

Im Schatten Simyalas



Das Schwarze Auge

13039 PDF

DSA-Kampagneband für 3 – 6 erfahrene Helden

AVENTURIEN

Das Schwarze Auge

IM SCHATTEN SIMYALAS



ULISSES SPIELE



AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



LEKTORAT

FLORIAN DOP-SCHAVEN, MOMO EVERS,
THOMAS RÖMER

UMSCHLAGEGESTALTUNG, GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN & KARTEN

ZOLTÁN BOROS, CARYAD, FRANK FREUND,
RALF HLAWATSCH, SWEN PAPPENBROCK,
LUCIO PARILLO, TOM THIEL

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN 978-3-95752-786-8



IM SCHATTEN SIMYALAS

DREI GRUPPENABENTEUER
FÜR 3 BIS 6 ERFAHRENE HELDEN

VON THOMAS FIPP UND LENA FALKENHAGEN

MIT BEITRÄGEN VON
ANTON WESTE UND HADMAR VON WIESER

AUF DIE REGELN VON DSA 4
ANGEPASST VON INGO MITTAS.



ІННАЛТ

ПАМЕНЛОСЕ ДÄММЕРUNG

PROLOG	6
VOR DEM ABENTFEVER	6
HANDLUNGSÜBERBLICK	7
DIE GRAFSCHAFT WALDSTEIN UND DIE BARONIE FALKEPWIND	10
DAS ABENTFEVER BEGİNNT	10
... MIT EINEM GROßEM WUNDER	10
ANGRIFF DER PAMENLOSEN BRUT	11
VON TRAVIA ERWÄHLT	11
DER PLAN	12
GEFAHREN AUF BURG FALKEPWIND	12
DER TAG DER ANKUNFT	13
ERKUNDUNGEN I: GERÜCHTE UND PEVİGKEİTEN	13
ERKUNDUNGEN II: PERSONEN	14
ERKUNDUNGEN III: DIE GAUKLERTRUPPE	15
DAS ABENDMAHL	17
EREIGNİSSE İN DER NACHT	17
JAGD AUF DEN WEİßEN HIRSCH	20
DAS GEHEİMNİS DER FEENGROTTEN	23
FEENZauber UND ELFENMACHT	23
DIE FEENGROTTEN	25
ULFİNDELS RETTUNG	33
DER SPİNNENBAUM	34
DER SPİNNENBAU	35
DAS FİNALE	37
DIE RÜCKKEHR ZU DEN FEENGROTTEN	38
KRIEGSRAT AUF BURG SILZ	39
ANHANG	40
BRIEFE UND DOKUMENTE	40
RELİKTE ELFİSCHER MAGİE	41
BESTİARİUM UND HERBARİUM	41

STEIN DER MADA

PROLOG	44
VOR DEM ABENTFEVER	44
HANDLUNGSÜBERBLICK	44
AKT I	46
DER RUF DER GRÄFIN	46
KRIEGSRAT ZU BURG SILZ	46
DIE REİSE NACH RUPİN	48
RUPİN	50
ERÖFFNUNG DER PARTEİEN	52
LOKALİTÄTEN İN RUPİN	55
DAS LAGER DER ZAHORJ	63
DIE İNQUISİTİON UND DIE MAGİSche GERİCHTSBARKEİT	64
AKT II	65
PEBEL İN DEN MADAHERMEN	65
ROSE MIT DORPEN	66
DUNKLE KRÄLEEN	68
FALSCHES SPIEL	68
DIE SCHLANGE İM PEST	70
AKT III	71
İM ZEİCHEN DES MONDES	71
MADA ZU EHREN	72
DIEBSTAHL DER HARFE	74
GEJAGT!	76
AKT IV	77
FLUCHT NACH PORDEEN	77
DOPPERBACH	78

DER BASİLİSKENKÖNİG

PROLOG	100
HANDLUNGSÜBERBLICK	100
VOR DEM ABENTFEVER	101
AKT I: ZUM THRON DER WINDE	102
DURCH DIE GRÜNE EBENE	103
TRAVİNGEN	106
DAS GEHEİMNİS İM RABENPASS	108
DAGALS MYSTERİUM	112
ZURÜCK İNS MITTELREICH	117
AKT II: ZAUBERRANKE UND STERNENSTAUB	117
ZURÜCK AUF BURG SILZ	117
PFLANZENKUNDE	119
VERSAMMELTE GESELLSCHAFT	122
AKT III: ÜBER DEM WİFFELMEER	125
AUF DEN SPUREN SİMYALAS	125
AKT IV: DAS URALTE SİMYALA, VON PFLANZEN UND ERDREICH ÜBERWUCHERT	129
SİMYALA – GESCHİCHTE UND HİNTERGRUND	130
SAMTENE PFOTEN	139
DIE BEORİS-JAGD	142
DIE SALA DER ZAUBERSÄNGER	145
AKT V: SCHATTEEN ÜBER SİMYALA	147
RUHE VOR DEM STURM	147
DER BASİLİSKENKÖNİG	148
TRAVİAS GNÄDE	150
AUSKLANG	152
OFFENE ENDEEN	154
KOPİERVORLAGEN UND HANDOUTS	155

ПАМЕРЛОСЕ DÄMMERUNG

ERSTER TEIL DER KAMPAGNE
„IM SCHATTEN SIMYALAS“
VON THOMAS FIPP



ÜBERARBEITET VON INGO MITTAS

MIT DANK AN

BJÖRN BERGHAUSEN, LENA FALKENHAGEN, STEFAN KÜPPERS, ANTON WESTE UND
HADMAR VON WIESER
UND DIE WACKEREN TESTSPIELER
APPETTE GRUND, FLORIAN LACINA, KATJA ENGLER UND MARC HÖHNE.

PROLOG

*Im Zentrum der Welt, der Erde geweiht,
stand einst eine Stadt voll von Herrlichkeit.
Ein elfischer Traum, der Vollendung nah:
das stolze, das schöne Simyala.*

*Die Elfen waren stolz, in Dünkel entbrannt,
galt ihr Werk doch als Zierde der Zierden im Land.
Niemand hörte die Stimmen der Vettern im Wald,
denn wo Hochmut gedeiht, naht das Ende schon bald.*

Refrain:

*Drum vergesst die Lieder der Lieder nicht,
zu binden das Böse, denn Böses schläft nicht!
Drum vergesst die Lieder der Lieder nicht,
fürchtet den Tag, da der Spiegel zerbricht!*

*So geschah es: Das, was keinen Namen hat,
warf seinen Blick auf die Elfenstadt.
Und es entschied in finsterner Grausamkeit,
dass Stadt und Bewohner zum Sterben bereit.
Der Hochmut der Elfen, er machte sie blind,
zu entlarven die Lügen, geflüstert vom Kind.
Als das Band von Liebe und Freundschaft zerbrach,
der dunkle Zerstörer sein Urteil sprach.*

Refrain:

Drum vergesst die Lieder der Lieder nicht ...

*Des Basilisken Macht kam mit Urgewalt,
sein faulender Brodem versengte alsbald.
Ein Drittel der Elfen, sie starben in Pein,
ein weit'eres fiel den Scharen von Ratten anheim.
Die Letzten der Elfen, sie fasten den Mut,
als Katz' sich zu wehren der nagenden Flut.
Sie wetzten die Krallen, zu halten die Wacht,
die Bestie zu binden, bei Tag und bei Nacht.*

Refrain:

Drum vergesst die Lieder der Lieder nicht ...

