln, sondern eher eine Ritualkomponente), das er auf seinem *iam* spielen muss, nachdem er *nurdhaigya* gepflanzt hat.

Hanyariel beobachtet, wie das kleine Vögelchen mit flatternden Flügelschlägen auf der blassen Handfläche des anderen Elfen landet. Es schüttelt sich, dass sein Gefieder sich aufplustert. Lange Finger streicheln zärtlich das rote Köpfchen. "Ich weiß, was du gesehen hast, kleiner Freund, und ich danke dir für deine Botschaft." Leere Augen, eingerahmt von grässlichen Narben, blicken ins Nichts. "Wir werden ihnen unseren Rat zuteil werden lassen."

DIE WÄCHTER DES WALDES

In den nächsten Tagen laufen die Vorbereitungen für die Reise des Helden. Sie sollten intensive Gespräche mit Mentoren und Freunden ausspielen, um den Hintergrund des Helden mit Leben zu füllen. Denkbar sind kleine Geschenke für den Helden oder die Bitte eines neugierigen Elfenkindes, ihm etwas aus der Menschenwelt mitzubringen. Ein letztes Mal wird gemeinsam gesungen, den alten Legenden gelauscht oder auf Jagd gegangen, jedoch ohne Schwermut. Der Elf soll den Wald mit einem Gefühl von Heimat verlassen.

Einen Tag vor der Abreise bekommen die *Blütentänzer* unerwarteten Besuch.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Drei Elfen betreten die Lichtung, auf der sich die *Blütentänzer* zur Arbeit und zum Spiel zusammengefunden haben. Du erkennst sie als Mitglieder der *Tierrufer*, einer Sippe, die tiefer im Reichsforst lebt. In der Mitte schreitet der stolze Undurael Drachenzwinger, legendenumwoben, seit er lange vor deiner Geburt die Seinen vor einem wütenden Höhlendrachen bewahrte. Er bezwang alleine die Kreatur, doch das kochende Blut der Bestie verbrannte seine Augen. Trotz Blindheit schreitet er wie ein Sehender, und es heißt, die Tiere des Waldes liehen ihm ihr Augenlicht.

Die beiden anderen Elfen an seiner Seite kennst du nicht. Die eine ist *thara*, eine elegante Kämpferin, stolz und unbeugsam, mit goldblondem Haar und bernsteinfarbenen Augen. Der schwarzhaarige *fey* neben ihr scheint ein Legendensänger zu sein; auf die unzähligen Zöpfe sind aber hunderte von Perlen geschnürt, und mit seinen grauen Augen scheint er, einem Strudel gleich, alles in sich aufzusaugen, was er erblickt.

„*Sanya bha*. Ich grüße dich mit Vorsicht“, wendet sich der blinde Undurael an Salinyome. Du spürst ihr Misstrauen. Die *Tierrufer* sind keine Freunde der *talari*. „*Mha'ti'i no'badoc*. Eurer Vorhaben führt ins Verderben.“

Bei den anderen Elfen handelt es sich um *Garindel Klingenklang* und *Hanyariel Häherruf*.

VERSCHIEDENE ANSICHTEN

Durch die Beobachtung wachsamer Tieraugen wissen die *Tierrufer* von dem Vorhaben der *Blütentänzer*, doch sie schweigen sich den anderen Elfen gegenüber darüber aus, wie sie davon erfahren haben.

Die *Tierrufer* fordern die *Blütentänzer* auf, *nurdhaigya* an Ort und Stelle zu vernichten und die Kraft des Baumes unberührt zu lassen. Das Argument, dass das *nurdra* nicht beschnitten, sondern sorgfältig umverteilt wird, akzeptieren sie nicht.

Undurael argumentiert, dass die Menschen stets gegen den Wald vorgegangen sind, anstatt mit ihm zu leben. Die Rosenohren wissen eine Gabe des Waldes gar nicht zu schätzen.

Das Leid der Menschen haben diese selbst zu verantworten. Den Elfen hat nach ihrem Fall auch niemand beigegeben – nur dadurch konnten sie ihre Lektion lernen.

Hanyariel argumentiert, dass das Nabelband zwischen Baum und Saat dem *widir arc* einen Weg eröffnen wird, in den Reichsforst zu gelangen. Untermauern kann er seine Behauptung nicht; widerlegen kann sie aber auch niemand.

Lassen Sie den Spielerhelden argumentieren, unterstützt durch Salinyome: Dass den Elfen niemanden geholfen hat, bedeutet nicht, dass sie sich jetzt genauso verhalten müssen. Es besteht eine Verantwortung gegenüber der jüngeren Rasse, ebenso wie man innerhalb der Sippe jüngeren Mitgliedern beisteht. Es geht auch nicht darum, die Probleme der Menschen für diese zu lösen, sondern ihnen die Möglichkeit zu geben, sich ihnen überhaupt stellen zu können.

Sorgen Sie dafür, dass Hanyariel dem Spieler negativ im Gedächtnis bleibt: Er ereifert sich über die Maßen gegen die *Blütentänzer* und muss von Undurael zur Ruhe gerufen werden. Die Verachtung Hanyariels gegen die *Blütentänzer* ist offensichtlich.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach Stunden intensiver Gespräche halten die *Blütentänzer* weiterhin an dem Vorhaben fest. Undurael erhebt sich schließlich. „Eure Entscheidung können wir nicht gutheißen, aber so ihr immer noch handeln wollt, handelt. Wir werden euch beobachten, wenn ihr immer weniger die Melodie des Waldes vernahmen könnt, weil ihr euch gemein macht mit den Menschen. Wir werden die Folgen eures Handelns sehen und entscheiden, wann ihr eine Gefahr für den Wald darstellt. Dann handeln wir ebenfalls.“

REISE INS UNGEWISSE

»Wer sich mit dem begnügt, was er kennt, lebt nicht.«

—Sinnspruch der Aves-Geweihten

Für den Helden beginnt nun das wahrscheinlich größte Abenteuer seines bisherigen Lebens. Sein erster Weg wird nach Olkstein führen und von da aus in das ferne Dorf Holthus. Je nachdem, ob der Held schon Kontakt mit Menschen hatte oder nicht, sollten Sie besonderen Wert auf die Ausgestaltung dieser Episode legen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach kurzem Marsch hast du die kleine menschliche Siedlung erreicht. Auf den Feldern halten die Menschen mit ihrer Arbeit inne, als sie dich erblicken. Einige Kinder laufen lachend um dich herum oder sehen dich mit staunenden Augen an, ehe sie von ihren Eltern zurückgerufen werden. Ein massiger Mann mit kugelförmigen Bauch, dem Haare im Gesicht wachsen, dass er aussieht wie ein *fialgra* (Ork), tritt an dich heran: „Sannjasalla, Fee! Tahl adda Geron!“

Die Menschen Olksteins sind den Elfen gegenüber aufgeschlossen – schließlich treibt man seit Generationen schon Handel mit den 'guten Waldgeistern'. Auch wenn die Olksteiner den Helden mit großem Respekt behandeln – man schätzt und ehrt die Elfen –, so kann die vermeintliche Erfahrung im Umgang mit den Spitzohren seltsame Blüten treiben; jeder scheint zu wissen, wie man einen Elfen richtig behandelt.

Der Elf wird mit einem Isdira begrüßt, dass es ihm in den Ohren schmerzt.

Ein Olksteiner reicht ihm eine Schale mit Wasser erst, nachdem er sich damit dreimal im Kreis gedreht hat, weil er dies für ein elfisches Ritual hält; sein Urgroßvater hat mit der Kenntnis dieser Geste einst einen Elfen sehr beeindruckt und einen guten Handel abgeschlossen. (Wahrscheinlich ist jener Elf sehr amüsiert gewesen über das drollige Verhalten des Rosenohrs.)

Ein anderer ist stets darauf bedacht, jegliches Metall aus der unmittelbaren Nähe des Elfen fernzuhalten, damit seine Harmonie nicht gestört wird.

Gerade wenn der Elf noch unerfahren im Umgang mit Menschen ist, mag ihn die herzliche Art der Olksteiner erschrecken, die so anders ist als die Unsicherheit, die Jorgen und Brindan an den Tag gelegt haben. Es kann gut sein, dass es nun der Elf ist, der hier seine Selbstsicherheit verliert und sein Selbstbewusstsein neu gewinnen muss.

Der Held kann schnell erfahren, dass Jorgen und sein Sohn das Dorf gestern nach drei Tagen des Wartens verlassen haben, um in ihr Heimatdorf zurückzukehren. Jorgens Tante Ola – die sich kopfschüttelnd für die Ungeduld ihres Neffen entschuldigt – kann den Weg nach Holthus beschreiben.

Unser Held muss sich nun alleine auf den Weg machen. Dabei kann es noch zu weiteren Begegnungen mit Menschen kommen. Eigentlich überall wird er mit offenen Augen staunend betrachtet, auch wenn die meisten beschämt den Kopf wegrehen, wenn sie sich ertappt fühlen. Weitere Anregungen finden Sie auf Seite 16 im Abschnitt **Die Ankunft des Elfen**.

Der Ruf eines Eichelhäfers klingt einsam durch den Wald. Seine Augen blicken auf die dunkle Lichtung unter ihm. Mit flatternden Flügeln landet er. Kaum, dass seine gespreizten Füße den Grund berührt haben, geht eine Veränderung mit ihm vor. Er wächst, streckt und dehnt sich. Sein Gefieder weicht zarter Haut. Hanyariel reckt seinen nackten Leib den Sternen entgegen.

Seine warnenden Worte sind verklungen wie in einer leeren Höhle. Gleich dort klingt die Debatte der Tierrufer immer wieder in seinen Ohren nach. Die Sippe hat sich entschieden, doch es ist nicht seine Entscheidung. Hanyariel wird nicht warten, bis es zu spät ist und der wilder arc seine verderbten Wurzeln in den heimatlichen Wald gräbt. Er wird vorher handeln.

DIE SAAT DER HOFFUNG

ABENTEUERSZENARIO FÜR DEN MEISTER UND 3 BIS 6 SPIELER

Dieser Teil stellt den Kern des Abenteuers dar und kann auch als unabhängiges Gruppenszenario gespielt werden. Die Abenteurer sollten kampfstark sein, auf den ersten Blick keinen völlig heruntergekommenen Eindruck machen und bereit sein, auch ohne güldene Motivationshilfen ins Abenteuer zu ziehen.

DER EINSTIEG

Die nachfolgende Begegnung können Sie an einem beliebigen Ort zwischen Gareth und Wehrheim ansiedeln; sei es in einem der wenigen sicheren Gasthäuser der Wildermark, in einem kleinen Weiler oder in den Ruinen eines Gehöftes. Hier treffen die Helden auf Jorgen Beringer und seinen stummen Sohn Brindan (vergleiche Seite 9, **Menschen**), die ebenfalls ein Nachtlager suchen. Wenn die Helden nicht den Eindruck herumstreunender Söldner und Räuber machen, die in der Wildermark zu einer wahren Landplage geworden sind, wird sich Jorgen ihnen anvertrauen und auch ihnen das Leid des kleinen Dorfes Holthus klagen (siehe nachfolgender Kasten).

So erfahren die Helden auch, wie die beiden sich an den Rand des Reichsforstes gewagt haben, um die "Geister des Waldes" um Hilfe zu bitten. Tatsächlich haben sie mit einem von ihnen sprechen können, der versprach, das Anliegen seiner Sippe vorzutragen. Bei seiner Erzählung neigt Jorgen zu Übertreibungen, vor allem darin, wie er "ohne Furcht dem Waldgeist entgegengetreten" ist und "mit fester Stimme um Hilfe für seine Lieben geworben" hat. Man mag es ihm nachsehen, schließlich sind diese Reise und das Gespräch das größte Abenteuer seines bisherigen Lebens.

Nach dem Gespräch warteten die beiden bei Jorgens Tante in Olkstein, doch als sie nach drei Tagen immer noch keine Antwort erhielten, machten sie sich auf dem Heimweg. "Man weiß ja nie, wie lange sie sich beraten. Und wer weiß, was in der Zwischenzeit alles passieren kann?"

Da sie sich der Hilfe der Elfen nicht sicher sind, wenden sie sich nun an die Helden. Viel können sie ihnen zum Dank nicht bieten, denn selbst wenn sie ihr Erspartes zusammenkramen, käme dabei wenig mehr als insgesamt ein Silbertaler in Kupfermünzen heraus.

HOLTHUS IN JÜNGERER ZEIT

Holthus liegt in der Ebene nordöstlich von Puleth. Durch den fruchtbaren Grund haben die Holthuser immer genug zum Leben gehabt, konnten ohne Probleme ihre Abgaben bezahlen und waren so vor adelsherrschaftlicher Willkür verschont. Alle zwei Wochen zog man zum Markt nach Puleth, ansonsten blieb man unter sich.

Doch der Einfall der Unheiligen Allianz unter den Heptarchen Galotta und Rhazzazor und die folgenden Ereignisse im *Jahr des Feuers* veränderten nicht nur das Angesicht des Mittelreiches, sondern auch das Leben der Holthuser. (Die genaue Entwicklung können Sie in der gleichnamigen Abenteuerkampagne mit den Bänden *Schlacht in den Wolken*, *Aus der Asche* und *Rückkehr des Kaisers*, in der Spielhilfe *Herz des Reiches*

und in den **Aventurischen Boten** 109 bis 117 nachlesen.) Untote, Monstrositäten und Seuchen, vor allem aber Banden marodierender Söldlinge sind seitdem eine stete Bedrohung.

Da Holthus etwas abseits der Reichsstraße liegt, wurde es weitgehend von Plünderungen verschont. Wenige Monate vor diesem Abenteuer wurde das Dorf von einer Räuberbande aus Deserteuren der Reichsarmee und erwerbslosen Söldnern bedroht, konnte sich dieser jedoch dank einiger Glücksritter erwehren. (Wenn Sie wollen, können Sie dem Abenteuer ein Szenario im Stil von *Die glorreichen Sieben* vorangehen lassen, in dem die Helden bereits einmal den Holthusern helfen.)

Durch das vergossene Blut wurde aber ein anderer Schrecken geweckt: Im Sommer 1028 BF pflanzte ein Jünger des transsilischen Magiers *Balphemor von Punin* heimlich in das Wäldchen von Holthus – wie andernorts in der Wildermark auch – die Saat eines Arkhobal-Daimoniden (siehe auch gegenüber, **Der Schwarze Wald**). Da er die Rückreise zu seinem Meister nicht überlebte, geriet die niederhöllische Saat in Vergessenheit.

Nun ist der Daimonid erwacht. Lange zehrte er von der Humuskraft des Wäldchens, doch in seinem Hunger hat er sich langsam unter der Erde ausgebreitet. Die Veränderungen haben schleichend stattgefunden, so dass die Holthuser erst nichts gemerkt haben. Doch als der Wald immer düsterer wurde, Erntefelder verdarben und einzelnes Vieh spurlos verschwand, wuchs die Besorgnis der Dörfler.

Mittlerweile werden die unerklärlichen Ereignissen dem Wirken verderblicher Kräfte zugeschrieben – und die Angst um das eigene Leben wächst. Die ängstlichen Dörfler suchen nun einen Ausweg, die meisten in unterwürfigen Gebeten an die Götter. An eine Flucht denkt kaum jemand, denn die Schrecken der unbekannten Welt erscheinen noch gewaltiger. Ein Hilfesuch an Puleth blieb unbeantwortet (und wurde dort als 'bäuerlich übertrieben' abgetan und vergessen). So fasste Jorgen den mutigen Entschluss, jene 'Waldgeister' um Hilfe zu bitten, von denen seine Tante ihm erzählt hatte.

DAS DORF HOLTHUS

Gegen Mittag erreicht die Gruppe das kleine Dorf Holthus östlich der stark beschädigten Reichsstraße. Insgesamt leben hier gut zwei Dutzend Seelen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Holthus bietet einen Anblick, wie man ihn heutzutage leider viel zu oft sieht: Inmitten einer fruchtbaren Ebene gelegen sollte hier ein prächtiges Dorf liegen. Stattdessen erblickt ihr durchwühlte Erde, verwaiste Äcker und beschädigte Gebäude.

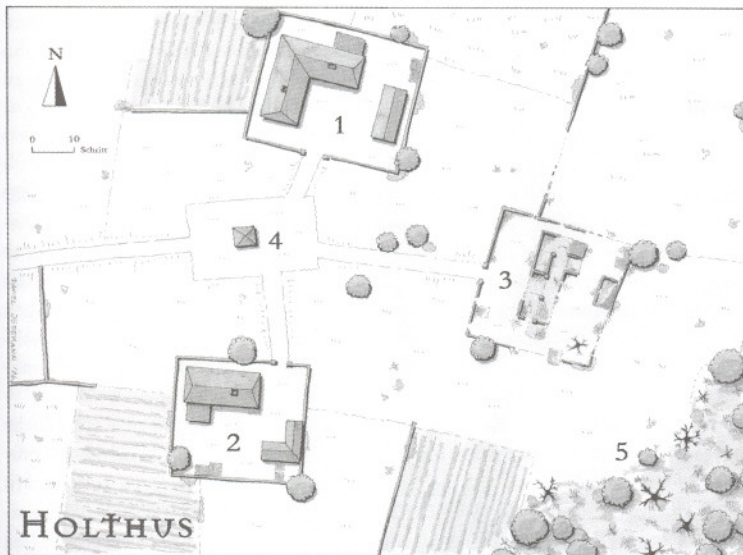
Ininigem Abstand zueinander stehen die drei Höfe des kleinen Dorfes, jeder umgeben von Acker- und Weideland, das durch kleine Mäuerchen abgegrenzt ist. Jedes der Gebäude weist Kampfspuren auf, am schrecklichsten hat es jedoch den östlichen

Hof getroffen; er ist vollständig zerstört. Es sieht so aus, als hätten marodierende Banden es in Brand gesetzt.

Von Westen führt ein Karrenweg in das Zentrum des Dorfes: einen kleinen Platz mit einem geweihten **Perraine-Schrein (4)**, von dem aus drei Wege zu den einzelnen Gehöften verlaufen. In der Kälte des Jahrhundertwinters von 1028 BF ist die kleine Statuette der Göttin zersprungen, und bisher hat es niemand gewagt, die Trümmer wieder zu richten.

Der größte und prächtigste Hof ist der **Beringerhof (1)** des reichen Freibauern Grorthin Beringer, Jorgens Bruder. Hier findet sich nicht nur Jorgens kleine Schmiede, sondern auch die große Scheune, die als Fest- und Versammlungsort dient.

Der **Hainsater Hof (2)** liegt im Süden des Dorfes. Er ist etwas kleiner als der nördliche Beringerhof und hat einige Schäden erlitten, als das Dorf sich marodierender Söldner erwehren musste.



Im Osten des Dorfes liegen die Ruinen des **Prutzenhofes (3)**. Das Gebäude wurde durch die Räuber niedergebrannt, die das Dorf jüngst bedrohten, und bisher konnte es noch nicht vollständig wieder aufgebaut werden. Die überlebenden Bewohner des Hofes wurden von den Beringers aufgenommen.

Südöstlich des Dorfes gibt es ein krank wirkendes **Wäldchen (5)**, dessen Boden wie verbrannt scheint. Hier ruht tief unter der Erde der Daimonid. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt **Der Schwarze Wald** weiter unten.

BEWOHNER DES DORFES

Aus Platzgründen sind nachfolgend nur die wichtigsten der etwa zwei Dutzend Holthuser vorgestellt. Zu diesen gesellen sich noch eine Reihe von Knechten und Mägden, die Sie als Stellvertreteropfer nutzen können. Es steht Ihnen natürlich frei, weitere Familienmitglieder einzuführen.

In den Herzen all dieser Menschen sitzt eine tiefe abergläubische Furcht vor dem Unbekannten, mit der sie jedoch unterschiedlich umgehen.

Familie Beringer

Das Oberhaupt der Familie ist der schwergewichtige Freibauer **Grorthin** (57 Jahre, lichter Haarkranz, wichtigtuerisch, kurzatmig), der gleichzeitig auch der Dorfschulze ist. Der 'Dorfadlige' besitzt auch das größte Gutshaus. Seine Frau **Turike** (50 Jahre, unscheinbar, ängstlich) ist eine sitt- und folgsame Gattin, die nur die Meinung ihres Mannes zu haben scheint. Die beiden haben drei Kinder: **Trautmann** (35 Jahre, eine jüngere Ausgabe des Vaters), **Answin** (31 Jahre, ein eitler Geck) und **Nesthäkchen Gurnhild** (8 Jahre, zurückgezogen, oft weinend).

Auch Grorthins jüngerer Bruder **Jorgen** (51 Jahre, klein, sehnig, graues Haar und Bart) sowie dessen stummer Sohn **Brindan** (28 Jah-

re, massige Statur, speckiges Gesicht, freundliche Augen) wohnen bei der Familie; Jorgen ist der Schmied des Dorfes. Seine Frau **Waliburia** ist vor vielen Jahren an der Keuche gestorben.

Familie Hainsate

Bäuerin **Phexla Hainsate** (55 Jahre, noch äußerst attraktiv) ist die ewige Konkurrentin Grorthins und das schon seit Kindertagen. In der Jugend hatten beide eine kurze, heftige Liebschaft, später setzten sie den traditionellen Familienkampf um den schöneren und größeren Hof fort. Ihr Mann **Radulf** (48 Jahre, schwarzer Bart, ruhiges Wesen, Pfeifenraucher) ist ein feinsinniger Beobachter und betrachtet den Wettstreit zwischen Phexla und Grorthin mit einer gewissen Belustigung.

Das Paar hat erst spät Kinder bekommen: Die 15-jährige **Karima** hat das gute Aussehen und die blonden Haare ihrer Mutter geerbt und weiß bereits jetzt mit ihrem Aussehen und Mädchencharme zu kokettieren, dass Männern ganz anders wird. Die sechsjährige **Thornia** (weißblondes Haar, schelmisches Wesen) ist ein echter Wirbelwind und hat nur Streiche im Kopf. Sie entstammt einem Seitensprung Phexas mit einem reisenden Abenteurer, doch Radulf hat sie als seine Tochter ins Herz geschlossen.

Familie Prutz

Die Prutzens sind unfreie Bauern, denen es dank der guten Lage des Dorfes nie schlecht ging. Nun hat das Schicksal sie aber am härtesten getroffen: Ihr Hof ist von Räubern vollständig verwüstet worden, die Kinder **Prajosmin** und **Ugalf** sowie Mutter **Firisia** sind tot. Bauer **Edo** (48 Jahre, eingefallenes Gesicht, trüber Blick) ist dem Wahnsinn nahe und verzweifelt an den Göttern. Er kümmert sich fast nur noch um seine blinde Mutter **Halgrida** (uralte, lahm und gespenstisch), die sich einzig flüsternd ihrem Sohn mitteilt und von den anderen Dörflern abergläubisch gemieden wird, da man ihr den Bösen Blick und das Zweite Gesicht nachsagt.

Zur Familie gehört auch Edos Base **Roana** (35 Jahre, sehr maskulin) und ihr Mann **Bosper** (37 Jahre, gelernter Holzfäller aus Kaiserhain), die beide pragmatische, aber auch sehr abergläubische Menschen sind.

DIE HELDEN IM DORF

Nutzen Sie die Zeit bis zur Ankunft des Elfen (siehe unten), um die Helden schon einmal mit dem Dorf, seinen Menschen und seiner Geschichte vertraut zu machen. Die Helden sollten auch schon einmal einen Blick auf den Schwarzen Wald werfen und können gegebenenfalls erste Analysen erstellen.

DER SCHWARZE WALD

»Und zu den Füßen des Gesplitterten Berges, der sich aus dem Herzen des wilden Mhagramak erhebt, erstrecken sich die Schwarzen Wälder der Arkhobalim, deren pestbedeckten Bäume sich von keinem Tropfen Wasser nähren – denn die feuchten Elemente weichen dem Gluthauch und den brennenden Stürmen –, sondern ihre Wurzeln tief in die Leiber der Verdammten treiben, deren zu Myriaden aufgehäuften Leichen der Nährboden des Landes sind.«

—aus dem Daimonicon

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Südöstlich von Holthus, in Blickweite der Gehöfte, bilden mehrere Bäume ein kleines Wäldchen. Schon auf dem ersten Blick erkennt ihr, dass etwas nicht stimmt: Kein Laub bedeckt die nackten Äste, das Gehölz wirkt krank, aber auf eine seltsame Weise nicht abgestorben. Der Boden sieht angesengt aus. Ein bitterer Geruch hängt in der Luft.

Die Dörfler können berichten, wie die Bäume begannen, ihre Kraft zu verlieren. Das Laub fiel zu Boden, die Bäume verdrehten ihre Äste. Es war eher ein schleichender, dadurch aber umso unheimlicherer Prozess. Zuerst vermutete man, dass die Rinde von einer Krankheit befallen sei, und begann, den Wald zu meiden. Schließlich verdarb auf einigen Feldern die Saat. Mittlerweile flüstert man von dem Wäldchen nur noch abergläubisch als "der Schwarze Wald".

HINTERGRUND

Im Herbst 1028 BF pflanzte ein Knecht des mächtigen Agrimoth-Paktierers Balphemor von Punin in das Wäldchen – wie an anderen Stellen der Wildermark auch – eine Schwarze Eichel, Saat eines von dem Paktierer geschaffenen Arkhobal-Daimoniden. Doch durch unglückliche Umstände geriet diese Kreatur in Vergessenheit; der Diener überlebte den Rückweg zu seinem Meister nicht.

Lange ruhte das agrimothische Mischwesen, bis vor wenigen Monaten tapfere Abenteurer und finstere Halunken um das Schicksal von Holthus stritten. Der Anführer der Räuber wurde auf seiner Flucht in dem Wäldchen gestellt und niedergestreckt. Sein Blut sickerte in den Grund und weckte den Daimoniden aus seinem Schlaf.

Zuerst sog er die Kraft der Bäume in sich auf und breitete dann sein Wurzelwerk immer weiter aus. Doch mittlerweile giert er nach kraftvollerer Nahrung: dem Blut von Lebewesen. Einzelne Nutztiere sind ihm bereits zum Opfer gefallen, und er spürt die Nähe der Menschen.

Doch die Ausweitung seines Leibes kostet ihn ebenso Kraft wie seine Wurzelangriffe. Zudem können sich seine Wurzeln nur in der Nacht an die Erdoberfläche wagen, da das Sonnenlicht sie sonst verbrennt.

ANALYSE

Ein ODEM ARCANUM zeigt deutlich eine magische Präsenz im Boden des Waldes. Ab 12 ZfP* erkennt der Analytiker auch eine deutliche Okkupation.

ANALYS beziehungsweise OCULUS geben mehr Auskünfte: Die magischen Kraftfäden durchziehen die Bäume und das umgebende Areal bis zum Rand des Dorfes, mal mehr, mal weniger stark, sammeln sich jedoch tief unter den Wurzeln des Wäldchens. Ab 4 ZfP* wird eine Okkupation erkannt und dass dieser ein gildenmagisches Ritual zugrunde liegt. Die vorhandenen Merkmale sind ab 8 ZfP* zu erkennen: *Antimagie*, *Dämonisch* (*Agrimoth*), *Form* und *Metamagie*. Anscheinend hat man es hier mit der Kraft eines Gehörnten Dämons zu tun. Erst ab 13 oder mehr ZfP* können folgende Aussagen getroffen werden: Man hat es mit einem Agrimoth-Daimoniden zu tun, mittels CHIMAEROFORM aus einem Arkhobal und einer derischen Komponente geschaffen und durch einen PROTECTIONIS geschützt.

EXORISMEN

Durch die Machtfülle des Daimoniden (die weit unterhalb eines Arkhobal liegt, aber dennoch immens ist), den Schutz des PROTECTIONIS (dessen Stärke Sie festlegen können, vergleiche LC 137) und die Unerfahrenheit der Helden (denen der Zugriff auf mächtige Liturgien und Zauber zur Bannung von Dämonen fehlen dürfte), haben die Helden wenig an der Hand, um den Daimoniden zu vernichten, sie dürften und sollten aber über ihre Möglichkeiten diskutieren. Die einzige wirkungsvolle Waffe sollte aber schließlich das *nurधाग्या* sein.

DIE ANKUNFT DES ELFEN

Da Jorgen und sein Sohn eher gemächlich gewandert sind, wird der elfische Held das Dorf nur wenige Stunden nach den anderen Abenteurern erreichen. Für beide Seiten ist diese Begegnung ein großes Ereignis: Der Elf hat seine heimatlichen Wälder noch nie so weit verlassen und taucht ein in ein soziales Gefüge der ihm unbekannten Menschenwelt. Erste Eindrücke konnte er schon in Olkstein gewinnen, doch in Holthus gestaltet sich die Begegnung anders:

Die Holthuser werden das erste Mal eines Elfen ansichtig, und in ihrem Inneren regen sich Faszination und Furcht gleichermaßen: Viele meiden den Blick in seine Augen, andere versuchen ihre Unsicherheit zu überspielen und haben doch stets Angst, den 'Sendboten des Waldes' zu verärgern. Verwirren Sie den Elfen mit kleinen abergläubischen Ritualen, die durchaus einen gewissen Charme haben:

☞ Phexla hat vernommen, dass einem die Nacht mit einem Elfen sieben Lebensjahre schenkt. Tatsächlich beginnt sie, das Spitzohr zu umgarnen. Auch einer Affäre mit einer Elfe ist sie nicht abgeneigt.

☞ Einige Dörfler sind plötzlich sehr bedacht, das Leben zu achten um den Elfen nicht zu verärgern. Ganz demonstrativ zeigen sie, wie sie darauf achten, auf keinen Käfer zu treten.

☞ Bosper glaubt, dass es Glück bringt, einen Elfen zu berühren, aber Unglück, wenn dies ein zweites Mal geschieht. Um das Unglück aufzuheben, muss man ihn ein drittes Mal berühren und so weiter. Leider kommt der arme Mann, der nicht gut zählen kann, dabei sehr durcheinander.

☞ Die kleine Thornia hingegen scheint keine Berührungsängste zu kennen: Das neugierige Mädchen bedrängt den Elfen geradezu und sorgt für bange Momente unter den Dorfbewohnern, indem sie ihn etwa unbesorgt bei der Hand nimmt, um ihm die Katzenjungen zu zeigen, oder fragt, warum er so spitze Ohren hat.

DIE GRUPPE FINDET ZUSAMMEN

Jorgen fühlt sich besonders unwohl in seiner Haut, da er nicht mehr mit Hilfe aus den Tiefen des Waldes gerechnet und bereits die Abenteurergruppe herangezogen hat. Geradezu demütig entschuldigt er sich bei dem Elfen und legt in seiner übertriebenen Unterwürfigkeit ein seltsam anzuschauendes Benehmen an den Tag. Über Jorgen kann die Gruppe aber auch zusammenfinden, wenn die (menschlichen) Helden nicht von sich aus an den Neuankömmling herantreten.

In dem Bemühen, eine Aufgabe schnell zu lösen, um unvermeidliche Konfrontationen zu umgehen, vergessen Spieler leicht die aventurische Realität, auf die Sie hier besonderen Wert legen sollten: Mit der Ankunft der Elfen treffen zwei völlig fremde Welten aufeinander. Ein Reiz, in die Rolle eines Elfen zu schlüpfen, besteht in dessen Fremdartigkeit. Gerade, wenn der Spieler zum ersten Mal einen Elfen verkörpert, sollten Sie diese Szene nicht zu schnell abhandeln: Der Spieler kann mit dem Auftreten seiner Figur experimentieren, und Sie können ihm durch die Reaktionen der Holthuser Rückmeldung über die Wirkung geben.

Bedenken Sie: Der Elf ist kein zaubernder Kämpfer mit spitzen Ohren, sondern ein faszinierendes Wesen in einer phantastischen Welt. Weitere Hinweise zur Einbindung eines Elfen ins Rollenspiel finden Sie in der Spielhilfe **Aus Licht und Traum** ab Seite 129.

ABLAUF DER EREIGNISSE

Mittags: Ankunft der Helden

Nachmittag: Ankunft des elfischen Helden

Später Nachmittag / früher Abend: Angriff der von Hanyariel Häherruf kontrollierten Tiere. Die Kämpfe ziehen sich bis kurz vor Sonnenuntergang.

Sonnenuntergang: Mit der Abenddämmerung beginnen die Wurzelangriffe.

In der Nacht: Verteidigung der Dörfler gegen die Angriffe des Daimoniden.

Nachts oder am nächsten Tag: Beginn der Pflanzung des *nurधाग्या*. Der Schwarze Wald wehrt sich mit allen Mitteln gegen das Ritual. Die anderen Helden müssen den Elfen schützen. Hanyariel erreicht das Dorf, um sich selbst des elfischen Helden zu entledigen, schlägt sich beim Anblick des *widir arc* jedoch auf seine Seite.

ΕΡΚΕΠΠΙΣΙΣΕ

Geben Sie den Spielern die Gelegenheit, die Personen des Dorfes kennen und schätzen zu lernen. Vor allem aber können sie ihr Wissen über die Ereignisse und den Schwarzen Wald vertiefen.

Kurz bevor der Elfenheld endgültig zur Tat schreiten kann, kommt es zu einem ersten massiven Angriff: Noch ist es nicht der Schwarze Wald, sondern eine Attacke von unerwarteter Seite.

DER ZORN DES ΕΛΦΕΝ

Hanyariels Finger streichen zärtlich über die Saiten der Harfe. Der liebliche Klang der Zaubermelodie vertreibt alle Zweifel aus dem Geist des Elfen. Wie schön, wie mächtig. Das magische Instrument spielt sich von selbst, während Hanyariel aufgeht im Seelenklang. Die Schwere seines Körpers, der Fluch der Stofflichkeit fällt von ihm ab, und er wird in einem lichten Rausch fortgerissen.

In dem Glauben, den Wald retten zu müssen, entfesselt Hanyariel eine wahre Bedrohung: für sein *fey* und für Holthus. Durch die *Harfe des Tierrufs* (siehe Kasten) lässt er seinen Geist in den Körpern mehrerer Tiere aufgehen und greift mit diesem Rudel an. So muss er selbst nicht die von ihm gefürchtete Welt der Menschen betreten. Diese Szene erfüllt gleich mehrere Zwecke:

☞ Durch den Angriff wird das Ritual der Pflanzung hinausgezögert. Während die Helden gegen die Tiere kämpfen, rückt die bedrohliche Nacht mit ihren bluttrinkenden Wurzeln immer näher.

☞ Die Helden bekommen einen Vorgeschmack auf das, was sie in der Nacht erwarten wird: eine menschenfeindliche Natur. Der Angriff gegen die beherrschten Tiere fällt noch vergleichsweise harmlos aus gegen das Wüten der dämonischen Kräfte.



☞ Am Ende steht die bittere Erkenntnis (für den elfischen Helden), welchen Weg ein *fey* aus Furcht vor einer ihm unbekannten und dämonisierten Welt beschreiten kann.

DIE HARFE DES TIERRUFS

Hanyariel greift ebenfalls auf ein Erbe der Hochelfen zurück: Die Harfe des Tierrufs befindet sich seit Jahrtausenden im Besitz seiner Sippe und ist in diesem Zeitraum kein einziges Mal erklingen. Der Legenden Sänger setzt sich bewusst über die Gesetze seiner Sippe hinweg. Dies bereitet ihm durchaus Gewissensbisse, doch er rechtfertigt die Tat vor sich selbst damit, dass er so den Wald und seine Sippe vor dem Verderben von außen rettet. Später wird daraus sein Selbstverständnis als Märtyrer erwachsen.

Die Wirkung des Artefakts ist vergleichbar mit den Zaubern **HERR ÜBER DAS TIERREICH** und **SEELENWANDE- RUNG**: Der Elf löst seinen Geist von seinem Körper und lässt ihn in einen oder mehrere Tierkörper einfließen. Der Elfenkörper bleibt zurück und spielt wie in Trance das Lied weiter. Der Zauber endet, wenn der Elf ihn beendet, sein Körper am Spiel gehindert wird oder die Tiere, die er beherrscht, bewegungsunfähig sind (siehe unten).

DAS RUDEL

Ein Held mit *Gefahreninstinkt* spürt als erster eine Gefahr, die sich aus Richtung Westen nähert. Als nächstes werden die Tiere des Dorfes unruhig: Vieh sucht den Schutz der Herde, Hunde bellen, Katzen fauchen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nun erfasst auch euch die Unruhe, die die Tiere verrückt zu machen scheint. Fast körperlich spürt ihr die Gefahr. Sie kommt aus dem Westen.

Dann entdeckt ihr die Wildtiere, die sich in wilder Hatz dem Dorf nähern. Es sind Waldbewohner der unterschiedlichsten Art: (Hier kann der Meister die Tiere des Rudels aufzählen.) Sie scheinen vor irgendetwas auf der Flucht zu sein – nur wovor?

(Heldenreaktionen)

Plötzlich erkennt ihr: Die Tiere fliehen nicht, sie greifen an!

Die Größe, Zusammensetzung und Stärke des Rudels ist Ihnen überlassen und sollte von der Kampfkraft der Helden abhängig sein. Das Rudel sollte für sie eine Bedrohung darstellen und eine Herausforderung, die sie nicht so schnell meistern können. Der Kampf darf sich ruhig über einige (aventurische) Stunden hinziehen, in denen die Helden sich, in einem der Höfe festsetzend, der Tiere erwehren.

Als Gegner empfehlen sich *Gänseluchs* (ZBA 129), *Wiesel* (ZBA 187), *Wildkatze* (ZBA 120), und einzelne *Raubvögel* wie *Eulen* und *Falken* (beide ZBA 94). Werte weiterer geeigneter Gegner wie *Gelbfuchs*, *Waldwolf* oder *Wildschwein* finden Sie im nachfolgenden Wertekasten. Um die Helden in die Irre zu führen, sollte sich ein Tier besonders von den anderen unterscheiden (zum Beispiel ein Blaufalke unter Bodentieren), so dass die Spieler diesem eine Führungsrolle zuschreiben, die es gar nicht innehat. Die Helden werden ihre Bemühungen auf dieses Tier konzentrieren, in der (vergeblichen) Hoffnung, dem Schrecken so ein schnelles Ende zu bereiten.

Je mehr Tiere Hanyariel beherrscht, desto schwieriger wird es für ihn, diese zu koordinieren. Dies kann sich unterschiedlich auswirken:

☞ Sie können die effektiven Kampfwerte der Tiere von der Größe des Rudels abhängig machen: Je mehr Tiere Hanyariel kontrolliert, desto schlechter sind die Werte im Vergleich zu 'freien' Tieren (wie in ZBA angegeben). Denkbar ist: Pro zwei beherrschten Tieren werden AT und PA aller um 1 Punkt gesenkt. Das bedeutet aber auch: Je mehr Tiere die Helden ausschalten, desto stärker werden die verbleibenden.

☞ Während der Angriff sich auf eine Stelle konzentriert (vornehmlich dort, wo der elfische Held sich befindet), verharren einige Tiere woanders in Bewegungslosigkeit.

EINE AUSWAHL MÖGLICHER GEGNER

Waldwolf

INI 9+1W6 PA 7 LeP 23 RS 2 KO 11

Biss: DK H AT 10 TP 1W6+3

GS 12 AuP 100 MR 1 GW 5

Besondere Kampfregelein: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4), Niederwerfen (2)

Gelbfuchs

INI 12+1W6 PA 11 LeP 13 RS 2 KO 9

Biss: DK H AT 12 TP 1W6+1

GS 15 AuP 35 MR 0 GW 4

Besondere Kampfregelein: sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4)

Wildschwein

INI 8+1W6 PA 6 LeP 46 RS 2 KO 13

Stoß / Biss: DK H AT 13 TP 1W6+3

GS 10 AuP 60 MR 0 / 6 GW 11

Besondere Kampfregelein: Überrennen (8, 2W) / Verbeißen, Niederwerfen (4, Stoß)

Blaufalke

INI 12+1W6 PA 4 / 7* LeP 10 RS 1 KO 7

Schnabel / Klauen: DK H AT 5 / 15* TP 1W6+1

GS 1 / 30* AuP 90 MR 2 GW 6

Besondere Kampfregelein: Flugangriff, sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4), Sturzflug, Gezielter Angriff / Verkrallen

*) Kampfwerte am Boden / in der Luft

HANYARIELS ZIEL

Das Schicksal der Menschen interessiert Hanyariel nicht. Deswegen werden sich seine Angriffe zuerst auf den Elfenhelden konzentrieren. Erst wenn die anderen Menschen (Helden wie Dörfler) den "Sendboten des Waldes" verteidigen oder Hanyariel sieht, wie viel dem Elfenhelden an den Rosenohren liegt, wird er seine Attacken ausweiten; auch, um ihn eventuell aus der Reserve zu locken.

Die Reaktionen der Tiere lassen sich also von der Motivation Hanyariels ableiten: den Elfenhelden vom Wald fernhalten, die *nurdhaigya* erbeuten und – im Notfall – den Elfen töten.

REAKTIONEN

☞ Für die Dorfbewohner scheint es erst so, als wäre der Fluch nun auch auf die Tiere übergesprungen. Tatsächlich lassen sich aber keinerlei äußerlichen Anzeichen einer dämonischen Verfluchung finden.

☞ Die Dörfler treten die Flucht zum Beringerhof an. Da die Helden auf diesen Angriff nicht vorbereitet sind und im Freien einen schweren Stand haben, empfiehlt es sich für sie ebenfalls, sich zurückzuziehen.

☞ Wenn die Widernatürlichkeit des Angriffes (das Vorgehen spricht für einen lenkenden Geist) durchschimmert, sollten vor allem naturverbundenen Helden Skrupel haben, die Tiere einfach abzuschlachten.

☞ Magische wie karmale Hellsicht offenbart die Tiere als Opfer eines unbekannten (hochelfischen) Rituals mit den Merkmalen *Herrschaft* und *Verständigung*. Der Ursprung der Beherrschung scheint sich weit im Westen zu befinden.

GEGENMAßNAHMEN

☞ Ein Magier und vielleicht auch der Elf selbst kann – wenn er die magische Natur des Angriffes erkannt hat – diesem mit Magie entgegentreten. Gegen einzelne Tiere ist der VERSTÄNDIGUNG STÖREN (2 Aktionen) am wirksamsten, während der BEHERRSCHUNG BRECHEN (40 Aktionen) vermutlich zu lange dauert.

Wirklich wirksam sind beide Zauber nur in der *Zonenvariante* (Prob+3, 15 beziehungsweise 21 AsP): Der Zaubernde schafft für ZiP-Spielrunden eine antimagische Zone von ZiW Schritt. Jedes Tier, das sich zu Beginn des Zaubers in dieser Zone aufhält oder sie während der Wirkungsdauer betritt, legt einmalig eine MR-Probe ab, die um die ZiP* erleichtert ist; gelingt die Probe, ist das Tier aus dem Zauber entlassen und zieht sich verwirrt zurück.

☞ Die einzigen hilfreichen Liturgien (ARGELIONS BANNENDE HANDEN gegen einzelne Tiere, PRAIOS' MAGIEBANN) dürften Helden dieser Erfahrung nicht zur Verfügung stehen. Eine TIEREMPATHE mag aber Aufklärung über den Hintergrund des Angriffes geben.

☞ Bei einem schweren Treffer (der eine *Wunde* erzeugt) wird das Band zwischen Hanyariel und dem Tier geschwächt: Dem Tier steht eine MR-Probe zu, die um die erlittenen SP erleichtert ist, um sich von dem Zauber zu befreien.

☞ Ein *kampfunfähiges* (LE unter 1/3) oder gefangenes Tier gibt Hanyariel von sich aus frei, weil es ihm nicht mehr von Nutzen ist.

ÜBERLEBT!

Der Angriff des Rudels endet, wenn alle Tiere freigegeben, getötet oder entzaubert wurden. Alternativ bietet sich folgende Lösung an, wenn die Helden zu unterliegen drohen: Hanyariels Verstoß gegen das Sippengesetz wird von Undurael früher entdeckt, woraufhin dieser das Ritual unterbricht. Hanyariels Geist wird so aus den Körpern der Tiere gezogen und kehrt unter Zwang in den Reichsforst zurück.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus dem Körper des Tieres lösen sich flirrende Funken, die sich bald auflösen. Gleichzeitig erklingt das ferne Echo einer Zauber-melodie, fremdartig und wundersam. In ihr erklingt ein zweistimmiger Singsang von betörender Schönheit.

Bei dem Gesang handelt es sich um Isdira. Es ist eine Botschaft Hanyariels (der Elfenheld erkennt die Stimme wieder). Sie lautet: "Nocke ich nicht auf, (*Name des elfischen Helden*)! Das *badoc* wird nicht unsere Wälder vergiften."

In diesen Worten liegt die Tragik des Antagonisten: Sein selbstge-rechter Kampf gegen eine gefürchtete Bedrohung leitet ihn selbst auf den Weg des *badoc*, auch wenn er dies noch nicht erkannt hat.

Hanyariels Bewusstsein kehrt in seinen Körper zurück. Seine Glieder fühlen sich taub an, doch nichts wiegt so schwer wie die Last des Versagens. Die Harfe ist ihm aus den langen Fingern ge-glitten.

Erst nach einigen Augenblicken bemerkt der Elf, dass er nicht allein ist. In den langen Schatten der Bäume nimmt er die Tierrufer wahr. Die ganze Sippe scheint sich an diesem Ort eingefunden zu haben, der vom schwindenden Schein des brennenden Himmelslichtes in ein diffuses Zwielicht getaucht wird. Unter ihnen befindet sich auch Undurael mit den schrecklich entstellten Zügen.

Hanyariel erhebt sich auf die noch schwachen Beine. "Ich bereue mein Handeln nicht", erklärt er entschlossen.

Undurael nickt. "Dann trage auch die Konsequenzen."

DIE NACHT BRICHT HEREIN

Nach dem Sieg über das Tierrudel werden die Helden sich erst einmal sammeln. Eventuell müssen verletzte Gefährten und Dörfler versorgt werden, und die Gruppe will von dem elfischen Helden mehr über das seltsame Geschehen wissen.

Derweil beginnt unter ihren Füßen das wahre Grauen: Das Blut der erschlagenen Tiere sickert in das Erdreich und wird dort gierig von den daimoniden Ranken aufgesogen. Während es draußen Nacht wird, erwacht der Daimonid. Gestärkt durch das frische Blut wird sich nun auf die Jagd machen nach mehr, und seine Angriffe besitzen nun deutlich mehr Macht als bisher.

DAS GRAUEN PANŦ

Das Grauen kommt auf leisen Wurzeln. Bauen Sie langsam eine bedrohliche Spannung auf, um den Helden dann eine Nacht des Schreckens zu bereiten, die sie nicht so schnell vergessen werden. Orientieren Sie sich an Filmen wie *Tanz der Teufel* oder *A Chinese Ghost Story*, während viele klassische Horrorfilme als Inspiration für eine von außen bedrohte Gemeinschaft dienen können.

Bedenken Sie: Das Grauen ist umso größer, wenn man es nicht sieht. Je länger der Feind gesichtslos bleibt und die Helden nur mit den Auswirkungen seines Handelns konfrontiert sind (Kratzen an den Wänden, verschwundene Tiere und Menschen), desto monströser wird er erscheinen.

Der Daimonid hat seinen Sitz viele Schritt tief in der Erde. Mühsam hat er sein Wurzelwerk bis fast unters ganze Dorf getrieben. Die Helden können nie wissen, wo die Wurzeln zuschlagen werden. Jederzeit können sie aus dem Erdreich oder durch Bodendielen brechen; vielleicht wuchern sie aber auch die Hauswand hoch und greifen durch Fenster oder Dach nach ihren Opfern. Zögern Sie eine direkte Begegnung mit den Wurzeln so lange wie möglich heraus.

DIE SCHWÄCHE DES DAIMONIDEN

Der Daimonid hat eine große Schwäche: Jede Aktion kostet ihn Kraft. Um an weitere Kraft zu kommen, muss er agieren. Wenn ihm durch Heldeneinsatz über einen längeren Zeitraum neue Opfer verwehrt bleiben, lassen seine Angriffe an Stärke und Häufigkeit nach. Lassen Sie das die Helden mit der Zeit erkennen, vor allem wenn nach einem neuen Opfer die Wurzelattacken wieder mächtiger werden.

STELLVERTRETEROPFER

Bedenken Sie sich bei den Bewohnern des Dorfes um die Bedrohung lebhaft zu machen, ohne die Helden direkt anzugreifen. Beginnen Sie mit den Knechten und Mägden, scheuen Sie später aber auch nicht davor zurück, Meisterpersonen umkommen zu lassen, die die Helden lieb gewonnen haben, um die Wut gegen die Kreatur zu schüren. Gönnen Sie ihnen aber gleichzeitig kleine Erfolge, indem sie andere Personen vor dem Grauen retten können.

SZENEN DES GRAUENS

Beginnen Sie mit kleinen, unheimlichen Seltsamkeiten (ein Held stolpert über eine Wurzel, die vorher nicht da war; eine Verfärbung des Bodens) und kurzen, unerklärlichen Sichtungen ("Da war etwas an meinem Fenster"), ehe es zu ersten Übergriffen kommt. Zögern Sie dabei die direkte Begegnung mit den Wurzeln so lange wie möglich heraus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dein Blick gleitet über die Felder. Hinter dir muhen die Kühe und blöken die Schafe auf der Weide. Du verweilst beim Anblick des kleinen Wäldchens. Ein eisiger Schauer fährt dir über den Rücken.

Plötzlich zerreißt dir das qualvolle Schreien einer Kuh fast die Nerven. Reflexartig wirbelst du herum. Doch dort ist kein Tier. Wenige Schritt vor dir vernimmst du vom Grund ein schmatzendes Geräusch. Die Erde dort scheint frisch aufgewühlt, und gleich einer alptraumhaften Quelle quillt dunkles Blut aus ihr hervor.

Nach den ersten Schrecken werden die Dörfler ihre Tiere panisch in die Ställe treiben (und die Helden um Hilfe bitten), um sich danach im Beringerhof zu verschansen. Die Bedrohung von außen schlägt auch aufs innere Gemüt.

Die Furcht vor dem nicht fassbaren Grauen wendet sich gegen die unheimliche Halgrida. Gorthin misstraut ihr und macht sie für den Schrecken verantwortlich. Hierbei kann es durchaus zu (tödlichen) Handgreiflichkeiten kommen.

Dem Wahnsinn nahe Gemüter (etwa Edo) werden zu einer Bedrohung. Die Panik führt zu Übersprungshandlungen, die zur zusätzlichen Gefahr für die bedrohten Menschen werden.

Dies kann so weit gehen, dass jemand dem Daimoniden ein Blutopfer darbringen will, damit sein Leben / das Leben seiner Familie verschont wird.

Erst nach einiger Zeit fällt auf, dass Thornia fehlt; sie scheint sich nicht auf dem Beringerhof zu befinden. Tatsächlich ist sie zu dem elterlichen Hof zurückgekehrt, weil sie dort ihre Puppe vergessen hat. Nun versteckt sie sich im Hainsater Hof und hat Angst, zurückzukehren.

Ein Opfer droht ins Erdreich gezogen zu werden. Die Helden können es knapp dem Daimoniden entreißen. Doch erst dann erkennen sie, dass dem Unglücklichen bereits der Unterleib fortgerissen wurde.

Bedenken Sie, dass auch (Reit-)Tiere der Helden von den Angriffen bedroht sind.

Es kann passieren, dass der Elfenheld bei einer Rettungsaktion das *nurdhaigya* verliert. Wenn es auf den Boden fällt, passiert Seltsames: Die Wurzelangriffe scheinen sich plötzlich darauf zu konzentrieren, als würden sie spüren, dass eine Gefahr von der Eichel ausgeht. Den Helden sollte es nur knapp gelingen, das wertvolle Artefakt zu retten.

Mit den ersten Sonnenstrahlen ist der Schrecken überstanden. Die Wurzeln ziehen sich ins Erdreich zurück, und die letzten Überlebenden wagen sich dankbar ins Sonnenlicht.

WUNDERWERK UND ZAUBERMACHT

Manche Liturgien des Götterfürsten (die **GOLDENE RÜSTUNG** schützt eine Person, das **LICHT DES HERRN** lässt einzelne Wurzeln vergehen) sowie Gebete zu Ehren Ingerimms (etwa **WALIBURIAS WEHR**) können gegen den Daimoniden helfen. (Wir gehen davon aus, dass Liturgien ab Grad IV Helden dieser Stufe nur bedingt zur Verfügung stehen.) Destruktive Zauber wie **IGNIFAXIUS** können mehrere Wurzeln verbrennen. Beim **WAND AUS FLAMMEN** sollten Sie bedenken, dass der Daimonid den Feuerwall unterirdisch umgehen kann. Gleiches gilt auch für einen **GARDIANUM**. Am sichersten funktioniert der **AGRIMOTHBANN** in der Variante *Bannkreis*, der jedoch viel Zeit zum Wirken benötigt (40 Aktionen), astralaufwendig (21 AsP) und zudem nicht weit verbreitet ist.

EINSATZ DES NURDHAIGYA

Angeichts der Bedrohung kann der Elfenspieler auf die Idee verfallen, das Pflanzungsritual umgehend durchzuführen. Generell spricht nichts dagegen, es macht die Handlung für ihn nur schwieriger. Erinnern Sie den Spieler daran, dass das Lied der Pflanzung Ruhe und Meditation erfordert, die er kaum finden wird, wenn der Daimonid derart aktiv ist. Sollte er sich trotzdem von dem Vorhaben nicht abbringen lassen, haben Sie zwei Möglichkeiten: Sie kombinieren den nachfolgenden Abschnitt **Die Pflanzung** mit den oberen Spielszenen oder Sie lassen den Helden bei dem Versuch scheitern, so dass er auf den nächsten Tag ausweichen muss.

DIE PFLANZUNG

Am nächsten Morgen werden die Verwundeten versorgt und die eigenen Wunden gelect. Die Überlebenden setzen alle Hoffnung in den helfenden 'Waldgeist'.

Um das Ritual abzuschließen, muss der Elf in Ruhe das Lied der Pflanzung singen, das *nurdhaigya* ins Herz des Daimoniden pflanzen und mit einem Teil seiner Kraft nähren. Doch bevor der endgültige Sieg errungen ist, müssen noch zwei Prüfungen überstanden werden.

DAS LIED DER WEIDE

VON MATTHIAS FREUND

Mit DANK FÜR ANREGUNGEN AN LENA KALVPPER, KATHARINA PIETSCH, DAN BÜHLER, FELIX HÖPPNER UND TYLL ZYBURA SOWIE DIE TESTSPIELER DANIELA, FALK UND UWE

Volk: Steppenelfen (*vindh'a'a*, 'Kinder des Windes')

Stichworte zum Abenteuer: eine Suche nach Einhornhaaren im Land der Steppenelfen, ein Konflikt zwischen Steppenelfen und menschlichen Siedlern um ein altes Geheimnis, und eine Intrige des Lügenbringers

Spielort: Grüne Ebene

Zeit: in einem Sommer in neuerer Zeit, irgendwann nach der Plünderung Oblarasims (Praios 1028 BF)

Helden: Einsteigerhelden, von denen zumindest einige etwas wildniserfahren sein sollten

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: mittel

»Man sagt, nachdem unser Ahn Lariel gesehen hatte, dass die Feinde ihn und die Seinen zu umzingeln drohten, da habe er den Wind Nuianna gerufen und sie um Schutz für seine Tochter und seine Reiter gebeten. Er aber und wenige Getreue ritten den Verfolgern entgegen und opferten sich für die Fliehenden, die in den Nebeln sich verbargen und nach langer Fahrt die Weiten des Nordens erreichten. Nuianna Nebelweberin aber war mit ihnen und hieß sie dort willkommen und sprach: "Dies ist der Ort, wo alles seinen Anfang für euch nahm. Hier klang das Lied der Unendlichkeit zuerst im Wind. Ihr seid hier willkommen, doch Schutz bieten kann ich euch nicht in euren Städten aus Stein. Ich bin einer der zwölf freien Winde. Keine Mauer hält mich, zum Schaden oder zum Nutzen. Wollt ihr aber sein wie der Wind und vergessen, was hinter euch liegt, wird euch niemand je ergreifen, niemand je zerschmettern, der nicht ist wie ihr." Und so geschah es.«

—Ariana Einhorngruß erzählt von den Kindern des Windes, neuzeitlich

EIN ALTES LIED

Nach dem Untergang Tie'Shiannas flohen viele der überlebenden Elfen, geführt von Lariel Sturm-in-den-Zweigen, gen Norden. Um den Rückzug der anderen zu decken, rief er – so erzählt es die Legende – einen der zwölf freien Winde, Nuianna Nebelweberin, zu ihrem Schutz herbei. Lariel und einige getreue Reiter blieben zurück und stellten sich einem hoffnungslosen Kampf. Dank ihres Opfers erreichten die Fliehenden unter der Führung von Lariels Tochter Ranarië die Steppen des Nordens. Hier wurden sie von Nuianna willkommen geheißen, die erklärte, dass es nur möglich sei, ihnen weiterhin Schutz zu bieten, wenn sie werden würden wie der Wind. Daraufhin beschlossen viele Elfen, die Kultur der steinernen Städte hinter sich zu lassen. Hilfe erfuhren sie durch den Lichtelfen Arikalion wandelt-in-fremden-Toden, der aus dem Licht der tiefsten Wälder von Sala Mandra trat und ihnen half, wieder fey zu sein.

Ranarië geriet darüber in hellen Zorn. Ihrem Willen nach sollten ihr Volk und die Elfen von Sala Mandra ein vereintes Heer aufstellen, um den namenlosen Feind zu schlagen und das Zerstückte wieder aufzubauen. Doch Arikalion verweigerte ihr dies, und immer mehr ihrer Verwandten folgten seinem Pfad zurück zum Licht. Voll Hochmut ersann Ranarië einen finsternen Plan: Sie brachte dem Lichtelfen durch purpurnes Gift den Tod. Zur Strafe wurde sie so lange in eine Weide verwandelt, bis sie ihre Tat bereut und sich vom Weg des *badoc* abgekehrt habe.

Seitdem sucht jede Generation der Kinder des Windes einmal die Weide auf, um zu prüfen, ob der ersehnte Tag, da die Unbelehrbare



sich belehren lässt, gekommen ist. Solange dies nicht geschieht, soll der Bann über sie immer wieder erneuert werden.

Und noch heute steht eine alte zerzauste Weide am Rande eines Sumpfes in der Grünen Ebene ...

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Die Helden werden von einem Alchimisten des Roten Salamanders in die Grüne Ebene geschickt, um dort Einhornhaare zu sammeln. Nach einigem Umherziehen in der Steppe finden sie tatsächlich eines der legendären Wesen, das sie zur neu gegründeten Siedlung *Weidensee* führt. Hier haben sich Flüchtlinge aus Oblarasim unter einer uralten Weide niedergelassen, ohne zu ahnen, dass dies die verzauberte Elfe *Ranarië Arikalionstod* ist. Ebenso wenig bemerken sie, dass ihre neue Heimat ein Sumpf ist, der durch den Lügenbringer, den von der Kraft des Namenlosen erfüllten Dreizehnten Wind (siehe auch Seite 27, *Der Plan des Lügenbringers*), getarnt wird. Dessen Ziel ist es, die Steppenelfen von der Erneuerung des Zauberbannes abzuhalten, damit *Ranarië* freikommt und zu seiner willfährigen Dienerin in Aventurien wird.

Die Helden stoßen in der Umgebung des Dorfes auf Anzeichen der Halluzination und werden, als der Lügenbringer sie ins Verderben führen will, von Steppenelfen aus der *Weidensänger*- Sippe gerettet. Diese beauftragen die Helden, dafür zu sorgen, dass die Siedler die Weide verlassen, damit die Elfen den bereits nachlassenden Bann erneuern können.

Nachdem die Menschen mühsam überzeugt wurden zu gehen, verschwindet eines ihrer Kinder. *Ranarië* hat das Mädchen mit in ihre Weidengestalt gezogen, um die Elfen davon abzuhalten, ihre Gefangenschaft zu verlängern. Nur *Ranariës iama*, ihr Seeleninstrument, kann das Kind retten, ohne dabei auch die bössartige Elfe zu befreien. Doch dieses ist seit ihrer Bannung verschollen.

Ein Hinweis der Verfeimten selbst führt zu einem uralten Tempel der Hochelfen, an dem sich ein Goblinstamm niedergelassen hat, der das Seeleninstrument bewacht. Ein Wettrennen auf Wildschweinen soll zeigen, ob die Helden würdig sind, *Ranariës iama* zu erhalten. Doch auch dann gibt sich der Lügenbringer noch nicht geschlagen.

EIN WORT ZU DEN HELDEN

Das Lied der Weide ist für Einsteigerhelden gedacht, für erfahrenere Helden müssen Sie das Abenteuer eventuell anpassen. Gut geeignet sind vor allem wildniskundige Charaktere, aber auch magiebegabte und musikalische Helden können das ihrige zum Abenteuer beitragen. Aufgrund der notwendigen Begegnungen mit den Steppenelfen erweisen sich Orks, Goblins und Achaz als problematisch – wobei ein Goblin im späteren Teil des Abenteuers seine Glanzmomente haben könnte. Thorwalsche Helden werden von den Weidenseern auf jeden Fall misstrauisch behandelt.



EINHORNJAGD

IM AUFTRAG DES ROTEN SALAMANDERS

Das Abenteuer kann in einer beliebigen nordaventurischen Stadt in der Nähe der Grünen Ebene beginnen. Denkbar wären Norburg, Donnerbach, Trallop oder Uhdenberg. Benötigen Sie eine noch größere Stadt, um etwa eine neue Heldengruppe zusammenzuführen, eignet sich die bornische Hauptstadt Festum, allerdings ist dann die Anreise zur Grünen Ebene entsprechend länger.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sommer in der Stadt. In den Gassen scheint die Luft zu stehen, und die Hitze lässt seit Tagen einen ekelhaften Gestank nach Verwesung, Abwasser und Kot aus dem Rinnstein dringen, der die Sinne betäubt.

Dir steht der Sinn nach einem kühlen Schluck, um wenigstens eine kleine Erfrischung zu erhalten. Deine Schritte lenken dich zum nächsten Haus, dessen Schild Schankbetrieb verkündet. Dabei fällt dein Blick auf einen Anschlag, der ganz neu zu sein scheint – noch ist er nicht vom Dreck der Stadt besudelt. Er erregt sofort deine Aufmerksamkeit, denn darauf siehst du, umgeben von anderen Zeichnungen, das Bild eines Einhorns.

Es handelt sich um einen Aushang des Alchimisten *Haggard Regis* vom Bund des Roten Salamanders, der damit Abenteuerer anzulocken versucht; bewusst hat er dabei Bilder genutzt, da er weiß, dass nicht jeder des Lesens mächtig ist. Eine Kopiervorlage des Aushangs finden Sie in der Kartentasche.

Die Wegsskizze führt in ein nahe gelegenes Gasthaus (Trallop, Uhdenberg), das Haus der Anconiten (Donnerbach), die Halle des Lebens (Norburg) oder zum Haus des Roten Salamanders (Festum), wo man zum Zimmer des Herrn Regis gewiesen wird. (Tragen Sie am besten die entsprechende Lokalität in die Kartenskizze ein.)

Der Auftrag ist einfach, aber zeitintensiv: Haggard benötigt für die Alchimielabore des Roten Salamanders eine größere Zahl an Schweif- oder Mähnenhaaren eines Einhorns (*Alchimie-Probe*: eine Zutat des Gewandtheiselixiers, ein verbessernder Ersatz für die Haare eines Blinden im Intuitionstrank und vor allem für unzählige Forschungsprojekte nach dem Elixier des Lebens). Langwierig ist die Aufgabe, da man dem Einhorn oft wochenlang durch die Steppe folgen muss, um genügend ausgefallene Haare zu sammeln. Leichter wird es, so Haggard, wenn man eine jungfräuliche Person dabei hat (konfrontieren Sie Ihre Helden mit der Frage Haggards, wer denn die Jungfrau unter ihnen sei). Denn diesen würden sich Einhörner von selbst nähern, sodass man Gelegenheit bekommen kann, sie zu streicheln, um dabei

DIE EINFÜHRUNG EINES NEUEN ELFISCHEN HELDEN

Um während dieses Abenteuers einen steppenelfischen Helden neu in die Gruppe einzuführen, können Sie die Figur des *Amaron lauscht-Flüstern-im-Wind* (siehe auch seine Beschreibung auf Seite 38) gegen den Spielerelfen austauschen. Dann können Sie in einer Einzelsitzung oder parallel zur Gruppe dessen Beobachtung der Helden (siehe vor allem die Szenen *Der fliegende Totenschädel*, *Die Weidensänger-Sippe* und *Vielleicht will es uns etwas zeigen?*) ausspielen – an welcher Stelle er sich der Gruppe dann anschließt, bleibt Ihnen und dem Spieler überlassen. Spätestens nach der zweiten Begegnung der Helden mit den Weidensängern wird der Älteste Eltärion ihn jedoch bitten, diese zu begleiten, um als Berater zu fungieren. Beachten Sie, dass Sie dem betreffenden Spieler die Hintergründe zur steppenelfischen Historie, Ranariës Schicksal und dem Weidenbann mitteilen sollten.

ein paar Haare zu ergattern. Haggard ist bereit, für jedes Haar einen Dukaten zu zahlen. Und da die Helden schon einmal in den Steppen unterwegs sind, gibt er ihnen eine Liste mit weiteren begehrten Kräutern und Zutaten mit, die sich vielleicht ganz nebenbei finden lassen.

HAGGARDS LISTE

- 👁 Alraunen (Wurzel); zu finden in feuchten Senken des Graslandes
- 👁 Blut vom Steppentiger; sehr gefährlich zu erjagen
- 👁 Elfenurin
- 👁 Gulmond (Blätter)
- 👁 Donnerkeile (kleine spitze Feuersteinstücke)
- 👁 Ikanariaschmetterlingsraupen (lebend!)
- 👁 Shurinstrauch (Knollen)
- 👁 Thonnys (Blätter)

Was die Helden hiervon mitbringen, ist ihnen überlassen, wichtig sind ausschließlich die Einhornhaare.

Haggard rät, die Suche in der nahen Grünen Ebene zu beginnen. Werden sie dort nicht fündig, müssen sie wohl bis ins Einhorngras marschieren. Für die Reise gibt er den Helden 3 Dukaten pro Nase – so viele Gasthäuser gibt es unterwegs nicht, und die Dauer der Suche erfordert ohnehin, dass die Helden sich ihr Essen jagen müssen. Von Reittieren rät er ab, da man mit ihnen zwar das Einhorn leichter verfolgen könnte, dabei aber garantiert die wertvollen Haare übersieht. Auch fühlen sich Einhörner durch Reiter schnell gejagt und verschwinden dann auf Nimmerwiedersehen. Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass die Gruppe diesen Rat beherzigt und zu Fuß unterwegs ist.

REISEVORBEREITUNGEN

In der Grünen Ebene kann es durch 'Firuns Atem', einen kalten Nordwind, auch in Sommernächten unangenehm kühl werden – Decken sind daher Pflicht. Zur Jagd auf Kleintiere benötigt man geeignete Fernwaffen oder Fallen. Von Fangeisen jedoch raten die Händler ab: Elfen reagieren sehr ungehalten auf deren Anwendung. Zum Haltbarmachen und Transport von Kräutern und anderen Ingredienzen sind Salbengrundlage, destillierter Alkohol und Gefäße nötig. Es empfiehlt sich, ein paar Tauschwaren oder Geschenke für die Elfen der Steppe dabei zu haben (siehe dazu auch den Kasten *Tauschhandel* auf Seite 26), um sie umgänglicher zu stimmen. Für den Transport der Ausrüstung ist ein Esel oder Maultier nützlich.

UNTERWEGS IN DIE GRÜNE EBENE

Wie Sie den Weg in die Grüne Ebene ausgestalten, bleibt weitestgehend Ihnen überlassen. Einzig ein paar Gerüchte, Warnungen und Geschichten sollten den Helden unterwegs durch Reisende, Gastwirte oder andere Zwischenbegegnungen zu Ohren kommen:

Steppenelfen:

- 👁 Die Elfen betrachten die Grüne Ebene als ihr Eigentum (+/-) und vertreiben gnadenlos jeden Eindringling. (-)
- 👁 Elfen kennen nicht den Unterschied zwischen Mein und Dein (+/-); wenn man nicht aufpasst, wacht man morgens auf und ist vollkommen ausgeplündert. (-)
- 👁 Manchmal kann man sehr gute Bauschkleidung eintauschen, insbesondere für metallenes Werkzeug oder Salz erhält man die wertvollen Stoffe. (+)
- 👁 Die Elfen der Steppe sind vom Namenlosen / den Zwölfen / unbekannten Schrecken verflucht, deshalb können sie niemals eine feste Heimstatt finden. (wer weiß?)
- 👁 Die Zaubermacht der Elfen ist grenzenlos und unvorhersehbar (-), wenn man sie beleidigt, findet man sich schnell als Frosch / Goblin / Baum oder tot wieder. (-)
- 👁 Niemand kann sagen, wo und ob man den Elfen begegnet, sie tauchen plötzlich auf und sind genauso rasch wieder verschwunden. (+)

Goblins:

- 👁 Goblins sind feige und hinterhältige Räuber und Mörder (+/-), die man erschlagen muss, wo immer man ihnen begegnet. (-)
- 👁 Die Goblins jagen die Elfen, weil ihre Hexen hoffen, von diesen ewige Jugend und Schönheit zu erringen. (-)
- 👁 Goblins sind begnadete Reiter: auf Wildschweinen. (+)

Einhörner:

- 👁 Seit einigen Wochen wird immer wieder ein Einhorn in der östlichen Grünen Ebene gesichtet. (+)
- 👁 Einhörner nähern sich ausschließlich Jungfrauen, da sie sich nur mit diesen paaren können, darum gibt es so wenige Einhörner. Wieviele Jungfrauen laufen schon in der Wildnis herum?! (-)
- 👁 Einhörner sind die Streitrösse der Elfen, auf denen diese in den Kampf reiten. (-)
- 👁 Wer ein Alicorn erringt, der erlangt die Unsterblichkeit. (wer weiß?)

DIE GRÜNE EBENE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie ein riesiges Meer liegt die Grüne Ebene vor euch. Nur vereinzelt unterbrechen Büsche oder Bäume das wogende Gras, das – mehr als schritthoch – Tieren und Menschen ein hervorragendes Versteck bietet. Irgendwo in der Weite dieser Landschaft, die im Norden und Süden von verschwommenen Bergen eingrahmt wird, soll sich eines der legendären Einhörner befinden – aber auch Goblins, Karene und der gefährliche Säbelzahn tiger haben hier ihre Heimat. Und natürlich die geheimnisvollen Steppenelfen, von denen ihr schon so viel gehört habt.

Die Helden haben die Grüne Ebene erreicht und machen sich auf die Suche nach dem Einhorn. Wie lange sie benötigen, um es aufzustöbern (siehe den Abschnitt **Das Einhorn Amaltheon** auf Seite 26), liegt ganz in Ihrem Ermessen. Nutzen Sie die folgenden Szenen, um den Aufenthalt in der Grassteppe auszugestalten. Die Grüne Ebene ist



nahezu menschenleer, die Siedlung *Travingen* (250 Einwohner; Travia-Tempel) ist die einzige dauerhafte menschliche Niederlassung. Nur auf den holprigen Karrenpfaden kann man ab und zu Händlern und anderen Reisenden begegnen. Zur Ausgestaltung der Flora und Fauna orientieren Sie sich bitte an den Angaben zu **Nördlichen Grasländern und Steppen** in der ZBA auf Seite 277.

DER FLIEGENDE TOTESCHÄDEL

Ein paar Schädelleulen (**ZBA 94**) haben sich die Grüne Ebene als Jagdrevier erkoren. Hauptsächlich in der Nähe einzelner Wäldchen und Baumgruppen kann man auf diese unheimlichen Vögel treffen. Während einer Nachtwache vernimmt ein Held (wenn möglich mit dem Nachteil *Aberglaube* oder *Totenangst*) ein leises Rauschen (*Sinnenschärfe*-Probe), dann schießt aus der Dunkelheit ein Totenschädel auf ihn zu, um sofort wieder in der Finsternis zu verschwinden. Nur eine tiefe, blutende Wunde an seinem Arm (W6+2 SP) beweist den Spuk. Mit einer *Tierkunde*-Probe +5 kann der unheimliche Gegner erkannt werden. Die Schädelleule ist eine ausdauernde Jägerin, die auch viel größere Gegner angreift und mit ihren hartnäckigen Attacken die Beute entkräftet und zur Strecke bringt. Die Eule wartet, bis wieder Ruhe im Lager der Helden eingekehrt ist, um erneut zuzuschlagen.

Schädelleule

Schnabel: INI 7+W6 AT 11/5* PA 3/5* TP W6+2** DK H
LeP 18 **RS** 2 **AuP** 25 **KO** 13 **MR** 3/4 **GS** 1/15 **GW** 5

Beute: 4 Rationen Fleisch

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (9; auf schlafende Gegner, nicht parierbar) Flugangriff

* am Boden / in der Luft

** SP bei Angriff aus dem Hinterhalt

Die Eule beendet ihre Jagd im Morgengrauen, kann den Helden aber einige Nächte lang folgen. Der Spuk endet entweder, wenn die Helden die Eule töten, oder mit ihrem urplötzlichen Absturz: Ein lautloser Pfeil aus der Dunkelheit hat sie durchbohrt. Der Steppenelf *Amaron lauscht-Flüstern-im-Wind*, der die Helden seit einiger Zeit neugierig beobachtet, hat Mitleid mit den hilflosen Rosenohren und tötet die Schädelleule. Von dem Schützen lässt sich mit einer *Fährtsensuchen*-Probe +6 eine Spur entdecken, er selbst bleibt aber verschwunden.

GOBLINSPUREN

Hin und wieder kreuzen die Helden einen Karrenpfad. Dabei stoßen sie auf einen umgestürzten norbardischen Wagen. Der Wagen wurde vollständig ausgeplündert, alles nicht Brauchbare zerschlagen und in der Gegend verstreut. Nach ein wenig Suchen (*Sinnenschärfe*), findet sich die Leiche eines Norbarden im Gras. In seinem Rücken stecken mehrere kurzschäftige, schwarz befiederte Pfeile, die auf Goblins hinweisen, was die Spuren um den Wagen und bei der Leiche bestätigen. Es handelte sich um etwa ein Dutzend Rotpelze (*Fährtsensuchen* +5), die auf Reitschweinen über den Händler herfielen.

Weit sind sie mit ihrer Beute nicht gekommen: Folgen die Helden der Fährte der Reitschweine, so finden sie nach einer Meile zehn tote Goblins – niedergestreckt durch Elfenpfeile und -speere. Die Elfen waren offenbar beritten und haben den größten Teil der Beute sowie zwei erlegte Schweine mitgenommen. Von den Reitschweinen, deren Spuren sich in alle Richtungen zerstreuen, ist nichts zu sehen, einige Rotpelze sehen jedoch deutlich angefressen aus. Gehen die Helden auf die Jagd, können sie ebenfalls ein oder zwei der noch gesattelten Schwarzkittel (**ZBA 173**) erlegen.

UNHEIMLICHES PFEIFEN

Im Morgengrauen und in der Abenddämmerung ist ein merkwürdiges Pfeifen zu vernehmen, das gerade in den ersten Tagen und Nächten für Aufregung sorgen sollte, klingt es doch, als würden sich Banditen über einen Angriff verständigen. Tatsächlich sind es Pfeifhasen (*Tierkunde* +3; **ZBA 109**), von denen es in der Steppe geradezu wimmelt. Sie lassen sich leicht mit Pfeil und Bogen oder einer Schlinge jagen und liefern 1–2 Rationen Fleisch sowie schöne weiche Felle.

REVIERSTREITIGKEITEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr stapft seit einiger Zeit durch hüfthohes Gras, da stolpert ihr unvermittelt auf eine kleine Fläche, auf der es von einem schweren Körper niedergedrückt wurde. Keine drei Schritte von euch entfernt liegt eine riesige gelb-weiß gestreifte Katze mit spannlangen, blutigen Reißzähnen: ein Säbelzähntiger, der seine Fänge gerade in den Kadaver eines weißen Fohlens geschlagen hat. Er ist ebenso überrascht wie ihr.

Lassen Sie sich beschreiben, wie die Helden reagieren möchten (*Tierkunde* +2 um richtiges Verhalten einschätzen zu können; **ZBA 162**). Treten sie vorsichtig den Rückzug an (MU-Probe), behelligt sie der Säbelzähntiger nicht weiter und schickt ihnen nur ein markerschütterndes Gebrüll nach. Überhastete Flucht reizt das Tier und lässt es zur Verfolgung ansetzen (Meisterentscheid; der Tiger stellt für Einsteigerhelden eine ernstzunehmende Gefahr dar).

Bleiben ein oder mehrere Helden stehen (MU-Probe +4), fasst der Tiger dies als Herausforderung durch den 'stärksten' Helden auf, sofern dieser mit MU und CH zusammen auf mindestens 30 Punkte kommt (+3 für Raubtiergeruch). Das Tier zieht sich erst einmal zurück und folgt den Helden für W6+2 Tage. Dabei wartet es auf eine Gelegenheit, den 'Herausforderer' in einem Zweikampf bezwingen zu können. Erreicht kein Held den Schwellenwert, faucht der Tiger zornig und nimmt eine drohende Haltung ein – fliehen die Helden immer noch nicht, betrachtet er sie als Konkurrenten um seine Beute und greift an. Im Kampf gegen den Tiger können die Steppenelfen als Retter auftreten, falls die Helden zu unterliegen drohen. Fahren Sie dann mit dem folgenden Abschnitt fort. Wird die Gruppe zu einfach mit ihm fertig, kann er eine Gefährtin haben, die sich ebenfalls in den Kampf stürzt.

Steppentiger

Prankenhieb: INI 10+W6 AT 16 PA 10 TP W6+5 DK H
Biss: INI 10+W6 AT 16 PA 10 TP 2W6+3 DK H
LeP 50 **RS** 2 **AuP** 50 **KO** 16 **MR** 1/8 **GS** 14/4* **GW** 12

Beute: 100 Rationen Fleisch (zäh), Fell (Luxusartikel), Zähne (Trophäe)

Besondere Kampfregeln: Anspringen (11) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss), Niederwerfen (4, Prankenhieb)

* sobald der Tiger Beute verschleppt: GS 4 und Verzicht auf Paraden

DIE WEIDENSÄNGER-SIPPE

Für Steppenelfen ist es eher ungewöhnlich, dass sie die Nähe von Menschen suchen oder diese gar in ihren Lagern willkommen heißen. Dass die Elfen der Weidensänger-Sippe dies tun, hat seinen Grund in einer Begegnung mit dem Einhorn Amaltheon. Für die Kinder des Windes gelten diese Geschöpfe als Sendboten von Nuianna Nebelweberin, der Schutzherrin ihres Volkes. Als ein solcher Sendbote trat auch Amaltheon wenige Tage vor dem Zusammentreffen der Helden mit den Weidensängern an diese heran. Es bat die Elfen darum, einigen Menschen, die ihnen in naher Zukunft begegnen würden, bei ihrer Reise in der Grünen Ebene behilflich zu sein. Den Abenteurern gegenüber werden die Elfen die Bitte des Einhorns nicht erwähnen – wenn sich dieses ihnen offenbaren will, dann wird es das schon selbst tun. Die Helden können ruhig ein wenig herumräteln, warum die Elfen ihnen gegenüber so freundlich gesonnen sind.

Wann und wie die Helden auf die Elfen der Weidensänger-Sippe stoßen, ist Ihnen überlassen. Dies kann zum Beispiel kurz nach der Begegnung mit dem Steppentiger geschehen, den die Elfen ebenfalls jagen, da er ihre Herden gefährdet. Dies bietet sich vor allem an, wenn einer der Helden durch den Steppentiger schwerer verletzt wurde – auf die Bitte des Einhorns hin werden sich die Elfen um den Verletzten kümmern. Es ist auch denkbar, dass die Helden auf eine merkwürdig schwache und breite Fährte stoßen, die sie sich nicht erklären können, da es sich um die mittels SPURLOS TRITTLÖS weitgehend ausgelöschte Spur der Ponys und Pferdeträger der Elfen

handelt. Folgen die Helden der Spur, werden sie von der Nachhut der Steppenelfen bemerkt und aufgesucht. Um die Annäherung der Elfen zu bemerken, ist eine *Sinnenschärfe*-Probe +8 nötig.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Urplötzlich steht ein hochgewachsener Elf auf einem Pony vor euch. Schweigend mustert er euch aus unergründlichen Augen, einen Speer locker in der Hand. Leises Rascheln kündigt davon, dass auch links und rechts von euch Elfen aufgetaucht sind. Sie sind ebenfalls bewaffnet, doch ihr seid euch sicher: Wenn sie euch angreifen wollten, dann wärt ihr jetzt schon tot.

Der Elf mit dem Speer hebt langsam einen Arm und macht eine ausladende Geste über die Ebene hinweg: "*Sanya bha, telora!* Ihr habt das Goblinsgras betreten und gesehen, dass es nicht gefangen ist. Was wollt ihr in den Weidegründen der *vindha'a*?"

Bei den Elfen handelt es sich um drei Angehörige der Weidensänger-Sippe: *Amaron lauscht-Flüstern-im-Wind*, *Liloë Lilienkind* und ihr Gefährte *Jyvindar Steppenlauf*. Nur Amaron beherrscht genügend Garethi, um mit den Helden zu sprechen. Nach einer kurzen Vorstellung lädt er sie ins Lager der Sippe ein.

Das Lager ist erst zu erkennen, wenn man unmittelbar darin steht: Die Zelte bestehen aus lebenden Grasmatten, sodass sie wie kleine Hügel aussehen. Eine Untersuchung der Zelte ist nicht ungefährlich, manche Steppenelfen pflanzen Messergras (**ZBA 250**) auf ihre Behausung, und bisweilen nistet sich unbemerkt sogar ein gefährliches Büschel Jagdgras ein (**ZBA 242**). Im Lager leben etwa drei Dutzend Elfen. Bemerkenswert ist die Herde Firnponys, die ohne Zäune oder Fesseln stets in der Nähe des Lagers bleibt.

Sprecher der Sippe ist der Zauberweber *Eltarion Weidensänger*, der sich eine Weile mit den Abenteurern unterhält und sie nach ihrem Woher und Wohin befragt (und die Tatsache, dass sie auf der Suche nach einem Einhorn sind, bestärkt ihn in der Vermutung, hier die von Amaltheon angekündigten Menschen vor sich zu haben). Er warnt sie vor einzelnen Gefahren der Grünen Ebene. Fragen die Helden nach dem Einhorn, so berichtet Eltarion lediglich, dass die Sippe es schon mehrmals erblickt hat, es aber flüchtig ist wie der Wind, der täglich seine Richtung ändert. Die Weidensänger sind auf dem Weg in die östliche Grüne Ebene – dass sie dort eine spezielle Aufgabe haben, erfahren die Helden erst später.

ZU GAST BEI DEN WEIDENSÄNGERN

Nutzen Sie den Aufenthalt bei der Weidensänger-Sippe, um den Helden die Lebensweise der Steppenelfen näher zu bringen und ein positives Bild von ihnen zu zeichnen. Neben den folgenden können Sie weitere Anregungen in **Aus Licht und Traum** ab Seite 76 finden.