—Die Weise vom Basiliskenkönig, angeblich auelfisches Liedgut,
übersetzt und neuinterpretiert vom berühmten Bardenkönig Aldifreid

»Als aber der Jägersmann erkannte, dass er sich im undurchdringlichen
Gewirr des Reichsforstes verirrt hatte, wurde ihm bang, und Hoffnungslo-
sigkeit begann sich in seinem Herzen breit zu machen. Niedergeschlagen
setzte er sich an einen Waldsee, der rot vom Licht der untergehenden Son-
ne beschienen wurde, und betete zu Ifirn, der milden Tochter des grim-
migen Jagdgottes. Da begab es sich, dass das Säuseln und Rauschen des
Windes, der sich in den Wipfeln der stolzen Bäume brach, zu solch einem

Brausen anschwell, dass der Jägersmann glaubte, dass sich zwölf Schwäne
gleichzeitig zum Flug erhoben. Aus dem Brausen aber wurde ein Wispern,
und aus dem Wispern eine sanfte Stimme, die den Jägersmann ansprach:
"Menschlein", sprach die Stimme, "weißt du nicht, dass dieser Wald Ge-
heimnisse birgt, die älter denn deine Vorfahren sind? So höre denn: Dei-
nem Geschlecht soll einst bestimmt sein, die Geheimnisse des Waldes zu
ergründen. Doch nicht heute, sondern morgen. Solange dieser Zeitpunkt
nicht gekommen, soll eure Neugier ungestillt und jeder verbotene Schritt
ins Herz des Forstes gesühnt sein. Trage diese Botschaft zu den anderen
deines Geschlechts, und ich will dir helfen!"«

—aus der Mär vom Jägersmann im Reichsforst,
Märchen zwischen Raller und Breite, zusammengetragen von
Alfert von Deianishain, 687 BF

»(...) weil über dem Neugeborenen Tsas und Traviass Segen lag, Hochge-
boren und seine Gemahlin stets gerecht zu ihren Untertanen waren und
sie immer die Gesetze der Wälder geachtet hatten, begab es sich, dass zum
Kindsfest eine gute Fee erschien. Ein großes Ah und Oh erhob sich unter
den Geladenen, als die Lichtgestalt, umtanzt von Hunderten der schön-
sten Schmetterlinge, zu dem Sprössling an die Wiege trat und ihre Zau-
bergerte hob. Feierlich beugte sie sich über den Knaben und sprach die
Worte: "Ich bin der Himmel, du bist die Erde. Ich trag den Bund, trag
du nun das Erbe."

Und so segnete sie ihn mit sieben wundervollen Gaben, und ganz nach
Feenart war jede der Gaben einzigartig: Wagemut auf all seinen Questen,
Weisheit bei allen Entscheidungen, Mitgefühl für alles Lebende, Schön-
heit an Geist und Körper, Geschmeidigkeit im Kampfe, eine glückliche
Hand beim Regieren und die Stärke der Leuin (...)«

—eine Feenerzählung, wie sie in der Baronie Falkenwind erzählt wird

»(...) so heyssth es im Albernischen, dass der holde Feenkönig Fabulon
eynst eyn Volk der Feen von seynem Hof verstiesz, das berührt von all
jener Macht, die ohn Namen ist. Verderbet ist es, seyth es den Kusz des
Frevlers empfing. Durch und durch erfüllet vom Dunkel, und nicht vom
Licht. Schwarz sind ihr Gedanken, schwarz ist ihr Gestalt, und schwarz
ihr unsäglich Zauberverwerk. 'Lamifaar' ist ihr Feenname, doch Neugier
ihr zweiter, Niedertracht ihr dritter und Boszheit ihr vierter. Es heyssth,
sie seyen ausgeschicket, zu suchen den wahren Namen des Zerstörers. Keyn
Geheymnis lasset sie ruhen und keyn Rätsel lasset sie unberührt. Ratten-
pilze und Blut seyen ihr Speis, und in den Tagen ohn Namen hielten sie
Hofstaat, wo der Blick des Vernichters Sumus Leib streift, um ihm zu
flüstern, was sie erfahren (...)«

—Druidentum und Hexenkult, Seite 66

»Eine neue Rasse ist ausgesät. Ihr gehört das neue Zeitalter. Sumus Atem
geht schneller, und schneller werden sie leben. Wenig Zeit bleibt ihnen, ihr
Schicksal zu erfüllen. Doch die Länder sind ihnen bereit. Das Vermächtnis
der alten Völker liegt ihnen dar.«

—aus der Offenbarung des Lichtvogels

VOR DEM ABENTEUER (MEISTERINFORMATIONEN)

Das vorliegende, selbstverständlich auch einzeln spielbare Abenteuer
stellt den Auftakt einer Kampagne dar, die Ihre Spieler in Berührung
mit den uralten Geheimnissen der legendären Hochelfen Aventuriens
bringen werden. Nach und nach werden Ihre Helden den schrecke-
nerregenden Plan einer uralten Macht aufdecken können, die sich
in den letzten Jahren erstaunlich zurückgehalten hat: der Gott ohne
Namen.

Das Abenteuer, das vielleicht nicht *den*, aber zumindest *einen* Beginn
dieser Geschehnisse markiert, wurde daher bewusst für erfahrene Hel-
den verfasst – auch wenn sich der Schwierigkeitsgrad der Handlung
völlig problemlos auf die Belange von Veteranen hin anpassen lässt.
Es ist so konzipiert, dass es sowohl Neueinsteigern des Schwarzen

Auges, als auch erfahrenen Spielern maximalen Spielspaß garantiert.
Selbiges gilt natürlich auch für den Meister des Schwarzen Auges.
Sollten Sie als Spielleiter über noch nicht so viel Spielpraxis verfügen,
sei Ihnen schon jetzt versichert, dass die Handlung geradlinig genug
ist und über genügend geschlossene Schauplätze verfügt, so dass Sie
die vor Ihnen liegenden Rollenspielaufgaben ohne viel Probleme 'meis-
tern' werden. Natürlich finden sich im Text verstreut genügend dra-
maturgische Hilfestellungen, die Ihnen auch bei den etwas knifflige-
ren Passagen weiterhelfen werden. Wie immer empfehlen wir auch
hier, dass Sie sich vor Spielbeginn einen vollständigen Überblick über
das Abenteuer verschaffen sollten.

ZU DEN HELDEN DIESES ABENTEUERS

Natürlich steht es Ihren Spielern frei, mit welchen Helden sie das Abenteuer betreten möchten. Aber schon den Andeutungen des Vorstands können Sie entnehmen, dass die vor den Spielern liegenden Ereignisse insbesondere für folgende Helden von Interesse sein werden: Auelfen, Waldelfen und Firnelfen sowie – als weitere Vertreter der ‘alten Rassen’ – die Zwerge Aventuriens. Vorteilhaft wäre es darüber hinaus, wenn sich in der Gruppe ein Magier bzw. ein Druide

oder eine Hexe befinden würde. Auch Schelme haben zumindest in diesem Abenteuer ihren Platz. Und da es darum geht, dem Namenlosen ein Schnippchen zu schlagen, bietet das vorliegende Szenario natürlich auch einen idealen Hintergrund für Geweihte der Zwölfgötter.

Allgemein gilt, dass – falls sich niemand unter Ihren Spielern für einen Elfen als Helden entscheiden möchte – einem Barden oder Musikanten in Ihrer Gruppe durchaus ein größerer Auftritt bevorstehen mag.

HANDLUNGSÜBERBLICK (MEISTERINFORMATIONEN)

LEGENDEN AUS HOCHELFISCHER ZEIT

Das Namenlose schläft nie. Der Dunkle Gott lauert im Verborgenen und spinnt mit Geduld seine Fäden, die Jahrzehnte, Jahrhunderte und Jahrtausende umfassen. Immer bereit zuzuschlagen, wenn die Wacht seiner Widersacher, der zwölfgöttlichen Geschwister, erlahmt – oder deren Aufmerksamkeit durch anderweitige Ereignisse im Übermaß beansprucht wird. Und wer mag es den Zwölfen verdenken, dass sich ihr Hauptaugenmerk derzeit auf den Osten Aventuriens richtet, wo die Macht ihrer erzdämonischen Feinde das Land wie Schimmel befallen hat?

Schon mehrfach streckte der Namenlose seine begehrliche Hand nach dem aventurischen Kontinent aus, stürzte die herrschenden Völker ins Unglück und zerstörte ihre Hinterlassenschaften. Sein letzter derartiger Versuch geschah lange vor der gildenländischen Besiedlung Aventuriens: zu jener Zeit, als die ersten Elfen Aventuriens die Wälder verließen und die Zivilisation der Hochelfen begründeten, die für mehrere tausend Jahre Bestand hatte. Es heißt, dass die Hochelfen sechs große Städte errichteten, die in ihrer Einzigartigkeit und Schönheit bis heute unerreicht geblieben sind.

Eine dieser Elfenstädte war das sagenhafte *Simyala*, das sich im Zentrum des Kontinents befunden haben soll, in einem Gebiet, in dem heute der geheimnisvolle Reichsforst über mehrere hundert Quadratmeilen hin das Land bedeckt – ein Wald, der selbst nur der Rest eines weitaus riesigeren Kontinentalwaldes ist. Die Legenden der Auelfen, die sich unter anderem als direkte Nachfolger der Bewohner Simyalas betrachten, besagen, dass der Namenlose, den sie das ‘Rattenkind’ nennen, einst den fürchterlichen Basiliskenkönig in die Hochelfenstadt entsandte, der die stolze Elfenmetropole vollständig verheerte. In seinem Gefolge hielten Heerscharen von Ratten Einzug in die Stadt, die über all jene herfielen, die bis dahin vom giftigen Brodem des Basilisken verschont geblieben waren. Es heißt aber auch, dass sich die Mutigsten der Hochelfen in Katzen verwandelten, um den Kampf gegen die Ratten aufzunehmen, die sich in ihrer Anmaßung einen eigenen König erwählt hatten.

Auch die menschlichen Sagen künden von dieser Katastrophe. So verehrt die Rondra-Kirche *Geron den Einhändigen* als Heiligen, den ersten Träger von Siebenstreich und größten der Sagenhelden aus der gildenländischen Siedlerzeit (siehe *Geographia* 157). Seine sechste Heldentat, so heißt es, bestand darin, unter großen persönlichen Opfern das uralte Simyala gefunden und den Basiliskenkönig mit Hilfe des göttlichen Schwertes Siebenstreich erschlagen zu haben (siehe *Aus Licht und Traum*, Seiten 19, 27–28, 62f., 122 sowie *Herz des Reiches*, Seiten 32, 56, 71, 73, 120). Doch das Heldenepos verkündet nicht, wie es ihm einst gelang, die verborgene Elfenstadt zu entdecken. Keine Sage gibt einen Hinweis darauf, warum die mysteriöse Stadt noch immer verborgen ist, und keine Aufzeichnung weiß zu berichten, ob die in der Elfenstadt lauernde Gefahr endgültig gebannt wurde.

ELFENMACHT UND ZAUBERWERK

Sie werden es schon erraten haben, Ihre Helden werden in diesem Abenteuer Gelegenheit haben, einen Zipfel jenes geheimnisvollen Schleiers zu lüften, der bis heute über der uralten Elfenstadt liegt. Simyala fiel, als es den Zenit seiner Macht erreicht hatte. Kunst, Musik und Gelehrsamkeit der Hochelfen standen zu jener Zeit in einer Blüte, wie sie später nie wieder von einem aventurischen Volk erreicht

wurde. Hochmut und Stolz ob ihrer eigenen Errungenschaften begann sich in die Herzen der Alten Elfen zu stehlen, und sie hatten schon lange damit begonnen, die Ältesten der Ihren als Götter zu verehren. Mit Verachtung sah man auf die Kultur der ‘Unaussprechlichen’ herab, die Echsenvölker im Süden des Kontinents, obwohl beide Rassen gleichsam den mächtigsten der Alten Drachen, *Pyr Dracon* (Pyrdacor), als Gott der Elemente verehrten: eine Religion, zu deren Verbreitung ganz wesentlich *Pardona*, die von Pyrdacor unter anderem zu diesem Zweck geschaffene (doch insgeheim vom Namenlosen berührte) Elfe beitrug, die – wie man inzwischen weiß – noch viel Unglück über die Hochelfen und in jüngster Zeit auch über die Menschen bringen sollte.

Kein Wunder, dass die Hochelfen ihren Vettern aus dem Gebiet der heutigen Salamandersteine, die sich für ein ursprüngliches Leben in den Wäldern entschieden hatten, mit selbstgefälliger Herablassung begegneten. Es ist müßig zu hinterfragen, ob der Namenlose diesen Hochmut noch nährte oder ob er sich dessen nur bediente.

Natürlich gab es damals auch unter den Hochelfen Frauen und Männer, die befürchteten, dass tief fällt, wer zu hoch fliegt, und daher Bescheidenheit annahmten. Doch die meisten dieser Mahner wurden verachtet. Selbst dann hörte man nicht auf sie, als sich die Hinweise verdichteten, dass einige der Hochelfen in eitlem Größenwahn damit begonnen hatten, heimlich den Namenlosen anzubeten. Der elfische Hochmut überdauerte den plötzlichen Abbruch des Kontaktes zu dem vom Hochelfen Ometheon erbauten *Himmelsturm* im Norden Aventuriens. Selbst die zunehmende Anzahl militärischer Konflikte, in die das leuchtende *Tie'Shianna*, die südlichste der sechs großen Elfenstädte, verstrickt wurde, gemahnte nur die Wenigsten zur Vorsicht.

Doch nicht militärischer Überlegenheit fiel Simyala zum Opfer, sondern Verrat aus den eigenen Reihen. Die Wahrheit ist, dass auch beim Untergangs Simyalas Pyrdacors Geschöpf *Pardona* ihre verdorbenen Hände im Spiel hatte. Denn sie war es, die als Krönung ihrer größenwahnsinnigen Herbeirufungen und Erschaffungen unsäglichster Wesenheiten diejenige Bestie aus den dunkelsten Urklüften der Welt ins Diesseits lockte, die in die Sagen und Legenden der Elfen und Menschen unter der Bezeichnung ‘Basiliskenkönig’ Einzug gehalten hat. Aus Spannungsgründen soll an dieser Stelle nur so viel verraten werden, dass – als der Basiliskenkönig in der Stadt erschien und die Stadt entvölkerte – die kleine Gruppe besonnener Mahner unter den Hochelfen inzwischen gehandelt hatte. Die Gruppe vermochte die schrecklichen Vorzeichen richtig zu deuten und stellte sich dem Schrecken mit all ihrer elfischen Zaubermacht entgegen. Zum Teil unter Aufopferung ihrer eigenen Existenz gelang es ihnen im letzten Augenblick, das namenlose Gezucht in der Stadt zu binden, dafür zu sorgen, Simyala vor Entdeckung durch ahnungslose Generationen und Völker zu sichern und einige seiner größten Geheimnisse vor dem Zugriff Pardonas in Sicherheit zu bringen. Hier beginnt unsere Geschichte.

DER FEENPAKT

Was wurde nun aus Simyala? Wenn Sie und Ihre Spieler die versteckt ausgestreuten Spuren in diesem Band richtig zusammentragen, werden Sie einen Zipfel dessen, was die Hochelfen der Stadt unternommen haben, um das Land vor dem schrecklichen Schicksal ihrer Stadt zu schützen, errahnen können. Aus Spannungsgründen werden wir ihr Geheimnis hier noch nicht zur Gänze verraten.

Als aber das mysteriöse Werk unter vielen Opfern getan war und absehbar wurde, dass sich die Kultur der Hochelfen nie wieder von den Schlägen des Namenlosen erholen würde, begannen die letzten standhaften Kämpfer und Zauberweber jener Tage, das Rätsel, wo und wie Simyala zu finden ist, für Jahrtausende zu sichern. Denn die Bindung der Namenlosen Brut war ihnen zwar geglückt, nicht aber der Sieg über sie.

Da kein Bann und kein Zauber ewig währt, so ihr Plan, schien es ihnen notwendig, späteren Kulturen oder Generationen das notwendige 'Rüstzeug' zu vermachen, damit diese den Schrecken Simyalas nötigenfalls erneut in die Schranken weisen können. Es wurde daher entschieden, die einzelnen Wissensfragmente und Artefakte, die die Hochelfen bei ihrem Werk verwendet hatten, an sicheren Orten zu verstecken und für eine ferne Zukunft zu verwahren, in der ein anderes Volk diese 'Bruchstücke' vielleicht wieder benötigen würde: die Menschen.