Jagd auf den Stepentiger

Die Jäger, die von Amaron geführt werden, erkundigen sich bei den Helden nach dem Stepentiger und dessen Lagerplatz. Sie sind bereit, die Helden an der Jagd teilnehmen zu lassen. Man kann beobachten, wie die Jäger ihre Haare zu kleinen Zöpfen flechten, was nur der Fall ist, wenn sie auf eine gefährliche Jagd oder in den Kampf ziehen – *zerza* ist in der Nähe des Stepentigers nie weit entfernt. Vor dem Aufbruch fertigen sie gemeinsam ein vergängliches *Mandrala* (ein Bild aus farbigem Sand, das als Meditationshilfe 'gezeichnet' wird; siehe **Aus Licht und Traum** 78f.) aus rotem und schwarzem Sand, in dem verwehende Flammen zu lodern scheinen. Stirbt ein Jäger bei der Jagd, so bringt man seine Leiche zu einem Seidelbaststrauch, an dem sich der Tote in den letzten Tagen mehrmals erfreut hat, und lässt ihn dort liegen. Der Kreislauf von *nurdra* und *zerza* ist geschlossen: Der tote Elf dient dem weiteren Gedeihen der Pflanze.

Tauschhandel

Interessiert sind die Elfen an kleinen Eisenwaren (Nähnadeln, Münzen für Schmuck oder Pfeilspitzen) aber auch an bunten Tüchern und Salz. Zu bieten haben sie feingegerbte Lederkleidung, reich verzierte Pferdehaardecken oder Thonnyskraut. Auf Nachfrage lässt sich unter teils ratlosen, teils belustigten Blicken auch Urin bekommen. Der Handel kann sich schwierig gestalten, wenn neugierige Elfenkinder die Waren ungeniert durchwühlen und mit einzelnen Stücken arglos davonlaufen. Bei Abschluss eines Tauschgeschäftes sollten Elfen und Helden gleichermaßen zufrieden sein.

Erkundigen sich die Helden nach den Firnponys, bietet man an, diese zu fragen, ob eines die Helden begleiten möchte (Meisterentscheid). Zum Verkauf stehen sie nicht: "Die *telora* verkaufen doch auch nicht ihre Geschwister?!"

DAS EINHORN AMALTHEON

Sobald die Helden beziehungsweise die Spieler den Spaß daran verlieren, durch die Grüne Ebene zu irren, sollte das Einhorn auftauchen – am besten einige Tagesreisen von Weidensee entfernt, damit die Helden hier schon ein paar Mähnenhaare erhalten können und nicht das Gefühl haben, die Verfolgung sei zwecklos.

DAS EINHORN

Amaltheon ist ein Sendbote Nuiannas, der Nebelweberin. Seine Aufgabe ist es, die Ebenen des Nordens nach dem entkommenen Hauch des *dhaza* zu durchstreifen, um dessen Machenschaften zu verhindern. Dabei stieß er auf das Dörfchen Weidensee und die Halluzination, die er als Werk des Lügenbringers erkannte (siehe Kasten **Der Plan des Lügenbringers** gegenüber). Da er um das Verhalten der Elfen den menschlichen Siedlern gegenüber weiß und damit rechnet, dass sie den Konflikt mit den Weidenseern kaum friedlich beizulegen in der Lage wären, sucht er ein paar Menschen, deren offene Art sie für eine Vermittlerrolle zwischen den Steppenelfen und den menschlichen Siedlern geeignet macht: Ihre Helden.

Ob Amaltheon nur im Auftrage Nuiannas handelt oder selbst eine Manifestation des Nebelwindes ist, soll an dieser Stelle offen gelassen werden und bleibt Ihrer persönlichen Darstellung überlassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit Tagen durchstreift ihr nun schon das Grasland, ohne auch nur die Spur eines Einhorns zu entdecken. Angeblich soll es ja einige Sichtungen gegeben haben, doch wer weiß, was die Leute gesehen haben? Womöglich ist es auch schon längst weitergezogen? Niedergeschlagen lasst ihr die Köpfe hängen, als euch ein glockenhelles Wiehern, keine zwanzig Schritte entfernt, zusammenfahren lässt. Dort steht es, schneeweiß mit prächtiger goldsilberner Mähne und langem funkelnden Alicorn: das Einhorn! Sein Wiehern klingt wie spöttisches Lachen, als es steigt und euch scheinbar einladend mit den Vorderhufen zuwinkt. Dann macht es kehrt und tänzelt in Richtung Osten davon – immer wieder zurückblickend, ob ihr ihm auch folgt.

Das Einhorn spielt mit den Helden: Es galoppiert zum Horizont und scheint uneinholbar verschwunden, dann taucht es in unmittelbarer Nähe der Gruppe wieder auf. Sein Wiehern ist Spott und einladende Herausforderung zugleich. Nur ein aufmerksamer Held (*Orientierung* +4) bemerkt, dass es in eine bestimmte Richtung läuft (nach Weidensee, passen Sie die Richtung je nach Position Ihrer Gruppe an). Ihre Helden werden vermutlich geradezu an der Spur des Einhorns kleben, um nur ja kein Härchen zu übersehen. Lassen Sie *Sinnen-*

schärfe-Proben würfeln und belohnen Sie erfolgreiche Spürnasen mit einem goldenen oder silbernen Haar.

EINHORNZAUBER

Während der Verfolgung nähert sich das Einhorn einem der Helden. Dies ist die Heldin oder der Held mit dem höchsten Charisma (*Gutaussehend* +1 / *Herausragendes Aussehen* +3). Sorgen Sie dafür, dass sich der betreffende Charakter ein wenig von der Gruppe entfernt – etwa durch ein goldenes Haar, das er nahebei erspäht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Für den Helden:

Gerade hast du ein goldenes Haar aus einem Klettenstrauch geklaubt, als du das Gefühl hast, jemand stehe unmittelbar hinter dir. Als du dich umdrehst, blickst du direkt in die unergründlichen blauen Augen des Einhorns. Mit gesenktem Kopf, das Horn auf deine Brust gerichtet, steht es vor dir. Kurz überlegst du, wie du reagieren sollst, dann schlägt es dich in seinen Bann und Bilder strömen in deinen Geist. Du siehst eine riesige, alte Weide am Rande eines Moores stehen. Ihre Zweige hängen in das brackige Wasser, und nur wenige gelbe Blätter zeigen, dass noch Leben in ihr steckt. Dann ändert sich das Bild und eine Elfe sitzt in den Ästen der Weide. Ihre Hände spielen auf einer Harfe, und ein Gesang von endloser Trauer und Sehnsucht hallt in deinem Geist.

Für die restliche Gruppe:

Ihr seid ganz auf die Verfolgung der Spur konzentriert, als ihr ein leises Schnauben vernehmt. Wieder hat sich das Einhorn herangeschlichen, um seine Spielchen mit euch zu treiben. Doch diesmal steht es vor [*Heldennamen*], das Horn zum Stoß gesenkt, zielt genau auf seine Brust, während sich beide gegenüber stehen.

Für alle:

Just in diesem Moment kommt Wind auf. Auch das Einhorn spürt das Wehen, denn es bläht die Nüstern und seine Augen weiten sich. Mit einem gellenden Wiehern steigt es in die Höhe und scheint gegen ihn kämpfen zu wollen. Dann stürmt es dem Wind entgegen.

Amaltheon will den Helden mitteilen, was an der Weide geschieht. Doch der Lügenbringer weiß um seine Bemühungen und versucht die Mitteilungen zu verändern, um die Neuankömmlinge ebenfalls in seine Lüge hineinzuziehen. Um dies zu verhindern, bricht Amaltheon den Kontakt ab, sobald er den Wind bemerkt, und läuft davon. Spielen Sie die Kontaktaufnahme mehrmals durch, um zu vermitteln, dass das Einhorn etwas mitteilen möchte – und jedes Mal vom ankommenden Wind davon abgehalten wird. Den Zickzack-Kurs durch die Grüne Ebene behält Amaltheon weiterhin bei, um Zeit zu gewinnen, sich den Helden doch noch mitzuteilen.

DER WEIDENPFLAUM

Nach ein paar Tagen Verfolgung durch die Steppe nähert sich die Gruppe einer kleinen, bewaldeten Hügelkette im Osten. Hier haben sich, unbemerkt von den Elfen, vor wenigen Monden Flüchtlinge aus der von Thorwalern geplünderten Goldgräbersiedlung Oblarasim niedergelassen. Deren Spur, einen breiten, durch viele Füße getretenen Pfad, finden die Helden, bevor sie am Abend das Dorf erreichen.

DER PLAN DES LÜGENBRINGERS

Vieles, was die Helden beim Erreichen des Dorfes sehen, ist eine Täuschung durch den Dreizehnten Wind, den Lügenbringer, den die Elfen den 'Hauch des *dhaza*' nennen und der einst Dagal an den Namenlosen verriet und das Lied des Sängers korrumpierte (Näheres zum Lügenbringer finden Sie im Abenteuer *Der Basiliskenkönig*, sowie in *Aus Licht und Traum* 118). Der Plan des Lügenbringers ist es, die Siedler zu benutzen, um Ranari's Weide vom Zugriff der Steppenelfen abzuschirmen und so die Verlängerung des Weidenbannes zu verhindern. Das idyllische Dorf und seine nähere Umgebung entspringen dabei der Vorstellung der Siedler (ähnlich dem Zauber *HALLUZINATION*), die sich eine solche Umgebung als idealen Ort für einen Neubeginn vorstellen. Der Lügenbringer nutzt dieses Wunschdenken, um das ungastliche Sumpfland, das die alte Weide umgibt, im Geist der Siedler zu verhüllen. Durch Einflüsterungen führte er sie hierher, wo sie sich am Ziel ihrer Träume wähnten und niederließen. Dass sie am Rand eines Sumpfwaldes siedeln, ahnt niemand, und der Lügenbringer tut alles in seiner Macht Stehende, um die Halluzination so lange wie möglich aufrechtzuerhalten. Da die Helden selbst unmerklich unter den Einfluss der Halluzination geraten, ist sie durch Hellsicht nicht erkennbar – der Lügenbringer flüstert ihnen im Falle einer magischen Untersuchung ein negatives Ergebnis ein.

DAS DORF WEIDENSEE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt das Einhorn schon seit einiger Zeit aus den Augen verloren, seid euch aber sicher, dass es auf dem Pfad in Richtung der Hügel gelaufen ist. Als ihr dem Weg folgt, glaubt ihr euren Ohren nicht zu trauen, vermeint ihr doch, Kuhglocken zu hören. Und tatsächlich, vom Kamm des Hügels blickt ihr in eine Senke am Rand der Berge hinab, in der sich ein kleines Dorf im Aufbau befindet. Es ist ein nahezu idealer Platz für eine Ansiedlung: Die umgebenden Hügel bieten Schutz vor Firuns Atem, der beinahe unablässig aus dem Norden heranweht. Aus den Bergen wird ein kleiner See gespeist, und hinter dem Dorf liefert ein Wald Holz in Hülle und Fülle. Eine riesige, alte Weide erhebt sich über das von einer Palisade umgebene Dorf und bietet mit ihrem dichten grünen Blätterkleid Schutz vor Sonne und Regen.

Es dauert nicht lange, da eilen die Dörfler zusammen, um misstrauisch die Neuankömmlinge zu beobachten. Trägt die Gruppe auffällig viele Waffen oder befindet sich ein Thorwaler darunter, so bewaffnen sich die Siedler mit Beilen, Sensen und Mistgabeln. Das halbe Dutzend Kühe, Bornländer Bunte, die am Hügel weiden, wird eilig von zwei Jungen zum Dorf getrieben. Eine Frau läuft mit gackernden Hühnern unter dem Arm in eines der fertigen Häuser, während andere ihre Kinder in Sicherheit bringen. Man erwartet die Helden am geschlossenen Tor der Palisade – zu groß ist die Angst, erneut Opfer von Plünderern zu werden. Der Anführer der Siedler ist *Schmendrick Moosbacher*, von den Leuten meist nur 'Ohm' gerufen. Er erkundigt sich nach den Absichten der Fremden. Erst wenn sie zustimmen, ihre Waffen am Dorfeingang abzulegen – wofür man eigens eine Kiste mit Schloss herbeischafft – heißt er sie in Weidensee willkommen. Er schildert der Gruppe bereitwillig die kurze Geschichte der Siedlung: Nach der Plünderung Oblarasims durch die Thorwaler Anfang 1028 BF (siehe auch *AB 113* Seite 5ff.) rafften die Leute ihre letzte Habe zusammen, um der Goldgräberstadt den Rücken zu kehren. Ihr langer und beschwerlicher Weg führte sie in die Grüne Ebene, wo sie auf dieses herrliche Tal stießen, das genau ihren Vorstellungen für einen Neuanfang entsprach. Vor drei Monden begannen sie mit

dem Aufbau der Siedlung – zuerst mit dem Errichten einer Palisade, um sich vor Goblins und Elfen zu schützen. Inzwischen wurden drei Häuser vollendet, fünf sind noch im Bau. Entsprechend eng geht es im Dorf zu. Wollen sich die Helden beliebt machen, können sie beim Bau mithelfen, jede Hand ist willkommen.

DIE FAMILIEN DES DORFES

Die **Moosbachers** stammen ursprünglich aus Lowangen und sind eine der beiden großen Familien Weidensees, bestehend aus Vater *Schmendrick* (48), einem großen, kräftigen Mann, der genauso schnell in Rage gerät, wie er sich wieder beruhigt, und Mutter *Jadvige* (39), einer runden, gemütlichen Frau, die den Ruhepol an Schmendricks Seite darstellt. Beide folgten vor mehr als zwanzig Jahren dem Ruf des Goldes an den Oblomon, wo sie bis zum Eintreffen der Thorwaler zu den glücklicheren Goldsuchern gehörten. Das Paar bekleidet in Weidensee deutlich erkennbar die Rolle der Dorfoberhäupter, deren Entscheidungen kaum in Frage gestellt werden, haben sie sich doch bisher für alle als positiv herausgestellt. Die Kinder der Moosbachers sind zahlreich und haben zum Teil schon eigene Familien gegründet: *Bosper* (21), dessen Frau *Wina* (17, Tochter von Ardo Wiedbrückner), *Ilma* (18), *Vitus* (16), *Lorine* (15), *Palina* (13) und das Nesthäkchen *Isida* (3). Die anziehende Ilma klagt über morgendliches Erbrechen und leidet hin und wieder an Stimmungsschwankungen: Sie ist schwanger. Dies weiß außer ihr und dem Vater, *Jallik Alfens*, noch niemand, da beide das Temperament Schmendricks und dessen Widerwillen den Elfen gegenüber fürchten.

Wiedbrückners haben ebenfalls ihre Wurzeln in Lowangen und sind mit Moosbachers schon lange eng verbunden. Jedoch war ihnen das Glück in Oblarasim weniger hold: Die Blaue Keuche raffte fast die gesamte Sippe dahin, nur Vater *Ardo* (47) und die älteste Tochter *Wina* (17, siehe oben) überlebten. Ardo, ein unbekümmerter Mann, den kaum etwas aus der Ruhe zu bringen scheint, trauerte nicht lange. Schnell heiratete er *Magda* (34, Tochter der Sauerbruchs). Dieser Ehe entstammen die Kinder *Jast* (16), *Gebbert* (9) und *Quendan* (4). Da Ardo sich auf das Brauhandwerk versteht, plant die Familie eine Schenke zu betreiben, sobald sich die Siedlung etabliert hat. Mit leuchtenden Augen wird jedem von der künftigen 'Weidenstube' vorgeschwärmt. Familie Wiedbrückner lebt zur Zeit im Haus der Moosbachers.

Die Familie **Sauerbruch** besteht aus dem ergrauten Ehepaar *Helmtrud* (57) und *Travian* (58). Beide sind sehr zurückhaltend und hätten Oblarasim schon vor Jahren verlassen. Die Sorge um Tochter Magda und ihre mangelnde Entschlusskraft hielten sie an dem scheußlichen Ort. Beide wollen vor allem ihre Ruhe und hätten die Wildnis, die ihrer Meinung nach voller Orks, Goblins, Elfen und anderen Monstren ist, am liebsten ganz hinter sich gelassen. Auch Sauerbruchs leben im Haus von Ohm Schmendrick.

Alfens repräsentieren die zweite große Familie des neuen Dorfes. Ihre elfische Abstammung ist ihnen deutlich anzusehen. Mutter *Amandriel* (46) und Vater *Elsurion* (53) sind Halbelfen und gehörten zu den ursprünglichen Einwohnern Oblarasims, bevor dort Gold gefunden wurde. Ihre Kinder sind die Drillinge *Jallik*, *Jallil* und *Jallim* (23) sowie die kleine *Finyal* (7), die äußerst elfisch aussieht. Das Kind ist ausgesprochen neugierig und folgt den Fremden auf Schritt und Tritt, ohne müde zu werden, alle möglichen Fragen zu stellen.

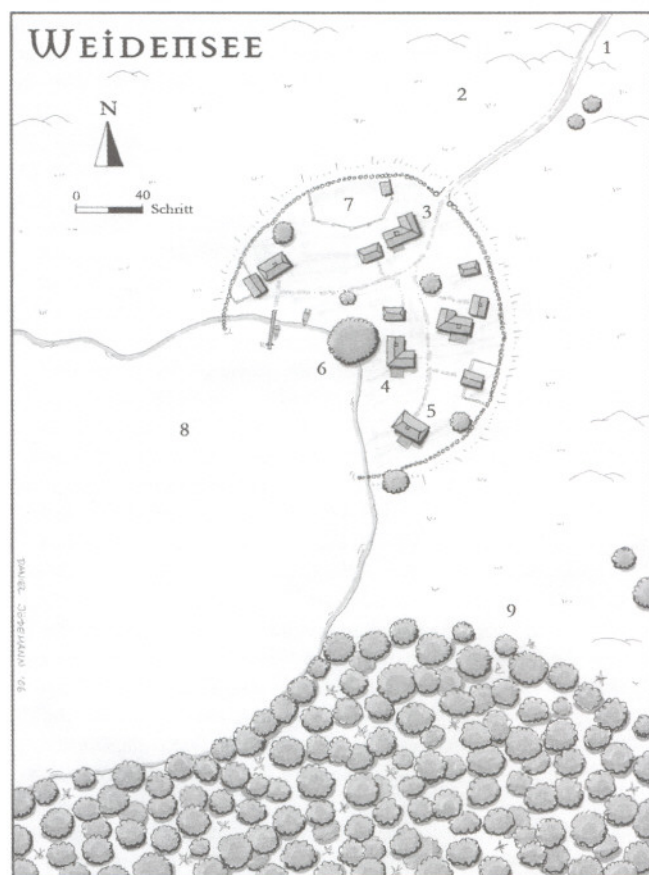
Jaschek (39) und **Kalina** (37) **Runkler** kommen ursprünglich aus dem Notmärkischen. Beide sind ehemalige Leibeigene des Grafen Uriel. Sie flohen vor mehr als 20 Jahren nach Oblarasim, als Uriel die schwangere Kalina in sein Bett zerren wollte. Ihren Häschern – notmärkischen Wächtern, die für ihre Ausdauer bei Verfolgungen berüchtigt sind – entkamen sie nur mit Hilfe Elsurion Alfens, dem sie sich seitdem zu Dank verpflichtet fühlen. Beide sind wortkarg und werden von den übrigen Dörflern wegen ihres aufopfernden Fleißes sehr gelobt. Den Fremden gegenüber bleiben sie lange misstrauisch, fürchten sie doch noch immer, dass notmärkische Häscher sie in die Leibeigenschaft zurückzerren könnten. Ihr einziges Kind *Vea* (20) ist seit drei Jahren mit Jallil Alfens vermählt. Runklers leben im Haus der Alfens.

Steinmüllers sind die Grenzerfamilie schlechthin. *Jarlan* (46) und *Gelda* (44) sind beide robust gebaut, ebenso die Söhne *Janko* (15) und *Emmeran* (12). Dass Tochter *Jarlind* (18, vermählt mit Jallim Al-

fen) schlank und grazil ist, schiebt 'Pa' Steinmüller darauf, dass sie ein Mädchen ist. Noch hat sich niemand getraut, den zwei Schritt großen Holzfäller mit dem Gemüt eines alten Bären auf die fehlende Ähnlichkeit hinzuweisen. Die Familie ist mit dem Umzug in ihr fast fertiges Haus beschäftigt.

Consuela (33) und **Alonzo** (34) **di Carazio** aus dem Reich der Horas wurden erst vor wenigen Jahren auf den Olportsteinen Opfer des Goldrauchs. Alonzo ist ein echter Charmeur südländischer Schule – was schnell zu handgreiflichen Auseinandersetzungen mit seiner temperamentvollen Frau führt, wenn er einer Heldin schöne Augen macht. Es vergeht kaum ein Tag, an dem es nicht einen lautstarken Streit zwischen den beiden heißblütigen und anscheinend grenzenlos eifersüchtigen Eheleuten gibt, der meist zu einer ebenso lautstarken Versöhnung führt. Beide geben ihr Verhalten gewissenhaft an ihre Kinder *Felipe* (10) und *Esmeralda* (8) weiter. Die Familie di Carazio lebt zusammen mit den Holzern im dritten und kleinsten fertigen Haus.

Holzers halten sich so weit wie möglich aus allen Entscheidungen die Siedlung betreffend heraus – sie sind die typischen Mitläufer, die sich unkritisch dem Mehrheitsbeschluss anschließen. Oberhaupt und treibende Kraft der Familie ist *Mora* (56), eine Lowanger Dualistin und gelernte Müllerin, die ihren schweigsamen Mann *Sepp* (51) unter der Knute hält. Ähnlich hält es Tochter *Bernika* (30) mit ihrem Gatten *Gebhard* (28). Ob deren Tochter *Iselinde* (8) die Matriarchin in dritter Generation wird, bleibt noch abzuwarten. Beide Holzer-Männer reißen sich förmlich um Arbeiten im Wald, denn dort haben sie eine kleine, an den Augen ihrer Frauen vorbeigeschmuggelte Destille aufgebaut. Um diese geheim zu halten, sind beide zu einigem bereit. Holzern sind mit keiner anderen Familie verwandt oder verschwägert – auch wenn Sepp eine merkwürdige Ähnlichkeit zu Steinmüllers Tochter Jarlind besitzt. Die Familie lebt derzeit mit den di Carazios zusammen, was schon mehrmals zum Streit zwischen den pruden Dualisten und den freizügigen Horasiern geführt hat.



- | | |
|------------------------|------------------|
| 1 Siedlerpfad | 6 Ranariés Weide |
| 2 Kuhweide | 7 Koppel |
| 3 Haus der Moosbachers | 8 See |
| 4 Haus der Alfens | 9 Wald |
| 5 Haus der Holzern | |

Im Dorf

☞ Zum Einhorn befragt, bestätigen die Leute, es schon mehrmals im Wald hinter dem Dorf gesehen zu haben. Einmal hat es Jagd auf die Kühe gemacht. Vor allem den Alfens zeigt es sich häufig, wenn diese sich tiefer in den Wald hinein wagen.

Die kleine Fynyal könnte berichten, dass das Einhorn mit ihr redet und sie auffordert, den See zu verlassen. Das verschweigt sie allerdings (*Menschenkenntnis* um zu erkennen, dass sie etwas verheimlicht), da die Großen nicht auf sie hören würden. Deshalb gibt sich der Lügenbringer auch keine Mühe, diese Gespräche zu verhindern.

☞ Auf eventuelle Warnungen vor den Elfen der Grünen Ebene reagiert man naiv und unwirsch: Man habe eine Palisade, welche die Goblins draußen hält, die wird auch für die Spitzohren reichen. Überhaupt versteht man nicht, weshalb die Elfen etwas gegen ihre Anwesenheit haben könnten. Das Land sei so groß, was mache da schon ihre kleine Siedlung? Ohnehin sei man ein besserer Nutzer des Landes, ziehen die liederlichen Elfen doch immer nur umher, statt ordentlichen Ackerbau zu betreiben, wie es die Herrin Peraine befiehlt wen wundert's da, dass es nur so wenige von denen gibt.

☞ Nur Alfens zeigen sich zurückhaltend bis aufgeschlossen, haben doch alle sechs leicht spitze Ohren.

☞ Schon bald fällt den Helden auf (*Heilkunde Krankheiten, Sinnen-schärfe* etc.), dass die älteren und die ganz jungen Dorfbewohner recht blass und hohlwangig aussehen. Man schreibt dies den Strapazen der Flucht und des Siedlungsaufbaus zu. Gespräche mit den Betroffenen fördern zu Tage, dass es ihnen erst nach der Gründung Weidensees schlecht ging. Sie klagen über Durchfall, Bauchgrimmen und Schädeldruck. Ursache der Erscheinungen ist das Wasser des Sumpfes, das die Menschen langsam vergiftet.

☞ Auch die Tiere im Dorf machen einen schlechten Eindruck (*Viehzucht, Tierkunde*). Die Kühe muhen kläglich auf der Weide, und die beiden Hirten haben alle Hände voll zu tun, sie am Überqueren des Hügels zu hindern. Die Dörfler beschwerten sich über den schlechten Kauf, den sie mit den Tieren in Travingen gemacht haben, da sie so störrisch sind und wenig Milch geben. In Wahrheit sind die Kühe nicht vom Lügenbringer beeinflusst und versuchen von dem mit gelbem Gras bewachsenen Hang in die saftige grüne Steppe zu wechseln.

☞ Die alte Weide kann die Aufmerksamkeit von *pflanzenkundigen* Helden auf sich ziehen: scheint sie doch über tausend Jahre alt zu sein (die Verwandlung Ranariës liegt in der Tat bereits knapp 3.000 Jahre zurück, auf dieses unglaubliche Alter wird jedoch kaum ein Aventurier den Baum datieren können).

Die Spur führt in den Wald

Der Wald, der den See umgibt, ist ein urwüchsiges Gehölz mit alten knorrigen Bäumen mit Flechtenbärten, dichtem Unterholz, Moosbetten und Unmengen an kaum verborgenen Beeren und Pilzen. Das mag ungewöhnlich wirken, kann aber durchaus vorkommen – dennoch ist der Wald zu Teilen reine Einbildung.

Einen ersten Hinweis können *Pflanzenkundige* erhalten: Einige der Pilze dürften in diesen nördlichen Breiten nicht wachsen. Ohne die Halluzination des Lügenbringers wäre der Wald ein ungastliches Mooregebiet. Dies überdeckt er allerdings mit den Vorstellungen der Siedler, die er auch den Helden einflüstert.

Das Einhorn nutzt den Wald, um den Helden die Halluzination zu zeigen, ohne mit ihnen zu reden. Aber nicht nur dadurch können die Helden auf Seltsamkeiten aufmerksam werden: Je tiefer sie in den Wald eindringen, desto stärker lässt die Einflüsterung des Lügenbringers nach, denn hierher begeben sich die Siedler nur selten.

Lassen Sie die Helden mit allen Sinnen darauf stoßen, dass hier etwas nicht stimmt. Nutzen Sie auch gezielt eventuelle Ängste. Dabei sind die Wahrnehmungen auf Einzelpersonen beschränkt und können bei einer zweiten Untersuchung sogar verschwunden sein. Hier ein paar Beispiele dafür, wie sich gelegentliche Schwächen der Halluzination (die besonders von Helden mit hoher Magieresistenz und/oder Intuition wahrgenommen werden) bemerkbar machen:

Tastsinn

☞ Die Helden durchqueren einen Flechtenvorhang, doch für einen

von ihnen fühlt es sich wie zähe zerreißende Spinnweben an. Noch einige Zeit hat er das Gefühl, ihm klebe Spinnenseide im Gesicht.

☞ Ein Eichhörnchen sitzt zutraulich auf einem Ast. Wird es gestreichelt, fühlt man einen harten, chitinborstigen Körper. Es flitzt erschrocken über den Arm des Helden, was sich anfühlt, als würden acht haarige Beine mit Widerhaken über seine Haut trippeln.

☞ Ein Held bleibt an einer Baumwurzel hängen, hat aber das Gefühl, den Fuß aus zähem Schlamm zu ziehen.

Geruch und Geschmack

☞ Eine wunderschöne Rose blüht auf einer Lichtung. Schnuppert ein Held daran, so nimmt er den Aasgeruch eines Dämonenauges (ZBA 208) wahr.

☞ Das Wasser einer fröhlich sprudelnden Quelle schmeckt verfault und schlammig. Etwas Schleimiges scheint die Kehle hinabzugleiten.

Gehör

☞ Der Gang über trockenes Laub erzeugt saugende, matschige Geräusche, als würde man durch Morast waten.

☞ Das Zwitschern der Vögel wird zum dumpfen Knarren alter fauliger Bäume.

Sicht

☞ Aus den Spuren des Vordermannes quillt schwarzes, brackiges Wasser – obwohl man über trockene Nadeln geht und gar keine Fußabdrücke hinterlassen dürfte.

☞ Eine klare Quelle verwandelt sich in ein träge blubberndes Sumpfloch.

Vielleicht will es uns etwas zeigen?

Nachdem die Helden einige Zeit im Wald nach dem Einhorn geforscht haben und schon an Umkehr denken, werden sie von Amaltheon aufgesucht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr stapft seit einigen Stunden durch den merkwürdigen Wald, ohne die Spur des Einhorns entdeckt zu haben. Langsam verlässt euch die Hoffnung, und auch der Tag neigt sich dem Ende zu. Ihr wollt schon umkehren, um die Suche morgen fortzusetzen, als ihr etwas Weißes durch das Unterholz auf euch zukommen seht. Lautlos tritt das Einhorn zwischen den Bäumen hervor und bleibt keine fünf Schritte entfernt stehen. Es blickt euch eine Weile abwartend an, scheint ebenso unfähig sich zu bewegen wie ihr. Dann senkt es den Kopf und wittert kurz am Gras, bevor es mit einem Huf auf den Boden stampft und scharrt, als wolle es Schwung für einen Angriff nehmen. Bevor ihr den Gedanken weiter verfolgen könnt, steigt es wiehernd in die Höhe, um wieder in den Wald zu galoppieren.

Wo es am Boden gekratzt hat, tritt nun für alle deutlich sichtbar schlammiges Wasser hervor, auf dem eine Donblüte (ZBA 234) schwimmt. (Es ist Amaltheon aufgrund seiner feenhaften Einhornmagie unter Anstrengung möglich, die Halluzination des Lügenbringers punktuell aufzudecken.) Wenig später erscheint das Einhorn erneut und lässt die Gruppe weitere Blicke hinter die Halluzination werfen: Mal berührt es eine Blume mit dem Horn, wodurch sich ein großer Eitriger Krötenschemel enthüllt. Ein anderes Mal tritt es mit den Hinterläufen kräftig gegen einen kraftstrotzenden, grünen Baum, der in einem Regen aus morschen Holzstücken zerbrst.

Belohnen Sie die Helden weiter mit Haaren Amaltheons – deswegen sind sie schließlich so lange hinter ihm hergelaufen. Natürlich versucht der Lügenbringer mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln, das Einhorn zu vertreiben:

☞ Zuerst braust er knackend und rauschend durch die Zweige heran.

☞ Dann lässt er einen Baum umstürzen: genau auf das Einhorn zu, das sich gerade in einer Wurzel verfangen hat.

☞ Wenn die Helden die gezeigten Stellen untersuchen wollen, versucht der Lügenbringer sie abzulenken, indem er ihnen besonders

wertvolle Heilpflanzen oder einen Ikanariaschmetterling (ZBA 116) in der Nähe vorgaukelt. Lassen die Helden trotzdem nicht locker, peitschen ihnen Zweige ins Gesicht.

☞ Schließlich lockt er eine Gruppe Waldspinnen (ZBA 178) an, die sich auf das Einhorn stürzen:

1W6 Waldspinnen

Biss: INI 4+2W6 **AT** 9 **PA** 5 **TP** W6+2 **DK** H
LeP 22 **AuP** 15 **KO** 13 **RS** 2 **MR** 10/8 **GS** 4 **GW** 5

Beute: wertlos

Besondere Kampfgregeln: Hinterhalt (9), Netz (5)

Amaltheon lässt den Helden nach der Rettung eine kurze Botschaft zukommen: "Danke! Der Lügenwind verdreht meine Worte, ich kann es euch nur zeigen."

Zuerst unbemerkt, dann immer deutlicher steigt am Abend Nebel auf, bis das Einhorn schnaubend stehen bleibt und etwas hinter den Helden mustert, bevor es erschrocken davon läuft.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Über die Verfolgung des Einhorns habt ihr gar nicht gemerkt, wie der Tag immer mehr geschwunden ist und trübem Dämmerlicht Platz gemacht hat. Als ihr euch nach dem Grund für sein Erschrecken umseht, ist nichts zu erkennen. Der Wald liegt still und verlassen da, nur abendlicher Dunst kriecht zwischen den Bäumen hervor. Kriecht?! Der Nebel wallt förmlich und erhebt sich zu einer undurchdringlichen weißen Wand, die gleichzeitig auf euch zu und um euch herum gleitet.

Der Nebel wird vom Lügenbringer herangeweht, um die Helden in eines der wenigen gefährlichen Sumpflöcher zu treiben. Schildern Sie ihn als äußerst bedrohlich: Er folgt den Bewegungen der Helden und ahnt sie sogar voraus. Versuchen Sie, die Gruppe zu trennen – allein hat man noch die meiste Angst. Je mehr die Helden das Gefühl haben, nicht entkommen zu können, desto besser. Schließlich hüllt sie der Nebel ein, und die Sichtweite sinkt auf wenige Schritte. Geräusche klingen dumpf und verzerrt, und wer sich nicht bei den Händen hält, geht schnell verloren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist hoffnungslos, ihr habt in dem unheimlichen Nebel völlig die Orientierung verloren. Immer wieder scheinen Fratzen und Klauen in ihm aufzutauchen und nach euch zu schnappen. Beim Vorwärtshasten könnt ihr kaum den Grund unter euren Füßen erkennen. Was ihr seht, ist jedenfalls kein Waldboden, und es klingt, als würdet ihr durch einen Sumpf waten. Gerade droht euch die Panik zu überwältigen, als ihr erst leise und verzerrt, dann lauter werdend eine Flöte vernehmt. Der Nebel wallt unter einer aufkommenden Brise davon, und ein bösesartiges Zischen begleitet sein Zurückweichen, als er widerwillig einen Pfad freigibt.

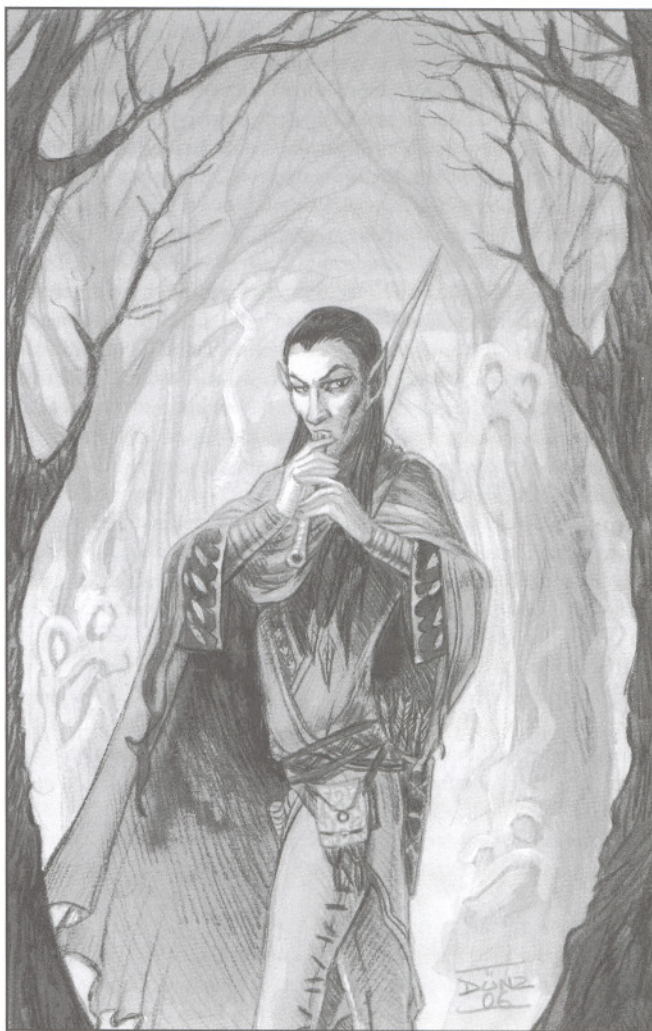
Folgen die Helden dem Pfad im Nebel, so finden sie den Elfen Amaron lauscht-Flüstern-im-Wind, der sich langsam durch den Wald bewegt und dabei seine Flöte spielt. Entdeckt er einen von ihnen, gibt er nickend zu verstehen, dass er ihm folgen soll. So sammelt er die verstreute Gruppe ein und führt sie aus dem Sumpf heraus, ohne sein Spiel zu unterbrechen. Aufmerksame Helden (*Sinnenschärfe*-Probe +6; Erleichterung durch *Herausragenden Sinn: Gehör*) vernehmen eine weitere Flöte, die Amaron's Musik ergänzt.

Am Rand des Sumpfwaldes warten Liloë Lilienkind, welche die zweite Flöte spielt, und ihr Gefährte Jyvindar Steppenlauf. Amaltheon führte Amaron und seine Gefährten in die Nähe der Helden, um sie zu retten. Die Elfen nutzten einen EXPOSAMI, um sie im Nebel aufzuspüren. Mittels eines AEOLITUS bahnte sich Amaron einen Pfad in den Wald. Das Flötenspiel dient dazu, die Orientierung in der gleichförmigen Umgebung zu bewahren. Nach der Rettung führen die Elfen sie zum Lager der Weidensänger: Eltarion möchte mit ihnen sprechen.

DAS LIED DER WEIDENSÄNGER

Das Lager der Elfen befindet sich am Pfad der Siedler, eine Meile vom Dorf entfernt. Es unterscheidet sich kaum von dem der ersten Begegnung mit der Sippe, nur dass die Elfen jetzt angespannt wirken (*Menschenkenntnis* +4, +0 für Elfen). Mancher wirft den Helden gar einen stechenden, finsternen Blick zu. Auffällig ist, dass etliche Sippenangehörige ihre vormals offenen Haare zu Zöpfen geflochten haben oder gerade flechten.

Eltarion sind Anspannung und Beunruhigung kaum anzumerken (*Menschenkenntnis* +8, +4 für Elfen). Er gibt sich direkt und bestimmt.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Älteste blickt euch eine Weile schweigend an, als wolle er euch mit seinem Blick prüfen, dann scheint er zu einer Entscheidung zu kommen: "Telora, hört, was ich zu sagen habe, und hört mich wohl, denn es ist Warnung, Bitte und Aufforderung. Ihr seid in unsere Jagdgründe gekommen. Ihr habt Käfige aus Stein errichtet und versucht Wind und Land mit euren Mauern und Zäunen zu fangen. Über all eure Gier seid ihr blind für das Land, auf das ihr eure Hütten baut. Statt auf das Lied der Hügel und des Waldes zu hören, das euch von Wahrheit erzählt, glaubt ihr an das, was ihr sehen wollt, auch wenn es nicht wahr ist. Geht zurück zu euren Geschwistern und verlasst dieses Land, denn es ist nicht für euch bestimmt. Schon bald wird das Wasser Gift atmen und von den Bäumen der Tod kriechen. Geht fort von hier, solange ihr noch könnt!"

Eltarion ist zwar bewusst, dass die Helden nicht direkt zu den Siedlern am See gehören, zählt sie aber dennoch dazu, denn ihm fehlt das Verständnis dafür, dass die Menschen nicht Verantwortung und Zugehörigkeit für all ihre Geschwister empfinden. Er spricht sie als

Mittler an und bittet sie, das dringliche Anliegen der Steppenelfen ins Dorf zu tragen.

Den Helden dürfte nach der Rast in Weidensee klar sein, dass die Siedler den Ort nicht so leicht aufgeben werden – schon gar nicht auf Wunsch nomadisierender Elfen. Weisen sie Eltarion darauf hin, werden dessen Warnungen und Aufforderungen eindringlicher: Er versteht zwar, dass die Menschen nach einer neuen Heimat suchen, aber sie darf nicht in der Nähe der alten Weide liegen.

Folgende Antworten können die Helden auf ihre Fragen erhalten:

Was geschieht im Wald?

“Was sie glauben, gefunden zu haben, ist nicht wahr, noch ist es wirklich. Ihre Augen sind getrübt von dem, was die Unbelehrbare sie glauben macht zu sehen und was sie sich so sehr wünschen. Doch es ist eine Lüge, die ihr Gift schon in sich trägt!”

Die Weidensänger halten die Halluzination für ein Werk Ranarië, welche die Menschen ins Verderben stürzen soll. Vom Lügenbringer ahnen sie noch nichts.

Was hat es mit der Weide auf sich?

“Unser Volk kennt nur wenige Strafen, da wir nur wenige Verbrechen kennen. Wir sind die Kinder des Windes – nicht mehr wie er umherstreifen zu können, ist für uns die schwerste Strafe. In jener Weide wurde die Unbelehrbare gefangen, um ihre Tat zu bereuen.”

Wer ist die Unbelehrbare?

“Einst wurden die Elfen, die ihr die Hohen nennt, von den Dienern des *dhaza* besiegt und mussten in den Norden fliehen. Lariel Sturm-in-den-Zweigen war ihr Anführer und Ranarië seine Tochter. Doch der Hauch des *dhaza* hatte sie gestreift und das *badoc* tief in ihr Licht gegraben. Die Flüchtlinge suchten die Rückkehr zum *fey*, doch Ranarië wünschte – unbelehrbar –, wieder aufzubauen, was den Sturz der Elfen erst herbeigeführt hatte. Als sie sah, dass immer mehr ihrer Verwandten den Lehren des Lichtelfen Arikalion zurück zu den Ursprüngen folgten, da suchte sie diesen auf und stieß ihm einen vergifteten Dolch in die Brust. Für ihre Tat wurde sie in die Gestalt einer Weide gebannt, denn kein Elfenblut sollte mehr durch Elfenhand vergossen werden.

Die Strafe sollte nicht für ewig sein, und so zieht jede Generation einmal zu Ranarië, um zu sehen, ob sie von ihrem *badoc* geheilt wurde und wieder frei im Wind leben kann oder ob die alten Lieder erneut gesungen werden müssen. Heute sind wir gekommen, denn die Zeit für eine neue Prüfung ist nahe.”

Der Zauberweber gibt ungewöhnlich viel von seinem Volk preis. Bedenken die Helden außerdem die Gerüchte, die über Steppenelfen kursieren – normalerweise vertreiben sie menschliche Siedler ohne viel Federlesens –, könnten sie stutzig werden. Eltarion gibt zu, dass sie nicht zögern würden, hätten die Menschen nicht ausgerechnet an der Weide gesiedelt. Er fürchtet, dass Gewalt so nahe bei Ranarië der Heilung ihres *fey* abträglich wäre und ihren alten Jähzorn wieder anfachen könnte. Dennoch macht Eltarion klar, dass die Elfen die Menschen notfalls auch gewaltsam vertreiben werden, denn dass Ranarië in ihrem Wahn freikommt, können sie nicht zulassen.

Amaron begleitet die Helden am nächsten Morgen ins Dorf. Meist verfolgt er schweigsam und mit ausdruckslosem Gesicht das Geschehen. Im Bedarfsfall erklärt er, warum die Menschen gehen müssen, oder erläutert das steppenelfische Leben, sofern dies nötig ist. Ohne zu zögern packt er mit an, wenn Hilfe benötigt wird – ein elfenkundiger Held (*Menschenkenntnis* +4, +0 für Elfen) erkennt, dass aus Amarons Augen schlichte Neugier blitzt: Er möchte die Wesen kennen lernen, die sich am Fuße der Weide niedergelassen haben.

Eine bedrohliche Situation entsteht, als er Ilma Moosbacher seine Hand auf den Bauch legt und ihr Glück für das neue Leben wünscht. Erst nach einigem Geschrei des Ohms, der den verblüfften Elfen beschuldigt, seiner Tochter ein Wechselbalg angehext zu haben, klärt sich die Sache durch ein Geständnis Jalliks (siehe *Die Familien des Dorfes* auf Seite 28) – was natürlich weiteres Geschrei hervorruft.

“IHR MÜSST DIESEN ORT VERLASSEN ...”

Die Siedler reagieren natürlich nicht begeistert auf die Ankündigung, ihre neue Heimat verlassen zu müssen. Ohm Schmendrick weigert sich schlichtweg und hält die Helden für verrückt und Verräter, da sie gemeinsame Sache mit den Spitzohren machen. Dagegen ist die Familie Alfens leicht zu überzeugen, den Ort zu verlassen. Die restlichen Menschen halten sich je nach familiärer Verbindung entweder an die Alfens oder die Moosbachers. Was diese entscheiden, wird mitgetragen, solange nicht glaubhaft das Gegenteil bewiesen wird. Die Familien di Carazio und Holzer sind unentschlossen und werden von beiden Seiten umworben. Die Helden können die Siedler mit guten Argumenten beeinflussen. Besonders auf die Familien mit erkrankten Mitgliedern wirken Beweise für die Halluzination sehr überzeugend. Amaron kann ihnen Lücken in der Halluzination zeigen, da er mit seinen besonders sensiblen Sinnen ihre gelegentlichen Mängel stärker wahrnimmt und versucht, die Aufmerksamkeit der Dörfler auf diese zu lenken (abgemagerte Tiere, morsches Bauholz, brackiges Trinkwasser). Diese Beweise versucht Ohm Schmendrick allerdings als ‘elfische Schurkerei’ in Verruf zu bringen. Fínal jedoch fasst schnell Zutrauen zu dem Elfen und verrät ihm sogar die Botschaft des Einhornes (siehe den Abschnitt *Im Dorf* auf Seite 29), falls die Helden sie nicht schon selbst erfahren haben.

Je weniger Dörfler an die Täuschung glauben, desto brüchiger wird sie – der Lügenbringer benötigt ihre Überzeugung, um sein Gespinst zu erhalten.

Den Menschen fällt das Verlassen Weidensees wesentlich leichter, wenn sie wissen, wohin sie gehen, und vor allem, womit sie einen weiteren Neuanfang wagen sollen. All ihr Hab und Gut steckt in Weidensee. Die Steppenelfen kann man davon überzeugen, die Siedler sicher nach Norburg oder Travingen zu bringen. Geschickte Diplomaten können sie sogar dazu bewegen, den Menschen bei einer Neuansiedlung am Rande eines der Sichelgebirge beizustehen. Allerdings müssen sie sich dann darauf einlassen, keine Zäune und Mauern um das Land zu errichten.

Entscheiden Sie selbst, wann die Helden genügend Dörfler vom Umzug überzeugt haben und die Einflüsterung des Lügenbringers, die ja zum großen Teil auf den Wünschen und Vorstellungen der Dörfler beruht, nicht länger Bestand hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich, wieder konntet ihr einen der dickköpfigen Siedler davon überzeugen, den See an der Weide zu verlassen. Gerade will er/sie sich abwenden, um den wenigen Besitz, der geblieben ist, zusammenzupacken, als ein heftiger Wind aufkommt. Blätter fliegen auf und schrauben sich wirbelnd in die Höhe. Immer stärker weht er, zerzt an Kleidung und Haaren, während ein zorniges Kreischen die Luft erfüllt. Ihr fühlt euch wie von einer drückenden Last befreit, als es vor euren Augen flimmert: Was eben noch saftiggrünes Gras war, ist nun gelb und welk. Kraftstrotzende Bäume verwandeln sich zu modrigen Ruinen ihrer selbst und ragen zwischen düsteren Tannen hervor. Als hätte man einen Schleier von euren Augen gezogen, blickt ihr plötzlich auf eine veränderte Landschaft, die das Auge gar nicht mehr erfreuen kann. Der kristallklare See ist einem brackigen Tümpel, der Wald einem Morast gewichen. Über allem ragt die alte Weide: knorrig, verwachsen, mit Ästen, die gebrochenen Armen gleichen und einem spärlichen, gelben Blätterkleid.

Ein letztes Mal faucht der Wind über euch hinweg und verlässt die erschienene Trauerlandschaft.

Die Elfen der Weidensänger-Sippe haben den Abzug des Lügenbringers als schwarzen, fauligen Windhauch von ihrem Lager aus mit Besorgnis beobachtet. In ihnen festigt sich der Verdacht, dass die Geschichten von der Rückkehr des Dreizehnten Windes doch keine Märchen sind.

IN DER WEIDE GEFANGEN

Angesichts der Realität verliert auch der letzte Siedler den Willen, hier am Rande eines Sumpfgebietes zu bleiben – zumal die Häuser, teils aus dem Holz faulender Bäume erbaut, keinen sehr heimeligen Ein-

druck mehr machen. Eltern laufen aufgeregt durchs Dorf, um ihre Kinder aus den knarrenden Hütten zu holen.

Während sich alle auf dem Dorfplatz sammeln, sind aus dem Haus der Alfens Rufe nach der kleinen Fynal zu vernehmen. Das Kind ist verschwunden. Untersuchen die Helden die Hütte, werden sie im Zimmer der Kinder fündig. Überall liegen gelbe Weidenblätter, und im schief hängenden Fensterladen klemmt eine Weidenrute. Unter dem Fenster finden sich Spuren: merkwürdige fünfzehige Abdrücke, als wäre ein sehr zierlicher Schrat hier entlang gelaufen. Die Spur kommt von der Weide und führt tiefer eingedrückt dorthin zurück, so als hätte das Wesen eine Last getragen (*Fährtsensuchen*): Fynal. Die Untersuchung der Weide offenbart den Verbleib des Kindes.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem unguuten Gefühl untersucht ihr die knorrige Weide. Hier beginnt und endet die Spur, die das Wesen hinterlassen hat. Eure Blicke wandern den knotigen Stamm entlang und bleiben bestürzt an einer besonders großen Wulst hängen. Im Holz des Baumes erkennt ihr deutlich das Gesicht Fynals. Doch noch erschreckender, als sie auf diese Weise zu finden, ist, dass sie zu lächeln scheint.

Über euch rauscht die Weide im Wind, und ihr vermeint einen traurigen Seufzer zu hören.

Hier können nur noch die Elfen helfen, die mit Erschrecken feststellen, dass auch sie vom Lügenbringer getäuscht wurden. Der Zeitpunkt zur Verlängerung des Bannes, den Eltarion aus dem Geflüster des Windes gedeutet hat, ist längst überschritten! Ein Teil der gefangenen Elfe gewinnt, vorerst nur für kurze Zeit in schratiger Gestalt, seine Freiheit zurück. Um nun, da die Täuschung des Dreizehnten Windes aufgedeckt ist, nicht wieder gebannt zu werden, hat sie sich des Kindes bemächtigt, das aufgrund seiner Herkunft beiden Völkern nicht gleichgültig ist.

Eltarion erklärt schweren Herzens, dass es nur zwei Wege gibt, das Kind aus dem Baum zu befreien: Entweder lässt man zu, dass Ranariê sich vollends zurückverwandelt, dann würde auch Fynal automatisch freikommen. Für die Elfen kommt dies jedoch nicht in Frage: Die Unbelehrbare darf nach diesem weiteren Beweis ihres *badoc* noch nicht in die Freiheit zurückkehren.

Alternativ könnte man versuchen, Ranariê noch vor ihrer vollständigen Rückverwandlung zu zwingen, das Kind freizugeben – dies ist allerdings mit dem Bannlied allein nicht zu bewerkstelligen. Die Elfen glauben, dass sie nur mit Hilfe von Ranariê *inama*, ihrem Seeleninstrument, den entsprechenden Einfluss auf sie ausüben könnten.

Die Verlängerung des Banns ist jedoch nur noch ungefähr bis zum kommenden Vollmond (der in sieben Tagen sein wird) möglich, danach würde Ranariê ihn so weit abgeschüttelt haben, dass sie sich nicht mehr binden lassen würde. Denn das alte Bannlied, das Ranariê ursprünglich in ihre Weidengestalt gezwungen hatte, kennt auch Eltarion nicht mehr.

Da die Elfen das Risiko einer Befreiung Ranariê nicht eingehen wollen, würden sie die Erneuerung des Banns spätestens zu Vollmond vornehmen – und wenn Fynal dann immer noch in der Weide gefangen wäre, könnte nichts mehr sie retten, denn der Baum könnte sich dann nicht mehr weit genug verwandeln, um das Kind freizugeben. Bis zu diesem Zeitpunkt muss also das *inama* Ranariê gefunden sein, um Fynal noch befreien zu können.

Damit fangen die Probleme erst an: Das Instrument, eine Harfe aus Amethyst, ist seit der Bannung Ranariê verschollen, und keiner der Steppenelfen hat die leiseste Ahnung, wo man zu suchen beginnen könnte. Die einzige, die weiß, wo man das *inama* finden kann, ist Ranariê selbst. Ein BLICK IN DIE GEDANKEN könnte Ranariê (MR 8) dazu zwingen, das Versteck preiszugeben, doch keiner der Elfen möchte sich so intensiv mit diesem Wesen voller *badoc* verbinden. Verfügt kein Held über einen geeigneten Zauber, ist dieser Weg verschlossen.

Die Lösung liegt in Fynal: Durch ihre Verbindung mit der Weide teilt sie deren Gedanken. Der geistige Kontakt zu ihr ist für die Elfen ungefährlich, da sie als Kind noch rein und unschuldig ist – außerdem ist sie leichter zu erreichen (MR 2). Ist einer der Helden in der Lage,

Fynals Gedanken zu lesen, so sollte er das auch tun. Nur wenn die Gruppe nicht weiter kommt oder darum bittet, übernehmen die Elfen diese Aufgabe.

Ranariê Gedanken

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als du in die Gedanken der Weide eintauchst, wirst du von Wut und Zorn überflutet, die dich fast aus ihrem Geist hinausspülen. Dann jedoch wechseln die Eindrücke. Du siehst eine gleißende weiße Stadt von ungekannter Pracht, umgeben von endlosen Gärten. In ihren Straßen und Plätzen leben Elfen, wie du sie noch nie gesehen hast. Ihre Magie lässt sie Häuser wie Kunstwerke erschaffen, und niemand leidet Not. Plötzlich fällt ein dunkler Schatten auf die Stadt und verhüllt ihre Bewohner. Als er sich wieder hebt, siehst du die Elfen der Grünen Ebene, in einfaches Leder gekleidet und in Zelten lebend. Erneut spürst du Zorn, aber auch Trauer: "Sie haben alles aufgegeben, was wir einst hatten, um Primitive zu werden. Wie in Fell gehüllte Barbaren leben sie im Dreck und fürchten, wozu wir in der Lage sind. Sie könnten die Schrecken dieser Welt besiegen, doch sie fliehen immer weiter!"

Du fühlst Verachtung und Abscheu in den Gedanken Ranariê, und doch schwingt Bedauern und Sehnsucht in ihnen mit. "Mein Volk hat mich verraten. Wenn du mich befreist, kann ich deinem Volk die Kräfte der Alten zugänglich machen. Baut ihr keine Städte? Fechtet ihr keine Kriege? Kennt ihr keine Schrecken? Sucht ihr nicht nach Wissen? Ranariê Lariels-Tochter stammt aus einem hohen Volk und kann meines zu wahrer Größe führen. Geh und finde mein *inama*, wenn du mich befreien willst! Du findest es an einem Ort, wo die Wilden niemals hingehen, gehütet von einem Volk, mit dem sie nie sprechen – aber mich nennen sie arrogant ..."

Die Eindrücke verblassen und du stehst wieder vor der Weide.

Ranariê nutzt ihre stärker werdenden Kräfte dazu, den Helden mit einem BANNBALADIN zu belegen, um ihn ihrem Anliegen gewogen zu machen: Da in das *inama* Ranariê Wahrer Name gebunden ist, kann sie damit nicht nur zur Freilassung des Kindes gezwungen werden, es ist tatsächlich möglich, den auf ihr liegenden Zauber mit dem *inama* als Fokus zu brechen.

Aus diesem Grund versteckte sie es kurz vor ihrer Verbannung, damit es ihr treue Elfen nutzen könnten, um sie wieder zu befreien – dies ist bis heute nicht geschehen. Durch die Bilder von Pracht und Größe und die Versprechungen hofft sie den Helden dazu zu bewegen, sie mit Hilfe des *imas* zu befreien.

Aufgrund des Weidenbanns kann sie jedoch ihre Meisterschaft im BANNBALADIN nicht gänzlich ausschöpfen und erreicht nur 12 ZIP*, von denen Sie nochmals die Magieresistenz des Helden abziehen. Wirkung und Wirkungsdauer entsprechen den Angaben in LC 26f. und werden den Helden nicht zu längerfristiger Kooperation mit Ranariê zwingen können, aber bei einem wiss- oder machtbegierigen Charakter möglicherweise einen rollenspielerisch interessanten Konflikt mit den Steppenelfen und dem Rest der Heldengruppe auslösen (zumal, wenn er nach Ablauf der Wirkungsdauer nicht bemerkt, dass er bezaubert worden ist).

Fynals Gedanken

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als du in Fynals Gedanken vordringst, spürst du eine Leichtigkeit, wie du sie einst auch kanntest, aber als Erwachsener vergessen hast. In der Ferne kannst du eine riesige Weide erkennen, deren grüne Zweige weit über das Land reichen. Von dort galoppiert ein kleines Einhorn auf dich zu. Es bleibt vor dir stehen und blickt dich mit schräg gelegtem Kopf an: "Sie meint, dass ihr ganz schön gewitzt seid, sie auf diese Weise aushorchen zu wollen. Ihr sucht nach ihrem *inama*, aber sie will euch nur verraten, wo es ist, wenn ihr ihre Gedanken lest."

Das Einhorn kichert leise: "Dabei sind ihre Gedanken laut zu vernehmen! Sie hat es versteckt, an einem Ort, wo ihre Verwandten nicht mehr hingehen, bewacht von einem Volk, mit dem sie seit Ewigkeiten nicht mehr gesprochen haben!" Von fern hörst du zorniges Rauschen, dann wirst du aus den Gedanken des Mädchens geworfen.

Die einzigen Wesen in der Nähe, mit denen kein Steppenelf ein Wort wechseln würde, sind die Goblins. Ein Stamm von ihnen haust in den Bergen, an deren Fuß sich der Weidensumpf befindet. Es ist ein Strohalm, an den man sich klammert, aber sie aufzusuchen ist besser, als gar nichts zu unternehmen, um Fynal zu retten. Amaron schließt sich den Helden als Begleiter an, die Neugier ist ihm nun deutlich ins Gesicht geschrieben.

IN DIE BERGE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder geht es durch die Steppe, diesmal nicht auf der Suche nach einem Einhorn, sondern nach Goblins. Auch eurem Begleiter stellen sich bei dem Gedanken, mit jenen Wesen zu reden, die er nur 'gobianoï' nennt, die Nackenhaare auf. Und dennoch: Alle Hoffnung, die kleine Fynal zu retten, ruht auf euren Schultern.

Nach der Wegbeschreibung der Elfen sucht ihr einen Bach, der aus den Bergen herabströmt und früher den See an der Weide speiste. Heute bewässert er das Sumpfland in der Senke. Seinem Lauf folgend gelangt ihr in die Berge, wo der Goblinstamm haust.

ЕІН ПАШОРН СІЕЇТ РОЇ

Noch während die Helden nach dem Bach suchen, bemerken sie ein dumpfes Dröhnen des Bodens: Etwas Großes und Schweres trampelt mit hoher Geschwindigkeit über die Ebene. Ein *tierkundiger* Held oder Amaron kann das Stampfen eines Mammut oder Nashorn zuordnen. Das Tier scheint im Kreis zu rennen; das Geräusch wird abwechselnd lauter und leiser.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gespannt haltet ihr nach dem Verursacher des Lärms Ausschau, keiner von euch will einem Nashorn oder Mammut in den Weg laufen. Schließlich könnt ihr über das wogende Gras hinweg einen zotteligen braunen Rücken erkennen: ein Wollnashorn. Immer wieder wendet das mächtige Tier und schnauft wütend, bevor es erneut Anlauf nimmt und etwas kleines Flinkes zu überrennen versucht. Über das Gras schallen entsetzte Schreie in einer kehligen Sprache zu euch herüber. Dann seht ihr etwas Rotbraunes vor dem Nashorn Reißaus nehmen: Offensichtlich macht das Tier Jagd auf einen Goblin.

Der herumspringende und kreischende Rotpelz erregt immer stärker die Wut des Nashorns (ZBA 142), das versucht, das hüpfende Ärgernis zu zerstampfen. Der Goblin wird bald ermüden, und dann wäre es um den kleinen Kerl geschehen. Nun ist es an der Zeit für die Helden einzugreifen, ein dankbarer Goblin ist in ihrer Situation Gold wert.

Ein Held könnte mit einem roten Tuch wedeln, um das Nashorn abzulenken, während ein anderer eine Decke über den Goblin wirft und ihn zu Boden drückt. Sobald er nicht mehr zu sehen ist, verliert das Nashorn das Interesse und stapft davon. Auch ein SANFTMUT oder TIERGEDANKEN können es beruhigen. Grelle Zaubereffekte machen das Tier dagegen noch wütender und ziehen seine Aufmerksamkeit auf die Quelle der neuen Pein. Amaron schlägt vor, das Leid des Goblins mit einem Pfeil zu beenden. Natürlich kann man das Nashorn auch totschlagen (nach kurzem Zögern greift Amaron in diesen Kampf ein).

Wollnashorn

Horn: INI 5+W6	AT 10*	PA 3	TP 1W6+5	DK H
Trampeln: INI 5+W6	AT 5*	PA 3	TP 2W20	DK H
LeP 95	AuP 40	KO 19	RS 4	MR 0/7 GS 14 GW 14

Beute: 480 Rationen Fleisch, Haut (Leder, teuer), Horn (Trophäe)

Besondere Kampfregelein: Niederwerfen (8), Überrennen (10, 3W6+1), Trampeln, Großer Gegner

* Nach dem ersten ungestümen Angriff verliert das Wollnashorn schnell die Lust am Kampf: zu jeder KR wird mit dem W6 gewürfelt, fällt eine 1, so wendet sich das Nashorn ab.

Der gerettete Goblin ist äußerst dankbar und der Meinung, dass er eine Lebensschuld bei den Helden begleichen muss. Der kleine Kerl namens Grootz klebt an den Helden wie eine Klette. Ihn später wieder loszuwerden, erfordert einiges an Überredungskunst. Hinter seinem Verhalten steckt außer Dankbarkeit auch Berechnung: Die Fremdlinge haben ihr Leben riskiert, um ihn zu retten. In ihrer Nähe fühlt er sich vor vielen Gefahren sicher. Die Goblins in den Bergen kennt er gut, gehört er doch selbst zu diesem Stamm. Er führt die Gruppe gern zu ihnen, allerdings weiß er nicht, ob die Weise Mutter mit ihnen sprechen möchte, wenn sie einen der bösen Steppenelfen dabei haben. Grootz und Amaron halten sich voneinander fern.

DER ERSTE KONTAKT

Der Weg in die Berge verläuft immer entlang des Bachs, wo schon ein ausgetretener Pfad der Goblins besteht. Das Tal des Flüsschens ist recht weit, die Berge sind eher hohe Hügel und steigen beiderseits des Weges sanft an. Vorherrschende Baumart ist die Schwertanne. Am Waldrand wachsen Holunderbüsche, und abseits des Pfades wuchern bis an den Waldrand dichte Brennesseln. Für die weitere Ausgestaltung von Flora und Fauna können Sie auf den Eintrag **Nördliche Wälder (Bornland)** aus der ZBA 279f. zurückgreifen.

Nachdem die Helden einige Zeit dem Bach gefolgt sind und sich schon tief in den Bergen befinden, stürmen aus dem Gebüsch und unter den Bäumen etwa anderthalb Dutzend Goblins hervor. Alle sind mit Speeren und Knüppeln bewaffnet, mehrere zielen mit Kurzbögen auf die Gruppe. Befindet sich Grootz bei den Helden, so gibt es einen kurzen Wortwechsel zwischen ihm und dem Anführer der Wache, danach kann der Weg in Begleitung von vier Goblins fortgesetzt werden. Ohne Grootz müssen sich die Helden erklären, speziell die Anwesenheit des Elfen ist den Rotpelzen ein Dorn im Auge.

Es folgt eine kurze Beratung der Goblins, aus der für *Goblinisch* sprechende Helden Folgendes hervorgeht: Sie seien 'die Erwarteten' und man überlegt, ob sie dumm genug seien, trotzdem Tribut zu zahlen. Schließlich einigt man sich darauf, es zu versuchen, und verlangt pro Bein der Gruppe eine Silbermünze Zoll. Zahlen die Helden, lässt man sie zufrieden in Begleitung von vier Goblins weiterziehen. Weigern sie sich standhaft, so geben sich die Rotpelze erbost und schicken den Helden vier Wachen mit auf den weiteren Weg.

DIE VERHEIßENEN

Eine alte Prophezeiung verkündet die Ankunft der Helden. In ihr heißt es, dass einst ein Elf in Begleitung von Fremden an diesen Ort kommen werde, um zu holen, was das rotstruppige Volk bewahrt. An den Ursprung der Prophezeiung erinnert sich keiner der Goblins, da inzwischen bereits unzählige Generationen der Rotpelzigen den alten Tempel und Ranarië*s iama* bewachten. Dass die Hochelfe sich die erste Schamanin des Stammes mittels eines permanenten BANNBALADINs gefügig machte und ihr die Aufgabe übertrug, ihr *iama* zu hüten, wäre nur von Ranarië selbst zu erfahren – von ihr stammt auch die Prophezeiung, die dazu dienen sollte, ihren Verbündeten die Erlangung des *imas* für ihre Befreiung zu ermöglichen.

Vor wenigen Tagen deuteten die Orakel (Eingeweide eines Raben, der Wolkenflug, der Rauch der Lagerfeuer) an, dass die Verheißenen bald kämen. Daraufhin schickte die Schamanin *Moorka* Späher aus, um sie rechtzeitig zu bemerken. Die Prophezeiung ist auch der Grund dafür, dass die Goblins Amaron als Begleiter der Helden akzeptieren.

DAS GROßE REPPEN

Nach dem Wachposten windet sich der Weg noch zwei Meilen in die Berge, bevor sich ein großes Tal vor den Helden öffnet. Hier grasen in einigen Pferchen Karene – manche mit den bunten Bändern der Nivesen im Geweih –, in anderen suhlen sich grunzende Wildschweine. Inmitten des Tals befindet sich das Dorf der Goblins, aus festen Hütten und Zelten errichtet. Sobald sich die Gruppe nähert, läuft der gesamte Stamm neugierig herbei und begafft die Fremden, lautstark deren Aussehen kommentierend.

Der Weg der Helden führt durch all diesen Trubel zum größten Zelt im Lager.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr das große Zelt erreicht, wird es still unter den schnatternen Rotpelzen. Alle Augen richten sich gespannt auf das Zelt, und euch beschleicht ein merkwürdiges Gefühl. Bisher verlief die Suche nach dem *lama* denkbar einfach, doch etwas sagt euch, dass diese Glückssträhne nun vorbei ist.

Auf jeden Fall scheint ihr hier richtig zu sein: Beim näheren Hinschauen entpuppt sich das riesige Zelt als fellbespannter Säulengang. Er erinnert an einen kleinen Tempel, aber die Pflanzenornamente der hervorschauenden Säulen belegen den elfischen Ursprung – soll das etwa der Ort sein, den die Elfen nicht betreten würden?

Bevor die Helden lange überlegen können, hören sie aus dem Inneren des Zeltes ein knöchernes Rasseln, und das Fell, das den Eingang verdeckt, wird zurückgeschlagen. Kurz kann man im Inneren eine aufrecht stehende, menschengroße Katze sehen (*Sinnenschärfe* +2), dann versperrt eine eindrucksvolle Goblinfrau den Blick.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der halbe Stamm muss allein damit beschäftigt sein, für die Goblinfrau Essen herbei zu schaffen, die im Eingang des Zelttempels erscheint. Nur eine Tunika aus dem Fell eines Säbelzahnigers verhüllt ihren wohlgenährten Leib. Um ihren Hals hängt eine Kette aus getrockneten Krähenschädeln, und in der Hand hält sie eine mächtige Keule aus dem Oberschenkel eines Wildschweins, von der das Rasseln ausgeht. In ihr struppiges, ergrauendes Haar sind kleine Knochen geflochten. Mit wissendem Blick mustern euch ihre blauen Augen, dann grinst sie euch an: "Willkommen Verheißene! Ich bin Königin Moorka, und das sind meine Kinder." Sie macht eine ausladende Geste über den Stamm hinweg: "Wir haben lange auf euch gewartet!"

Unter den Goblins bricht Geschrei aus, diesmal lautstarker Jubel über die Ankunft der Verheißenen. Sicherlich fragen sich die Helden, was hier vor sich geht, und Moorka ist gern bereit, alle Fragen zu beantworten – sofern sie kann. Während der Unterhaltung tragen die Goblins verschiedene Speisen und Getränke herbei: hauptsächlich für ihre Königin. Fragen die Helden nach der Prophezeiung, so kommt das Gespräch bald auf eine Prüfung, die sie ablegen müssen.

Nur die wenigsten Goblins des Lagers sprechen Garethi, und sofern die Helden kein Goblinisch beherrschen, müssen sie sich einen Dolmetscher wie Grootz suchen oder mittels Gesten und Bildern kommunizieren.

DIE PRÜFUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als sie die Prüfung erwähnt, grinst die dicke Schamanin bis über beide Ohren, und Bratenfett tropft ihr vom Kinn. Eure beunruhigten Blicke amüsieren sie köstlich. Glucksend hebt sie wieder an zu sprechen: "Ja, ihr müsst natürlich beweisen, dass ihr die Richtigen seid. Nachdem wir so lange auf das Ding aufgepasst haben, können wir es ja nicht den Erstbesten geben! Ihr werdet gegen unseren tapfersten Streiter antreten: in einem Wettrennen auf Reitschweinen!"

Die Spielregeln

Es können so viele Helden teilnehmen, wie möchten. Für je zwei Helden geht ein Goblin an den Start. Die einzigen Regeln für das Rennen lauten: 1. Niemand darf getötet oder ernsthaft verletzt werden. 2. Der Sieger muss mit seinem Schwein ins Ziel kommen. Ob er das Schwein reitet oder dieses ihn, ist egal. Schummeln gehört bei den Goblins dazu, ist jedoch immer am Gegner orientiert – je schlimmer dieser es treibt, desto ärger darf man selbst. Es ist sogar üblich, vom Spielfeldrand in das Rennen einzugreifen. Je heimlicher oder spektakulärer, desto mehr wird es von den Rotpelzen bejubelt. Diese Information können die Helden durch Grootz erhalten oder müssen sie durch leidvolle Erfahrung während des Rennens selbst sammeln.

Die Rennstrecke beginnt am Dorfplatz und umrundet einmal das gesamte Tal. Dabei kommt man durch zwei kleine Wäldchen sowie hinter einem Hügel entlang, die Sichtschutz für Schummeleien bieten. Die Strecke wird dreimal zurückgelegt.

Verwenden Sie dafür den beiliegenden Plan. Die Startpositionen werden durch einen W20-Wurf bestimmt, das kleinste Ergebnis erhält die Innenbahn. Es werden reihum *Reiten*-Proben abgelegt. Aus diesen ergeben sich für jeden Zug W6+TaP* Bewegungspunkte. Will man ein Feld nach vorn ziehen, kostet das einen Bewegungspunkt, das Wechseln einer Bahn diagonal nach vorn kostet zwei Bewegungspunkte. Ist ein Feld besetzt, kommt es entweder zum Rempeln (vergleichende *Reiten*-Probe, der Bessere verdrängt den Gegner eine Bahn nach außen) oder zum Keulen-Angriff.

Wenn Sie es weniger verregelt wünschen, können Sie auch anhand der Beschreibungen der Spieler und den TaP* aus der entsprechenden *Reiten*-Probe festlegen, wie erfolgreich eine Aktion ist.

Jeder Teilnehmer erhält ein Reitschwein sowie eine vier Spann lange, dick mit Leder umwickelte Keule. Das Schwein kann sich jeder Held mittels *Tierkunde* oder *Abrichten* selbst herausuchen, die TaP* bestimmen, ob das Tier seinen Vorstellungen entspricht. Zusätzlich aber bedeuten 0–2 TaP*: normale *Reiten*-Proben; 3–4 TaP*: *Reiten*-Proben um 1 Punkt erleichtert; 5–6 TaP*: um 2 Punkte; 7+ TaP*: um 3 Punkte. Eine misslungene Probe erschwert das Reiten um 1–3. Bei einem Patzer wird ein völlig wildes Schwein gewählt: *Reiten*-Probe +5. Besitzt kein Held *Tierkunde* oder *Abrichten*, so kann Grootz die Auswahl treffen (und behält dabei W6 TaP* übrig).

Die Keule ist dazu gedacht, Kontrahenten vom Schwein zu stoßen (Werte wie Keule; TP = TP(A)). Es gelten die Regeln zum Reiterkampf, der Angriff selbst ist eine AT +4, die entweder pariert oder der ausgewichen werden muss. Bei einem Treffer wird eine KK-Probe erschwert um TP(A)/2 fällig. Misslingt sie, so kann nur eine *Reiten*-Probe, erschwert um fehlende KK-Punkte, den Sturz verhindern. Wer vom Schwein fällt, benötigt einige Zeit, um es einzufangen und das Rennen fortzusetzen – seine nächste *Reiten*-Probe entfällt.

Die Helden erhalten einen Tag für Vorbereitungen. In dieser Zeit können sie das Schweinereiten üben, die Strecke auskundschaften und sich Gedanken um einen guten Betrug machen. Verfügt kein Held über einen halbwegs angemessenen *Reiten*-Wert, bekommt die Gruppe von Grootz einen Wildschwein-Fetisch für die Dauer des Rennens: eine Kette aus den Fußzehen eines Schweins. Diese erhöht, solange sie getragen wird, den *Reiten*-TaW für Wildschweine um 5, aber mindestens auf 7 Punkte.

ALTERNATIVEN ZUM WILDSCHWEINRENNEN

Sie können das Wildschweinrennen auch durch einen anderen Wettkampf ersetzen, wenn Ihnen das aufgrund der Fähigkeiten Ihrer Gruppe sinnvoll erscheint. Möglichkeiten dazu wären:

- ☞ ein Wettschießen mit Kurzbögen
- ☞ ein Wettlauf auf der Rennstrecke
- ☞ ein Ringkampf gegen einen Goblin

Diese Wettkämpfe können Sie auch als zweiten Prüfungsversuch nach einer Niederlage im Wildschweinrennen benutzen.

Ein Goblin-Streiter

Reiten 11 (10/16/11); SF Reiterkampf

Keule (im Ritt): AT 15 PA 12 TP(A) W6+3

Ringen: AT 15 PA 13 TP(A) W6

Kurzbogen: FK 17

LeP 28 AuP 38 KO 12 RS 2 KK 11 Ausweichen II (PA 14)

Kampfsonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Waffenloser Kampfstil Bornländisch (Biss, Fußfeger, Halten, Klammer, Knie, Kopfstoß, Schmutzige Tricks, Tritt)

Um das Rennen spannend zu gestalten, bereichern Sie es mit verschiedenen Ereignissen. Nutzen Sie folgende Liste als Anregung für eigene Ideen, bedenken Sie, dass solche Vorkommnisse auch den Goblins zustoßen sollten:

- ☞ Der Hügel besitzt eine Steigung, die das Reitschwein des Helden nur ungern bewältigt. Er muss absteigen und es schieben oder zerren (Athletik- oder KK-Probe).
- ☞ Durch die Wäldchen fließt der Bach in einem tiefen Graben, über den man hinwegsetzen muss (Reiten-Probe +3).
- ☞ Das Schwein findet eine Schlammsohle attraktiver als das Rennen und rast im Galopp hinein – mit dem Helden auf dem Rücken (Abrichten- oder KK-Probe, um es wieder aus der Sohle zu bekommen).
- ☞ Im Gebüsch liegen zwei Goblins, die ein Seil spannen, wenn gerade ein Held vorbei kommt, um ihn zu Fall zu bringen (Reiten-Probe +3).
- ☞ Ein Goblin wirft Trüffel vor das Schwein, das sich den Leckerbissen nicht entgehen lässt (eine Reiten-Probe aussetzen).
- ☞ Das Schwein geht durch und rast quer durch den Wald (Körperbeherrschungs-Probe, um im Sattel zu bleiben), was sich als Glücksfall entpuppt: Unbemerkt hat man eine Viertelbahn abgekürzt.

GEWONNEN!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du hast das Rennen gewonnen! Kein Goblin kann deinen Reitkünsten das Wasser reichen. Wie im Rausch merkst du kaum, wie du von unzähligen haarigen Händen ergriffen und in die Höhe geworfen wirst. Der Jubel ist ohrenbetäubend. Dann stehst du vor Königin Moorka, die dir mit ihrem breiten Grinsen einen Blumenkranz umhängt.

Der Sieger erhält als Preis ein geschultes Reitschwein aus der Zucht der Goblins.

VERLOREN ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du bist dem Goblin unterlegen. Unbesiegbar ist er wie ein roter Gigant vor dir über die Ziellinie galoppiert und erntet nun den Jubel der Menge. Für dich bleibt wohl nichts mehr zu tun, als mit hängenden Schultern zu den Elfen zurückzukehren und deine Niederlage zu verkünden.

So weit sollte es natürlich nicht kommen. Der Held kann eine Revanche fordern, eventuell in einer Disziplin (siehe links), die ihm mehr liegt. Auch der Diebstahl des *iamas* ist denkbar und wird sogar von Grootz vorgeschlagen, der tief betrübt über die Niederlage seiner Helden ist. Gelangen sie auf diese Weise bis in den Tempel, so erwartet Moorka sie dort und erklärt die Prüfung für bestanden: List und Heimlichkeit sind bei den Goblins Tugenden großer Recken.

WO KEIN ELF HINGEHEN WÜRD

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Inneren des Tempelzertes ist es dunkel und stickig, nur zwei Feuerschalen spenden flackernd Licht. Am Ende der Halle könnt ihr drei Gestalten ausmachen, die sich als Statuen entpuppen. Die Rechte gleicht einer wunderschönen Elfe, ja, fast einer Dryade. Aus ihrem Leib sprießen grüne Triebe und bunte Blüten. Ihr gegenüber steht eine Figur aus schwarz poliertem Stein: eine luchs-köpfige Elfe mit langen Krallen und fauchendem Maul. Ihre Augen lodern drohend. Die dritte Statue an der Stirnseite des Raumes ist eine Elfe mit verbundenen Augen. In den Händen hält sie ein Schwert und einen Kelch. Zu ihren Füßen liegt eine Handharfe aus mit Silberfäden umwundenem Amethyst. Mit würdevoller Miene ergreift Moorka das Instrument und überreicht es euch mit einem Lächeln: "Ihr seid die Verheißenen und habt euch als würdig erwiesen, das lang Gehütete zu empfangen!"



Bei den Statuen handelt es sich um Darstellungen der hochelfischen Göttinnen *Nurti* (die sich ewig wandelnde Weltenschöpferin und Spenderin des Lebens), *Zerzal* (die Bringerin des Todes) und *Orima* (die blinde Schicksalsgöttin). Amaron reagiert irritiert auf sie und will den Ort bald verlassen. Er fühlt sich sichtlich unwohl, kann den Helden aber die Bedeutung der Gottheiten erklären. Die Blüten und

Blätter Nurtis entpuppen sich als sehr filigrane Steinmetzarbeit, die von den Goblins seit Jahrtausenden immer wieder angemalt wird. Das Lodern in Zerzals Augen verschwindet, wenn man die Feuer- schalen verdeckt. Keine der Statuen ist magisch (und auch nicht von

göttlicher Macht erfüllt). Nachdem die Gruppe nun Ranariës *iam*a errungen hat, wird sie sicherlich so schnell wie möglich zur Weide zurückkehren wollen.

DAS LIED DER WEIDE

Sowohl Elfen als auch Menschen haben sich bei der Rückkehr der Helden vom Sumpf zurückgezogen und ein Lager am Rand der Steppe aufgeschlagen. Bei Ranarië selbst halten ständig drei Elfen und mindestens ein Angehöriger der Alfen-Familie Wacht. Die Menschen begrüßen die Helden erleichtert, die Elfen begegnen ihnen zurückhaltender, aber nicht minder gespannt, ob es gelungen ist, das *iam*a zu finden. Eltarion nimmt es in Empfang und untersucht es. Mit einem feinen Lächeln bestätigt er, dass es sich um das gesuchte Instrument handelt. Er macht sich sogleich daran, Vorbereitungen für die Befreiung Finyals und die Verlängerung des Weidenbanns zu treffen. Dazu zeichnet er mit farbigem Sand und Kieseln ein großes Mandrala mit der Weide im Mittelpunkt (zu den steppenelfischen Mandralas siehe **Aus Licht und Traum 79**).

Alle Anwesenden, auch die Helden und die Siedler, die durch die Ereignisse mit dem Schicksal Ranariës verweben wurden, werden gebeten, eine Hand voll Sand hinzuzufügen, um Gemeinschaft, Mitgefühl, aber auch Anklage oder Trauer zum Ausdruck zu bringen. Das Sandbild bleibt trotz der leichten Brise bestehen.

WEHRET DEM LÜGENBRINGER

Der ursprüngliche Plan des Lügenbringers wurde zwar vereitelt, aber der Dreizehnte Wind hat Ranarië noch nicht gänzlich aufgegeben und wird versuchen, das Ritual zur Verlängerung des Weidenbanns zu stören. Lassen Sie die Helden Überlegungen anstellen, wie man einem möglichen Angriff des Lügenbringers begegnen und eine Störung des Rituals verhindern könnte. Honorieren Sie hier alle Ideen der Spieler, die halbwegs sinnvoll erscheinen. Folgende Maßnahmen versprechen beispielsweise Erfolg:

☞ Der Zauber **EINFLUSS BANNEN** in der Zonenvariante sowie die Liturgie **ARGELIONS BANNENDE HAND** können eine Einflussnahme des Lügenbringers abschwächen oder verhindern (Letzteres bei mindestens 12 ZfP* beziehungsweise LkP*). Der **GARDIANUM** in der Variante *Schild gegen Zauber*, im rechten Augenblick gewirkt, kann einen der drei Angriffe des Lügenbringers (siehe unten) abschwächen oder bei mindestens 20 Punkten Schildstärke sogar verhindern.

Gehen Sie dabei davon aus, dass das Bannlied eine Stunde, also 12 Spielrunden lang gewirkt wird.

☞ Mit einem **AEOLITUS** kann man versuchen, den Lügenbringer sozusagen mit seinen eigenen Waffen zu schlagen – ist der Windhauch des Zaubers stark genug, kann er den Lügenwind für eine Weile auf Abstand halten. Ein Elementar oder Dschinn der Luft könnte mit einer ähnlichen Aufgabe betraut werden. Mächtiger ist die Liturgie **ANRUFUNG DER WINDE** und ihre höherstufigen Varianten (wozu auch **RONDRA'S HOCHZEIT** gehört).