Zu den Zauberwerkern jener Tage gehörte der Hochelf *Antaraleon*. Auch ihm oblag es, einen Teil dieses Geheimnisses für eine unbekannte Zukunft zu bewahren: ein hochelfisches Zaubersong sowie einen in vielerlei Hinsicht wundersamen Elfenkristall. Das Lied wird bereits in diesem Abenteuer eine wichtige Rolle spielen – beide 'Schätze' werden ihr wahres Geheimnis aber erst in den nachfolgenden Teilen dieser Kampagne enthüllen.

Er wählte dafür einen Ort, der – wie angeblich auch Simyala selbst – verborgen im heutigen Reichsforst liegt: ein Höhlensystem, das den einstigen Hochelfen in seiner unterirdischen Pracht ehemals zum Lustwandeln diente. Diesen wundersamen Ort könnte man heute mit dem Begriff 'Feengrotten' versehen, da *Antaraleon* hier in der Tat Feenwerk und elfische Zauberkunst auf wundersame Weise miteinander zu verbinden wusste.

Antaraleon lebte eine sehr lange Zeit an diesem Ort, wachte über Lied und Kristall und versuchte, die Erinnerung an die alten Zeiten lebendig zu erhalten. Etwa zu der Zeit, als die ersten gäuländischen Siedler den aventurischen Kontinent erreicht hatten, spürte der Hochelf, dass sich nun auch sein Leben dem Ende zuneigte. Da er fürchtete, dass nun bald niemand mehr da sein würde, um Wacht über das verborgene Geheimnis zu halten, bat er eine Fee um Hilfe, deren Zaubermacht sich in diesem verborgenen Teil der Welt schon seit jeher manifestiert hatte: die Holde *Ulfindel*. Die Fee versprach dem sterbenden Elf, dessen Wacht zu übernehmen. Nur benötigte sie als Geschöpf der 'Welt Jenseits' ein Wesen aus der 'Welt Diesseits' als Bundesgenossen – quasi als einen Anker in der Dritten Sphäre, um ihre Aufgabe in dieser Welt erfüllen zu können.

Ulfindel erschien daher eines Tages einem Jäger, der mit anderen gäuländischen Siedlern in das Gebiet der heutigen Grafschaft Waldstein vorgestoßen war und den sie zu ihrem Erwählten auf *Dere* erkor. Sie schloss mit ihm einen Bund, der gewährleistete, dass seine Blutlinie über Generationen hinweg mit ihr verbunden blieb – ein Bund von feenhafter Seltsamkeit, der von jeder Generation erneuert werden muss. Denn wann immer die männlichen Nachfahren dieses einstmaligen Erwählten die Zeit ihrer Mannbarkeit erreichen, lockt *Ulfindel* den jeweiligen Jüngling in Gestalt eines weißen Hirsches in ihr wundersames Reich, um ihn dort in den uralten Pakt einzuweihen und sich hier erneut mit ihm zu verbinden.

Wen mag es überraschen, dass die Fee die Leibesfrucht dieser Begegnung nicht selber austrägt, sondern in den Schoß der späteren Gemahlin ihres Auserwählten legt? Man mag sich fragen, ob jede dieser Frauen wusste, wessen Kind sie da zur Welt gebracht hat, und ob jeder dieser Jünglinge von seinem Vater gleichermaßen gut auf diese bedeutende Initiation vorbereitet wurde. Sicher ist, dass das Feenblut dafür sorgte, dass allen Erstgeborenen ein erfülltes Leben beschieden war – und dass die Holde mit ihrer Hilfe weiterhin über das Geheimnis der Feengrotten wachen konnte.

So geschieht es nun schon seit vielen Generationen. Die Ahnenlinie, von der hier die Rede ist, ist die der heutigen Barone von Falkenwind in der mittelreichischen Grafschaft Waldstein, eines der ältesten, aber aus gutem Grund auch unauffälligsten Adelsgeschlechter des Mittelreichs. Heute, Ende 1022 BF, droht dieser Feenbund zu zerbrechen

– und das Geheimnis der Feengrotten an die Diener des Namenlosen zu fallen.

DIE JÜNGSTEN EREIGNISSE

Greifbert von Falkenwind, der letzte Baron der Baronie Falkenwind, war Teilnehmer der Dritten Dämonenschlacht, in der der finstere Dämonenmeister *Borbarad* vom Heer der Verbündeten geschlagen werden konnte. *Greifbert* kämpfte mit großer Tapferkeit gegen *Borbaradianer* und Dämonenbrut, doch letztlich wurde er Opfer eines *Daimoniden*, der ihn mit seinem Biss vergiftete. Als der Baron schwer verletzt gefunden wurde, war sein Geist umnebelt. Man schaffte ihn in ein nahes *Noionitenkloster*, wo er – wohl dank des Feenbluts in seinen Adern – noch bis Ende *Rondra 1022 BF* gegen seinen Tod anzukämpfen vermochte. Dann starb auch er – ohne seinen Sohn und Nachfolger, *Allerich von Falkenwind*, in den uralten Feenpakt und die damit verbundenen Aufgaben und Pflichten einweihen zu können.

Allerich hat nun vor einem Monat seine Knappschaft auf *Burg Silz*, bei der *Gräfin Naheniel Quellentanz von Waldstein*, hinter sich gebracht und den Ritterschlag erhalten. Bis dahin hatte seine Mutter, die schöne *Rahjagunde von Falkenwind*, allein die Geschicke der Baronie geleitet. Nun, Anfang *Rahja*, steht die feierliche Übernahme der Baronie durch den jungen *Allerich* bevor. Und wie es die Familientradition verlangt, wird dieser festliche Akt von einer firungefälligen Jagd gekrönt, bei der es gilt, den legendären *Weißer Hirsch* aus den Wäldern der Baronie zu stellen.

Natürlich ist auch schon anderen aufgefallen, dass der wundersame Hirsch immer nur dann gesichtet wird, wenn sich der Stammhalter der Familie anschickt, die Amtsgeschäfte zu übernehmen. Die Bevölkerung hält ihn daher für ein segensreiches Zeichen *Ifirns*, der Tochter des grimmigen Jagdgottes *Firun*. Zwar ist es nicht verbrieft, dass es je einem der jungen Barone gelang, den Hirsch auch zu erlegen, doch heißt es, dass alle Erstgeborenen der Familie nach der Jagd mit einer gewissen Reife aus den Wäldern wiederkehrten. Natürlich weiß niemand, dass es sich bei dem Hirsch in Wahrheit um die Fee *Ulfindel* handelt, die den jungen Baron auf diese Weise in ihr Reich lockt. Diesmal ist die Initiation durch die Fee mehr als überfällig. Denn schon nahen die Namenlosen Tage, und wenn es der Holden *Ulfindel* nicht gelingt, den Feenbund bis zum Ende des laufenden Jahres zu erneuern, wird ihre Präsenz auf *Aventurien* vergehen und der alte Pakt zerbrechen – ein Umstand, der in zweifacher Hinsicht dramatisch ist. Nicht nur, dass die Fee bei Misslingen von dieser Welt entrickt wird und das Geheimnis der Feengrotten ungeschützt zurücklassen muss, es steht zu befürchten, dass auch ein Geschöpf aus dem Gefolge des Namenlosen freikommt, das von der Lage der Feengrotten und seinem Geheimnis weiß. Denn vor etwa 950 Jahren gelang es einem bössartigen Feenwesen, einem *Lamifaar*, das im Dienste des Namenlosen steht, die Grotten und das darin ruhende Geheimnis der Hochelfen *Simyalas* zu finden. Die Fee konnte das Wesen zwar einfangen, doch entspricht es nicht der Art der Feen, ein lebendes Wesen zu töten. So sperrte sie das Geschöpf im Wurzelwerk einer gewaltigen Eiche ein und versiegelte seine Sinne, damit es niemandem verraten konnte, was es entdeckt hatte. Auch diese magischen Fesseln drohen zu zerbrechen, falls der Bund nicht vor Ablauf des Jahres erneuert werden kann.

NAMENLOSE PLÄNE

Schon seit langem suchen die Diener des Namenlosen nach dem hochelfischen Geheimnis, das den Schrecken *Simyalas* zu binden und die Stadt zu verbergen wusste. Allen voran *Pardona* und mit ihr *Zadig von Volterach*, einer der ältesten unter den *Augen des Namenlosen*. So werden jene mystischen 13 Sendboten des Gefesselten Gottes genannt, die – nach der verderbten Elfe – als seine höchsten Diener auf *Dere* gelten und von denen es heißt, dass sie nur in den Namenlosen Tagen feste Gestalt annehmen können und während des restlichen Jahres als furchtbare Traumgestalten über *Dere* ziehen (siehe **GKM 105**).

Unter Zadig von Volterachs Anleitung gelang es einem ehrgeizigen Geweihten des Namenlosen, den Kerker im Wurzelwerk jener Eiche ausfindig zu machen, in das die Fee das bössartige Lamifaar gebannt hatte. Dieser Geweihte, sein Name ist *Ateron Nordegg*, versuchte daraufhin alles, um das Lamifaar aus seiner misslichen Lage zu befreien – doch das Zauberwerk der Fee erwies sich als zu stark. Zurecht nimmt er an, dass nur zwei Möglichkeiten existieren, die Feenfesseln zu zerbrechen: Entweder nimmt die Holde (oder ein Wesen 'ihres Blutes') den Zauber freiwillig zurück – oder die Fee stirbt.

Auf seiner Suche nach weiteren Anhaltspunkten, die ihm dienlich sein könnten, gelangte Nordegg auch in die Baronie Falkenwind und vernahm mit Erstaunen die Feengeschichten, die sich die Falkenwinder von ihren Baronen erzählten. Dank namenloser Visionen begann er bald zu begreifen, dass er über den Baron von Falkenwind die Spur zu jener Fee aufnehmen können würde, die das düstere Lamifaar einst eingeschlossen hatte. Schnell ahnte er auch, dass sich hinter dem legendären 'Weißen Hirsch' die gesuchte Holde verbirgt.

Der Geweihte fasste daher einen ebenso blasphemischen wie niederträchtigen Plan: Er will in der Tarnung eines Firun-Geweihten an der Jagd auf den Hirsch teilnehmen, um diesen – und damit die Fee – endgültig zur Strecke zu bringen. Für den Fall, dass dieses in der Tat recht gewagte Unterfangen nicht von Erfolg gekrönt sein sollte, wird er in einem zweiten Handstreich versuchen, den jungen Baron zu entführen. Der Geweihte des Namenlosen vertraut darauf, dass in dem jungen Allerich von Falkenwind tatsächlich Feenblut fließt. Er muss den jungen Mann anschließend nur noch dazu bringen, den Bann, der auf dem Lamifaar liegt, freiwillig aufzuheben. Und auch zur Erreichung dieses Ziels glaubt er Mittel und Wege gefunden zu haben.

Da sein schrecklicher Gott ihm zur Erfüllung dieses Plans mit großen Kräften ausgestattet hat – unter anderem die Kontrolle über eine ganze Kolonie von Waldspinnen –, ist der Plan fast narrensicher. Und es existieren wieder einmal nur eine Handvoll Wagemutiger, die die Pläne des Namenlosen vereiteln können: Ihre Helden.

ABLAUF DES ABENTEUERS

Ihre Helden schließen unter höchst dramatischen Umständen Bekanntschaft mit *Traviane von Falkenwind*, der Schwester des verstorbenen Barons Greifbert von Falkenwind. Und genau die Dramatik dieser Umstände wird der Gruppe klar machen, dass es um nichts Geringeres geht, als ein Vorhaben des Namenlosen zu vereiteln. Traviane von Falkenwind ist eine Travia-Geweihte, die nicht nur die anstehende Jagd ihres frisch vereidigten Neffen, sondern vor allem höchst unheilvolle Visionen nach Falkenwind geführt hat. Gemäß dieser Visionen ist der junge Allerich von Falkenwind in allerhöchster Gefahr. Traviane bittet die Helden nun, sie nach Falkenwind zu begleiten, um dort insgeheim ein wachsames Auge auf den jungen Baron zu werfen.

In der Baronie und auf der Burg erleben Ihre Helden daraufhin Mysteriöses und Denkwürdiges, das sie auf die kommenden Ereignisse vorbereitet. Dennoch können sie nicht verhindern, dass die Travia-Geweihte einem Mordanschlag ihres Gegners zum Opfer fallen wird.

Es liegt nun allein an der Gruppe, ihr Versprechen zu halten und den jungen Baron zu schützen, ein Unterfangen, das während der anberaumten Jagd eskaliert. Denn die Helden werden während dieser Jagd Zeuge, wie es dem falschen Firun-Geweihten fast gelingt, die Fee Ulfindel in Gestalt des Weißen Hirsches umzubringen und den jungen Baron mit Hilfe von Waldspinnen zu entführen.

Anschließend müssen die Helden die mysteriösen Feengrotten Antaraleons ergründen, um dort einen Weg zu finden, zu verhindern, dass die Fee vergeht. Nachdem ihnen dies gelungen ist und sie Bekanntschaft mit einigen arkanen Hinterlassenschaften der uralten Hochelfen gemacht haben, wird die Gruppe von der Holden ausgeschickt, um nun den jungen Baron aus den Fängen des Geweihten



des Namenlosen zu erretten. Damit steuert das Abenteuer auf ein Finale zu, das nicht nur durch den Umstand erschwert wird, dass in den Feengrotten die Zeit anders verlaufen ist und sie erst am ersten der Namenlosen Tage wieder das Freie erblicken, überdies erwartet ihr Gegner Nordegg die Gruppe mit einer äußerst bössartigen Überraschung.

DIE GRAFSCHAFT WALDSTEIN UND DIE BARONIE FALKENWIND

LAND UND LEUTE

Innerhalb der Grafschaft Waldstein nimmt das Abenteuer seinen Anfang. Bevor Sie mit dem Abenteuer beginnen, ist es sinnvoll, sich etwas mit dem Land und seinen Leuten vertraut zu machen. Weitere Informationen können Sie den Publikationen **Herz des Reiches** und **Aus Licht und Traum** entnehmen.

Falkenwind ist eine von 14 Baronien und Adelssitzen innerhalb der Grafschaft Waldstein, die im Nordosten des Königreichs Garetien liegt. Waldstein wird im Norden und Süden von den Flüssen Raller und Breite eingeschlossen, im Westen markiert die Ange den Grenzverlauf der Grafschaft, während sie im Osten wie ein spitzer Keil auf das Quellgebiet des südwestlichsten Nebenlaufs des Dergel hin zuläuft.

Die Grafschaft ist noch immer fast zur Gänze von einer ertümlichen Landschaft aus Baumriesen bedeckt, dem Rest eines mittelaventurischen Kontinentalwaldes, der auch noch bis in die Markgrafschaft Greifenfurt und Grafschaft Hartsteen reicht: der Reichsforst.

Die Waldsteiner, die ihren Lebensunterhalt vor allem als Bauern verdienen, sind zwar nicht so abergläubisch, wie es etwa dem Koscher Landsmann im Westen des Reiches nachgesagt wird, aber dennoch empfindet hier jeder Respekt vor der Allmacht des Waldes und seiner Geschöpfe. Niemand würde hier ernsthaft die zahlreichen Geschichten und Fabeln über Feenwerk, Tierkönige, Waldschrate, Einhörner,

Kolbolde und andere wunderliche Dinge in Zweifel ziehen, die alle auf die eine oder andere Weise mit dem Reichsforst in Verbindung gebracht werden.