☞ Besonders wirkungsvoll ist der Zauber **WINDSTILLE**: Solange der Zauber wirkt, kann der Lügenbringer in die Zone nicht eindringen und auch seine Einflüsterungen nicht verbreiten. Seine einzige Möglichkeit der Einflussnahme ist es in diesem Fall, Gegenstände von außen in die Zone hineinzuwehen. Mit der **WETTERMEISTERSCHAFT** ist ein ähnlicher Effekt möglich.

Falls die Helden sich keine Gedanken um eine Bekämpfung des Lügenbringers machen, lassen Sie diesen zum ersten Mal auftauchen, während das Mandrala gezeichnet wird, dies wird den Helden hofentlich Warnung für das Bannritual sein.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Kaum hat der Letzte seine Hand voll Sand dem Bildnis der Elfen hinzugefügt, da kommt Wind auf. Dann fährt etwas wie ein schwarzer Schatten zwischen euch hindurch. Der Sand kommt in Bewegung und wirbelt herum, und während ihr noch schaut, spürt ihr ein feines Prasseln von Sandkörnern auf eurer Haut, die der Wind in das Mandrala wirft.

So schnell wie der Spuk begann, endet er auch wieder. Als der schwarze Rauch sich verzogen hat, seht ihr, dass das Mandrala unbeschädigt ist – nur an einer Stelle liegt jetzt eine Hand voll purpurner Sand, als würde das Bildnis bluten.

RANARIËS HARFE

Ranariës Harfe ist kein gewöhnliches Instrument, aber auch kein Seeleninstrument der Art, wie es die heutigen Elfen kennen. Das Besondere an ihr ist, dass Ranarië – wie es damals einige mächtige Hochelfen getan hatten – ihren Wahren Namen in die Harfe gebunden hat. Dadurch konnte der Name vor dem Zugriff feindlicher Hellscher und Beherrscher geschützt werden, und das Instrument selbst und die Musik, die auf ihm gespielt wurde, gewannen an besonderer Macht. Deshalb wäre es mit dem *iam*a auch möglich, den Weidenbann von Ranarië zu nehmen. Andererseits gewinnt jeder Fremde, der auf der Harfe musiziert und entsprechende Absichten hegt, damit aber auch besondere Macht über Ranarië. Dies können die Helden sich nach dem Versuch Ranariës, sie auf ihre Seite zu ziehen, denken; aber auch ein **ANALYS** offenbart die Macht des Instruments. Die Helden können sich die Harfe zunutze machen, wenn sie Finyal befreien wollen.

FINYALS BEFREIUNG

Am Abend versammelt sich die Weidensänger-Sippe um das Mandrala, jeder Elf mit seinem Seeleninstrument. Den Helden räumt man Plätze im Kreis ein. Auch die Siedler kommen neugierig näher, halten aber respektvoll Abstand.

Bevor der Weidenbann verlängert wird, muss zunächst Finyal aus dem Baum befreit werden. Wenn irgend möglich sollte hier ein Held die Hauptrolle spielen, also auf Ranariës *iam*a musizieren – Eltarion bittet einen geeigneten Helden darum. Die Harfe scheint in der Nähe der Weide fast begierig darauf, gespielt zu werden, was den **TaW** in *Musizieren* um 7 Punkte anhebt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für den Harfe spielenden Helden:

Ein wenig zaghaft schlägst du die Saiten des uralten Instrumentes an. Du bist unsicher, was du spielen sollst. Doch kaum entlocken deine Finger der Harfe die ersten Töne, da ist sie dir bereits vertraut. Fast hast du das Gefühl, als würde die Harfe jede deiner Bewegungen und Gedanken errahnen und deinem Spiel entgegenkommen, als würden ihre Saiten deine spielenden Finger suchen.

Die Klänge, die du webst, wehen zur Weide hinüber und bringen ihre Blätter zum Wispern und Rascheln. Du vermeinst selbst die Erregung zu spüren, die dein Spiel in der verwandelten Ranarië auslöst, ein Gefühl zwischen Begierde, Freude und Furcht. Dir

ist, als würde die Harfe mit ihren Klängen einen Namen rufen, einen alten Namen, den deine Lippen nicht formen könnten. Aber du spürst, dass da eine Macht ist, die von dem Instrument in deinem Schoß ausgeht und deren Auswirkung Ranarië mit besorgter Anspannung zu erwarten scheint.

Überlassen Sie es weitgehend den Ideen der Spieler, wie sie Fynal aus der Weide befreien wollen. Mit der Macht des *ïama* können sie Ranarië dazu zwingen, das Mädchen freizulassen (ob nun mit Hilfe von Befehlen oder Schmeicheleien). Lassen Sie sich beschreiben, welche Art von Musik der Held zu spielen versucht, und beschreiben Sie Ihrerseits, wie Ranarië sich dagegen zur Wehr setzt. In jedem Fall braucht der harfenspielende Held 15 bis 25 angesammelte TaP* (legen Sie die Zahl gemäß den Fähigkeiten des Helden fest) aus seinen *Musizieren*-Proben, wobei jede misslungene Probe sein Konto um die entsprechende Punktzahl verringert, die zum Bestehen der Probe fehlten.

Schließlich ertönt ein hölzernes Knarren, als sich der Stamm des Weidenbaumes öffnet und Fynal freigibt.

DER WEIDENBANN

Obwohl Ranariës *ïama* eigentlich kein Bestandteil des Bannliedes ist, werden die Elfen den Helden, der die Harfe gespielt hat, bitten, dies auch weiterhin zu tun, da sie sich von der Wirkung des Instrumentes auf Ranarië eine positive Wirkung bei der Verlängerung des Banns erhoffen. Was die Elfen jedoch nicht ahnen, ist, dass der Lügenbringer über die Harfe Zugang zum Bannlied und zu Ranarië erhält. Er wird im Folgenden versuchen, sowohl das Bannlied zu verändern als auch seine Einflüsterungen an Ranarië zu verstärken und ihr dabei helfen, den Bann abzuwehren.

Weitere musikalisch begabte Helden können ebenfalls am Spielen des Bannliedes teilnehmen und dabei je nach dem Einfallsreichtum der Spieler und der Qualität ihrer *Musizieren*-Proben (eine pro Liedteil) auch Einfluss nehmen.

Wenn Sie mögen, können Sie des Weiteren den eventuell von Ranarië mittels BANNBALADIN befreundeten Helden nochmals durch den Lügenbringer versuchen, der ihm Versprechungen einflüstert und ihn dazu zu bringen versucht, das Ritual zu stören.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam versinkt die Sonne rot glühend am Horizont. Andächtige Stille herrscht am Stamm der Weide, die erneut einen ihrer trauernden Seufzer ausstößt. Der leise Ton einer Flöte erklingt und steigert sich schnell zu einer wehmütigen Melodie. Immer mehr Elfen lassen nun ihre Melodie in das entstehende Lied fließen und mit ihr alle Trauer, alles Mitgefühl, allen Zorn und alle Liebe, die für die verlorene Schwester in ihnen ist. Ihr Lied ist Anklage und Urteil, Hoffnung und Vergebung in einem. Wie in einem Traum hört ihr Eltarion in der Sprache der Elfen singen, und doch könnt ihr den Sinn seiner Worte errahnen. Er singt das Lied der Weide, von ihrer Tat und ihrem Schicksal, und er singt von ihrer Erlösung. Leise rauschend wiegt sich der uralte Baum, und ihr habt das Gefühl, als wäre das Rascheln der Blätter eine weitere Stimme, die sich den Elfen anschließt. Ohne es zu merken, fangen die Hände von [Heldennamen] an, die Saiten der Harfe zu spielen. Wut und Zorn, aber auch Trauer und Flehen mischen sich in die Melodie, fügen sie zu einem Ganzen.

Das Bannlied besitzt drei Teile, die Sie als dramatischen Anstieg der Melodie, aber auch der Anspannung der Elfen und der Handlungsmöglichkeiten der Helden schildern sollten. In jedem Teil agiert der Lügenbringer etwas stärker und muss zurückgeschlagen werden.

BEGINN: ANKLAGE

Das Lied beginnt eindringlich und beschwörend, Ranariës Taten werden wiederholt, und sie wird für ihre Vergehen und ihren Hochmut angeklagt.

Ranarië beginnt ihrerseits zu singen, woran sie niemand hindern kann. Ihr Ton ist hohl, geisterhaft und disharmonisch: ein ständiger Versuch, das eigentliche Lied zu stören und die elfischen Musikanten und Sänger durcheinander zu bringen.

Der harfenspielende Held muss sich sowohl in das Lied hineinfinden, den Rhythmus der anderen Elfen aufnehmen, als auch sich Ranariës Melodie erwehren. Das ist durch die Harfe einerseits erschwert, andererseits erleichtert, denn diese spricht besonders auf Ranariës Stimme an, kann diese aber auch beeinflussen: *Musizieren*-Probe +3.

Der Eingriff des Lügenbringers deutet sich bereits an, indem der Wind auffrischt und unruhig in den Bäumen rauscht, zauberkundige Helden und Geweihte mögen gar ein leises, böses Flüstern am Rande ihres Geistes hören. Die Helden sollten spätestens jetzt Vorichtsmaßnahmen ergreifen, wie sie oben vorgeschlagen wurden.

MITTELTEIL: GELEGENHEIT ZUR UMKEHR

Das Bannlied wird sanfter: Ranarië wird gefragt, ob sie bereut, ob sie nicht doch bereit ist, ein neues Leben zu beginnen. Die Elfen locken sie nicht, aber sie eröffnen ihr sachlich die Perspektive, frei unter ihresgleichen zu leben und die Bedingungen, die sie dafür erfüllen muss.

Doch die Hochelfe wehrt sich nach Kräften und diesmal bekommt sie Unterstützung durch den Lügenbringer, der jetzt heftig versucht, etwaige Schutzbarrieren der Helden zu überwinden: Seine Angriffe erschüttern magische Schutzzauber und den Geist von Geweihten, heftige Windstöße fahren durch den Wald und lassen Zweige und Blätter auf die Musikanten regnen. (Auch Helden, die bisher wenig zu tun hatten, können hier eingreifen und zum Beispiel einen Baum vor dem Umstürzen bewahren und die Musikanten abschirmen.) Vor allem aber verfälschen sie die Noten der Instrumente und Stimmen, was Eltarion sichtlich beunruhigt.

Der Harfenspieler wird jedoch als einziger bemerken, dass der Wind und die Disharmonien nur oberflächliche Ablenkungen sind: Tatsächlich webt der Lügenbringer seine eigene Stimme bereits hintergründig in das Bannlied ein, er flüstert Ranarië zu, stärkt ihren Widerstand, lockt sie mit Versprechungen. Bei einer gelungenen *Musizieren*-Probe +5 kann der Held die Harfe soweit im Griff behalten, dass der Lügenbringer sie nicht als Fokus für seine Einflüsterungen benutzen kann. Bei Misslingen spürt er deutlich, wie sich immer mehr feine und leise Fehlklänge in sein Spiel mischen, die den Widerstand Ranariës stärken und ihm die Melodie seines Instruments langsam aber sicher entgleiten lassen.

ABSCHLUSS: DER BANN WIRD ERNEUERT

Es ist offensichtlich, dass Ranarië sich nicht bekehren lassen wird. In einer ernsten und imposanten Schlussmelodie muss nun der Weidenbann erneuert werden.

Nun folgt der letzte Angriff des Lügenbringers, denn die Schutzzauber oder Liturgien der Helden dürften mittlerweile ihre Wirkung verloren haben oder wurden geschwächt. Er versucht gemeinsam mit Ranarië das Bannlied vollständig abzuwehren oder zumindest eine ungewollte Kondition hineinzuwoben, die es später erlauben könnte, Ranarië zu befreien.

Der einzige, für den diese Absicht offensichtlich ist, ist wieder unser harfenspielender Held, denn der Lügenbringer versucht ihm förmlich das Lied der Harfe zu entreißen. Er kann darauf auf verschiedene Weise reagieren:

Duell mit dem Wind: Will er es mit dem Lügenbringer aufnehmen, so ist eine gelungene *Musizieren*-Probe +7 (und zusätzlich erschwert durch etwaige fehlende Punkte bei der vorherigen Probe im Mittelteil) notwendig, um die Kontrolle über die Harfe zu behalten und sich gegen die verderbte Kraft zu stemmen. (Eine zuvor gespielte oder gesungene Warnung an Eltarion und die anderen Musikanten lässt diese aufmerksam und kraftvoller werden, es erleichtert die *Musizieren*-Probe um 2 Punkte.) Gelingt diese Probe, so kann der Lügenbringer tatsächlich abgewehrt werden, mit zornigem Fauchen stiebt der Wind davon und muss sich geschlagen geben. Misslingt die Probe jedoch, dann hat der Lügenbringer einen wichtigen Erfolg erzielt: Der Bann kann zwar erneuert werden, doch er wird geschwächt sein, und nicht

einmal Eltarion weiß, was der Lügenbringer in die Bannmelodie gewebt hat und was dies für Ranarië's Zukunft bedeutet.

Ohne die Harfe: Sollte der Held auf die Idee kommen, das Bannlied auszusetzen, die Harfe einfach niederzulegen oder gar zu zerschmettern, so muss ihm dazu eine einfache *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingen, ansonsten kann er sich nicht lösen. Gelingt es ihm doch, so spürt er den Zorn des Lügenbringers, der ihm so heftig den Sand des Mandralas entgegensprüht, dass er 2W6 Schadenspunkte erleidet. Denn damit ist dem Lügenbringer sein Fokus (und Ranarië ein Großteil ihrer weltlichen Macht und Zauberkraft) genommen. Mit einem wütenden Heulen fährt er ein letztes Mal über die Köpfe der Spielenden und verschwindet. Der Bann kann vollendet werden – wenn auch nicht so stark, wie er es mit Hilfe der Harfe hätte werden können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du lässt die Harfe sinken. Langsam verklingt das Spiel, nach und nach verstummen auch die Instrumente der Weidensänger, bis das Lied mit dem leisen Ton einer Flöte im Nachthimmel verklingt. Mit dem Ende des Liedes ergreift Wind den Sand des Mandralas und weht ihn in kurzer Zeit davon.

Ranarië's Harfe (oder ihre Überreste) erbittet sich Eltarion, um sie fortan zu bewahren.

AUSKLANG

Mit dem Lied der Weide endet das Abenteuer. Die Elfen erfüllen ihr Versprechen und begleiten die Siedler zur nächsten Stadt oder helfen ihnen beim Bau einer Siedlung am Rande der Grünen Ebene. Und die Helden?

DRAMATIS PERSONAE

SCHMEINDRICK MOOSBACHER

Der Anführer der Siedler ist, trotz seines Streites mit der Alfen-Familie, bei den Menschen sehr beliebt und wird von allen nur 'Ohm' genannt. Der dickliche Mann hat sein Leben lang hart gearbeitet und ist stolz auf seine Leistungen und die seiner Mitmenschen. Gegen Elfen hegt er Vorbehalte: Er hält sie für liederlich und flatterhaft und lässt keine Gelegenheit aus, um vor ihrer Hexerei zu warnen. Das löst auch den Konflikt mit der Halbelfenfamilie Alfen aus.

ELTARION WEIDENSÄNGER

Eltarion ist ein Elf unbestimmbaren Alters. Er ist der einzige der Sippe, der als Kind schon einmal an der Verlängerung des Bannes über Ranarië teilgenommen hat. Auf dem Weg zu und an Ranarië's Weide ist der Zauberweber der Sprecher der Sippe, da er die Rituale zur Verlängerung ihres Bannes webt.

AMARON LAUSCHT-FLÜSTERN-IM-WIND

Der junge Elf ist einer der besten Wildnisläufer der Sippe, dennoch wirkt er oft abwesend, als lausche er fernen Stimmen, woraus auch sein Name resultiert. Diese Stimmen sprechen aber nicht aus der Ferne zu ihm, sondern aus seinem Inneren. Sie sind der für ihn (noch) nicht fassbare Wunsch, die Sippe zu verlassen, um zu sehen, was hinter dem Horizont verborgen liegt. Er besitzt eine sehr geringe Scheu vor den Menschen und beobachtet sie neugierig. In diesen Tagen werden die Stimmen in seinem Inneren drängender.

GROOTZ VON MOORKAS STAMM

Krumme O-Beine, geduckte Haltung und leuchtend rotes Fell machen den klein geratenen Goblin aus. Er spricht gebrochenes Garethi und hängt sich gern an Personen, die er als groß, stark, klug und mutig kennen gelernt hat und von denen er sich Schutz verspricht. Der Goblin ist ein verschlagener Kerl, der mit Bauernschläue treu zu seinen gerade erkorenen Beschützern steht.

ABSCHIED EINES EINHORNs

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In all der Aufregung habt ihr das Einhorn fast völlig vergessen, wegen dem ihr überhaupt erst hierher gekommen seid. Ob ihr es wohl wiederfinden könnt? Immerhin wartet da noch der Auftrag des Alchimisten Haggard.

Ein fernes Wiehern weckt eure Aufmerksamkeit, und da seht ihr es, wie bei eurer ersten Begegnung: Weiß und prächtig, mit wehender goldener Mähne und funkelndem Horn, stürmt es über die Grüne Ebene, als wolle es den Wind selbst einholen. Und während ihr noch schaut, wird es immer schneller, seine Beine verschwimmen zu weißem Dunst, und mit einem letzten fernen Wiehern verschwindet das Einhorn im Nebel, der sich schnell im aufgekomenen Wind verflüchtigt.

DER LOHN DER MÜHEN

Für das bestandene Abenteuer erhalten die Helden **350 Abenteuerpunkte** sowie spezielle Erfahrungen nach Maßgabe des Spielleiters. Empfohlen sind: *Wildnisleben, Orientierung, Reiten, Sagen/Legenden, Tierkunde, Pflanzenkunde, Fährtsuchen* und *Musizieren*.

Als Belohnung sollten die Helden wenigstens so viele Einhornhaare und alchemistische Ingredienzen gesammelt haben, dass jeder von ihnen 20 Dukaten von Haggard erhält. Weitere Belohnungen liegen im Meisterermessen.

KÖNIGIN MOORKA

Als junge Schamanin reiste Moorka auf verborgenen Wegen bis nach Festum. Bei den dortigen Verwandten erlernte sie die Sprache der Menschen und wurde Zeugin von Kaiser Hals Bornlandbesuch. Die höfische Gefolgschaft beeindruckte sie derart, dass sie sich den Titel Königin gab und nun als solche für ihren Stamm sorgt. Sie nutzt sich bietende Gelegenheiten, um den Menschen hin und wieder zu demonstrieren, dass die Goblins der Steppe nicht die 'dummen und wilden Tiere' sind, für die sie gehalten werden.



FALSCHER FEIND

VON ARMIN BUNDT

Volk: Firnelfen (*firnya fey'e*)

Stichworte zum Abenteuer: Die Helden reisen an der Seite eines Händlers zum Warentausch mit Firnelfen in den Hohen Norden. Statt zum friedlichen Handel kommt es dort fast zu einem Gemetzel aufgebrachtener Nivesen an den Elfen. Die Helden müssen die Ursache des Zorns der Nivesen aufklären und können dabei eine orkische Intrige aufdecken, deren eigentliches Ziel der Raub eines firnelfischen Kristallseglers ist.

Spielort: hoher Norden, Farlorn, Umgebung des Blauen Sees
Zeit: in einem Sommer ab 1029 BF

Helden: Eine ausgewogene Gruppe unterschiedlich bewandter Einsteiger- oder erfahrener Helden (Kämpfer, Vermittler, Schleicher, Naturkundige) ist ideal. Allein von Orks, Goblins (die den Firnelfen beide als Feinde gelten) und kälteempfindlichen Südländern sollte abgesehen werden.

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: mittel

Sie wusste, dass sie ihrem Volk verpflichtet war. Sein Schicksal lag in ihren Händen. Das hatte sie von dem Moment an gespürt, als sie das kalte, violette Licht zum ersten Mal gesehen, ja, gefühlt hatte. Es flimmerte nicht, und es flackerte auch nicht – zumindest nicht in dem Maße, wie es die anderen Flammen taten. Es wirkte fast leblos und eingefroren. Und dennoch war es von einem stetigen Funkeln umgeben, als schienen Strahlen reinsten Lichts auf eine spiegelnde Eisfläche.

Als sie die Flamme erstmals auf ihrer Brust trug, ahnte sie, dass sie ihren Gefährten zurücklassen musste, um sich ganz dem Schicksal ihres Volkes zu widmen. Wie viele Monate war sie schon allein durch das ewige Eis gereist? Und wie viele Sippen hatte sie schon besucht? Es schienen ihr noch immer zu wenige zu sein. Dennoch nahmen ihre Pläne und Vorbereitungen langsam Form an. Auch wenn sie selbst noch nicht wusste, wohin das violette Licht sie letztlich führen würde. Sie träumte beinahe jede Nacht von der sich emporkwindenden Treppe, die sie immer weiter hi-



naufstieg. Doch was sollte dies bedeuten? Zeigte es, dass sie auf ihrem Weg immer weiter voranschritt? Oder steckte hinter diesem Traumbild noch mehr? Was würde am Ende aller Stufen auf sie warten?

ZUM GELEIT

Das vorliegende Abenteuer führt Ihre Helden in den hohen Norden Aventuriens, nach Farlorn und in die Umgebung des Blauen Sees, wo sie zum Handel mit einer Firnelfensippe verabredet sind. Dabei geraten sie jedoch in einen Konflikt zwischen drei Völkern – Nivesen, Elfen und Orks –, der nicht nur ihren Handel unmöglich macht, sondern auch für die Vorbereitungen noch kommender Ereignisse eine ernsthafte Gefahr darstellt.

WAS BISHER GESCHAH ...

Ihren Anfang nahmen die hier beschriebenen Geschehnisse bereits im Ingerimm 1021 BF, als die Zauberweberin *Ayalamone Silberstreif* für die Firnelfen die violette Simia-Flamme des Eises empfing. Diese Flamme soll – so wurde es seinerzeit bei ihrer Erschaffung am Ingerimm-Heiligtum Schlund verkündet – Neubeginn und Fortbestehen des Volkes im Zeitalter der Menschen ermöglichen. Ayalamone, die viele Jahrhunderte an der Seite ihres ungewöhnlichen Gefährten, des Geoden *Xenos von den Flammen*, durch Aventurien gereist war, zog sich daraufhin wieder in die Heimat der Firnelfen zurück, um ihrem Volk zwischen dämonischen Mächten ein Überleben zu sichern.

Gerade die Ausbreitung des Eisreichs Glorania und die finsternen Pläne der Schwarzfelle Pardona stellen für die Firnelfen eine wachsende Bedrohung dar, angesichts derer ein Zurückweichen in entlegene Gebiete immer schwerer fällt. Deshalb sammelt Ayalamone bereits seit geraumer Zeit unter den Sippen ihres Volkes Unterstützer, die

dem ihr unausweichlich erscheinenden Weg des Krieges folgen würden. Gefunden hat sie diese unter anderem in der *Mammutfirn-Sippe*, deren Palast am Südufer des Blauen Sees und damit bereits im Dunstkreis des dämonischen Eisreichs liegt.

Um für die erwarteten, künftigen Konflikte gerüstet zu sein, begannen die Sippenmitglieder einen Eisseglar aus reinem Elfenkristall zu bauen, dessen Fertigstellung unmittelbar bevorsteht. Auf dem Blauen See, dessen ganzjährig geschlossene Eisdecke ideal zum Ausfahren des Gefährts ist, wurden unlängst erstmals die Segeleigenschaften ausprobiert. Doch bei exakt dieser Gelegenheit ist das bis dahin geheime Vorhaben der Firnelfen entdeckt worden: Späher der weißpelzigen *Schurachai*-Orks aus den nördlichen Eiszinnen haben ihre Manöver auf dem See beobachtet.

Vor allem der gerissene Hochschamane *Uigar Kai*, der Anführer der Weißpelze, hat seither ein begieriges Auge auf den neuen Eisseglar der Mammutfirn-Sippe geworfen und träumt bereits davon, ihn dereinst selbst für seine Kämpfe um die Vorherrschaft im Norden verwenden zu können. So dumm, seine Orks in einem verlustreichen Konflikt mit den Elfen aufreiben zu lassen, ist er jedoch nicht. Stattdessen sorgt er zunächst einmal für etwas Ablenkung und entsendet einen Trupp seiner besten Krieger, damit diese die in ihren Sommerlagern südlich des Blauen Sees weilenden Nivesen vom Stamm der *Lieska-Leddu* gegen die Elfen aufbringen können. Mit versteckten Übergriffen auf Mensch und Tier gelingt es diesen tatsächlich, den Zorn der Nivesen zu entfachen und mittels gezielt hinterlassener Spuren auf die Firnelfen zu lenken.

... UND NOCH GESCHEHEN WIRD

Für die Helden beginnt das Abenteuer in einer nordaventurischen Handelsstadt. Hier werden sie von einem norbardischen Fernhändler als Begleiter für eine Reise in den hohen Norden angeworben. Der Händler *Erdoj Tureljeffo* pflegt bereits seit längerem Handelsbeziehungen zur Mammutfirn-Sippe und ist auch in diesem Sommer wieder zum Warentausch mit ihnen verabredet. Die Reise führt die Gruppe jedoch zunächst ins Dorf Farlorn südlich des Blauen Sees, wo sich mittlerweile die aufgebrachten Nivesen versammelt haben und zur Jagd auf die Firnelfen rüsten. Der verabredete Handel wird durch ein Missgeschick des Händlers selbst gefährdet, als dieser den Nivesen den vereinbarten Treffpunkt mit den Elfen verrät. Um ein Gemetzel zu verhindern, schickt er die Helden aus, damit diese dem Hinterhalt der Nivesen zuvorkommen und die Firnelfen warnen können.

Gemeinsam mit den Elfen spüren die Helden danach den wahren Schuldigen nach. Bevor sie das Versteck von Uigar-Kais Orkriegerern entdecken können, erreicht sie allerdings eine schlechte Nachricht aus Farlorn: Die menschenfreundliche Ayalamone ist auf dem Weg zur Mammutfirn-Sippe den Nivesen in die Hände gefallen und droht einer Lynchjustiz zum Opfer zu fallen. Erst wenn sie befreit ist, können sich die Helden wieder an die Verfolgung der Orks machen. Sind

diese endlich gestellt, offenbart sich das wahre Ansinnen Uigar-Kais: Der Schamane befindet sich längst mit einer Streitmacht auf dem Weg zum Kristallsegler – und nur noch schnelles Handeln kann ihn daran hindern, seinen Plan umzusetzen.

AUSWAHL DER HELDEN

Bei der Auswahl der Helden für dieses Abenteuer bestehen grundsätzlich kaum Einschränkungen, allerdings gilt wie fast immer, dass eine 'gemischte' Gruppe einer einseitig aufgestellten Spezialistentruppe gegenüber im Vorteil ist. Das Reisen und Überleben im Norden fällt Einheimischen zudem leichter als in der Umgebung fremden Südländern – je weniger sich die Helden bislang im Norden auskennen, desto erfahrener sollten sie insgesamt sein.

Interessant mag es sein, schon von Beginn an einen elfischen Helden in der Gruppe zu haben, möglichst einen Vertreter der nicht-firnelfischen Völker. Dieser wird sich im Verlauf des Abenteuers natürlich ebenso des Misstrauens und Zorns der Nivesen ausgesetzt sehen wie die Mammutfirn-Sippe – und sollte daher auf die Fürsprache seiner Begleiter zählen können. Auf die Möglichkeit, einen neuen firnelfischen Helden einzuführen, wird im Kasten auf Seite 46 eingegangen.

EIN BESONDERER HANDEL

Der erste Teil des Abenteuers führt die Helden nach langer Reise bis an das Südufer des Blauen Sees und lässt sie dort mit den aufgebrachten Nivesen zusammenstoßen.

DER EINSTIEG INS ABENTEUER

Das Abenteuer sollte für die Helden in einer der größeren Handelsstädte Nordaventuriens beginnen. Geeignet sind dazu das westsewerische Norburg am Oberlauf des Born, die Hafenstadt Riva am nach ihr benannten Golf, das Handelszentrum Lowangen im Svellttal oder die Metropole Festum an der Bornmündung. Einen kurzen Überblick über die Besonderheiten dieser Städte erhalten Sie im nebenstehenden Kasten. Weitere Informationen finden sich in der *Geographia Aventurica* sowie den Regionalbeschreibungen *Das Orkland* (Riva, Lowangen) beziehungsweise *Raues Land im Hohen Norden* (Norburg, Festum).

Die eigentliche Anwerbung durch Erdoj Tureljeffo (siehe Personenbeschreibung auf Seite 53 im Anhang) kann auf unterschiedliche Weise erfolgen. Haben die Helden bereits Bekannte in einer der Städte, können diese sie an den Fernhändler weiterverweisen. Anderenfalls wird der Norbarde selber auf die Helden (und deren Rechtschaffenheit) aufmerksam. Sei es, dass diese einem im Gewühl eines Marktplatzes untergehenden Bettler einige Almosen schenken, einen seiner Berufskollegen, dessen Karren nach dem Durchgehen der Zugtiere in den Fluss gestürzt ist, aus höchster Not erretten oder ihm selbst gegen betrunkene Raufbolde oder Räuber ("Na, Norbardengesicht, keine Sippengeschwister dabei, die dich und deine Taler schützen können?") beistehen.

Einmal von der Vertrauenswürdigkeit der Helden überzeugt, macht Erdoj diesen ein lukratives Angebot: Wenn sie seinen nächsten Handelszug zum Blauen See begleiten, ihn und seine Waren vor allen Gefahren auf dem Weg beschützen und wieder mit ihm zum Ausgangspunkt der Reise (oder einer der anderen Handelsstädte, falls Sie dort bereits weitere Pläne mit den Helden haben) zurückkehren, erhalten sie pro Kopf und Tag fünf Silbertaler. Er rechnet ihnen die nach der Reise anstehende Summe auch gerne vor – abhängig vom Ausgangspunkt dürfte diese für jeden Helden zwischen 30 und 50 Dukaten liegen.

Durch geschicktes Feilschen lässt sich der Norbarde noch auf bis zu 7 Taler pro Tag und Held heraufhandeln (beondere Spezialisten auch mehr), als Handgeld stellt er jedoch höchstens 5 Dukaten pro

HANDELSSTÄDTE DES NORDENS

Norburg ist mit seinen knapp 3.000 Einwohnern eine noch aufstrebende Handelsstadt, die lange im Schatten Festums stand, jedoch zunehmend vom Landhandel des Bornlands über die Grüne Ebene und den Roten Pass ins Mittelreich profitiert. Geschützt nur von einem massiven Palisadenwall, stellt der Ort mit seinen überwiegenden Holzhäusern eine bürgerliche Enklave im ansonsten von adligen Bronnjaren beherrschten Sewerien dar. Viele norbardische Sippen machen hier Station, die im Winter im Umland lagernden Nivesen sind zum Zeitpunkt des Abenteuers natürlich schon lange fortgezogen.

Die reiche Hafenstadt **Riva** an der Mündung des Kvill ist als einziges Mitglied des ehemaligen Svelltschen Städtebundes nie von Orks belagert worden und ihnen bis heute weder Gehorsam noch Tribut schuldig. Die etwa 3.000 Einwohner wohnen in gepflegten Holz- und Fachwerkhäusern zwischen gepflasterten Straßen und betrachten sich selbst als einzige Vertreter der Zivilisation in der Einöde des Nordens. Im großen Hafen liegen Schiffe aus aller Herren Länder, und die großen Markthallen sind das Zentrum des nordaventurischen Pelzhandels.

Lowangen ist nach langer orkischer Belagerung zwar nie gefallen, jedoch tributpflichtig geworden. Die stark befestigte Handelsstadt mit ihren rund 10.000 Einwohnern liegt auf drei Inseln inmitten des Lowanger Svellts, während vor den Toren vor allem die bekannte Zucht des Svellttaler Kaltbluts auffällt. Die Messen 'Markt und Spiele' ziehen im Phex- und Rahjamon unzählige Fernhändler und Auswärtige an. Zu dieser Gelegenheit könnten hier auch die Helden angeworben werden.

Die Handelsmetropole **Festum** ist mit ihren mehr als 30.000 Einwohnern größer als alle anderen Städte des Bornlands zusammen. Der bedeutende Hafen mit Zollbrücke und Speicherinsel leidet unter den unsicheren Schiffsrouten der Blutigen See. Im Zentrum Festums liegt die schachbrettartig angelegte Altstadt, darum gruppieren sich weitere Viertel mit teilweise stark wechselndem Charakter (unter anderem das Maraskanerviertel Neu-Jergan). Die Norbardenwiese dient den reisenden Händlersippen als Lagerplatz in der Stadt.

Jede der genannten Städte verfügt übrigens über eine eigene Magierakademie (Lowangen sogar zwei), die als Lockmittel für Ihre Helden dienen kann.

Kopf im Voraus zur Verfügung. Zeigen sich die Helden vom schönsten Mammon unbeeindruckt, versucht Erdoj sie mit der Aussicht auf eine Begegnung mit leibhaftigen Firnelfen zu ködern – bei eher von (wissenschaftlicher) Neugier angetriebenen Gruppen könnte dies angesichts des ansonsten zurückgezogenen Lebens der Elfen durchaus ausschlaggebend sein.

REISEVORBEREITUNGEN

Die lange Reise durch die oft menschenleere Wildnis des Nordens sollte gut vorbereitet sein. Geben Sie den Helden daher vor Reiseantritt noch Gelegenheit, mit dem erhaltenen Handgeld ihre Ausrüstung auf- und falls nötig auszubessern. Erdoj kommt *nicht* für den Unterhalt der Gruppe auf der Reise auf.

Vor allem Proviant, Zelte, Wechselkleidung, regenfeste Planen und – für den letzten Reiseabschnitt zum Blauen See – zusätzliche wärmende Kleidung sind angeraten. Die benötigte Menge des Proviantes hängt auch davon ab, ob sich die Gruppe nebenher durch Jagd Nahrung beschaffen will und kann oder nicht. Solange die Wünsche der Helden nicht allzu ausgefallen und exotisch werden, sollten sie in allen Handelsstädten fündig werden – in Festum lässt sich zu einem entsprechend hohen Preis sogar fast alles beschaffen. Für Heilränke und andererlei Alchimika wendet man sich am besten an die jeweiligen Magierakademien, die für ihre Dienste natürlich eine fürstliche Entlohnung verlangen.

Erdoj trifft währenddessen seinerseits letzte Vorbereitungen, kauft Waren an und lässt seine kleine Karawane beladen. Von seinen fünf ausdauernden Paaviponys dient ihm eines für persönlichen Bedarf und zusätzliche Geschäfte, die er auf dem Weg in den Norden machen kann (vor allem kleine Werkzeuge wie Scheren und Rasiermesser, Lampenöl und Schnaps); zwei weitere sind mit dicken Ballen besten Segeltuchs beladen und die letzten beiden mit Salz, Honig, Wollstoffen und Metallwaren, die von den Firnelfen immer wieder verlangt werden. Rätsel gibt Erdoj dabei noch immer das im letzten Sommer von den Firnelfen nachgefragte hochwertige Segeltuch auf – tatsächlich hat die Mammutfirn-Sippe dieses auf Anraten Ayalamones bestellt, um damit den Eissegler auszustatten (bislang dient ein minderwertigeres Leinensegel als Substitut). Die Ponys dienen Erdoj im Übrigen nur als Packtiere, geritten werden sie nicht. Die beschwerliche Reise und die Beladung der Ponys erlauben ohnehin keine höhere Marschgeschwindigkeit. Sollten die Helden selbst über Reittiere verfügen, legt ihnen Erdoj womöglich deren Unterbringung in einem Mietstall (für 5 Dukaten pro Monat) nahe, da längst nicht alle Rassen den Bedingungen des Hohen Nordens angepasst sind.

DIE REISE

Der genaue Verlauf der Reise hängt natürlich vom Ausgangspunkt derselben ab. Eine detaillierte Ausarbeitung ist im Rahmen dieses Abenteuers nicht möglich, einen groben Überblick über die Besonderheiten und wichtige Eckdaten der einzelnen Reiseabschnitte finden Sie jedoch nachfolgend.

👁 **Bornstraße** (Festum bis Norburg, ca. 400 Meilen, 12 bis 14 Reisetage): Die Handelsroute von Festum nach Norburg ist die meistgenutzte und am besten ausgebaute Straße des Bornlands. Reisende Norbardensippen, Festumer Fuhrwerke – und landflüchtige Leibeigene – sorgen stets für einen Verkehr und sich abends gut füllende Schankstuben in den Herbergen entlang der Straße.

👁 **Grüne Ebene** (Norburg bis Gerasim, ca. 250 Meilen, 11 bis 13 Reisetage): Über den Born gelangt man von Norburg bald in die Grüne Ebene, die Heimat der Steppenelfen und mancher Goblinsippen. Das weite, grasbewachsene Land hält wenige Überraschungen bereit, die man nicht bereits lange vorher herannahen sieht. Wildschweinreiter der Goblins verlangen womöglich 'Wegzoll', den Erdoj aus seinem überschüssigen Warensortiment bezahlen kann. Über den Rabenpass der Gelben Sichel geht es schließlich am oberen Oblomon nach Gerasim weiter.

👁 **Svelltland und Salamanderwälder** (Lowangen bis Kvirasim, ca. 400 Meilen, 15 bis 18 Reisetage): Von Lowangen geht es durch das orkbeherrschte Svelltland nach Gashok und von dort in die west-

lichsten Ausläufer der Salamanderwälder (den Silberbuchenwald). Entlang des nur für Kundige zu findenden Saumpfads gelangt man nach Hillhaus, wo inmitten der Salamanderwälder von den Elfen geduldete Menschen wohnen, und weiter nach Kvirasim.

👁 **Westliche Taiga** (Riva/Kvirasim/Gerasim bis Oblarasim, ca. 450/500/100 Meilen, 18–22/20–25/4–5 Reisetage): Die Nivesische Hochebene wird vor allem von den lichten Wäldern der Taiga beherrscht, die neben schlanken Birken und Krüppelkiefern kaum noch anderen Bäumen eine Heimat ist. Zwischen einzelnen Kleindörfern und befestigten Wegherbergen entlang der schlammigen Handelswege verbringt man stets mehrere Tage in der Wildnis und trifft allenfalls auf Pelzjäger oder sich in der weiten Landschaft beinahe verlierende Nivesensippen der *Lieska-Lie*, die hier ihre Sommerlager aufschlagen. Von Riva und Kvirasim aus gelangt man auf halbem Weg nach Oblarasim zu den *Tenjos*, gewaltigen Felsäulen zwischen tiefen Schluchten inmitten des ansonsten flachen Landes.

👁 **Südliche Tundra** (Oblarasim bis Nordostspitze des Alavi-Sees, ca. 200 Meilen, 8 bis 10 Reisetage): Von Oblarasim führt die eingeschlagene Route durch das südliche *Jonsu* (wie die Nivesen die Tundra westlich des Frisund nennen) zum Oberlauf des Frisund und dort am Flussufer und schließlich an der Ostseite des Alavi-Sees weiter nach Norden. Das karge Steppenland wartet zum Teil mit durch das Auftauen stark aufgeweichten Böden auf. Die Dörfer Naaulok und Nysjunen am Frisund liegen an der Grenze zur östlichen Brydia und zum Eisreich Glorania. Der von meilenbreiten Schilfgürteln umgebene, flache Alavi-See ist zu dieser Jahreszeit eine Brutstätte von Myriaden von Insekten.

👁 **Nördliche Tundra** (letzte Etappe bis Farlorn, ca. 100 Meilen, 4 bis 5 Reisetage): Die Steppe nördlich des Alavi-Sees ist noch karger als die südlichere Tundra, aber noch nahrhaft genug, dass sie den Karenherden der Lieska-Leddu im Sommer als Weideplatz dienen kann. Von diesen ist derzeit allerdings nicht viel zu sehen (siehe auch Seite 42, **Verlassene Tundra**). Die letzten beiden Tagesreisen führen schließlich über die in Höhenlagen noch verschneiten Hügel- und Gebirgszüge südlich des Blauen Sees, die sogenannte Farlornschwelle (siehe auch Seite 42, **Weißpelze!**).

Weitere Informationen können Sie bei Bedarf der Regionalspielhilfe **Rauhes Land im Hohen Norden** entnehmen. Eine tabellarische Übersicht über die Landschaftsformen (vor allem *Nördliche Wälder (Taiga)*, *Nördliche Grasländer und Steppen* sowie *Nördliche Tundra*) findet sich in der **Zoo-Botanica Aventurica** ab Seite 277; im selben Band sind auch die Werte etlicher Tiere und Pflanzen enthalten, auf die die Helden im Hohen Norden stoßen können. An festen Szenen während der Reise sind die folgenden vorgesehen.

ZELTE FÜR DIE SCHÜRFER

Zu den wenigen größeren Flecken menschlicher Zivilisation, die vom Handelszug Erdojs und der Helden passiert werden, gehört die Goldgräberstadt Oblarasim – wobei der Begriff 'Zivilisation' manchem Besucher angesichts der Verhältnisse in der Stadt kaum in den Sinn kommen dürfte. Seit im Oblomon vor einigen Jahren Gold gefunden wurde, hat der früher vornehmlich als Handelsplatz mit den Auelfen des Umlands (einige leben noch heute in Pfahlbauten am Fluss) dienende Ort vielerlei zwielichtiges Gesindel angezogen. Die Goldsucher haben sich am Fluss über viele Meilen hin Schürfstellen abgesteckt und versetzen ihre meist magere Beute in den Bordellen und Kneipen Oblarasims. (Ausführliche Informationen zu Oblarasim und den dort lebenden Elfen finden Sie in **Aus Licht und Traum 100f**.)

Vor einer Woche ist allerdings ein schwerer Sturm durch das Oblomon-Tal gezogen, der einige Bretterbuden des Ortes zerstört und etliche Lagerplätze der Schürfer am Fluss verwüstet hat. Um die Verluste zu ersetzen, sind viele Goldsucher nach Oblarasim gekommen, doch die benötigten Waren sind oft längst ausverkauft gewesen. Die Stimmung im Ort ist dementsprechend gereizt: Die Goldgräber befürchten, dass ihre Schürfstellen während ihrer Abwesenheit von anderen besetzt werden, können aber auch nicht ohne überlebenswichtige Güter zurückkehren. Als die kleine Karawane der Helden Oblarasim erreicht, formieren sich die Schürfer wie gierige Geier um die verhei-

Bungsvolle Fracht, kaufen Erdoj seine letzten überschüssigen Waren ab und reagieren dann verärgert und zornig, als dieser ihnen nicht auch das teure Segeltuch (aus dem sich vorzügliche Zelte nähen lassen) verkaufen will – wobei sie meist ohnehin nur Versprechungen über eine Beteiligung an ungewissen, zukünftigen Goldfunden anzubieten haben. Hier sind natürlich die Helden gefragt, die Ware ihres Auftraggebers vor allen aufdringlichen Begehrlichkeiten zu schützen, denn ohne das Segeltuch kommt auch kein Handel mit den Firnelfen mehr zustande. Entscheiden Sie selbst, ob die Schürfer sich gar zu Gewalttaten hinreißen lassen, um an die begehrte Ware heranzukommen, und was Sie den Helden hier zur Erfüllung ihres Auftrags abverlangen.

Durchschnittlicher Goldsucher

Beil: INI 9+W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W+3 **DK** N
Kurzschrift: INI 10+W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W+2 **DK** HN
Waffenlos: INI 9+W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP(A)** 1W **DK** H
Borndorn: INI 10+W6 **FK** 16 **TP** 1W+2
LeP 31 **AuP** 34 **KO** 12 **RS** 1–2 (schwere Lederkleidung)
MR 2 **GS** 7

Sonderfertigkeiten: keine oder allenfalls einige verbreitete wie Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte und Wuchtschlag
Nachteile: Goldgier

VERLASSENE TUNDRA

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die hoch am Himmel stehende Mittagssonne lässt euch weit blicken, als ihr die Uferzonen des Alavi-Sees endlich hinter euch gelassen habt. Das Getöse der ohne Unterlass quakenden Frösche und die allerorten nach Blut dürstenden Mücken und Schnaken hatten eure Nerven beinahe aufgerieben. Doch nun erstreckt sich vor euch wieder die endlos scheinende, flache Tundra. Allenfalls das sanfte Wiegen des bis zu schritthohen Steppengrases im Wind bringt ein wenig Unruhe in diese Landschaft, die ansonsten wie ausgestorben scheint. Der kurze Sommer im hohen Norden lässt das Gras binnen weniger Wochen emporsprossen, hatte euch euer Begleiter Erdoj vor einer Weile bereits erklärt. Und dieses bietet dann selbst den großen Karenherden der Lieska-Leddu ausreichend Futter, so dass die Nivesen hier in der Tundra zwischen Blauem und Alavi-See ihre Sommerlager aufschlagen können, fügte er hinzu. Doch so weit ihr auch blicken könnt – am fernen Horizont vermeint ihr schon die vergletscherten Gipfel der Eiszinnen zu erkennen –, habt ihr noch keine Nivesen ausmachen können. Sollte sich der Norbarde etwa getäuscht haben? Als ihr euch zweifelnd zu ihm umblickt, seht ihr auch seine Stirn in Falten gelegt. Er scheint offensichtlich mehr erwartet zu haben als das Nichts, das ihr hier in der Tundra vorfindet.

Die Abwesenheit der Nivesen lässt auch Erdoj rätseln. Fragen die Helden noch einmal bei ihm nach, kann er ihnen nur sagen, dass die Lieska-Leddu ihre Sommerlager in anderen Jahren stets nördlich des Alavi-Sees aufgeschlagen hatten. Warum sie diesmal weit und breit

nicht zu sehen sind, kann er sich nicht erklären. Aufmerksame Helden (IN- oder *Fährtensuchen*-Probe) können aber im weiteren Verlauf der Reise durch die Tundra Schneisen teilweise heruntergetretenen oder Stellen abgeweideten Grases erkennen, vielleicht stoßen sie sogar auf einen verlassenen Lagerplatz, an dem die Standorte der mit Reisig ausgelegten Jurten, die Feuerstellen und manche anderen zurückgelassenen Spuren (etwa Knochenreste einer Mahlzeit) noch von den erst kürzlich fortgezogenen Nivesen künden. Tatsächlich haben die Lieska-Leddu ihre Herden nach den immer häufigeren Überfällen der Weißpelzorks weiter nach Westen getrieben. Die besten Jäger und Krieger sind dagegen nach Farlorn gezogen, um von dort aus die vermeintlich firnelfischen Schuldigen aufzuspüren und die Übergriffe zu vergelten.

WEIßPELZE!

In der Farlornschwelle, den Hügel- und Gebirgszügen, die den Blauen See im Süden von der Tundra scheiden, gerät der Handelszug der Helden kurz vor der Ankunft im vorläufigen Reiseziel erstmals mit den Orks aneinander.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Obwohl sie nicht einmal ansatzweise die Größe der majestätischen Eiszinnen nördlich des Blauen Sees erreichen, sind auch die höchsten Erhebungen südlich des Gewässers ganzjährig schneebedeckt. Längst habt ihr all eure wärmende Kleidung angelegt, doch der über die nahe Passhöhe wehende Wind bläst euch noch immer empfindlich eisig ins Gesicht. Wenige Schritte noch, dann dürft ihr zumindest wieder bergab gehen und habt die Kletterei der letzten Stunden hinter euch. Als ihr den höchsten Punkt des an vielen Stellen nur noch zu erahnenden Pfades nach Farlorn erreicht habt, breitet sich unter euch eine unwirklich erscheinende Landschaft aus. Verschneite Hügelrücken



bestimmen auf Meilen das Bild, auch wenn keine mehr so hoch wie die von euch gerade erklommene ist, dazwischen tun sich vereinzelte Flecken kärglicher Vegetation auf. Dahinter aber glitzert im Sonnenschein und vor der Kulisse der gewaltigen Gipfel der Eiszinnen bläulich die Eisdecke des zugefrorenen Sees. Für einen Moment verharrt ihr dort, das beeindruckende Bild in euch aufnehmend – als ein Schmerzensschrei von [Heldenname] euch aus euren Gedanken reißt. Auf den seitlichen Abhängen oberhalb des Passes schälen sich weißbepelzte Kreaturen mit

Lederpanzern hinter Felsen hervor und stürmen euch waffenschwingend entgegen. [Heldenname] steckt ein Pfeil im Oberarm.

Helden mit der Gabe *Gefahreninstinkt* sollten hier natürlich die Gelegenheit erhalten, die Gefahr bereits kurz zuvor zu erahnen. Lassen Sie dann den letzten Absatz gegebenenfalls aus oder passen sie ihn an die Ereignisse an. Der getroffene Held erleidet sofort 1W+5 TP und eine Wunde. Bei den Angreifern handelt es sich natürlich um Schneeorks, was aber nur Nordlandkundige auf Anblick erkennen dürften – andere mögen sie vielleicht für die im Süden weitaus bekannteren Yetis oder Schneeschrate halten. Die genaue Zahl der Angreifer sollte den Fähigkeiten der Helden angepasst werden und liegt wahrscheinlich zwischen vier und acht. Davon nehmen zwei oder drei Orks die Gruppe mit ihren Bögen aus der Entfernung unter Beschuss – so auch der Anführer, *Khergoi Torragh* (siehe dessen Personenbeschreibung im Anhang auf Seite 54). Die Kampfwerte der Orks finden Sie auf Seite 51.

Sobald die Gegenwehr der Helden zu groß wird und einzelne Orks zu unterliegen drohen, zieht sich der Trupp über die verschneiten Hänge zurück. Da sie ihrem Auftrag folgend mit dem Überfall auf die Helden eigentlich nur beabsichtigten, bei deren Leichen weitere falsche Hinweise auf einen firnelfischen Angriff zurückzulassen, nun aber einsehen müssen, dass sie ihre Gegner unterschätzt haben, verdrücken sie sich, bevor ihre eigenen Leichname als Gegenbeweis der ausgestreuten Spuren offensichtlich werden.

Erdoj schlägt sich mit seiner Molokdeschnaja abhängig vom Erfolg der Helden entweder gut (die Helden haben selbst alle Mühe, sich durchzusetzen) oder schlecht (die überlegenen Helden müssen ihm zur Seite stehen). Die aufgeschreckten Ponys fliehen und müssen nach dem Kampf wieder eingesammelt werden.

Ein Elfenpfeil

Spätestens bei der Versorgung ihrer Wunden sollten die Helden entdecken können, dass der erste von den Orks verschossene Pfeil in seiner Machart deutlich von den übrigen abweicht. Das schlanke Geschoss ist mit schwarzen Adlerfedern befiedert und einer perfekten, symmetrischen Spitze aus Horn versehen, während die übrigen Pfeile dicker sind und eine Befiederung aus krauseligem Möwenfedern aufweisen. Lediglich die Pfeilspitzen der übrigen Geschosse scheinen der des ersten Pfeils nachempfunden zu sein (um nicht zu unterscheidende Wunden zu schlagen). Tatsächlich handelt es sich beim ersten Pfeil – was ein kundiger Held oder alternativ Erdoj erkennen kann – um ein firnelfisches Geschoss, das sich die Orks einst selbst nach einem Kampf aus dem Fleisch gezogen haben und bei den (glücklicherweise nicht) toten Helden als weiteren Hinweis auf die Angriffe der Firnelfen zurücklassen wollten.

Ankunft in Farlorn

Von der Passhöhe benötigt die Gruppe noch etwa eine Tagesreise bis nach Farlorn. Das wenige Meilen südlich des Seeufers liegende Dorf ist mit seinen 130 ständigen Bewohnern eigentlich eher beschaulich, doch die derzeit hier versammelten Jäger und Krieger der Lieska-Leddu haben die Kopfstärke im Ort auf mehr als das Doppelte anwachsen lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Auf die Ankunft in Farlorn freue ich mich immer ganz besonders”, erklärt euer Begleiter Erdoj freimütig, als ihr die letzte spärlich mit Krüppelkiefern bestandene Hügelkuppe erklimmt, die euch noch vom vorläufigen Ziel eurer Reise trennt. “Nicht weil es so besonders schön oder besonders groß ist, sondern einfach weil es da ist, wo es ist”, fügt er mit einem Grinsen hinzu. Den Sinn in diesen Worten zu finden fällt nicht schwer, wenn man seit rund einer Woche keine einzige feste Behausung mehr gesehen hat.

Als ihr die Höhe erreicht, blickt ihr auf ein flaches, breites Tal hinab, in dem struppiges Kraut und robustes Gras den Einzug des kurzen Sommers erahnen lassen. In der Mitte bilden etwas mehr als ein Dutzend kleine Häuser und Blockhütten eine leicht verstreute Siedlung. Ein halbes Dutzend kleinere Lagerfeuer brennen dazwischen – und zwischen den erst auf den zweiten Blick sichtbaren, von schmutziggelben Fellen und teilweise Grassoden abgedeckten Rundhütten. Von diesen kleineren Behausungen zählt ihr mindestens weitere drei Dutzend in dem Dorf, das ihr euch so groß gar nicht vorgestellt hattet.

Je näher die Helden kommen, desto mehr Einzelheiten können sie entdecken: Bei den kleineren Hütten handelt es sich um nivesische Jurten (Rundzelte), zwischen denen etliche mit Speeren und Bögen bewaffnete Nivesen beisammensitzen. Aus den Holzhäusern des Ortes stechen zwei teilweise steinerne Gebäude heraus, nämlich zum einen der bis in ein Schritt Höhe gemauerte und darüber hölzerne Firun-Tempel (einem thorwalschen Langhaus nicht unähnlich) und zum anderen das Steinhaus des nordbardischen Händlers *Ugdalf Ur-risk* und seiner Familie. Die ständige Bevölkerung Farlorns besteht – abgesehen vom Firun-Geweihten *Neerjan Gartimski* und der nordbardischen Händlerfamilie – vor allem aus sesshaften nivesischen Pelzjägern. Die Anwesenheit der vielen zusätzlichen Nivesenjäger gibt auch Erdoj Rätsel auf.

Das Ziel der Gruppe ist zunächst Ugdalfs Steinhaus, in dem für die seltenen Reisenden dieser Gegend ein halbes Dutzend sauberer Betten bereitsteht. Der Händler, seine Frau *Eila* und der Sohn *Lari* sind Erdoj bereits seit langen Jahren bekannt. Da sie wissen, dass Tureljefo vor allem wegen des Handels mit den Firnelfen der Mammutfirnsippe nach Farlorn gekommen ist, warnen sie ihn natürlich vor den Vergeltungsabsichten der Nivesen.

Der Zorn der Nivesen

Etwa 150 Jäger der Lieska-Leddu haben in Farlorn seit fast einer Woche ihr Kriegslager aufgeschlagen und suchen die Umgebung des Blauen Sees in kleineren Gruppen nach Spuren der Firnelfen ab. Die Stimmung im Dorf ist düster und hat längst auch die sesshaften Nivesen erfasst, die ihren Volksangehörigen weitgehend Verständnis und Unterstützung entgegenbringen.

Die Hintergründe des gerade für das Nivesenvolk – das selbst Fehden zwischen Stämmen und Sippen in Massenschlägereien ohne Tote austrägt – ungewöhnlichen Kriegszugs herauszufinden, fällt nicht schwer, da sie auf Nachfrage bereitwillig erläutert werden. Eine Übersicht über die Auslöser des Zorns finden Sie nachfolgend:

Die ersten Zwischenfälle liegen bereits einen Monat zurück, als erstmals vereinzelte (von der Herde getrennte) Karene niedergeschossen aufgefunden wurden. Die Schützen hatten es dabei offensichtlich weder auf das Fleisch noch das Fell der Tiere abgesehen (denn beides wurde nie angerührt), hinterließen aber zweimal einen abgebrochenen Pfeil, den die Nivesen eindeutig als firnelfisch identifizieren konnten.

Eine Woche später kam es zum ersten Angriff auf Menschen, als eine kleinere Karenherde auseinandergetrieben und die drei Hirten sowie deren Steppenhunde getötet wurden. Neben Schusswunden (und einem weiteren firnelfischen Pfeil) fanden sich hier auch Stichwunden, vermutlich von großen Jagdspießen. (Tatsächlich haben die Schurachai ihre mit dem Arbach beigefügten Wunden nach dem Kampf mit zusätzlichen Stichen der typischen elfischen Jagdwaffe zu kaschieren versucht – deren Knebel (eine Querstange, die ein zu tiefes Eindringen der Klinge ins Fleisch verhindert) hat deutliche Druckstellen hinterlassen.)

Während sich die Überfälle auf die Herden fortsetzten, kam es bald darauf zu einem für die Nivesen besonders frevelhaften Verbrechen: Ein ganzes Rudel Rauwölfe wurde in der Steppe dahingeschlachtet, mit dem Messer fein säuberlich ausgeweidet und dann provokativ liegengelassen. Dass diese Tiere den Nivesen heilig sind, ist den benachbarten Völkern des Nordens wohl bekannt.

Der letzte, ausschlaggebende Überfall forderte vor einer Woche das Leben des Häuptlingssohns *Adjok*, der auf dem Weg zu Verwand-

ten nach Farlorn war. Nachdem er erschossen wurde, sind ihm mit einem firnelfischen Pfeil beide Augen ausgestochen worden. Das Geschoss mit den noch daranhängenden Augäpfeln wurde dem Toten in den Mund gesteckt.

Zu den Wortführern der Nivesenjäger gehören die *Lahtis* (Sippenhäuptlinge) *Altanan* (Anfang 40, hager und klein, mit deutlichen Tränensäcken unter den Augen, die seine Trauer um den ermordeten Sohn Adjok noch trauriger erscheinen lassen, im Grunde gutmütig und friedliebend, nun aber vor allem verbittert), *Nurmjo* (Mitte 30, athletisch und groß, mit drei parallelen Narben im Gesicht, die sich über das linke Auge, die Nase und die Lippen ziehen und von einer Bärenatze stammen, peitscht die übrigen Nivesen mit Reden von Kriegertum und Rache weiter auf) und *Jonuri* (Ende 40, leicht untersetzte Frau, auf einen schnellen Erfolg des Kriegszugs bedacht, um möglichst bald den unheilvollen Weg des Kampfes wieder verlassen und zur Herde zurückkehren zu können) sowie die junge Schamanin *Lieskaju* (Ende 20, ausgezeichnet, trägt den Elfen besonders die Ermordung der Wölfe nach, grübelt ständig über Möglichkeiten, die die elfische Magie ausschalten sollen).

Da die Helden wahrscheinlich bereits eine Vermutung über die wahre Identität der Angreifer haben, kann es sein, dass sie hiervon auch die Nivesen zu überzeugen versuchen. Doch selbst beim Vorzeigen des von den Orks verwendeten firnelfischen Pfeils und der diesem teilweise nachempfundenen eigenen Geschosse schenken ihnen am Ende höchstens einige wenige Jäger Glauben. Die übrigen sehen, aufgepeitscht von den Reden der Wortführer, darin lediglich einen Zufall ("die Orks sind eben auch Opfer des firnelfischen Kriegswahns geworden – daher der Pfeil"), der auch die Jagdspießwunden nicht erklären kann.

VERHÄNGNISVOLLE WÖRTE

Am Abend sitzen die Nivesen rund um ihre Lagerfeuer und sprechen dem *Käämi* zu, einem hochprozentigen Schnaps aus vergorener Karenmilch, der mit drei Teilen Wasser verdünnt getrunken wird. In dieser aufgeheizten Stimmung gewinnen die von einigen Jägern ausgestoßenen Hetztiraden gegen die Elfen noch einmal deutlich an Schärfe. Beim Versuch, seine Handelspartner zu verteidigen, unterläuft Erdoj hier ein folgenschwerer Fehler.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr merkt eurem Begleiter seine Erregung deutlich an, als er die letzten Vorwürfe gegen die Firnelfen beantworten will.

"Wenn ich eines auf all meinen Reisen durch den Norden gelernt habe", hebt Erdoj zu sprechen an, "dann das: Auf seine Handelspartner sollte man sich stets verlassen können! Und das tue ich weiterhin, denn Blutgier und Mordlüsternheit, die hinter den Überfällen auf euch und eure Herden stecken, kann ich einem Ork wohl, einem Elfen aber niemals zutrauen. Dass sich mit ihnen weiterhin friedlich Handel treiben lässt, werdet ihr ja sehen,

wenn ich morgen Abend unbescholten aus dem Tal der krummen Eiche zurückkehre ..."

Die letzten Worte eures Begleiters lassen die Nivesen um euch herum aufhorchen, und das wird wohl auch Erdoj klar, der seinen eigenen Redefluss abrupt abbricht und eine beinahe greifbare, unheilvolle Stille hinterlässt.

Der Norbarde hat den Nivesen soeben seinen Treffpunkt mit der Mammutfirn-Sippe verraten. Dass er diese dadurch in höchste Gefahr bringt, wird ihm sofort danach bewusst. Bevor die Nivesen ihn mit Fragen nach weiteren Details des verabredeten Handels durchlöchern können, flüchtet er in sein Quartier in Ugdaľs Haus. Den Helden sollte sich das Verhängnis ebenfalls recht schnell erschließen – bestürmen Sie sie anderenfalls mit Fragen durch die Jäger, die es ihnen deutlich machen. Sollten Ihre Helden am Abend überhaupt nicht mehr gemeinsam mit Erdoj im Lager der Nivesen gesessen haben, lassen Sie obige Szene wegfallen und den Norbarden lediglich bestürzt von seinem Missgeschick berichten.

Da zu befürchten ist, dass die Nivesen den Elfen am Treffpunkt aufzulauern werden, sollte sich die Gruppe Gedanken darüber machen, wie man die Mammutfirn-Sippe rechtzeitig warnen kann – falls nötig, erteilt Erdoj den Helden diesen Sonderauftrag, während er selbst auf jeden Fall in Farlorn bei seinen Waren bleibt. Der norbardische Fernhändler kennt allerdings weder die Richtung, aus der die Elfen kommen, noch den Standort ihres Palastes, so dass die Helden sie vermutlich nur am Handelstreffpunkt selbst in letzter Minute warnen können.

SPRACHVERWIRRUNG

Garethi, die verbreitetste Sprache Mittelaventuriens, wird im hohen Norden des Kontinents kaum verwendet. Lediglich in Siedlungen mit deutlich mittelländischem Einschlag wie Glyndhaven an der Bernsteinbucht bedient man sich ihrer regelmäßig. Ansonsten herrscht nördlich von Riva und Norburg bei der Verständigung *Nujuķa*, die Sprache der Nivesen und damit des größten Menschengeschlechtes dieser Region, vor. Die Norbarden verständigen sich untereinander in *Alaani*, die Elfen in *Isdira* und die Orks ohnehin meist nur in ihrem eigenen *Oloarkh*-Dialekt. Dies macht es vor allem Helden ohne entsprechende Sprachkenntnisse schwer, sich mit den übrigen Protagonisten dieses Abenteuers zu unterhalten. Wenn in Ihrer Gruppe überhaupt kein Held eine der erforderlichen Sprachen versteht und spricht, sollten Sie entweder Erdoj als Dolmetscher fungieren lassen oder dem Gegenüber jeweils doch eine ausreichende Menge *Garethi*-Brocken in den Mund legen. Gestalten Sie Unterhaltungen in diesem Fall jedoch bewusst schwerfälliger und langatmiger.

VON FALSCHEN UND WAHREN FEINDEN

Der zweite Teil des Abenteuers beginnt für die Helden mit der Warnung der Firnelfen vor dem Hinterhalt der Nivesen. Danach beginnt die Spurensuche nach den versteckten Orks, unterbrochen von der Befreiung Ayalamones aus der Gefangenschaft der Nivesen.

VERHINDERTE VERGELTUNG

In Farlorn bricht bereits früh am Morgen nach der Ankunft der Heldengruppe geschäftiges Treiben aus. Die Jäger der Lieska-Ledu bereiten sich auf den Kampf mit den Elfen vor. Waffen werden geschärft, Bögen und Pfeilköcher angelegt sowie letzte Absprachen bezüglich des Vorgehens getroffen. Ansonsten zeigen sich die Nivesen wortkarg – von Begeisterung ist nichts zu spüren, dafür umso mehr

von der stillen Entschlossenheit, die vermeintlichen Angreifer der eigenen Herden zur Rechenschaft zu ziehen. Schließlich bricht mehr als die Hälfte der angereisten Jäger – etwa 80 Nivesen – zum Handelstreffpunkt auf.

Die Helden, Erdoj und die Norbardenfamilie Urrisk werden währenddessen bei jedem ihrer Schritte außerhalb des Steinhauses genauestens beobachtet. Obwohl es keiner der Nivesen offen ausspricht, sollte deutlich werden, dass ein Verrat des Hinterhalts an die Elfen nicht geduldet wird. Wenn die Gruppe offen aus dem Dorf herausmarschieren sollte, hängt sich unmittelbar ein Dutzend Verfolger an ihre Fersen und überwacht alle weiteren Aktionen. Bevor an eine Warnung der Elfen zu denken ist, müssen diese Verfolger daher erstmal abgeschüttelt werden – sei es durch ein heimliches Davonschleichen aus dem Steinhaus in Farlorn (was in dem kleinen Dorf nahezu

unmöglich ist, wenn nicht für eine effektive Ablenkung gesorgt wird) oder durch eine waghalsige Flucht in der kargen, umliegenden Wildnis.

Auf dem Weg zum von Erdoj beschriebenen Treffpunkt können die Helden – je nachdem ob sie vor den Jägern der Lieska-Leddu oder erst nach ihnen aufgebrochen sind – nivesischen Spähern und Kämpfertrupps begegnen, die zum Auslegen des Hinterhalts ausschwärmen. Die Helden sollten dabei natürlich nach Möglichkeit vermeiden, bemerkt zu werden, anderenfalls ist wahrscheinlich ein erneutes Abschütteln der Verfolger nötig.

DAS 'TAL DER KRUMMEN EICHE'

Der Handelstreffpunkt wenige Meilen abseits des Dorfes zeichnet sich durch einen im hohen Norden Aventuriens selten auftretenden Baum aus: Die Krummeiche ist mit ihrem verkrüppelten Wuchs den vorherrschenden Kiefern nicht unähnlich, aber sogar in der Lage, um ganze Steine herumzuwachsen und diese allmählich anzuheben. In der Nähe Farlorns steht ein besonders auffälliges Exemplar, das einen mannsgroßen Felsen umschlungen hat und auch einigen Nivesen hinlänglich bekannt ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dies muss der zum Handel verabredete und euch von Erdoj beschriebene Ort sein: In der Mitte einer weitläufigen Senke, deren Abhänge sich an mehreren Stellen steil, fast klippenartig abheben und ein halbes Dutzend weiter natürlicher Eingänge formen, steht eine für diese Landschaft geradezu majestätische Eiche. Der Baum ist wie die umstehenden Krüppelkiefern gedrunken und krummgewachsen, dabei gerade mal etwa fünf Schritt hoch, hält aber einen gewaltigen Felsen einen halben Schritt über dem Boden fest umschlungen. Fast scheint es, als seien Humus und Erz im Kampf miteinander verbunden. Neben den kargen Bäumen ragen in der Senke noch ein paar weitere Felsen auf, die zum Teil in Gruppen beieinander stehen und die Sicht für Beobachter am Rand des Tals verdecken.

Nun sollten die Helden zunächst einmal ihr Vorgehen abstimmen, wie sie sich vor den zorn erfüllten Nivesen bis zur Ankunft der Elfen verbergen und diese zugleich rechtzeitig warnen können. Die Vielzahl natürlicher Eingänge zum Tal macht es dabei unmöglich zu bestimmen, aus welcher Richtung die Mitglieder der Mammutfirnsippe auftauchen werden; die Weitläufigkeit des Geländes andererseits erschwert es den Nivesen, die Elfen bereits beim Eintritt ins Tal in die Zange zu nehmen, und zwingt sie abzuwarten, bis diese die Mitte erreicht haben. Einige mehr oder weniger erfolgversprechende Positionierungen und Vorgehensweisen der Helden seien deshalb nun aufgeführt:

☞ Die Gruppe teilt sich auf und jeder Held deckt jeweils einen Eingang ins Tal ab, um die Elfen noch vor dem Erreichen desselben warnen zu können. Wahrscheinlich bleiben dabei jedoch einige der Zugänge unbewacht und die Helden müssen hoffen, dass die Elfen nicht gerade durch diese in die Falle der Nivesen laufen.

☞ Die Gruppe positioniert sich gemeinsam am einzigen Ort, von dem aus alle Zugänge eingesehen werden können und man sich zugleich vor den Nivesen verstecken kann, nämlich zwischen den kleinen Felsformationen inmitten der Senke. In diesem Fall ist jedoch höchste Aufmerksamkeit angeraten, um die Elfen noch beim Eintritt ins Tal entdecken und warnen zu können – bevor die Falle der Nivesen wirksam zuschnappen kann.

☞ Die Gruppe verfügt über anderweitige, vermutlich magische Fähigkeiten, die es ermöglichen, die Elfen vor ihrem Eintritt ins Tal auszumachen und zu warnen. Rechtzeitige Luftaufklärung per ADLERSCHWINGE oder durch tierische Vertraute, Kontaktaufnahme per GEDANKENBILDER, die Suche der Elfen durch einen Elementargeist oder manch andere Zauberei geben den Helden Vorteile, die sie nicht ungenutzt lassen sollten.

Egal für welche ihrer Möglichkeiten sich die Helden letztlich entscheiden, sollten sie mitbekommen, wie auf den steilen Abhängen am Rand der Senke unterdessen zwei bis drei Dutzend Nivesenjäger Stel-

lung beziehen – stets darauf bedacht, keine offensichtlichen Spuren zu hinterlassen und sich ihrerseits vor einer frühen Entdeckung durch die Elfen zu bewahren. Die übrigen, ausgeschwärzten Krieger der Lieska-Leddu besetzen Verstecke im weiteren Umland der Senke und stehen als Verstärkung für einen Kampf zur Verfügung.

Schildern Sie die Situation im Tal und der Umgebung nun als von Ungewissheit und ungeduldigem Warten geprägt. Die Nivesen wissen ebenso wenig wie die Helden, wann genau und aus welcher Richtung die Firnelven kommen werden (und ob überhaupt). Zwischen den einzelnen Verstecken am Rand der Senke werden lautlos Handzeichen ausgetauscht, bisweilen streckt einer der Jäger zum Ausschauh alten seinen Kopf hinter einem Felsen hervor. Die Helden müssen sich auch vor den Nivesen verbergen und sollten sich nicht sicher sein, in ihrem jeweiligen Versteck nicht von einem vorrückenden Jägertrupp entdeckt werden zu können.

Die folgende Beschreibung der Ankunft der Elfen geht davon aus, dass die Helden sich für das Versteck in der Mitte des Tals entschieden haben – ist dies in Ihrer Gruppe nicht der Fall gewesen, sollte es Ihnen jedoch nicht schwerfallen, die Beschreibungen entsprechend anzupassen. Auch bei frühzeitiger Warnung der Elfen noch vor dem Tal werden sie spätestens bei ihrem Rückzug von einem der im Umland postierten Nivesenspäher entdeckt und die beschriebene Verfolgungsjagd nimmt ihren Lauf. Im Zuge der Flucht treffen Helden und Elfen dann aufeinander.

DIE ANKUNFT DER ELFEN

Die schließlich etwa zur Mittagsstunde ankommenden Firnelven können vom aufmerksamsten (vergleichende *Sinnenschärfe*-Probe) Helden zuerst entdeckt werden.

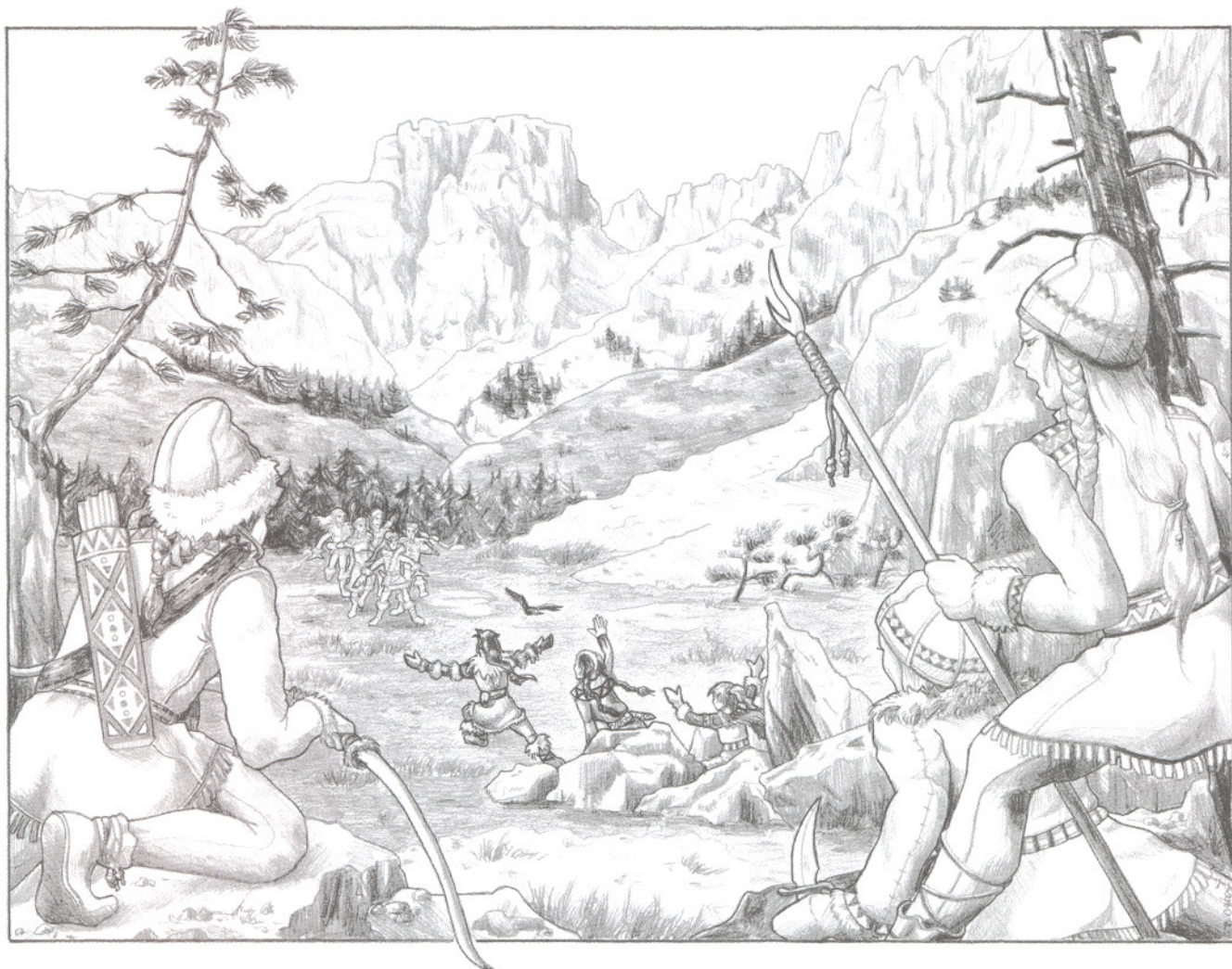
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Warten auf die Elfen zehrt an euren Nerven, denn zur Untätigkeit verdammt kommen euch Minuten längst wie Stunden vor. Im Kopf seid ihr mittlerweile alle euch in den Sinn kommenden Szenarien durchgegangen, habt jedem der natürlichen Eingänge in die Senke eigene Fluchtpläne zugeordnet und euch die Stellungen der nivesischen Jäger am Rand eingeprägt. Doch was, wenn die Elfen ohnehin noch vor dem Erreichen des Tals von den lauernden Kriegern aufgegriffen werden?

“Psst. Sie sind da“, hört ihr dann jedoch die Stimme von [Name des aufmerksamsten Helden] neben euch. Und tatsächlich erkennt ihr sie nun auch, dem Handzeichen des Gefährten folgend, am Rand der Senke. Ein halbes Dutzend Firnelven, in helle Leder- und Pelzkleidung gewandet, auf dem Rücken größere Päckchen und Rucksäcke tragend, nähern sich der Mitte des Tals, in der sie zwischen den verkrüppelten Bäumen ihren Handelspartner ausfindig zu machen versuchen. Schräg in ihrem Rücken seht ihr bereits, wie sich die ersten Nivesen mit gespannten Bögen oder vorgestreckten Speeren aus ihren Verstecken erheben.

Allein die Helden können nun noch ein Massaker an den Elfen verhindern. Eine vollständige Umzingelung der Ankömmlinge ist den Nivesen nach der Warnung nicht mehr möglich. Dafür schwirren jedoch die Pfeile der Kurzbögen und die nivesischen Wurfkeulen der ausreichend nahen Jäger auf die Gewarnten herab. Die Elfen unter der Führung *Calhenyiar Mammutfirns* (siehe auch Personenbeschreibung auf Seite 53) ziehen sich sofort wieder aus der Senke zurück. Ihr schweres Gepäck (das vor allem zum Tausch vorgesehene Pelze umfasst) behindert sie dabei zunächst, bis die Firnelven sich ihrer Lage voll bewusst werden und die Last fortwerfen.

Doch auch die Helden ziehen nun die Aufmerksamkeit der Nivesen auf sich. Wenn sie sich nicht unmittelbar selbst zur Flucht wenden, drohen sie ebenso eingeschlossen zu werden wie die Elfen. Sollten die Helden zunächst auf die Elfen zustürmen, um sie zu warnen, nehmen diese ihnen gegenüber im ersten Augenblick eine abwehrende, bedrohliche Haltung ein, erkennen sie aber bei den ersten Angriffen der Nivesen als Verbündete und dulden eine gemeinsame Flucht. Verwickeln Sie die Gruppe dabei in kurze Scharmützel mit einzelnen heranstürmenden Jägern, die angesichts der hinterher eilenden weiteren Nivesen jedoch tunlichst nur wenige Kampfrunden umfassen sollten.



Nivesischer Jäger

Speer: INI 9+W6 AT 14 PA 9 TP 1W+5 DK S
Waffenlos (Faust): INI 10+W6 AT 13 PA 11 TP(A) 1W DK H
Kurbogen: INI 10+W6 FK 16 TP 1W+4*
Wurffeule: INI 10+W6 FK 15 TP(A) 2W+4
LeP 31 AuP 39 KO 13 RS 1 MR 3 GS 7
Sonderfertigkeiten: Scharfschütze
Nachteile: Totenangst

Auch nach dem Verlassen der Senke setzen die Nivesen den Fliehenden weiter nach. Geben Sie den Spielern nicht allzu viel Zeit zum Überlegen – die Helden haben schließlich auch keine. In ihrem Rücken befinden sich einige Dutzend erzürnte Nivesenjäger, und mehrmals kommen weitere von vorne, die außerhalb der Senke in Verstecken auf der Lauer gelegen haben. Wenn die Helden nicht ohnehin den Elfen hinterhergestürzt sind, lassen Sie sie im Verlauf der unübersichtlichen Flucht wieder auf diese treffen. Von zwei Seiten kommend und die Verfolger jeweils hinter sich wissend, bleibt beiden Gruppen dann nur eine gemeinsame Flucht in eine dritte Richtung übrig.

Die Firnelfen wenden sich in einem Bogen schließlich gen Osten, weiter in die Höhen der Farlornschwelle hinein und zum Palast der Mammutfirn-Sippe. Sobald die Verfolger endlich abgeschüttelt zu sein scheinen, verlangt Calhenyiar von den Helden die Hintergründe des gerade Erlebten zu erfahren. Berichten diese ihm von den Vorwürfen der Nivesen, streitet er diese vehement ab. Erst danach denkt der Sippenführer an eine gegenseitige Vorstellung von Elfen und Helden. Da die Rückkehr nach Farlorn für die Gruppe derzeit nicht zu empfehlen ist (und man sich ohnehin bereits auf dem Weg zum Palast befindet), lädt Calhenyiar sie ein, ihm vorerst zu folgen.

DIE EINFÜHRUNG EINES NEUEN ELFISCHEN HELDEN

Wenn Sie das vorliegende Abenteuer nutzen wollen, um einen neuen elfischen Helden ins Abenteuerleben zu führen, bietet sich die Möglichkeit dazu während der ersten Begegnung von Elfen und Helden am vereinbarten Handelsplatz. Es spricht nichts dagegen, dass Sie eine(n) junge(n) Firnelfe(n) an dem geplanten Handel teilnehmen lassen (die Führung der Elfen verbleibt natürlich beim Sippensprecher Calhenyiar) und sie/ihn bei der Verfolgung durch die Nivesen gleich ins Abenteuer werfen. Eine kurzzeitige Trennung von den Sippengeschwistern mag sie/ihn zwingen, sich zunächst den übrigen Helden anzuschließen und erste Bekanntschaft zu schließen. Eine Verletzung der/des Elfe/n könnte der Hilfe durch die Gruppe bedürfen oder einer der anderen Helden durch die Magie der/des 'Neuen' gerettet werden. Bei der späteren Spurensuche der Helden, der Befreiung Ayalamones, dem Kampf mit dem Orktrupp und schließlich gegen die Streitmacht Uigar Kais ist ein firnelfischer Begleiter (der vielleicht auch als Führer oder Aufpasser agiert) für die Heldengruppe absolut plausibel. Und am Ende des vorliegenden Abenteuers hat er womöglich längst Freundschaft mit den anderen Helden geschlossen oder ist von der Abenteuerlust derart gepackt, dass es ihn kaum noch bei der eigenen Sippe hält.

BEI DER MAMMUTFIRN-SIPPE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Einige Stunden sind mittlerweile seit eurer Flucht vor den Nivesen vergangen und noch immer folgt ihr den Firnelfen durch Täler und Senken, über Höhenzüge und Erhebungen zum Palast der Mammutfirn-Sippe. Die Landschaft um euch herum muss aus der Luft wie ein weiß-grauer Flickenteppich erscheinen, denn immer wieder wechseln sich öde Fels- und Geröllflächen mit abtauenden Eis- und Schneedecken ab. Da ihr immer höher steigt, nehmen letztere jedoch zu.

Es sei nicht mehr weit bis zu eurem Ziel, gibt euch euer Führer Calhenyar schließlich zu verstehen. Und tatsächlich scheint auch von den Elfen die Anspannung der letzten Stunden endgültig abzufallen.

Dann seht ihr ihn vor euch: Der Palast der Mammutfirn-Sippe steht auf einem kleinen Plateau, an dessen Südseite eine weitere steile Erhebung einen langen Schatten wirft. Die Wärme der Sommermonate ist den Behausungen der Elfen jedoch trotz dieses Sonnenschutzes anzusehen. Winzige, zum Teil wieder ver-eiste Schmelzwasserflüsse haben die über zwei Dutzend unterschiedlich großen Schneekugelhütten mit einem faszinierenden Muster aus schimmernden Weiß- und Blautönen überzogen. Zwischen den Kugelhäusern, die einem entfernten Beobachter wohl kaum als solche auffallen dürften, verbinden zur Hälfte im Eisboden versenkte Tunnel die einzelnen Räume des Palastes, dessen Äußeres ihr euch weitaus prachtvoller ausgemalt hattet.

Sobald die Gruppe auf etwa hundert Schritt an den Palast herangekommen ist, tauchen zwischen den Schneekuppeln ein halbes Dutzend weiterer Elfen auf, die zwar bewaffnet sind, aber eher neugierig als bedrohlich auf die Ankömmlinge warten. Durch einen halb im eisigen Boden versenkten Eingang führen sie die Gruppe in das Innere des Palastes. Hier wird dieser seiner Bezeichnung auch gerecht: Spiegelglatte Eis- und Schneewände, teilweise mit prachtvollen Reliefs überzogen, dazu unnatürlich filigran erscheinende Möbel (Stühle, Haken für Kleider und andererlei, Wandregale, Betten) und Schmuckstücke aus Mammuten und Kristall zeugen von elfischer Kunstfertigkeit.

Durch eine kleinere **Vorhalle** (die wohl notfalls auch zur Verteidigung des Palastes dienen kann) und einen weiteren Tunnel gelangen die Helden in die große **Sippenhalle** (die *sala*), die von vier in den Himmelsrichtungen aufgestellten, lebensgroßen Mammut-Eisstatuen beherrscht und für die meisten Zusammenkünfte der Sippe genutzt wird. Von hier führen weitere Tunnel zu den übrigen Räumlichkeiten, vor allem **Wohn- und Werkkuppeln**, aber auch zur eisigen **Vorrats-halle**, der mit einem klaren Deckenfenster aus Eis versehenen **Halle des Salasandra** und der Kristallwerkstatt, die den Eindruck erweckt, dass sie früher weitaus mehr genutzt wurde (tatsächlich sind die Kristallformer seit längerem in einer Höhle am Seeufer mit dem Bauen des Eisseglers beschäftigt; siehe **Der Kristallsegler** auf Seite 51).

Die Helden werden von den übrigen Mitgliedern der Mammutfirn-Sippe zunächst misstrauisch beäugt, bis Calhenyar sie vorstellen und die Umstände ihrer Anwesenheit erklären konnte. Die Sippe selbst umfasst etwa zweieinhalb Dutzend Mitglieder, davon drei Kinder. Die gemeinsame Beratung der Sippenmitglieder über die Feindseligkeit der Nivesen findet erst am Abend statt – nachdem auch *Olimiona* (siehe Seite 54) und die anderen Kristallformer von der Werkstatt am Seeufer zurückgekommen sind. Den Helden bleibt so vermutlich noch etwas Zeit, sich im Palast umzuschauen und einige der Elfen näher kennenzulernen.

DIE BERATUNG

Der 'Kriegsrat' der Mammutfirn-Sippe findet in der zentralen Sippenhalle statt, in der sich am Abend alle Elfen und die Helden versammeln. Obwohl er seinen Sippenmitgliedern bereits einige Einzelheiten der Situation in Farlorn mitgeteilt hat (soweit die Helden ihm diese berichtet haben), bittet Calhenyar die Gruppe zunächst noch ein-

mal um eine ausführliche Darstellung der jüngsten Geschehnisse. An lückenhaften oder unklaren Stellen ihres Berichts unterbrechen sie einige der Sippenmitglieder mit Fragen – vor allem Calhenyar selbst, seine Schwester Olimiona und die Älteste *Eorima* (siehe auch Seite 54). Sie können diese Gelegenheit auch nutzen, um eventuelle Gedächtnis- oder Verständnislücken Ihrer Spieler aufzuklären.

Danach beginnt die Diskussion der Sippenmitglieder über das weitere Vorgehen. Wenn Sie diese mit den Helden ausspielen möchten, orientieren Sie sich an den nachfolgend aufgelisteten wichtigen Punkten, anderenfalls fassen Sie sie zumindest kurz zusammen.

☞ Die Feindseligkeit der Nivesen ist ein schwerer Schlag für die Sippe, die sich ohnehin bereits im Kampf gegen das Eisreich Glorania befindet.

☞ Einen Krieg mit dem riesigen Stamm der Lieska-Leddu zu entfachen, wäre verheerend. Andererseits kann man sich aber auch nicht einfach zurückziehen und darauf warten, dass einen die Nivesen irgendwann finden.

☞ Der Handel mit dem Norbarden Erdoj Tureljeffo ist nicht nur für die Sippe, sondern für das ganze Volk der Firnelfen von großer Bedeutung. Seine Ware wird seit langem erwartet. (Hier ist vornehmlich das südländische Segeltuch gemeint, doch die Elfen vermeiden es nach Möglichkeit allzu viel über den derzeitigen Bau des Kristallseglers preiszugeben – zumal es bezüglich der Situation in Farlorn nicht von Bedeutung zu sein scheint.)

☞ Solange die Nivesen in Farlorn auf eine Vergeltung aus sind, wird ein Handel allerdings kaum zustande kommen. Das Misstrauen der nivesischen Jäger gegenüber dem Norbarden dürfte nach dem gescheiterten Hinterhalt noch gewachsen sein und Erdoj sich mittlerweile einer ständigen 'Bewachung' durch die Lieska-Leddu ausgesetzt sehen.

☞ Am wichtigsten ist derzeit die Aufklärung der Hintergründe des Zorns der Nivesen.

Spätestens hier sollten sich die Helden wieder des Elfenpfeils aus ihrer ersten Begegnung mit den Schurachai erinnern. Obwohl für sie selbst die Urheberschaft der Orks an den Überfällen auf die Lieska-Leddu dadurch feststehen mag, bedarf es zur Überzeugung der nivesischen Jäger in Farlorn noch weiterer Beweise. Daher sollte die nächste Aufgabe der Helden das Aufspüren der marodierenden Orks sein, die ihre Überfälle auf die Lieska-Leddu vermutlich von einem Versteck in der Farlornschwelle aus durchgeführt haben.

Calhenyar empfiehlt schließlich, sich in zwei Gruppen zu jeweils etwa einem Dutzend Mitgliedern auf die Suche nach den Orks zu begeben. Die Helden werden dabei vermutlich von zumindest einem ortskundigen Elfen begleitet (siehe den Kasten unten), während die andere Gruppe unter der Führung Calhenyars vollständig aus Sippenmitgliedern besteht. Allein diese Aufsplitterung der Elfen stellt angesichts des weiter gärenden Zorns der Nivesen und möglicher Übergriffe selbst auf den Palast der Sippe schon ein Risiko dar, das man jedoch eingehen muss.

ELFEN ALS BEGLEITER DER HELDEN

Wenn die Helden dies nicht von sich aus entschieden ablehnen (was zu einiger Irritation führen mag), erhalten sie bei ihren weiteren Aufgaben nach der Beratung mit der Mammutfirn-Sippe wahrscheinlich zumindest einen firnelfischen Begleiter, der als ortskundiger Fährtenfinder, aber auch als Aufpasser dienen mag. Immerhin hängt das Schicksal der Sippe maßgeblich von den Erfolgen der Helden ab.

Im Idealfall handelt es sich bei diesem Begleiter um einen neu eingeführten Elfenhelden (siehe Kasten **Die Einführung eines neuen elfischen Helden** links). Bietet sich dies in Ihrer Gruppe nicht an, obliegt Ihnen selbst das Führen dieses Begleiters. Wie viele andere Meisterpersonen birgt der ortskundige Elf dabei

eventuell die Gefahr, entweder die Fähigkeiten der Helden in den Schatten zu stellen und als eigentlich handlungstreibende Kraft zu sehr in den Vordergrund zu treten oder aber durch fortwährende Untätigkeit als unnützes 'Anhängsel' der Helden unplausibel zu werden. Deshalb sollten Sie von vornherein bedenken, in welchen Bereichen Sie dem Begleiter einen sinnvollen, aber nicht mit Fähigkeiten der Helden rivalisierenden Beitrag zum Erfolg der Gruppe gewähren können. Insbesondere beim Zaubereinsatz sollten solche Formeln bevorzugt werden, die nicht nur einem Einzelnen dienlich sind, sondern von allen genutzt werden können. Beispiele hierfür wären die flächenwirksamen Tarnzauber NEBELWAND und SILENTIUM oder der zum Überwinden von unwegsamen Hindernissen (vornehmlich Schluchten) geeignete SOLIDIRID.

AUF SPURENSUCHE

Am Morgen nach der Beratung brechen beide Gruppen zur Suche nach den Orks auf. Die Firnelfen unter der Führung Calhenyars halten sich dabei zunächst noch in der Nähe ihres Palastes auf und suchen die nördlichen Erhebungen der Farlornschwelle – die dem Hauptverbreitungsgebiet der Weißpelze in den Eiszinnen am nächsten sind – nach Spuren ab. Die Helden sollten sich unterdessen weiter westwärts halten, wo sie auf der Passhöhe bereits einmal mit den Orks zusammengestoßen sind. Die Suche selbst gestaltet sich in der weitläufigen Wildnis schwierig und zeitaufwendig – immerhin sind die Krieger aus Kharrtak (dem Heiligtum der Weißpelzorks in den Eiszinnen und Sitz des Schamanen Uigar Kai) stets darauf bedacht, ihre Spuren zu verwischen und die Nivesen im Glauben zu belassen, dass die Firnelfen hinter den Übergriffen auf ihre Herden stecken.

Seien Sie den Helden gegenüber bei dieser Suche nicht zu großzügig; jede Spur (denkbar sind die Überreste eines von den Orks erjagten Wildtiers, Blutflecken, die aus Verwundungen im Kampf gegen die Helden stammen, eine unsorgsam abgedeckte, alte Feuerstelle oder verlorene Beutestücke wie die Nivesenmütze des ermordeten Häuptlingssohns Adjok) sollte langwierige Bemühungen voraussetzen, um dann vielleicht doch nur in die Irre oder auf eine falsche Fährte zu führen.

FALSCHER FÄHRTE

Neben den Kriegern des orkischen Hochschamanen Uigar Kai halten sich in der Farlornschwelle noch weitere Schurachai auf, die hier vom Heiligtum Kharrtak in den Eiszinnen entfernt ein weitgehend eigenständiges Sippenleben führen, sich um die Pläne des Hochschamanen kaum scheren und von dessen mörderischer Delegation noch nicht einmal etwas ahnen. Diese 'gewöhnlichen', einheimischen Schurachai sind zumeist kleiner und weniger kräftig als die aus dem Orkland rekrutierten Elitekrieger, mit denen sich Uigar Kai vornehmlich umgibt. Die Verwechslungsgefahr ist jedoch gerade für volksfremde Nicht-Orks (wie die Helden) groß.

Lassen Sie die Helden daher, bevor sie die wahren, von Uigar Kai entsandten Orkkrieger aufspüren, erst einmal auf eine (zumindest an den jüngsten Überfällen) unschuldige Schurachai-Sippe stoßen. Die Weißpelze leben in einer palisadenumstandenen Siedlung aus schweren orkischen Rundzelten inmitten eines abgelegenen Tals. Von den nachforschenden Helden- und Elfengruppen haben sie keine Ahnung und gehen so auch nicht sonderlich vorsichtig oder übermäßig aufmerksam ihrem alltäglichen Sippenleben nach, das vor allem aus der Jagd nach verwertbarem Wild, dem Verzehren desselben, der Malträtierung ihrer Orkfrauen oder der gegenseitigen Demonstration eigener Stärke besteht. Die Helden können hier weder elfische Pfeile noch Jagdspieße oder andere Spuren der Überfälle ausmachen.

Die gerade einmal eineinhalb Dutzend Sippenmitglieder werden von einem alternen Häuptling angeführt und könnten von kampferfahrenen Helden mit Überraschungsmoment durchaus zu besiegen sein. (Modifizieren Sie die Werte der erfahrenen Schurachai-Krieger, die

Sie auf Seite 51 finden, hierzu wie folgt: AT, PA, KO, RS jeweils –2, FK, LeP, AuP je –4.)

Auch wenn ein derartiges Auslöschen der Sippe mit der eigentlichen Aufgabe der Helden wenig zu tun hat, sehen die Firnelfen dies keinesfalls als überflüssig an. Die Schurachai sind dafür bekannt, die Firnelfen, wo immer sie ihrer habhaft werden können, gnadenlos zu verfolgen – und können deshalb im Gegenzug auch keine Schonung erwarten. Sollten die Helden von einem Kampf gegen die Orks absehen, stößt Calhenyar mit seinem Trupp später ebenfalls auf diese Siedlung – und macht die aufgeschreckten Weißpelze kurzerhand nieder. Betonen Sie dadurch durchaus die Härte und Gnadenlosigkeit der Firnelfen.

DIE BOTIN AUS FARLORN

Bevor sie die Orkkrieger aus Kharrtak schließlich aufspüren können, erreicht die Helden eine Nachricht aus Farlorn. Da die Norbarden selbst den Ort nicht mehr ungesehen verlassen können, hat Erdoj die junge Nivesin Rauma, Tochter einer der sesshaften Jägerfamilien des Dorfes (und von der Unschuld der Elfen mittlerweile überzeugt), zum bekannten Handelstreffpunkt (dem Tal der krummen Eiche) geschickt – in der Hoffnung, dass Elfen oder Helden dort auf sie aufmerksam werden. Tatsächlich sollte sie den Helden dort oder in der Nähe bei ihrer Spurensuche auffallen und neueste Kunde aus Farlorn überbringen können.

So berichtet sie, dass die Norbardenfamilie Urrisk und der Händler Erdoj im Dorf seit dem gescheiterten Hinterhalt stets von einigen Nivesenjägern verfolgt und misstrauisch beäugt werden. Vor allem aber ist kurz danach aus dem Norden eine weitere Firnelfe im Dorf aufgetaucht, die offensichtlich keinerlei (Berührungs-)Angst hatte und sich ihrerseits nach Neuigkeiten aus dem Süden umhörte. Die Nivesen zögerten jedoch nicht lange und überwältigten die überraschte Elfe, um sie gefangen zu nehmen und vermutlich auszuhorchen. Rauma kann sich noch deutlich an das silberne Haar und die silbernen Augen der Frau erinnern, ebenso an die ihr kurz darauf abgenommene Halskette, an der ein "seltsam funkelnder und violett leuchtender Anhänger" das Auffälligste war. Wenn die Helden damit nicht selbst etwas anfangen können (was unwahrscheinlich ist) und kein Mitglied der Mammutfirn-Sippe bei ihnen ist, das anhand dieser Beschreibung ohne Zweifel die Trägerin der Simia-Flamme des Eises *Ayalamone Silberstreif* wiedererkennen könnte, sollten sie den Firnelfen diese Entdeckung zumindest mitteilen – sei es der gesamten Sippe im Palast oder allein dem Trupp Calhenyars, wenn sie diesen eher antreffen.

AYALAMONES BEFREIUNG

Die Gefangenschaft Ayalamones ist für die Mammutfirn-Sippe eine katastrophale Nachricht, denn vom Schicksal der Flammenträgerin hängt mutmaßlich die Zukunft des gesamten firnelfischen Volkes ab – zumindest sehen Calhenyar und die meisten anderen Sippenmitglieder dies so. Deshalb drängen sie auch umgehend auf eine Befreiung der Elfe und unterbrechen ihre Suche nach den Orks währenddessen. Da die Helden mit der Situation in Farlorn bereits vertraut sind und sich dort zumindest grob zurechtfinden sollten, obliegt ihnen die eigentliche Befreiung Ayalamones. Die Firnelfen (Calhenyar und sein Trupp, so sie benachrichtigt wurden, anderenfalls nur die firnelfischen Begleiter der Helden) bleiben vor dem Dorf zurück, können die Helden aber mit einigen typischen elfischen Tarn- und Schleichzaubern (CHAMAEIONI, SILENTIUM, VISIBILI) unterstützen sowie vielleicht für etwas Ablenkung der Nivesen sorgen (eine auffällige NEBELWAND an der entgegengesetzten Seite der Siedlung, die in Form unheimlicher Schemen herumwabert und von den Nivesen als Geistererscheinung angesehen werden kann).

Ayalamone wird in der Jurte der Schamanin Lieskaju (siehe *Der Zorn der Nivesen* auf Seite 43) gefangen gehalten. Die Helden können sich dies durch eigene Beobachtungen (häufige Besuche vor allem der Lahtis im Zelt Lieskajus) erschließen, es bereits von der Botin Rauma erfahren haben oder die Norbarden im Dorf danach befragen. Ob sich die Schamanin gerade in ihrer Jurte aufhält, hängt auch von einer eventuellen Ablenkung der Nivesen durch die Firnelfen ab (gera-

de mutmaßlichen Geistererscheinungen geht sie natürlich als Erste nach).

IN LIESKAJUS JURTE

Trotz des vorherrschenden Halbdunkels können sich die Helden in der kleinen Jurte einen schnellen Überblick verschaffen. Die Habseligkeiten der Schamanin – allerhand Karenknochen, irdene Tiegel und Schüsselchen, aus denen zum Teil scharf riechende, schmale Rauchfahnen aufsteigen, schwere Felle und zum Trocknen aufgehängte Kräuter – füllen beinahe das gesamte Rundzelt aus. Auffällig ist aber vor allem der im hinteren, eingangsabgewandten Teil des Zeltes zusätzlich aufgestellte mannshohe Pfahl, an den nicht nur die gesuchte Elfe gebunden ist, sondern an dem auch allerlei eiserne Gebrauchsgegenstände der Nivesen befestigt wurden. Die schweren Kochtöpfe und Werkzeuge sollen die Zauberkraft der ohnehin nicht mehr handlungsfähigen Ayalamone weiter einschränken. (Die Effizienz dieser scheinbar zauberhemmenden Anordnung ist allerdings fraglich.)

Der Firnelfe wurden Hände und Beine gefesselt, die Augen verbunden und der Mund geknebelt. Trotz dieser Drangsal scheint die Flammenträgerin von einer Prellung am Kopf abgesehen äußerlich unbeschadet und emotional unbewegt zu sein (selbst wenn sie die Schritte der Helden im Zelt hören sollte). Werden die Fesseln der Elfe gelöst, blickt Ayalamone ihre Befreier verständnisvoll an – und spricht *bian bha la da'in* (BANNBALADIN). Ayalamone verwendet den Zauber hier nach Elfenart als höfliche Begrüßung und 'Befriedigungsmittel' gegenüber den ihr offenbar wohlgesonnenen Helden. Die Wirkung des von der Flammenträgerin vollendet beherrschten Zaubers (Zauberfertigkeitwert 19; IN 19, CH 18) auf die Gruppe sollten Sie anhand seiner Beschreibung im **Liber Cationes** selbst bestimmen.

Die grobe Situation in Farlorn hat sich Ayalamone mittlerweile aus den (zumeist geflüsterten) Unterhaltungen der Lahtis und Lieskajus in der Jurte erschließen können, darüber hinaus ist sie an weiteren Hintergründen aber sehr interessiert. Im Gegenzug kann sie berichten, dass die Nivesen von ihr offensichtlich den Standort des nächstgelegenen Firnelphenpalastes zu erfahren hoffen. Aus Furcht vor ihrer Zauberei haben sie ihr dabei allerdings nie Augenbinde und Knebel gleichzeitig abgenommen und sind bei ihrem Vorhaben bislang auch erfolglos geblieben.

Bevor Ayalamone mit den Helden aus der Jurte und dem Dorf zu flüchten bereit ist, will sie zunächst den ihr abgenommenen Anhänger mit der violetten Simia-Flamme des Eises zurückbekommen. Die in einer kleinformatigen (etwa handtellergroßen), kunstvoll-kristallförmigen Laterne geborgene Flamme können die Helden nach kurzer Suche zwischen den Habseligkeiten der Schamanin in der Jurte finden.

GERETTET

Die Flucht aus Farlorn verlangt abermals nach Heimlichkeit (und sollten die Nivesen durch die Firnelphen noch immer abgelenkt sein, ist dies sicherlich hilfreich) – allerdings besteht nun auch die ständige Gefahr, dass das Fehlen Ayalamones im Zelt der Schamanin entdeckt wird. Lassen Sie Ihre Helden ruhig zittern, dass ihr Unternehmen kurz vor dem Ende noch auffliegt.

Schließlich sollten sie allerdings zusammen mit Ayalamone bei den im Umland versteckten Firnelphen ankommen und hier auch Gelegenheit für eine ausführlichere Beratung mit der Flammenträgerin erhalten. Diese erzählt, gerade auf dem Weg zur Mammutfirn-Sippe gewesen zu sein, als sie in das ihr schon von früheren Reisen (und seit seiner Gründung!) bekannte Farlorn kam. Die ungewöhnlich große Ansammlung an Nivesen überraschte sie, aber als sie deren Feindseligkeit erkannte, war es bereits zu spät. Eine der Wurfkeulen der Nivesenjäger traf sie am Kopf und ließ sie ohnmächtig werden.

Dass hinter dem Zorn der Nivesen die Taten hinterhältiger Schurachai stecken, gibt Ayalamone zu denken – immerhin bleiben die Motive der Orks vorerst schleierhaft. Dem Vorgehen der Mammutfirn-Sippe, zunächst die Schuldigen hinter den Angriffen auf die Nivesen aufzugreifen und dann den Konflikt mit Letzteren zu beenden, stimmt sie zu. Sie warnt allerdings davor, die Orks nach dem Finden

ihres Verstecks sofort (mit nur einer Gruppe) anzugreifen. Stattdessen sollte zunächst der andere Trupp benachrichtigt und ein gemeinsames Vorgehen abgestimmt werden. Bei der weiteren Suche nach den Orks schließt sich Ayalamone vermutlich Calhenyar und seiner Gruppe an – es sei denn, Sie wollen es anders (um etwa Ayalamone nähere Bekanntschaft mit den Helden machen zu lassen).

DIE WAHREN SCHULDIGEN

Nach der Befreiung Ayalamones gilt es, die Spuren der Orkkrieger aus Kharrtak wieder aufzunehmen. Ob Sie diese Suche noch weiter ausgestalten oder relativ kurz überleiten, sollte auch von der Geduld Ihrer Spieler abhängen. Vermitteln Sie bei der Spurensuche nach der falschen Fährte am Anfang und der zwischenzeitlichen Unterbrechung nun den Eindruck, dass sich die Helden den Gesuchten immer mehr nähern. Dabei kann es hilfreich sein, unterschiedliche Beobachtungen der Helden eines einzelnen Ereignisses in zeitlicher Abfolge zu verknüpfen, um ihnen so Rückschlüsse auf die Entfernung der Orks zu ermöglichen. Beispiele hierfür sind:

👁 Die Helden hören noch einige Meilen entfernt donnernd eine Geröll- oder Schneelawine niedergehen. Einen halben Tag später kommen sie selbst an der Stelle des Niedergangs an und finden darauf Spuren der Orks, die die Lawine entweder selbst ausgelöst oder den Ort kurz darauf passiert haben müssen.

👁 Ein Schneesturm zieht über die Farlornschwelle und zwingt die Helden, sich in der Nähe einen Unterschlupf zu suchen. Nachdem der Sturm abgeklungen ist und die Helden ihre Suche fortgesetzt haben, finden sie bald eine Höhle, in der Spuren zur Jagd ausgezogener Orkkrieger darauf hindeuten, dass diese sich hier untergestellt haben.

👁 Sinnenscharfe Helden können in einiger Entfernung das wütende Brüllen eines Firunsbären vernehmen, das kurz darauf abrupt abbricht. Später hören sie das verzweifelte Schreien eines hilflosen Bärenjungens. Das Jungtier können sie kurz darauf durch die Landschaft irren sehen. Der Kadaver der von den Orks im Kampf erschlagenen Bärenmutter wird zuletzt gefunden. Außer dem Pelz und den als Trophäen hoch angesehenen Zähnen haben die Schurachai von dem getöteten Tier nichts mitgenommen.

DAS VERSTECK DER WEIßPELZE

Den Schurachai-Kriegern aus Kharrtak dient während ihres Aufenthalts in der Farlornschwelle ein verstecktes Höhlensystem als Unterschlupf (siehe auch den **Plan** auf Seite 50). In den rund ein Dutzend natürlich entstandenen Räumen haben die Orks ihre provisorischen Nacht- (A), Vorrats- (B) und Trophäenlager (C) eingerichtet. Eine Höhle dient den gestählten Kriegern als kleine Arena (D), in der sie sich im Übungskampf miteinander messen können. Zum Schmorn des erjagten Wilds wird vor dem Haupteingang des Höhlensystems ein ständiges, flach brennendes Feuer (E) unterhalten, an dem sich stets zumindest zwei Wachen befinden. Hinter den eigentlichen Höhlen existieren noch weitere, verzweigte Tunnel, die zum Teil als Sackgassen (F) enden, zum Teil aber auch zu anderen unbewachten Höhleneingängen (G) führen.

Insgesamt umfasst der Kriegertrupp aus Kharrtak ein Dutzend Orks, die in den weitläufigen Höhlen aber kaum allesamt auf einmal anzutreffen (oder zu zählen) sind. Die Ausrüstung und Bewaffnung der Krieger ist hochwertig, ihre Aufmerksamkeit trotz des Gefühls, hier nicht entdeckt werden zu können, geschärft. Allein die firnelphischen Jagdspieße und Pfeile sind nicht auf den ersten Blick zu entdecken, da sie in einer der inneren Höhlen (H) gelagert werden. Beleuchtet (durch Fackeln) werden neben der Eingangshöhle (I) und der provisorischen Arena nur die Räume, in denen sich Orks aufhalten.

Bevor die Helden hier auf sich gestellt einen Angriff starten, sollten sie absprachegemäß den anderen Suchtrupp um Calhenyar (und vermutlich Ayalamone) benachrichtigen. Wenn sich auch in der Gruppe der Helden Firnelphen befinden, können diese dazu auf **GEDANKENBILDER** zurückgreifen. Anderenfalls müssen sich einzelne Gruppenmitglieder selbst auf die Suche nach den (wahrscheinlich ohnehin in der näheren Umgebung befindlichen) Elfen begeben.

DIE SILBERMÖWE

Nachdem die Helden das Versteck der Schurachai-Krieger entdeckt (und den anderen Elfen Bescheid gegeben) haben, sucht Ayalamone bei nächster Gelegenheit das persönliche Gespräch mit der Gruppe. Die Flammenträgerin bekundet den Helden gegenüber ihre Zweifel, das Verhältnis zwischen Firnelfen und Nivesen ohne für letztere glaubhafte Zeugen bereinigen zu können. Die Vorlage allein der Tatwerkzeuge (Pfeile und Jagdspieße) sowie etwaiger Orkleichen könnte den Elfen als konstruiert ausgelegt werden. (Womöglich hatten die Helden bereits ähnliche Überlegungen angestellt.)

Für die Mitglieder der Mammutfirn-Sippe wäre dagegen die Anwesenheit der ihnen nachstellenden Nivesen undenkbar – solange man sie hiermit nicht

überrascht. Ayalamone sucht nun den Rat der Helden, wie diesem Dilemma am besten zu begegnen sei, wobei sie selbst dazu tendiert, vertrauenswürdige Nivesen aus Farlorn über das Versteck der Orks aufzuklären und sie als Zeugen rechtzeitig zum Kampf herzubringen. Als Ansprechpartnerin bietet sich die junge Nivesin Rauma an, die bereits die Botschaft von der Gefangennahme der Flammenträgerin überbrachte. Zeigen sich die Helden damit einverstanden (oder bringen selbst entsprechende Vorschläge an), bietet sich Ayalamone selbst als Übermittlerin einer (von den Helden verfassten) Nachricht an die Nivesin an. Der ADLERSCHWINGE erlaubt ihr die Verwandlung in ihr Seelentier, die Silbermöwe, als die sie auf schnellstem Weg nach Farlorn gelangen kann.

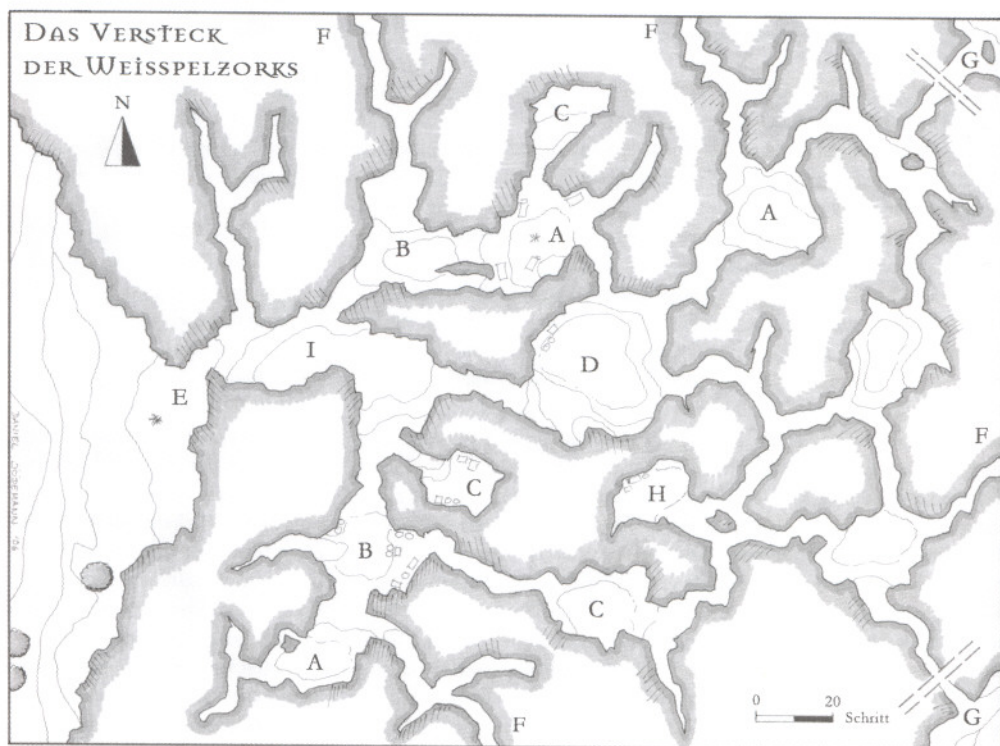
Von den Helden erbittet sie, dieses Vorhaben gegenüber den anderen Elfen zunächst zu decken und sie von einem Angriff auf die Orks bis zu ihrer Rückkehr abzuhalten. In Farlorn kann die Flammenträgerin tatsächlich Rauma sowie deren Eltern *Tenjok* und *Saari* als Zeugen gewinnen. Die eigene Rückkehr passt Ayalamone dann so ab, dass die herbeieilenden Nivesen den Angriff der Elfen auf die Orks noch mitbekommen.

Verfügt einer der Helden ebenfalls über eine schnelle und angemessene Art der Nachrichtenübermittlung (als ADLERSCHWINGE-Vogel, per Dschinn oder Ähnliches), kann er die Aufgabe der Flammenträgerin natürlich auch selbst übernehmen – muss dann allerdings gegebenenfalls auf die Beteiligung am Kampf gegen die Orks verzichten.

DAS KLEINE FINALE

Der Ablauf des Kampfs von Helden und Firnelfen gegen die Orkkrieger aus Kharrtak hängt wesentlich vom Vorgehen ersterer ab. Die Feuerwache am Haupteingang ruft beim ersten Anzeichen von Gefahr sofort Alarm – wenn sie Gelegenheit dazu erhält. Ein schnelles und geräuschloses Überwinden der Weißpelze am Eingang mag dagegen auch beim Aufspüren der Orks im Inneren der Höhlen das Überraschungsmoment bewahren. Einen vergleichbaren Erfolg verspricht das Eindringen in einen der anderen, unbewachten Eingänge. Die Verzweigungen des Höhlensystems machen wahrscheinlich ein erneutes Aufteilen der Helden- und Elfenschar erforderlich. Nutzen Sie diese Möglichkeit ruhig, um die Heldengruppe von den Mitgliedern der Mammutfirn-Sippe zu trennen und die Kämpfe im dunklen Inneren der Höhlen übersichtlich zu gestalten.

Sobald die Weißpelze sich der Gefahr bewusst werden, die über sie hereinbricht, versuchen sie sich durch Hinterhalte hinter Tunnelwindungen oder in größeren Höhlen einen Vorteil zu verschaffen. Ihre Dämmerungssicht ist dabei hilfreich und gegenüber menschlichen



Gegnern ein deutliches Plus. In welcher Gruppenstärke die Orks im Inneren der Höhlen auftreten, sollten Sie anhand der Fähigkeiten der Helden entscheiden. Was ihnen nicht selbst vor die Klinge gerät, wird von den Elfen gnadenlos niedergemacht.

DIE FIRNELFEN DER MAMMUTFIRN-SIPPE IM KAMPF

Im Verlauf des Abenteuers kommen Sie vermutlich mehrfach in die Situation, die Firnelfen der Mammutfirn-Sippe im Kampf an der Seite der Helden beschreiben zu müssen. Deswegen soll Ihnen nachfolgend ein kurzer Überblick über die Fähigkeiten und – wichtiger noch, denn hier sollten die Helden einspringen und besonders glänzen können – Schwächen der Elfen gegeben werden.

Als Waffen dienen den Mitgliedern der Mammutfirn-Sippe vornehmlich die traditionellen Hornbögen und Speere des Elfenvolks, die vor allem bei der Jagd und im Fernkampf hervorragend geeignet sind, im Nahkampf gegenüber den Arbachen der Orkkrieger allerdings an Effektivität verlieren. Gerade im Höhlenkampf sind die langen Speere zudem sehr sperrig und behindern ihre Träger teilweise eher, als dass sie ihnen nutzen.

Als zweite wichtige Stütze im Kampf dient den Elfen ihre Zauberei, vom BLITZ (der den Gegner kurzfristig blendet) über den teuren FULMINICTUS (bei dem jeder SP beim Gegner mit einem eigenen AsP bezahlt werden muss) und den nützlichen ARMATRUTZ (zur Erhöhung des RS) bis hin zu verschiedenen eigenschaftsfördernden Zaubern wie dem AXCELERATUS (der eine beeindruckende Geschwindigkeit verleiht, im Kampf aber dadurch auch nicht ungefährlich ist). Von Calhenyar abgesehen sind die meisten Sippenmitglieder den gezielten Einsatz von Zauberei im Kampf jedoch nicht gewohnt. Wenn Sie befürchten, dass sich Ihre Helden bei all den magischen Fähigkeiten der Elfen benachteiligt fühlen könnten, lassen Sie diese die Helden verzaubern ("weil sie die Erfahrung besitzen, die ihnen verliehenen Fähigkeiten auch sinnvoll einzusetzen") – eigenschaftsfördernde Zauberei wie eben AXCELERATUS, ARMATRUTZ oder ATTRIBUTO werden in dem Fall noch vor dem Kampf auf die Helden gewirkt.

Spielt sich der Kampf aufgrund einer rechtzeitigen Alarmierung der Orks aus den inneren Höhlen vor allem im Bereich des Eingangs ab (mit den Helden und Elfen als Belagern und den bogenbewehrten Weißpelzen als Verteidigern), stiftet die Ankunft der Nivesen Tenjok, Saari und Rauma (siehe oben) weitere Verwirrung, da die Mitglieder der Mammutfirn-Sippe vom Vorhaben Ayalamones bislang natürlich nichts wussten. Bevor die Zeugen aus Farlorn als vermeintliche Feinde angegriffen werden, sollten die Flammenträgerin oder die Helden für Aufklärung sorgen.

Khergoi Torragh

Grufthai: INI 15+W6 AT 18 PA 14 TP 1W+8 DKN
Waffenlos (Faust): INI 15+W6 AT 18 PA 15 TP(A) 1W+2 DK H
Orkbogen: INI 15+W6 FK 22 TP 1W+5*
LeP 47 AuP 57 KO 18 RS 4 MR 3 GS 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Biss, Gegenhalten, Kampfflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Scharfschütze, Sturmangriff, Wuchtschlag

Vorteile: Dämmerungssicht, Eisern, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz, Richtungssinn, Zäher Hund

Nachteile: Aberglaube, Jähzorn, Raubtiergeruch

Erfahrener Krieger der Schurachai

Arbach: INI 11+W6 AT 15 PA 11 TP 1W+4 DKN
Waffenlos (Faust): INI 9+W6 AT 14 PA 13 TP(A) 1W+1 DK H
Orkbogen: INI 9+W6 FK 18 TP 1W+5*
LeP 39 AuP 42 KO 15 RS 4 MR 1 GS 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Biss, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag

Vorteile: Dämmerungssicht, Eisern, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz, Richtungssinn, Zäher Hund

Nachteile: Aberglaube, Jähzorn, Raubtiergeruch

Beim Bezwingen des letzten Gegners der Helden – im Idealfall ist dies Khergoi selbst – fügen Sie die folgende Szene ein.

Ein Segler aus Kristall

Der dritte und letzte Teil des Abenteuers führt die Helden wieder zurück zur Heimat der Mammutfirn-Sippe, um die herannahende Streitmacht Uigar-Kais noch abzufangen, bevor dieser den Kristallsegler erbeuten kann. Auf dem Weg dorthin können womöglich die Nivesen als neue Verbündete gewonnen werden.

Verbündete

Während die Firnelfen direkt zum Palast der Mammutfirn-Sippe und der nahegelegenen Werkstatt des Kristallseglers am Ufer des Blauen Sees eilen, bittet Ayalamone die Helden darum, mit den nivesischen Zeugen ihres Angriffs auf das Versteck der Orkkrieger sowie den als Beweisen fungierenden Pfeilen und Jagdspießen nach Farlorn zu reisen und die dort versammelten Jäger von der Unschuld der Elfen an den Übergriffen auf ihre Herden zu überzeugen. Dann schwingt sich die Flammenträgerin wiederum in Tiergestalt in die Höhe, um selber den im Palast verbliebenen Mitgliedern der Mammutfirn-Sippe die jüngsten Nachrichten zu überbringen.

Die Ankunft der Helden in Farlorn fordert nochmals den Zorn der aufgetragten Nivesen heraus, denn das Scheiternlassen des Hinterhalts am Handelstreffpunkt durch die Gruppe ist keineswegs vergessen. Durch die Fürsprache ihrer nivesischen Begleiter gelangen sie – unter den Anfeindungen Umstehender zwar, aber unbeschadet – ins Dorf und bis zu den wortführenden Sippenhäuptlingen.

Den Ausführungen der Helden folgen die Nivesen zunächst ungläubig, dann zweifelnd bis überrascht und schließlich in ihrem Zorn auf die Weißpelze umschwenkend. Das eigentliche Überzeugen von der Unschuld der Elfen sollte mit der Bestätigung durch Tenjok, Saari und Rauma ohne weiteres gelingen. Um die Nivesen allerdings so-

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schwer atmend bricht der weißpelzige Orkkrieger in die Knie. Seine Verwundungen erlauben es ihm nicht mehr, aufrecht zu stehen – er stirbt. Nicht einmal die Waffe vermag er noch zu einem Schlag zu erheben, doch mit letzter Kraft reckt er das Kinn empor und bleckt seine mächtigen Hauer zu einem gehässigen Grinsen.

“Siegl! Ich sterbe, weil alle Glatthäute dumm sind”, brüllt er euch [in gebrochenem Nujuka oder Garethi] donnernd entgegen. “Eure neue Waffe gehört uns! T'Eirra ist mit dem Riul'Sari Uigar Kai und denen, die für seine Sache sterben – für seinen Sieg ...”

Die letzten Worte des Orks werden immer schwächer, das trotziges Funkeln in seinen Augen erlischt, und schließlich fällt er vornüber auf den Boden.

Der sterbende Orkkrieger spielt hier natürlich auf den geplanten Raub des Kristallseglers durch Uigar Kai an, für den der Kriegertrupp aus Kharrtak lediglich für Ablenkung gesorgt hat. Es ist allerdings noch nicht zu spät, den Erfolg des eigentlichen Unternehmens zu verhindern. Die Häme des Schurachai sollte den Helden zu denken geben. Vor allem was mit der ‘neuen Waffe’ gemeint ist, gibt zunächst Rätsel auf – insbesondere wenn die Helden vom Bau des Kristallseglers durch die Mammutfirn-Sippe bislang nichts erfahren haben. Sprechen sie die Elfen auf die Andeutungen des Orks an, erhalten sie zuallererst die Antwort, dass diese unlängst keine Waffen angefertigt haben, bevor die nächstliegende Möglichkeit in Betracht gezogen wird. Die Erkenntnis, dass der Kristallsegler das eigentliche Ziel der Weißpelze ist, überrascht und schockiert die Elfen. An die Bereinigung des Verhältnisses zu den Nivesen denkt von Ayalamone abgesehen zunächst keiner mehr und speziell Calheniyar drängt zum eiligen Aufbruch.

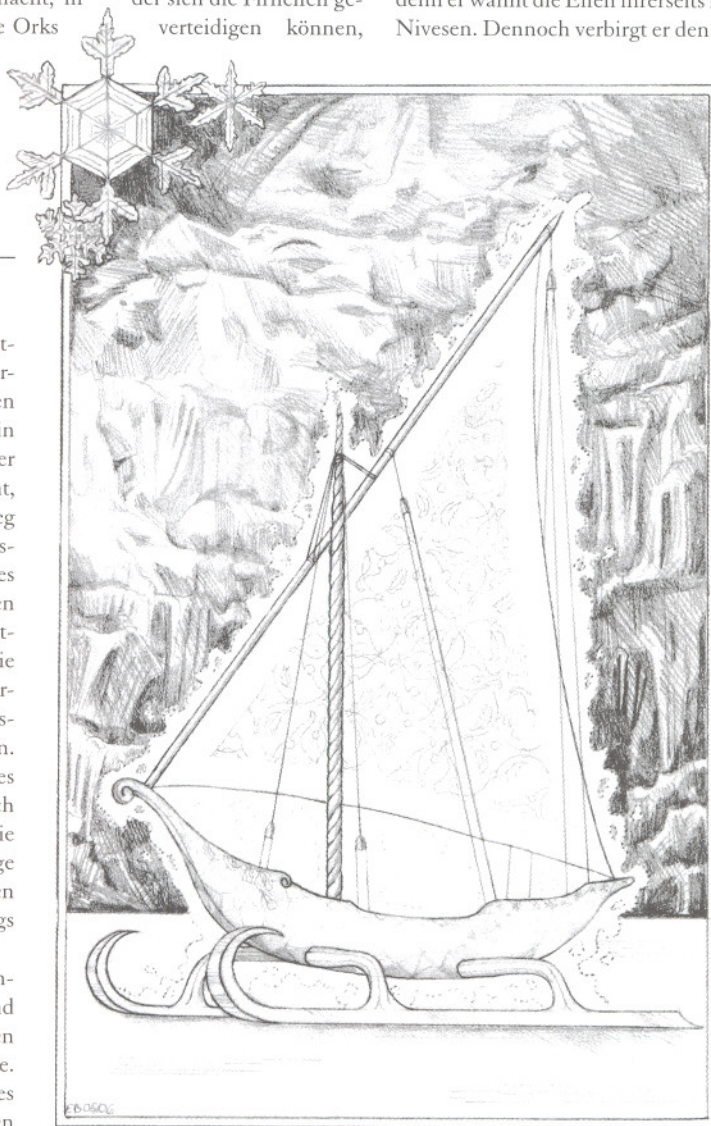
gleich als Verbündete zu gewinnen, sollten die Helden wirklich überzeugende Argumente vorbringen können. Das Schüren von Vergeltungsgedanken gegen die Orks mag dabei ebenso hilfreich sein wie das Einfordern von Solidarität mit den soeben noch fälschlich verfolgten Elfen. Im Gegenzug heben einzelne Nivesen hervor, dass mit den getöteten Schurachai-Kriegern die wahren Schuldigen bereits bestraft wurden und nun eine baldige Rückkehr zu den nicht mehr gefährdeten eigenen Herden opportun sei. Auch das Fehlen jeglicher elfischer Beteiligung (vorausgesetzt keiner der Helden ist ein Elf) an der nach Farlorn entsandten Delegation wird der Mammutfirn-Sippe von einigen als nach wie vor überwältigendes Misstrauen oder Arroganz ausgelegt.

Im Erfolgsfall können die Helden bis zu der Hälfte der anwesenden Nivesenjäger vom Stamm der Lieska-Leddu zum Zug auf den Blauen See und weiter zur Kristallwerkstatt am Ufer nahe dem Palast überzeugen. Lassen Sie hier Hochgefühle angesichts der eigenen Kopfstärke und wahrscheinlichen Übermacht sich mit der Ungewissheit abwechseln, ob man überhaupt noch rechtzeitig ankommen wird. Die Route über den gefrorenen See ist sowohl für die Orientierung als auch die Geschwindigkeit des Marsches die günstigste.

Der Kristallsegler

Die große Kristallwerkstatt liegt am Ende einer durch leichte Erhebungen vom übrigen See getrennten, zugefrorenen Bucht in einer teilweise gefluteten, natürlichen Höhle von über zwanzig Schritt Durchmesser und zehn Schritt Höhe. Ob die Helden hierfür zunächst überhaupt Augen haben, hängt aber auch davon ab, mit welcher Dramaturgie Sie selber das Abenteuer beenden wollen. Wenn sich die

Helden insbesondere seit dem Ausheben des Verstecks der Orkkrieger stets um Eile bemüht haben und bei der Überzeugung und Gewinnung der Nivesen effektiv waren, mag es sein, dass sie noch vor Uigar Kais Streitmacht bei der Werkstatt ankommen. In diesem Fall können sich die mittlerweile versammelten Elfen, die Helden und Nivesen auf einen eigenen Hinterhalt vorbereiten und sich Schutzmaßnahmen für das begehrte Gefährt überlegen. Ansonsten stößt die Gruppe erst zur bereits tobenden Schlacht, in der sich die Firnelfen gerade noch mühevoll gegen die Orks verteidigen können, bis die Unterstützung aus Farlorn schließlich eintrifft und das Blatt wendet. Auf jeden Fall sollte den Helden ein Blick auf den Kristallsegler selbst gewährt werden.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dass die Elfen der Mammutfirn-Sippe wahre Meisterwerke aus Kristall erschaffen können, habt ihr schon in ihrem Palast gesehen – aber was ihr hier vor euch seht, verschlägt euch schlichtweg die Sprache. Ein ganzer Eissegler, ein schlankes, flaches Schiff auf fragil wirkenden Kufen, aus reinem, glitzernden Kristall ist also die 'Waffe', die die Orks zu erbeuten tracht(et)en, und Auslöser etlicher Verwicklungen. Ein Preis, der eines Krieges würdig ist? Ihr müsst euch eingestehen, dass euch die Beantwortung dieser Frage angesichts des kristallinen Wunderwerks keineswegs leicht fällt.

Auf dem leeren Gefährt finden wohl bis zu ein Dutzend Leute Platz, selbst beladen noch mehr als die Hälfte. Im Kampf auf dem Eis des Blauen Sees oder anderen hartgefrorenen Schneeböden im Hohen Norden muss dies tatsächlich eine verheerende Waffe sein, die Tod und Eleganz miteinander vereint. Wie in Holz geschnitzt wirken Schneekristallverzerrungen, die sich entlang der Reling vom Bug bis zum leicht erhöhten Heck ziehen. Einzig das aus grobem Wollstoff gefertigte Segel fällt aus dem Rahmen, scheint bislang eher provisorischen Charakter zu haben.

Wenn die Helden vor den Orks ankommen, könnten sie auf die Idee kommen, den Kristallsegler selbst in den Kampf gegen die Weißpelze zu führen. Ob Olimiona als leitende Baumeisterin und Steuerfrau dies zulässt, ist allerdings ungewiss. Der Segler ist schließlich noch nicht vollständig fertig und sein Einsatz zu seiner eigenen Verteidigung nicht nötig. Sollten die Helden allerdings einen wirklich guten Plan oder überzeugende Argumente vorweisen können (eventuell auch anhand einer *Überreden-* oder *Überzeugen-*Probe zu überprüfen), willigt Olimiona in derlei Gesuche ein.

KHARRTAKS KRIEGER

Zum Raub des Kristallseglers führt der Schamane Uigar Kai eine 'Streitmacht' von etwa siebenzig bis achtzig erfahrenen Schurachai-Kriegern aus seinem Heiligtum Kharrtak in den Eiszinnen ins Feld – für die geringen Bevölkerungsverhältnisse im hohen Norden ist dies bereits enorm. Mit einer echten Gegenwehr rechnet er indes nicht, denn er wähnt die Elfen ihrerseits im Konflikt mit den aufgepeitschten Nivesen. Dennoch verbirgt er den letzten Teil des Marsches der Weiß-

pelze über das Eis des Blauen Sees unter einer durch WETTERMEISTERSCHAFT (schamanistische Variante) geschaffenen Dunstwolke. Diese hat mehr als eine Meile Durchmesser und beeinträchtigt so auch eventuell noch zum Kristallsegler marschierende Helden auf deren letztem Wegstück sowie auf jeden Fall die Sichtverhältnisse während der gesamten Schlacht.

DAS GROßE FINALE

Der genaue Ablauf des Finales hängt natürlich maßgeblich von der Ausgangssituation ab (zur Dramaturgie siehe Seite 51, *Der Kristallsegler*). Die Stärke der Orkkrieger liegt vor allem im Nahkampf, in dem sie ihre deutliche körperliche Überlegenheit gegenüber Nivesen und Elfen voll ausspielen können. Wenn Sie für die Helden einzelne Gegner besonders gefährlich machen wollen, hat Uigar Kai im Vorfeld des Angriffs womöglich das Ritual BRAZORAGH GHORKAI (AG 145) auf einige seiner besten Krieger gewirkt, deren AT, PA und TP sie gegenüber den übrigen Orks noch einmal anheben können und deren Schläge dann stets als Angriffe zum Niederwerfen gelten (MBK 40). Die 'gewöhnlichen'

Werte der Orks finden Sie am Ende des Abschnitts **Das kleine Finale** auf Seite 51.

Wenn die Elfen und Nivesen die Orks vor allem aus dem Hinterhalt mit Pfeilen eindecken, schießen diese natürlich zurück, bis sie nahe genug für einen Zweikampf herangekommen sind. Bei der Darstellung der Schlacht empfiehlt es sich allgemein, sich auf einzelne Szenen mit den Helden als Beteiligten zu beschränken – vor allem wenn diese dort einspringen, wo Verbündete zu unterliegen drohen. Irgendwann muss sich Uigar Kai der Übermacht geschlagen geben und zieht sich mit seinen verbliebenen Krieger zurück.

DER SCHAMANE

Obwohl er seine Krieger höchstselbst in die Schlacht führt, hält sich Uigar Kai, der unangefochtene Anführer der Schurachai, aus den eigentlichen Kampfhandlungen weitgehend heraus. Der Schamane ist an seiner großen Knochenkeule und einem gewundenen schwarzen Stab zu erkennen, wird stets von zwei gerüsteten Streitögern beschützt und brüllt seine Krieger aus dem Hintergrund in die Schlacht. Die Helden werden kaum zu ihm vordringen können, bevor sich die Orks ohnehin zum mehr oder weniger geordneten Rückzug entschließen. Versuchen sie es dennoch, lassen Sie sie mit den fürchterlichen Hieben der Oger Bekanntschaft machen. Fernangriffe auf den

Schamanen werden durch die allgemein schlechten Sichtverhältnisse beeinträchtigt – und durch den Helden währenddessen entgegenstürmende Orks. Der Schamane sollte die Schlacht auf jeden Fall überleben, denn er wird in künftigen Publikationen noch auftauchen.

Doch auch aus der Ferne mag der erfahrene Schlachtenzauberer – der auf den Silkwiesen vor Gareth bereits das Mittelreich an den Rand einer Niederlage brachte – einigen Schaden anrichten. Der Hochschamane beherrscht alle Rituale, die einem Tairach-Priester offenstehen, dazu die ihm verfügbaren Liturgien (siehe AG 130). Als Besonderheit besitzt er außerdem eine für Schamanen seiner Rasse ungewöhnliche Affinität zum Element Eis.

Streitoger

Streitkolben: INI 10+V6 AT 19 PA 13 TP 3W+6 DK NS
LeP 49 AuP 45 KO 21 RS 5 MR 2/9 GS 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Hammerschlag, Kampfreflexe, Niederwerfen, Wuchtschlag

Vorteile: Natürlicher Rüstungsschutz

Nachteile: Aberglaube, Übler Geruch

AUSKLANG

Am Ende des Abenteuers ist der ursprüngliche Auftrag der Helden, die Begleitung Erdojs zum Handel mit den Firnelfen und wieder zurück, noch lange nicht erledigt, doch wenn Sie nicht direkt das nächste Abenteuer im Hohen Norden anschließen wollen, können Sie die weiteren Geschehnisse – vom eigentlichen Handel bis zur Rückreise – weitgehend kurz und knapp zusammenfassen. Im Anschluss an den Handel laden die Firnelfen die Helden dabei noch zu einem unvergesslichen Erlebnis ein: einer rasanten Fahrt auf dem nun mit dem guten Segeltuch bespannten Kristallsegler über das Eis des Blauen Sees. Gestalten Sie dies als Abschluss des Abenteuers ganz nach den Vorlieben Ihrer Spieler.

Wenn Sie die Helden dann vorerst im hohen Norden bleiben lassen wollen, können Sie sie durch Erdoj von ihrem Auftrag entbinden – der Norbarde hat in dem Fall unter den noch immer reumütigen Nivesen einige Begleiter gefunden, die ihn in den Süden zurückeskortieren. Der Dank aller beteiligten Parteien – ausgenommen die Schurachai – ist ihnen auf jeden Fall gewiss. Wenn Sie möchten, können Sie die mit Erdoj ausgehandelte Belohnung noch ein wenig erhöhen, dazu

erhalten die Helden möglicherweise persönliche Geschenke sowohl der Firnelfen (Kristallschmuck oder -waffen, wertvolle Pelzmäntel) als auch der Nivesen. Eine weniger greifbare, aber ebenfalls immer beliebte Belohnung stellen die **Abenteurpunkte** dar: 250 bis 300 können Sie auf jeden Fall pro Held verteilen; wenn Sie die Anreise detailliert ausgestaltet haben auch noch 100 mehr. **Spezielle Erfahrungen** wurden vermutlich in einigen Naturtalenten (*Fährtsuchen, Orientierung, Wildnisleben*), in verwendeten Kampffertigkeiten und in vermittelnden Gesellschaftstalenten (*Menschenkenntnis, Überreden, Überzeugen*) gemacht – die genaue Beurteilung muss hier natürlich wie immer bei Ihnen als Meister liegen.

AUSBLICK: DIE FLAMME DES EISES

Falscher Feind ist erst ein Vorkriegsschauplatz der Ereignisse, die das Volk der Firnelfen und den gesamten hohen Norden in näherer Zukunft erschüttern werden. Das Schicksal der Flamme des Eises wird im Krieg der Firnelfen gegen die dämonischen Mächte Pardonas und Gloranas entschieden. Auf die Protagonisten dieses Abenteuers, vor allem Ayalamone Silberstreif und einige Mitglieder der Mammutfirn-Sippe warten noch weitere, größere Herausforderungen, die in einem kommenden Roman thematisiert werden sollen.

Der Autor ist dabei bemüht, diese Ereignisse trotz der Publikation in Romanform auch privaten Spielrunden erlebbar zu machen und einen Leitfaden zur Ausformung eines eigenen Abenteuers auf der Basis der beschriebenen Geschehnisse zur Verfügung zu stellen. Wenn Sie mit einer Gruppe sowohl das vorliegende 'Prolog-Abenteuer' als auch die kommenden Ereignisse bespielen möchten, können Sie ohne weiteres andere Questen im Hohen Norden Aventuriens einschieben. Sowohl die Handlung von **Falscher Feind** als auch die des Romans sind zeitlich recht flexibel (auch im Verhältnis zueinander).

Doch selbst wenn Sie an einer derartigen Umsetzung kein Interesse haben, sind Sie (und die Spieler Ihrer Runde) herzlich dazu eingeladen, die Fortsetzung der Geschichte im Roman nachzulesen.

АПНАГ: DRAMATIS PERSONAE

ERDOJ ТУРЕЛЈЕФФ, ДЕР ФЕРНХÄНДЛЕР

Buschiger, schwarzer Schnurrbart, kahlgeschorenes Haupt, goldene Ohringe, dunkle Haut, pelzbesetzte Lederkleidung, eine Molokdeschnaja an der Seite – all das macht Erdoj zu einem Norbarden, wie man ihn sich vorzustellen hat. Und doch ist der großgewachsene (1,90 Schritt) Fernhändler keineswegs ein typischer Vertreter seines Volkes. Statt gemeinsam mit seiner Sippe zieht er alleine durch das Land, seit er vor mehr als zehn Jahren im Streit der Muhme seiner Sippe gegenüber handgreiflich geworden ist und den Tureljeffs angesichts fortwährender Differenzen schließlich den Rücken kehrte.

Auf eigene Faust – und nur für den eigenen, persönlichen Geldbeutel, wie er in traurigen Momenten trotzig hervorhebt – reist Erdoj mit seiner kleinen Karawane erfolgreich quer durch Nordaventurien. Die einträgliche Handelsbeziehung zur Mammutfirn-Sippe begründete er bei einem eher zufälligen Treffen mit einigen ihrer Sippenmitglieder in der Umgebung von Farlorn.

Stellen Sie den Norbarden als Mann mit nach außen demonstrierter Selbstsicherheit, aber innerlicher Sehnsucht nach dem Zusammenhalt seiner Sippe dar, dessen Stimmung von ausgelassener Geselligkeit bisweilen schnell zu tiefer Melancholie wechseln kann.

DIE MAMMUTFIRN-SIPPE

Die am Südufer des Blauen Sees heimische Sippe zeichnete sich seit jeher durch ihre Grenzlage am südlichsten Rand des firnelfischen Verbreitungsgebiets aus und war den (wenn auch geringen) Umgang mit Menschen – vor allem den quasi 'vor der Haustür' lagernden Nivesen – lange vor vielen anderen Sippen gewohnt. Doch erst die Ausbreitung des Eisreichs Glorania machte den Sippenmitgliedern diese Lage und die aus ihr erwachsende Gefahr deutlich bewusst. Die Mammutfirn-Sippe ist deswegen neben Ayalamones eigener Wogentanz-Sippe eine der wichtigsten Stützen der Flammenträgerin geworden.

Den Helden gegenüber zeigen sich die Sippenmitglieder zunächst misstrauisch, gewinnen aber schnell an Vertrauen, als offensichtlich wird, dass diese auf derselben Seite stehen. Das Leben in der Sippe ist geprägt von ständiger Wachsamkeit, insbesondere gegen mögliche Angriffe aus dem Eisreich.

САЛНЕНІАІ МAMMUTFIRN, ДЕР СІППЕНСПРЕЧЕР

Der etwa hundertfünfzigjährige, hochaufgeschossene (1,95 Schritt) Calhenyar beschreitet bereits seit langem den Weg des *thara* ('Kämpfers') und ist im Umgang mit Wurfspieß und Kristallbogen in seiner Sippe unübertroffen. Dass gerade diese Fähigkeiten im Kampf gegen das Eisreich an Bedeutung gewonnen haben, erkannte er früh

und drängte immer wieder auch seine Sippenmitglieder dazu, ihre Kampffertigkeiten nicht zu vernachlässigen. Mittlerweile fungiert der hellblonde Elf als Sprecher seiner Sippe und setzt sich für jedes Vorhaben ein, das dem Kampf gegen das Eisreich dienlich ist. Den Helden gegenüber tritt er als entschlossener Beschützer seiner Sippe und geradliniger Verbündeter auf.

OLIMIONA MAMMUTFIRN, DIE KRISTALLFORMERIN

Die ältere Schwester Calhenyars hat sich ganz der Kunst des Fels- und Kristallformens verschrieben und ist die treibende Kraft hinter dem Bau des Kristallseglers. Auch wenn ihr Interesse vor allem der handwerklichen Präzision gilt, unterstützt sie ihren Bruder nach Kräften und sieht den Kampf gegen das Eisreich als ebenso notwendig an wie Calhenyar. Die schwarzhaarige Elfe zeigt den Helden gerne einige ihrer kristallinen Kunstwerke, gibt sich über die Arbeit am Eissegler aber bedeckt und kommt darauf nicht von alleine zu sprechen.

EORIMA MAMMUTFIRN, DIE ÄLTESTE

Die Legendensängerin Eorima ist mit ihren über sechshundert Jahren die Älteste der Sippe, auch wenn man das ihrem makellosen, von schneeweißen Haaren eingerahmten Gesicht nicht ansieht. Sie ist ein Quell von Geschichten und Mythen, die vielen ihrer Sippenmitglieder als Warnungen oder Ratschläge dienen, aber auch nicht unumstritten, da sie den von Calhenyar vorgelebten Weg des Kampfes ablehnt und mahnt, sich nicht selbst zu den aggressiven Geschöpfen zu machen, die man eigentlich bekämpfen will.

AYALAMONE SILBERSTREIF, DIE FLAMMENTRÄGERIN

Die über achthundertjährige Firnelfe Ayalamone ist eine der ungewöhnlichsten Vertreterinnen ihres Volkes. An der Seite ihres Seelengefährten, des Feuergeoden Xenos von den Flammen, reiste sie bereits durch ganz Aventurien (sowie vermutlich darüber hinaus) und hat von der Welt außerhalb des ewigen Eises des hohen Nordens mehr gesehen als viele andere firnelfische Sippen zusammen. Dennoch ist sie ihrer heimatlichen Wogentanz-Sippe an der Küste der Grimmfrostöde stets verbunden geblieben.

Die violette Simia-Flamme des Eises entgegenzunehmen, war ihr zugleich Ehre und selbstverständliche Bürde, denn seither zieht sie wieder von ihrem Gefährten getrennt durch den hohen Norden. Um die Zukunft ihres Volkes zu sichern, sieht sie einen Konflikt mit den dämonischen Mächten Pardonas und Gloranas mittlerweile als unausweichlich an – auch wenn ihr noch nicht klar ist, gegen welche der beiden Eisherrinnen sie sich zuerst und vornehmlich zu wenden hat. Das Schicksal der Simia-Flamme versucht sie in den eigenen Träumen zu ergründen, die sie immer häufiger eine lange Wendeltreppe emporsteigen lassen.

Die Helden sollten die Zauberweberin mit den silbernen Augen und Haaren als außerordentlich aufgeschlossen und menschenfreundlich kennen lernen. Bisweilen wirkt sie jedoch auch abwesend und gedankenverloren, wenn sie im Geiste zukünftige Auseinandersetzungen durchgeht oder bei ihrem langjährigen Gefährten weilt, den sie wieder einmal seit Monaten nicht gesehen hat. Weitere Informationen zu Ayalamone finden Sie auch in *Aus Licht und Traum* 110.

KHERGOI TORRAGH, DER SCHLACHTMEISTER VON KHARRTAK

Khergoi ist in der kurzlebigen Kriegerhierarchie der Schurachai derzeit der Höchste und dient auch als ritueller Schlachtmeister bei den Opferzeremonien im Heiligtum Kharrtak in den Eiszinnen. Der ursprünglich aus dem Orkland stammende Krieger des Zholochai-Stamms folgte dem Ruf Uigar Kais in den hohen Norden und gewann erst hier seine weiße Fellfarbe (ob durch einen Pakt mit Nagrach oder als Gabe Tairachs ist ungewiss). Wie alle Schurachai trägt er die Bemalung eines Krähenfußes auf Stirn und Nase – in seinem Fall in rostroter Farbe, die seinen Rang anderen Orks gegenüber deutlich macht. Seine dem Hochschamanen Uigar Kai geschworene Treue ist unverbrüchlich, sein elitäres Kriegergehabo durch nichts zu zerrütten und sein Geist für einen Ork erstaunlich wach.

Die Helden werden den kräftigen, hochgewachsenen Khurkach wohl nur als erbitterten Widersacher kennen lernen, der ihnen noch an der Schwelle des Todes trotzige Triumphworte entgegenspeit. Khergois Kampfwerte finden Sie auf Seite 51.



SCHWARZE FLAMME, SCHWARZES LICHT

VON LARS FEDDERP

MIT BESONDEREM ДАРКАН КАТНАРИПА UND TYLL SOWIE DIE TRAUMHAFTEN FLAMMENSUCHER ANDREAS, АПКЕ, CHRISTIAN, HEIKO, KLAUS, LENA, MIKE, RIKE, SVEN UND TIJA

Volk: Waldelfen (*lairfey'e*)

Stichworte zum Abenteuer: Tief in den Salamandersteinen hüten die Waldelfen die schwarze Simia-Flamme der Kraft. Doch unter den wachenden Elfen herrscht Uneinigkeit, und ein alter Feind schickt sich unerkannt an, ihr Licht für immer zu verdunkeln.

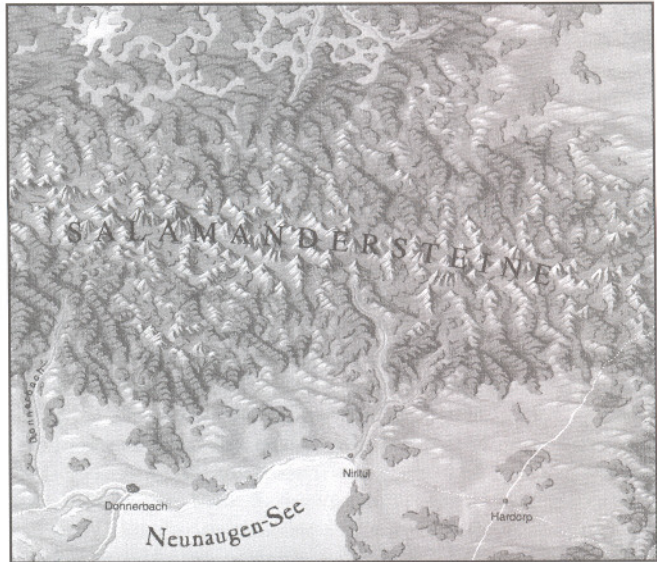
Spielort: Salamandersteine

Zeit: Spätsommer 1029 BF (oder in einem späteren Jahr)

Helden: vor allem erfahrene elfische und menschliche Helden

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: hoch

»Bhardonas bösester und seltenster Fluch aber sind die feylamia'a, die Täuscherelfen. Als Kinder der Begehrenbringerin wollen sie. Sie wollen sein, was sie nicht sind. Sie trinken unser Blut wie roten Ahornsafte und jagen uns, verschlingen das fey, als könnte sie das selbst fey werden lassen, doch schlimmer noch: Sie tragen die Gestalten derer, die ihnen zum Opfer fielen, und schleichen sich ein in die Dörfer und Zelte, die Wohnbäume und Kristallhallen. Lange treiben sie dann ihr böses Spiel mit denen, die das Wesen liebten, das sie vorgeben zu sein, und laben sich wie der a'lamja [Kuckuck] im fremden Nest. Sie legen den Geist in Fesseln, wollen Gedanken und Träume ebenfalls besitzen. Speer und Bogen kümmern sie nicht, wenn man sie aufspürt, doch kann man sie besiegen: Das Licht des Mondes bannt sie, manche Sternentränen schmerzen sie, und Linien aus



dem Staub des weißen Farbsteins vermögen sie nicht zu überschreiten. Der älteste feylamia aber ist Arantalwa, Madayas ungebeter Gast, der das Licht selbst begehrt.«

—gefährliche Mischung aus elfischem Wissen und Aberglauben über die Elfen vampire

ZUM GELEIT

Dieses Abenteuer verlangt der Spielleiterin oder dem Spielleiter einige Eigenarbeit ab. Die das Abenteuer einleitende Reise in die Salamandersteine kann und sollte je nach Gruppengeschmack ausgestaltet oder erzählerisch gerafft werden. Hierzu sei die Lektüre der Spielhilfen **Aus Licht und Traum** und **Zoobotanica Aventurica** (zur Tier- und Pflanzenwelt der Salamandersteine) dringend ans Herz gelegt. Detailkarten der Reiseroute erübrigen sich, denn Reisen in den zentralen Salamandersteinen müssen und können nicht unbedingt auf dem Papier verfolgt werden. Sie dauern exakt so lange, wie es für die Handlung sinnvoll erscheint und der Gruppe Spaß macht. Zur generellen Orientierung dient der obenstehende Kartenausschnitt der Region.

Am eigentlichen Handlungsort des Abenteuers können die Helden relativ frei agieren. Daher empfiehlt es sich, sich gut mit den Charakteren verschiedener elfischer Meisterfiguren und den besonderen Fähigkeiten der Heldengegner vertraut zu machen. Soweit möglich, wird hier auf vermutbare Fertigkeiten von Heldengruppen und alternative Handlungsabläufe eingegangen. Die genaue Anpassung der Handlung (und gegebenenfalls auch der Meisterpersonen) auf die jeweilige Spielrunde obliegt jedoch wie stets der Spielleiterin oder dem Spielleiter.

Offizieller Zeitpunkt des Abenteuers ist der Spätsommer 1029 BF, es ist jedoch auch problemlos später oder zu anderen Jahreszeiten zu datieren. Die Helden haben es gegen ihre Gegner besonders schwer, wenn das Madamal verhüllt ist. Im vorliegenden Szenario wird das zeitweise über Zauberei erreicht, wer es aber besonders bösartig mag (einem Arantalwa würdig), siedelt das Finale zusätzlich zu Neumond an.

HINTERGRUND

Im Jahre 1021 BF erhielten die Brillantzwerg auf ihrer Flucht aus Lorgolosch aus dem *Stein der Simia* sieben Flammen, die den alten Völkern der Elfen und Zwerge einen Platz im neuen Zeitalter sichern

sollen (**Brogars Blut 62, Aus Licht und Traum 116**). Die *Schwarze Flamme* der Kraft ist den Waldelfen zugedacht und wird, nachdem sie mehrere Träger hatte, nunmehr in *Mindrawa'oya* in den tiefsten Salamandersteinen (**Aus Licht und Traum 115**) aufbewahrt, wo über sie beraten wird.

Allerdings hat auch der uralte Feylamia (Elfenvampir) *Arantalwa lässt-Himmel-kreisen* (**Aus Licht und Traum 111** sowie im **Anhang** dieses Abenteuers auf Seite 68) von der Schwarzen Flamme erfahren und will sie für seine Pläne vereinnahmen, die Träume Madayas, das *Herz von Sala Mandra* und die Gesamtheit der Elfen dem *Schwarzen Licht* des Namenlosen preiszugeben, dessen Diener er ist. Seinerseits Träumen folgend, die er für Visionen des Rattenkindes hält, erscheint Arantalwa den Helden als vermeintlicher Lichtelf im Traum und ruft sie – als unwissentliche Agenten und Ablenkung für die elfischen Wächter – mitsamt einer weiteren Elfenvampirin, die ihm die Flamme beschaffen soll, nach *Mindrawa'oya*.

Doch nicht nur Arantalwa vermag verhüllt in Träumen zu erscheinen, und womöglich geht er mit der Auswahl der Helden letztlich nur seiner Erzfeindin, der träumenden Madaya, in die Falle.

DIE HELDEN

Für dieses Abenteuer eignen sich vor allem erfahrene Heldinnen und Helden mit einer Affinität zu Elfen, Träumen oder den rätselhaften Mächten Madaya und Simia (ganz gleich, ob letztere als Hoch- oder Lichtelf, als Sohn Tsas und Ingerimms oder als Angroschs Tochter gedeutet wird). Orks, Goblins und Achaz sind als althergebrachte Elfenfeinde ungeeignet, (Brillant-)Zwerge sicher nicht unproblematisch, aber gerade deshalb und aufgrund der Herkunft der Simia-Flammen durchaus interessant. Viele Geweihte haben es in den Elfenwäldern spirituell gesehen gewiss nicht leicht, sind aber als Spielsteine in na-

menlosen Intrigen ebenso gut denkbar wie in göttlichen Gegenzügen. Schelme sollten weniger der rein possenreißerischen als der jenseitig-feenweltlichen oder tragisch-nachdenklichen Fraktion von Koboldzöglingen angehören.

DAS ABENTEUER MIT ELFISCHEN HELDEN

Elfische, speziell waldelfische Helden sind für das Abenteuer bestens geeignet, erfordern jedoch womöglich einige Anpassungen des hier vorgeschlagenen Handlungsablaufs:

Bei Sippen-Elfen aus den Salamandersteinen (und nur bei diesen) kann sich die vorgesehene Führerin erübrigen, wenn die Helden den Weg nach Mindrawa'oya selbst kennen. Das mag etwa bei erfahrenen Legendensängern und Wipfelläuferinnen, zeitweiligen Sprechern ihrer Sippe oder Helden mit dem Vorteil *Ortskenntnis* der Fall sein. Voraussetzung ist, dass die Helden nicht auf magischem Wege aus den Salamandersteinen verbannt wurden oder so sehr dem *badoc* anheim gefallen sind, dass ihnen die Kenntnis der mystischen Elfenpfade verschlossen ist; denn Mindrawa'oya ist durch Zauberslieder und Madayas Träume verborgen. Die Feylamia Eladion kommt, wenn sie als Führerin überflüssig ist, in Arantalwas Traumbotschaften nicht vor und stößt erst kurz vor dem Ziel 'zufällig' zu den Helden. Den beschriebenen Ereignissen tut das keinen Abbruch, nimmt aber viele Chancen, frühzeitig und zunächst unverdächtig Hinweise auf Eladions wahre Natur zu streuen, die später zu Verdachtsmomenten werden oder gar Verwundbarkeiten offenbaren können.

Eine rein elfische Gruppe wird im Vergleich zu Menschen und Zwergen natürlich auf deutlich weniger Ablehnung seitens der Waldelfen stoßen als im Folgenden vorgesehen, wenn sie nicht zutiefst vom *badoc* erfüllt scheint. Hier muss sich Arantalwa darauf verlassen, dass

die Gruppe durch die von ihm gesandten Träume genügend fehlgeleitet wird, um die Aufmerksamkeit der übrigen Elfen zu beanspruchen und diese bezüglich der Flamme zu verunsichern.

DIE EINFÜHRUNG EINES NEUEN ELFISCHEN HELDEN

Abgesehen von bereits bestehenden elfischen Helden bietet dieses Abenteuer eine gute Möglichkeit, eine neue (wald)elfische Figur in die Gruppe einzuführen. In Donnerbach und vor allem in Mindrawa'oya treten die Helden mit mehreren Elfen in Interaktion, können Kontakte knüpfen und Neugier auf die Welt außerhalb der elfischen Heimat wecken. Der gemeinsame Kampf gegen die Elfenvampire und die Entscheidung zwischen Traum und Sein, die durch die Schwarze Flamme, die lichtsuchenden Sehnenden und die weltzugewandten Wanderer symbolisiert wird, mögen diese Elfen dazu bewegen, sich den Helden anzuschließen. In Mindrawa'oya können sich für interessierte Spieler durchaus Möglichkeiten zum Wechsel ergeben, wenn etwa ein altgedienter Elf der Gruppe sich entschließt, künftig mit den Sehnenden zum Licht zu streben oder als neuer Wächter der Schwarzen Flamme (siehe Anhang) gewissermaßen seinen 'Ruhestand' antritt und es einem anderen überlässt, an seiner statt in die Welt hinaus zu ziehen. Auch der Heldentod im Kampf gegen die Elfenvampire kann als (drastischer) Anlass dafür genommen werden, dass eine neue elfische Figur den Platz des Toten in der Gruppe annimmt und dessen früheres Abenteuerleben künftig zu dem ihren macht.

TRÄUME VON LICHT UND FINSTERNIS

Dem Elfenvampir Arantalwa lässt-Himmel-kreischen wird in seinem Bestreben, die Flamme der Kraft zu gewinnen, im Traum ein Weg zu ihr offenbart: die Helden. Er ist sich sicher, dass es Visionen des Rattenkinds sind, die ihn auf die Gruppe aufmerksam machen, dass die Helden ausersehen sind, ihm unwissend und übertölpelt zu dienen. Mag sein, dass es sich tatsächlich so verhält, denn die *Lobpreisungen des Namenlosen* betonen wiederholt die Freude des gefallenen Gottes daran, auch jene mit reinsten Absichten in seine Intrigen und Bosheiten zu verstricken. Vielleicht entstammen Arantalwas Träume aber auch der weitaus lichterem Domäne seiner Feindin Madaya, ist der Feylamia selbst nur ein Opfer eben jener List, mit der er nun die Helden zu ködern versucht.

Der Elfenvampir erscheint den ihm offenbarten Helden (das müssen nicht alle Mitglieder der Gruppe sein) in mehreren aufeinander folgenden Nächten im Traum. Seiner TRAUMGESTALT gibt er dabei das Äußere seines einstigen Feindes, des verstorbenen *Athavar Friedenslied* (Aus Licht und Traum 29), als dessen *Seelenlicht* er sich den Träumenden auf Isdira oder Garethi 'zu erkennen' gibt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen (am besten nach einer einleitenden Traumepisode, die hiervon unterbrochen wird):

Vor dir steht unvermittelt ein Elf, umgeben von gleißendem Licht, gewandet in kunstvoll besticktes Hirschleder, schwarzhaarig, mit großen, goldenen Augen, deren Blick intensiv und doch besorgt den deinen trifft. "Ich bin das Licht, das einst Athavar genannt wurde", sagt er mit klarer, in deinem Innersten nachhallender Stimme. "In Licht und Traum habe ich auf dich gewartet. Du musst handeln. Die Schwarze Flamme Simias wurde nach Mindrawa'oya gebracht. Tödlicher Streit und großes Übel wird daraus erwachsen. Der Schwarzen Flamme folgt das Schwarze Licht, dem Schwarzen Licht der Untergang von allem, was ist und sein wird. Da sie nicht verstehen, musst du sprechen. Geh nach Mindrawa'oya!" Sein Gesicht, das mittlerweile dein Blickfeld ganz einnimmt, ganz zum Inhalt deines Traumes wur-

de, verändert sich und hat nun die Züge einer Elfe mit silbernem Haar und schräg gestellten grünen Katzenaugen, dann ist sein Antlitz wieder das seine: "In Donnerbach wartet eine, die dich führen wird. Suche nach Eladion!" Das Gesicht verschwimmt in Licht und Nebel. Nur die goldenen Augen halten deinen Blick im Traum gefangen, bis zuletzt auch sie verschwinden.

Arantalwa war schon vor seinem Vampirdasein ein begnadeter Traumweber und ist in dieser Hinsicht nach 1.500 Jahren des Dienstes am *Schwarzen Licht* einem echten Lichtelfen wohl nahezu ebenbürtig. Die Magieresistenz der Helden und selbst moderat gelungene Gegenzauber, Liturgien oder Schutzkreise sollten daher für ihn keine Hürde sein. Da die Träume wiederholt auftreten, dürften sich die Helden gut und vollständig an sie erinnern und ihnen Bedeutung beimessen können.

Eine geeignete magische oder karmale Untersuchung der gerade Träumenden erkennt einen wirkenden Verständigungsspruch (TRAUMGESTALT) in elfischer Repräsentation von erheblicher astraler Macht und Kunstfertigkeit – einem vermeintlichen Lichtelfen durchaus angemessen. Die Träumenden bleiben passiv (solange nicht ein weiterer Traumgänger auf Heldenseite eingreift – auch dann jedoch wird Arantalwa sich zu keinem Gespräch hinreißen lassen, sondern als Athavar nach ausgesprochener Warnung stille in blendendem Licht vergehen und den Traum verlassen).

Die Variante *Marionettenspieler*, mit der Arantalwa Athavars (und Eladions) Gestalt annimmt, ist kunstvoll in die magischen Muster der TRAUMGESTALT eingewoben und auch für Kenner des Spruches schwer erkennbar. Bei Entdeckung (Meisterentscheid: etwa ab 10 bis 15 ZfP* eines verdeckt gewürfelten ANALYS) lässt sie sich dadurch erklären, dass 'Athavars Licht' den Helden vermittelt dieser Zaubervariante Eladions Gesicht gezeigt hat. Es wäre darüber hinaus nicht abwegig, dass der Verstorbene als 'Licht' diese Variante in jedem Fall benötigt, um im Traum auch nur seine eigene frühere Gestalt anzunehmen.

WENN DIE MASKE ZU FRÜH FÄLLT

Gelingt es den Helden durch Zufall oder großes Geschick, Arantalwas Pläne zu durchschauen oder Eladion frühzeitig als Verschwörerin oder gar als Feylamia zu enttarnen, ist dennoch nichts verloren:

Die Helden werden vermutlich auch auf der Spur dieser Verschwörung Mindrawa'oya aufsuchen wollen, um das Geheimnis darum zu ergründen oder die Elfen dort zu warnen. Fällt Eladion als Führerin aus und kennen die Helden nicht selbst den Weg, werden in Donnerbach zwei Wildnisläuferinnen eingeführt, an die sich die Helden alternativ wenden können (Lairyana Feuerauge und Shayariel Silberlöwin).

Eladion ihrerseits versucht, sollte sie bereits in Donnerbach oder auf der Reise enttarnt werden, zu fliehen und in anderer Gestalt Einlass in Mindrawa'oya zu finden. Die Helden trifft in diesem Fall, gewarnt oder nicht, alle Bösartigkeit und Heimtücke, zu der sie fähig ist.

Wird Eladion von den Helden sogar vor der Zeit vernichtet, bekommen sie es in Mindrawa'oya mit einem überaus vorsichtig und skrupellos agierenden Arantalwa sowie unter seinem Bann stehenden Elfen zu tun.

RECHERCHE

Vermutlich werden die Helden vor einem Aufbruch nach Donnerbach Nachforschungen über das Erfahrene anstellen wollen (obwohl sich in Testspielen manche Helden auch voll und ganz den Träumen anvertraut haben). Als Informanten für menschliche und zwergische Helden bieten sich neben etwaigen elfischen Bekannten vor allem elfenkundige Geweihte und Gildenmagier (etwa in Lowangen, Gerasim oder Donnerbach) an. Der Geode *Xenos von den Flammen* und andere Brillantzwerge wissen von der Entstehung der Simia-Flammen aus erster Hand zu berichten.

Elfischen Helden und natürlich solchen, die die entsprechenden Abenteuer selbst erlebt haben, können zumindest einige der folgenden Informationen bereits geläufig sein:

Über Athavar Friedenslied ist zu erfahren, er sei ein für die ihm nachgesagte Macht noch verhältnismäßig junger Wald- oder gar Lichtelf gewesen, der als ein freizauberischer Wächter der Zeit und Hüter der Harmonie bekannt war. Als solcher hat er in den letzten paar Jahrzehnten auch Menschen zu wichtigen Questen aufgerufen (etwa in *Die Stadt des toten Herrschers*). Er wurde jedoch vom Erzfrevler Borbarad getötet, sein Kopf mitsamt einer Verhöhnung der Elfen als 'Fabelwesen ohne einen Platz im neuen Zeitalter' über Punin abgeworfen (*Invasion der Verdammten*). Das unvermutete Erklingen und jähle Enden seines Seelenliedes ist etlichen Elfen offenbar geworden (siehe auch *Aus Licht und Traum* 117). Sein Erscheinen in Träumen mag bedeuten, dass er in das Licht zurückgekehrt ist, aus dem er stammt, denn für die Elfen sind Licht und Traum eng miteinander verbunden.

Die Schwarze Flamme muss eines jener Simia-Artefakte sein, die aus dem evakuierten Lorgolosch zu den Alten Völkern kamen (*Brogars Blut*). Ihre zuge dachte Trägerin war *Oionil Tauglanz*, die als 'Elfenkönigin' in der Dritten Dämonenschlacht focht und starb. Selbst unter Teilnehmern der Schlacht ist kaum bekannt, dass Oionil die Flamme zuvor in die Obhut anderer Wächter gegeben hatte (Meisterentscheid; Unklarheit in diesem Punkt kann die Befürchtung nähren, die Flamme sei während oder nach der Schlacht unter dämonischen Einfluss geraten, und damit zur Motivation der Gruppe beitragen). Der Flamme der Waldelfen wird eine Verbindung zum *Dunklen Brunnen*, dem mythischen Quell der Magie, nachgesagt, während die anderen den sechs weltlichen Elementen zugeordnet werden und den Au- und Firnelven beziehungsweise den vier großen Völkern der Zwerge bestimmt sind. (Zu den von den Elfen gehüteten Flammen siehe auch *Aus Licht und Traum* 116, zum Schicksal der Blauen Flamme außerdem *Der Basiliskenkönig*.)