Die Geschicke Waldsteins werden – abgesehen von einer kleineren Unterbrechung – seit fast 50 Jahren von der beliebten Gräfin *Nahe-niel Quellentanz* auf Burg Silz am südlichen Rand des Reichsforstes gelenkt: einer Auelfe, die noch von Kaiser Bardo in ihr Amt eingesetzt wurde. Nicht nur, dass der Waldsteiner seine Gräfin für am ehesten geeignet hält, die Launen der wundersamen Bewohner des Reichsforstes zu verstehen. Die Gräfin wird auch deswegen so geschätzt, weil sie die Grafschaft in den letzten Jahrzehnten aus allen größeren Reichsintrigen herauszuhalten verstand und die Geschicke der einzig größeren Stadt Waldsteins, Hirschfurt, vorwiegend dem Magistrat der Stadt überlässt.

Falkenwind, als größte der Baronien in der Grafschaft, liegt nicht nur mitten im Herzen Waldsteins, sie grenzt auch direkt an die Gräflichen Lande Silz an, die der Gräfin Quellentanz direkt unterstellt sind. Die Barone von Falkenwind gebieten von ihrem Stammsitz aus, der Burg Falkenwind unweit des Dorfes Falkenwind, milde über Land und Leute. Sie sind bekannt dafür, stets an guten nachbarschaftlichen Beziehung zu den anderen Baronien interessiert zu sein. Und nichts scheint sie auf den ersten Blick von den anderen Adligen der Grafschaft zu unterscheiden – auf den ersten Blick wohlgerne.

DAS ABENTEUER BEGINNT ...

Wir gehen zwar davon aus, dass sich Ihre Helden schon kennen,

aber wie Sie weiter unten sehen werden, sind die anfänglichen Ereignisse dramatisch genug, um auch eine Schar bislang allein durch die Welt reisender Helden zu einer schlagkräftigen Gruppe zusammenzuschmieden.

Sie als Meister müssen es in beiden Fällen lediglich einzurichten verstehen, dass sich diese aus einem beliebigen Grund in oder nahe der Grafschaft Waldstein, unweit der Baronie Falkenwind aufhalten.

... MIT EINEM GROßEM WUNDER

Zum Vorlesen oder Nachersählen:

Seit einer halben Stunde schon rastet ihr an einem kleinen Waldsee, der sich nahe eines unwegsamen Forstpades im südlichen Reichsforst befindet. Schon seit Stunden schlägt ihr euch hoffnungsvoll durch die unberührte Natur, da euch ein Köhlerweib erzählt hat, dass der Pfad irgendwann bei einem gemütlichen Gasthaus enden würde. Doch bisher ist das Gasthaus nicht aufgetaucht, und langsam glaubt ihr, von dem zänkischen Weib bewusst in die Irre geschickt worden zu sein.

Gerade wollt ihr euch wieder erheben, als sich auf dem ruhigen, grünlichen See Merkwürdiges abzuspielen beginnt. Die drei Wildgänse, die ihr am gegenüberliegenden Ufer beobachten konntet, beginnen ganz unvermittelt laut zu krächzen und zu schnattern und mit fast schon gespenstischer Synchronität mit den Flügeln zu schlagen. Mit einem Ruck wenden sich die Köpfe der Vögel dem strahlend blauen Himmel zu, von dem plötzlich ungezähltes Flügelschlagen tönt. Im Sturzflug eilen von allen Himmelsrichtungen neun weitere Wildgänse herbei, deren wütendes Kreischen euch angesichts seiner Lautstärke bis ins Mark fährt. Innerhalb weniger Augenblicke hat sich über dem See ein

Schwarm gesammelt, der – kaum dass ihr eurer Verwunderung Ausdruck geben konntet – wie ein zorniger Keil über euren Köpfen in nördliche Richtung einem unbekannten Ziel entgegen jagt.

Nein, nicht alle Gänse! Eines der Federtiere schießt aus vollem Fluge mitten zwischen euch, während aus seiner Kehle eine menschliche Stimme ertönt: „Helft! Bei Travia, bei den Zwölfen, helft!“

Die Gruppe wurde soeben Zeuge einer hochstufigen Liturgie der Göttin Travia, Göttin der Gastfreundschaft und der Treue. Und Bestandteil dieses Wunders sind nicht nur die Gänse, die als ihre heiligen Tiere gelten, sondern tatsächlich auch Ihre Helden. Wir wollen hoffen, dass diese götterergeben – oder zumindest fasziniert – genug sind, um dem Ruf Travias zu folgen.

Die Wildgans wird nicht lange auf die Helden warten, sondern sie, von einem gelegentlichen „Schnell, schnell!“ begleitet, in einer wilden Hetzjagd durch den verkrauteten Wald führen. Wenig später gelangen die erhitzten Helden zu einer lehmigen Straße, die mitten durch den Forst führt. Von diesem Ort ertönen schreckliche Geräusche, und die Helden stoßen auf eine groteske Szenerie.



ANGRIFF DER NACHGEWANDEN BRUT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Irgendwann erreicht ihr eine Straße, die sich ihren Weg quer durch die hiesigen Ausläufer des Reichsforstes bahnt und von der schrillen Fiepen, wütendes Geschnatter und verzweifelte Schmerzensschreie tönen. Zu eurem Entsetzen erblickt ihr eine schreckliche Szene: Neben einer umgekippten Reisekutsche liegen zwei zuckende Rösser am Boden, halb eingesponnen von drei riesigen, schwarzen Waldspinnen, die auf den Pferdeköpern einen gefährlichen Tanz aufführen. Die Kutsche selbst wurde von einer wahren Flut dunkelgrauer Wolfsratten mit gelb leuchtenden Augen überschwemmt, die fiekend, nagend und beißend über die Insassen des Gefährts hergefallen sind: eine aus zahlreichen Bisswunden blutende Geweihte der Travia, an deren orangefarbener Ordenstracht sich ein halbes Dutzend Nager festgekrallt hat und die sich verzweifelt mit einem großen Dolch zur Wehr setzt, sowie ihr bulliger Kutscher. Der schnauzbärtige Mann versucht sich der beißwütigen Ratten mit Bullenpeitsche und Knüppel zu erwehren. Ein weiterer Bewaffneter liegt bereits tot und mit zerbissener Kehle am Boden. Lediglich das gute Dutzend Wildgänse, die in der dunklen, wimmelnden Masse wie große graue Kleeckse herausragen, geben noch einen Anflug von Hoffnung. Doch auch diese trägt, denn fünf der Vögel liegen bereits mit zerbissener Kehle zwischen den unzähligen zerhackten und erschlagenen Rattenleibern. Und es scheint nicht, als ob die wild um sich beißenden und schnappenden Vögel den unheimlichen Angriff ernstlich stoppen könnten.

In diesem Moment wird der brüllende Kutscher von einer der Spinnen zu Boden gerissen, und sofort ergießt sich über ihn ein Schwall von Wolfsratten, die seine Schreie schnell ersticken.

Jetzt können die Helden zeigen, was in ihnen steckt. Tatsächlich wird jeder der Helden, der sich in das Kampfgetümmel stürzt, entweder von einer der Waldspinnen oder von 1W6 Wolfsratten angegriffen. Richten Sie es so ein, dass das Eingreifen der Gruppe das Blatt merklich wendet. Sobald die Helden mindestens 15 Ratten und eine der Waldspinnen getötet haben, flieht die finstere Rote wie auf ein unsichtbares Kommando hin zurück in den Wald.

Infiziert sich einer Ihrer Spieler durch die Ratten (siehe unten), sollten Sie ihm zu einem späteren Zeitpunkt natürlich durch direkte oder indirekte Hilfe beistehen. Die Götter brauchen Ihre Helden noch.

Wolfsratten*

INI 9+2W6	PA 0	LeP 4	RS 1
Biss: DK H	AT 5	TP 1W-2*	
GS 4	AuP 20	MR 0	Wundschwelle 2

Jagd: Fallenstellen **Beute:** 1/5 Rationen Fleisch (zäh), Fell (billig)

Besondere Kampfregelein: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4 / PA+7)

*) Wenn man durch Rattenbisse mehr als 5 SP hinnehmen musste, besteht eine 5%ige Gefahr einer Infektion mit einer der folgenden Krankheiten: Lutas (1-5), Sumpffieber (6-8), Schlachtfeldfieber (9-11), Rascher Wahn (12-15), Zorganpocken (16-17), Tollwut (18-19), Jahresfieber (20). Ob die Krankheit zum Ausbruch kommt, hängt vom Gelingen der KO-Probe ab, siehe ZBA 155.