Das im Traum genannte Schwarze Licht kann bei Elfen mit guter Kenntnis der Geschichte und Sagenwelt ihres Volkes bereits Assoziationen zum *dhaza*, dem Namenlosen, auslösen, ebenso wie zum gescheiterten *Zweiten Zug der Sehrenden* (siehe *Vom Kreischen der Himmel* auf Seite 63).

Der Name Mindrawa'oya hingegen wird höchstens Sippen-Elfen aus den Salamandersteinen geläufig sein. Er bezeichnet einen Ort des Rückzugs und der Zusammenkunft im Zentrum des Gebirges, der seit der Zeit des Untergangs der Hochelfen und des elfischen Bruderzwistes besteht und über den man gewöhnlich kein Wort an Außenstehende verliert.

DONNERBACH

»Das wild romantische Donnerbach empfängt den Wanderer an der Schwelle zur Wildnis des Nordens: würziger Tannenduft, das Tosen des Wasserfalls, unheilvoll dräuende Gewitter über dem düsteren Neunaugen-see, und dann noch der morgendlich vom Seeufer heraufziehende Nebel, der die Stadt zu verhüllen scheint. Inmitten dieser besonderen Atmosphäre leben Elf und Mensch friedlich miteinander.«

—aus dem Reisetagebuch des Gerion Welzelin, 1010 BF

Donnerbach (*Aus Licht und Traum* 101f.) ist die erste Station, die den Helden im Traum genannt wurde. Neben ihrer prophezeiten Führerin können die Helden hier auch den stadtbekannten auel-fischen Zauberweber *Alwadirion Morgentauglanz* (*Aus Licht und Traum* 102), die *Magierakademie* (AZ 89f.) oder *Droga Madrosk*, den Hort der Draconiter, als durchaus ergiebige Informationsquellen aufsuchen. Im berühmten *Rondra-Tempel* oder im *Kloster der Anconiten* dagegen findet man eher die Nähe der Göttin oder einen guten Heiler als Hinweise für diese Queste.

Fragen die Helden lediglich nach einer elfischen Führerin, werden sie an den von Auel-fen geprägten 'Stadtteil' *Elbenfeld* am Seeufer oder direkt an die recht bekannte einäugige Waldelfe *Lairyana Feuerauge* (*Aus Licht und Traum* 102) verwiesen, die jedoch zur Zeit nicht in der Stadt weilt. Gezielte Fragen nach einer Elfe namens Eladion führen früher oder später über die in der Stadt lebenden Elfen zur waldelfischen *Silberlöwen*-Sippe einige Wegstunden außerhalb des Ortes, wo die Gesuchte zur Zeit zu Gast ist. Dort ergibt sich womöglich auch ein Wiedersehen mit *Shayariel Silberlöwin*, sofern sie den Helden aus dem Abenteuer *Stein der Mada* bekannt ist. Sowohl die zurückgekehrte *Lairyana* als auch *Shayariel* können, entsprechend informiert, den Helden später bei Bedarf als Führerin nach Mindrawa'oya dienen, sollten diese der Feylamia Eladion schon in Donnerbach auf die Schliche kommen.

ELADION SONNENKATZE

Die Wipfelläuferin *Eladion* (deren Beschreibung und Werte im Anhang auf Seite 68 zu finden sind) ist eine Verwandte der *Silberlöwen* aus den Wäldern der Salamandersteine, seit längerem jedoch eine unenttarnete Feylamia, eine Elfenvampirin in Arantalwas Diensten. Sie eröffnet den Helden, genau wie sie Träumen von Athavar Friedenslied bis hierher gefolgt zu sein, in denen ihr bestimmt wurde, die Gruppe nach Mindrawa'oya zu führen. Menschliche und zwergische Helden weist sie jedoch darauf hin, dass sie in den Elfenwäldern und vor allem am Ziel der Reise kaum willkommen seien: Mindrawa'oya ist ein wohl gehütetes Geheimnis ihres Volkes, das sie selbst nur auf den ausdrücklichen Wunsch des Lichtelfen hin preisgebe. Sie wolle jedoch versuchen, die Helden zumindest auf dem Weg dorthin vor der Entdeckung durch ihr Volk zu bewahren.

Eladion verabschiedet sich kurz, aber herzlich von der Waldelfensippe und drängt die Gruppe zum baldigen Aufbruch in die Salamandersteine, über denen sich in den Tagen der Reise zunehmend dunkle Wolken sammeln.

INS HERZ DER SALA MANDRA

Die sinnvollste und von Eladion bevorzugte Reiseroute ins Innerste der Salamandersteine führt zunächst den Donnerbach (Isdira: *Göron-daril*) entlang, etwa einen Tagesmarsch von der Stadt aus nach Westen, dann dem Lauf des Baches weiter folgend mehrere Tagesreisen nach Norden ins dicht bewaldete Gebirge. Pferde erscheinen hier anfangs noch nützlich, müssten jedoch spätestens in den Bergen zurückgelassen werden (zur Freude von Hippogriffen, Berglöwen und Lindwürmern, wenn sie nicht per WEISSE MÄHN beschworen und wieder in die Nebelwelt entlassen werden).

Der vermeintlich kürzere Weg von Donnerbach aus direkt nach Norden führt über die *Salasanvar* genannten Vorberge des eigentlichen Gebirgsmassivs und bedeutet eine wesentlich anstrengendere und langwierigere Kletterpartie, als den Helden ohnedies bevorsteht.

Stehen der Gruppe Luftdschinne, Fliegende Teppiche, Reitdrachen oder ähnliche Transportmittel zur Verfügung, verkürzt das ihre Reise in jedem Fall beträchtlich, stellt sie aber unter Umständen vor das Problem des geeigneten Landeplatzes in den zentralen Bergwäldern (oder eines brünftigen Riesenlindwurms auf dem Weg ins legendäre *Aschental*). Eladion kann sich zudem auf der letzten, verborgenen Elfenpfaden folgenden Etappe nach Mindrawa'oya nur am Boden genau orientieren.

Der genaue Ablauf der ersten Reisetage bleibt jeder Spielrunde nach Gefallen an Überlandabenteuern zur eigenen Ausgestaltung oder zur stark zusammenfassenden Erzählung überlassen. Folgendes sollte aber in beiden Fällen Beachtung finden:

EINE FÜHRERIN MIT EIGENHEITEN

Während der mehrtägigen Reise den Fluss entlang kann Eladion den Helden eine große Hilfe, angenehme Gesprächspartnerin und durchaus auch verführerische Gefährtin sein, sich aber auch als launisch und zuweilen einzelgängerisch wie ihr Seelentier (Wildkatze) herausstellen. Eladion kann, während sie die Helden weiter den Bach entlang vorausschickt, selbst einer interessanten Wildfährte nachspüren oder aber unvermittelt in Katzengestalt einem großen Schmetterling nachstellen, um erst eine gute Stunde später als nackte, hintergründig lächelnde Elfe wieder zur Gruppe zu stoßen. Solange die Helden nur dem Donnerbach zu folgen brauchen, sieht sie sich als Führerin absolut unterfordert, auch wenn giftige, leicht mit Vierblatt zu verwechselnde Glanzbeeren (ZBA 217), eine umherziehende Ogerfamilie (ZBA 143) oder ein Silberlöwe (eine waldbewohnende Unterart des Säbelzahn-tigers), der ein Gruppenmitglied als Rivalen ansieht (ZBA 162), den Helden in ihrer Abwesenheit zweifellos Unannehmlichkeiten bereiten können. Es bleibt der Gruppe überlassen, ob das Verhalten ihrer Führerin sie insgesamt entnervt zur Weißglut treibt oder als Schrulligkeit einer ansonsten geschätzten Begleiterin abgetan wird.

Eladion achtet allerdings darauf, zum Abend bestimmte Lagerplätze zu erreichen, wo sie die Nacht ohne Angst vor dem für sie tödlichen Mondlicht zubringen kann (was sie den Helden freilich nicht auf die Nase bindet). Gerade ausgemachte Stubenhocker werden daher von ihr auf bestimmten Etappen zur Eile angetrieben oder gar mit einem MOVIMENTO belegt, was Eladion bei Bedarf mit der Dringlichkeit, die 'Athavars Träume' gebieten oder vermeintlichen Gefahren wie jagenden Orks, Steppentigern oder gar Drachen erklärt. Sie bevorzugt als Nachtlager kleine Felsüberhänge der äußersten Gebirgsausläufer oder Waldstücke, in denen sie bereits zu früheren Gelegenheiten mittels HASELBUSCH dichte Baue aus Unterholz geschaffen hat. Darin zusammengerollt und zusätzlich in ihren Lederumhang gewickelt, dürfte sie sich in den Augen der Helden gut vor Wind, Wetter und wilden Tieren schützen, auch wenn ihr diese herzlich egal sind. An etwaigen Nachtwachen beteiligt sie sich für gewöhnlich nicht. Sie verweist, darauf angesprochen, mit milder Arroganz auf ihre Elfen-sinne, denen (als Teil ihrer vampirischen Fähigkeiten) tatsächlich nichts zu entgehen scheint.

DUNKLE WOLKEN

Je näher die Helden den Salamandersteinen kommen, desto mehr braut sich über den zentralen Berggipfeln langsam ein Unwetter zusammen, ohne sich tatsächlich zu entladen. Die düsteren Wolkentürme gehen auf Zauberslieder Arantalwas zurück und sind gleichzeitig eine lang vorbereitete Manipulation der Traumwelt der Salamandersteine wie eine ganz reale Ritualform der WETTER-MEISTERSCHAFT. Er schafft damit innerhalb einiger Tage (und mit erheblichen Kraftaufwand) nach und nach eine Zone, in der sich Eladion und er selbst auch nachts ohne Furcht vor dem verhassten Mondlicht bewegen können. Gleichzeitig dürfte die zunehmende Düsternis die Ahnungen der Helden (und auch der Elfen) von kom-mendem Unheil beflügeln.

Ein von neugierigen Helden eventuell gewirkter Umgebungs-ODEM mit erhöhter Reichweite (Sichtbereich/Horizont: +17; deutlich leichter für Gildenmagier) offenbart in den Wolken starke, vom Boden aus gespeiste astrale Muster, ein OCULUS mit ähnlich erschwerten *Sinnschärfe*-Proben zusätzlich die Merkmale *Umwelt* und *Verständigung*. Da Arantalwas Zauberslieder im Gegensatz zu seiner Spruch-magie deutlich vom *Schwarzen Licht des Namenlosen* korrumpiert sind, ist hier die elfische Repräsentation allenfalls disharmonisch verzerrt zu erahnen.

DIE SALAMANDERSTEINE

Ausführlichere Eindrücke der Berge und Wälder von Sala Mandra, als es an dieser Stelle möglich ist, liefert *Aus Licht und Traum 90ff*. Wenn diese Episode voll ausgespielt wird, können die Helden hier manches Wunder erleben, etwa den sich viele hundert Schritt in die Tiefe stürzenden Wasserfall *Fanglians Tränen* in der Ferne ausmachen (und vor allem hören) oder einen ehrfürchtigen Blick auf das seit Elfengedenken von Drachenpaarungen gezeichnete *Aschental* erhaschen. Diese wahrhaft mystischen Orte der Berge wie auch der hier vermutete *Friedhof der Einhörner* sind allerdings deutlich zu schade, um sie im Vorbeigehen abzuhandeln, und sollten von Helden und Spielern an dieser Stelle allenfalls erahnt werden.

Der Zauber der Elfenlande stellt die Erwartungen hier fremder Hel-den auf den Kopf: Sommersonnige Bergflanken führen zuweilen in Täler, in denen jahraus, jahrein bunter Herbst oder weiße Winterpracht herrschen. Jagende Hippogriffe oder gar Riesenlindwürmer sind am Himmel oder bei einer allzu nahen Mahlzeit zu sehen, Tiere und Pflanzen scheinen auf die Helden zu reagieren, sie zu beobachten. Mancher verwitterte Baum trägt ein grimmiges Gesicht, einen herabstarrenden Falkenkopf oder ein aufgerissenes Wolfsmaul zur Schau, hierbei handelt es sich (meist) jedoch nicht um Waldschrate oder Dryaden, sondern um HASELBUSCH-geformte Warnungen der Elfen für vorwitzige Wanderer.

Umgestürzte Baumriesen bilden Brücken über tiefe Schluchten (und vielleicht auch von einer Welt in eine andere), abschüssige Hänge oder zu erkletternde Felsen stellen die Geschicklichkeit der Helden auf die Probe. Eladion oder ein hier aufgewachsener waldelfischer Held kennt und erkennt in den Bergen versteckte oder gar mystische Pfade, die das Vorankommen stark erleichtern oder stellenweise überhaupt erst ermöglichen. Die veranschlagte Reisezeit der Helden lässt sich dadurch ganz nach Bedarf deutlich variieren.

BAUM UND STRAUCH, HUF UND HORN

Den Helden begegnen hier viele wundersame Kreaturen und Pflanzen, und sei es nur mittelbar in den Spuren schlanker Einhornhufe, dem vom Wind getragenen Duft magischer Blumen oder dem fernen Jagdschrei eines Hippogriffs. Heilkräuter wachsen hier geradezu im Überfluss, Tiere scheinen oft besonders prächtig und seltsam intelligent. Tagsüber sind die Wälder in dunstiges Zwielficht gehüllt. Zuweilen brechen einzelne Sonnenstrahlen durch Wolkendecke und Baumkronen – durchaus zur Freude Eladions, die den Tagstern wie einen Freund grüßt. Manche Waldstücke wirken dagegen dunkel und

bedrohlich, sind mit Traschbart verhängen oder von unzähligen (meist harmlosen) Spinnen ganz in bleiche Seide gekleidet. Vor allem aber sind die Wälder, in die die Helden vordringen, uralte, wovon lebende und gestürzte Baumriesen eindrucksvolles Zeugnis ablegen. Und wer weiß, ob mancher jüngere Baum hier nicht eigentlich ein Waldelf im mondelangen Nachsinnen über die WEISHEIT DER BÄUME ist.

Die belebte Natur (und auch Pflanzen, Erdreich und Gewässer wirken hier seltsam lebendig) scheint beobachtend, lauend oder aber im beginnenden Aufruhr. Geräusche und Gerüche dringen im Überfluss auf die Reisenden ein und wechseln sich mit gespannter Stille ab. Einladende Lagerplätze lassen sich durchaus finden, von Koch- oder Wachfeuern rät Eladion jedoch meist ab, um nicht zu früh die Aufmerksamkeit der Waldbewohner auf eine womöglich nicht sehr willkommene menschliche Gruppe zu lenken.

Wiederholt können die Helden die seltenen, stets einzeln unter anderen Bäumen stehenden *Blutulmen* (ZBA 196) erblicken, denen man zu Recht eine starke magische Aura nachsagt. Meist sind sie von *Ulmwürgern* (ZBA 271) oder nahebei wachsenden Hecken des magieaffinen *Blutblatts* (ZBA 230) umgeben. Während magiekundige Helden vielleicht erfreut einige Blutblattzweige brechen wollen (es hilft als Kranz getragen gegen Kopfschmerzen, wenn die Kraft zur Neige geht), meidet Eladion direkten Kontakt mit dem Kraut, da sie berechtigterweise eine Enthüllung ihrer vampirisch-dämonischen Natur durch das Welken der Pflanze fürchtet. Den Helden gegenüber versucht sie entsprechende Fundstellen durch Geschichten über übelglaunige Waldschrate und Baumfeen als wenig verlockend darzustellen, greift jedoch ansonsten nicht weiter ein.

MADAYAS TRÄUME

Auch sonst untrügliche Gaben wie *Richtungssinn*, *Innerer Kompass* oder *Zeitgefühl* spielen nicht hier aufgewachsenen Helden mitunter Streiche, denn in den Elfenwäldern gehen Madayas Träume und die Wirklichkeit oft unvermittelt ineinander über oder überlagern sich. Die Helden sollten das durchaus wahrnehmen, indem die Grenzen von Traum und Realität hin und wieder verschwimmen. So können die Träume schlafender Helden zu ihrer Überraschung Folgen in der Realität haben (etwa das tatsächliche Erblühen einer Pflanze neben dem Schlafplatz, von der man lediglich geträumt hatte, die unvermittelte Manifestation eines Tagtraums oder die Erfüllung eines nahezu unbewussten, aber starken Wunsches durch das plötzliche Finden schmackhafter Nahrung, eines kühlen Baches oder eines weniger beschwerlichen Pfades, wo eben noch dichtes Dornicht herrschte). Zuweilen wechseln Wesen aus der Traumwelt in die Wirklichkeit und umgekehrt, so dass die Helden einem Ikanariaschmetterling begegnen können, der alle paar Herzschläge wie von Zauberhand verschwindet, nur um ein gutes Dutzend Schritte weiter wieder zu erscheinen, ebenso wie einem offenbar unruhig schlafenden Rudel Wölfe, von dem Eladion steif und fest behauptet, es befinde sich gerade auf der Jagd. Die Helden können hier Erkenntnisse sammeln, die es ihnen später vielleicht ermöglichen, Arantalwa in den Träumen Madayas ebenso wie in der Wirklichkeit entgegenzutreten. Sie sollten ahnen, dass sie sich in einer durch und durch magischen Umgebung bewegen, die in vielem einer Traumwelt entspricht und durchaus auch beeinflussbar ist. Regeltechnisch bedeutet die Nähe zu Madayas Träumen: Zauber, Rituale und Liturgien zur Magieerkennung sind aufgrund der insgesamt starken magischen Aura der Berge und Wälder nach Meisterentscheid und Umgebung um bis zu 10 Punkte erschwert, Verständigungsmagie und Zauber in elfischer Repräsentation um einen Punkt leichter zu wirken. Verbraachte Astralenergie regeneriert sich hier um einen

Punkt besser als normal, nahe dem Herzen der uralten Wälder nach Meisterentscheid sogar mehr. Helden mit *Magiegespür* werden in den Salamandersteinen vermutlich zunächst mit Reizen überflutet und auf Dauer dadurch körperlich erschöpft, bis der ständige Reiz in den Hintergrund tritt und nur leichtes Unwohlsein oder milde Euphorie (je nachdem, wie sich die Gabe normalerweise äußert) übrig bleibt.

Kenner der Abenteuer *Stein der Mada* oder *Vermächtnis der Völker* mögen sich wundern, dass ihre menschlichen oder zwergischen Helden hier scheinbar viel zu leicht in Madayas Träumen Aufnahme finden. Es wird das Geheimnis der träumenden Lichtelfe bleiben, ob das an der Unterstützung Arantalwas oder am Willen Madayas selbst liegt, die weiß, dass auf dieser Queste über mehr als ein Schicksal und mehr als einen Traum letztlich erst in Mindrawa'oya entschieden wird. Helden mit stark ausgeprägten Schlechten (menschlichen) Eigenschaften, speziell solche, die nicht selbst im Traum gerufen wurden, können aber dennoch im Vergleich zu ihren Gefährten von der Faszination und dem Zauber der Salamandersteine seltsam unberührt bleiben. Das Licht scheint ihnen trüber, die Nächte kälter, die Pflanzen unscheinbarer (und interessanterweise auch die Wolken weniger bedrohlich). Der Reichtum der Wälder geht vergleichsweise an ihnen vorbei, die Orientierung verlässt sie oft, und zuweilen laufen sie Gefahr, den Anschluss an die Gruppe zu verlieren. Je mehr sie sich der Sache der Gruppe und dem Schicksal der Elfen jedoch verschreiben, umso mehr werden sie von Madayas Traum auch wahrnehmen, umso wahrer wird der Traum für sie.



TOTE WÄCHTER

Nachdem sie ungewöhnlich lange unbehelligt bleiben (man sagt schließlich, niemand betrete die Salamandersteine ohne Wissen ihrer Bewohner), entdecken die Helden zwei tote Elfen, erschlagene Sippenwächterinnen, die sie womöglich aufgehalten hätten, wenn sich Arantalwa ihrer nicht angenommen hätte. Die Gruppe kann im wahrsten Sinne über sie stolpern, aber auch durch den Geruch von Blut oder die Anwesenheit von Aasfressern auf sie aufmerksam werden. Eine Untersuchung der Toten bringt als Ergebnis, dass eine unverletzt scheint, nach kompetenter magischer Analyse aber als FULMINICTUS-Opfer gelten kann, während die andere durch einen elfischen Jagd Pfeil gefällt wurde. Etwaige Spuren sind, wie hellsehtige Magiewirker noch erraten können, durch SPURLOS TRITTLLOS beseitigt worden. Eladion deutet den Helden gegenüber die Toten schauernd als Hinweis darauf, dass Athavars Warnung gemäß der Wahnsinn ihre Verwandten erfasst habe und sie offenbar begonnen hätten, Elfenblut zu vergießen – ein seit der Hochelfenzeit nahezu undenkbarer Frevel.

DUNKLE NÄCHTE

Die weitere Reise, die schließlich in ein dicht bewachsenes Bergmassiv tief im Herzen der Salamandersteine führt, sollte im Zeichen des Un-

heimlichen stehen. Nichtelfen dürften jegliche Orientierung bereits verloren haben und sind mehr denn je auf Führung angewiesen. Vielleicht finden die Helden einige wenige weitere, gut versteckte Leichen von Elfen und interessanterweise auch Tieren (manche scheinbar 'niedere' Wesen hier sind intelligent genug, dass Arantalwa ihre Einmischung in seine Belange von vornherein zu verhindern trachtet). Die Todesursachen können dabei vielfältig sein, da Arantalwa sowohl Bogen als auch Zauberei einsetzt, in Gestalt einer großen Höhlen-spinne oder Schädeleule agiert, (selten, wenn ihn eigentlich unnötige Gier überkommt) Sikaryan raubt, in tödlichen Träumen umgeht und sogar unter HYPNOSE (siehe Beschreibungen und Werte der Feylamias im Anhang) stehende Elfen gegeneinander hetzen kann. So weist jedoch tatsächlich vieles auf elfischen Geschwisterzwist hin. Nicht nur Helden mit dem Nachteil *Alpträume* können (ganz ohne Arantalwas Zutun) nachts von den Ereignissen des Tages heimgesucht werden. Vielleicht hören die Helden (speziell Elfen, die dem *Windgeflüster* lauschen) auch schauernd von fern Teile des dunklen Liedes, mit dem der Feylamia die Wolken beherrscht, ohne jedoch den Sänger ausmachen zu können. Das Madamal ist nachts nun stets verhüllt, die Wälder entsprechend in Dunkelheit getaucht. Helden mit der Gabe *Prophezeien*, Träumende oder Geweihte auf VISIONSSUCHE können kurze prophetische Gesichte vom *kreischenden Himmel* erhalten, in denen Wolkentürme sich zu tiefster Schwärze zusammenballen, violette Blitze das Firmament zerreißen und das Himmelszelt tatsächlich wie ein von Todesqualen gepeinigtes Wesen schreit. Diesen Schrei wird der erwachende Träumer vermutlich, seine Gefährten weckend, aufnehmen (siehe auch Seite 63, **Vom Kreischen der Himmel**).

Eladion hingegen legt in den mondlosen Nächten einige ihrer von der Reise bekannten Eigenheiten ab, beteiligt sich gelegentlich an Nachtwachen und erkundet auch noch am späten Abend die Umgebung des Lagerplatzes.

Sofern die Helden keine lückenlosen Vorsichtsmaßnahmen während ihrer Rasten etablieren, bietet sich die nachfolgend beschriebene Episode am Vorabend der Ankunft in Mindrawa'oya an. Sie kann auch leicht abgewandelt bei rein elfischen Gruppen ohne Führerin als erste Begegnung mit Eladion dienen, die die Helden dann das letzte Stück nach Mindrawa'oya begleitet.

STILLER TROST UND JÄHE FLUCHT

Die Gruppe findet zum Abend nach der Überquerung eines bewaldeten Bergrückens ein geeignetes Nachtlager an einem dunklen Teich mit natürlichen Moosbetten. Während ihrer Wache entfernt sich Eladion, die ihrem Meister nicht nur im Traum nah sein will, vom möglichst unbeleuchteten Lager und stellt den ungestörten Schlaf der Helden mit SILENTIUM sicher. Doch mag gerade die Stille oder ein Alptraum einzelne Helden schließlich erwachen lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Alles um euch ist still und finster. Etwas stimmt nicht. Es ist zu still. Viel zu still! Oder seid ihr mit Taubheit geschlagen?

Hier sollten die Helden kurz Gelegenheit haben, ihre Gefährten wachzurütteln und unter Umständen sogar Eladions Fehlen zu bemerken, bevor dann die folgende Szene anschließt. Auch ein umsichtig sofort gewirkter VERÄNDERUNG AUFHEBEN als Gegenzauber zum vermutbaren SILENTIUM dauert übrigens (nicht modifiziert) stolze 50 Aktionen, womit die Stille vermutlich auch in diesem Fall etwa so lange anhält wie im Folgenden beschrieben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Da! Aus der Dunkelheit schält sich eine geisterhaft lichte Gestalt und bewegt sich durch den Wald auf das Lager zu ... ein Einhorn! Der weiß schimmernde, golden gehörnte Hengst tritt unter den Bäumen hervor, vorsichtig, euch im Auge behaltend, nähert er sich Schritt für Schritt dem Wasser. Der edle Hals des Tieres beugt sich herunter, und es trinkt. Ein Moment des Friedens und des stillen Glücks legt sich auf die Lichtung, beruhigt eure Sinne. Noch immer ist kein Laut zu hören. Ist das Zaubereisen von Stille umgeben?

Unvermittelt schreckt das Einhorn hoch, Wasser schnaubend, wirft den Kopf zur Seite, steigt und flieht in panischer Hast in den Wald hinein. Etwas in der Finsternis des Waldes rechts von euch muss es in namenlosen Schrecken versetzt haben. Hinter euch erscheint ein neues Licht – Eladion rennt auf euch zu, mit gehetztem Blick, eine leuchtende Kugel aus Elfenmagie erhellt ihren Weg durch das Unterholz. Die Geräusche des Waldes setzen wieder ein, als zerreiße ein Schleier um euch. Vögel kreischen Warnrufe in die Nacht hinaus, Wölfe heulen irgendwo ein angsterfüllt scheinendes Lied. "*Bha'iya!*" ruft Eladion euch im Laufen zu (wie lange wohl schon?), "Gefahr! Lauft! Lauft!"

Eladion hechtet an der Gruppe vorbei und gibt Fersengeld. Wenn die Helden ihre Führerin (und das Licht, das ihr FLIM FLAM in der *Irrwisch*-Variante spendet) nicht verlieren wollen, müssen sie sich beeilen – viel Zeit zum ordentlichen Packen oder Ergründen der angeblichen Gefahr bleibt ihnen dann nicht.

Nach atemloser und fast halsbrecherischer Flucht durch die nächtlichen Bergwälder, jedoch von vermeintlichen Verfolgern unbehelligt, gibt die Elfe vor, selbst nur vage eine Bedrohung gespürt und bei der Rückkehr von einem Erkundungsrundgang die Zone der Stille und das fliehende Einhorn wahrgenommen zu haben. Gerade letzteres sei Grund genug für sie gewesen, von diesem Ort zu verschwinden und schnellstmöglich den Schutz Mindrawa'oyas zu suchen, wo die Helden unverseht eintreffen müssen. Aus diesem Grund befürwortet sie auch keine Erkundungsmissionen (was die Helden allerdings nicht aufhalten muss).

Tatsächlich hat sie sich heimlich mit Arantalwa getroffen, dessen sich nähernde Präsenz auch das junge Einhorn verjagte (während die meisten anderen Geschöpfe den Feylamia nicht als Vampir wahrzunehmen vermögen und von der unnatürlichen Stille des SILENTIUM weit mehr alarmiert waren). Eladion ihrerseits möchte nicht länger als nötig in der Nähe einer derart empathischen Kreatur verweilen und will überdies verhindern, dass die Helden ihren Meister zu Gesicht bekommen. Dieser jedoch hätte kein Problem, sich den Helden als elfischer Jäger zu präsentieren, dem das alles hier ebenfalls nicht geheimer ist und der daher seine Sippe zu alarmieren vorgibt und im Wald verschwindet.

DIE REISE ENDET

Am nächsten Tag erreichen die Helden nach dem Abstieg in ein versteckt gelegenes, bewaldetes Tal ewigen Frühlings ihr Ziel. Bevor sie das vor dem bloßen Auge durch Zaubermacht verborgene Mindrawa'oya jedoch auch nur zu Gesicht bekommen, werden sie aufgehalten, denn die hiesigen Elfenwächter und Bannzauber hat Arantalwa wohlweislich unberührt gelassen.

Helden mit guter *Sinnenschärfe*, *Gefahreninstinkt* oder ähnlichen Fähigkeiten bemerken die Präsenz der Wächter, und doch erst, nachdem die übermenschlichen Sinne der Feylamia ihr die Anwesenheit der Elfen längst verraten haben. Die Spieler mag das, solange sie Eladion nur für eine Elfe halten, ärgern, später jedoch mögen die überhöht erscheinenden Fähigkeiten der Feylamia ein Puzzleteil zu ihrer Entlarvung sein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eladion bleibt stehen und hebt wie witternd oder horchend den Kopf. Ein Lächeln umspielt ihre Mundwinkel.

"*Sanya vala*", singt sie fast mehr, als sie es spricht und senkt den Jagdspieß, "ich grüße die sechs Wächter, gehüllt in Lotosduft und Minze." Und zu euch: "Wir sind am Ziel."

Die folgende Szene betrifft keine rein elfischen Gruppen, es sei denn, die Helden sind auf magischem Wege aus ihren Sippen und den Salamandersteinen verstoßen worden. Die Ablehnung der Wächter ist dann ähnlich, wenn auch der Wortlaut natürlich angepasst werden muss. Wenn keiner der Helden Isdira spricht, übersetzt Eladion natürlich.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Tatsächlich seid ihr umgeben von einer Hand voll Elfen, die aus dem Dickicht oder hinter Bäumen hervorkommen und euch mustern. Augen wie glitzernde Juwelen scheinen bis tief in eure Seelen zu blicken, Bögen und Spieße sind bereit, den Tod zu säen. Es ist ein verhältnismäßig klein gewachsener, knorrig erscheinender Elf, der euch mit alter Stimme aus jugendlichem Gesicht auf Isdira anspricht: "Grüß den Ugerufenen. Du bist willkommen, doch was bringst du, Kind des Waldes? Keines Rosenohren Pfad hatte jemals diesen Ort zum Ziel. Kein Rosenohr wurde jemals hier ersehnt. Hier wartet nur Vergessen auf sie. Mögen auch wir ihr Hiersein bald vergessen haben."

Der wachende Zauberweber *Hajadh'ra Augen-im-Farn* und seine Gefährten sind nicht gewillt, Menschen oder Zwerge nach Mindrawa'oya einzulassen. Den Helden steht unmittelbar bevor, durch Elfenzauber die Erinnerung an diesen Ort und den Weg dorthin zu verlieren und fortgeschafft zu werden. Eladion kann notfalls als Fürsprecherin der Helden auftreten, interessanter und wünschenswerter ist es

aber natürlich, wenn die Helden (notfalls mit ihr als Dolmetscherin) für sich selbst sprechen. Sollte die Gruppe die Wächter angreifen, ist das mehr Ablenkung und Hass, als sich selbst Arantalwa erhoffen konnte. Die hoffentlich sehr viel näher liegende 'Eintrittskarte' der Helden sind natürlich die Träume Athavars, denn der Hüter der Harmonie bedeutete den Waldelfen viel, und Träume gelten hier mehr als die Wirklichkeit. Auch die Kunde von den toten Elfen oder dem fliehenden Einhorn wird überrascht und besorgt aufgenommen. Die misstrauischen Wächter gehen jedoch erst, nachdem sie die Worte und Absichten der Helden mit SENSIBAR oder sogar BLICK IN DIE GEDANKEN geprüft haben, das Wagnis ein, sie passieren zu lassen und ihre Geschichte im Rat zu überdenken. Die uralten, in einem Kreis aus Eichen schlummernden Zauber, die den Ratsplatz von Mindrawa'oya vor übelwollenden Eindringlingen schützen sollen, werden durch diese Einladung umgangen, wovon auch Eladion profitiert.

Kommen die Helden bereits mit dem Wissen um eine Verschwörung gegen die Waldelfen hier an oder haben sie gar bereits ihre Führerin als Feylamia enttarnen können, ist auch diese Nachricht Grund genug, sie einzulassen.

MINDRAWA'OYA

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr tretet, flankiert von dreien der Elfenwächter, durch das vor euren Schritten seltsam zurückweichende Unterholz und unter imposanten, von Nothilf und Spinnendorn umrankten Eichbäumen hervor. Vor euch öffnet sich eine große, unregelmäßig geformte Lichtung, die von eurer Position zu einem nebel dunstigen See hin abfällt. Wie konntet ihr sie vom Berg aus überschen?

Smaragdenes, unwirkliches Licht erhellte die Umgebung, dem dunkel bewölkten Himmel zum Trotz, Frühlingsdüfte kitzeln eure Nasen, rote und blaue Blüten leuchten gegen die Düsternis der Wolken an. Am Seeufer stillt ein einzelner Firunshirsch seinen Durst.

In der Mitte des Sees aber liegt eine felsige Insel, in deren Zentrum ein aus mehreren Teilstämmen gewachsener Baumgigant



schon vor Äonen seine Wurzeln geschlagen zu haben scheint. Majestätisch erhebt sich der Riese aus feinen Nebelschleiern heraus, breitet hoch oben weit ausladende Äste zu einer flachen Krone aus, als heiße er mit einem Dutzend Armen den Himmel willkommen. Manche dieser Äste müssen so dick sein wie eine der massigen Steineichen, in deren Rund ihr euch befindet. Der Mammutbaum scheint die ganze Welt auf hölzernen Schultern tragen zu können. Schwämme haben sich an ihm festgesetzt, Efeupflanzen scheitern kläglich an dem Versuch, ihn auch nur zur Hälfte zu erklettern. Zahllose Vögel haben sich auf ihm niedergelassen oder ziehen über der Lichtung ihre Kreise. Und ihr seht Elfen: Auf der Lichtung blicken und deuten bereits einige in eure Richtung, gewachsene und geformte Nester und Höhlen im Baumriesen verraten ihre Anwesenheit, in Astgabeln ruhen sie, auf stammdicken Ästen sieht man sie stehen und gehen.

Dieser *Sequoia* (Isdira: 'heimeliges Knarren'; Mammutbaum) ist das Herz Mindrawa'oyas: ein urtümlicher, magisch behutsam geformter Wohnbaum, der zwei Elfensippen eine ständige Heimstatt bieten könnte, tatsächlich aber seit fast 3.000 Jahren, genährt und am Leben gehalten durch die Magie dieser Wälder, ein unregelmäßig genutzter Rückzugs- und Versammlungsort der Waldelfen ist. Gegründet als befürchtetes letztes Bollwerk gegen den Wahn der Hochelfen und deren namenlose Verfolger, ist Mindrawa'oya stets unentdeckt und unbehelpt geblieben und immer ein Ort des Friedens gewesen, der halb in der Wirklichkeit, halb in Madayas Traum verwurzelt ist. Die Helden sind, sofern es sich um keine rein elfische Gruppe handelt, wohl die ersten Menschen oder Zwerge, die diesen Ort betreten, einige Waldschrate und der Drache *Sternenfeuer* ihre wenigen nichtelfischen Vorgänger. Selbst unter den Elfen außerhalb der Salamandersteine war Mindrawa'oya bislang nahezu unbekannt.

Wer nicht mit Vogel- oder Fledermausschwingen, dem LEIB DES WINDES, auf einer SOLIDIRID-Brücke oder kraft des WELLENLAUF über den See setzt, erreicht den Mammutbaum schwimmend oder mithilfe eines der insgesamt drei lebenden, von Algen längst schleimig grün gefärbten Einbäume am Seeufer. Diese erscheinen wie schwimmende Waldschrate, magisch geformt, mit grünem Blattwerk an ausliegenden Ästen und Wurzeln in feuchtem Erdreich, das sie selbst transportieren.

Die Wächter eskortieren die Helden in schweigendem Ernst auf die Insel, wo der *Sequoia*, hier zwölf Schritt und mehr durchmessend, in schwindelerregende Höhen aufragt. Wie die Stufen einer natürlichen Wendeltreppe schrauben sich magisch erzeugte Ausformungen der spanndicken, rissigen Rinde um den Stamm bis zur ungewöhnlich weit ausladenden, flachen Baumkrone auf gewiss siebzig Schritt Höhe (für Helden mit Höhenangst oder miserablen *Klettern*-Wert eine große Herausforderung). Im unteren und oberen Drittel des rötlichen Stamms, später in der Krone zuhauf, passieren die Helden HASELBUSCH-geformte, mit Schratmoos bewachsene und ausgepolsterte Höhlungen oder kunstvoll angelegte Nester, die den Elfen für die Dauer ihres Hierseins als Unterschlupf dienen. Die Kunstfertigkeit liegt hier vor allem in der natürlichen Erscheinung, besser gesagt: im Fehlen von Künstlichkeit. Die Nester und Mulden sind kaum aufwendig verziert, fast scheint es, als wäre der Baum über Jahrtausende von selbst in diese sonderbare Gestalt gewachsen und von den Elfen (oder auch nur unbekannten großen Tieren, die hier ihre Baue beschaffen haben) bereits so vorgefunden worden. Helden, die Gelegenheit hatten, die hochelfische Humus-Stadt *Simyala* zu erkunden, werden hier ein deutlich unterschiedliches Verständnis der Naturformung vorfinden, die auf den ersten Blick schlicht und beinahe primitiv wirkt, bei näherem Hinschauen aber wahre Vollkommenheit erkennen lässt.

Die ausladende Krone des Wohnbaums, der seinerseits den Nährboden für etliche (teils von den Elfen bewusst angesiedelte) Pflanzen darstellt, öffnet sich schließlich wie eine gigantische Schale aus lebendem Holz zum Himmel hin, und die Helden haben in luftiger Höhe den eigentlichen Versammlungsplatz, die *Sala*, erreicht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Über euch ist der Himmel wolkenverhangen. Ihr seid umgeben von Elfennestern, Baldachinen aus grünen Nadelzweigen und geländerlosen Brücken aus rotbraunem Astwerk und lebenden Kletterranken. Kaum vermag man zu unterscheiden, was natürlich gewachsen, was magisch geformt wurde. Ein unwirkliches grünliches Licht umgibt euch, doch ist keine Quelle auszumachen. Verwachsene Äste laufen hier oben zusammen und bilden einen unregelmäßigen, aber festen Boden, auch wenn man stets auf seine Schritte achten muss. Auf die Füße zu schauen heißt jedoch auch allzu oft, knapp an ihnen vorbei einen Blick auf den weit unter euch liegenden See zu erhaschen. Der Wind umspielt euch glücklicherweise mehr als Frühlingsbrise, als dass er an euch zerte.

Mehrere Elfen sind euch sicheren Schritts den Stamm hinauf gefolgt, andere kommen aus dem Geist der mächtigen Baumkrone hier zusammen oder scheinen euch bereits zu erwarten. Stimmen erheben sich. Ein schwarzhaariger Waldläufer mit gelben Wolfsaugen funkelt euch fassungslos und sichtlich empört an. Eine jugendlich wirkende Elfe mit kurzem Lockenkopf erhebt sich mit einem Ausdruck des Erstaunens von einem ausgebreiteten Bärenfell, ihre leise und verduzt in eure Richtung gesprochene Begrüßung geht in der halb geknurrten Frage eines anderen unter. Auf einem erhöhten Ast legt eine halb im Schatten verborgene Gestalt lose einen Pfeil auf und verharret abwartend. Ein Rabe überfliegt euch krächzend.

Den Helden stehen ähnliche Szenen wie unten bei den Wächtern bevor. Die Anwesenheit von Menschen ist für viele der Elfen hier wie ein Sakrileg. Eladion oder elfische Helden müssen sich rechtfertigen, Fremde nach Mindrawa'oya gebracht zu haben. Einige Meisterpersonen (wie *Aniriel sieht-die-Ebenen* oder *Tharalan Dunkelfang*) aus dem **Anhang** auf Seite 69 können hier bereits eine Kurzcharakteristik erfahren, zumindest was den Umgang mit den Helden angeht. Letztlich werden diese dank der Träume Athavars zumindest geduldet, aber nur von wenigen Elfen wahrhaftig hier akzeptiert oder gar willkommen geheißen. Auch ihr Nachtlager müssen nichtelfische Helden je nach Auftreten wohl außerhalb des *Sequoia* auf der Lichtung oder im nahen Wald suchen.

Einzelne Elfen verlassen angesichts menschlicher 'Eindringlinge' verstört das Tal, um Frieden und innere Ruhe in den Wäldern zu finden. Andere schwärmen (gegebenenfalls mit Unterstützung der Helden) aus, um den gemeldeten Todesfällen auf den Grund zu gehen, ohne jedoch zunächst Licht in dieses Dunkel bringen zu können. Für die Elfen in Mindrawa'oya ist es unfassbar, dass ein Elf einen anderen getötet haben sollte, und mancher wird insgeheim oder auch offen die Helden selbst der Tat verdächtigen.

DER RAT DER WALDELLEN

Die hier versammelten Elfen sind keine einzelne Sippe. Vielmehr sind viele von weither gekommen, um in Mindrawa'oya zu sprechen – oder zuzuhören. Gleichzeitig ist dies kein Rat der Ältesten oder der Sippenführer, wie man ihn von anderen Völkern kennt, vielmehr herrscht ein stetes Kommen und Gehen unterschiedlichster Personen: Elfen treffen sich in kleinen Gruppen, tauschen Lieder, Geschichten und Meinungen aus und gehen wieder auseinander. Tiefsinnige Gespräche wechseln sich mit gemeinsamer Jagd in den nahen Bergwäldern ab (auf der man übrigens auch Arantalwa in der Gestalt eines elfischen Jägers begegnen und sich mit ihm unterhalten kann). Mancher Elf erklimmt die Sala sogar lediglich, um einen stillen Blick auf die Simia-Flamme zu werfen und so wortlos zu verschwinden, wie er gekommen ist, als wolle er sich nur der Existenz des Artefaktes vergewissern oder sich ihm vorstellen.

Darüber hinaus ist die Schwarze Flamme, anders als es die Helden womöglich erwarten werden, nicht einmal der hauptsächliche Anlass des Rates, sondern nur ein weiterer Grund, ihn fortzuführen. Der Legendensänger *Mandarion Schattenträumer* (siehe **Anhang** auf Seite

69) hat Mindrawa'oya zum Versammlungsort für einen neuen *Zug der Sehrenden* auserkoren, der die Elfen zurück in die Lichtwelt führen soll. Manch weltenmüder Elf, manche lichtträumende Elfe ist dieser Vision bereits hierher gefolgt, und in den kommenden Jahren werden es noch mehr werden. Doch auch andere halten hier Rat: Elfen, die den Schutz der Salamandersteine suchten, aber die Welt im Herzen tragen (sie werden Heimkehrer, *Salanyana*, genannt), und solche, die dem Licht stets nahe waren und doch dieses Licht der Welt nicht nehmen wollen (waldelfische Vertreter der so genannten *Wanderer*) auf der einen Seite beraten und streiten hier mit den *Sehrenden* auf der anderen Seite, mit den Unentschlossenen und miteinander über den Weg, den die Elfen der Salamandersteine beschreiten wollen. (Zu den verschiedenen Graden der Weltzu- oder -abgewandtheit unter den Elfen und den jüngsten Entwicklungen siehe auch **Aus Licht und Traum** 32f., 132 und 90.)

Einige hervorstechende oder archetypische Persönlichkeiten, denen die Helden in Mindrawa'oya begegnen können, sind im Anhang beschrieben. Sie werden alle auf ihre Art auf die Helden zu- oder mit ihnen umgehen, einige offen und freundschaftlich, andere ablehnend und enervierend arrogant. Nur wenige Elfen hier sprechen die Sprachen der Menschen oder gar der Zwerge, so dass einige Helden auf Dolmetscher angewiesen sein mögen. Darüber hinaus können die Helden hier (vor allem wald-) elfischen Bekannten aus früheren Abenteuern wieder begegnen, womit sie womöglich weitere Fürsprecher erhalten. Prädestiniert hierfür sind natürlich Helden und Meisterfiguren, die das Abenteuer *Vermächtnis der Völker* erlebt haben. Auch Wissenslücken der Helden zum Hintergrund Athavars oder der Flamme und zur Geschichte Mindrawa'oyas lassen sich im Rat nach und nach füllen.

DIE SCHWARZE FLAMME SIMIAS

Wahrscheinlich werden die Helden darauf drängen, möglichst bald den eigentlichen Grund ihres Hierseins zu Gesicht zu bekommen: das Geschenk Simias. Davor jedoch steht eine Begegnung mit *Alwalee Schwarzflamme*, der letzten Trägerin des Artefakts (siehe **Anhang** auf Seite 69). Als diejenige, die die schwarze Flamme hierher gebracht und ihr Leben lang das Volk der Elfen vor Gefahr beschützt hat, sieht sie sich durch die Unheil verkündenden Fremden herausgefordert und tritt ihnen in den Weg. Es ist an den Helden, sie zu beschwichtigen oder sich gegen sie zu behaupten.

Die Simia-Flamme befindet sich in einer der wenigen nicht offenen, sondern mit Fellen verhängten Schlaf- und Wohnhöhlen in der zentralen *Sala*, die wie von einem übergroßen Specht geschaffen wirken. In der Mitte der engen, aus dem rötlichen Holz des Baumes geformten Kammer wächst ein Gewirr aus jungen Zweigen vielfach in sich gedreht und verflochten einen halben Schritt empor, stützt und umrankt dabei eine Art Fackel, die sich bei näherer Betrachtung als *Alicorn*, als abgeworfenes, hochmagisches Horn eines Einhorns herausstellt. Dies allein schon ein Fund, für den Mengbillaner Alchimisten fraglos töten könnten, ist doch das eigentlich absonderliche die Flamme selbst: Sie erscheint tatsächlich schwarz, und doch taucht sie die Baumhöhle in ein flackerndes, weißbläuliches Licht und tanzende Schatten. Hinter der Flamme kniet auf einem Lager aus Schratmoos und Fellen, das den Raum fast vollständig einnimmt, eine Elfe, gewandet in ein lebendes Gewand aus Blättern und Ranken, die sich im Licht der Flamme zu bewegen scheinen. Bis die Helden den Vorhang lüfteten, meditierte sie über der Flamme, die Hände in empfangender (oder beschwörender?) Geste halb vor sich ausgestreckt; nun schlägt sie die alten amethystfarbenen Augen fragend zu den Köpfen im Eingang auf.

Die Elfe, *Shadirean Ulmenmantel*, ist (ebenso wie die Flamme) im Anhang näher beschrieben. Wenn vermutlich auch aus anderen Motiven heraus, teilt sie mit den Helden vage Befürchtungen und das Anliegen, die Geheimnisse der Flamme zu enträtseln. Wenn die Helden sich mit eigenen Ideen und Analysen schwer tun, kann Shadirean als 'Joker' Ratschläge oder nützliche Informationen geben. Ansonsten liegt es in ihrem Wesen begründet, 'die Jugend' ihre Antworten selbst finden zu lassen (wodurch sie als Meisterperson kompetenten Hel-

den nicht die Arbeit abnimmt). Eine pflanzenkundliche Methode zur Feststellung (oder zum Ausschließen) dämonischer Präsenz können sich sogar nicht magiebegabte Helden von ihr abschauen: In den aus lebenden Zweigen geformten 'Fackelständer' hat sie einige Zweige *Blutblatt* eingeflochten, das in Gegenwart von Dämonen schlagartig verwelkt, ansonsten jedoch durch magische Auren am Leben erhalten wird. Eladion, deren Nähe Blutblatt nur über längere Zeit oder bei direkter Berührung zum Welken bringt, hält sich hier wohlweislich im Hintergrund. Sie bleibt aber in der Nähe, um so viel wie möglich über die Schwarze Flamme zu erfahren, bevor sie versucht, sich ihrer zu bemächtigen.

Die Ergebnisse magischer Analysen der Simia-Flamme sind bei deren Beschreibung im **Anhang** auf Seite 69 verzeichnet. Die Helden werden bei ihren Untersuchungen sicher von einzelnen Elfen im Auge behalten, aber kaum behindert. Nur fortschaffen lassen die Elfen Simias Geschenk nicht, wenn sie sich auch sonst darüber noch nicht einig sind. Die Schwarze Flamme scheint manchen den Weg in die Lichtwelt zu erhellen, anderen einen Anker in der Wirklichkeit zu bilden. Wieder andere fürchten, dass Simia, der erste Elf, der ganz aus dem Licht *Sala Mandras* getreten war, nun wieder Elfen verführen wird, ihre alten Wege zu verlassen, dass von neuem so genannte Hochelfen sich selbst überhöhen und vom Licht entfernen werden. Letztlich aber gibt es auch Elfen, die der Flamme schlichtweg keine Bedeutung für ihr eigenes Schicksal beimessen.



VOM KREISCHEN DER HIMMEL

Nach allem, was die Helden sagen können, ist die Flamme nicht dämonisch korruptiert. Die Elfen (vor allem Alwalee und Shadirean) wissen zu berichten, dass sie nicht mit ihrer einstigen Trägerin Oionil in die Dämonenschlacht ging. Der Hintergrund von 'Athavars' Warnungen bleibt rätselhaft. Dennoch ist eine gewisse Uneinigkeit unter den Waldelfen nicht zu leugnen. Ist es die Unsicherheit einer neuen Zeit, die sie in Aufregung versetzt, oder tatsächlich ein unbekannter

Einfluss der dunklen Flamme, ein Schlich des *dhaza* sogar, des gefallenen Gottes ohne Namen?

Die Träume und Warnungen der Helden werden gehört und bedacht oder aber, begründet im Misstrauen den Menschen gegenüber, angezweifelt und die Ohren vor ihnen verschlossen. Erwähnen die Helden das von Athavar prophezeite Schwarze Licht, das alles verschlingen würde, wird das bei einigen Weisen jedoch böse Ahnungen bezüglich des bis heute betrauten *Zweiten Zugs der Sehrenden* wecken.

Prophetisch begabte Helden können in der ersten Nacht in Mindrawa'oya (wie schon auf der Reise) abermals einen Alptraum vom *kreischenden Himmel* (siehe Seite 60) durchleiden. Elfische Helden mit guten Kenntnissen der Geschichte und der Legenden ihres Volkes können diesen Traum mit dem *Jahr als die Himmel kreischen* (vor über 1.500 Jahren, wobei die elfischen Lieder Datierungen nicht unbedingt vorsehen) in Verbindung bringen. Auch Mandarion, Shadirean oder andere Meisterfiguren können im Gespräch über den Traum diese Verbindung herstellen. Wenn die Helden hier eher unbeschlagen sind, wird eine solche Meisterfigur beginnen zu erzählen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Zweimal schon sah und hörte dieser Ort die Elfen von Licht singen und von der Welt. Als Mindrawa'oya jung war, gingen einige Elfen den langen Weg ins Licht, andere blieben und blickten sorgenvoll auf die Ebenen. Sie wählten *Sequoia* zu ihrem Heim und fanden freundliche Aufnahme, und sie ließen das Rund der *Aigya* stark werden und wachsam, dass niemand diesen Ort verderbe. *Das Jahr als die Himmel kreischen* sah erneut einen Zug der Sehrenden gehen, gehen auf einem Pfad, der in das Licht führen sollte und in den Traum. Doch da war Bhardona Begeh-

renbringerin, und ihre Stimme war das süße Gift des *dhaza*. Viele gingen, doch nicht ins Licht, sondern in Finsternis. Madayas Traum verfinsterte sich in diesen Tagen, und der Himmel selbst sang das Klagelied für die Getäuschten. Seither aber ist einer, der im Traum Madayas nicht willkommen und doch ihr dunkler Gast ist. Das Kreischen der Himmel war der Schrei seiner Geburt im Schwarzen Licht des *dhaza*, und darum nennen wir ihn Arantalwa lässt-Himmel-kreischen.”

Über euch scheinen die Wolken noch einmal finsterner geworden zu sein.

Kenner des Isdira finden im Namen Arantalwa die Worte *aras* und *twel* wieder, die für eine Bedrohung und einen ungebetenen Gast gebraucht werden können.

Die Helden können mit verschiedenen Elfen über die Schwarze Flamme und die Geschehnisse der letzten Zeit reden. Vorboten drohenden Unheils werden gemischt aufgenommen, unterschiedliche Schlüsse gezogen. Einige Elfen, die für sich bereits eine Entscheidung getroffen haben, ob sie dem Licht oder der wirklichen Welt zustreben wollen, sehen sich in ihren Entschlüssen bestärkt oder geraten neuerlich ins Wanken, nicht nur die *Sehrenden* werden durch die Geschichte Arantalwas teilweise in Schrecken versetzt.

Eladion aber versucht, unauffällig ihr Wissen über die Flamme zu mehren, bevor sie sich daran machen kann, sie Arantalwa zu bringen. Beide Feylamia wissen wenig über die magische Macht der Flamme und ob sie ihnen vielleicht sogar gefährlich werden kann. Eladion braucht Informationen. Und sie braucht, da sie nun erst um die genauen Gegebenheiten weiß, einen Plan.

FIFTEN UND SCHLICHE

Eladion benötigt Hilfe, zumindest ein Ablenkungsmanöver, wenn sie die Flamme bergen und sicher zu Arantalwa bringen möchte, ohne einen Schwarm elfischer Jäger hinter sich zu haben. Sie hat auch nicht unbegrenzt Zeit, denn Arantalwas Manipulation des Wetters und der Träume Madayas, die ihr eine freiere Bewegung auch bei Nacht ermöglicht, wird nicht ewig vorhalten. Aus folgenden Überlegungen und Fertigkeiten lässt sich angepasst an Art und Auftreten der Heldengruppe eine Strategie Eladions erarbeiten:

☞ Um die Aufmerksamkeit von sich und der Flamme abzulenken und den Zusammenhalt ihrer Gegner zu schwächen, versucht Eladion subtil, Elfen mit unterschiedlichen Ansichten gegeneinander aufzubringen, nährt Vorurteile gegen Menschen und warnt umgekehrt die Helden vor vermeintlichen Intrigen der Waldelfen (etwa *Tharalan Dunkelfangs*, siehe *Anhang*). Zauber wie SEIDENZUNGE oder BANNBALADIN und ihre begrenzte Fähigkeit des Gestaltwandels (siehe *Anhang*) sind ihr beim Säen von Zwietracht von großem Nutzen. Ihre überaus feinen Sinne und lautlose Fortbewegung machen es ihr zudem leicht, Elfen und Helden zu belauschen und informiert zu bleiben.

☞ Ihre Fähigkeit der HYPNOSE (siehe *Anhang*) lässt ihr Elfen oder einzelne Helden zu Diensten sein, sei es als Ablenkung, Helfershelfer oder Sündenböcke. Der Zauber kann jedoch (wie beim IMPERAVI) von einem starken Geist überwunden werden und ist daher nicht absolut verlässlich. Um eine Entlarvung zu vermeiden, setzt Eladion diese Fähigkeit bevorzugt in Gestalt eines ihrer Opfer ein. Ein eventuell von ihr verführter Held kann jedoch während einer gemeinsamen Nacht leicht Opfer einer Form des *Dauerhaften Dieners* werden (siehe IMPERAVI). Eine solche Auslieferung des Spielerhelden als Marionette einer Meisterfigur kann jedoch dem Spaß des entsprechenden Spielers abträglich sein und sollte daher wohl überlegt sein.

☞ Mit vielen ungewöhnlich intelligenten Tieren in und um Mindrawa'oya haben die Elfen Bündnisse geschlossen, namentlich mit einem Rudel Wölfe im nahen Wald und etlichen Vögeln, die den

Sequoia oder die ihn umgebenden Eichbäume als Heimstatt betrachten. Diese Tiere können für Eladion zu unliebsamen Zeugen werden, sind andererseits für ihre magische Beeinflussung jedoch weit empfänglicher als Elfen oder Menschen und können ihr so auch dienlich sein.

☞ Je nachdem, wie die Helden zu Eladion stehen, könnte sie versuchen, sie zum gemeinschaftlichen Raub der Flamme anzuregen, gerade in Kombination mit vorhergehenden Morden und Intrigen: “Ich fürchte, es ist wahr: Die Flamme vergiftet den Geist der Weisesten meines Volkes. Athavar hatte Recht, sie ... sie wenden sich gegeneinander. Elfenblut ist geflossen. Die Flamme muss fort von hier, weit fort!” Gehen die Helden auf Eladion ein und sind sogar erfolgreich, versucht die Feylamia, sich ihrer in den Wäldern zu entledigen. Elfische Verfolger auf der Spur der Gruppe kommen dann ebenso wie Arantalwa hinzu, worauf das Abenteuer wie im Finale beschrieben seinen Lauf nehmen kann.

☞ Ähnliches bietet sich an, wenn die Helden großes Vertrauen zu einer anderen elfischen Meisterperson hegen. Eladion versucht dann, diese zu töten und vermittels ihrer Fähigkeit der GESTALTWANDLUNG (siehe *Anhang*) ihren Platz einzunehmen, um Einfluss auf die Gruppe auszuüben und diese in ihrem Sinne zu manipulieren.

☞ Machen es die Helden Eladion gar zu leicht, gelingt es ihr, die Flamme zu entwenden. In diesem Fall müssen Elfen und Helden, geleitet von mit den Elfen verbündeten Raben, Wölfen und Eulen, ihr nachsetzen und sie in den Wäldern einholen, bevor sie Arantalwa mit der Flamme erreicht. Eine Gegnerin mit unendlicher Ausdauer und einem Vorsprung zu verfolgen, ist gewiss nicht leicht, aber auch nach einem Katz-und-Maus-Spiel im Wald lässt sich das unten beschriebene Finale erreichen.

☞ Kommen die Helden schon früh auf die Idee, ihrerseits das Wetter zu manipulieren (siehe unten), müssen die Vampire sich des Nachts verbergen, sind am Tag aber umso gefährlicher, da sie nun auch durch Sonnenlicht geheilt werden können und nicht auf den BALSAM angewiesen sind.

SCHRECKEN OHNE GESTALT

Bald nach ihrer Ankunft in Mindrawa'oya beginnt Eladion zu mor- den. Ihr erstes Opfer ist vermutlich Shadirean Ulmenmantel, denn der Weg zur Schwarzen Flamme führt in jedem Fall an der Zauber- weberin vorbei. Es bleibt freigestellt, ob Eladion gestört wird und sich verbergen muss, bevor sie Shadireans Leiche verstecken oder gar die Schwarze Flamme entenden kann, oder ob sie, um mehr über die Flamme zu erfahren, die Zauberweberin ersetzt, ihre Leiche verbirgt und ihre Gestalt und Rolle annimmt (was sich im Laufe der Zeit am langsam verwelkenden Blutblatt in der Baumhöhle mit der Flamme bemerkbar machen würde, siehe unten).

Doch nicht nur Shadirean wird der Feylamia zum Opfer fallen, wenn es den Helden nicht schnell gelingt, die Bedrohung zu erkennen: Eladion tötet, um Angst und Misstrauen in Mindrawa'oya zu säen, die Gestalt der Unglücklichen annehmen zu können oder schlicht die während ihres Aufenthalts hier stetig wachsende Gier nach elfischer Lebenskraft zu stillen.

Während Eladion im ersten Fall die Leichen offen liegen lässt oder bewusst nachlässig verbirgt, sogar falsche Spuren legt, um den Ver- dacht auf die Helden oder missliebige Elfen zu lenken, versucht sie, jene Opfer, deren Gestalt und Leben sie gestohlen hat, verschwinden zu lassen. Findige Aasfresser oder ein Zufall können die Helden je- doch zu gegebener Zeit auf eine solche Leiche stoßen lassen.

Um die Gestalt eines anderen Wesens annehmen zu können oder ihm Sikaryan zu rauben, muss Eladion sein Blut trinken, ein unheiliges Mahl von etwa einer Viertelstunde Dauer. Ein Elf, der von der Feyla- mia ausgesaugt wurde und dabei zu Tode kam, bietet einen grausigen Anblick. Er scheint in menschlichen Maßstäben gealtert, die Lebens- kraft hat ihn auch äußerlich vollkommen verlassen. Die Haut spannt sich blass und rissig wie Papier über einen ausgemergelten, dünnen Skelettkörper. Der Fund eines solchen Toten sollte entsprechend kun- dige Helden und die Elfen letzten Endes zu der Erkenntnis kommen lassen: Ein Feylamia ist in Mindrawa'oya! Einzelne Elfen beginnen, Kreidelinien vor ihre Baumnester zu zeichnen, die ein Elfenvampir angeblich nicht übertreten kann (Eladion wird es eine Freude sein, das Gegenteil zu beweisen). Unsichere Blicke sind auf den Himmel gerichtet, wo Madayas Traum noch immer verfinstert ist. Der geflüs- terte Name Arantalwas macht die Runde.

ДЕН ШРЕКЕПЕН ЗУ ЕРКЕПЕН

Feylamia bedeutet 'Täuscherelf' oder 'Elfentäuscher', und in der Tat sind diese Kreaturen selbst für die hellsichtigen Elfen nur schwer zu enttarnen. Rein äußerlich erscheinen Feylamias überaus lebendig und gesund, die Blässe und düstere Aura, die man von Vampiren erwarten würde, tritt bei ihnen meist nicht auf. Das Sikaryan, das sie anderen Elfen rauben, schenkt ihnen selbst Leben und Vitalität. Gelingt es ihnen aber nicht, zweimal im Monat die Lebenskraft eines Elfen zu nehmen, verwelken sie.

Folgendes gilt es bei der Suche nach dem Elfenvampir zu beachten:

☞ Proben auf jegliche Art der Hellsicht sollten stets vom Spiellei- ter und verdeckt gewürfelt werden, um nicht auf Spielerebene Rück- schlüsse durch die Probenaufschläge zu ermöglichen.

☞ Die Feylamia besitzt ein Amulett, das von ihrem Meister mit einem modifizierten HELLSICHT TRÜBEN ähnlich der *Aura*-Va- riante des Spruches belegt wurde. Es reagiert auf entsprechende Ma- gie (nicht auf Liturgien) und täuscht insgesamt dreimal mit 7 ZiP* (Qualitätsminderung des Hellsichtszaubers) eine Spielrunde lang ihr natürliches magisches Muster vor: Der dämonisch-vampirische Anteil ihrer Aura wird verborgen, ihre gesteigerten Eigenschaften er- scheinen auf ein normales Maß reduziert. Eladion selbst beherrscht den HELLSICHT TRÜBEN in der auffälligeren, da vom Hellscher deutlich als Störfaktor wahrnehmbaren Zonenvariante.

☞ Eladion wird vom EXPOSAMI als Lebewesen und Elfe erkannt. Die Zaubervariante *Tierart* zum gezielten Aufspüren von Feylamias gelingt nur, wenn die Helden die magische Aura der seltenen Elfen- vampire bereits einmal bewusst als solche wahrgenommen haben. Die Variante *Suche* ist sehr nützlich, um Eladion selbst in veränderter Ge- stalt aufzuspüren. Die Variante *Reinheit der Aura* offenbart die Feyla- mia bei gezielter Betrachtung als dämonisch beflecktes Wesen.

☞ Zauber, Rituale und Liturgien zum Erkennen astraler Kraft ent- hüllen die dämonische Aura, werden aber wie bereits auf der Reise durch die stark magische Umgebung erschwert: Mit der Flamme der Kraft im Blickfeld können volle 10 Punkte Aufschlag angesetzt wer- den.

☞ Der Zauber SEELENTIER ERKENNEN zeigt Eladions See- lentier: eine Wildkatze. Die Feylamia ist durchaus noch im Besitz ihrer Seele und durch diesen Zauber folglich nicht zu enttarnen. Al- lerdings aktiviert er ihr Schutzamulett und verbraucht so eine Ladung ohne Nutzen.

☞ Die mehrstündige Zeremonie der SEELENPRÜFUNG ist kaum praktikabel, zumal Eladion (wie die meisten anderen Elfen) die Koo- peration ablehnt. Sie würde jedoch durchaus eine vorhandene (nicht initiierte, geweihte oder verpfändete) Seele wie auch ihre dämonisch veränderte Aura enthüllen.

☞ GEISTERRUF: Es ist denkbar, dass ein Opfer Eladions zu einem ruhelosen Geisterwesen wird. Einen solchen Geist zu beschwören kann den Helden schnell den Zorn der Elfen einbringen, er vermag aber gegebenenfalls tatsächlich auf seine Mörderin hinzuweisen. Als Gegenleistung verlangt er von den Helden jedoch nicht weniger, als ins Licht einkehren zu können, was außerhalb ihrer Macht liegen dürfte. Ein um dieses Versprechen betrogener Geist kann die Gruppe noch lange Zeit beschäftigen.

☞ *Blutblatt* (ZBA 230) verwelkt, wenn es mit der Feylamia in di- rekten Kontakt kommt. Bloße Nähe führt nur über einen längeren Zeitraum zum Kränkeln und schließlich Verwelken der Pflanze, wenn diese ansonsten durch Magie am Leben gehalten wird. Einzel- ne verwelkte Blutblattzweige in der Kammer der Schwarzen Flamme (wenn etwa Shadirean dort getötet wird) oder an den Fundorten von Leichen können den Helden wertvolle Hinweise geben. Nimmt Ela- dion Shadireans Platz ein, kann den Helden ein langsames Absterben der Pflanze in ihrer Baumhöhle auffallen und sie stutzig machen.

Den Helden mag vielerlei einfallen, dem gesuchten Elfenvampir eine Falle zu stellen. Mit Blick auf die Marotten ihrer Führerin auf dem Weg hierher mag auch rasch der Verdacht auf Eladion fallen, die je- doch beim ersten Anzeichen von Misstrauen seitens der Helden daran gehen wird, eine andere Gestalt anzunehmen.

Erfolgversprechend für die Helden ist neben den genannten ma- gischen und karmalen Methoden auch die Observierung der Schwar- zen Flamme, von der in der vermeintlichen Botschaft Athavar Friedenslieds ja die Rede war. Früher oder später wird die Feylamia versuchen, die Flamme in ihren Besitz zu bringen. Sollte ihr das gelingen, kann deren magische Aura leicht entdeckt werden, selbst wenn Eladion als UNSICHTBARER JÄGER agiert und die Flamme in einem eigens per HASELBUSCH gefertigten Behältnis vor dem bloßen Auge verbirgt. Wenn sie sich zusätzlich des HELLSICHT TRÜBEN bedient, kann ein wachender Hellscher immer noch durch die auffällige Störung seiner Wahrnehmung alarmiert werden.

Egal, ob die Feylamia den Helden in eine Falle geht oder die Gruppe ihr nach geglücktem Raub im Wald nachstellt, kommt es schlussend- lich zum Kampf.

ДЕН ШРЕКЕПЕН ЗУ БЕКÄМПФЕН

Ein Kampf gegen die enttarnte Feylamia ist kein Zuckerschlecken, vor allem, wenn sie alle ihr zur Verfügung stehenden Register zieht. Ela- dion ist klug genug, einen wider Erwarten schlecht für sie laufenden Kampf nach Möglichkeit abubrechen und später aus dem Hinterhalt erneut zuzuschlagen. Sie ist, wie kundige Elfen wissen, nur durch Mondlicht oder Silber (letzteres von den Waldelfen verallgemeinert mit *allen* Metallen oft nur *Sternentränen* genannt) effektiv zu verlet- zen und endgültig zu vernichten. Die Waldelfen hier besitzen keine Silberwaffen (und gegen den Silberlöffel eines wohlhabenden Hel- den reicht auch Eladion ein ARMATRUTZ). Jeglicher normaler, ma- gischer oder geweihter Schaden, der nicht auf Silber oder Mondlicht basiert, wird halbiert (das gilt auch für durch Liturgien oder Schama- nenrituale geweihten Boden). Fällt Eladions Lebensenergie dadurch auf 0, wird sie bewusstlos, bis Elfenblut oder etwaige Sonnenstrahlen ihre Lebenskraft erneuern (1–6 LeP/SR) oder man Wege gefunden hat, sie zu vernichten. Silberwaffen richten doppelten Schaden an

(wirken also verletzend), gezielte Kopf- und Rumpftreffer mit ihnen sind tödlich. Direktes Mondlicht lässt die Feylamia gefrieren (schlagartig 2W20 SP), doch der Himmel ist durch die Lieder Arantalwas verdunkelt.

Ansonsten gilt:

Eladions Fähigkeit der HYPNOSE kann auch im Kampf böse sein, wenn sich etwa *dauerhafte Diener* (siehe IMPERAVI) unter Elfen und Helden gegen ihre Gefährten wenden, oder wenn auf den hohen Ästen des *Sequoia* der kalte Befehl "Spring hinab!" (Variante *Befehl und Gehorsam*) ertönt.

Sie zaubert in elfischer Repräsentation und genießt deren Vorteile, ist aber auch (wie alle Elfen) von Formeln und Zonen der Antimagic in ihrem Zaubern doppelt so schwer betroffen wie normal. Gerade der vorbeugend gesprochene BEHERRSCHUNG BRECHEN in der Zonenvariante kann, wie man im obigen Beispiel sieht, folglich Leben retten.

Die zwölf bekannten Formeln des DÄMONENBANNES kümmern sie als namenlos korrumpiertes Geschöpf dagegen überhaupt nicht. Das Geodenritual *Macht des Lebens* und der Kugelzauber *Schutz gegen Untote* sind jedoch wirksam.

Praioten könnten eine Sinnkrise erleben: Liturgien, die das Licht der Sonne herabrufen, heilen die Feylamia, anstatt ihr zu schaden. Der ZERSCHMETTERNDE BANNSTRAHL raubt jedoch immerhin Eladions Astralenergie und lässt sie bewusstlos niedersinken (ironischerweise, bis die Sonne sie wieder erweckt, sollte die Feylamia bis dahin nicht vernichtet worden sein).

ARANTALWA

Gerät Eladion in echte Bedrängnis oder konnte sie sogar die Flamme der Kraft erringen und Mindrawa'oya verlassen, ruft sie – in Panik oder verfrühtem Triumph – ihren Meister durch offene GEDANKENBILDER herbei, wahrnehmbar für alle in der Nähe befindlichen Magiebegabten mit Kenntnis dieses Spruches. Alles strebt daraufhin vermutlich zusammen: Feylamias, Helden, Elfen und mit diesen verbündete Tiere der Umgebung. Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass auch die Schwarze Flamme sich auf dem Kampfplatz befindet. Ist dem nicht so, wird sie später in einer deutlich ruhigeren Szene nur unter Helden und Waldelfen vollständig erwachen, nachdem Eladion bezwungen und Arantalwa geflohen ist.

Findet der Kampf innerhalb Mindrawa'oyas statt, kündigt sich Arantalwas Kommen an: Die verzauberten Steineichen am Rand der Lichtung ächzen, knarren und winden sich wie unter heftigem Wind. Die alten Schutzzauber des Tales ebenso wie die träumende Madaya nehmen den ungeladenen Vampir wahr, der nun alle Vorsicht fahren lässt, um sein Ziel zu erreichen. Arantalwa verzehrt sich vor Begehren nach der Schwarzen Flamme, mit ihrer Hilfe hofft er einen Weg zu finden, Madaya, das Licht und die Zukunft der Elfen dem Schwarzen Licht des Namenlosen anheim fallen zu lassen.

Ein gut gezielter Pfeil wie aus dem Nichts zeigt an, dass Hilfe für Eladion eingetroffen ist. Doch bevor man den alten Feylamia selbst zu Gesicht bekommt, ist es nur Arantalwas Stimme, die in Ohren und Köpfen der Helden (und Elfen) wie durch einen VOCOLIMBO widerhallt:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Genug davon! Die Waffen nieder! Als Athavar gehorchtet ihr mir, und Athavar ist tot und vergangen! Gehorcht nun dem wahren Licht! Das schwarze Feuer ist mein, als Sohn des schwarzen Lichtes fordere ich es als mein Recht! Hier steht Arantalwa, Herr der Träume!"

Einige der Elfen sind durchaus durch die Nennung dieses Namens beeindruckt und halten inne. In Pfeilschussweite (beziehungsweise auf einem entfernten Ast des *Sequoia*) erscheint nun Arantalwa als elfischer Jäger, in Gestalt seines letzten Opfers (und kann unter Umständen von den Helden als frühere Begegnung im Wald wiedererkannt werden). Anstelle eines weiteren Pfeils hat er eine beinerne Flöte in Händen. Die Helden können ihn anrufen oder aggressiv

gegen ihn vorgehen. Einer etwaigen Attacke weicht Arantalwa nach Möglichkeit aus, um ebenso wie nach feindseligen Worten der Helden fortzufahren:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Aufsässig! Lästig! Ich wurde getäuscht, was euch betrifft! Nicht das schwarze Licht hat mir eingegeben, euch zu rufen. Sie! Sie war es! Fluch sei Madaya! Ihr aber, meine ungetreuen Diener ... ihr tragt den Kampf im Herzen und giert nach vergossenem Blut? *Eorla!* Dieser Alptraum sei euer: kämpft, tötet, giert!"

Im Folgenden setzt Arantalwa zu einem Flötenspiel an, zu dem er sich mit übernatürlicher Gewandtheit tanzend unter die Kämpfenden mischt und behände Angriffen ausweicht. Sein Zauberspiel ist eine grausige, namenlose Parodie auf das *Friedenslied* (womit der Bogen zu seinem Auftreten als Athavar in den Träumen der Helden geschlagen ist), die in Windeseile Hass und Aggression unter Gefährten und Verbündete trägt, den Spielenden aber von den Attacken ausnimmt, die ansonsten wahllos gegen jedermann geführt werden. Elfen und Helden fallen ebenso wie anwesende Tiere unter der Wirkung des Liedes zunehmend übereinander her. Helden mit einer aktuellen Magieresistenz von über 13 sind gegen die Auswirkungen des Liedes gefeit, allen anderen stehen *Selbstbeherrschungs*-Proben +13 zu, um ihm zu widerstehen (was freilich nicht vor Attacken der Betroffenen schützt). Arantalwa hingegen nähert sich im wachsenden Tumult der Simia-Flamme, die, wenn sie offen sichtbar ist, den Kampf in ihr kaltes Licht taucht und mit wild flackernden Schatten untermalt.

Elfische Gegner (erfahren / Veteran)

Nahkampf (vor allem Speere und Wolfsmesser): **INI 12 / 18+W6**

AT 13 / 17 PA 13 / 16 TP 1W+3 DK je nach Waffe

Elfenbogen: **AT 18 / 24 TP 1W+5**

LeP 28 / 33 AsP 35 / 42 RS 0 bis 3 AuP 33 / 39

KO 12 / 14 MR 6 / 8 GS 8 / 9

Sonderfertigkeiten: z.B. Aufmerksamkeit, Ausweichen I/II, Finte, Gezielter Stich, Scharfschütze/Meisterschütze, Schnellladen

Ein Schwarm Rabenvögel oder einzelne Eulen stoßen immer wieder auf die Kämpfenden herab und hacken wenig gezielt nach ihnen (Wirkung nach Meistermaßgabe). Bei einem Kampf zu ebener Erde ist unter Umständen das nahe Mindrawa'oya heimische Wolfsrudel ebenfalls betroffen.

Waldwolf

INI 9+1W6 PA 7 LeP 23 RS 2 KO 11

Biss: **DK H AT 10 TP 1W6+3***

GS 12 AuP 100 MR 1 GW 5

Besondere Kampfgregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4), Niederwerfen (2)

*) Bei diesen Tieren sind Krankheiten wie in **ZBA 188** beschrieben unwahrscheinlich.

Unter Arantalwas ganz und gar dissonantem Lied des Hasses sind Zauber der elfischen Repräsentation um 5 Punkte erschwert (das betrifft auch Eladion, sollte sie noch agieren können), Schelme zaubern gegen ihre Feste Gewohnheit an (+12), da während dieses Liedes ganz und gar kein Spaß aufkommen mag. Hexen hingegen können für ihre Zauber und Flüche 3 ZfP* aus dem Hass ziehen, der sie überkommt, und sich nach Belieben gehen lassen.

Arantalwa hat einen Großteil seiner Macht in den letzten Tagen bereits eingesetzt, doch er weiß auch, dass er der Flamme so bald nicht wieder nahe kommen wird, wenn er es jetzt nicht wagt. Den Helden muss etwas einfallen, um ihn (und die eventuell noch handlungsfähige Eladion) im allgemeinen Getümmel aufzuhalten und zu verhindern, dass sich hier Freunde gegenseitig umbringen.

DEN MOND HERABZURUFEN

Besonders willensstarke oder beherzte Helden können sich unter Umständen (siehe oben) Arantalwas Zauberspiel widersetzen und versuchen, den Feylamia aufzuhalten, während alle vom Lied Betrof-

fenen den aufspielenden Vampir nicht als primäres Ziel ihres Hasses erkennen. Hier können also unter Umständen charakterstarke, aber wenig esoterische, im Abenteuereinstieg also nicht speziell angespielte Helden einen entscheidenden Beitrag zum Abenteuer leisten.

An dieser Stelle kann auch Alwalee Schwarzflamme gegebenenfalls ihr Sein für die Sicherheit der Flamme oder der Helden geben und ihre Hüterschaft damit an waldelfische Gruppenmitglieder weitergeben (siehe den Abschnitt **Helden und die Schwarze Flamme** im Anhang auf Seite 70).

Die Helden können entweder versuchen, die Schwarze Flamme vor Arantalwas Zugriff zu schützen, den Bann des Vampirs zu brechen oder ihn direkt anzugreifen. Bei allen Bemühungen, Arantalwas Zauberblieder aufzuheben, ist die Macht des Feylamia zu bedenken. Antimagie sollte der deutlich verlängerten Zauberdauer, des Erzwingens der Zaubervirkung durch schiere Astralenergie oder der Bildung eines mächtigen UNITATIO-Bundes bedürfen, um Wirkung zu zeigen (letzteres ein schöner Kontrast zur Zwietracht, die Arantalwas Lied hervor bringt). Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie die Helden obsiegen können:

☞ Attacken durch silberne Waffen verletzen auch Arantalwa. Er flieht eher und gibt sich für diesmal geschlagen, ehe er seine Vernichtung riskiert.

☞ ANRUFUNG DER WINDE, BELEMANS/RONDRA'S HOCHZEIT sowie WETTERMEISTERSCHAFT und die geodische *Macht über Regen* öffnen die (reale) Wolkendecke oder lassen sie abregnen. Elementare der Luft und des Wassers sind hierfür ebenfalls nützlich. VERÄNDERUNG AUFHEBEN und ARGELIONS BANNENDE HAND/SANKT GILBORNS BANNFLOCH wirken gegen Umweltzauberei und damit ebenfalls gegen das magisch beeinflusste Wetter. Es bleibt zwar ein Schleier, den Arantalwa aus dem Gefüge von Madayas Traum gewoben hat und der den Himmel diesig verhüllt, das Madamal jedoch leuchtet diffus hervor und dürfte ausreichen, den Vampir zur raschen Flucht zu bewegen (und gegebenenfalls Eladion zu vernichten).

☞ VERSTÄNDIGUNG STÖREN dagegen hebt (mit ähnlichen Folgen) Arantalwas aus Träumen gewobenen Schleier auf.

☞ Zauberei und Rituale der Traummagie ermöglichen es Helden, selbst auf magisch-mystische Weise Zugriff auf Madayas Traum zu erhalten und gewissermaßen *geträumtes* Mondlicht durch die realen Wolken brechen zu lassen (Meisterentscheid bei guten Ideen der Spieler, Madaya ist dabei durchaus auf der Seite der Helden). Arantalwa sucht auch dann sein Heil in sofortiger Flucht.

☞ PRAIOS' MAGIEBANN beendet alle magischen Anstrengungen Arantalwas (ebenso wie Eladions, der Elfen und der Helden) in der näheren Umgebung, löst jedoch nicht die zusammengezogenen Wolken auf. Mindrawa'oya wird für die Dauer dieses Wunders ganz in die Wirklichkeit gerissen, was für die Elfen gewissermaßen einem Frevel gleich kommt.

☞ Der SILENTIUM macht Arantalwas Zaubersong nicht unwirksam, erschwert aber sein Spiel zumindest, so dass er es nicht mehr allzu lange aufrechterhalten kann (7 Punkte Malus, siehe *Friedenslied MWW 48*). Der RUF ZUR RUHE ist gegen den Erzfreveler nur schwer durchzusetzen, aber sicher eine eindrucksvolle Demonstration der Macht Borons, wenn er gelingt.

Helden ohne alle diese Möglichkeiten erhalten eine letzte, die allerdings einen gewissen 'Deus ex Machina' darstellt: die Schwarze Flamme. In ihrer unmittelbaren Nähe sind Helden vor Arantalwas Zaubersong seltsam geschützt, hier finden sie einen Ruhepol im aufbrandenden Chaos.

Angesichts der magischen Energien, die um sie her toben, angesichts der elfischen Träume, Wünsche und Ängste, nunmehr angesichts der konkreten Bedrohung, *erwacht* die magische Flamme und beginnt, ihr Schicksal, ihr künftiges Sein zu formen. Geschieht dies während des Kampfes und haben die Helden nicht auf anderem Wege Erfolg, ist es die magische Macht der Flamme und ihre gefundene Bestimmung, die Arantalwa vollends zur Flucht treibt. Er kann (derzeit zumindest) nicht hoffen, ihre Urgewalt gegen den Willen der Mächte, die hinter ihr stehen, oder gegen das Volk, dem sie bestimmt ist, zu wenden. Sind die Helden in der Lage, allein mit Arantalwa und seiner Dienerin fertig zu werden, erwacht die Flamme erst, nachdem er

sich bereits zur Flucht wendet und wieder Frieden einkehrt. Spieler wiederum, die beschreiben, wie ihre Helden sich hoffnungsvoll auf die Flamme einstimmen, um deren Macht zu Hilfe zu rufen, sollten das Erwachen ebenfalls spüren und mit erleichterten Proben oder verringerten Zauberkosten belohnt werden.

Der folgende Text ist je nach Kampfsituation anzupassen.

SCHWARZE FLAMME, HELLES LICHT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Schwarze Flamme der Kraft, die in all der Zeit beständig flackert und Schatten kämpfender Bestien auf den Böden, auf die Baumrinde, auf euch wirft, Schatten von Bestien, die doch nur ihr seid, Elfen sind; die Schwarze Flamme pulst nun heftig von innen heraus und strahlt ... *heller!* Bläuliche Ringe flackern an ihr empor, vergehen an ihrer Spitze und tauchen doch an ihrer Wurzel wieder auf. Ein Knistern von Macht liegt in der Luft, Nackenhaare stellen sich auf, und der Kampf lässt nach. Dann zieht sich die Flamme zusammen, ein kleiner Ball reiner Kraft, der, obwohl tiefschwarz, in die Augen sticht, blendet. Wie ein schlagendes Herz zieht sich das Licht zusammen, und dann ... dann explodiert die Flamme in einem schwarzen Funkenregen. Dutzende Flammen, jede der ursprünglichen gleich, tanzen wie Irrwische im Kreis, um euch, durch euch hindurch. Es ist, als suche sich jede dieser Flammen einen Träger, einen Hüter, ein Wesen ...