Waldspinnen

INI 4+2W6	PA 5	LeP 22	RS 2
Biss: DK H	AT 9	TP 1W6+2	
GS 4	AuP 15	MR 10 / 8	Wundschwelle 7

Beute: wertlos

Besondere Kampfregelein: Hinterhalt (9), Netz (5), siehe ZBA 178.

VON TRAVIA ERWÄHLT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sobald die finstere Rote zurückgeschlagen wurde, fliegen auch die wenigen überlebenden Wildgänse fort, die nun nicht mehr wild, sondern nur noch erschöpft und irritiert wirken. Die schwerverletzte Travia-Geweihte, die die einzige Überlebende des bizarren Überfalls ist, sinkt aus Schwäche und Dankbarkeit auf die Knie und dankt ihrer Herrin Travia für die unerwartete Hilfe in der Not.

Bei der Travia-Geweihten handelt es sich um *Traviane von Falkenwind*, die Schwester des alten Barons Greifbert von Falkenwind. Ihre Helden werden wahrscheinlich darauf brennen, mehr zu erfahren. Und nachdem die Helden von der dankbaren Geweihten aufmerksam begutachtet wurden, sollte die Gruppe die unten stehenden Informationen erhalten, die Sie bitte meisterlich in die nun anstehende Unterhaltung mit ihr einfließen lassen.

Beachten Sie, dass Traviane tatsächlich nichts über das Geheimnis ihrer Familie weiß. Natürlich sind ihr die merkwürdigen Feengeschichten, die unter den Dörfler über ihre Familie seit Alters her kursieren, durchaus vertraut. Aber da weder ihre Eltern, noch ihr Bruder je ein Wort über diese Angelegenheit verloren haben, hält sie sie für das übliche abergläubische Geschwätz der Falkenwinder Bevölkerung und daher nicht einmal der Erwähnung wert.

Mehr noch, als rechtschaffene Geweihte der Travia ist sie im Innersten ihres Herzens davon überzeugt, dass gerade diese 'heidnischen Geschichten' ein Paradebeispiel dafür sind, dass die Geweihtenschaft niemals in ihrer Anstrengung ablassen darf, die zwölfgöttlichen Lehren unter die Menschen zu tragen.

Stellen Sie sicher, dass Ihre Helden während dieses Gesprächs alle nachfolgenden Informationen erhalten und verstehen:

☛ Traviane von Falkenwind befindet sich auf dem Weg zu Burg Falkenwind in der gleichnamigen Baronie. Ihr Neffe Allerich von Fal-

kenwind hat – nach Beendigung seiner Knappschaft bei der Gräfin Naheniel Quellentanz auf Burg Silz – vor kurzem seinen Ritterschlag erhalten und wird nun die Amtsgeschäfte seines Vaters Greifbert von Falkenwind, Travianes Bruder, übernehmen.

☛ Greifbert von Falkenwind, Allerichs Vater, ist Anfang des Jahres in einem Noionitenkloster im fernen Rommils an einer Verletzung gestorben, die der alte Baron zuvor in der Dritten Dämonenschlacht hinnehmen musste. Ihm war es nicht mehr vergönnt, seine Baronie wiederzusehen.

☛ Die Travia-Geweihte wird den Helden ein Medaillon zeigen, in dem sich ein Bild ihres in der Schlacht gefallenen Bruders Greifbert befindet: ein Hüne mit dunkelblondem, gewelltem Haar, dessen Blick Gradlinigkeit und Aufrichtigkeit erkennen lässt.

☛ Traviane wird nun schon seit mehreren Wochen von schrecklichen Visionen geplagt, die von Verrat und großer Gefahr für ihren Neffen Allerich künden. Sie weiß nicht, von wem diese Gefahr ausgeht, doch es muss eine Person unbedingten Vertrauens sein – was wiederum bedeutet, dass sie sich bisher niemandem anvertrauen konnte.

☛ Der Überfall hat nun gezeigt, dass ganz offensichtlich der namenlose Gott, der auch das Rattenkind genannt wird (ein Begriff mit elfischer Wurzel, den Sie – falls er Ihren Helden noch unbekannt sein sollte – unbedingt einführen sollten), und seine Diener Ursprung dieser Gefahr sind. Und da sich seine Priester hinter jeder Maske verbergen können, ist nun erst recht unbedingtes Misstrauen jeder anderen Person gegenüber angebracht.

☛ Traviane weiß keinen Grund dafür, warum der Namenlose ein Auge auf ihren Neffen geworfen hat. Doch scheint es ihr von höchster Wichtigkeit, die unbekannten Pläne des Namenlosen in Erfahrung zu bringen, um diese dann wirkungsvoll zerschlagen zu können. Sie kann nur berichten, dass anlässlich Allerichs Einführung ins Amt eine traditionelle Jagd im Reichsforst ansteht, zu der zahlreiche Gäste geladen sind. Traviane geht davon aus, dass sich unter diesen Gästen ein Verräter befindet. Ihre Visionen hat Traviane so gedeutet, dass ihr

Gegner aus irgendeinem Grund versuchen wird, während der anberaumten Jagd zuzuschlagen.

☞ Für Traviane steht zweifelsohne fest, dass die Helden von der Göttin Travia höchstpersönlich erwählt und zu ihr geführt wurden. Damit sind sie, von ihr selbst abgesehen, die einzigen, die über jeden Zweifel erhaben sind. Traviane bittet die Helden daher im Namen Travias, ihr zu helfen, jedweden Schaden von dem jungen Allerich abzuwenden. Die Helden dürfen außer ihr niemandem trauen. Die

Gruppe soll aus dem Verborgenen heraus ein wachsames Auge auf den jungen Baron werfen, um namenloser Verschlagenheit mit phexischer List zu begegnen. Da ihr unbekannter Gegner offenbar auf sie aufmerksam geworden sei, dürften die Helden noch nicht einmal kund tun, dass sie miteinander über die Angelegenheit gesprochen haben. Der Gegner ist stark und wird keine Skrupel kennen, jeden auszuschalten, der seinen Plänen im Wege steht.

DER PLAN

Den Helden sollte klar sein, dass sie als 'einfache Abenteurer' kaum die Gelegenheit haben, in die erlauchten Kreise des Adels vorzudringen oder mit Allerich selbst Kontakt aufzunehmen. Die einzige Ausnahme stellen Helden von adliger Abstammung oder höchster Reputation dar. Und auch diese werden größte Schwierigkeiten haben, Gelegenheit zu finden, den im Rampenlicht stehenden Allerich zu einem Gespräch unter vier Augen zu bewegen.

Versuchen Sie – in der Person Travianes –, zusammen mit Ihren Spielern einen Plan zu erarbeiten, der darauf hinausläuft, dass Traviane

Allerich warnen, in seiner Nähe bleiben und den Kontakt zur Gruppe halten wird. Die Helden sollen in der Zwischenzeit die Umgebung im Auge behalten und hier unauffällig Informationen einholen.

Traviane wird die Helden bei ihrer Ankunft in Falkenwind als wackere Retter ausgeben, die ihr bei einem schändlichen Überfall zufällig zur Seite gestanden haben. Als Gegenleistung werde sie ihnen einen Schlafplatz in den Burgstallungen verschaffen und dafür sorgen, dass die Helden an der Jagd teilnehmen können.

GEFAHREN AUF BURG FALKENWIND

DIE BURG FALKENWIND

Burg Falkenwind ist ein typischer kleiner Baronsitz, der gerade mal für die Familie, eine Handvoll Gäste und etwa zwei Dutzend Bediensteter (davon acht Bewaffnete plus dem Burgoffizier) Platz bietet.