Alle hier befindlichen Waldelfen (und nur diese!) sehen eine schwarze Flamme vor sich schweben, fühlen sich von ihrer Präsenz im tiefsten Innern angesprochen. Die Flamme ist erwacht. Sie hat die Träume, Hoffnungen und Wünsche eines Volkes an der Schwelle einer neuen Zeit gekostet. Längst nicht alle, aber genug. Und sie stellt die Anwesenden vor die Wahl: die Wahl zwischen Licht und Welt, zwischen Werden und Verharren, zwischen Verborgensein und Offenheit, zwischen Neugierde und Zufriedenheit. Viele treffen diese Entscheidung noch nicht jetzt. Einige tun es. Man sieht Elfen, die die Flamme, *ihre* Flamme in Händen halten. Man sieht Elfen, die sich von ihr abwenden, Elfen, die sie staunend betrachten oder willkommen heißen. Und eine Handvoll von ihnen, die sie, ein simpler, unspektakulärer Akt des Willens, mit einer Geste, einem Hauch, einem Wort einfach auslöschen. Auch waldelfische Helden haben jeweils ihre Flamme. Werden sie bereits eine Entscheidung fällen, wie das Licht Simias des Erneuerers ihnen und ihrem Volk scheinen soll?

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Augenblick scheint eine Ewigkeit anzudauern, und doch ist er kurz. Die Flammen wirbeln erneut herum, und den da und dort verloschenen Lichtern zum Trotz fügen sie sich wieder zu der einen Flamme, die sie waren. Unverändert scheint sie, und doch ist sie erwacht. Die Schwarze Flamme der Kraft, Symbol der Magie, Symbol des Herzens der Salamandersteine, der elfischen Urheimat, hat ihre Bestimmung in der Vielfalt gefunden.

Ein neuer Morgen

Die Helden werden viel Gelegenheit bekommen, über das Geschehene zu philosophieren. Gewissheit gibt es aventurisch wenig. Doch dieses Abenteuer ist mit der Überwindung Arantalwas, der Vernichtung Eladions und dem Erwachen der Schwarzen Flamme beendet. Im Zeichen Simias wäre es jedoch überraschend, wenn ein Ende nicht zu neuen Anfängen führte. Jenseits von Mindrawa'oya geht die Sonne auf, wie sie es nach elfischem Verständnis an keinem Morgen wie an einem vorherigen tut. Die Helden haben Arantalwa vertrieben, und er wird Zeit brauchen, sich von dieser Niederlage zu erholen. Was aber bedeutet ihm Zeit?

Die Elfen in Mindrawa'oya erholen sich mühsam von dem Schrecken, der sie befallen hat. Der Ort des Friedens wurde mit Elfenblut getränkt, Wesen der Harmonie haben sich beinahe selbst zerfleischt. Es wird noch lange beraten, die Dinge, die in Bewegung geraten sind, nehmen jedoch ihren Lauf. *Sehnende* wie *Wanderer* träumen ihre Pfade in die Zukunft.

Die Helden haben sich, je nachdem, wie sie in Mindrawa'oya aufgetreten sind, Verbündete und Rivalen geschaffen, in Arantalwa aber haben sie einen Todfeind gefunden, der den Weg in ihre Träume kennt. Sein Verständnis von Zeit ist anders als das kurzlebiger Menschen, doch werden die Helden ihm wohl nicht zum letzten Mal begegnet sein.

Für diesmal stehen ihnen **350 bis 400 Abenteuerpunkte** zu, dazu Spezielle Erfahrungen nach Meisterentscheid und Abenteuerver-

lauf. *Wildnisleben*, *Magiekunde*, *Sagen/Legenden* bieten sich an, sowie *Selbstbeherrschung* für alle, die Arantalwa widerstehen konnten. Magiebegabte Helden (aber auch manche Geweihte) können nach Meistermaßgabe tiefere Einblicke in die Magie der Träume erhalten haben (und damit eine Verbilligung der SF *Traumgänger*).

Darüber hinaus muss die Schwarze Flamme auch in Zukunft vor dem Einfluss Arantalwas bewahrt werden. Mindrawa'oya war dazu nicht ausersehen. Es muss ein neuer Ort für sie gefunden werden. Wenn es unter den Helden einen Waldelfen gibt, kann es sein, dass er als neuer Hüter der Flamme auserkoren wird (siehe Seite 70), so oder so jedoch haben sich die Helden um den Schutz der Flamme verdient gemacht und werden gewiss auch weiterhin mit ihrem Schicksal verwoben sein.

ΑΠΗΛΛΗ

DIE FEYLAMIAS

ARANTALWA LÄSST-HIMMEL-KREISCHEN

Der waldelfische Zauberweber, den man heute Arantalwa nennt, wurde während des katastrophalen *Zweiten Zugs der Sehrenden* vor etwa 1.500 Jahren im *Schwarzen Licht des dhaza*, einer namenlosen Verhöhnung der Lichtwelt, zum vermutlich ersten Feylamia. Seither ist all sein Sehnen und Streben darauf gerichtet, das Licht der Elfen und das Licht Madayas zum Schwarzen Licht werden zu lassen, das ihn geschaffen hat. Als er von der Schwarzen Flamme erfährt, deren Licht ein neues Zeitalter bescheinen soll, konnte er nicht anders, als dies im Sinne seiner unheiligen Queste zu verstehen. Er will die Flamme besitzen und mit ihrer Hilfe über die verhasste Madaya triumphieren. Die Helden wurden ihm in süßen Träumen als ahnungslose Helfershelfer prophezeit, und Arantalwa weiß, dass das *dhaza*, der Namenlose, stets Freude daran hatte, seine Feinde gegeneinander zu hetzen. Seine eigentliche Dienerin aber ist die Führerin der Helden, die von ihm geschaffene Feylamia Eladion, die mit ihnen und durch sie nach Mindrawa'oya gelangen soll, um die Simia-Flamme zu stehlen.

Spieltechnische Werte für Arantalwa anzugeben erübrigt sich. Seine geistigen Kräfte und körperliche Gewandtheit sind enorm, seine Beherrschung vor allem der Traum- und Beeinflussungszauberei einem Verhüllten Meister angemessen. Dennoch ist er nicht unverwundbar (obwohl nur Mondlicht und Silber ihm zu schaden vermögen) und giert so sehr nach Leben, dass er sein eigenes kaum aufs Spiel setzen wird. Arantalwa zu erkennen ist schwierig, denn er selbst hat seine wahre Erscheinung längst vergessen und trägt stets die Gestalten seiner Opfer. Zuweilen verwandelt er sich mittels ADLERSCHWINGE in eine übergroße, giftige Höhlenspinne oder eine stattliche Schädel-eule (ZBA 176, 94). Zumindest in diesem Abenteuer sollten die Helden diesen Meister der Täuschung und Bosheit nur in die Schranken weisen, nicht aber vollständig vernichten können.

ELADION ΣΟΠΠΕΚΑΤΞΕ

Vor etwa einem Jahrzehnt belegte der Feylamia Arantalwa die Wipfelläuferin Eladion mit dem Fluch des Vampirdaseins und machte sie zu seiner ergebenen Agentin. In seinem Auftrag soll sie nun ihrem früheren Volk die Simia-Flamme der Kraft entwenden.

Eladion trägt, wenn die Helden ihr begegnen, ihre ursprüngliche Gestalt: eine Waldelfe mit silbernen, je nach Lichteinfall schwarz getigert erscheinenden Haaren, die ihr fast bis zur Taille reichen, und tiefen, ausdrucksstarken Augen von smaragdgrüner Farbe (in ihrer Wildkatzen-gestalt erkennt man die schwarze Fellzeichnung und die Augen wieder). Sie ist in besticktes, festes Leder gewandet und mit Jagdspieß und Messer bewaffnet.

Die Feylamia ist zweifellos eine Schönheit und sich dessen auch bewusst. Sie wird nicht zögern, in einzelnen Helden Sympathien und Begehren zu wecken, wenn sie sich davon Vergnügen und später einen Vorteil erhoffen kann. Als Feylamia übertreffen ihre Sinne sowie die Schnelligkeit und Geschmeidigkeit ihrer Bewegungen sogar die

anderer Elfen beträchtlich. Sie bewegt sich stets nahezu lautlos, ermüdet nicht und hat selbst ohne die ihr zusätzlich zur Verfügung stehenden Zauber wie ADLERAUGE eine wahrhaft außergewöhnliche Wahrnehmung. Auch tiefere Einblicke in verschiedene Einfluss- und Herrschaftszauber erlangte sie durch ihre Erhebung zur Feylamia.

Eladion kann nach 3 SR Konzentration auf den frischen Leichnam (und einer Probe auf MU/KO/KK +7) für theoretisch unbegrenzte Zeit die äußerliche Gestalt eines ihrer Opfer annehmen (gleich ob Elf oder Mensch). Verwandelt sie sich allerdings zurück in ihre eigene Gestalt (oder in die eines weiteren Opfers), kann sie die abgelegte fremde Form kein zweites Mal wählen. Ihre Fähigkeit der HYPNOSE entspricht regeltechnisch dem IMPERAVI mit all seinen Varianten, kommt aber (bei gleicher Zauberdauer) ohne gesprochene Formel aus. Im Kampf ist sie kaum zu verletzen, solange man nicht mit Silber und Mondlicht gegen sie vorgeht. Ihr Blutdurst muss zweimal im Monat durch die volle Lebenskraft eines Elfen gestillt werden (zu den Werten, Stärken und Schwächen der Elfen-vampire im Allgemeinen siehe auch MGS 117).

MU 19	KL 18	IN 22	CH 19	FF 14	GE 23	KO 12	KK 10
Jagdspieß: INI 20+W6	AT 17	PA 15	TP 1W+6	DK S			
LeP 27*	AsP 42	RS 1**	AuP unendlich	MR 15	GS 10		

*) Sinkt die LE auf 0, fällt die Feylamia in Bewusstlosigkeit, bis sie von der Sonne erweckt wird. Im Sonnenlicht (je nach Intensität) Regeneration von 1 bis W6 LeP pro SR.

**) Profane, magische oder geweihte Angriffe richten gegen die Feylamia nur halben Schaden an und können sie nicht endgültig vernichten (selbst eine zerstückelte Feylamia regeneriert sich langsam wieder durch Sonnenlicht oder Elfenblut). Nur Silberwaffen wirken *verletzend* (doppelte TP), bei Verwendung der Trefferzonen-Expertenregeln wirken gezielte Kopf- oder Brusttreffer mit ihnen tödlich, sobald eine Wunde erzeugt wird. Von Silber herrührender Schaden wird nicht sofort durch Sonnenlicht regeneriert. In direktem Mondlicht gefriert die Feylamia zu Eis (schlagartig 2W20 SP).

Bemerkenswerte Vor- und Nachteile: Gutes Aussehen, Herausragender Sinn (Gehör und Geruch), Hitzeresistenz, volle Immunität gegen Gifte, volle Immunität gegen Krankheiten, Kälteresistenz, Regeneration im Sonnenlicht, Resistenz gegen profane/magische/geweihte Angriffe; Arroganz 5, Dunkelangst 7, Madaverflucht, Verletzlichkeit durch Silber

Sonderfertigkeiten (zum Teil vampirisch gesteigert): Aufmerksamkeit, Ausweichen III, Gezielter Stich, Kampfgespür, Todesstoß, Waldkundig, Würgegriff

Herausragende Talente: Körperliche Talente kompetent bis vollendet (vampirisch gesteigert), Speere 12, Wurfspere 8, Betören 10, viele Naturtalente meisterlich und besser, Pflanzenkunde 12, Tierkunde 15

Bevorzugte Zauber: Bannbaladin 14, Blitz 17, Exposami 14, Gestaltwandlung (vampirische Fähigkeit) 8, Hypnose (wie Imperavi, vampirische Fähigkeit) 14, Seidenzunge 10, Somnigravis 12, Spurlos 14, Unsichtbarer Jäger 7, Wipfellauf 12

Besonderheiten: magisches Amulett, belegt mit HELLSICHT TRÜBEN (Aura-Variante, 7 ZfP*, drei Ladungen)

ΕΛΦΕΝ ΙΝ ΜΙΝΔΡΑΒΑ'ΟΥΑ

ΜΑΝΔΑΡΙΟΝ ΣΧΑΤΤΕΝΤΡÄÜΜΕΡ

Dieser Legendensänger aus der Sippe der *Drachenflüsterer* (siehe auch **Aus Licht und Traum 104**) ist eine der Kernfiguren für die *Sehnenden*, jene sich langsam bildende Gruppe von Elfen, die Licht und Traum der wirklichen Welt vorziehen und sich aus dieser immer mehr zurückziehen. Er sammelt in Mindrawa'oya Gleichgesinnte für einen neuen *Zug der Sehrenden*, reist jedoch auch von Sippe zu Sippe, denn sein Ziel ist nicht weniger als die Rückkehr *aller* Elfen ins Licht. Es ist Meisterentscheid, ob Mandarin in Mindrawa'oya weilt, wenn die Helden dort ankommen. Tut er es, hat es die Gruppe mit einem Charismatiker höchsten Ranges zu tun, der eine tragische Geschichte mit einer großen Vision verbindet, dessen Liedern bereits Drachen lauschten und der durchaus Einfluss auf elfische Helden haben kann. Menschen hingegen sind für ihn Vorboten der Zerstörung, Diener und Spielbälle hilfloser Götter und blutgieriger Dämonen und bestenfalls nur blind gegen den tiefen Fall, vor dem sie seiner Meinung nach stehen. Sie in Mindrawa'oya zu sehen wird ihn mit Schrecken erfüllen. Mandarin sollte, wenn er in diesem Abenteuer auftaucht, auf jeden Fall überleben.

ΑΝΙΡΙΕΛ ΣΙΕΗΤ-ΔΙΕ-ΕΒΕΠΕΠ

Diese Bewahrerin aus Quillyana ist Menschen gegenüber aufgeschlossen, spricht recht gut Garethi und Nujuka und kann eine wichtige Fürsprecherin nichtelfischer Helden in Mindrawa'oya sein. Sie steht hier stellvertretend für jene Elfen, die Simias Geschenk als solches verstehen und den Sinnspruch der Oionil Tauglanz im Herzen tragen: "Es gibt nur eine Welt, und man darf sie nicht verraten."

Äußerlich fällt sie vor allem durch ihr kurzes, stark lockiges Haar auf, das ihr burschikose Züge verleiht. Sie ist von angenehmem Wesen, einfühlsam und humorvoll. Die Helden sollten auf sie Acht geben, denn als beschwichtigende und ordnende Kraft in Mindrawa'oya ist Aniriel Eladion durchaus ein Dorn im Auge.

ΘΑΡΑΛΑΠ ΔΥΠΚΕΛΦΑΠ

Ein Wildnisläufer mit düsterer Aura (Seelentier: Waldwolf; Arroganz 8, Stigma ähnlich Raubtiergeruch). Schwarzhaarig, mit bernsteinfarbenen Augen und stets ernstem Gesicht, lässt Tharalan kein gutes Haar an den Helden und nimmt sich dabei instinktiv die unsichersten vor. Im Rat ist er derjenige, der stets unliebsame Zwischenfragen stellt und trotzig auf Standpunkten beharrt. Wenn es darum geht, das Übel zu enttarnen, das Mindrawa'oya droht, sollte er aufgrund von Klischees und Antipathien ruhig den Verdacht der Helden auf sich ziehen. Tatsächlich ist Tharalan trotz der Düsternis, die ihn umgibt, ein Sehrender, ein Elf, der dieser Welt immer mehr den Rücken kehrt und in das friedvolle Licht seiner Vorfahren eingehen möchte. Die Schwarze Flamme scheint ihm ein Wegweiser dorthin zu sein, ein Stück jener Kraft, die einst die Brücke zwischen Traum und Welt geschlagen hat. Tharalan ist für das gute Verhältnis der Elfen mit den Wölfen der nahen Wälder verantwortlich und kann die Tiere um manchen Gefallen bitten.

ΕΦΑΝΔΕΛ ΤΑΥΤΡΟΠΕΠ

Die *Tauweisen*-Sippe hat ihr jüngstes Mitglied, den zehnjährigen Elfenjungen Efaudel, nach Mindrawa'oya entsandt, um dort zu sprechen. Schließlich ist es seine Zeit, die Zukunft, über die verhandelt werden soll. Efaudel spricht nur Isdira, ist aber allem und jedem gegenüber ausgesprochen offen und bedient sich auch seiner noch nicht voll gereiften magischen Kräfte der Empathie in naiver Unschuld. In ihm vereinen sich schlichte Weisheit und kindliches Staunen. Von den anderen Elfen wird er als gleichwertiger Gesprächspartner akzeptiert.

ΑΛΒΑΛΕΕ ΣΧΒΑΡΖΦΛΑΜΜΕ

Diese Kämpferin war Teil einer Gruppe von Waldelfen, die von Oionil Tauglanz kurz vor der Dritten Dämonenschlacht mit dem Schutz der Schwarzen Flamme betraut und fortgeschickt wurden. Nach einem Überfall durch borbaradianische Späher barg Alwalee die Flamme aus den Händen eines toten Gefährten und brachte sie

als bislang letzte Trägerin nach Mindrawa'oya. Sie kann aus erster Hand einen Teil der Geschichte des Simia-Artefakts berichten, fühlt sich von den Helden jedoch seit deren Ankunft provoziert, wird ihr doch praktisch unterstellt, unter großen Opfern ein dämonisches Unheilsartefakt zu den Elfen gebracht zu haben, das den Untergang bedeute. In ihren Augen sind die Helden Eindringlinge in ein von ihr geschütztes Revier. Ein Zusammenstoß mit Alwalee kann je nach Gruppenlaune auf unterschiedlichen Ebenen stattfinden: von einem eher geistigen Duell des Willens und der beeindruckenden Präsenz bis hin zu einem handfesten Ringkampf mit der Elfe in Bärengestalt. Diplomatische Helden können die Konfrontation mit ihr jedoch durchaus friedlich lösen. Sollte Alwalee in ihrer Wächterfunktion von den Helden ernsthaft bloßgestellt werden, verlässt sie Mindrawa'oya (und fällt möglicherweise Arantalwa oder Eladion in die Hände). Im finalen Kampf gegen Arantalwa dagegen kann sie sich gegebenenfalls für Schwächere (auch für die Helden) aufopfern und das Vermächtnis der Wächterschaft an sie weitergeben.

Alwalee als Schwarzbärin

INI 7+1W6 PA 6 LeP 75 Rs 3 KO 20

Tatze*: DK H AT 11 TP 2W6+1

Biss**: DK H AT 13 TP 2W6+4

GS 10 AuP 35 MR 5 GW 13

Besondere Kampffregeln: Doppelangriff (Tatzen), Niederwerfen (Tatze, 6), Großer Gegner

*) Beim *Ring* mit der Bärin gelten für sie 2W TP(A).

**) Nach gelungenen Doppelangriffen oder bei am Boden liegenden Gegnern (wenn sie kämpft um zu töten).

SHADIREAN ULMEΠΜΑΠΤΕΛ

Shadirean ist eine begabte Zauberweberin, die sich seit Tagen auf die Flamme der Kraft einstimmt und ihr Wesen zu ergründen sucht (wobei ihr die klassischen Magierformeln des ANALYS und des OCULUS ASTRALIS jedoch nicht zur Verfügung stehen). Die in ein Kleid aus lebendem *Ulmengewürger* (ZBA 271) gewandete Elfe kann Heldengruppen ohne eigene magische Analysemöglichkeiten einige intuitiv-elfische Erkenntnisse über die Schwarze Flamme aus dem ODEM ARCANUM mitteilen und weiß um die Eigenschaften von *Blutblatt* (ZBA 230), das den Helden bei der Suche nach der Feylamia nützlich werden kann.

Simias Geschenk sieht sie skeptisch als eine zu befürchtende "neuerliche Torheit" des *aus dem Licht Getretenen* an. Sie macht Simia in letzter Instanz für den Wahn des *badoc*, die Spaltung, Verweltlichung und spirituelle Schwächung der Elfenvölker verantwortlich und tritt dafür ein, die dunkle Flamme zurückzuweisen. Durch ihre Meditation versucht sie, die Gefährlichkeit der Flamme zu ergründen und zu erweisen, ahnt jedoch (sehr zutreffend), dass, wer sich derart auf ein Artefakt dieser Macht einstimmt, auch umgekehrt sich selbst der Flamme offenbart.

Sofern Shadirean für Ihre Helden nicht als wichtige Informantin erhalten bleiben soll, ist sie wohl die erste, die Eladion in Mindrawa'oya zum Opfer fällt, denn meist hält sie sich bei der Flamme auf.

ΔΙΕ ΣΧΒΑΡΖΕ

ΣΙΜΙΑ-ΦΛΑΜΜΕ ΔΕΡ ΚΡΑΦΤ

Die Flamme der Kraft erscheint in der Tat schwarz, taucht aber die nähere Umgebung in ein geisterhaftes, weißbläuliches Licht und blendet sogar, wenn man zu lange in ihr dunkles Feuer blickt. In ihrem Licht geworfene Schatten wirken irritierend lebendig, wie auch die Flamme selbst immerzu flackert und tanzt, als durchpulsie sie ihre magische Macht unablässig von innen her. Sie springt gegebenenfalls vollständig auf einen geeigneten Träger (Fackel, Laterne, Handfläche, Schale) um, bevorzugt dabei aber anscheinend magische Materialien. Sie verzehrt nichts, erscheint jedoch heiß (oder vielleicht beißend kalt?), wenn man sie mit bloßer Hand berührt. Sie lässt sich nicht mit herkömmlichen Mitteln löschen, und auch auf magischem oder karmalem Wege bedarf es hierzu wohl eines ausgesprochen mächtigen Rituals.

Magische Analyse: Der ODEM ARCANUM oder ein vergleichbares Ritual lässt in der Flamme eine sehr ursprüngliche, ausgesprochen starke Magie erkennen (der so genannte 'Teclador-Effekt' kann unvorbereitete Hellseher sogar kurzfristig blenden). Auch die Gabe *Magiegespür* oder auf Magie reagierende Pflanzen wie *Blutblatt* oder *Schlangenzünglein* (ZBA 230, 263f.) schlagen auf die Flamme an. Eine objektbezogene SEELEN- bzw. AURAPRÜFUNG lässt den Hauch des Göttlichen erahnen, offenbart aber wie stets nicht, welche Entität die Flamme berührt haben mag.

ANALYS und vergleichbare Untersuchungsmethoden liefern weitere Ergebnisse, abhängig von den ZiP*, wobei die Probe aufgrund der fremdartigen und intensiven Astralmacht der Flamme nach Maßgabe des Meisters um 5–10 Punkte erschwert wird. Dabei tritt nach und nach zutage:

👁 1 ZiP*: Astrale Muster liegen in zahllosen, kaum detailliert wahrnehmbaren Wirbeln und Fäden vor.

👁 3 ZiP*: Die Merkmale *Kraft* und *Verständigung* sind vermutbar, eine Repräsentation erschließt sich nicht. Eine Okkupation der Flamme durch Geister oder Dämonen scheint nicht vorzuliegen.

👁 8 ZiP*: Das magische Muster der Flamme verändert sich leicht, aber stetig, während sie betrachtet wird. Kein Wunder, dass die Ergebnisse uneindeutig sind.

👁 13 und mehr ZiP*: Die Aura der Flamme koppelt offenbar wechselseitig an die des Betrachters an. Obwohl sich kein sonstiger Hinweis auf eine Artefaktseele zeigt, hat es den Anschein, als lese das Artefakt im Hellseher genauso, wie es umgekehrt der Fall ist. (Der Zauber lässt sich problemlos jederzeit abbrechen.)

Ein SENSIBAR in der Variante *Artefaktempathie* hinterlässt im Zaubenden die vage Ahnung eines Echos, ohne ein konkretes Stimmungsbild oder auch nur die Bestätigung einer Artefaktseele zu

erhalten. Keine der genannten Analysemethoden weist explizit auf dämonisches Wirken oder sonstige Besessenheit der Flamme hin. Wenn die Helden Mindrawa'oya erreichen, ist das Schicksal der Flamme noch nicht erfüllt und sie selbst gewissermaßen noch nicht erwacht. Ihr Sein und Werden wird von den Träumen und Sehnsüchten der Waldelfen erst noch bestimmt. Am Ende des Abenteuers wird sich erweisen, dass es mehr als einen Weg im neuen Zeitalter gibt, der in ihrem Licht beschritten werden kann.

HELDEN UND DIE SCHWARZE FLAMME

Ein waldelfischer Held (und nur ein solcher) kann, je nachdem, wie das Abenteuer verlaufen ist, zum neuen Hüter der erwachten Flamme werden. Den Elfen erscheint es nicht weise, das Artefakt an einem Ort zu belassen, den Arantalwa kennt, und so ist es möglicherweise an den erwählten Helden, das Geschenk Simias eine Zeit lang zu bewahren und einen neuen, sicheren Ort dafür zu finden. Den Helden kommt damit eine ebenso große Verantwortung wie Ehre zu, aber auch die Rivalität oder gar Feindschaft mit anderen, die in einem Anflug des *badoc* oder auf namenlosen Befehl hin die Flamme für sich selbst oder für ihr Ziel begehren. Hüter der Schwarzen Flamme zu sein kann für entsprechende Helden der Anfang einer ganz persönlichen Kampagne werden (in der die Waldelfenflamme von Sippe zu Sippe getragen oder vor der Habgier anderer verborgen wird). Es ist jedoch auch eine Gelegenheit, eine altgediente waldelfische Figur mit einem offenbar gewordenen, wenn auch noch nicht erfüllten Lebensziel 'zur Ruhe zu setzen' und als Meisterperson an einem mystischen Ort verweilen zu lassen, bis ... ja, bis eine Zeit kommen mag, in der ein Ruf an die Trägerin oder den Hüter der Simia-Flamme ergehen mag. Wir behalten uns vor, die Flamme der Kraft in späteren Publikationen wieder zu verwenden, es spricht jedoch nichts dagegen, wenn die Helden bis dahin gut auf sie aufpassen ... Wir wissen sie in guten Händen!



SCHRECKENSBILDER

VON STEPHANIE VON RIBBECK

Volk: Nebelinsel-Elfen

Stichworte zum Abenteuer: Gemälde Golodion Seemonds, Expedition auf die Inseln im Nebel, Lebende Bilder

Spielorte: Olport, Inseln im Nebel

Zeit: Spätherbst 1029 BF (im Anschluss an *Das Vermächtnis der Völker*) oder beliebig nach der Phileasson-Kampagne

Helden: Helden mittlerer Erfahrung, vorzugsweise Elfen

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: sehr hoch

HINTERGRUND

Die Expedition des thorwalschen Kapitäns Asleif 'Foggwulf' Phileasson (1007/1008 BF) brachte Kunde von den *Inseln im Nebel* nach Aventurien, einer Globule oder Nebenwelt irgendwo in den Weiten des westlichen Meeres, wohin einst Hochelfen flüchteten, als ihre Stadt Tie'Shianna in Aventurien vom Heer des Namenlosen erstürmt wurde. Seitdem erzählen thorwalsche Skalden von Elfen-Palästen aus Perlmutter und weißem Marmor, angefüllt mit Kostbarkeiten, sowie von mancherlei Zauberkunst. Unter anderem heißt es, die Elfen-Barden auf den Nebelinseln könnten allein mit der Macht ihrer Lieder "Sagas wahr werden lassen", also lange vergangene Ereignisse lebendig und fassbar Gestalt annehmen lassen, so dass man mit längst verstorbenen Weisen reden oder an Schlachten teilnehmen könne, die Jahrtausende zurückliegen. Sogar völlig neuartige Monstrositäten aus frei erfundenen Geschichten erschaffen die elfischen Barden angeblich, indem sie nur von ihnen singen.

Zwei Firnelfen, die davon gehört haben, möchten auf die Inseln im Nebel reisen. Sie hoffen, *Pardona* (siehe **Aus Licht und Traum** 120), die große Feindin ihres Volkes, besiegen zu können, indem sie auf den Nebelinseln, wo Bardensang Realität erschafft, das Ende dieser Dienerin des Namenlosen besingen, so wie sie es sich wünschen. Eine Kreatur soll geschaffen werden, die *Pardona* vernichtet; möglichst mitsamt dem Volk der Nachtalben (siehe **Aus Licht und Traum** 119 und **ZBA** 139), die ihre Handlanger sind. Dieses Wesen wollen die Firnelfen dann nach Aventurien mitnehmen, wo es seinen Zweck erfüllen soll.

(Dieser Plan wird zwar nicht aufgehen, weil die Lebenden Bilder – zumindest soweit bisher bekannt – die Globule der Nebelinseln nicht verlassen können. Aber das können die Firnelfen und Helden erst in Erfahrung bringen, wenn sie bereits dort sind.)

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Das Abenteuer beginnt in Olport. Der elfische Maler *Golodion Seemond* (siehe Seite 86) soll, unterstützt von *Ohm Follker*, dem Skalden der Phileasson-Expedition, und mit Hilfe von Gegenständen, die damals aus der Inselwelt mitgebracht wurden, einen magischen Weg in jene andere Welt erschaffen, in der die Inseln liegen. Beim Malen wird er von einigen Schurken überrascht, die von seiner Kunst gehört (und einiges falsch verstanden) haben. Er flüchtet sich in sein Bild, verfolgt von den Räufern; die Helden und ihre firnelfischen Auftraggeber folgen wiederum diesen. Ihren Ausweg aus dem begehren Bild müssen sie sich selbst malen; so gelangen sie auf die Nebelinseln. Dort werden sie von Elfen des 'Volks des Meeres' aufgefischt und fragen sich zu *König Fenvariens* Hauptstadt durch. Der Elfenkönig weist das Anliegen der Firnelfen jedoch zurück, weil er es für gefährlich hält: Frei erfundene Monstrositäten als Lebende Bilder haben auf den



Inseln bereits schwere Schäden verursacht. Eine Fraktion elfischer Barden, die Fenvariens nicht als König anerkennt, ist jedoch bereit, das Experiment zu wagen. Die gemalte und ersungene Kreatur wird tatsächlich zur Gefahr für die Nebelinseln; die Helden müssen helfen, sie zu bändigen.

Wenn Sie und Ihre Spieler möchten, ist dies nur der Auftakt zu einer Kampagne auf den Inseln im Nebel. Nachdem die Helden einmal hier sind, können sie zum Beispiel ausgiebig die elfische und sonstige aventurische Geschichte erforschen, die sich in Lebenden Bildern wiederholt.

AUSWAHL DER HELDEN

Idealerweise sollte dieses Abenteuer mit denselben Helden gespielt werden, die bereits *Das Vermächtnis der Völker* miterlebt haben, denn diese haben bereits Kontakt zu Elfen geknüpft und deren Vertrauen gewonnen. Somit ist leicht erklärbar, warum sie von Elfen um Hilfe bei einer Queste gebeten werden. Ebenfalls gut geeignet sind Helden, die in Thorwal bereits berühmt sind, weil sie zum Beispiel die Abenteuer der *Jandra-Saga* (aus der Anthologie *Skaldensänge*) bestritten haben. Solche Helden können von Ohm Follker als Reisebegleiter angeworben werden. Im Übrigen bieten sich natürlich Elfen aller Völker an, die allein schon die Neugier auf die Nebelinseln locken kann, wenn sie die Gelegenheit dazu erhalten. Magier könnten von den Akademien Gerasim, Olport, Thorwal oder Donnerbach (in Donnerbach hat Golodion Seemond seinen ständigen Wohnsitz) auf die Expedition aufmerksam gemacht werden, Helden aus Thorwal (insbesondere Barden) von Ohm Follker.

Möglichst viele der Helden sollten Isdira sprechen, damit sie sich ohne Dolmetscher mit Meisterpersonen unterhalten können. Wenn Sie möchten, können Sie den Aufenthalt in Olport zu Beginn des Abenteuers ein wenig verlängern, um den Helden Gelegenheit zu geben, von den örtlichen Elfen oder an der Magierakademie zumindest ein paar einfache Wörter und Redewendungen zu erlernen. Mindestens einer der Helden sollte sich auf die Seefahrt verstehen. An Kampfkraft sollte es der Gruppe zumindest nicht völlig fehlen.

Ungeeignet sind Helden mit massiver *Meeresangst*, *Arkanophobie* oder einer starken Abneigung gegen Elfen; außerdem generell alle Achaz. Orks und Goblins werden wahrscheinlich von den firnelfischen Auftraggebern der Helden weder angeworben, noch wollen sie mit diesen zusammenarbeiten. Sollte sich aber doch eine Zusammenarbeit ergeben, sind sie spielbar, da weder die Thorwaler noch die Nebelinsulaner unüberwindbare Vorurteile gegen diese Rassen hegen.

DIE EINFÜHRUNG EINES NEUEN ELFISCHEN HELDEN

Am einfachsten lässt sich ein elfischer Held ins Abenteuer einbinden, der Golodion Seemond bereits kennt (etwa aus Gerasim oder Donnerbach) und von diesem aufgefordert wird, sich der Expedition anzuschließen. Vielleicht verbindet Freude an der Malerei den jungen Abenteurer mit dem berühmten Künstler, von dem er lernen möchte, oder er teilt dessen Interesse an der Geschichte der Hochelfen. Besonders reizvoll könnte die Darstellung eines Waldelfen sein, der den 'noch immer im Wahn der Hochelfen gefangenen' Verwandten auf den Nebelinseln den Weg zurück zum *fey* und ins Licht weisen will. Einen guten Reisegrund hätte aber auch ein Legendensänger der Steppen- oder nördlichen Auelfen, dem Golodion zufällig unterwegs begegnet sein kann; schließlich geht es ins Land, in dem die Sagen Gestalt annehmen.

ANREISE AUS GERASIM

Wenn Sie dieses Abenteuer unmittelbar an **Das Vermächtnis der Völker** anschließen, reisen die Helden zusammen mit Golodion Seemond aus Gerasim an. Er bittet sie, ihm auf einer weiteren Queste zu helfen, von der er das Gefühl hat, dass sie ihnen – als Elfenfreunden – gefallen wird. Golodion wurde bereits längere Zeit zuvor von den beiden Firnelfen kontaktiert und um ein Gemälde gebeten. Er weiß, dass es darum geht, die Inseln im Nebel zu besuchen. Eine Reise dorthin reizt ihn sehr, weil er an einer Gemälde-Serie über die Städte der Hochelfen arbeitet und noch Inspiration dafür sucht – sowie ganz einfach aus Neugier auf die Lebensweise der fernen Verwandten.

Am einfachsten reist die Gruppe über Land nach Riva. Vielleicht eskortieren sie bei der Gelegenheit einige der Flüchtlinge und Gold-

sucher aus Oblarasim, die nicht in Gerasim bleiben wollen, dorthin. Von Riva nimmt man eins der letzten Handelsschiffe, die vor den Herbst- und Winterstürmen ausfahren, in Richtung Olport. Wenn Sie möchten, können Sie die Reise mit regionaltypischen Begegnungen und Gefahren würzen, zum Beispiel Bären im herbstlichen Fressrausch, einem gereizten Wollnashornbullen oder einem frühen Kälteeinbruch. Womöglich braucht Golodion auch neue Zutaten für seine Farben, etwa Wasser vom Grund eines Strudels oder *Neckerkraut* (ZBA 255). Sie können die Anreise aber auch als ereignislos übergehen.

PHILEASSONS GEFÄHRTEN

Natürlich bietet es sich an, diejenigen Helden auf die Nebelinseln zu schicken, die schon einmal dort waren und sich auskennen: Teilnehmer der Wettfahrt rund um Aventurien aus der Mannschaft Asleif Phileassons. Wenn Sie die **Phileasson-Saga** gespielt haben und wenn die entsprechenden Helden in Ihrer Runde noch einsatzbereit sind (also nicht in späteren Kriegen verstorben oder im wohlverdienten Ruhestand befindlich), dann können Sie diesen ein Wiedersehen mit alten Bekannten gönnen. Die Werte von Gegnern und die Reaktionen von Meisterpersonen auf derart hochstufige und berühmte Helden müssten Sie dann entsprechend anpassen. Solche altgedienten Recken können, wenn Sie möchten, auf den Inseln 'sich selbst' begegnen, nämlich den Lebenden Bildern, die aus den Erzählungen über ihre Helden- oder Untaten entstanden sind. Vorkenntnisse aus der Phileasson-Saga sind jedoch weder für den Meister noch für die Spieler nötig, um das vorliegende Abenteuer zu bestreiten.

IN OLPORT

ANWERBUNG

Die Helden sind entweder mit Golodion Seemond aus Gerasim angereist, haben sich mit diesem – nach einigen dazwischen geschobenen Abenteuern – in Olport verabredet oder wurden von Abgesandten der *Halle des Windes*, der Olporter Magierakademie, mit Hinweis auf eine Forschungsmission kontaktiert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der kalte Herbstwind zerrt an euren Mänteln, schüttelt die kalten Zweige der Birken, dass sie klappern wie Knochenskelette, und drückt der Skaldenhalla den Rauch in den Rauchfang zurück. Die Runensteine hinter euch lassend tretet ihr ein in die Halle aus beschnitzten, goldverzierten Balken, die das schwere Reetdach tragen. Am warmen Feuer sitzt Haldrunir Windweiser, der Leiter der Runajasko; neben ihm, in Decken und Pelze gehüllt, ein noch älterer Greis, gebeugt und mit eingefallenem Mund. In seinen verkrümmten Fingern hält er eine Lederhülle, die der Form nach eine Harfe birgt. Weiter hinten, schwer zu erkennen durch die Rauchschwaden hindurch, sitzt ein Elf mit goldblondem Haar – der berühmte Maler Golodion Seemond. Eine schwarzhaarige Elfe in einem Umhang aus Rabenfedern steht an seiner Seite. Und sind da nicht noch zwei Elfen, in Pelzgewändern, die sich eng zusammen und scheu im Hintergrund halten?

Der hinfällige Greis mit der Harfe ist der Skalde *Ohm Follker*. Er hat sich von den Elfen als Gegenleistung für sein Wissen über die Nebelinseln ausbedungen, dass ein paar menschliche Abenteurer mit auf die Reise gehen sollen, damit sie nach Menschenart von allem berichten können und eine Saga entsteht. (Wenn Sie mit einer reinen Elfen-Gruppe spielen, können Sie diese Erklärung für die Teilnahme von Menschen natürlich weglassen.) Mit brüchiger Stimme erzählt der al-

te Mann den Helden von den drei Elfenvölkern auf den Nebelinseln, den prachtvollen Städten, den Untaten Beorns des Blenders, dem Elfenkönig Fenvarien, dem Vislani-Clan und den Lebenden Bildern. (Vermitteln Sie den Spielern hier Basiswissen über Geographie, Geschichte und Persönlichkeiten der Inseln; orientieren Sie sich dabei an den Angaben im Anhang dieses Abenteuers sowie in **Aus Licht und Traum** 125ff. Gehen Sie nicht zu sehr ins Detail, oder wenn, dann lassen Sie Ohm Follker die Reichtümer in einem Palast oder einen heldenhaften Zweikampf beschreiben. Mit folgenden Stichwörtern sollten die Spieler nach den Erklärungen mindestens etwas anfangen können: Innere und Äußere Inseln, 'Alte', 'Wilde', 'Volk des Meeres', Vislani, Wüstenelfen, Fenvarien, Beorn. Über die Lebenden Bilder sollten sie wissen, dass diese mehr oder weniger real sein können und dass sie Legenden wiedergeben.)

Die finstere Elfe mit dem Rabenfedermantel ist Golodions Schülerin *Morvray sieht-schwarze-Federn-fallen*, die häufig von dunklen Traumgesichten geplagt wird. Die anderen beiden Elfen sind die Firnelfen *Tharshira Nordlicht-scheint* und *Nuyannon Windlacher* (siehe Seite 86), die eigentlichen Initiatoren der Expedition.

Wenn Sie möchten, können Sie weitere Magister der Runajasko (etwa die dort unterrichtenden Elfen), Skalden, Runenschnitzer oder Geweihte an der Besprechung teilnehmen lassen. Eine gedrängt volle Halle verbitten sich die Firnelfen allerdings.

Die Helden erfahren spätestens hier, dass die beiden Firnelfen auf die Nebelinseln reisen wollen und alles in die Wege geleitet haben. Nach dem Grund gefragt, gibt Nuyannon an, dass seine Sippe (die bei Olport wohnenden *Windlacher*) seit langer Zeit auf ein 'Schiff aus dem Nebel' wartet, das sie in den 'sicheren Hafen' bringen soll, wo 'das Badogra aus dem Norden' ihnen nichts anhaben kann. (Das stimmt zwar, ist aber nicht der eigentliche Reisegrund der beiden.) Golodion möchte für seine Gemälde-Serie über die Hochelfenstädte recherchieren; er wird das Tor zur Inselwelt erschaffen. Es werden Gegenstände herumgereicht, die aus dem Beutegut Beorns des

Blenders von den Nebelinseln stammen (etwa ein Zierkamm aus Perlmutter, ein Fingerhut aus Mammuten mit filigranen Ornamenten, eine Halskette aus roter Koralle). Golodion murmelt dazu: "So schade, das alles zu Pulver zu zermahlen", denn genau das hat er vor: Er braucht für seine Farben Zutaten, die von den Inseln kommen. Die beiden Firnelfen bieten den Helden eine Bezahlung in Bernstein für ihre Hilfe, nebst Spesen. 'Erstgebot' ist pro Held ein Kettenanhänger aus Bernstein im Wert von etwa zwanzig Dukaten. Von geschickten Überredungskünstlern lassen sie sich aber auch auf das Doppelte oder Dreifache hoch handeln (oder, wenn Sie würfeln möchten: zusätzlich 2xTaP* Dukaten aus einer *Überreden*-Probe). Wenn Sie möchten, können Sie zusätzlich einen Forschungsauftrag über aventurische Geschichte durch die Magierakademie oder eine andere Organisation vergeben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich ist alles erklärt und besprochen, und ihr seid euch handelseinig. Tharshira und Nuyannon werden ein Boot finanzieren, ihr bleibt noch ein paar Tage in Olport, bis der Maler sein Bild fertiggestellt hat, und dann kann's losgehen.

"Eorla", sagt Tharshira erleichtert, greift in ihre Tragetasche und zieht ein Bündel goldgelbe Bernsteinketten hervor, die sie euch entgegen hält. Lächelnd ergreift Nuyannon ihre Hand und sagt: "Noch nicht, Tharshira. Das gibt man erst hinterher. Die Rosenohren nennen es 'Bezahlung'."

Eine Beschreibung der Stadt Olport nebst Stadtplan finden Sie bei Bedarf in der Spielhilfe **Unter dem Westwind** ab Seite 98, eine Beschreibung der *Runajasko* mit Plan ab Seite 59. Auf dem Akademiege-lände wohnen drei firnelfische Lehrmeister in einem Grassodenhaus. Die Windlacher-Sippe hat ihre Wohnstätten aus Fels und niemals tauendem Eis in einen Kreidefelsen außerhalb der Stadt gebaut (siehe **Aus Licht und Traum** 103). In Olport selbst sieht man die Elfen selten; nur hin und wieder kommen sie in die Stadt, um Salz oder Rübenzucker einzuhandeln. Sollten die Helden ihrerseits die Höhlen der Sippe besuchen wollen, so werden sie nicht eingelassen, auch nicht mit Verweis auf Nuyannon und Tharshira. Womöglich gibt eine Elfe eine Erklärung dazu: "Tharshira gehört nicht zu uns", was den Helden zu denken geben mag.

WAS DAMALS GESCHAH

Im Winter 1007 BF brachen die Thorwaler *Kapitäne* Asleif 'Foggwulf' Phileasson und Beorn der Blender zu einer Wettfahrt rund um Aventurien auf, um zu ermitteln, wer von ihnen der Bessere sei (siehe auch **Aus Licht und Traum** 26). Beide verschlug es dabei auch auf die Inseln im Nebel. Beorn erreichte sie zuerst und saß dort (weil die Zeit in der Globule schneller verging) mehrere Monate lang fest, bevor Phileasson ihm den Rückweg nach Aventurien ermöglichte. Während dieser Zeit ließ er eine kleine Flotte bauen und brachte zahlreichen Elfen vom Volk der 'Wilden' Seefahrt und Kriegsführung bei. Gemeinsam mit dem Sternenträger *Shadrue* führte er die 'Wilden' zu manch einem Sieg über die 'Alten', von denen die Elfen der Wälder jahrhundertlang bekämpft worden waren. Gelegentlich überfiel er mit seinen Leuten allerdings auch Elfen vom Volk des Meeres, um Schiffe, Proviant oder Wertsachen wie Perlen zu erbeuten, und er plünderte sogar Totenboote. Die 'Alten' machten mit ihren Galeassen erfolglos Jagd auf den Piraten. Bei den Elfen der Inseln hat Beorn einen weit größeren Eindruck hinterlassen als sein Konkurrent, der später König Fenvarien zur Rückkehr verhalf – und bei zweien der drei Völker keinen guten. In Thorwal ist er berühmt wegen der reichen Beute, die er mitbrachte, wurde aber nach dem Ende der Wettfahrt nicht mehr gesehen und gilt als tot.

(Die Ereignisse um die Wettfahrt der beiden Kapitäne sind nachzulesen und zuspielden in **Die Phileasson-Saga**; Beorns weiteres Schicksal wird in den Abenteuern **Stein der Mada** und **Der Basiliskenkönig**, thematisiert.)

ZUTATEN UND ZUBEHÖR

Die Helden können sich ihren Möglichkeiten entsprechend für die bevorstehende Reise ausrüsten. Das Warenangebot in Olport ist zwar eher provinziell, aber die wichtigsten Dinge wie Proviant, ein paar Waffen, Seile und Heiltränke sind erhältlich. Die beiden Firnelfen überlassen es den Helden, die Expedition auszurüsten, denn Tharshira betritt die Stadt ungern, und Nuyannon möchte sie nicht allein lassen. Während der Tage, in denen Golodion an seinem Bild malt, die Helden Besorgungen erledigen und man sich noch mehrmals zu Besprechungen und Saga-Vorträgen in der Magierakademie trifft, nehmen Morvrays dunkle Vorahnungen zu. Sie träumt, dass diese Expedition Tod und Verderben über Elfen bringen wird. Lassen Sie die Waldelfe mehrmals und zunehmend eindringlich düstere Warnungen ausstoßen und von der Expedition abraten, mal einzelnen Helden gegenüber, mal vor der ganzen Gruppe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Ich sah Felsen zusammenstürzen." Unter dem Raben-Mantel zittert die Elfe. In ihren nachtschwarzen Augen flackert der Feuerschein. Flehend – oder anklagend – streckt sie die Hände aus. "Schwarze Gestalten schwärmen über die Ebene. Die Erde bebt, der Berg bricht auf. Elfen zerfallen zu Staub vor der Glut. Ich sah das alles, sah es im Traum. Euer Streben bringt Unglück. Ich habe es gesehen."

Golodion lässt sich davon nicht aus der Ruhe bringen, und Tharshira regt sich regelrecht auf: "Was weißt du schon? Dein Volk lebt sicher im Wald. Unser Volk kämpft. Diese Fahrt ist wichtig für mein Volk." Als Morvray einsehen muss, dass sie die Gruppe nicht dazu überreden kann, das Unternehmen abubrechen, zieht sie sich zurück und versinkt ins Grübeln. Bis zur Abfahrt sehen die Helden sie kaum noch oder gar nicht mehr. Die Alpträume der Seherin lassen jedoch nicht nach und geben ihr langsam die Gewissheit, dass sie etwas unternehmen müsse, um zu verhindern, dass Unheil über Aventurien hereinbricht: Entweder dürfen die Helden nicht losfahren, oder sie dürfen zumindest nicht zurückkommen.

Ein Boot

Um über das Meer zu fahren, braucht man ein Boot. Es muss groß genug für die Helden, Golodion und die beiden Firnelfen sein, aber klein genug, um in das Bild-Portal hinein zu passen, an dem Golodion arbeitet. Die Helden sollen sich nach solch einem Gefährt umsehen.

Eine Möglichkeit ist, ein entsprechendes Boot von den Zimmerleuten der *Runajasko* (der Olporter Magierakademie) bauen zu lassen. Die Einzelteile werden dann in der Halle der Schiffsbaumeister oben auf der Klippe vorbereitet, auf den Schiffsbauplatz am Ufer des Skavanger-Bachs hinuntergetragen und dort zusammengesetzt. Helden, die hierbei helfen, können einiges über Bootsbau lernen, was ihnen helfen kann, falls sie auf einer abgelegenen Nebelinsel einmal ein Boot bauen oder reparieren müssen. (Vergeben Sie an Helden, die großes Interesse zeigen, eine Spezielle Erfahrung in *Zimmermann* oder *Holzbearbeitung*.) So ein Neubau dauert allerdings seine Zeit.

Die stromaufwärts am Nader gelegene Schiffsbauwerkstatt Meister Tjalf Lingardsons hat ein Fischerboot passender Größe fast fertig, das allerdings von der *Hammerfaust*-Ottajasko in Auftrag gegeben wurde. Man müsste es also den Hammerfäusten abschwatzen.

Es liegt nahe, am Hafen, im Gasthaus und unter den Schauerleuten nachzufragen, ob jemand ein Boot zu verkaufen hat. Tatsächlich ist da eine Gruppe abgerissener Strolche um einen gewissen *Olvir Orksson* (einen Halbork aus Thorwal), die von der wenig einträglichen Piraterie an der nostrischen Küste eigentlich zur Goldsuche am Ob-lomon überwechseln wollte. Nun sitzen sie bei schlechtem Wetter mittellos in Olport fest und würden ihr nostrisches Fischerboot auch verkaufen, um über den Winter zu kommen. (Die Helden sollten auf jeden Fall ein paar Worte mit diesen Räufern wechseln, damit sie später keine Unbekannten sind und ihre Motivation klar ist: Geld, Essen, Schnaps. Olvir kann auch direkt fragen, mit einem gierigen Glanz in den Augen: "Sagt mal, stimmt es, dass dieses Langohr, für das ihr arbeitet, sich Gold malen kann?")

Es wird sich auf jeden Fall herumsprechen, dass die Helden ein Boot suchen – im Auftrag von Elfen, denen das Geld locker sitzt.

DAS WEIßE PFERD

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Jenseits der letzten Grassodenhütten kommt Golodion euch entgegen; er trägt ein Büschel Gras und Kräuter in der Hand. "Kennt ihr die weißen Pferde? Der Skalde sagt, sie kämen von dort."

Sein Blick schweift verträumt nach Westen: Er muss die Inseln im Nebel meinen. Ein Wiehern erschallt. Hinter einem Birkenwäldchen hervor trabt eine milchweiße Stute; zutraulich nähert sie sich dem Maler, der sie füttert, streichelt und in der Elfen-sprache mit ihr redet. Offensichtlich versteht das Tier jedes Wort: Es schnaubt entrüstet, stellt die Ohren auf und stampft mit den Hufen.

Golodion hat das Pferd mit dem Zauber WEISSE MÄHN herbeigerufen. Er will aus einigen Haaren des Tieres einen Pinsel machen, von dem er sich eine besondere Verbindung zu den Inseln im Nebel verspricht, wo Ohm Follker zufolge diese Pferde herkommen. Um eine magische Wirkung zu erzielen, sollten ganze Haare verwendet werden, also ausgerissene, keine abgeschnittenen. Das Pferd lässt sich aber ungern rupfen. Schließlich lässt es sich aber doch darauf ein (umso eher, wenn die Helden geschickt mit verhandeln, etwa Äpfel oder Zucker anbieten), unter einer Bedingung: Für jedes Haar, das es hergibt, muss jeder der Umstehenden sich ebenfalls eins ausreißen (*Selbstbeherrschung* –3).

VOLL IM BILDE

In einem geräumigen Bootsschuppen nah am Ufer, der zu diesem Zweck angemietet wurde, spannt Golodion eine wandgroße Leinwandbahn über Blutulmen-Bretter. Ansonsten steht der Raum voll mit Farbtiegeln, Mörsern, Kauterbündeln, Fläschchen, Pinseln in Bechern und Farbpaletten. Hier soll ein Tor zu den Inseln entstehen, in das man mit dem Boot hineinfahren kann. Noch sieht es aber so aus, als male der Elf eine Stadtansicht von Olport mit Blick den Nader abwärts aufs Meer. Beim Malen wirkt Golodion wie in Trance, beachtet seine Umgebung kaum noch und singt leise vor sich hin ein zweistimmiges Elfenlied (dem seine Bilder ihre Magie verdanken). In diesem Zustand ist er natürlich angreifbar.

Eines Tages, als Golodion unbewacht malt (nötigenfalls wirft er Helden hinaus, weil er Ruhe braucht), wird er von Olvir Orksson und dessen Bande überrascht. Die Räuber verlangen, dass der Elf ihnen Gold malen soll, das sie mitnehmen können. Es kommt zu einem Handgemenge, bei dem der Maler und die Räuber (bis auf einen) in das Bild geraten. Der Tumult bleibt nicht unbemerkt; die Helden werden verständigt, und auch Morvray und die Firnelfen erfahren davon. Als die Helden eintreffen, ist die Tür des Bootsschuppens von innen verriegelt. Drinnen sind die Tische mit den Arbeitsgeräten umgeworfen, bunte Pulver, Pinsel, Scherben von Gefäßen und Kleckse fertiger Farbe überall verteilt, offensichtlich Spuren eines Kampfes. Das Bild ist unversehrt. Bei genauem Hinsehen kann man kleine Figuren darin beobachten, die sich schnell bewegen; mit *Sinnenschärfe* +5 kann ein Held Golodion oder Olvir erkennen. Auf dem Boden der Werkstatt liegt ein schwer verletzter Räuber aus Olvirs Truppe, ein zahn-lückiger Albner mit struppigen roten Haaren; Brandzeichen auf beiden Handrücken kennzeichnen ihn als verurteilten Taschendieb. Äußerlich wirkt der Mann unversehrt; er wurde von einem FULMINICTUS verletzt. Wenn die Helden ihn wach bekommen, können sie von ihm erfahren, was die Räuber vorhatten und was geschehen ist. Die beiden Firnelfen drängen nun darauf, Golodion sofort in das Bild zu folgen, um ihn zu retten.

Sobald die Gruppe das Bild betritt (was mit einer einfachen IN-Probe und einem Schritt in die richtige Richtung gelingt), finden die Helden die Farbpalette des Malers, die hier liegen geblieben ist, nebst einigen Pinseln. Mit diesem Werkzeug (und *Malen*-Proben) können die Helden ihre Umgebung beeinflussen. Dies können Sie zum Beispiel

andeuten, indem ein Tropfen blutrote Farbe von der Palette fällt, der auf der Straße zerläuft und sich in eine Blutlache umwandelt.

VORSICHT, FRISCHE FARBE!

Das Bild ist noch unfertig. In der folgenden Liste finden Sie einige Anregungen, wie sich dies auswirken kann. Zudem ist an etlichen Stellen die Farbe noch feucht. Wenn ein Held sich an ein frisch gemaltes Haus anlehnt, sinkt er womöglich in die Wand ein wie in weichen Lehm. Entsprechendes mag – wie Schlamm oder Treibsand – mit dem Boden in manchen Straßen geschehen. Ein noch nicht ausgehärtetes Haus kann auch in sich zusammensinken, wenn man eine tragende Wand eindrückt oder Tür oder Fensterladen öffnet, so dass nur ein klumpiger Haufen klebrige Masse zurückbleibt. Farbe, die man hier mitnimmt, kann man anderswo wieder zum Malen verwenden.

DETAILS IM GEMÄLDE

Unvollständige Personen

Ein norbardischer Schaueremann raucht Pfeife, lässig an die Wand eines Bootsschuppens gelehnt. Er kann diesen Platz nicht verlassen, weil sein Rücken nicht von der Wand getrennt ist. Er kann den Helden sagen, wer sonst noch vorbeigekommen ist, oder (auf Bitten Olvirs) sie in die Irre weisen.

Eine Fischerin flickt ihr Netz. Sie sitzt tief über ihre Arbeit gebeugt und trägt einen breitrempigen Hut. Unter dem Hut hat sie kein Gesicht, sondern nur eine weiße Fläche. Demzufolge ist sie blind und kann nichts gesehen haben, wohl aber gehört. Malt man ihr Augen, wird sie sehend; malt man ihr auch einen Mund, so kann sie sprechen, statt nur Handzeichen zu geben.

Auf der Schwelle eines Hauses liegt ein Hund, ein großer Schwarzer Olporter. Geht ein Held vorbei, knurrt und bellt der Hund. Er kann aber nicht raus, weil nur seine Vorderhälfte gemalt ist, während das Hinterende fehlt.

Unvollständige Kulissen

Manch eine Tür ist nur grob skizziert, hat zum Beispiel keine Angeln. Malt man ihr Angeln, so lässt sie sich öffnen. Dahinter ist zunächst aber nur eine leinwandweiße Wand. Malt man dort einen Raum, so entsteht er.

Straßen und Gassen enden spätestens am Ortsausgang zur Landseite hin in leinwandweißen Mauern. Man kann seinen Weg hier weiter pinseln und zum Beispiel Beete mit benötigten Heilkräutern einzeichnen. (Diese sollten perfekt getroffen sein, wenn sie die erwünschte Wirkung entfalten sollen.)

Wiederholungen

Drei Nivesen zerren einen Schlittendachs an der Leine, immer im Kreis um denselben Häuserblock. Immer an derselben Ecke macht das Tier einen Haufen, woraufhin sie es ausschimpfen.

Alle paar Minuten wird ein stark angetrunkener Thorwaler aus dem Gasthaus geworfen, rappelt sich auf, befühlt seine blutende Nase und wankt wieder hinein. Wenn ihm ein Held entgegenkommt, gibt es Ärger. Vielleicht gelingt es einem Helden aber auch, den Zeher gegen einen von Olvirs Männern prallen zu lassen.

Alle paar Minuten läuft ein Hund mit einem Schinken im Maul aus einem Haus am Hafen. Aus dem Haus wird eine Axt hinterhergeworfen, die ihn verfehlt. Ein Held kann je nachdem, wann er vorbei kommt, von dem Hund umgerannt oder von der Axt getroffen (oder verfehlt) werden, oder auch die Axt aus der gegenüberliegenden Wand ziehen und verwenden.

Golodion hat sich verletzt und am Ende seiner astralen Kräfte in ein frisch gemaltes Thorwaler Langhaus zurückgezogen und die Türen verschmiert, so dass sie verschlossen ist. Inzwischen ist das Haus ausgehärtet, so dass man die Türen nicht mehr öffnen kann. Von Olvirs Bande durchstreifen einige plündernd die Stadt; andere suchen nach Werkzeug, um das Haus aufzubrechen. Es sollte ein bisschen Versteckspiel (Schleichen, Auflauern, Überfallen) in den gemalten Gassen geben, bevor die Helden alle Räuber überwältigt und Golodions Zuflucht gefunden haben. Hier bietet es sich an, dem Haus eine neue Tür zu zeichnen.

OLVIR ORKSSON UND SEINE BANDE

Der Halbork hat Räuber, Goldsucher und Hafenarbeiter aus Alberrnia, Thorwal und Enqui um sich geschart. Die Banditen sind verwahrlost, zum Teil angetrunken und nicht sehr intelligent. Nehmen Sie ungefähr einen Gegner pro Held. (Schließlich folgt auf den Nebelinseln sofort der nächste Kampf.) Olvir wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen, ist also zum 'Abschluss' freigegeben.

Waffenlos (Schlagring): INI 10+W6 AT 14 PA 7 TP 1W+2 (A) DK H

Streitaxt: INI 10+W6 AT 12 PA 9 TP 1W+4 DK N

Fernkampf (Schneidzahn): INI 10+W6FK 12 TP 1W+4

LeP 28 AuP 28 KO 11 RS 3 MR 1 GS 5

Sonderfertigkeiten: waffenlos: Auspendeln, Block, Gerade, Schwinger

Nachteile: Goldgier 9, Jähzorn 6, eventuell bei einigen Bluttausch

Besondere Talente: unerfahren in Schleichen, Sich Verstecken, Sinnen-schärfe; durchschnittlich in Menschenkenntnis, Zimmermann

SCHWARZE SCHATTEN FALLEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Schatten fällt über euch, verdunkelt den Himmel. Riesige, dunkle Augen blicken auf euch herab aus einem bleichen Gesicht, umrahmt von rabenschwarzem Haar. Das ist Morvray, die sich über euch beugt – sie sieht traurig aus. Kopfgroße Tränen regnen auf euch herab, waschen Hausdächer weg, spülen Rinnsale durch die Gassen. "Es tut mir leid." Ihr halb erstickter Seufzer hallt für euch wie ein Herold aus Alveran. Die Tränen fallen rascher. "Ihr dürft nicht zurück. Ich sah es im Traum. Die Schreie, die Flammen, rauchende Trümmer in Feuersglut. Ihr dürft nicht zurück. Es tut mir leid." Eine schwarze Wolke erhebt sich – das ist ein Pinsel! Ein riesiger Pinsel streicht über den Himmel. "Nein!"

schreit Golodion, "Das kannst du nicht tun!", und fängt an zu laufen, aber zu spät. Unaufhaltsam breitet sich Schwärze über den Horizont aus. Euer Rückweg ist verschlossen.

Hinter den Helden ist jetzt eine schwarze Wand reiner Nacht, während im Westen der Himmel noch hell ist, wie Golodion ihn gemalt hat. Die gemalte Stadt Olport ist schwer beschädigt, wie nach Unwetter und Sturmflut. Der einzige Ausweg ist, den ursprünglichen Plan fortzusetzen und ein Tor zu den Inseln im Nebel zu schaffen. Glücklicherweise hat Golodion immer noch den Pinsel aus Pferdehaar. Man bräuchte allerdings ein Boot. Es bleibt nichts anderes übrig, als dieses zu malen. Weil Golodion oder Nuyannon allein dafür zu lange brauchen würden, sollten sich die Helden beteiligen. Lassen Sie Proben auf *Malen/Zeichnen* würfeln, zählen Sie die Ergebnisse zusammen und verlangen Sie bei der Abfahrt einige Proben auf *Boote Fahren*, die entsprechend erschwert oder erleichtert sind. (Es mag auch interessant sein, wer was gezeichnet hat. Ein ansonsten gelungenes Boot segelt sich schwer, wenn ein Held das Steuerruder vermurkst hat. Lassen Sie die Spieler beschreiben, welchen Details sie sich widmen und wie das Ergebnis – je nach Probe – ausfällt.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr schiebt euer Boot ins Wasser und, bei Swafnir, es schwimmt. Der Fluss und die Ebbe tragen euch mit dem Boot aufs Meer hinaus. Tharshira steht am Bug, als sehnte sie sich in die Ferne. Weit draußen auf dem Wasser laufen Golodion und Nuyannon. "Feya val'ya na'biunda", klingt es schwach zu euch herüber; Nebel breitet sich aus wie eine Wand. Flink läuft der Auelf hin und her, berührt hier und da mit dem Pinsel die milchweißen Schwaden. Ein Tor öffnet sich in der Nebelwand, ein Tunnel, dessen Ende hell und licht erscheint.

AUF DEN NEBELINSELN

Gleich als erstes geraten die Helden in einen Kampf zwischen Meeres-Elfen und einem der Lebenden Bilder, die sich von Zeit zu Zeit auf See manifestieren. Und zwar handelt es sich um die Sagen-Version von Beorn dem Blender und seiner schrecklichen Horde in ihrem fürchterlichen Drachenboot. So soll den Helden zum einen die Gefährlichkeit der herbeigesungenen Gegner bewusst werden, zum anderen sollen sie sich mit dem Volk des Meeres anfreunden. Zudem sind die Helden auf Hilfe angewiesen, weil ihr eigenes (gemaltes) Boot die Grenze zwischen den Welten nicht passieren kann – ein Hinweis darauf, dass auch die Lebenden Bilder das vermutlich nicht können. Als Gäste beim Volk des Meeres können die Helden sich, ihrem Forschungsauftrag von der Runajasko entsprechend, auf den Äußeren Inseln in der Sagenwelt umsehen, wenn sie dies wollen (das heißt: so lange die Spieler Freude daran haben). Irgendwann werden die Firnelfen König Fenvarien aufsuchen, um ihren Plan, eine neues Ungeheuer zu erschaffen, voranzutreiben.

Elfen dagegen sehen so scharf wie gewohnt. (Sie können es auch so halten, dass alle Helden mit dem Vorteil *Dämmerungssicht* scharf sehen.) Die Elfen bewohnen vor allem die Inneren Inseln. Auf den Äußeren Inseln spielen sich die Sagen und Mythen der Elfen in Form Lebender Bilder ab. Dorthin gehen nur Barden und Neugierige, um die Handlung der Mythen mit eigenen Augen zu sehen und mitzuerleben; gelegentlich rastet vielleicht eine Fischersippe am Strand. Das Klima ist normalerweise mild; Unwetter sind jedoch möglich (und – nach verbreitetem elfischem Glauben – häufiger, wenn der König erzürnt ist). Einzelne der Äußeren Inseln sowie das Meer in der näheren Umgebung können jedoch ein anderes Klima haben, je nachdem, was für eine Sage dort angesiedelt ist: Dort, wo sich die Geschichte des Himmelsturms wiederholt, ist es eisig kalt; auf einer anderen Insel rettet der Held Serleen seine Braut Lafadiel aus einer Echsenstadt im Dschungel.

DIE GLOBULE

In der Spielhilfe **Aus Licht und Traum** finden Sie ab Seite 125 eine grundlegende Beschreibung der Nebelinseln, bedeutender Persönlichkeiten sowie der Geschichte der Inselbewohner. Zusätzliche Angaben zum Phänomen der Lebenden Bilder sowie zum Wirken von Zaubern und Mirakeln finden Sie im Anhang ab Seite 82.

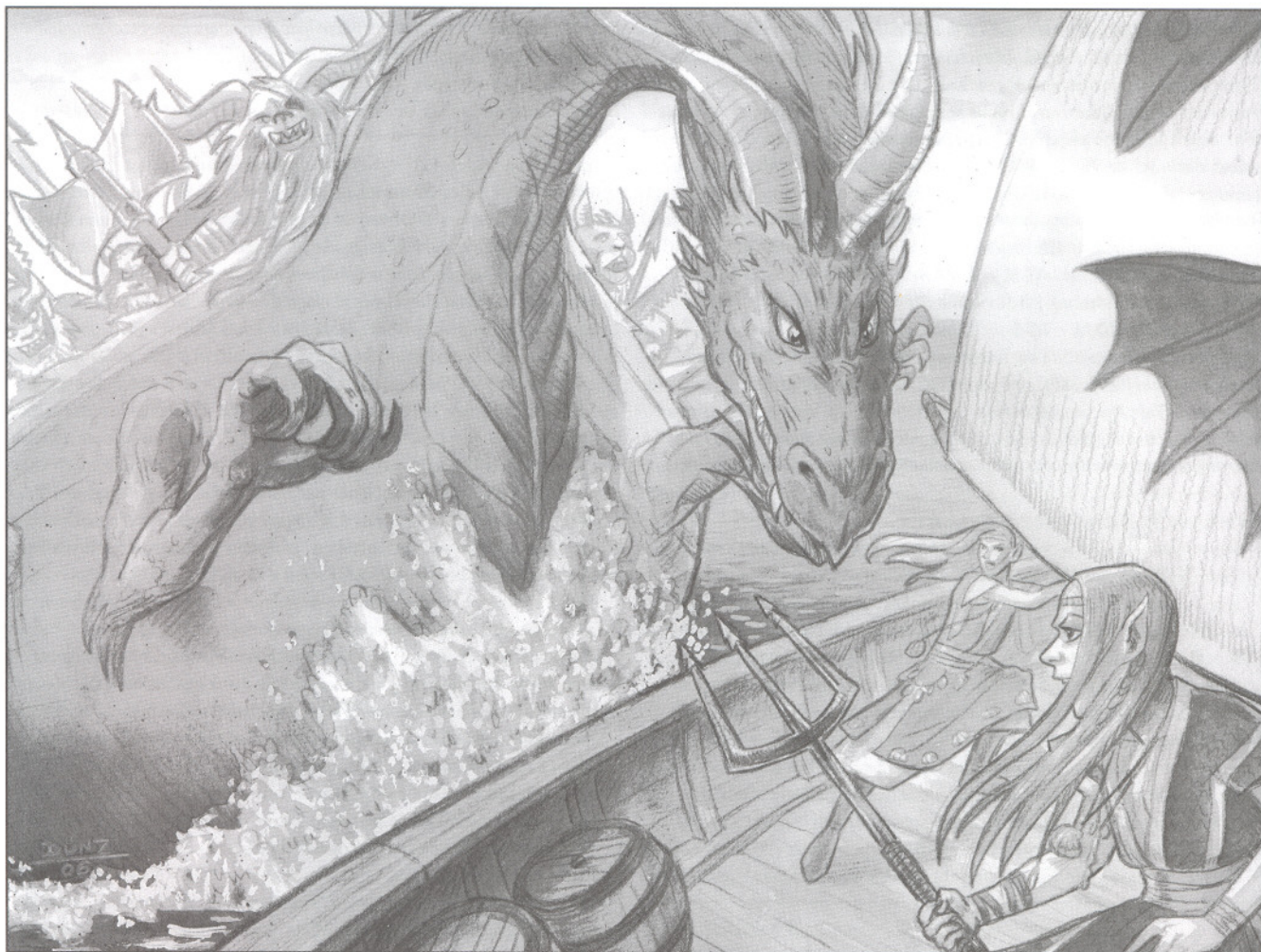
In der Globule, in der die Inseln liegen, sind weder Sonne noch Mond oder Sterne sichtbar. *Orientierungs*-Proben auf See oder in unbekannter Wildnis sind daher um 4 Punkte erschwert. Trotz des Fehlens von Gestirnen gibt es Tag und Nacht, Ebbe und Flut. Für das menschliche Auge scheint es, als schwebte ständig ein ganz leichter Dunst in der Luft, kaum wahrnehmbar und viel dünner als Nebel, oder als betrachte man die Welt durch einen hauchartigen Schleier.

BEORN, DER SCHRECKEN DER MEERE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nebel wird zu Dunst, der zusehends dünner wird. Ein blaues Meer empfängt euch unter einem hellen Himmel ohne Sonne. Die Luft ist mild, wärmer als im rauen Thorwal. In der Ferne liegen grüne Inseln und Vogelfelsen.

Als ihr euch umschaut, erblickt ihr ganz in eurer Nähe ein kleines Seegefecht: Ein Drachenboot unter geblähtem Segel greift ein Boot elfischer Fischer an. Wilde Gestalten stehen an Bord des Drachen, breitschultrig und groß wie Thorwaler, mit Fell und Hörnerhelmen (oder wachsen ihnen Hörner?). Sie beißen in ihre Barbarenstreitaxte, schwenken abgehauene Elfenköpfe, wer-



fen Harpunen und Enterhaken und schlagen mit Äxten gegen die Schilde zum Kriegsgeschrei: "Für Beorn! Für Beute!"

Das ist kein gewöhnliches Drachenboot: Es hat Beine und einen Schwanz; der Kopf bewegt sich und speit Feuer. Eine Flammenwolke hüllt das Segel des kleineren Elfenboots ein; einer der Elfen löscht es mit einer Nebelwolke. Die Elfen wappnen sich mit Dreizacken und Wurfspieren. Sie wirken überrascht und versuchen, zu entkommen, ihr Boot von den Enterhaken wieder loszumachen, doch der Drache ist schon heran und verbeißt sich in die Planken, dass das Holz kracht. Am Bug hinter dem Drachenhals steht der Anführer der Seeräuber, zum Sprung bereit: ein einäugiger Hüne im Lederpanzer, Bart und Mähne mit Zöpfen durchflochten, in den Händen eine Skraja und ein wild gezacktes Barbarenschwert.

Als wäre das noch nicht genug, beginnt euer selbstgemaltes Boot, sich im Wasser aufzulösen, kaum dass ihr die letzten Nebelschleier hinter euch gelassen habt. Mit erstaunter Miene spricht Golodion das Offensichtliche aus: "Wir haben das Bild verlassen."

Geben Sie den Spielern einige Sekunden, um zu sagen, was die Helden unternehmen, bevor das Boot unter ihren Füßen verschwindet. (In schwerer Rüstung zu schwimmen ist zum Beispiel nicht empfehlenswert.) Die beiden Firnelfen fassen sich an den Händen und wirken gemeinsam einen SOLIDIRID, der sie trockenen Fußes zum nächstgelegenen Schiff bringt: dem Drachenboot. Helden, die bereits Wasser treten, können sich mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe auf die Brücke aus Licht hochziehen. Ausgesprochene Nichtschwimmer können notfalls von Golodion gerettet werden, der sich ansonsten zurückhält, weil seine Astralkraft aufgebraucht ist.

Das Drachenboot

Drachenboot und Besatzung sind eins der 'Lebenden Bilder' (siehe Anhang, Seite 82), eine Gestalt gewordene Legende, die die Überfälle Beorns des Blenders so wiedergibt, wie die Elfen vom Volk des Meeres

sie im Gedächtnis behalten haben. Aus einer Bootsmannschaft von Menschen (und bisweilen auch Elfen vom Volk der 'Wilden') mit Fellumhängen wurden in der Überlieferung befallte, tierköpfige Schreckgestalten. Drachenboote und Feuerzauber verschmolzen in den Sagen zu einem feuerspeienden Drachen, und auch Beorn selbst wurde in den Berichten verängstigter Überlebender furchterregend dargestellt.

Der Drachenkopf des Bootes wirkt lebensecht, sitzt auf einem beweglichen, kurzen Hals und speit Feuer. Statt eines Steuerruders hat das Boot einen Drachenschwanz und paddelt mit Hinterbeinen. An den Seiten ragen nicht Ruder heraus, sondern Lanzen. Dazwischen hängen Schilde und ein paar aufgespießte Elfenköpfe.

Das Elfenboot

Das Boot der Elfen vom Volk des Meeres ist kleiner, ein einfaches, aber elegantes und windschnittiges Fischerboot mit Mast und Segel. Auf dem Segel prangt eine springende Zackenmakrele, was auf den Clan hinweist, dem die Bootsbesatzung angehört. Die Elfen an Bord waren mit dem Fischfang beschäftigt und wurden von dem plötzlich aus dem Nichts auftauchenden Drachenboot überrascht. Sie sind zwar keine ausgewiesenen Kämpfer, haben aber notgedrungen etwas Erfahrung darin, sich gegen Seeungeheuer zur Wehr zu setzen. Allerdings sind sie schlechter bewaffnet und zahlenmäßig unterlegen.

DAS SEEGEFECHT

Den Helden sollte – nach allem, was sie bisher über die Inseln im Nebel erfahren haben – klar sein, dass die 'Thorwaler' nicht echt sind, sondern eins der Lebenden Bilder, dass die Elfen sich aber trotzdem in Lebensgefahr befinden. Zudem werden ihre elfischen Gefährten zum Eingreifen auf der Seite der Angegriffenen drängen. Geben Sie jedem kampfstarken Helden einen Streitaxt-Schwinger als Gegner; einen heldenmütigen Kämpfer (etwa einen Krieger oder eine Rondra-Geweihte) können Sie Beorn gegenüberstellen. 'Schwächere' Helden können sich auf Thorwaler stützen, die ihre Waffen bereits weggeworfen haben, um mit Krallen und Zähnen zu kämpfen, oder sie

können versuchen, das Feuer des Drachenkopfs zu löschen. Der Rest der Mannschaft kämpft mit den Elfen, so dass ein dichtes Gedränge herrscht, Wurfbeile und -speere hin und her fliegen und gekappte Töne durch die Gegend schnellen. Von Zeit zu Zeit atmet der Drache sein Feuer; zwischendurch beißt er Stücke aus dem Boot der Elfen oder schnappt nach Kämpfern. Helden, die Beorns Leuten ähnlich sehen (Barbaren im Fellumhang, Thorwaler mit langen Bärten, Orks und Halborks), werden möglicherweise von den Meeres-Elfen mit diesen verwechselt und fangen sich in der Hitze des Gefechts einen BLITZ oder einen (schwachen) FULMINICTUS ein. Der Kampf kann mit dem Sieg der Helden insgesamt enden, mit dem 'Tod' Beorns (woraufhin der Rest seiner Mannschaft flieht und dabei blass und durchscheinend wird) oder damit, dass das Realitätsniveau irgendwann sinkt (siehe dazu auch Seite 82), so dass die Piraten nichts mehr berühren und niemanden verletzen können (worüber sie gegebenenfalls fluchen, um dann mit ihrem ebenfalls körperlosen Schiff davonzusegeln und sich nach wenigen Sekunden in Luft aufzulösen).

'Thorwal-Piraten' von Beorns Schiff

Waffenlos (Hauer, Krallen): INI 10+W6 AT 15 PA 10 TP 1W+2 DK H
Barbarenstreitaxt: INI 8+W6 AT 14 PA 6 TP 2W+5 DK N
Wurfbeil: INI 10+W6 FK 17 TP 1W+3
LeP 35 AuP 45 KO 14 RS 2 MR 2 GS 6
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag; waffenlos: Biss, Gerade, Schwinger

'Beorn der Blender'

Waffenlos: INI 11+W6 AT 15 PA 11 TP 1W+2 DK H
Skraja: INI 11+W6 AT 15 PA 11 TP 1W+4 DK N
Barbarenschwert: INI 10+W6 AT 18 PA 13 TP 1W+6 DK N
LeP 50 AuP 50 KO 16 RS 4 MR 4 GS 5
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Beidhändiger Kampf I&II, Hammerschlag, Linkhand, Niederwerfen, Wuchtschlag; waffenlos: Biss, Gerade, Schwinger

Drachenboot

Biss: INI 5+W6 AT 5 PA 0 TP 3W6 DK HN
Flammenodem: 2 SP/KR für einen Helden, der in Nahkampf-Reichweite vor dem Maul steht; 1 SP/KR in 5 Schritt Umkreis
Besonderheit: Resistenz gegen Feuer (Vom Maul abgesehen ist das Boot entflammbar, aber nicht so leicht wie gewöhnliches Holz.)

DIE INSEL DES SKALDEN

Das verbliebene Boot ist durch Feuer und Drachenbisse beschädigt. Die Meereselfen laufen eine nahegelegene Insel an und ziehen ihr Boot für Reparaturen an Land. Da sie das sehr gut alleine können, haben die Helden Gelegenheit, sich das Innere der Insel anzusehen, falls sie dies möchten. (Golodion und die Firnelven bleiben lieber am Strand, um sich mit den Meereselfen in aller Ruhe bekannt zu machen.) Auf dieser Insel manifestiert sich seit kurzem ein Lebendes Bild von Ohm Follker dem Skalden, der sich damals begeistert und intensiv mit den einheimischen Elfen über Musik und Sagas ausgetauscht hat, weshalb man noch immer vom "großen Barden der Rundhöfen" erzählt. Die Helden, die den Skalden als hilflosen Greis kennengelernt haben, sehen ihn hier, wie er früher war. So zeigt sich ihnen die Vergänglichkeit der Menschen, im Kontrast zur ewigen Jugend der Elfen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf der Lichtung steht ein Skalde, ein breitschultriger Hüne mit grauem Haar und wohlgestutztem Bart, Axt und Wurfmesser am Gürtel, eine Harfe in den Händen. Der Mann ist sonnengebräunt, seine Kleider abgewetzt von langer Reise. Mit voller, weit tragender Stimme besingt er Jurgas Fahrt von Hjalldingard nach Aventurien. Irgendwie kommt dieser Skalde euch bekannt vor. Ist das etwa Ohm Follker?

Dieses Lebende Bild ist selten so real, dass die Helden den Skalden anfassen könnten. Vielleicht können sie mit ihm reden, vielleicht nimmt er sie aber auch nicht wahr oder verschwindet sogar bis auf die Stimme. Er weiß nur das, was die Elfen über Ohm Follker wissen, kennt also viele Details von Phileassons Reise bis zu diesem Punkt sowie zahlreiche thorswalsche Sagas, aber wenig darüber hinaus.

DAS VOLK DES MEERES

Die Vorfahren der Meeres-Elfen haben vor Jahrtausenden die Städte der 'Alten' verlassen, um wieder in und mit der Natur zu leben. Sie wurden deswegen von den Vislani angefeindet, die ihnen Vernachlässigung des gemeinsamen kulturellen Erbes vorwarfen. Unter Beorn dem Blender hatten sie ebenfalls zu leiden: Er raubte ihnen Schiffe, Proviant und Perlenschmuck. Menschen gegenüber sind diese Elfen deshalb vorsichtig, wenn auch nicht von vornherein feindselig. Der Großteil des Volkes hat Fenvarien als König akzeptiert, hält sich aber nach Möglichkeit aus Streitigkeiten zwischen seinen Unterstützern und Gegnern heraus. Die Jahrhunderte zwischen den Fronten der sich bekriegenden 'Alten' und 'Wilden' haben das Volk des Meeres gelehrt, dass man sich nur auf einander verlassen kann. Zu Fremden – auch Elfen – halten sie immer eine gewisse Distanz. Selbst die Helden als Gefährten im Kampf gegen Beorn werden eher höflich als freundlich behandelt: Sie gehören eben einfach nicht dazu.

LEBENSWEISE

Die Meeres-Elfen leben naturverbunden vom Fischfang, der Jagd auf Meerestiere von der Muschel bis zum Wal sowie gelegentlich Vogel- oder Schildkröteneiern von den Inseln. Mit ihren schnellen, wendigen Booten fahren sie fast überall zwischen den Inneren und Äußerer Inseln umher, so dass sie sich auf dem Meer und an den Küsten besser auskennen als irgendwer sonst. Sie tauchen auch oft und gern mit Hilfe ihrer Magie (WASSERATEM) nach Muscheln und Meeresschnecken. Die Gefahren des Meeres sind ihnen ebenfalls bestens bekannt: Von den Vislani erfundene Seeungeheuer (Lebende Bilder), gewöhnliche Tiere wie Haie und Pfeil-Seeigel, Strudel, Riffe, Stürme, die (bislang noch wenigen) Kriegsschiffe der Vislani aus Ta'Lisseni, oder eben Beorn der Blender. Diesen Gefahren nachts zu begegnen wäre noch schlimmer als am Tage, zumal auch die meisten Elfen in den lichtlosen Nächten dieser Globule nichts sehen. Deswegen segeln die Meeres-Elfen üblicherweise nicht die Nächte hindurch, sondern übernachten in flachen Lagunen oder ziehen die Boote auf den Strand einer als harmlos bekannten Insel. Die Segel werden zu Zelten; Leuchtquallen im Wasser oder Lagerfeuer an Land helfen den Wächtern, die Schrecken der Nacht zu bekämpfen. Die Gesellschaft dieser Elfen gliedert sich in Clans oder Sippen, die sich jeweils nach einem Tier benennen, das sie auch auf den Segeln ihrer Boote abbilden. Die Clans haben jeweils bevorzugte Reviere, die von den anderen respektiert werden, die aber bei Bedarf oder reichem Fang auch anderen Meeres-Elfen offen stehen. Es gibt weder eine Spezialisierung der Clans auf bestimmte Aufgaben noch einzelner Elfen auf bestimmte Berufe. Manche Sippen leben nomadisch und führen ihren wenigen Hausrat stets auf den Booten mit sich; andere unternehmen ihre Jagdausflüge von dauerhaften Lagerplätzen aus, die nur selten verlegt werden.

KLEIDUNG UND WAFFEN

Die Meeres-Elfen gehen in ihrer Naturverbundenheit nicht so weit wie die 'Wilden', sie verwerfen nicht alle Errungenschaften der Zivilisation. Sie treiben Tauschhandel mit den 'Alten', um Waffen, Werkzeuge und Haushaltswaren zu bekommen, denn kaum ein Meeres-Elf versteht sich auf das Formen von Fels und

Metall. Auch Honig, Obst und Fruchtsaft nehmen sie gern. Zudem lieben die Meeres-Elfen Schmuck und Stoffe in leuchtenden Farben. Sie selbst stellen nur einen Kleidungsstoff her: Muschelseide, ein goldgelb glänzendes, feines Gewebe aus den Haltefäden, mit denen bestimmte Muscheln sich an die Felsen heften. Aus diesem Stoff schneiden sie ihre Alltagsgewänder, kurze Tuniken, die vor Wind und Sonne schützen, ohne bei der Arbeit an Bord zu behindern. Festgewänder in anderen Farben sowie Decken, Kissen und Segeltuch müssen in den Städten eingekauft werden. Im Tausch geben die Meeres-Elfen frischen Fisch, der gerade in der Zeit der Kriege wertvoller war als Perlen und Edelsteine. (In Aventurien mag die bisher dort unbekannte Muschelseide in der Farbe lauterer Goldes übrigens durchaus wertvoll sein.) Perlenketten, -armbänder und -fußkettchen sind für die Meeres-Elfen etwas Gewöhnliches, das zur Alltagskleidung gehört.

Die üblichen Waffen beim Volk des Meeres sind Harpunen, Speere, Wurfspere und Dreizacke, die gleichzeitig zum Fischfang taugen, dazu Dolche oder Messer. An Zaubern sind natürlich solche sehr beliebt, die mit Wasser oder Wind zu tun haben, außerdem der ABVENENUM zum Entsalzen von Meerwasser. Die Seelentiere der Meeres-Elfen, in die sie sich verwandeln, sind normalerweise Wassertiere oder Seevögel, nicht notwendigerweise identisch mit dem 'Wappentier' des Clans.

BOOTE

Die Boote der Meeres-Elfen sind typischerweise klein und leicht, so dass sie von wenigen Personen gesegelt und ohne große Mühe bei Nacht an Land gezogen werden können. Es sind wendige Segelboote und Katamarane mit riskanter Takelung, die schwer zu handhaben sind, mit erfahrenen Seeleuten aber erstaunliche Geschwindigkeiten erreichen können. Auf dem Segel ist jeweils das 'Wappentier' des Clans abgebildet, das immer ein Meerestier ist, also etwa ein Seepferdchen, ein Fliegender Fisch oder eine Muschel. So kann man schon von weitem erkennen, zu welchem Clan ein Boot gehört. Die Elfenboote haben keine schweren Anker, die man mit Winden wieder hoch hieven müsste. Es ist vielmehr üblich, dass ein Elf taucht und ein Seil irgendwo festbindet.

BEIM VOLK DES MEERES

Sobald das Boot notdürftig repariert ist, steuern die Meeres-Elfen mit der Gruppe an Bord eine weiter entfernte Insel an, um sich mit dem Rest ihres Clans zu treffen. Wenn die anderen Clansmitglieder sehen, dass Menschen zu Besuch kommen, werfen sie für alle Fälle ihren Schmuck ins Meer. Vermeidung von Streit mit beutegierigen Rundohren vom Schlage Beorns ist ihnen wichtiger als der Zierrat (den man ohnedies später wieder bergen kann, falls man ihn zu brauchen glaubt).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwei Dutzend Elfen in den goldglänzenden Tuniken des Meervolks stehen am Strand und erwarten euch, auch ein Kind ist darunter. Ein Katamaran liegt vertäut; zwei Boote sind auf den Sandstrand gezogen, die Segel als Zelte aufgespannt. Ihr holt das Segel ein und lasst euch weitergleiten; schon könnt ihr die Gesichter der Elfen ausmachen. Was die wohl denken werden, wenn sie Menschen sehen? Auf jeden Fall laufen sie jetzt eilig durcheinander. Einer scheint irgendetwas einzusammeln, zwei andere machen den Katamaran los. Die drei fahren euch entgegen, jetzt seht ihr sie deutlich, mit einem Bündel was? Perlenketten? Ja, ein Arm voll Perlenketten; da blinkt auch Silber und bunte Tupfer wie Edelsteine. Lächelnd lässt der Elf das alles ins Meer fallen.

Die Helden können bis zu einigen Wochen als Gäste bleiben, wenn sie dies wollen, bevor die Elfen ihnen zu verstehen geben, dass sie weiter reisen sollten. Andersherum haben die Elfen anderes zu tun, als die Helden eiligst zu König Fenvarien zu befördern, sondern man setzt sie bei Gelegenheit in einer Stadt ab oder reicht sie an ein Schiff der 'Alten' weiter, so dass die Helden einige Zeit beim Volk des Meeres verbringen werden. Dabei wird erwartet, dass die Gäste sich an alltäglichen Tätigkeiten wie Fischfang, Muscheltauchen, Wartung der Boote, gemeinsamem Baden, Tanzen und Musizieren beteiligen. Drei Unterschiede zu menschlichen Fischerfamilien oder Naturvölkern, die die Helden vielleicht kennen, sollten auffallen:

Erstens gibt es keine Scharen spielender Kinder, wie man sie bei den Menschen überall sieht. Der Zackenmakrelen-Clan, bei dem die Helden sich aufhalten, hat derzeit genau ein Kind: ein kleines Mädchen namens *Lyrior*, das gerade eben laufen, aber schon ausgezeichnet schwimmen kann. Bei den langlebigen Elfen ist das nicht ungewöhnlich.

Zweitens werden Gäste nicht mit Fragen gelöchert und nach Neuigkeiten ausgefragt. Die Meeres-Elfen wahren kühle, höfliche Distanz, selbst gegenüber anderen Elfen. Man geht davon aus, dass die Gäste von sich aus reden werden, wenn sie glauben, etwas Wichtiges zu sagen zu haben. Auf Geschwätz seitens der Helden reagieren sie mit einem nachsichtigen Lächeln; Fragen werden gründlich bedacht und dann sachlich und kurz beantwortet. (Die Elfen kennen einander genau und tauschen ihre Gedanken aus; Klatsch und Tratsch gehören nicht zu ihrer Kultur.)

Drittens werden weder Vorräte angelegt, noch gibt es einen festen Tagesablauf. Man fischt, wenn man Hunger hat; so lange, bis man etwas fängt. Dann wird gegessen, und danach widmet man sich wieder anderen Dingen wie Musik, Körperpflege, Herstellung von Werkzeug, Umherstreifen in Tiergestalt oder dem Liebesspiel.

ROHER FISCH UND ROHE ALGEN

Die Nahrung der Meeres-Elfen ist ausgesprochen naturbelassen und wird den Helden wahrscheinlich bald zuwider sein, wenn sie keine Firnelten sind. Fische, Muscheln, Seetang, Schnecken (auch Delphinschwarte oder Robbenspeck, wenn so ein Tier gefangen wurde) werden meistens fangfrisch roh und ungewürzt gegessen. Dazu gibt es oft Meerwasser, das per ABVENENUM trinkbar gemacht wird. Wenn die Helden anbieten, an Land zu jagen, Wildgemüse zu sammeln und zu kochen, zeigen die Elfen sich interessiert. Lassen Sie die Helden Proben auf *Pflanzenkunde* und *Kochen* würfeln und die Spieler das Resultat beschreiben. (Die beiden Firnelten finden das Essen des Meeresvolks köstlich; Golodion erträgt es.)

KIND ÜBER BORD

Die kleine *Lyrior* kann bereits gut schwimmen und beherrscht auch schon den WASSERATEM. Wenn sie beim Spielen von einem Felsen ins Wasser fällt oder wenn sie über Bord springt, während das Boot in einer Lagune liegt, besteht also normalerweise keine Gefahr, selbst wenn sie lange unter Wasser bleibt. Darauf könnte ein Held beim ersten Mal hereinfallen und die Kleine 'retten', obwohl sie gerade sehr vergnügt mit einem Tintenfisch spielte. Wenn der Held dem Mädchen erklärt, dass er sie in Gefahr wähnte, macht sie vielleicht ein Spiel daraus, sich hin und wieder über Bord fallen und 'retten' zu lassen. Aus dem Spiel kann Ernst werden, wenn das bei voller Fahrt passiert, so dass das Boot mit den Elfen-Eltern weiter rast; insbesondere wenn ein Hai in der Nähe ist.

LAGERPLÄTZE

Die Helden ziehen einige Zeit mit dem Zackenmakrelen-Clan umher, der – den Fischschwärmen folgend und kein Gebiet überfischend – alle paar Tage eine andere Insel ansteuert. Sie können den Helden so Gelegenheit geben, einige Lebende Bilder von Legenden zu besuchen, denn im Inneren der Inseln spielt sich ja jeweils eine Episode aus der elfischen Sagenwelt ab. Einige Anregungen finden Sie im Anhang auf Seite 82. Mit diesen Besuchen können Sie, wenn Sie möchten, auch schon eventuelle 'Zusatz-Aufträge' abhandeln: Vielleicht stoßen die Helden bereits frühzeitig und zufällig auf eine Legende der fliegenden Stadt Vayavinda, die allerdings ein niedriges Realitäts-

niveau hat, so dass die Helden die Stadt nicht betreten können. Von unten und aus der Ferne ist erst recht alles vage und schemenhaft. Aber Golodion hätte damit seine Anregungen für ein weiteres Bild, derentwegen er hergekommen ist, und wäre bereit, bald wieder nach Aventurien zurückzukehren, falls die Helden dies wollen. Vielleicht sehen die Helden aber auch eine (in diesem Fall *noch* nicht sehr reale) neuere Geschichte, die etwas von der Mischung aus Wehmut und Aufbruchsstimmung vermittelt, die die Elfen dieser Tage kennzeichnet: den Auszug der Wüstenelfen aus ihrer Oase zu den Inseln (wobei vielleicht einige zurückbleiben), oder das brennende Zauberschiff *Taubralir*. In letzterem Fall könnten sie auch bereits König Fenvarien zu sehen bekommen.

IN DEN STÄDTEN DER HOCHELFEN-ERBEN

Früher oder später verlassen die Helden das Volk des Meeres und betreten eine Stadt der 'Alten'. Sei es, dass sie die Gastfreundschaft lange genug beansprucht haben, sei es, dass sie sich zu langweilen beginnen. Vielleicht drängt Tharshira zur Weiterreise (denn sie weiß inzwischen, dass die Meeres-Elfen ihr bei ihrer Queste nicht helfen können), oder sie hat versehentlich durchblicken lassen, dass sie sich für das Erschaffen von gefährlichen Lebenden Bildern interessiert. In letzterem Fall werden die Meeres-Elfen die Gruppe auf einer einsamen Insel zurücklassen, wo sie sich selbst ein Boot bauen müssen oder von Vislani aufgesammelt werden, die gekommen sind, um sich die Sage anzusehen, die sich auf dieser Insel abspielt. Sie können die Gruppe direkt nach Bardibrig oder Gwandual schicken und dort mit Fenvarien zusammentreffen lassen, oder Sie machen die Helden erst behutsam in einer kleineren Stadt mit der Kultur der 'Alten' bekannt und schalten einen Vertrauten des Königs als Mittler ein, etwa den Magier Abdul el Mazar oder die Wüstenelfe Urdiriell.

DIE ENTSCHEIDUNG DES KÖNIGS

Fenvarien lebt nicht, wie die Könige der Menschen es gern tun, vom gemeinen Volk getrennt in seinem Palast, von Dienstboten umsorgt. Abgesehen davon, dass er weit über dreitausend Jahre alt, höchst angesehen und für das Wohl der Globule wichtig ist, ist er ein Elf wie jeder andere, der seine Kleider selbst flickt, seinen Garten selbst hegt und zusammen mit den Gästen das Abendessen zubereitet. Man braucht sich vor ihm nicht zu verbeugen, und er stellt sich einfach mit dem Namen vor, ohne Titel, wie jeder Elf: "Feydha Fenvarien."

Nachdem die Gruppe bei Fenvarien vorstellig geworden ist, wird Tharshira ihm unter vier Augen ihr wahres Anliegen vortragen: ein Lebendes Bild zu erschaffen, das sie mitnehmen kann, um Pardona und die Nachtalben zu vernichten. Das lehnt Fenvarien, der schon genug Mühe damit hat, die außer Kontrolle geratenen Erfindungen der Vislani einzudämmen, als zu gefährlich für die Nebelinseln ab. Er verspricht aber, ansonsten für sie und Nuyannon zu tun, was er kann. (Da war ja zum Beispiel noch diese Sage der Windlacher mit dem Schiff aus dem Nebel ...)

Wenn Sie meinen, dass eine persönliche Begegnung mit dem Elfenkönig 'zu hoch gegriffen' sei, können Sie es auch so einrichten, dass Tharshira sich in Gwandual an einen der dortigen Experten wendet, etwa den Sternenträger Shadrue, den ehemaligen Verbündeten Berorns. Dieser wird dann, nachdem er Tharshira abgewiesen hat, zum Ansprechpartner der Helden, der sie ausschickt, um ihr Einhalt zu gebieten.

THARSHIRAS BETRUG

Die Firnelte ist nicht von ihrem Plan abzubringen, ein neuartiges Fabelwesen zu erschaffen. Sie hat inzwischen gehört, dass die Lebenden Bilder umso mehr Realität annehmen, je mehr Elfen die entsprechende Sage kennen und erzählen. Allerdings heißt es auch, dass besondere Zaubersprüche der Vislani stärker wirksam oder überhaupt unabdingbar seien. Da Fenvarien ihr die Unterstützung verweigert, beschließt die Elfe, sich an die 'abtrünnigen' Vislani in Ta'Lisseni zu wenden. Diese haben auch in Bardibrig und Gwandual einige Unterstützer (oder Spione), die sich selbstverständlich für die Aventurier

DAS VOLK DER 'ALTEN'

Die in Städten lebenden 'Alten' versuchen, das kulturelle Erbe der Hochelfen zu erhalten und fortzusetzen. Von ihnen haben sich das Volk des Meeres und die 'Wilden' abgespalten, um zur Natur zurückzukehren. Doch auch in den Städten sind viele Zauber und Kulturtechniken verloren gegangen. Selbst die Verehrung der Elfen-götter wurde fast aufgegeben und lebt erst seit Fenvariens Rückkehr langsam wieder auf.

LEBENSWEISE

Die Gesellschaft der 'Alten' ist in Clans gegliedert, von denen sich jeder in irgendeinem Handwerk besonders hervortut (sei es als Weber, Artefakt-Hersteller oder Felsformer und Architekt), obwohl eigentlich jeder alle wichtigen Tätigkeiten beherrscht. Folgerichtig kennen diese Elfen den Warenaustausch, sowohl untereinander als auch mit dem Volk des Meeres. Es handelt sich dabei aber noch eher um ein Hin und Her von Geschenken als um echten Tauschhandel. Nicht ein möglichst hoher Gewinn ist üblicherweise das Ziel, sondern die Anerkennung, die ein Handwerker erfährt, wenn seine Waren besonders gut sind und gern angenommen werden. Alle Clans versorgen sich selbst mit Nahrungsmitteln aus ihren Gärten außerhalb der Städte. Jagd und Fischfang werden ebenfalls betrieben. Nur zwei Clans fallen aus diesem Schema heraus: die *Vislani* (kämpfende Barden), die von den anderen Clans mitversorgt werden und sich ganz der Überlieferung der Sagen widmen, und die *Taskelem*, die die Toten einbalsamieren. (Alle drei Völker auf den Inseln übergeben ihre Toten in speziellen Totenbooten dem Meer. Die 'Alten' balsamieren ihre Toten vorher, damit sie nicht unansehnlich werden, und statuen sie mit üppigen Beigaben aus.) Jeder Clan bewohnt in den Städten einen eigenen Palast inmitten von Parkanlagen, die auf den ersten Blick oft wie Wildnis wirken und erst bei näherer Betrachtung offenbaren, dass sie sorgsam angelegt wurden: die Pflanzen von Elfenzauber geformt, Teiche und Wasserfälle aus Leitungen gespeist.

KLEIDUNG UND WAFFEN

Die meisten Kleidungsstücke sind aus Elfenbausch, aber für Festgewänder gibt es auch ausgefallene Stoffe wie Silbergespinnst (Klöppelware mit Edelmetall-Fäden), Einhornhaar oder in permanente Form gezauberten Nebel. Man liebt reine, kräftige Farben und Weiß sowie großzügige Schnitte. Wallende Roben und Kleider mit weiten, überlangen Ärmeln betonen, dass man eben nicht ständig im Wald dem Wild hinterherrennen muss, sondern sein Leben der Kunst widmen kann. Dazu tragen die Elfen kostbaren Schmuck, wie sie auch für die Einrichtung ihrer Paläste nur edelste Materialien verwenden. Typische Waffen sind Dolche, Schwerter und schlanke Fechtwaffen (Florett oder Degen entsprechend), daneben auch der Elfenbogen. Die wenigsten Elfen würden im Kampf eine Rüstung tragen (dann schon lieber ein lange wirkendes ARMATRUTZ-Artefakt); falls doch, dann am ehesten einen Mammuton-Panzer.

interessieren. Tharshira nimmt Kontakt auf und erhält tatsächlich die Zusage: Die Vislani von Ta'Lisseni sind bereit, ein neues Ungeheuer zu erschaffen. Im Gegenzug interessieren sie sich für Golodion Seemonds Malkunst. Eine Kombination aus Vislani-Zaubersprüchen und seinen magischen Gemälden könnte womöglich ungeahnte Macht entfalten, denken sie sich.

Eines Abends kommt Golodion nicht nach Hause in das Quartier der Gruppe. Er war außerhalb der Stadt, um Motive zu suchen und zu malen. Tharshira fehlt ebenfalls. Es wird nicht schwer sein, den Fall aufzuklären, denn Nuyannon ist noch da (obwohl die beiden Firnelten sonst unzertrennlich sind) und hat ein schlechtes Gewissen.

Die Helden sollten bald aus ihm herausbekommen, dass Golodion entführt wurde, und zwar auf Betreiben Tharshiras von Elfen aus Ta'Lisseni. Er wird ihnen auch erzählen, dass alles, was er und seine Seelenverbundene den Helden weisgemacht haben, nur ein Vorwand war, weshalb sie eigentlich die Reise unternommen haben und was genau Tharshira nun plant (siehe die Personenbeschreibungen der beiden im **Anhang** auf Seite 86, sowie den Abschnitt **Was gesungen wird, wird wahr** unten auf dieser Seite). Die Entführung eines Elfen und guten Freundes ging ihm nun aber zu weit; daran wollte Nuyannon keinen Anteil haben. Deshalb blieb er zurück und erleidet den Trennungsschmerz. Er ist traurig, ja, melancholisch; er fühlt, dass Tharshira nicht mehr lange leben wird.

KAMPFMAGIE

Die Helden brauchen Golodion, um nach Aventurien zurückzukommen. Zudem ist er ihr Freund, und die Elfen von den Inseln halten es für selbstverständlich, dass die Zugereisten sich um einander kümmern. Es ist deshalb zu hoffen, dass die Helden sich an seiner Befreiung aus den Händen der Vislani beteiligen. Dafür werden sie von Fenvariern beziehungsweise den Zauberwebern aus Gwandal mit Artefakten ausgerüstet, damit sie den Elfen ebenbürtig sind. Wenn Sie möchten, können Sie hier einmal nach Herzenslust mit Artefakten um sich werfen, für die eine Magierakademie ihre Bibliothek verkaufen würde: ARMATRUTZ-Gewänder (RS 3–7) für Helden, die keine Rüstungen gewöhnt sind, Mammuton-Panzer, die einem Gegner, der einen Treffer landet, einen BLITZ verpassen, verzauberte Pfeile (PFEIL DES [ELEMENTS]), CHAMAELIONI-Mäntel zum Anschleichen, Tiergewänder, WELLENLAUF- oder gar LEIB DES WINDES-Stiefel. (Alle diese Artefakte sind auf die magischen Strömungen der Globule abgestimmt und verlieren, wenn man sie nach Aventurien mitnimmt, ihre Wirkung entweder ganz oder behalten nur noch ein bis drei Anwendungen zurück.)

Wenn irgendwie möglich sollen die Helden den Maler befreien, denn sie als Aventurier dürfen gegen die Elfen aus Ta'Lisseni kämpfen. Hingegen kann Fenvariern keine seiner Krieger schicken, um andere Elfen zu verletzen. Nach elfischer Philosophie wäre es fatal und für die Inseln verhängnisvoll, wenn der König den Krieg unter den Elfen anheizen würde, statt zu schlichten.

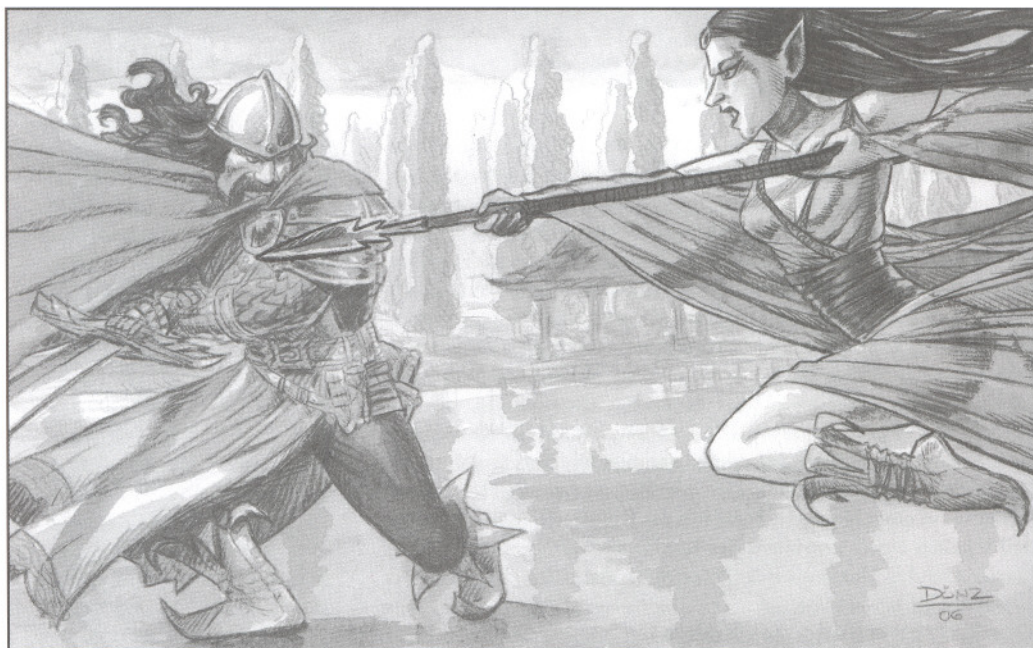
WAS GESUNGEN WIRD, WIRD WAHR

Eines Tages entdecken Fenvariens Späher in Vogelgestalt Golodion, Tharshira und eine Hand voll elfischer Krieger-Barden auf einer der Insel Shaltyr am nächsten gelegenen Äußeren Inseln. Das ist gefährlich nah an Bardibrig, der Königsstadt. Die Helden können selbst unter den Spähern sein, wenn sie Tiergewänder erhalten haben; andernfalls oder nach ihrer Rückkehr vom Erkundungsflug werden sie in aller Eile mit einem Schiff übergesetzt. (Wenn Sie es so einrichten möchten, dass die Helden in Tiergestalt auf die Insel kommen, sich dort zurückverwandeln und direkt eingreifen, dann bedenken Sie, dass ein elfisches Tiergewand seinen Träger zwar mitsamt den Kleidern sowie kleinen Gegenständen, die in die Taschen passen, verwandeln kann, dass das Mitführen sperriger Waffen aber nicht möglich ist. Die Helden werden in diesem Fall also unbewaffnet sein, abgesehen vielleicht von Messern und Dolchen, Tuch- oder Lederrüstungen und womöglich einigen Artefakten.)

Was die Firnele zusammen mit ihren Barden-Freunden als neue Legende singen will (dies konnten die Helden von Nuyannon erfahren),

ist, wie das Ei eines 'Flammenvogels' aus Nordlicht und Sonnenhitze in Pardonas Himmelsturm gebracht wird, der mit seinem Licht die Dunkelfelfen tötet und mit seinem Feuer die Gletscherwürmer umbringen soll. Ein solches Ei will Tharshira dann nach Aventurien bringen.

Weil Golodion (unter einem Zauberbann) ein solches Ei formt und bemalt, wird die Magie stärker und wirkt schneller. Als auch die Elfen der nahe gelegenen Stadt Ta'Lisseni in den Gesang einstimmen, erhebt sich auf der kleinen Insel der Himmelsturm im ewigen Eis; durchscheinend zwar, noch nicht sehr real, so dass man die oberen Stockwerke nicht betreten kann, aber ausreichend, um zu ebener Erde einen Gegenstand hineinzutragen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr schwingt mit dem Lied. Von der Stadt auf der großen Nachbarinsel weht die Melodie aus tausend Kehlen hier herüber wie ein Band, und sie wirkt: Da steht bereits ein schwarzer Turm, nein, ein Berg, geformt wie eine schwarze Flamme. Noch ist er durchscheinend, noch ist er nicht real. Grüne Schlieren von Nordlicht wabern am Himmel darüber. Kalt wird es um euch; Schnee weht vorbei. Der Maler sitzt verträumt vor einer Harfe aus Blutulmenholz, die vor Energie vibriert (ob sie die Magie bündelt?) und zupft sie mit – einem Pinsel? Da tritt Tharshira aus dem Turm und stößt einen Jubelschrei aus. Die Wächter, die um Golodion herum stehen, schauen jetzt alle zu ihr.

Ein ODEM, ANALYS, OCULUS, eine Probe auf *Magiegespür*, das entsprechende schamanistische Keulenritual oder die Liturgien SICHT AUF MADAS WELT oder BLICK DER WEBERIN (alle Proben –7) bestätigt, dass ein enormer Strom magischer Kraft von Ta'Lisseni in das neue Lebende Bild fließt, und zwar gebündelt durch die Harfe und den Pinsel, die Golodion noch immer in der Hand hält. Sein Elfenlied der magischen Malerei vereinigt sich so mit der erzählenden Liedmagie der Vislani zu ungeahnter Macht. Mit einer gut gelungenen Probe auf Analyse-Zauber oder Liturgien (ab 5 ZiP*) bemerkt der Held zudem den viel schwächeren Beeinflussungs-Zauber, der auf Golodion liegt. Sollte keiner der Helden die notwendigen Analyse-Fähigkeiten besitzen, beschreiben Sie, wie sich Farbpartikel von dem Pinsel lösen und wie in einem Windstrahl dem Bild zufliegen, damit die Verbindung deutlich wird.

Die Helden müssen etwa gleich viele Vislani (Werte siehe im **Anhang** auf Seite 87) und – je nach Artefakt-Ausstattung und Kampfkraft – so viele Geisterkrieger, wie Sie angemessen finden, austricksen oder außer Gefecht setzen. Während die Helden kämpfen, bricht im Hintergrund mit lautem Grollen der 'Himmelsturm' auseinander. Aus den fallenden Felsen steigt ein Flammenvogel empor, der immer

mehr Licht und Hitze ausstrahlt. Tharshira verglüht. Auch auf dem Kampfplatz wird die Hitze schnell unerträglich. Wenn die Helden sich mit Golodion davonmachen, werden sie von den Vislani verfolgt (nicht zuletzt, weil diese in dieselbe Richtung fliehen). Der Vogel wird immer größer und heißer, bis er sogar das Meer in seiner Nähe zum Kochen bringt.

Golodion in seiner Trance flieht nur, wenn die Helden ihn führen. Während der Flucht hält er Harfe und Pinsel an sich gepresst, wenn die Helden sie ihm nicht abnehmen. Diese Gegenstände bilden weiterhin die magische Brücke zwischen den singenden Elfen in Ta'Lisseni und dem Ei oder Ursprung des Flammenvogels auf der Insel. Wenn man die Saiten der Harfe zerschneidet oder das Instrument sonstwie zerstört, wächst der Vogel nicht weiter. Zerbricht man den Pinsel, fällt alles in sich zusammen und das Lebende Bild verschwindet. Ob der Maler damit zugleich aus seiner Trance erwacht, oder ob er zunächst traurig über sein zerstörtes Werk ist, bis nach Tagen der Zauber von ihm abfällt, sei Ihnen überlassen.

Stellen Sie den Kampf der Helden gegen Golodions Bewacher sowie die Flucht (sei es zum eigenen Boot, versteckten Tiergewändern oder dem Schiff der Vislani) in den Mittelpunkt. Streuen Sie nur so viel vom Geschehen im Hintergrund ein, dass die Gefahr deutlich wird, ohne den Handlungsfluss zu unterbrechen. Sollten die Helden nicht von selbst darauf kommen, dass Harfe und Pinsel zerstört werden müssen, kann dies versehentlich im Kampf oder bei einem Sturz auf der Flucht geschehen. In diesem Fall sollte erst nur die Harfe zerbrechen, während die Helden sich noch durch einige Geisterkrieger kämpfen müssen, um auch den Pinsel unschädlich zu machen.

SEELENBUND

Die Helden haben den Flammenvogel zerstört, Golodion gerettet und es irgendwie zurück über das Meer nach Bardibrig geschafft, wo man sie dankbar, aber traurig empfängt, denn es sind Elfen gestorben, und ein weiterer Elf ist dem Tode geweiht: Nuyannon, der ohne seine Seelengefährtin Tharshira nicht sein kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr braucht Nuyannon nicht zu erklären, dass Tharshira tot ist, als ihr nach Thiranog zurückgekehrt seid. Er weiß es schon. Wächter der Toten, Tlaskalem, stehen in ihren roten Gewändern am Ufer, dahinter eine große Elfenmenge. Ein Totenboot wird zu Wasser gelassen, ein kleines Boot ohne Ruder und Steuer, nur mit einer Bahre unter einem roten Segel und den Zauberglyphen, die es leiten werden auf der Reise ohne Wiederkehr. Nuyannon hat ein Festgewand der 'Alten' angelegt; Gold, Perlen und Bernstein durchziehen sein silbernes Haar. Er steigt ins Boot und legt seine Waffen neben sich zu all den prachtvoll bestickten Kissen, dem Schmuck und den Krügen mit Nahrungsmitteln, die die Elfen der Stadt ihm mit auf den Weg geben. Aber seinen größten Schatz presst er an seine Brust: eine einzelne Strähne blauschwarzen Haars. Lautlos gleitet das Boot davon. Schweigend blickt die Menge ihm nach, bis es auch für Elfenaugen verschwunden ist.

AUSKLANG

Für den Besuch der Inseln und die Befreiung Golodions haben die Helden pro Person **300 Abenteuerpunkte** verdient. Für den Besuch weiterer Lebender Bilder sollten Sie zusätzliche Abenteuerpunkte vergeben.

Spezielle Erfahrungen wurden höchstwahrscheinlich in *Geschichtswissen* oder *Sagen/Legenden*, *Magiekunde*, *Malen/Zeichnen* und der Sprache *Isdira* gemacht, womöglich auch in *Boote Fahren* und/oder einem Kampftalent, das in einem Kampf in der Luft, auf dem Wasser oder bei Unsichtbarkeit eingesetzt wurde.

Verteilen Sie Geschenke je nachdem, was für einen Eindruck die Helden auf die Elfen der Inseln gemacht haben, besonders auf die 'Alten'. Auch das Volk des Meeres macht seinen Langzeit-Gästen sicherlich Abschiedsgeschenke. Wer die schönen Perlenketten dieses Volks gerühmt hat, wird wahrscheinlich eine als Andenken bekommen. Andererseits ist für die Elfen ein sorgfältig geformter Angelhaken ein ebenso wertvolles Geschenk. Zudem achten alle Elfen darauf, den Helden nicht zu viel überflüssiges Gepäck aufzudrängen, das sie auf der Reise behindern könnte; übertreiben Sie es also nicht.

Gegenstände, die die Helden aus Lebenden Bildern entwendet haben, verflüchtigen sich noch auf den Inseln irgendwann und können daher nicht mitgenommen werden. Magische Artefakte, wie

die 'Alten' sie herstellen, sind auf die Magie der Inseln abgestimmt. Mit einiger Wahrscheinlichkeit verlieren sie in Aventurien ihre Magie und funktionieren nicht mehr; zumindest werden sie aber in ihrer Wirkung schwächer sein und nicht mehr permanent, sondern nach einigen Anwendungen aufgebraucht. Andererseits ist ein Mammuton-Panzer immer noch ein Mammuton-Panzer.

DER RÜCKWEG NACH AVENTURIEN (OPTIONAL)

Vielleicht möchten die Helden sofort nach Aventurien zurückkehren. Womöglich möchten sie aber auch die Gelegenheit für ausgiebige Forschung nutzen, etwa bezüglich der aventurischen Geschichte (siehe **Anhang I** auf Seite 82), so dass sich eine Kampagne auf den Inseln entwickelt, die Sie mit weiteren ungewöhnlichen Erlebnissen und spannenden Abenteuern würzen können. Irgendwann jedenfalls wird sich die Frage nach der Rückkehr stellen.

Die einfachste Möglichkeit ist natürlich, dass Golodion wieder einen Weg malt. Zutaten für magische Farben wie Einhorntränen, Lotosblüten und Waldschrat-Harz lassen sich auf den Inseln relativ leicht beschaffen. Der Maler erklärt den Helden jedoch, der Weg nach Aventurien sei leichter zu erschaffen, wenn möglichst viele aventurische Bestandteile in das Bild einbezogen werden. Womöglich lässt sich der Bärenfell-Umhang des Kriegers zur 'Leinwand' umfunktionieren, die Tinte der Hesinde-Geweihten als Farbpigment verwenden und der letzte Schnaps aus der Feldflasche des Zwergs als Farbverdünner. (Nach dem allegorischen Prinzip der Alchimie könnte es damit übrigens passieren, dass die Helden Aventurien in einem tintenfinsternen Zwergerstollen betreten, in dem ein Bär haust.) Ein derart improvisiertes Weltentor wird sicherlich nicht lange bestehen bleiben, sondern alsbald als Zeichnung verwischen und sich hinter den Helden schließen.



Vielleicht finden die Helden aber auch einen anderen Weg, womöglich mit Hilfe der weißen Wildpferde, die von der Insel der Pferde hin und wieder verschwinden, um wenig später erschöpft wieder zu erscheinen. (Die Brüder Gwern und Caradel, Sternenträger und angesehene Gelehrte, die zu Fenvariern halten, forschen übrigens schon seit längerer Zeit über dieses Phänomen.)

In Ruinen von Elfenstädten, die vor Jahrtausenden aufgegeben wurden, als die Vorfahren der 'Wilden' und der Meeres-Elfen zum Le-

ben in der Wildnis zurückkehrten, könnten noch Transportmittel oder Tiergewänder zu finden sein, die die Rückreise nach Aventurien ermöglichen; vielleicht nicht direkt, sondern 'unter dem Nebel hindurch' tiergestaltig in der Tiefsee.

Es könnte auch sein, dass Fenvariern sich erinnert, wie man Schiffe baut, die zwischen den Welten hin und her segeln können, und dass die Helden ihn davon überzeugen können, dass so etwas doch wieder gebraucht wird.

ANHANG I: GESCHICHTE ERLEBEN

1010 BF zogen die Wüstenelfen aus Aventurien auf die Inseln im Nebel. Im Frühling desselben Jahres traf sich Fenvariern in Riva noch einmal mit Kapitän Asleif Phileasson. Seitdem wissen einige Eingeweihte wie Ohm Follker und einige Magier in Olport, dass sich nun auch Ereignisse aus der jüngeren aventurischen Geschichte auf den Nebelinseln als Lebende Bilder manifestieren. Grundsätzlich kann alles, was auch nur ein einzelner wüstenelfischer Späher heimlich beobachtet hat oder wovon die Wüstenelfen sogar nur durch verirrte menschliche Reisende gehört haben, auf diese Weise erlebt- und begehbar sein. Die elfische Überlieferung muss selbstverständlich nicht alles exakt so darstellen, wie es wirklich passiert ist. Wenn Sie also die Helden auf den Nebelinseln in die Abbilder der aventurischen Geschichte schicken, haben Sie alle dichterische Freiheit, die Geschehnisse so darzustellen, wie es Ihnen passt; unabhängig davon, wie sie in Aventurien in Wirklichkeit verlaufen sind.

Die Schlacht von Saljeth (siehe **Aus Licht und Traum** 24), wo Elfen, Zwerge und Menschen vereint ein Ork-Heer besiegten, mag in den Sagen der Elfen gewachsen sein, der Beitrag der Zwerge geschrumpft. Womöglich haben die Wüstenelfen Rohal den Weisen als Elf in Erinnerung (was für sie einfach selbstverständlich ist, wenn es um einen Weisen geht), oder die Anführer der ersten tulamidischen Kriegszüge in die Khôm-Wüste nach dem Fall des Echsenreiches von Zze Tha als Trolle. Ein weiterer Unterschied zu echten Zeitreisen ist, dass man nicht befürchten muss, die Helden könnten durch ihr Eingreifen die

aventurische Vergangenheit verändern und so die Gegenwart beeinflussen. Zwar können die Helden durchaus die Handlung der Geschichten beeinflussen, die die Lebenden Bilder nachvollziehen. Wer sich auf die entsprechenden Inseln wagt, kann Schlachten wenden und berühmte Persönlichkeiten töten. Am nächsten Tag wird sich dieselbe Geschichte auf derselben Insel aber wieder so abspielen, wie die Elfen sie erzählen.

Auch wenn die Helden am einen Tag verhindern, dass der Zwergengeode Brandan Sohn des Brodosch den Schlüssel des Elements Erz aus der Hochelfenstadt Tie'Shianna stiehlt, wird er es am nächsten Tag dennoch wieder tun. Führt eine Heldengruppe aus Achaz die Echsen zum Sieg über die frühen Tulamiden, indem sie Bastrabun ibn Raschtul meucheln, so wird dieser dennoch wieder seine Elefantenreiter in die Schlacht führen, sobald die Handlung von Neuem beginnt. Und egal, wie oft die Helden einer wüstenelfischen Späherin in Keft klarmachen, dass auch sie zu den Auserwählten dieser Lichtgestalt vor dem weißen Himmelszelt gehört – sie wird am nächsten Tag doch wieder tieftraurig sein, weil die Menschen ihren Gott Rastullah haben, der zu ihnen spricht, während die Elfengötter schweigen. Die Helden können also keinen bleibenden Schaden anrichten, egal in welcher Weise sie zu ihrem Vergnügen eingreifen. Sie können hingegen durchaus selbst zu Schaden kommen, denn erlittene Verletzungen verschwinden nicht, wenn das Realitätsniveau sinkt.

ANHANG II: REGELTECHNISCHES ZU DEN INSELN

DAS FEHLEN VON GESTIRNEN

Wie eingangs bereits erwähnt sind für Aventurier alle *Orientierungs*-Proben auf See oder in Wildnis ohne bekannte Geländemarken um 4 Punkte erschwert, weil Sonne, Mond und Sterne fehlen. Des Weiteren dürfte es Aventuriern ohne den Vorteil *Zeitgefühl* annähernd unmöglich sein, die Tages- oder Nachtzeit zu bestimmen, es sei denn, sie benutzen eine Sanduhr oder ein anderes Zeitmessgerät. Ohne Mond und Sterne sind die Nächte stockfinster. Proben auf Kampfwerte sowie auf betroffene Talente sollten Sie entsprechend erschweren (ungefähr +4 bei Fackelschein, +8 bei völliger Dunkelheit), wenn die Helden nicht über Nachtsicht verfügen (sei es durch den gleichnamigen Vorteil, den Zauber KATZENAugen oder alchemistische Mittel).

DIE LEBENDEN BILDER

Wesen und Ereignisse aus den Mythen und Märchen der Elfen können auf den Inseln im Nebel feste Gestalt annehmen. Auf den Äußeren Inseln spielen sich Szenen aus der elfischen Geschichte ab, wobei sich immer wieder dieselbe Handlung wiederholt. Üblicherweise hat jede Sage eine Insel für sich. Einzelne Ungeheuern und Sagenge-
stalten können sich aber so gut wie überall und jederzeit manifestieren. Einige (überwiegend echsengestaltige) Wesen wurden von den Vislani erdacht, um die 'Wilden' zu bekämpfen. Diese 'Schrecken der Nacht' manifestieren sich nur auf den Inneren Inseln, nur nachts und nur außerhalb von Städten.

Die Lebenden Bilder können mehr oder weniger real sein. Sie können dies der Dramaturgie entsprechend frei entscheiden (also beispielsweise einen Kampf zwischen dem Drachen Pyrdacor und der Riesin Chalwen mit ihrem jeweiligen Gefolge gerade noch rechtzeitig von stofflich-real zu transparent-geisterhaft werden lassen, so dass die Helden mit dem Leben davon kommen). Sie können aber auch würfeln, wenn die Helden eine Insel betreten. Ebenso können Sie jederzeit im Handlungsverlauf mit einem Würfelwurf bestimmen, ob sich das Realitätsniveau ändert. Als Faustregel gilt, dass Sagen, die häufig und von vielen Elfen erzählt werden, lebendig wirken und dass ihre Inseln dem Zentrum des Archipels relativ nahe liegen. Fast unbekannte Legenden haben dagegen meist ein niedriges Realitätsniveau und liegen mit ihren Inseln weit draußen. Das bedeutet zugleich, dass diese Inseln ihre Position verändern können.

- 1: Die Insel wirkt unbewohnt, abgesehen von wilden Tieren und Pflanzen.
- 2: Manchmal sind Stimmen und Geräusche aus dem Nichts zu hören.
- 3: Lebende Bilder sind sichtbar, aber durchscheinend und schemenhaft. Sie reagieren nicht auf die Helden und man kann sie nicht anfassen.
- 4: Die Lebenden Bilder sind deutlich erkennbar; ansonsten wie 3.
- 5: Die Lebenden Bilder sehen aus wie echt, nehmen die Helden wahr und interagieren mit ihnen. Sie können verzaubert werden oder auch selbst zaubern, wenn es magiebegabte Wesen sind. Sie sind aber noch nicht stofflich.

6: Die Lebenden Bilder sind real. Man kann sie berühren und gegebenenfalls mit ihnen kämpfen wie mit echten Lebewesen; Gebäude kann man betreten, Gegenstände benutzen. Irgendwann werden sie jedoch wieder an Realität verlieren; die Helden können solche Gegenstände also nicht behalten.

MAGIE UND GÖTTERWIRKEN

Der Fluss der astralen Kräfte in dieser Globule ist besonders auf die Zauberei der Insel-Elfen abgestimmt, deshalb sind alle Proben auf Zauber in elfischer Repräsentation um 6 Punkte erleichtert, das Singen von Elfenliedern um 2 Punkte (obwohl die Insel-Elfen genau genommen nicht die gleiche Repräsentation verwenden wie aventurische Elfen; siehe dazu auch den Abschnitt **Übliche Zauber und Sprachen** rechts). Zauber und Rituale in anderen Repräsentationen sind hingegen jeweils um 6 Punkte erschwert. Dieser Malus verringert sich jedoch bei jeder erfolgreichen Anwendung eines Zaubers oder Rituals um einen Punkt – für diesen Zauber.

Liturgien und Mirakel sind pauschal um 7 Punkte erschwert. In Anwesenheit zahlreicher Ungläubiger (Elfen) kann der Malus auch noch steigen (siehe auch **AG 27**). Proben zur Regeneration von Karma-Energie sind ebenfalls um 7 Punkte erschwert. Diese Mali sinken für alle genannten Tätigkeiten um einen Punkt für jeden Monat, in dem ein Geweihter erfolgreich ein Mirakel oder eine Liturgie gewirkt hat.

HELDENTOD UND INSEL-ELFEN

Es kann passieren, dass im Verlauf dieses Abenteuers oder einer längeren Kampagne einer der Helden stirbt, so dass der Spieler oder die Spielerin einen Ersatzhelden braucht. Im Prinzip könnten Sie für diesen Fall Vorsorge treffen, indem Sie ein paar solche Ersatzhelden nach den Wünschen Ihrer Spieler aus Aventurien mitreisen lassen, die so lange Meisterfiguren bleiben und sich aus der Handlung heraushalten, bis ein Held verstorben ist. Andererseits können aber auch die einheimischen Elfen von den Inseln als Helden gespielt werden. (Eine weitere Möglichkeit ist, den toten Helden im 'Kessel der Cammalan' wieder zum Leben zu erwecken. Dieser Kessel befindet sich aber im Besitz des Schlangenkönigs (siehe **Aus Licht und Traum 128**), und die Echsen bewachen ihn besser als je zuvor, seit Helden aus dem Gefolge Phileassons ihn schon einmal zu diesem Zweck benutzten.)

EINHEIMISCHE ELFEN-HELDEN

Sie können bei der Generierung eines Elfen von den Inseln im Nebel der Einfachheit halber die Werte aventurischer Elfen zugrunde legen, auch wenn beide sich in ihrer Lebensweise, ihrer Kultur und ihrer Weltsicht meist stark unterscheiden.

Um einen Nebelinsel-Elf zu generieren, gehen Sie von der Rasse *Auelf* aus. Daneben sind auch *Halbelfen* möglich, die ein Mitglied der Mannschaft Beorns des Blenders oder Asleif Phileassons zum Vater haben.

Wenn der Held zum Volk der **Wilden** gehören soll, können Sie die Werte der aventurischen Kultur *Waldelfische Sippe* sowie die dazu passenden Professionen verwenden.

Für einen Elf vom **Volk des Meeres** bietet sich die aventurische Kultur *Auelfische Sippe* an, jedoch mit folgenden Änderungen:

Nachteile: Eitelkeit 7 statt Neugier 5; **Talente:** Wurfspere +4 statt Bogen +4, Speere +1; kein Fährtensuchen +3, Seefischerei +1, Weterovorhersage +3 statt Wildnis leben +5; kein Pflanzenkunde +3; Boote Fahren +2 statt Bergbau +2; Hauszauber: Leib der Wogen oder Wasseratem oder Wellenlauf +5 statt [Attributo oder Bannbaladin +7]; **Zauberfertigkeiten:** statt [Balsam oder Blick aufs Wesen +5] kann auch Nebelwand +5 oder Pfeil des Wassers +5 gewählt werden; **Sonderfertigkeit:** Meereskundig.

Als Professionen für Elfen vom Volk des Meeres eignen sich entsprechend diejenigen der Kultur *Auelfische Sippe*.

Die städtisch-hochelfische Kultur der **Alten** unterscheidet sich stark von den aventurischen Elfenkulturen und ähnelt viel eher der der

hochelfischen Vorfahren. (Die meisten aventurischen Elfen würden sie darum auch als *badoc* bezeichnen und empfinden.) Der Einfachheit halber legen wir hierfür die Kultur *Elfische Siedlung* zugrunde, wobei wir folgende Änderungen empfehlen:

Automatische Vor- und Nachteile: Arroganz 5, keine Unfähigkeit Götter/Kulte; **Talente:** kein Fährtensuchen und Wildnisleben; Baukunst +3, Philosophie +2; Lesen/Schreiben [Isdira-Glyphen] +3 statt Fremdsprache +3

Was die Professionen betrifft, so können Sie diejenigen der Kultur *Elfische Siedlung* verwenden. Sie sollten aber die Gliederung der 'Alten' in Clans mit verschiedenen Aufgaben bedenken: Wenn Sie einen Kämpfer oder Legendenänger spielen wollen, wird dieser fast zwangsläufig zum Vislani-Clan gehören. Vislani sind zugleich Barden und Krieger; Sie sollten bei der Generierung eines Kämpfers also Talente wie *Singen*, *Musizieren* und *Sagen/Legenden* anheben sowie passende Zaubersprüche aktivieren. Wenn Sie umgekehrt einen Legendenänger generieren, sollten Sie vor allem die Kampftalente und -zauber betonen.

Übliche Zauber und Sprachen

Genau genommen zaubern die Insel-Elfen nicht nach der gleichen Repräsentation, wie sie die heutigen aventurischen Elfe verwenden, sondern auf eine Art und Weise, die eher jener ihrer hochelfischen Vorfahren ähnelt. Dennoch können Sie beim Spielen eines Insel-Elfen der Einfachheit halber die Regeln für die elfische Repräsentation verwenden, ebenso wie Sie sich bei den meisten Zaubern am aventurischen Äquivalent orientieren können.

Einige in Aventurien seltene Zaubersprüche sind unter den Elfen der Nebelinseln weit verbreitet. Dazu zählen insbesondere alle elementaren Versionen von **LEIB DES [Elements]** und **PFEIL DES [Elements]**, **WELLENLAUF**, **WIPFELLAUF**, **ELFENSTIMME** und **METAMORPHO FELSGESTEIN**. Beim Volk der Alten sind zudem einige Sprüche bekannt, wie man sie in Aventurien eher von Magiern erwartet, etwa **ACCURATUM**, **ADAMANTIUM**, **ARCANOVI**, **NIHILOGRAVO**, **SAPEFACTA** oder **XENOGRAPHUS**. Einige Zauberweber beherrschen womöglich auch **METAMORPHO**-Varianten, die Wasser oder Flammen eine permanente Form geben können, sowie elementare Kampfzauber wie **IGNISPHAERO** oder **ORCANOFAXIUS**. Das Fixieren einer magischen Wirkung in speziellen Glyphen und Zauberzeichen ist ebenfalls bekannt.

Alle Elfen der Inseln sollten von Anfang an den Zauber **ADLER-SCHWINGE** beherrschen, wobei die Alten Vögel bevorzugen, während die Wilden und das Volk des Meeres unter den Tieren ihres jeweiligen Lebensraums wählen. Die Elfen fühlen sich ihrer jeweiligen Tierart sehr verbunden und sie töten und essen 'ihre' Tiere niemals.

Unüblich oder unbekannt sind hingegen Zauber der Beschwörung und Herbeirufung, Limbus-Zauberei, Dämonologie sowie der Umgang mit Geistern. Der Zauber **WEISSE MÄHN** ist erst seit dem Besuch Phileassons überhaupt bekannt, wird aber nicht angewendet beziehungsweise scheint nicht zu funktionieren. Im Übrigen können Sie aus dem Fundus der aventurischen Elfenzauber schöpfen.

Die Muttersprache der Elfen von den Nebelinseln ist ein (für Kundige dieser Sprache verstehbarer, aber fremdartig anmutender) Isdira-Dialekt; die gängigste 'Fremdsprache' (oder bei den Alten die Zweitsprache) Asdharia. Seit Phileassons und Beorns Besuch kann ein Nebelinsulaner aber auch Thorwalsch gelernt haben, ein Elf aus dem Umfeld des Königshofs zudem Tulamidyä (von den ehemaligen Wüstenelfen oder dem Gelehrten Abdul el Mazar).

ANDERE RASSEN

Rein theoretisch können in einer Kampagne auf den Nebelinseln auch *Achaz* gespielt werden, da diese auf der Insel des Schlangenkönigs vorkommen. Als Kultur bietet sich *Archaische Achaz* an. Allerdings sind Elfen und Echsen verfeindet, so dass ein Achaz in einer Elfenstadt oder gar einem Jagdlager der 'Wilden' keine hohe Lebenserwartung hat. Eine Forschungsmission auf den Äußerer Inseln, wo sicher irgendwo auch die gemeinsame Geschichte von Elfen und Echsen sich in belebten Bildern wiederholt, können Sie jedoch ebenso gut mit einer gemischten oder rein echsischen Heldengruppe spielen.

Wenn Sie einen der gehörnten, bocksbeinigen Faune oder Satyre spielen möchten, die zumindest auf den wilderen Inseln vorkommen, können Sie die Werte der myranischen Rasse und Kultur der Wilden

Satyre verwenden (Myranor-Hardcover 118, 148). Diese Wesen halten sich zwar normalerweise von den Elfenstädten fern, leben aber mit allen Elfenvölkern in Frieden.

ΑΠΗΛΑΓ ΙΙΙ: GEOGRAPHIE DER INSELWELT

Grundlegend ist die Unterscheidung zwischen den Inneren Inseln, wo die Elfen hauptsächlich leben, und den Äußeren Inseln (ab Shal-tyr), die als Bühnen für die Lebenden Bilder der Legenden dienen. (Wenngleich sich einige Lebende Bilder auch auf den Inneren Inseln oder im Meer manifestieren können.) Die Inseln selbst unterliegen nicht der wechselnden Realität; selbst eine Äußere Insel wird den Helden nicht unter den Füßen verschwinden. Berücksichtigen Sie auch die Beschreibungen in Aus Licht und Traum 126.

THIRANOG

Die Insel ist größtenteils flach, mit einigen Höhenzügen im Landesinnern, und überwiegend bewaldet. An der Küste liegen Städte, Gärten und Felder des Volks der 'Alten'. Im Insel-Innern leben zahlreiche Clans der 'Wilden' von der Jagd. Es mag dort auch Ruinen von Elfenstädten geben, deren Bewohner vor Jahrtausenden die städtische Lebensweise aufgegeben haben, um zu den heutigen 'Wilden' zu werden.

BARDIBRIG, DIE KÖNIGSSTADT

Die Hauptstadt ist eine Festung mit wuchtigen Mauern und Rundtürmen. Die Tore zur Landseite hin sind aus feuerfester Steineiche, von Türmen flankiert und mit Pechnasen gesichert. Halbrunde Schantztürme auf der Meerseite dienen als Plattformen für Geschütze und bewachen die Einfahrt zu einer Bucht, von der aus man in den Haupt- und den Kriegshafen gelangt. Die Durchfahrten können mit Ketten gesperrt werden. Hier sind vielerorts die Fels- und Baumformer am Werk, um die einschüchternden, massiven Festungsbauten in etwas Leichtes, Zierliches, Schönes zu verwandeln. Man arbeitet sorgfältig und ohne Anstrengung, aus Freude daran, die Stadt zu verschönern. Baugerüste, Schutthaufen oder Lärm gibt es dabei nicht. Sanft mit Magie wird modelliert und umgeformt. König Fenvarien legt dabei oft selbst Hand an. Als einer der wenigen, die noch an die Elfengötter glauben, arbeitet er derzeit an einem Tempel für Pyr Drakon, den Drachen-Gott der Elemente.

GWANDUAL

In Gwandual, der früheren Königsstadt, leitet der Sternenträger Ammantillada den wiedererrichteten Nurti-Tempel. Seit dem Raub des Kessels der Cammalan durch den Schlangenkönig hat die Stadt nie wieder zu ihrer früheren Pracht und Bedeutung zurückgefunden. Noch immer stehen einige Clanspaläste leer oder liegen in Trümmern. Inzwischen macht sich jedoch Aufbruchsstimmung breit. Die Sternenträger und Zaubersänger, die sich hier versammeln, entwickeln Pläne, wie man den Kessel zurückgewinnen könne, oder entwerfen weitere Tempel, etwa zu Ehren des unternehmungslustigen Simia. In Gwandual werden die meisten magischen Artefakte hergestellt, weil das Zaubern hier leichter fällt als anderswo.

KLEINERE STÄDTE

Es gibt noch etwa ein Dutzend weitere Städte auf Thiranog, den umliegenden Inneren und sogar einigen der Äußeren Inseln. Besondere Erwähnung verdienen Gwelch 'die Glänzende', deren Wände von innen heraus leuchten, wo die Bewohner keine Nacht kennen und angeblich niemals schlafen; Madalla 'die Perlenhäutige' mit Mauern aus einem Perlmutter-silbrigen Gestein, das aus dem Meer geholt wird; sowie Lyrlagol an einer Lagune, wo Farbstoff liefernde Riesenschnecken an Land gehen. Fühlen Sie sich frei zu improvisieren und weitere, eigene Städte zu entwerfen.

RUINENSTÄDTE

Deriono wurde durch die Epidemie der Gliederfäule vor über tausend Jahren vollständig entvölkert und nie wieder besiedelt. Bei Nacht manifestieren sich hier häufig Lebende Bilder von aggressiven Monstrositäten und Alpträumen, die meisten davon echsengestaltig, manche giftig oder magiebegabt.



Djanilla 'die Perle' mit Wänden aus Perlmutt und Gärten im Meer wurde von den Jäger-Kriegern der 'Wilden' gemeinsam mit Beorn dem Blender erobert und niedergebrannt. Später nutzte der Pirat die Ruinen als Versteck. Möglicherweise sind davon noch behelfsmäßige Hütten thorwalscher Bauart erhalten, vielleicht wurden auch einige aventurische Gegenstände zurückgelassen. Die Muschel- und Korallengärten mit ihren Leuchtqualen-Laternen, tanzenden Schlangensterne und den Wandelhallen aus Glas sind größtenteils unzerstört. Allerdings werden die Perl-Austern inzwischen von aggressiven Perlbeißern beansprucht, die das Ernten für Taucher gefährlich machen. **Pwyll** wurde kurz vor Fenvariens Ankunft von den 'Wilden' zerstört, die auf den Überresten Samen austreuten. Inzwischen wächst ausge-rechnet im ehemaligen Tlaskalem-Clanspalast eine Blutulme heran, deren halbwüchsige Dryade mit kindlicher Neugier die Bilder und Schriften über Anatomie und Einbalsamierung studiert. Ihr fehlen nur noch ein paar Spielgefährten, an denen sie das alles ausprobieren kann.

GUALACH

Diese Insel ist sehr bergig. Dunkle, triefnasse Nebelwälder bedecken die Hänge des zentralen Bergrückens. Die Küste besteht vielerorts aus Steilwänden, die hunderte Schritt hoch fast senkrecht aus dem Meer aufsteigen und zahllosen Seevögeln sowie ein paar Harpyien Nistplätze bieten. An den wenigen geschützten Buchten liegen einige kleinere Siedlungen der 'Alten'. Nur wenige Clans der 'Wilden' durchstreifen das wilde reiche Innere der Inseln. Vor Fenvariens Rückkehr ließen Erdbeben immer wieder ganze Berghänge wegrutschen, Klippen ins Meer stürzen und Küstenstädte von Flutwellen verschlingen. Hier mag einiges unter Schutt und Schlamm begraben liegen, was durch neue Erdbeben oder Hebungen des Meeresbodens wieder freigelegt werden kann. Die Waldschrate von Gualach sind bekannt dafür, dass sie selbst senkrechte Felswände emporsteigen, indem sie sich mit ihren Wurzeln in Spalten festkrallen wie die Bäume, die seitlich in die Schluchten wachsen.

DIE DREI GROßEN SCHPECKEN

Um zwei Vulkankegel und einige untermeerische Krater herum, aus denen nur gelegentlich Dampf aufsteigt, haben sich Korallenriffe gebildet, die teilweise aus dem Wasser ragen. Auf den flachen, sandigen Inseln wachsen Bäume mit besonders widerstandsfähigem Holz, das die Meeres-Elfen für ihre Boote bevorzugen. Die 'Alten' wagen sich mit ihren Schiffen kaum in dieses Gebiet mit seinen Riffen und tückischen Strömungen. Unheimliche Meerestiere mit mehrere Schritt langen Tentakeln, die in Schneckenhäusern leben, bewohnen die Gewässer um die Inseln. Zumindest dem Volk des Meeres gewähren sie in der Regel die Durchfahrt.

DIE INSEL DER PFERDE

An der Küste dieser Insel liegen einige Kleinstädte des Volks der 'Alten'. Gelegentlich kommen Elfen vom Volk des Meeres hierher, um Waren einzutauschen. Das Inselinnere ist von Grasland und lichten Laubwäldern bedeckt. Zahlreiche weiße Elfenpferde leben hier wild in kleinen Herden. Die Stadt **Rhiallon**, einst Wohnsitz eines Clans von Reiterkriegern und Pferdezüchtern, wurde schon vor langer Zeit aufgegeben, als die Elfen ihre Pferde in die Freiheit entlassen mussten, weil sie ab und zu spurlos verschwanden – mitunter direkt unter dem Sattel eines Reiters. Das Volk der 'Wilden' ist mit wenigen kleinen und überwiegend friedlichen Clans vertreten.

SHALTŸR

ShaltŸr ist die erste der Äußerer Inseln, wo sich Szenen aus Geschichte und Sagen als Lebende Bilder wiederholen. Eine zwischen 20 und

100 Schritt aufragende Steilküste lässt nur an wenigen Stellen eine sichere Landung für Boote zu. Im Innern ShaltŸrs wiederholt sich in endloser Folge die Geschichte vom Fall Tie'Shiannas. Alle drei Wochen sind für einige Tage Teile der Insel in dichten Rauch gehüllt: dann brennt die steinerne Stadt, Purpurwürmer fliegen, und der Kampflärm ist mitunter bis nach Ta'Lisseni zu hören. (Eine detaillierte Beschreibung finden Sie in der **Phileasson-Saga**.) Es ist sehr gefährlich, sich im Inneren ShaltŸrs aufzuhalten, denn die Geschichte, die sich dort abspielt, hat fast immer einen hohen Realitätsgrad, so dass die Helden in die Kampfhandlungen einbezogen und verletzt werden können.

TA'LISSENI

Ta'Lisseni ist die einzige Stadt auf ShaltŸr und die größte unter den wenigen festen Siedlungen auf den Äußerer Inseln. Während Fenvariens Abwesenheit wurden vom Vislani-Clan hier missliebige Personen eingekerkert und exekutiert, denn ein altes Gesetz verbietet auf den Inneren Inseln die Blutgerichtsbarkeit. Heute sammeln sich hier all diejenigen, die Fenvariens als König ablehnen, darunter viele Vislani. Unter Führung der Sternenträgerin **Orristani** wird an einer Kriegsflotte gebaut. Zwei turmbewehrte Mauerringe schützen die Stadt. Die ebenfalls schwer befestigte Hafeneinfahrt kann mit einer Kette gesperrt werden. Es gibt zahlreiche Lagerhallen, an die 30 Stadtvillen in wildromantischen Parkanlagen sowie einen kleinen Palastkomplex. An weiteren Wohngebäuden für Elfen, die hierher ziehen wollen, weil sie Fenvariens nicht anerkennen, wird gebaut.

DIE VERLORENE INSEL

Obwohl es zu den Äußerer Inseln gehört, ist dieses Eiland weitgehend frei von Lebenden Bildern. Die bergige Insel hat ein warmes Klima und ist zu weiten Teilen bewaldet. Unter der Herrschaft des *Schlangenkönigs* (siehe **Aus Licht und Traum** 128) hausen hier Achaz und diverse andere Echsenrassen in mehreren Städten. In den sumpfigen Flusstälern liegen Reisfelder und Plantagen. Später auf Türmen und Flugechsen machen Angriffe und Spionage selbst für Elfen schwierig. Kontakte zwischen Echsen und Elfen sind selten; normalerweise verlassen die Echsen ihre Insel nicht. Von Zeit zu Zeit kommen jedoch Vislani aus Ta'Lisseni, um Gefangene im Tausch gegen Nahrungsmittel, Iryanleder oder andere Waren der Echsen zu verkaufen.

FLORA UND FAUNA

Tier- und Pflanzenwelt der Inneren Inseln ähneln derjenigen der gemäßigten Zonen Mittelaventuriens; Sie können bei Bedarf die Landschaftstabellen für mittelländische Wälder verwenden (**ZBA** 281). Ratten, daimonide Kreaturen sowie die größeren Drachen-Arten kommen jedoch allem Anschein nach nicht vor. Hingegen sind Fabelwesen wie Einhörner, Dryaden, Satyre, Quellnymphen, Blütenfeen, Wurzel- und sonstige Bolde häufiger als in Aventurien. Womöglich gibt es sogar ganze Dörfer von Kobolden, die sich hier nach Elfenart in kunstvollen Wipfelnestern eingerichtet haben, oder Klabauter-Familien auf selbstgebauten Hausbooten. Auch Waldschrate und die kleineren Drachenarten sind anzutreffen.

BAUM- UND SONSTIGE SCHIFFE

Zu den möglichen Begegnungen auf See zählen Schiffe der Elfen. Die Fahrzeuge des Volks des Meeres sind im Kasten auf Seite 78 beschrieben. Die 'Alten' verfügen sowohl über kleine Fischerboote als auch über Kriegsgaleassen, die Geschütze tragen und über hundert Kämpfern Platz bieten. Daneben gibt es die seltenen Lebenden Schiffe, die entstehen, wenn ein Dryadenbaum und ein Schiff verschmelzen. Im Lauf der Jahrhunderte überwuchert der Baum das Schiff völlig, bis es wie eine fahrende Insel aussieht. So etwas gelingt nur, wenn ein Sternenträger und eine Dryade eine Verbindung eingehen und gemeinsam an dem Schiff arbeiten. Es benötigt dann auch keine weitere Mannschaft, um in perfektem Einklang mit dem Meer zu fahren. Ein solches Schiff liegt häufig im Hafen von Gwandual, denn der Gefähr-

te seiner Dryade ist der Sternenträger *Ammantillada*, der Priester des Nurti-Tempels. Dank Nurtis Macht haben Elf und Dryade sogar eine kopfstärke Kinderschar miteinander zeugen können.



ANHANG IV: DRAMATIS PERSONAE

GOLODION SEEMOND

Der Aelf aus Donnerbach ist der berühmteste Maler Aventuriens; zeitweilig war er Hofmaler in Gareth. Dank eines Zaubers, das derzeit nur ihm und seiner Schülerin Morvray bekannt ist, sind seine Bilder lebendiger als andere: Wolken ziehen, Wild kommt zur Tränke, Bäume verlieren im Herbst ihre Blätter, Blumen schließen abends ihre Blüten und dergleichen mehr. Manche Bilder Golodions kann man sogar betreten und in ihnen umherwandern, einige sogar an weit entfernten Orten in den Salamandersteinen wieder verlassen. Als Lebenswerk des Malers gilt die Serie 'Städte der Hochelfen', von denen er bisher erst Simyala, Tie'Shianna und Isriel fertiggestellt hat. An Informationen über die übrigen drei der sechs Elementaren Städte der Hochelfen (Mandalya, Vayavinda, Ometheon) ist er stets interessiert, aber auch andere Hochelfenstädte und allgemeine Angaben zur hochelfischen Baukunst würden ihn reizen. Aus diesem Grund möchte er sehr gern die Inseln im Nebel bereisen, die dortigen Städte sehen, sich mit den Barden der Inseln über die Lebenden Bilder austauschen, die diese mit ihrem Gesang erschaffen, und nach Möglichkeit einige dieser Bilder mit eigenen Augen sehen.

Golodion ist 1,91 Schritt groß, hat blonde Haare und saphirblaue Augen.

MORVRAY

SIEHT-SCHWARZE-FEDERN-FALLEN

Die schweigsame, etwa dreihundertjährige Waldelfe aus der Krähenruf-Sippe ist seit etwa zehn Jahren Golodions Schülerin. Sie ist eine dunkle Erscheinung mit tiefschwarzen Haaren und Augen, oft dunkel gekleidet und in ein Rabenfeder-Gewand gehüllt. Ebenso finster sind auch ihre Weisträume über die Zukunft, die sie in ihren Bildern ausdrückt. Morvray handelt nicht unbedingt rational, sondern intuitiv nach Gefühl und Eingebung. In diesem Abenteuer lässt sie sich von ihren Alptraum-Visionen leiten, die ihr eine Gefahr für Elfen zu zeigen scheinen. Dass sie vom Verhängnis der Nachtalben träumt, ist ihr nicht bewusst, als sie den Helden den Rückweg nach Aventurien versperrt.

Weitere Informationen zu *Golodion* und *Morvray* finden Sie in *Aus Licht und Traum* 108.

DAS FIRNELFISCHE PAAR

Tharshira Nordlicht-scheint und *Nuyannon Windlacher* sind letztendlich die Auftraggeber der Helden in diesem Abenteuer. Beide sind recht schweigsam, wenn es um ihre Herkunft und die Beweggründe für diese Reise geht. Instinktiv spüren sie, dass die meisten Elfen nicht mit dem einverstanden sind, was sie tun; aber sie haben nur einander und ihr Ziel. Sie sind einander seelenverbunden, in innigster Liebe und durch das Band des Freundschaftslieds vereinigt. Stirbt einer von dem Paar, wird der oder die Geliebte nicht lange überleben. Die beiden werden in zukünftigen Abenteuern nicht mehr auftauchen.

DIE STRUDEL UND DAS REICH UNTER DEN WELLEN

Die großen Strudel werden von allen drei Völkern 'Pforten des Meeres' genannt. Sie sind die Ziele der Totenboote. Für die Schiffe der Lebenden stellen sie eine große Gefahr dar. Was in die Strudel hineingerät, das gelangt in das 'Reich unter den Wellen'. Die Elfen der Inseln glauben, dass das 'Licht' eines Verstorbenen dort unten wartet, bis auch der tote Körper hinuntergefunden hat; erst dann könne das Licht einen neuen Körper erhalten. Wie es in jenem Reich derzeit genau zugeht, weiß man allerdings nicht, denn Fenvariens Rückkehr könnte sich auch dort ausgewirkt haben.

THARSHIRA NORDLICHT-SCHEINT

Tharshira entstammt der firnelfischen Sippe der Lichthüter (siehe *Aus Licht und Traum* 113), die sich in der Klirrfrostwüste gegen Pardonas Nachtalben behauptet, seit es Firnelfen gibt. Unsicher, was ihre Lebensaufgabe sei, und mit einer in den Augen vieler Elfen gefährlichen Neugier auf die hochelfische Vergangenheit des Firnvolks geschlagen, hat Tharshira ihre Sippe schon vor Jahrzehnten verlassen müssen. Seitdem zog sie von einer Elfensippe im Norden zur anderen, bis sie auf Nuyannon traf, mit dem sie den Seelenbund einging. Seine Olporter Sippe konnte jedoch die getriebene Wanderin nicht aufnehmen, und so machte der Seelenbund beide heimatlos. Schließlich träumte Tharshira von ihrem Lebensziel. Sie sah einen Vogel aus Feuer und Licht, der aus einem goldenen Ei schlüpfte. Im Traum trug sie das Ei in die Gewölbe tief unter dem Himmelsturm, an allen Wächtern vorbei in eine dunkle Stadt der Nachtalben. Der schlüpfende Vogel verbrannte die lichtempfindlichen Nachtalben, so dass sie auf der Stelle starben. Dies will Tharshira nun in die Tat umsetzen, um ihr Volk für immer von der Bedrohung durch die Nachtalben zu befreien. Seit sie von den Wundern der Nebelinseln gehört hat, glaubt die Elfe, es sei der richtige Weg, ein solches Ei dort zu erschaffen und nach Aventurien zu bringen. Von diesem Ziel wird sie sich nicht abbringen lassen, sondern eher sterben – oder wahnsinnig werden, wenn sie erfährt, dass der Plan nicht funktioniert. Den Helden gegenüber hält Tharshira ihren Plan geheim, zumal sie Spione Pardonas fürchtet. Wenn die Helden sich ihr in den Weg stellen, wird sie zu ihrer Gegnerin.

Geb.: 922 BF		Größe: 1,78			
Haarfarbe: blauschwarz		Augenfarbe: eisgrau			
Kurzcharakteristik: eine tragische Gestalt, die unter ihrer Entwurzelung leidet; heimat- und rastlos auf ihr Ziel fixiert; fast blind geworden für die Freuden des Alltags					
Herausragende Eigenschaften: MU 14, GE 15; Kälteresistenz; Neugier 5, Ruhelosigkeit 8					
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: meisterlich in Athletik; Aufmerksamkeit, Scharfschütze					
Herausragende Zauber: durchschnittlich in ARMATRUTZ, kompetent in BLITZ, EISESKÄLTE, FIRNLAUF, PFEIL DES EISES					
Zitat: "Beeilt euch! Wir können nicht ewig warten."					
LeP 29	AuP 36	KO 13	RS 1	MR 7	GS 8
Waffenlos: INI 12+W6		AT 9	PA 10	TP 1W (A)	DK H
Robbentöter: INI 12+W6		AT 13	PA 13	TP 1W+3	DK N
Fernkampf (Kristallbogen): INI 12+W6			FK 20	TP 1W+5	

NUYANNON WINDLACHER

Der für einen Elf junge und unerfahrene Nuyannon entstammt der Windlacher-Sippe, die bei Olport wohnt. Seit Jahrhunderten warten die Windlacher auf ein Schiff aus dem Nebel, das ihnen Sicherheit vor den Schrecknissen im Eis des Nordens verheißt. Für Nuyannon, der Ohm Folkers Sagas gelauscht hat, deutet alles darauf hin, dass dieses Schiff von den Nebelinseln kommen soll. Auf welche Weise es dem Firnvolk Rettung bringen soll (indem es sie abholt oder aber etwas

bringt, womit man den Nachtalben entgegentreten kann, wie Tharshira glaubt), darüber macht er sich keine Gedanken. Er sieht seine Aufgabe darin, seiner Seelengefährtin zu folgen, sie zu beschützen und in ihrer Einsamkeit zu trösten. Als Einwohner Olports ist Nuyannon den Umgang mit Menschen gewohnt und kennt sich auch in der Stadt aus. Da er mit Menschen gut auskommt, empfindet er die unterschwellige Ablehnung seiner Sippe ihm gegenüber nicht als so schlimm, ist ruhiger und aufgeschlossener.

Geb.: 954 BF **Größe:** 1,82
Haarfarbe: silbern **Augenfarbe:** eisgrau
Kurzcharakteristik: mäßig erfahrener Handwerker und Bootsfahrer, der den Helden bei Navigation und Reparaturen helfen kann, wenn sie das nicht allein können.

LeP 29 **AuP 36** **KO 13** **RS 1** **MR 7** **GS 8**
Waffenlos: INI 12+W6 **AT 9** **PA 10** **TP 1W (A)** **DK H**
Robbentöter: INI 12+W6 **AT 13** **PA 13** **TP 1W+3** **DK N**
Fernkampf (Kristallbogen): INI 12+W6 **FK 20** **TP 1W+5**
Herausragende Eigenschaften: IN 15, FF 14

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: erfahren in Boote Fahren, kompetent in Holzbearbeitung, Lederarbeiten, Zimmermann
Herausragende Zauber: durchschnittlich in NEBELWAND, RUHE KÖRPER, SOLIDIRID; Melodie der Kunstfertigkeit
Zitate: "Du verstehst nicht. Ja, man könnte dieses Werkzeug schon benutzen, aber es ist noch nicht fertig: Es ist noch nicht schön. Welchen Sinn hat das Leben, wenn nicht, um Schönes zu schaffen? Wozu die Eile, wenn sie dich daran hindert, was wichtig ist?"

FENVARIEN, KÖNIG DER NEBELINSELN

Der Elf mit dem silbergrauen Haar und den amethystfarbenen Augen war schon alt, als vor Jahrtausenden Tie'Shianna fiel, die steinerne Hochelfenstadt in der heutigen Wüste Khôm. Mit wenigen Gefährten deckte er damals den Rückzug seines Volkes auf die Inseln im Nebel. Er selbst fiel den Schergen des Namenlosen in die Hände und wurde erst 1008 BF von Asleif Phileasson befreit. An die Zeit seiner Gefangenschaft, die er im Wahnsinn verbrachte, erinnert er sich nicht. Auf seinen Rat hin siedelten die Wüstenelfen, die über die verschütteten Überreste von Tie'Shianna gewacht hatten, auf die Nebelinseln über. Hinter ihnen ließ er das Zauberschiff *Taubralir* verbrennen, um jeglichen Kontakt zwischen den Welten zu unterbinden. Eine Entscheidung, die er vielleicht bereut, wenn er sieht, dass man von der anderen Seite immer noch in seine Welt gelangen kann, während er nicht weiß, was draußen vorgeht. Nach inseelelfischer Überzeugung ist es Aufgabe des Königs, für Frieden und Eintracht zu sorgen; zudem soll das Gedeihen des Landes von seinem Wohlbefinden abhängen. Zu Fenvariens Beraterkreis zählen **Urdriel**, die Anführerin der Wüstenelfen, der novadische Gelehrte und Magier **Abdul el Mazar** (der vermutlich derzeit einzige Mensch auf den Inseln), der sich lange mit dem Wirken des Namenlosen in Aventurien befasst hat, sowie **Shadrue**, der zeitweilige Verbündete Beorns des Blenders (siehe auch **Aus Licht und Traum 127**).

ELFISCHE KRIEGER-BARDEN (VISLANI)

Ursprünglich waren die Vislani Barden, die die Legenden am Leben erhalten sollten, damit die Vergangenheit nicht vergessen würde. Um die Lebenden Bilder besuchen zu können, mussten sie lernen, sich notfalls zu verteidigen. Mit dem Krieg der Elfen gegeneinander rückte das Kämpfen selbst in den Mittelpunkt. Die Sangeskunst wurde dazu missbraucht, Ungeheuer zu erschaffen, die über die 'Wilden' und Meeres-Elfen herfallen oder die 'Alten' eingeschüchtern in den Städten halten sollten, oft genug aber völlig außer Kontrolle gerieten. Im

Gefecht schützen die Vislani sich mit **ARMATRUTZ**, Mammutonpanzern oder Iryanlederrüstungen, die sie bei den Achaz eingetauscht haben. Außer Bögen und Speeren verwenden sie auch eine andert-halbhandige Weiterentwicklung der elfischen Fechtwaffen (Werte wie **Tuzakmesser**). Nicht alle, aber die meisten Vislani bezweifeln Fenvariens Identität und bestreiten seinen Thronanspruch.

LeP 30 **AuP 35** **KO 12** **RS 4** **AsP 40** **MR 8** **GS 8**
Florett: INI 15+W6 **AT 14** **PA 11** **TP 1W+3** **DK N**
Jagdspieß: INI 11+W6 **AT 13** **PA 11** **TP 1W+6** **DK S**
'Tuzakmesser': INI 13+W6 **AT 13** **PA 12** **TP 1W+6** **DK NS**
Elfenbogen: INI 12+W6 **FK 20** **TP 1W+5**
Typische Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Finte, Gezielter Stich, Umreißen
Herausragende Eigenschaften: IN 15, GE 15
Wichtige Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Gutaussehend, Herausragender Sinn (Gehör oder Sicht), Wohlklang; Arroganz 5-7, Neugier 7-10, Sensibler Geruchssinn 5-10
Besondere Talente: durchschnittlich in Menschenkenntnis, kompetent in Sinnenschärfe, meisterlich in Musizieren, Sagen/Legenden, Singen
Typische Zauber: Adlerschwinge (meist ein Vogel), Armatrutz, Axxeleratus, Blitz, Fulminictus oder Frigifaxius (Eis-Variante des Ignifaxius), Pfeil der Luft, Seidenzunge, Sensibar mit ZFW um 10; Erinnerungsmelodie, Lied der Lieder

DIE KÄMPFENDEN RÜSTUNGEN ('GEISTERKRIEGER')

Geisterkrieger sind Rüstungen, die der Zauberschmied *Goibnywn* für die Vislani von Shaltyr herstellt und die magisch belebt werden. Sie sind nicht zu selbstständigem Handeln fähig, sondern führen Befehle ihrer Herren wortgetreu aus. Typische Aufgaben für sie sind: Alarm geben, wenn Fremde kommen; eine Person festnehmen oder töten, die ein Vislani ihnen zeigt. Diese wandelnden Artefakte sind immun gegen Einfluss- und Herrschaftszauber. Im Dunkeln kämpfen sie ohne Abzüge.

LeP - **AuP 200** **RS 6** **MR 10** **GS 5**
Waffenlos: INI 7+W6 **AT 12** **PA 8** **TP 1W (A)** **DK H**
Morgenstern: INI 6+W6 **AT 11** **PA 6** **TP 1W+5** **DK N**
Schwert: INI 7+W6 **AT 12** **PA 8** **TP 1W+4** **DK N**

Geisterkrieger beherrschen keine Sonderfertigkeiten und führen keine Manöver aus; sie hauen einfach stumpfsinnig in Richtung ihres Gegners oder greifen nach ihm.

Um einen Geisterkrieger zu 'töten', muss man ihn so treffen, dass Schadenspunkte verursacht werden. Sodann wird ein Prüfwurf mit 1W20 abgelegt. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich den Schadenspunkten, fällt die Rüstung entzaubert in sich zusammen. Andernfalls ignoriert sie den Treffer und bleibt unbeschadet.



SZENARIOVORSCHLÄGE

Die folgenden Szenarien sind Vorschläge für weitere mögliche Abenteuer um und mit Elfen. Sie stellen skizzenhaft den Plot vor, den Sie

nach eigenem Belieben weiter ausgestalten oder in Ihre Abenteuer und Kampagnen in den entsprechenden Regionen einbauen können.

WAIDMANN'S HEIL

VON ARMIN BUNDT

Volk: Waldelfen der Salamandersteine

Stichworte zum Abenteuer: Am Nordufer des Neunaugensees treibt eine gefährliche Raubkatze ihr Unwesen und bedroht Leben und Lebensgrundlage der freien Siedler. Die Helden folgen der Fährte des Tieres in die äußeren Salamanderwälder und stoßen dort auf das elfische Geheimnis, das sich hinter der 'Bestie' verbirgt.

Spielort: Niritul am Nordufer des Neunaugensees und Wälder am Mandlaril

Zeit: beliebig

Helden: erfahren; bevorzugt solche, die sich in der Natur sicher bewegen und auch bei wachsender Gefahr bestehen können.

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: mittel

»Das wahre Waidmannswerk aber ist nicht einfach harmloses Vergnügen, sondern oft Mühsal und aufreibende Geduldsprobe – besonders wenn das Wild jeden Schritt seines Jägers vorauszuahnen scheint. Wo nicht Hundemeuten die aufgeschreckten Tiere dem Schützen vor den Bogen treiben, erfordert es stille Pirsch oder geschickt platzierte Fallen, dem Wild zu Leibe zu rücken. Und manchmal ist es sogar eher das Wild, das seinem Jäger zu Leibe rückt – vor allem wenn es eines der gefährlichen Raubtiere ist, die man in den Urwäldern des Tiefen Südens und Hohen Nordens noch in großer Zahl findet.«

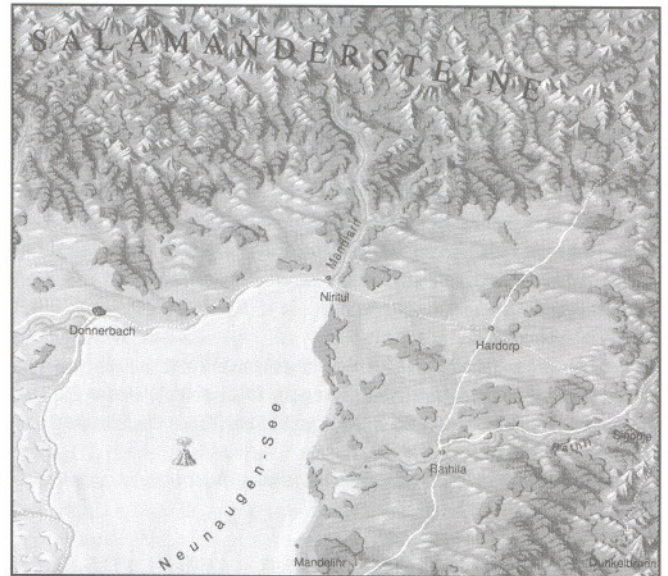
—aus dem Brevier des Waid- und Edelmanns, verfasst um 890 BF vom königlichen Wildhüter Feliadhan Torrem zu Schloss Baliiri

In **Waidmanns Heil** gehen die Helden auf die Jagd – nach einem nur auf den ersten Blick gewöhnlichen 'Schädling'. In Niritul, einem freien Siedlerdorf an der Mündung des Mandlaril in den Neunaugensee und dessen Umgebung treibt seit einiger Zeit eine Silberlöwin (trotz des Namens eine Abart des Säbelzahn timers) ihr Unwesen. Die Raubkatze fällt immer wieder über Vieh und sogar Menschen her, bevor sie für einige Zeit in den nördlich angrenzenden Salamanderwäldern verschwindet. Hinter der gefürchteten Bestie steckt allerdings mehr, nämlich die verwandelte Elfe *Niahalya* aus der am Oberlauf des Mandlaril lebenden *Schwarzmoos*- Sippe. Die unerfahrene Waldläuferin verliert bei der Selbstverwandlung in ihr Seelentier (ADLERSCHWINGE) immer häufiger die Kontrolle über das eigene Handeln und lässt sich nur noch von den tierischen Instinkten leiten, wenn sie im Umland des Siedlerdorfes auf Beutezug geht.

Nachdem die durchaus nicht ungeübten Jäger Nirituls bei der Erlegung des Raubtiers, das sich trotz aller Instinkte einen Funken elfischer Intelligenz bewahrt hat, bislang erfolglos waren, ist es nun die Aufgabe der Helden, dem verheerenden Treiben ein Ende zu setzen. Die Verfolgung der Spuren der Silberlöwin führt sie vom Seeufer in die nahe gelegenen Salamanderwälder und – als sie die Raubkatze gerade gestellt zu haben glauben – in die Umzingelung durch die *Schwarzmoos*- Sippe, die ihre Sippenschwester um jeden Preis schützen wird. Am Ende ist sowohl diplomatisches Geschick als auch Erfindungsgeist gefragt, wenn die Helden eine dem Wohle beider benachbarter Völker – Menschen und Elfen – dienende Lösung erreichen wollen.

ORT, ZEIT UND HELDEN

Als Schauplatz dieses Szenarios ist die Siedlung Niritul am Nordufer des Neunaugensees und deren Umgebung vorgesehen. Mit ein wenig Anpassungsarbeit lässt sich die Handlung aber auch in andere Regionen verlegen, in denen folgende Voraussetzungen erfüllt sind: eine



weitgehend auf sich allein gestellte menschliche Siedlung am Rande der Zivilisation (kein wirksamer Schutz durch Adelshierarchien oder Ähnliches), ein von Elfensippen bewohnter Urwald in der Nähe (etwa der Reichsforst) und keine regelmäßigen Verbindungen zwischen beiden Völkern. Der Zeitpunkt des Szenarios ist gänzlich frei wählbar. Denkbar ist eine Einbindung der Handlung als Episode eines größeren Abenteuers, das eine Reise durch die gewählte Region beinhaltet, oder eine Verwendung als Einstieg für weitere Abenteuer in den mysteriösen Salamandersteinen.

Die Helden sollten vor allem in Naturtalenten bewandert sein, aber auch geschickte Vermittler können hier glänzen. Eher im städtischen Umfeld heimische Charaktere haben es schwerer, zu einem Erfolgserlebnis zu kommen – wenn nicht das Meistern der einfachsten Widrigkeiten bereits als solches betrachtet wird. Die Waldelfen der Salamandersteine kennen vor allem Orks und in geringerem Maße Goblins als Feinde, denen sie noch mehr misstrauen als den Menschen. Helden aus diesen Völkern sollten unbedingt auf die Fürsprache ihrer Kameraden bauen können, wenn sie nicht die erste Begegnung mit den Elfen bereits im eigenen Blute liegend beenden wollen.

EINE PÄCHTLICHE BESUCHERIN

Für den Einstieg der Helden ins Abenteuer ist es wichtig, dass sie sich auf dem Handelsweg am Nordufer des Neunaugensees kurz vor Niritul befinden – aus welcher Richtung sie kommen, ist dabei unerheblich. Der Handelsweg dient als Verbindung zwischen Trallop und Donnerbach (längere Ostroute, die das unwegsame Nebelmoor im Westen des Sees meidet), aber auch der Handel zwischen Bornland und Svellttal (vor allem von Norburg nach Lowangen und zurück) ist bedeutend. Bevor die Helden Niritul erreichen, bricht jedoch die Dunkelheit herein und bringt einen heftigen Platzregen mit sich, so dass sie wenige Meilen vor ihrem Ziel gezwungen sind, auf einem befestigten, außerhalb gelegenen Gehöft zu übernachten.

Die Familie *Freihöfer* (Vater *Geppert*, Mutter *Rissa*, Kinder *Boril*, *Berholk* und *Varenchen*, Großmutter *Algunde* und Knecht *Reto*) bewohnt ein reetgedecktes Bauernhaus und bewirtschaftet Stall und Scheune innerhalb einer neun Spann hohen Palisadenumzäunung. Ein halbes

Dutzend Bornländer Bunte (Kühe) und einiges Kleinvieh vom Schwein bis zum Geflügel ist ihre Lebensgrundlage. Diesen bescheidenen Wohlstand teilen sie gerne für eine Nacht mit den Helden, wenn diese sie im Gegenzug mit Geschichten aus fremden Ländern erfreuen. Gestalten Sie den Abend für die Helden erfreulich und ihre Gastgeber sympathisch, wobei ländliche Themen (wozu auch die Plage durch die Silberlöwin gehört, siehe unten) und der Stolz auf die eigene Freiheit abseits fremder Lehenhierarchien für diese sicherlich beherrschend sind.

Nachdem sich alle Anwesenden zum Schlafen gelegt haben (Helden mit hohem SO bekommen gegebenenfalls die Schlafstätten der Gastgeber angeboten, die sich dann selber ein Strohlager vor dem Küchenkamin herrichten), sucht Niahalya in Silberlöwengestalt ausgerechnet diesen Hof auf. Intuitive oder vorahnende (*Gefahreninstinkt*) Helden wachen als Erste auf, aber auch sie hören im noch immer unvermindert prasselnden Regen die Entsetzensgeräusche (Schweinequieken, panisches Hühnergackern) aus dem Stall erst, als die Raubkatze bereits über die Tiere herfällt. Malen Sie diese Atmosphäre durchaus gespenstisch aus. Gemeinsam mit dem Hofherren sollten sich die Helden dennoch vor die Tür wagen. Das Tor zum Stall ist aufgebrochen, und gerade als die Gruppe hineintreten will, stürmt im Halbdunkel die Silberlöwin heraus, mustert die Helden für einen kurzen Moment mit einem durchdringenden Blick und entschwindet kurz darauf mit einem Sprung über die Palisade (!).

Die Spuren ihres kurzen Besuchs sind unübersehbar: Das dünnwandige Holztor des Stalls ist durch einen Prankenhieb zertrümmert worden, die Hälfte des Viehbestands liegt tot am Boden (wobei teilweise hastig große Fleischstücke herausgerissen wurden), die andere Hälfte ist noch immer panisch und muss erst einmal wieder beruhigt werden. Spätestens jetzt erzählt Geppert davon, dass diese Silberlöwin bereits seit längerem im Umland ihr Unwesen treibt, und bittet die Helden, ihn am Morgen mit nach Niritul zu begleiten, um dort über das eben Geschehene Bericht zu erstatten und sich zu beraten. Der Verlust des halben Viehbestands und damit der eigenen Existenzgrundlage trifft die Familie hart, und gerade Mutter Rissa ist in ihrer Verzweiflung kaum zu trösten. Das wahllose Töten etlicher Beutetiere mag einem tierkundigen Helden übrigens als besonders befremdlich erscheinen – eine Begründung lässt sich dafür jedoch nicht finden.

In Niritul

Die kurze Reise ins nahe gelegene Dorf sollte bei wieder klarem Wetter in weniger als einer Stunde zu bewerkstelligen sein, so dass die Gruppe dort am frühen Vormittag ankommt. Niritul ist mit seinen knapp 400 Einwohnern bereits eine der größeren Siedlungen nördlich des Mittelreichs, auch wenn sich ein Teil davon auf die Gehöfte im Umland verteilt. Der Ort lebt von der Landwirtschaft und durchreisenden Händlern; Fischerei wird nur auf dem sich hier breit in den Neunaugensee ergießenden Mandlaril (Isdira für 'Zauberwaldstrom') betrieben, während der alte Steg am Seeufer seit langem verlassen liegt. Geschützt wird das Dorf durch eine an einigen Stellen erst kürzlich ausgebesserte Palisade. Im Zentrum des Ortes liegt das einzige Gasthaus, die Herberge *Zum Neunauge*.

Sobald die Nachrichten vom jüngsten Angriff der Silberlöwin im Dorf die Runde machen, versammeln sich einige Dutzend Siedler auf dem Platz vor der Herberge, um das weitere Vorgehen zu beraten. Konfrontieren Sie die Helden mit einigen der nachfolgend aufgelisteten Wissensfragmente, Vorurteile und Meinungen, deren Wahrheitsgehalt (+ wahr, – falsch, +/- teilweise wahr, ? fraglich) sie am besten anhand von *Tierkunde*-Proben einschätzen können (siehe auch **ZBA 162**):

Die Silberlöwin ist trotz ihres Namens eher ein Säbelzahn tiger als eine Verwandte der hier ebenfalls vorkommenden Berg- und Waldlöwen (+), sonst wäre sie auch nur halb so gefährlich (?).



Die Bezeichnung 'Silberlöwe' rührt vor allem von der prachtvollen Mähne her, die Tiere beiderlei Geschlechts tragen; das Fell ist wie bei allen Tigern gestreift, auch wenn man das nur auf kürzeste Entfernung erkennen kann (+).

Der Silberlöwe ist in Wirklichkeit der Tierkönig der gleichfalls silberpelzigen Waldlöwen (–).

Wem die Silberlöwin in die Augen schaut, den wählt sie sich als nächstes Opfer aus (?).

Die Silberlöwin ist schlau wie kein anderes Tier ihrer Art (+/–). Sie weicht Fallen aus (+) und tötet ihre Opfer im Schlaf (+/–).

Die Jagd auf dieses Tier ist sinnlos (–), denn es wurde als Strafe von den Göttern geschickt (–), weil man sie nicht mehr hingebungsvoll genug verehrte (?).

Besonders das maßlose Töten mutet bei dieser Silberlöwin bestialisch an – gewöhnlich ist das auf jeden Fall nicht (+).

Darüber hinaus können die Siedler natürlich einen Überblick über die bisherigen Zwischenfälle geben:

Die ersten Berichte über die Silberlöwin stammen von zwei Gehöften am oberen Mandlaril nahe der Salamanderwälder, deren Vieh gerissen wurde.

Das nächste Mal fiel die Raubkatze über eine Schafherde im direkten Umland Nirituls her, tötete den Hütehund und einige der Tiere. Die geflohene Hirtin spricht bis heute fast kein Wort mehr.

Das erste menschliche Opfer war auf einem weiteren Gehöft am oberen Mandlaril zu beklagen, als der dortige Bauer die Silberlöwin bei einem nächtlichen Überfall auf sein Vieh vertreiben wollte.

Vor etwa zwei Wochen brach ein halbes Dutzend Jäger und Jägerinnen Nirituls gen Norden auf, um die Bestie zu erlegen. Zurückgekommen ist niemand von ihnen.

Die weit gereisten Helden dürften den Siedlern vermutlich wie die Retter in der Not erscheinen – oder zumindest als entbehrlich genug, dass man es auf einen Versuch ankommen lassen kann. Bietet sich die Gruppe nicht selbst an, die Silberlöwin zu erlegen, bitten die Dörfl-

ler sie darum. Als Belohnung bringen sie notfalls alles auf, was sie entbehren können – viel ist das vermutlich nicht (Meisterentscheid). Sollte sich unter den Helden keiner mit ausreichenden Fähigkeiten im Fährtsuchen befinden, stellen die Siedler ihnen vielleicht einen einheimischen Spurenleser an die Seite – allein das Töten des Raubtiers müssen sie auf jeden Fall selbst bewerkstelligen können.

AUF SILBERLÖWENJAGD

Auf der Suche nach Spuren werden die Helden am ehesten am oberen Mandlaril fündig, wo sich die Ausläufer der Salamanderwälder mit den letzten Sprenkeln menschlicher Zivilisation vermischen. Eine halbe Tagesreise nördlich von Niritul erreichen sie die letzten verstreuten Gehöfte – und deren besorgte Bewohner, denn es wird wieder eine Person vermisst. Die Magd *Joschina* sollte zwischen den Höfen gehandelte Eigenwaren (Butter, Käse, Werkzeuge) transportieren und ließ sich von niemandem begleiten (geschluchzter Kommentar: “Mutig war sie immer!”). Dringen die Helden abseits der letzten Trampelpfade weiter in die Wälder vor, können sie die Überreste der Gesuchten finden – sie wurde das bislang letzte Opfer der Silberlöwin. Die offensichtlich Geflohene trägt noch immer ihre Kiepe mit den zuletzt eingepackten Gütern auf dem Rücken. In der verkrampten Hand der Getöteten können die Helden neben einem Schopf ausgerissener, silbriger Mähnenhaare eine ursprünglich an einem Lederband getragene Hirschbeinflöte entdecken, die laut Aussage der Siedler keinem von ihnen gehört. Tatsächlich handelt es sich bei dem elfischen Musikinstrument um das *iam* der verwandelten Niahalya, die diese auch als Silberlöwin stets unter der Mähne verborgen trug. Von hier aus sollten die Helden der weiter nordwärts weisenden Fährte des Raubtiers folgen (*Fährtsuchen*) und es schließlich sogar erstmals sehen können (am Rande einer Lichtung in den Wald verschwindend; über eine nur mit struppigem Kraut bewachsene Kuppe laufend). Lassen Sie die Helden mehrmals fast an das Tier herankommen, bevor sie seine Fährte verlieren und anderswo wieder aufspüren können. Um sich in den bald erreichten Salamanderwäldern nicht zu verirren, empfiehlt es sich, stets im Auge zu behalten, wo der nahe Mandlaril aus den Bergen herabfließt. Dass sie die Elfenwälder erreicht haben, können die Helden anhand einiger kaum auffälliger Spuren erkennen, etwa einem außerhalb der Saison Früchte tragenden Strauch (Ergebnis eines HASELBUSCH) oder einem lebenden Holzboot, das seine Erschaffer zum ‘freien Alterswachstum’ an einer seichten Stelle im Bach zurückgelassen haben.

Erschreckend mag das weitere Auffinden einzelner menschlicher Leichen sein: Die Nirituler Jäger sind, wann immer sie sich (auch nur kurz) getrennt haben, von der Silberlöwin (die auch in Tiergestalt von der Gefahr durch die Jäger wusste) immer weiter dezimiert worden. Dies sollte den Helden Warnung sein, sich der Silberlöwin einzeln zu stellen. Wenn sie sich dennoch einmal trennen müssen oder wollen, zögern Sie nicht, einzelnen Helden das Tier hinterherzuschicken – solange die übrigen Gruppenmitglieder den Ort des folgenden Angriffs rechtzeitig erreichen und zu Hilfe eilen können. Einen Kampf mit mehreren Gegnern wird die Raubkatze auf jeden Fall vermeiden, ansonsten mag sich die Rolle von Jägern und Gejagten aber schnell

REALE, LICHT- UND TRAUMWELT IN DEN SALAMANDERWÄLDERN

In den Wäldern der Salamandersteine verschwimmen die Grenzen zwischen derisch-realer, mythischer Licht- und Madaayas Traumwelt. Wenn Sie die Wechsel zwischen den Welten (die es auch ermöglichen, Vorsprünge schnell schrumpfen oder wachsen zu lassen) in die Jagd einbinden wollen, seien sie hier an die Beschreibung der Salamandersteine in *Aus Licht und Traum* verwiesen. Die Einbindung dieser Wechsel von Wirklichkeitsebenen ist deutlich optional, da sie am Rand der Salamanderwälder (wo die Helden sich erst befinden) weitaus seltener auftreten als im Inneren des Gebirges.

einmal umkehren. (Die Werte der Silberlöwin finden Sie auf der rechten Seite.)

Da die Verfolgung der Silberlöwin in die Salamanderwälder vermutlich mehrere Tage in Anspruch nimmt, bleiben den Helden auch Übernachtungen nicht erspart, die in der Wildnis und mit der Silberlöwin in der Nähe ihren ganz eigenen Reiz entwickeln können.

DIE SCHWARZMOOS-SIPPE

Nach einigen erfolglosen Versuchen, die Silberlöwin zu stellen, sollte es den Helden schließlich gelingen, sie – womöglich an einem natürlichen Hindernis wie einem reißenden Bachlauf oder einer aufragenden Steilwand im Wald – einzukesseln. Ob sie das Tier dazu zunächst anlocken (vermutlich mit einem Helden als Köder, siehe unten *Auf Silberlöwenfang*) oder zu einer Treibjagd ansetzen, ist dabei unerheblich. Als sie aber gerade den ersten Pfeil abschießen, den ersten Zauber wirken oder mit geballter Waffenmacht auf die Raubkatze eindringen wollen, zieht binnen weniger Herzschräge über der ganzen Umgebung dichter Nebel auf. Während die Silberlöwin hinter dieser NEBELWAND entkommt, schält sich um die Helden herum ein halbes Dutzend Waldelfen mit schussbereiten Bögen aus dem Dickicht. In Isdira (falls dies keiner der Helden versteht, in sehr gebrochenem Garethi) warnen sie die Gruppe: “Tötet sie und ihr seid selbst des Todes!”

Bei den Elfen handelt es sich um Sippenmitglieder der verwandelten Niahalya, die das Treiben der Helden in den Salamanderwäldern vermutlich bereits seit einer Weile beobachten und nun eingreifen mussten. Die Gruppe steckt jetzt natürlich in einem Dilemma: Auf der einen Seite bedeutete ein Ziehenlassen der Silberlöwin weitere, zukünftige Gefahr für die Siedler in Niritul und Umgebung, andererseits wollen die Helden deswegen vermutlich nicht selbst ihr Leben riskieren.

Erläutern sie den Elfen ihre Situation (was angeraten scheint), können sie von diesen den wahren Hintergrund der Silberlöwin erfahren. Dass Niahalya sich in ihrer Tiergestalt den Trieben der Raubkatze vollkommen hingegen hat – und mit dem wahllosen Töten vieler Beutetiere sogar zu übertriebenem, unnatürlichem Verhalten neigt –, nehmen die Elfen zwar interessiert, aber äußerlich regungslos zur Kenntnis. Das Hinschlachten ganzer Viehbestände wird mit der Art der Haltung dieses Viehs erklärt (“Wenn ihr die Tiere einsperrt und fett werden lasst, müsst ihr euch nicht wundern, dass sie für jeden Jäger eine leichte Beute werden.”). Geben die Helden jedoch nicht sofort nach und betonen sie etwa Konflikte, die durch die verwandelte Elfe zwischen den Völkern entstehen könnten, erklären sich die Elfen schließlich bereit, eine Rückverwandlung der Sippenschwester durchzuführen – jedoch nur, wenn die Helden es schaffen, Niahalya lebend einzufangen. Während sie sich in ihrem Dorf am Oberlauf des Mandlaril auf das Salasandra zum Rückverwandeln Niahalyas vorbereiten wollen, sollen sich die Helden auf die Jagd nach der Silberlöwin machen. (Tatsächlich stellen die Elfen dadurch auch die Fähigkeiten der Menschen auf die Probe – zumal wenn diese gerade noch von möglichen Konflikten sprachen.) Der Gruppe wird noch eine Beschreibung des Weges zur Siedlung der Elfen mitgegeben, damit diese das eingefangene Tier dort hinbringen können (zur Orientierung dient dabei wiederum der Flusslauf).

AUF SILBERLÖWENFANG

Fiel den Helden vermutlich schon die Jagd auf die Silberlöwin schwer, so wird das lebendige Fangen des Tiers erst recht zu einer Herausforderung. Zunächst müssen sie die Fährte der geflohenen Raubkatze wieder aufnehmen – die ihnen anfangs jedoch noch von der Schwarzmoos-Sippe gewiesen werden kann.

Sobald die Gruppe der Spur wieder folgen kann, sollte sie sich aber auch Gedanken über ihre Möglichkeiten zum Einfangen des Tieres machen. Erfahrenen Fallenstellern kommen dabei vermutlich sofort diverse Alternativen in den Sinn – von sorgsam abgedeckten Fallgruben über Netze und Schlingen bis hin zu ‘Käfigen’ (bei denen es sich

auch um großräumig umzäunte Areale oder Höhlen handeln kann), deren Eingänge sich hinter der Silberlöwin auf die eine oder andere Art (von Heldenhand, per Auslöser oder über Stricke ferngelenkt) schließen sollen –, die aber alle einen entscheidenden Nachteil haben: Sie sind ortsgebunden und deswegen darauf angewiesen, dass die Raubkatze erst einmal angelockt werden muss. Vermutlich muss sich also ein Held 'opfern' und Köder spielen ...

Daneben gibt es aber auch noch andere Möglichkeiten, die vom Einsatz passender Magie (BAND UND FESSEL, PARALYSIS, SANFTMUT und andere) über die Jagd mit Netzen oder Lassos bis hin zur Verwendung lähmender Gifte reichen. Sollte es dabei zum Kampf mit der Silberlöwin kommen, finden Sie ihre Werte nachfolgend. Töten die Helden das Tier, droht ihnen von den Elfen der Schwarzmoos-Sippe gehöriges Ungemach.

Niahalya in Silberlöwengestalt

Körperlänge: 17 Spann (3,4 Schritt)	Gewicht: 250 Stein
INI 12+1W6	PA 10*
LeP 50	RS 2
Prankenhieb: DK H	AT 16
Biss: DK H	TP 1W6+5
AT 16	TP 2W6+3
GS 14/4*	AuP 50
MR 6	GW 12

Besondere Kampfregeln: Gelände (Wald), Hinterhalt (10) / Anspringen (11) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss), Niederwerfen (2, Prankenhieb)

* Bei Verschleppung eines überwundenen Gegners ist die GS 4 und die PA 0, bis Niahalya von ihrer 'Beute' ablässt.

Mit dem Fangen des Tieres ist die wichtigste Hürde bereits geschafft, allerdings muss auch danach der sichere Transport der sich wehrenden Raubkatze gewährleistet werden. Ein massiver Käfig verbietet sich dabei vermutlich schon wegen des Gewichts (allein die Silberlöwin wiegt 250 Stein!), so dass einfaches Fesseln und Tragen an einem stabilen Ast oder jungen Baumstamm ausreichen muss. Befindet sich in ihrer Gruppe allerdings ein versierter Kenner des VERWANDLUNG BEENDEN, kann dieser sich jetzt schon an einer Rückverwandlung Niahalyas versuchen – in diesem Fall entfällt der nachfolgende Abschnitt natürlich zum Teil. Auch engagierten Versuchen der Helden, über bestimmte Reize (etwa durch das Spielen auf Niahalyas Seeleninstrument, so die Gruppe es noch besitzt) zum elfischen Verstand

vorzudringen und damit das Tier zu beruhigen, mag einiger Erfolg beschieden sein.

DIE VERWANDLUNG

Die eigentliche Rückverwandlung Niahalyas stellt nach dem erfolgreichen Fangen der Silberlöwin den erzählerischen Abschluss der Abenteuerhandlung dar. Die Siedlung der Schwarzmoos-Sippe am Oberlauf des Mandlaril (in Hanglage über dem hier nur noch breiten Bach und in den Kronen von Laubbäumen sowie unter weiten Tannenästen erbaut) zu finden sollte kein Problem mehr darstellen – zumal die Sippenmitglieder ihrerseits die Ankuft der Gruppe erwarten. Beim Salasandra des Sippenverbands fällt den Helden die wichtige Aufgabe zu, die Silberlöwin weiter zu bewachen, damit sie inmitten der Versammlung keinen Schaden anrichtet.

Ist die Rückverwandlung vollbracht, kann sich Niahalya kaum noch an ihre Zeit als Silberlöwin erinnern. Erzählen ihr die Helden von den Überfällen auf die Siedler, zeigt sie sich bestürzt – nicht, weil sie diese sonderlich kennen (geschweige denn schätzen) würde, sondern vielmehr weil sie über ihr Handeln keine eigene Kontrolle mehr hatte. Wenn die Schwarzmoos-Sippe die Helden als aufrichtig und aufgeschlossen kennengelernt hat, gibt sie ihnen zur Verabschiedung womöglich noch das eine oder andere Geschenk (eigenes Schnitzwerk etwa) mit.

DER LOHN DER MÜHEN

Falls die Helden mit den Siedlern in Niritul eine Belohnung ausgehandelt haben, stellt sich nun natürlich die Frage, was man ihnen als Trophäe oder Beweis für die Bezwingung der Silberlöwin vorzeigen kann – hieraus mag sich noch ein weiteres Abenteuer entwickeln. Wenn Sie ihrer Gruppe eine eventuelle Feilscherei ersparen wollen, können die Dörfler ihr aber auch einfach Glauben schenken. Daneben konnten die Helden einige nützliche Erfahrungen sammeln: **100 bis 120 Abenteuerpunkte** sowie Spezielle Erfahrungen in Talenten wie *Fährtensuchen*, *Wildnisleben*, *Tierkunde* und eventuell *Fallenstellen* sowie *Magiekunde*.

СШВАПЕПСАПГ

von Michael Böck

Volk: Waldelfen des Lemon-Tales

Stichworte: Die Liebe zu einem Menschen wird einer Elfe fast zum Verhängnis, als sie dadurch Schurken in Oblarasim in die Hände fällt.

Spielort: Oblarasim und Umgebung

Zeit: in neuerer Zeit

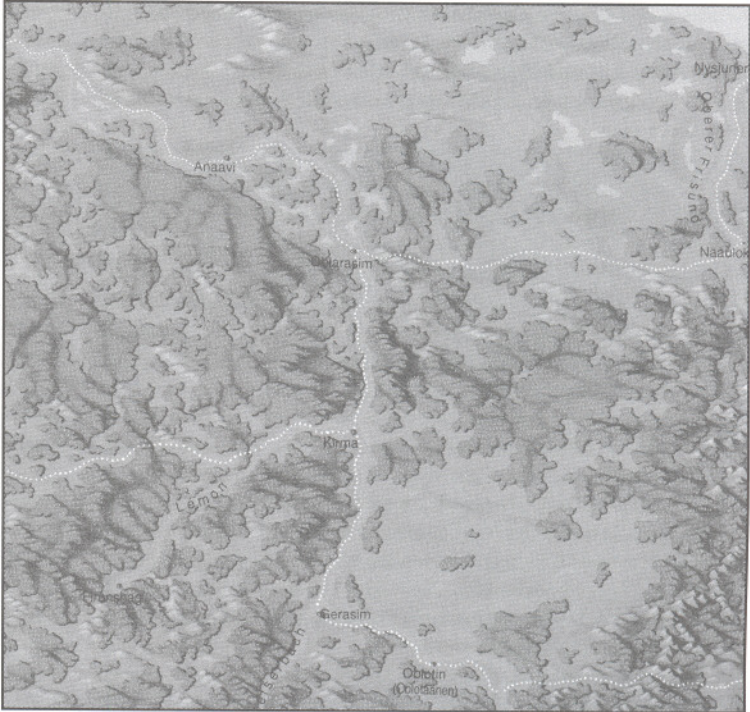
Helden: Einsteigerhelden

Schwierigkeit: Spieler: niedrig / Meister: mittel

VORGESCHICHTE

Liyéna Schwanensang ist eine Waldelfe (Seelentier: Schwan) von faszinierendem Äußeren (alabasterhelle Haut, schwanenweißes Haar, rubinrote Augen) aus einer Baumsiedlung im Lemon-Tal. Ihre seelische Affinität zu Schwänen hat sie mit zweien der Tiere Freundschaft schließen lassen. Sie liebt es, mit diesen in Schwanengestalt durch die Nächte zu fliegen und sich den Empfindungen ihres Seelentiers hinzugeben.

Eines Nachts trägt sie diese Selbstvergessenheit bis in die Flussauen nahe Oblarasim. Selbige Gegend durchreist zur gleichen Zeit der Barde *Ulfried Aldebruck* aus Riva. Zielloos



durchwandert er die Lande, seit er seine Frau bei einem Schiffsun-
glück verloren hat. Als er sich in jener Nacht am Ufer eines Waldwei-
hers ein Lager bereitet, offenbart ihm der Madaschein drei Schwäne,
die sich im Wasser tummeln. Unbemerkt beobachtet er eine Weile
das Treiben der Tiere, von denen eines eine zierliche Flöte um den
Schwanenhals trägt. Selbiger Schwan ist *Liyéna*, und so glaubt sich
Ulfried kaum mehr bei Verstand, als dieser sich in eine betörende Elfe
verwandelt, die sich am Ufer niederlässt und auf ihrer Flöte eine Me-
lodie in die Nacht zaubert. Zuerst lauscht Ulfried hingerissen ihrem
Spiel, um dann – ohne zu wissen wie ihm eigentlich geschieht – auf
seiner Laute mit einzustimmen.

Liyéna zeigt sich zuerst erschrocken, merkt dann aber, dass von dem
nicht minder eingeschüchterten Menschen keine Gefahr ausgeht.
Als sie intuitiv, kraft ihrer magischen Fähigkeiten, Ulfrieds innerstes
Sein durchstreift, erfasst sie überdies jene Trauer und Einsamkeit, die
dessen Seele innewohnen. Mitleid empfindet sie sodann, während
Ulfried in ihren so seltsam tröstlichen Augen sein Herz verliert. So
kommt es, dass die beiden sich auch in den darauf folgenden Nächten
am Weiher efinden, um ihren Empfindungen nachzuspüren. Des
Tags hat sich der Barde währenddessen im nahe gelegenen Oblarasi-
mer Gasthaus Silbertaler einquartiert.

Bewirtet wird dieses von *Bosper Spichbrecher*, einem bärbeißigen Mit-
telländer, der während des Goldrausches in die Lande am Oblomon
kam. Doch sowohl die Goldwäsche als auch das Wirtshaus warfen in
den letzten Jahren nur wenig ab, weshalb er sich jüngst gezwungen
sah, beim örtlichen Zinswucherer und Sauhallenbesitzer *Wlad Bol-
scheff* einiges Gold zu leihen. Unweigerlich ist nun die Zeit gekom-
men, diese Schuld zu begleichen – was Bosper derzeit ob klammer
Kassen aber nicht möglich ist.

Getrieben vom Zwang, einen Ausweg aus seiner Misere zu finden,
ist Bosper ob der nächtlichen Ausflüge Ulfrieds misstrauisch gewor-
den. Er glaubt, der Barde müsse eine Stelle im Fluss gefunden haben,
an der es noch Gold zu waschen gibt. Unbemerkt folgt er ihm eines
Nachts in die Wälder und wird dort Zeuge des Geheimnisses am
Waldweiher. Zuerst enttäuscht, ersinnt er schließlich ein sinistres Vor-
haben. Die Schönheit der Elfe dürfte im *Goldberg* – Wlads Sauhalle
– klingende Münze versprechen, weshalb Wlad bereit sein sollte, sie
zum Gegenwert seiner Schuld einzutauschen. Kurzum: Ausgerüstet
mit einem stabilen Netz und in Begleitung zweier Helfer (darunter
Bospers Schankknecht, der *Nivese Ulo*) setzt er sein Ansinnen in
die Tat um. Noch bevor sich Liyéna in ihre elfische Gestalt zurück-
verwandeln kann, ist sie auch schon in dem Netz gefangen. Ulfried
knüpelt man nieder, die wütend attackierenden Schwäne schlägt
man in die Flucht (diese kehren aber später – auf der Suche nach
Liyéna – zum Weiher zurück).

Gefesselt und geknebelt sperrt Bosper die Gefangenen in einen Gerä-
teschuppen nahe des Gasthauses. Liyénas kostbar erscheinendes *iam*
(siehe *Aus Licht und Traum* 55 und *MWW* 48) hat er noch am Wei-
her an sich genommen. Seither trägt er das Kleinod an einer Kordel
um seinen Hals.

Ohne ihr *iam* ist die Elfe, da artefaktgebunden (siehe *AZ*
149), nicht in der Lage, einen helfenden Zauber zu sprechen.
Einzig gelingt es ihr in letzter Not verzweifelte GEDANKEN-
BILDER (in der Variante *Kreis der Eingeweihten*) auszusenden,
in der Hoffnung, dass diese ein Angehöriger ihrer Sippe würde
erkennen können.

DER WEIHER

Die Helden werden das Umland von Oblarasim am darauf folgenden
Abend erreichen. Da der Weiher abseits der Handelsroute inmitten
eines Birkenwäldchens liegt, können die Helden, beispielsweise beim
Feuerholzsammeln oder auf der Jagd, das herzerreißend anmutende
Schnattern von Liyénas Schwanengeführten vernehmen und somit
auf die Örtlichkeit aufmerksam werden.

Am Weiher können sie Kampfspuren ausmachen und zudem – neben
den beiden Schwänen – eine zerbrochene Laute finden. Selbige hat

Ulfried dort in der vorigen Nacht zurückgelassen. Im Unterholz und
hinter dem Wald, im Uferschlamm des Flusses, zeichnen sich deut-
liche (Schleif-)Spuren ab.

GASTHAUS SILBERTALER

Die Spuren führen die Helden zum Gasthaus *Silbertaler*, das in der
Nähe der elfischen Pfahlbauten am Oblomon und somit außerhalb
der Siedlung liegt (was es bei Reisenden beliebt macht, die das ei-
gentliche Oblarasim meiden wollen). Dort weist dem ersten Anschein
nach nichts auf das Geschehen hin – man wird bestreiten, etwas über
die Vorkommnisse am Waldweiher zu wissen.

Bosper hat Liyéna zu diesem Zeitpunkt bereits an Wlad übergeben,
Ulfried hingegen ist noch immer im Geräteschuppen gefangen.

PIRKA

Sobald sich die Gelegenheit zu einer verschwiegene Unterredung
ergibt, tritt die Schankmagd *Nirka* (Ulos Schwester, die in das Ge-
schehen nicht eingeweiht wurde) an die Helden heran – insbeson-
dere, wenn diese die gefundene Laute erwähnen. Sie berichtet den
Helden von ihrer Sorge wegen Ulfried (den sie ein wenig in ihr Herz
geschlossen hat). Zwar wäre dieser des Nachts viel unterwegs gewe-
sen, aber stets im Morgengrauen wieder zurückgekehrt. Seit gestern
Abend jedoch hat ihn niemand mehr gesehen. Wenn die Helden sich
Ulfrieds Kammer anschauen (was heimlich geschehen muss), kön-
nen sie dort unter anderem das Reisetagebuch des Bardens auffinden.
Darin erght sich dieser in ausschweifenden Beschreibungen der Be-
gegnung mit Liyéna.

NACHFORSCHUNGEN

Lassen Sie die Helden anhand des Tagebuchs oder durch geschicktes
Nachfragen (zum Beispiel beim etwas tumben Ulo) nach und nach
das Geschehen rekonstruieren. Eindeutiges Indiz ist das kostbare
iam, dem Ulfried in seinem Buch gar eine Zeichnung gewidmet hat
und das in Bosper einen neuen Besitzer gefunden hat.

Zudem sollte es den Helden letztlich gelingen, Ulfried zu befreien
(eventuell sind erstickte Laute des Geknebelten aus dem Geräte-
schuppen zu vernehmen), der sich daraufhin jedem noch so waghalsi-
gen Plan zur Errettung Liyénas anschließen wird.

BOSPER IM PÖTEN

Sobald die Helden Bosper mit entsprechenden Vorhaltungen konfron-
tieren, gibt sich dieser zuerst ausfällig oder gar gewalttätig. Sollten die
Helden den Unflätigkeiten gegenüber jedoch unbeeindruckt bleiben,
wird ihn das zunehmend verunsichern. Um seine Haut zu retten,
wird er sich sodann unverhohlen anbiedern und sich als Opfer dar-
stellen, indem er behauptet, dass er von Wlad zu dieser scheußlichen
Tat gezwungen worden sei.

DER SUCHENDE

Noch während die Helden obige Nachforschungen anstellen, erreicht
der waldelfische Wipfelläufer *Nadyâwin Nebelträumer* – ein Angehö-
riger aus Liyénas Sippe – die Gegend um den *Silbertaler*. Er kund-
schaffte über die letzten Wochen das Umland von Oblarasim aus,
weshalb er – innerhalb der Reichweite befindlich – Liyénas GEDAN-
KENBILDER vernahmen konnte, begleitet wird er von einem Ru-
del Waldwölfe (die seinem Seelentier entsprechen). Lassen Sie es zur
Konfrontation mit Nadyâwin kommen. So könnte dieser versuchen,
die *telora* mit Hilfe der Wölfe in die Wälder zu locken (beispiels-
weise indem er die unbedarfte Nirka 'entführt'), um sodann mittels
WIPFELLAUF zum Gasthaus zurückzukehren und nach Liyéna zu
suchen. Nirka indessen kann von den Helden im Wald – vom Wur-
zelstrang einer Eiche (mittels HASELBUSCH) gefangen – aufgefunden
werden. Obwohl die Wölfe eine vorzeitige Rückkehr der Helden
zum Gasthaus zu verhindern trachten, sollte es diesen dennoch gelin-
gen, den Waldelfen zu stellen. Wenn die Helden, da sie zu diesem
Zeitpunkt bereits mehr oder weniger um die Hintergründe wissen,

Nadyáwins Beweggründe erraten, können sie mit ein wenig Einfühlungsvermögen eine Eskalation des Konflikts verhindern. Sollten sie gar ihre Absicht – nämlich helfen zu wollen – kundtun, könnte der Waldelf zögerlich Vertrauen fassen, um sodann gemeinsam mit den Helden nach Liyéna zu suchen.



DIE BEFREIUNG

Liyéna wird im *Goldberg* gefangen gehalten, einem der übelsten Sauthäuser der Stadt – was die Helden von Bosper (oder zur Not von Ulfried, der Entsprechendes mit anhören konnte) erfahren können. Das zweigeschossige und unterkellerte Gebäude grenzt an eine stillgelegte Schmiede und besitzt einen ummauerten Hof, dessen Tor jedoch meist nur in den frühen Morgenstunden verschlossen ist. Einige Bewaffnete betätigen sich als Leibwächter des Besitzers Wlad Bolscheff. Dieser bewohnt zwei Zimmer im oberen Stockwerk des *Goldberg*. Dort wurde auch Liyéna einquartiert. (Sollten Sie einen Grundriss benötigen, können Sie für das Erd- und Obergeschoss die Stadtschenke aus TTT 85 als Vorlage verwenden.)

LIYÉNAS RÜCKZUG

Es bleibt dem Geschmack Ihrer Spielrunde überlassen, was Liyéna in Wlads Gefangenschaft alles erleben muss. Zumindest reicht es aus, dass die Elfe sich in ihr tiefstes Inneres zurückzieht, um in Erinnerungen und Träumen Zuflucht zu suchen. Sie aus diesem Zustand in die derische Wirklichkeit zurückzuführen vermag lediglich die Zuwendung Ulfrieds oder Nadyáwins, im Zweifelsfall auch ihr *iama*.

Liyéna ist stets von zwei Söldlingen umgeben. Diese sind auch anwesend, wenn die Elfe etwaigen 'Besuchern' dienlich sein soll. Immerhin wahrhaft aber eine aranische Wand einen Hauch von Diskretion. Um Liyéna zu befreien, könnten die Helden folgendermaßen vorgehen:

Anwerbung

Die Helden könnten sich von Wlad als Küchenhilfen, Laufburschen oder Söldner anwerben lassen. Somit hätten sie – mit Abstrichen – auch Zugang zu den privaten Räumen des *Goldbergs*.

Schäferstündchen

Sollte einer der Helden nach einem Schäferstündchen bei Liyéna ersuchen, wird schnell deutlich gemacht, dass man die Elfe ausschließlich zahlungskräftiger Kundschaft vorbehalten will. Wenn die Helden nicht mit entsprechender Barschaft aufwarten können, wäre es denkbar, durch Verkleidung oder gewitzte Worte einen wohlhabenden Interessenten vorzugaukeln. Inwieweit die *Goldberger* sich dadurch täuschen lassen, hängt natürlich vom schauspielerischen Talent der Helden ab.

Geheimes Vorgehen

Der Keller des *Goldbergs* grenzt an denjenigen der verlassenen Schmiede an. Mit entsprechenden Werkzeugen sollte die Wand zu durchbrechen sein. In den frühen Morgenstunden wäre ein solches Unternehmen am erfolgsversprechendsten, da sich dann nurmehr eine kleine – und zudem sehr betrunkene – Runde im *Goldberg* versammelt hat. Zu dieser Zeit schlafen auch einige der Wachen oder gehen ihrem Dienst ein wenig nachlässiger nach.

FİNALE

Letztlich sollte es den Helden gelingen, Liyéna aus dem *Goldberg* zu befreien. Lassen Sie es zuvor aber zur Konfrontation mit Wlad kommen. So die Helden beispielsweise phexgefällig in den *Goldberg* eindringen, könnten sie diesen in Liyénas Kammer antreffen, als er sich in offensichtlicher Weise anschickt, die stoische Haltung der Elfe 'auf seine Art' zu brechen. Forcieren Sie die Handlung dann dergestalt, dass die Helden mit Liyéna nur in letzter Not aus Oblarasim entkommen können, die Verfolger hart auf den Fersen – die *Goldberger* werden sich solch eine Dreistigkeit nicht bieten lassen und auf Rache sinnen.

Nadyáwin kann die Flüchtenden in die urwüchsigen Wälder führen, wo sich ihnen weitere Kämpfer und Wildnisläufer aus dem Lemon-Tal anschließen, die entweder ebenfalls Liyénas GEDANKEN-BILDER vernommen haben oder von sich aus auf die flüchtende Gruppe aufmerksam werden. Gemeinsam wird man den Verfolgern aus Oblarasim einen unbarmherzigen Empfang bereiten.

EPILOG

Für den Ausklang des Abenteuers seien zwei Möglichkeiten genannt: Liyéna könnte sich – ob der Zuneigung zu Ulfried – für ein Leben in der Menschenwelt entscheiden. Sie wird deshalb nicht wieder zu ihrer Sippe zurückkehren – im Wissen darum, dass ihrer Seele nun etwas innewohnt, was das *fey*-Sein ihrer Brüder und Schwestern bedrohen könnte. Halt wird sie in Ulfried finden, der ob dieser Verantwortung und seiner Liebe zu ihr den Weg aus seiner eigenen Verzweiflung gefunden hat. Andererseits könnte sie nach den Erlebnissen auch danach streben, in die *sala* ihrer Sippe zurückzufinden, um im LIED DES TROSTES ihren Frieden zurückzuerlangen. Ulfried wird dies akzeptieren müssen. Ob er daran wächst, weil er weiß, dass dies der einzig gangbare Weg ist, oder ob er daran endgültig zerbricht, werden Sie entscheiden müssen. Vielleicht werden die Helden Zeugen dessen, da er sie – so diese wollen – noch einige Wochen durch die Lande begleiten wird.

DIE VERGESSENE MELODIE

VON MAGNUS ERPING

Mit Dank an Kathrin Lieb für Rückendeckung, Lars Feddern für Rückbesinnung und Ulrich Lindner für Rücksprache

Volk: Auelfen des Bosquirtales

Stichworte zum Abenteuer: Eine tote Elfe, deren Geist keine Ruhe findet, solange sie nicht wieder von ihrer Sippe aufgenommen worden ist, ein altes Band zu einem menschlichen Geliebten, der unbedingt gefunden werden muss, und eine Schöne der Nacht, die einst wie heute Böses im Schilde führt.

Spielort: Punin und Bosquirtal

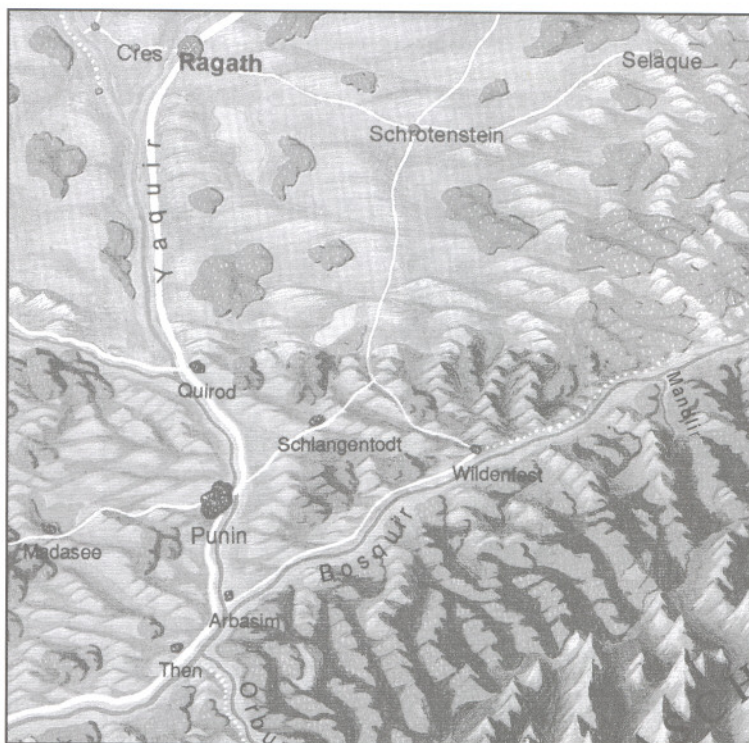
Zeit: beliebig

Helden: Einsteiger oder erfahrene Helden

Schwierigkeit: Spieler: niedrig bis mittel / Meister: mittel

»Du hast Hochzeit mit diesem Menschen gehalten, und solange dieses Band besteht, soll deine Melodie nicht in unserem Lied erklingen. Du hast nichts aus der Vergangenheit gelernt. Aber es ist nie zu spät umzukehren, Adaloë.«

—der Zauberweber Jyvindar Quellenträumer



VORGESCHICHTE

Vor 20 Jahren wurde das Sippenlied der *Bhawaiama'a* durch Disharmonien gestört: *Adaloë* hatte sich in den Menschen *Balbiano* verliebt und wollte nicht von ihm lassen. Schließlich brach sie ein Tabu, indem sie *Balbiano* an die geheime Quelle des *Mandir* führte. Sie schlossen einen Bund, den sie mit ihrem Blut besiegelten. Die Sippe entdeckte das Paar und war entsetzt von der Eigenmächtigkeit und dem menschlichen Gebaren, das *Adaloë* an den Tag legte. Einige Mitglieder der Sippe forderten die sofortige Verbannung *Adaloës*, schließlich aber stellte man sie vor die Wahl, entweder das Band zu *Balbiano* zu lösen oder nicht länger Teil der Gemeinschaft zu sein. Die Elfe entschied sich gegen ihre Sippe und verlor damit die Fähigkeit, die Sippe wiederzufinden. *Adaloës* Seelenmelodie geriet in der Sippe bald in Vergessenheit.

Leider währte die gemeinsame Liebe viel zu kurz, denn das Paar wurde Opfer der Verführungskünste und Intrigen der Hexe *Nedime*. *Adaloë* wurde von der Schönen der Nacht unter ZAUBERZWANG gestellt: "Zu deinen Lebzeiten sollst du *Balbiano* nicht mehr begegnen!"

Balbiano machte sie weis, die Elfe habe ihn kaltherzig verlassen. *Adaloë* erkannte bald, dass sie ihren Geliebten verloren hatte. Und doch hätte sie auch nicht zu ihrer Sippe zurückkehren können, denn das Band zwischen ihr und *Balbiano* war durch den Hexenzauber keineswegs gelöst worden.

Zunächst ließen Einsamkeit und das Gefühl der Schande die Elfe verzweifeln. Schließlich aber hielt sie nichts mehr in der Gegend ihres großen Unglücks. Entwurzelt bereiste *Adaloë* 19 Jahre lang den Kontinent und lebte ein typisches Heldenleben. Doch das Glück alter Tage blieb für sie unerreichbar, ganz gleich, wohin sie sich auch begab. Zu viele Morgen, an denen sie sich nach *Balbiano* und ihrer Sippe sehnte, zu viele Abende, an denen sie die Sinnlosigkeit dieses Sehnsens einsah.

Eines Tages wurde ihr bewusst, wie *badoc* sie mittlerweile geworden war, wie sehr Gier und Streben an ihr zerrten. Sie kehrte nach *Almada* zurück. In *Punin* fand sie unter den städtischen Elfen das, was ihr noch am ehesten eine Ersatzheimat sein konnte, und den nötigen Rückhalt, um sich vom *badoc* in langsamen Schritten wieder zu entfernen. Jeder Abend war erfüllt von der Hoffnung, eines Tages doch wieder zur Sippe zurückkehren zu können. Doch jeder neue Morgen sah nur die Einsamkeit.

AUELFENSIPPE BHAWAIAMA'A (FREUNDE-DER-QUELLE-MIT-VERSTAND)

Die *Bhawaiama'a* leben zurückgezogen an der Quelle des *Mandir*, eines transbosquirischen Seitenarms des *Bosquir*. Sie können sich gut genug mit den Menschen verständigen, um zumeist in Ruhe gelassen zu werden. Einzig *Ferkinas* oder *Goldsucher* sorgen für seltene Auseinandersetzungen. Die Sippe lebt seit jeher in Freundschaft mit einer Quellnymphe. An eben dieser allen fremden Blicken entzogenen Quelle begehrt die Sippe auch die seltenen Seelenhochzeiten.

ADALOË WASSERUUF

Die 80-jährige Auelfe war in jungen Jahren bereits dem Ruf der weiten Welt gefolgt, schließlich aber wieder zu ihrer Sippe zurückgekehrt. Fortan vermittelte sie als Unterhändlerin zwischen ihrer Sippe und den Menschen. Dabei lernte sie vor 20 Jahren *Balbiano* kennen, und die beiden verliebten sich ineinander.

BALBIANO TORRES

Den heute 45-jährigen Freigeborenen aus *Arbasim* konnten in seiner Jugend weder Schicksal noch Gefahren schrecken. Nachdem novadische Flusspiraten seine Eltern getötet hatten, fand er sich als Erbe eines Flussschifferkahns wieder. Der Taugenichts tat es zunächst seinen Eltern gleich und trieb Handel auf dem *Bosquir*. Aber seine Großherzigkeit brachte ihn immer wieder in Schwierigkeiten. Schließlich stand er *Adaloë* in einem blutigen Streit mit einigen *Goldsuchern* bei. Dabei verlor er zwar seinen Kahn, gewann jedoch das Herz der Auelfe.

NEDIME AL'SARJABAN

Die Schöne der Nacht hatte ihrer aranischen Heimat vor 21 Jahren nach einem Hexenstreit den Rücken gekehrt und sich zunächst in *Punin* niedergelassen. Bald hatte sie einen altersschwachen Händler aus *Arbasim* um den Finger gewickelt und ihn nach einer allzu heißen Liebesnacht beerbt. Ein wirklich interessantes Spielzeug aber war der herausragend schöne *Balbiano* – und eine verlockende Herausforderung war er obendrein, da er und eine blasse Auelfe innig ineinander verliebt waren und kaum zu trennen sein würden.

KEIN TOD ZUR RECHTEN ZEIT

Die Helden sind gerade in Punin und in der Nähe, als die Bande des Unterweltkönigs *Blutalrik* (siehe **Das Königreich Almada 48**) Adaloë tötet. Der Schurke hat noch eine alte Rechnung mit der Elfe offen, die er nun begleicht. Die Helden können aber Adaloës Begleiter *Floriel Zungentanz* retten. Der Elf sieht sich in der Schuld der Helden und lädt sie zu seiner Familie in den Puniner Stadtteil *Palangana* ein, der Totenandacht für Adaloë beizuwohnen (zu den Puniner Elfen siehe **Aus Licht und Traum 103**). Die versammelten Elfen trauern um Adaloë, da deren Lebenslied durch den gewaltsamen Tod unvollendet geblieben sei (zu elfischem Tötenbrauchtum siehe **Aus Licht und Traum 53**). Aber bei Einsetzen der Dämmerung herrschen Verunsicherung und Uneinigkeit, als sich herausstellt, dass Adaloës *Licht* nicht heimgekehrt ist: Ihr Geist findet keinen Frieden.

Sorgen Sie hier für eine schauerliche Szene und bedienen Sie sich dazu der Angaben im folgenden Kasten. Der frisch erwachte Geist ist während seines ersten Erscheinens noch verwirrt und erschrocken über sich selbst und berichtet lückenhaft und ohne Zusammenhang Details aus der Vergangenheit. Ihre Spieler sollen zu diesem Zeitpunkt keineswegs bereits vollständigen Einblick in Adaloës Geschichte erhalten. Adaloë sollte aber zumindest verdeutlichen, dass sie erst ins Licht eingehen könne, sobald ihre vergessene Seelenmelodie wieder von ihrer ehemaligen Sippe erinnert wird, damit sie nicht länger ausgeschlossen ist. Geben Sie außerdem vor der Abreise Hinweise auf Balbiano (siehe unten den Abschnitt **Balbiano**).

Den Versammelten ist der unharmonische Geist unangenehm, Adaloë stößt bei ihnen auf Ablehnung oder Desinteresse (zu Elfen und Geistern siehe **Aus Licht und Traum 39f.**). Falls die Helden nicht von sich aus die Initiative ergreifen, werden sie schließlich von Floriel gebeten, Adaloë behilflich zu sein. Sie hätten ihre Tatkraft ja bereits bewiesen.

MIT EINER TOTEN ELFE AUF REISEN

Körper

Adaloës Geist ist an ihren toten Körper gebunden, womit beunruhigende Phänomene einhergehen: Der Körper erstarrt nicht und wird innerhalb der nächsten Wochen keine Anzeichen von Verwesung zeigen; die mit Sicherheit tödliche Herzwunde erweckt sogar den Anschein eines leichten Heilungsprozesses. Zudem würde man den Körper gerade nachts kühler erwarten. Adaloës Leib wirkt, als wäre er nur scheinbar tot. Und doch ist das einzig Lebendige an ihm eine Idee, eine Erinnerung, die einfach nicht aufhören möchte zu existieren.

Verständigung

Adaloë möchte sich mit den Helden aus folgenden Gründen verständigen: Sie möchte natürlich zunächst wissen, wem sie sich da anvertraut; sie möchte von den Geschehnissen während der Reise wissen; sie möchte den Helden durch entscheidende Hinweise aus der Vergangenheit helfen; im weiteren Handlungsverlauf möchte sie ihrerseits zunehmend Rat von den Helden einholen. Hierzu kann sich Adaloë von sich aus ihrer Umwelt nur während der Morgen- und Abenddämmerung (über jeweils 5 SR) verständlich machen. Eine Auswahl ihrer Möglichkeiten:

- ☞ Ihre flüsternde Stimme kommt aus mehreren Richtungen.
- ☞ Nur wer den Körper berührt, kann die Stimme hören – mittels Telepathie.
- ☞ Sie bedient sich eines Mediums (**AZ 151**).
- ☞ Sie spricht aus Balbiano (obwohl er kein Medium ist).
- ☞ Sie teilt sich den Helden über Träume mit: Ein schlafender Held findet sich in Adaloës Erinnerung wieder. Welche Erinnerungen hier als Rahmen für die Verständigung dienen,

ist abhängig von Adaloës Absichten: Wenn sie Informationen von den Helden haben will, kann sich der betroffene Held beispielsweise zusammen mit der höchst lebendigen Adaloë an einem nächtlichen Lagerfeuer – einer typischen Heldensituation – wiederfinden, und soll über sich, die Begleiter oder die Situation berichten. Wenn Adaloë den Helden Informationen zukommen lassen will, geschieht dies zumindest im Traum nicht in einem direkten Gespräch mit Adaloë; statt dessen findet sich der betroffene Held als Adaloë wieder und durchlebt eine Schlüsselszene (Kennenlernen von Balbiano, das Schließen des Bunds mit Balbiano, Begegnung mit Nedime, Trennung von Balbiano etc.), allerdings beschränkt auf vage Gedanken und klare Gefühle der Elfe und ohne Möglichkeit, aktiv in das Geschehen einzugreifen.

Die Helden ihrerseits können Adaloë mit den Zaubern **BLICK IN DIE GEDANKEN**, **GEDANKENBILDER** und **TRAUMGESTALT** auch außerhalb der kurzen Phasen der Dämmerung ansprechen.

Die Verständigung mit Adaloë ist nicht perfekt: Die Elfe benötigt geraume Zeit, um ihre unharmonische jenseitige Existenz zu verstehen und zu akzeptieren. Ihre Gedanken sind stellenweise nicht klar, was sich in widersprüchlichen Aussagen, Vergesslichkeit und Langsamkeit äußert. Nichtsdestotrotz ist Adaloë neugierig und möchte die ihr so selbstlos helfenden Helden dankbar kennenlernen.

Transport

Adaloë ist den Helden völlig ausgeliefert. Die Leiche kann auf unterschiedlichste Weise transportiert werden, Sie sollten aber die Reisegeschwindigkeit der Helden im Sinne der Dramatik anpassen. Die Helden erregen mit ihrem besonderen Transportgut leicht Aufsehen. Würzen Sie also den Handlungsverlauf nach Belieben mit entsprechenden Zwischenfällen, zum Beispiel:

- ☞ Tiere reagieren verstört auf die geisterhafte Aura, selbst einige Menschen reagieren sensibel oder mit Argwohn.
- ☞ Dorfvertreter, Akoluthen und Geweihte des Boron fordern ein unverzügliches Begräbnis, auf dass die Elfe nicht von den Toten auferstehen möge.
- ☞ Ein Nekromant bekommt Wind vom Geist und raubt Adaloë.

BALBIANO

Nedimes Zauber, mit dem sie Adaloë zu Lebzeiten von Balbiano fernhielt, hat mit dem Tod seine Macht über die Elfe verloren. Zudem müsste Balbiano den Weg zur Sippe kennen. Zur Suche nach Balbiano kann die Elfe seinen vollen Namen beisteuern, außerdem habe das Paar damals einige Zeit im Ort Arbasim verbracht. Dort habe Balbiano auch Nedime kennengelernt, wohl eine Händlerin.

Nedime und Balbiano sind damals schon bald aus Arbasim fortgezogen. Jedoch befindet sich dort eine Niederlassung von Nedimes Handelshaus, in der man den Helden Details über die Geschäftsfrau nennen kann: Nedime al'Sarjaban, wohnhaft im Ort Schlangentodt. In Schlangentodt kann das beeindruckende Grundstück schnell ausgemacht werden. Richten Sie es ein, dass die Helden Balbiano alleine antreffen. Er wirkt äußerlich erstaunlich jung, ist innerlich jedoch ein gebrochener Mensch, da stets Spielzeug Nedimes gewesen. Das Aufeinandertreffen mit Adaloë in der Dämmerung erschüttert Balbiano zutiefst, da alte Gefühle in ihm aufwallen. Im Gespräch mit Adaloë und den Helden begreift er die wahren Zusammenhänge und möchte seiner einzigen großen Liebe unbedingt helfen: Er erinnere sich an den Weg zur Sippe und werde die Gruppe dorthin führen. Dass Nedime ein schlechter Mensch sei, wisse er längst, weshalb er zur Eile drängt: Man müsse vor Nedimes Rückkehr aus Punin aufgebrochen sein, da Nedime die Gruppe sonst gewiss nicht ziehen lasse.

AUF DER FLUCHT

Der Weg zur Sippe führt über die Straße nach Wildenfest, dann den Bosquir flussaufwärts, an geeigneter Stelle über den Bosquir, schließlich dem Mandlir nach Süden folgend bis zu den im Auwald versteckten elfischen Pfahlbauten. Hindernisse sind die Wildheit des Landstrichs und die von Nedime ausgesandten Verfolger unter der Führung der gemeinsamen Tochter *Djamila* (siehe den folgenden Abschnitt **Bedenken und Spannungen**). Nedime wurde nach ihrer Rückkehr von Gefolgsleuten bald in Kenntnis gesetzt und sinnt nun auf Rache: Balbiano soll heimgebracht und Adaloë endgültig aus dem Weg geräumt werden; die Helden sollen vorsichtshalber für weitere Befragungen nach Möglichkeit gefangen werden. Stellen Sie die Häscher so überlegen dar, dass eine direkte Konfrontation mit ihnen aussichtslos wirkt. Die Helden sollen sich zur Flucht gezwungen sehen und geschickt Land und Leute für ihr Weiterkommen nutzen.

BEDENKEN UND SPANNUNGEN

Im weiteren Verlauf offenbart Balbiano, dass er Vater zweier Kinder ist. Die beiden könnten unterschiedlicher nicht sein: Die 17-jährige *Djamila* käme ganz nach der Mutter, sei deren Kleinod und sähe mit Verachtung auf ihn und ihren 8-jährigen Bruder *Selo* herab. Der kleine *Selo* wiederum hätte nach Nedimes Willen eine zweite Tochter werden sollen, weshalb er unter seiner Mutter schlecht gelitten sei. Sie nehme ihn aber genau wie *Djamila* auf jede ihrer Reisen nach Punin mit, um Balbiano, der seinen Sohn sehr liebe, stets unter Kontrolle zu haben. Balbiano weiß, dass Nedime über magische Kräfte verfügt, besitzt aber nur eine vage Vorstellung davon und käme nicht auf die Idee, dass sie wirklich eine Hexe sein könnte.

Während der Reise gilt es zwischen Fluchtweg und Versteck auch, auf die kommenden Situationen vorbereitet zu sein. Folgende Fragen und Probleme sollten im Raum stehen:

☞ Die Sippe hat Adaloë längst vergessen und wird sich auch nach deren Rückkehr nicht ohne weiteres an sie erinnern (siehe hierzu **Aus Licht und Traum 52**). Nicht, solange Elfe und Mensch durch ihr Blut miteinander verbunden sind.

☞ Das Band zwischen den beiden wurde einst an der geheimen Quelle geflochten. Eine Rückkehr dorthin, um das Band zu trennen, hält Adaloë für ausgeschlossen, da die aufmerksame Sippe sicherlich keine Fremden dorthin vorließe. Dennoch wäre es das Sicherste, die 'Quelle-mit-Verstand' hinzuzuziehen. Die wichtigste Bedingung für die Trennung des Bandes sei aber der beiderseitige Wunsch, diesen Bund aufzulösen – und hier beginnen die Probleme:

☞ Balbiano weiß nicht, wo ihm Herz und Kopf stehen. Seit der Begegnung mit Adaloë verbrennt ihn die Liebe zu ihr beinahe, er hadert mit der Vorstellung, das Band zu trennen und seine Liebste schon wieder zu verlieren. Auch Adaloë ist durch ihre Zuneigung zu Balbiano verunsichert, ob die Wiederaufnahme in die Sippe wirklich die einzige Möglichkeit ist, ihren Frieden zu finden. Aber selbst wenn sich Balbiano und Adaloë füreinander entscheiden sollten: Wie sollte das machbar sein?

☞ Balbiano ist überfordert und in seinen wechselnden Aktionen mal für die Liebe, dann ganz für Adaloë, schließlich in Sorge um *Selo*, kaum berechenbar. Stellen Sie höchst eigenbrötlerische Phasen Balbianos dar, die die Helden aufmerken lassen, und überraschen Sie dann mit einer spontanen Aktion Balbianos, die ihn oder die Gruppe unnötig in Gefahr bringen.

☞ Adaloë ist ratlos und mehr denn je auf das Gespräch mit den Helden angewiesen.

Bedenken Sie, dass die Verständigung beeinträchtigt ist: Selten nur können alle miteinander reden, da die Elfe nur in kurzen Phasen zughänglich ist.

"ABER ES IST NIE ZU SPÄT UMZUKEHREN."

Spätestens nach der Ankunft am Mandlir kommt es zur entscheidenden Auseinandersetzung mit den Häschern. Balbiano bittet die Helden um Schonung seiner Tochter. Sollten die Helden zu unterliegen drohen, erhalten sie unerwartete Hilfe: Ein elfischer Kundschafter greift kurzentschlossen ein, da die Helden offensichtlich eine Elfe verteidigen. Verbliebene Häscher werden dadurch in die Flucht geschlagen. Der Kundschafter interessiert sich für die tote Elfe, deren Identität ihm aber verschlossen bleibt. Über den Kundschafter können die Helden der Sippe eine Botschaft zukommen zu lassen. Bald darauf werden die Helden mit einer Unterhändlerin (Adaloës Nachfolgerin) in Kontakt treten können.

Um Adaloë die Rückkehr zur Sippe zu ermöglichen, sind das beiderseitige Einverständnis, den alten Bund zu beenden, sowie die Gegenwart der 'Quelle-mit-Verstand' notwendig. Zur Ausführung genügt, sich mündlich gegenseitig aus dem Bund zu entlassen. Der Kontakt zur Nymphe ist auf verschiedene Arten möglich:

☞ Normalerweise lässt die Sippe Außenstehende nicht zur Quelle vor. Nur wenn sich Elfen unter den Helden befinden, lässt sich die Sippe überhaupt auf harte Verhandlungen ein. Prüfen Sie hier das Verhandlungsgeschick Ihrer Gruppe: Eventuell erlaubt die Sippe in den Folgetagen tatsächlich, dass Balbiano und Adaloë ein zweites Mal die Quelle aufsuchen.

☞ Kontakt mit der Nymphe ist normalerweise nur an der Quelle möglich, die Nymphe kann sich aber im gesamten Mandlir bewegen, was sie selten tut. Die Helden können die Aufmerksamkeit der Nymphe erregen, vornehmlich über den ZAUBERWESEN DER NATUR oder möglichst eindrucksvoll im Fluss gewirkte Elementarzauber (Wasser). Die Zeremonie muss dann nicht an der Quelle durchgeführt werden.

☞ Wenn Traum und Wirklichkeit verschmelzen: Es ist überaus schwierig, gegen den Willen der Sippe zur Quelle vorzudringen, und Adaloë wird dies auch nicht wollen. Anders sieht es im Falle einer Traumreise aus, und tatsächlich ist es über den Mandlir als verbindendes Element möglich, im Schlaf eine Brücke zu schlagen. Lassen Sie die Helden nach Möglichkeiten suchen, wie man sich zum Schlafen in direktem Kontakt mit dem Mandlir betten kann. In der nächsten Dämmerung begeben sie sich dann auf eine Traumreise zur Quelle, wo das Paar das Band zwischen sich lösen wird. Dabei können die Helden gemeinsam mit der ebenfalls träumenden Sippe bloße stille Zeugen sein. Genauso gut aber können die Helden als wort- und tatkräftige Helfer gegen weitere Traumgestalten (Nedime, *Djamila* oder Sippenelfen, die Adaloë verbannt sehen möchten) auftreten.

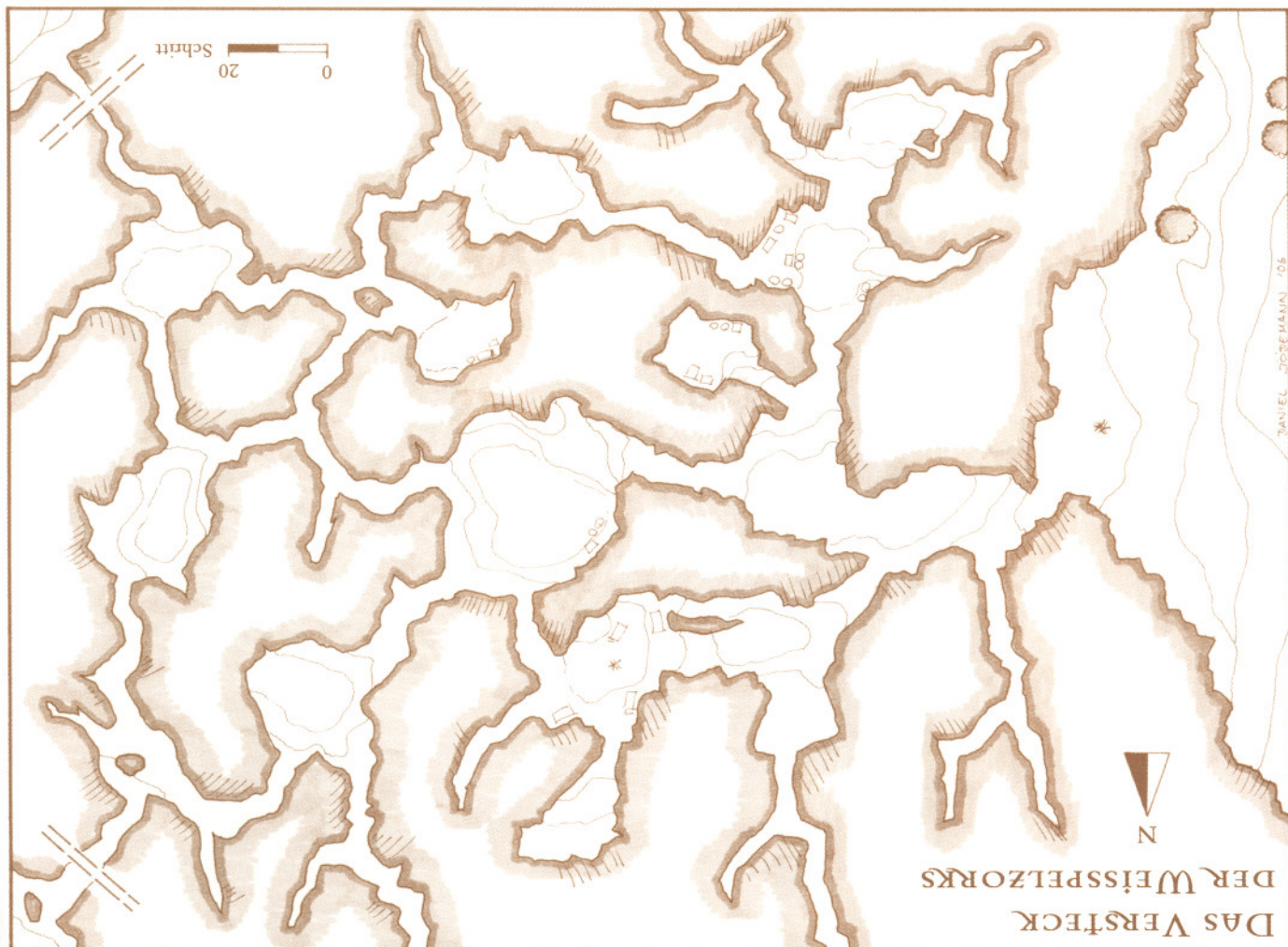
Ist der Bund aufgehoben, dann muss der Sippe berichtet werden, dass das Band zwischen Adaloë und dem Menschen nicht mehr sei – sollte dies über die Traumreise geschehen sein, wissen das die Elfen ohnehin. Sie werden Adaloë daraufhin zu sich nehmen – die Zeit des Abschieds der Helden ist da: Die Elfen können sich mehr und mehr an Einzelheiten aus Adaloës Leben erinnern, Adaloës einst vergessene Seelenmelodie gelangt zurück in das Liedgut der Sippe, ihr ruheloser Geist findet endlich Frieden. Gestalten Sie eine ergreifende Szene, in der sich der Geist schemenhaft aus dem Körper erhebt, einige kurze Worte des Abschieds an die Helden richtet und dann in den von den Elfen angestimmten Melodien aufgeht.

PACHSPIEL

Die Helden haben sich in Nedime al'Sarjaban eine Feindin geschaffen, vor der sie auf der Hut sein sollten. Aber vielleicht wollen ja auch die Helden Vergeltung an der Hexe üben oder helfen, *Selo* in Balbianos Obhut zu bringen. Allerdings ist Nedime gefährlich, einflussreich und gilt landläufig keineswegs als Schurkin, sodass man ihr nicht frei heraus das Handwerk legen kann. Das Vorgehen der Helden sollte also wohlüberlegt sein.

Ἰνσέλπ ἰμ Πέβελ



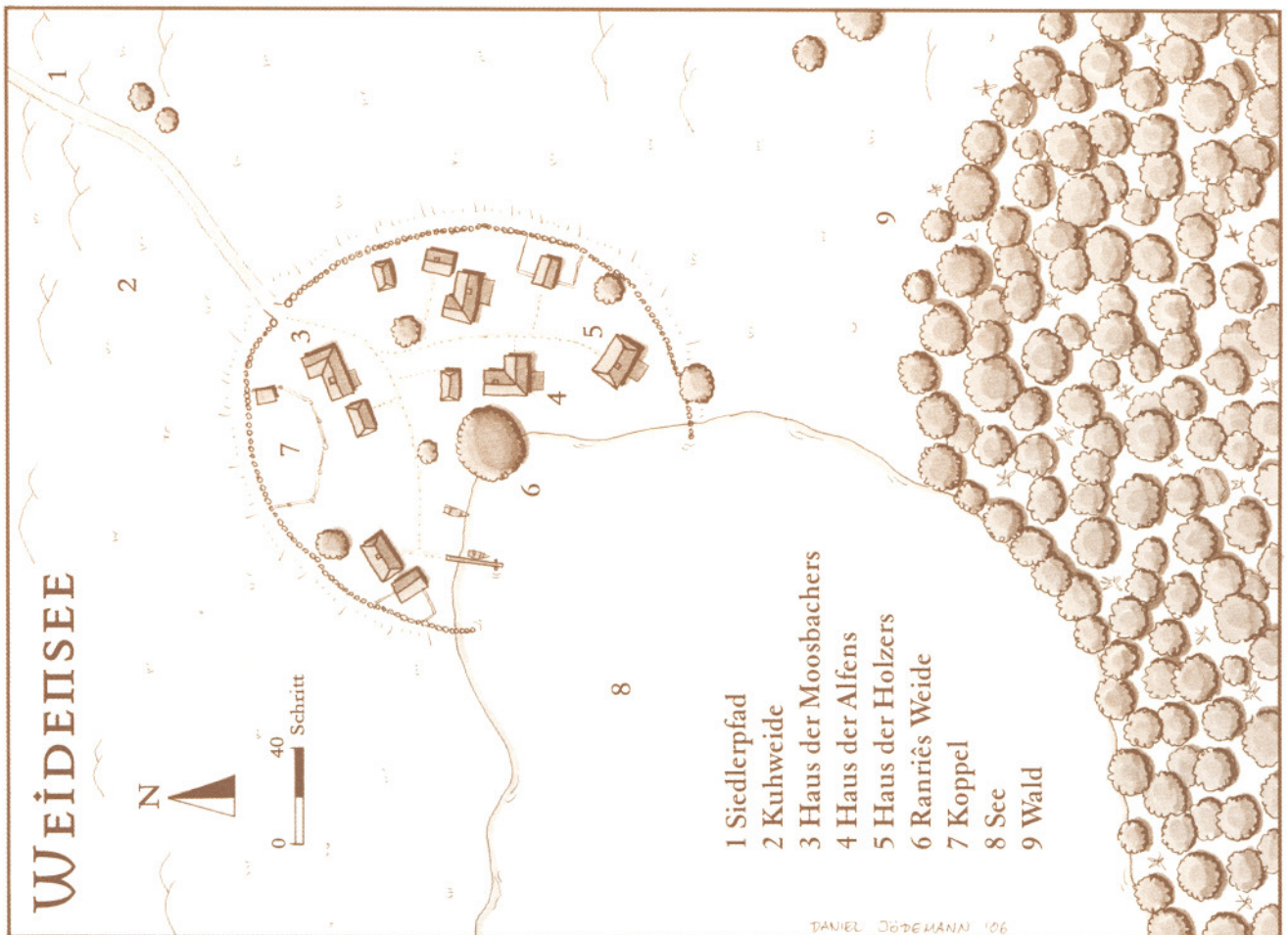


Abenteurer gesucht!



Gesucht werden mutige Abenteurer für das Aufspüren eines Einhorn.
Gute Bezahlung!!! Reisevilligkeit wird vorausgesetzt. Jungfräuliche
Recken bevorzugt! Bei Interesse meldet Euch bei Haggard Regis,
Bund des Roten Salamanders.
(siehe Wegbeschreibung!)





Bardibrig

100 Schritt



200 Schritt

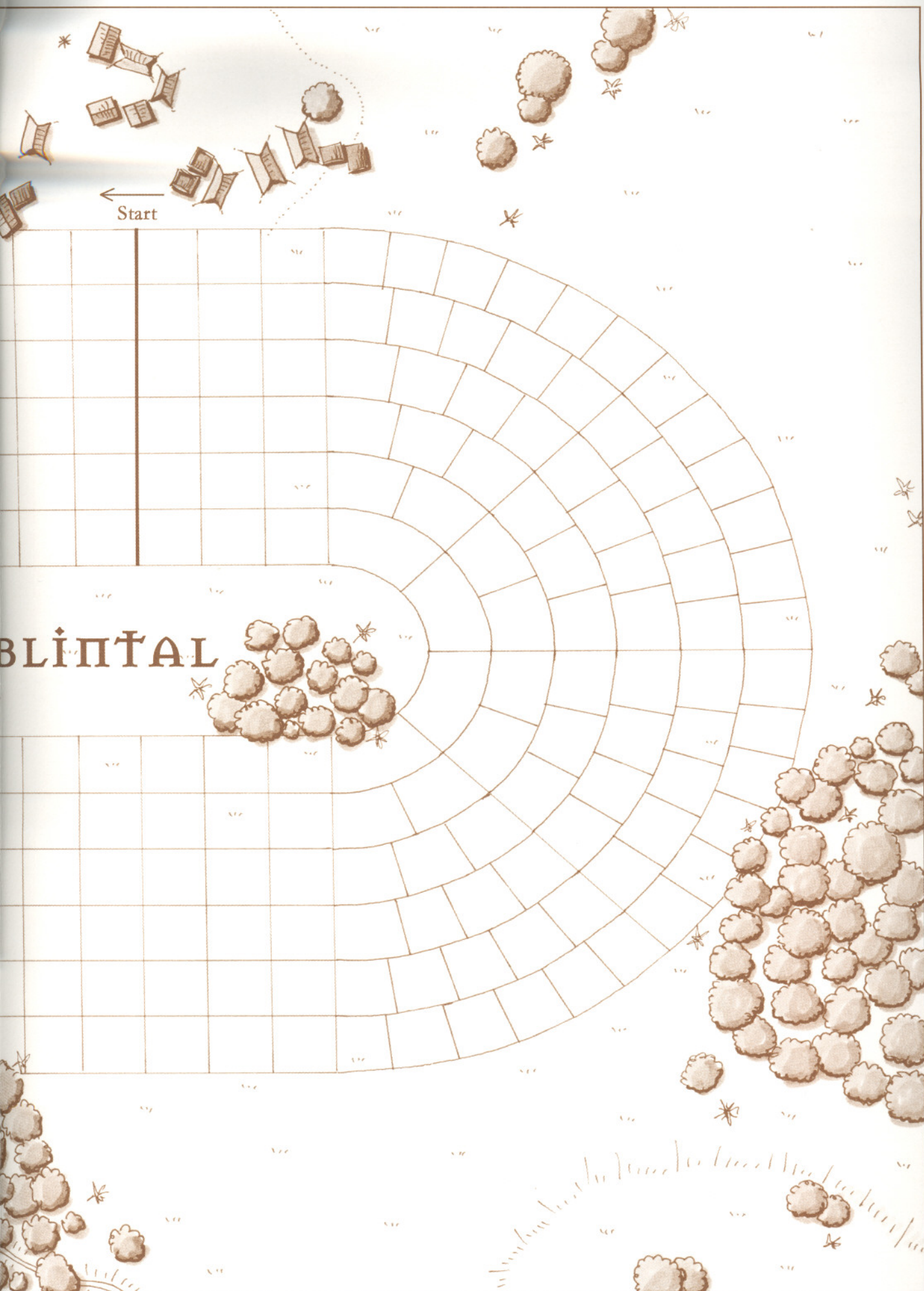
1 Kriegshafen, 2 Haupthafen, 3 vordere Bucht, 4 Hafen der Tlaskelem, 5. Expeditionshafen

- | | |
|--|---|
| 1 Türme an den Hafeneinfahrten | 9 Werftanlagen mit Trockendocks und Lagerhallen |
| 2 Türme | 10 Siedlung der Wüstenelfen |
| 3 Schanzen mit Katapulten | 11 Clanspalast der Vislani |
| 4 Toranlagen | 12 Clanspalast der Tlaskelem |
| 5 Neuer Pyr-Tempel (ehem. Wachturm) | 13 Handelsschiffe |
| 6 Lagerhäuser und Speicher | 14 Fischerboote |
| 7 Clanspaläste mit weitläufigen Gärten | 15 Wohnsitz Fenvariens |
| 8 Parkanlagen | |



DAS GÖ...

DANIEL JÖDEMANN '06



Start

BLINTAL

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

AUF ELFENPFADEN

REDAKTION: KATHARINA PIETSCH UND TYLL ZYBURA

AUTOREN / AUTORIN: MICHAEL BÖCK, ARMIN BUNDT, MAGNUS ERPING, LARS FEDDERN, MATTHIAS FREUND, MICHAEL MASBERG UND STEPHANIE VON RIBBECK

Verborgen vor den Augen der Menschen und anderer Völker leben die Elfen in uralten Wäldern, weiten Steppen, abgelegenen Auen und im ewigen Eis; abseits der Ereignisse, die ganze Reiche in Aufruhr versetzen – und doch verwoben in ihre eigenen Schicksale, bedrängt von alten und neuen Feinden, heimgesucht von Mysterien aus ihrer Vergangenheit.

Der begleitende Abenteuerband zur Spielhilfe *Aus Licht und Traum* bietet den Helden die Möglichkeit, die Kultur, Lebensweise und Weltsicht der aventurischen Elfen kennen zu lernen und an ihren Geschicken teilzuhaben. Helfen Sie einem Auelfen aus dem Reichsforst, eine *Saat der Hoffnung* zu überbringen, lauschen Sie in der Grünen Ebene den Kindern des Windes, wenn diese *Das Lied der Weide* anstimmen, oder deuten Sie die Spuren, die ein *Falscher Feind* im Kampf gegen die Firnelfen am Blauen See hinterlässt. Folgen Sie den Pfaden der Waldelfen ins geheimnisvolle Herz der Salamandersteine, wo eine *Schwarze Flamme* durch *Schwarzes Licht* verdunkelt zu werden droht, oder lassen Sie sich gar auf die Inseln im Nebel entführen, wo *Schreckensbilder* Wirklichkeit werden.

Zum Leiten dieses Abenteuerbandes sind für den Meister die Kenntnis der Boxen *Schwerter & Helden* und *Zauberei & Hexenwerk* sowie die Spielhilfe *Aus Licht und Traum* notwendig. Kenntnis der Spielhilfe *Zoo-Botanica Aventurica* sowie der Box *Götter & Dämonen* ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

€ 18,00 [D] • CHF 31,60



9 783890 644370

FANPRO

I303I

ISBN-10: 3-89064-437-6
ISBN-13: 978-3-89064-437-0

Das Schwarze Auge

ABENTEUER Nr. 145

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
MITTEL / MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)
EINSTEIGER BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ,
ZAUBEREI

ORT UND ZEIT
WILDERMARK, GRÜNE
EBENE, BLAUE SEE,
SALAMANDERSTEINE,
INSELN IM NEBEL,
AB 1029 BF