In dem runden, etwa zwölf Schritt hohen Bergfried (A1) befinden sich die Waffenkammer, der Kerker (in dem zur Zeit ein Wilderer einsitzt), die Burgkapelle (mit Schreinen der Travia und Rondra), ein Nahrungsmittelager und zwei derzeit als Schlafplätze für die Begleiter der Gäste umfunktionierte Räume, die normalerweise den Bewaffneten der Burg als Quartiere dienen.

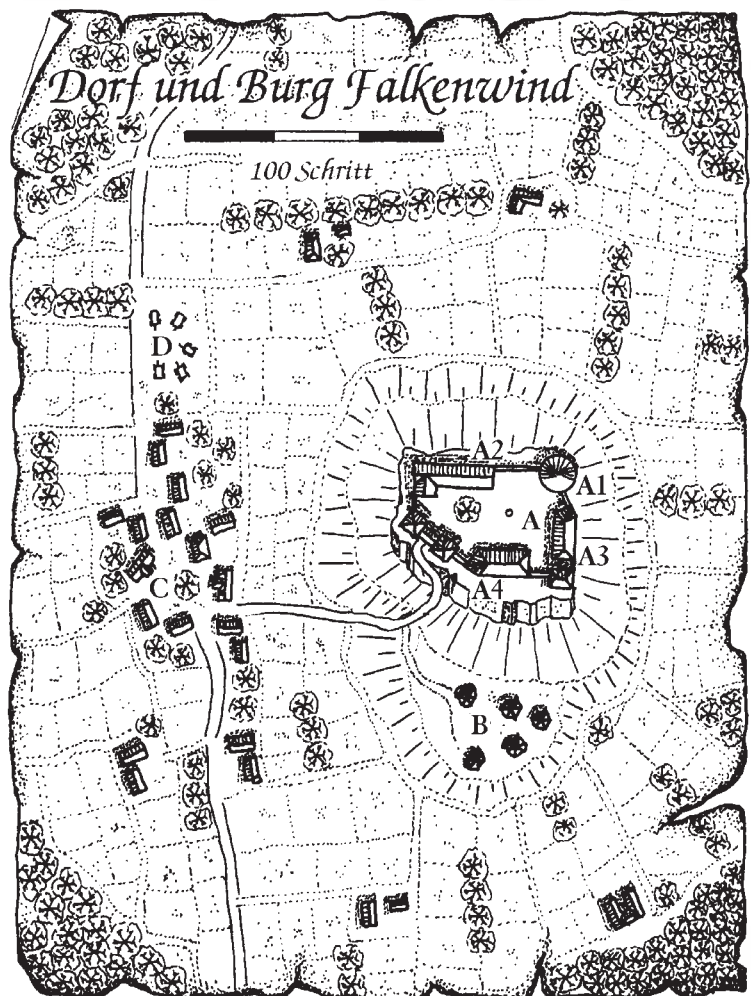
Das eigentliche Leben auf der Burg spielt sich in dem und um das Haupthaus (A2) herum ab, in dem der beheizbare Rittersaal und natürlich die privaten Räumlichkeiten der Baronsfamilie zu finden sind. Auch hier sind einige der Gäste untergebracht – darunter die Gräfin Naheniel Quellentanz, die der Familie die Ehre gab, deren Einladung zur Jagd nachzukommen. In dem Gesindehaus (A3), in dem sich auch die Burgeküche befindet, ist die Dienerschaft der Falkenwinds untergebracht: vier Mägde, fünf Knechte, die Köchin *Mechthild* und ihr Sohn *Arnulf* (beide werden im Verlauf des Abenteuers noch eine Rolle spielen).

Darüber hinaus sind noch die Stallungen (A4) von Interesse, in denen – neben zahlreichen Pferden – die Helden untergebracht werden. Die Hofverwalterin lebt mit ihrer Familie unten im Dorf. Der Hofkaplan, ein Geweihter der Rondra, fiel ebenso wie Greifbert von Falkenwind während der Dritten Dämonenschlacht. Sein Amt ist bislang vakant.

DAS DORF FALKENWIND UND UMGEBUNG

Nahe der Burg (A), auf einem ebenerdigen Feld, stehen mehrere ritterliche Zelte (B), die davon künden, dass auf der Burg leider nicht für alle geladenen Gäste Platz ist. Hier haben einige Barone der Nachbarschaft bzw. deren angereiste Familienmitglieder samt Dienern, Pferden und einigen Bewaffneten Quartier bezogen. Dort und beim offenen Burgtor können die Helden zahlreiche Diener und leichte Waffenträger in unterschiedlichen Wappenröcken dabei beobachten, wie sie verschiedenen Verrichtungen für die am

kommenden Tag anberaumte Jagd nachgehen. Auf dem Dorfplatz der kleinen Ortschaft Falkenwind (C) bieten zum Vergnügen der Dörfler sogar einige Gaukler ihre Künste feil, die in fünf bemalten Wagen (D) am nördlichen Dorfrand Quartier bezogen haben. Abends werden sie auf der Burg erwartet, um hier die feine Herrschaft zu unterhalten.



DER TAG DER ANKUNFT

Die Helden treffen zusammen mit der verwundeten Traviane am frühen Nachmittag auf dem Baronssitz ein, der von überaus festlicher Stimmung erfüllt ist. Die kleine Burg Falkenwind liegt inmitten waldiger Umgebung auf einem größeren Hügel, nur einen Steinwurf von dem gleichnamigen Dorf entfernt, das sich an seine unteren Ausläufer schmiegt. Auf den Zinnen der Burg flattern bunte Fahnen, die Häuser der Ortschaft sind festlich geschmückt, und die Bevölkerung macht einen ausgelassenen und freudigen Eindruck.

EINQUARTIERUNG DER HELDEN

Als die Gruppe auf der Burg eintrifft, sorgt die verletzte Geweihte, die von Rahjagunde von Falkenwind, der gutaussehenden Mutter Allerichs, sowie dem jungen Baron selbst in Empfang genommen wird, natürlich für großes Aufsehen. Den Helden zollt man ein respektvolles Schulterklopfen, bevor man sie in den Stallungen der Burg einquartiert. Bevor Traviane auf ihr Zimmer geführt wird, wo sie ärztliche Behandlung erhält, ermahnt sie die Helden noch einmal leise, den Tag nicht ungenutzt verstreichen zu lassen.

Natürlich kümmert man sich auch um die Verwundungen der Helden, und angesichts ihres heldenhaften Eingreifens lässt man sich nicht lumpen und behandelt sie mit Heilkräutern (je nach Verletzungsgrad bekommen sie 1W6 bis 2W6 LeP zurück).

Anschließend sind die Barone, Junker und Ritter wieder unter sich und die Helden im Trubel fast vergessen. Da sich außer der neugierigen Dienerschaft fast niemand mehr um die Helden kümmert, haben diese nun allemal Zeit für einen Streifzug durch die Umgebung. Sollten sich Adlige, Geweihte oder andere Respektspersonen unter den Helden befinden, so wird in aller Eile ein weiteres Zelt für sie aufgestellt, das weniger edel ist als die anderen, die dort schon stehen, aber immerhin mehr Komfort bietet als die Stallungen.

AUF ERKUNDUNG IN FALKENWIND (MEISTERINFORMATIONEN)

Ermutigen Sie Ihre Helden, auf eigene Faust Burg Falkenwind (soweit möglich) und Umgebung zu erkunden. Ziel dieser von Ihnen frei zu improvisierenden Episoden, die sich bis in den späten Abend hinziehen können, sind drei Dinge:

- ☛ Da sich die Gruppe fragen wird, warum der jungen Baron so gefährdet ist, sollten sie sich unauffällig nach Gerüchten

umhören, die einige wesentliche Informationen für die kommenden Ereignisse bereithalten.

- ☛ Ihre Helden sollten einige Meisterpersonen auf Falkenwind kennen lernen, Informationen über sie einholen und sie vielleicht – je nach Verdachtsmoment – observieren.

- ☛ Ihre Spieler sollten es darüber hinaus nicht versäumen, Bekanntschaft mit der Gauklertruppe zu schließen, die das Schicksal nicht ganz zufällig nach Falkenwind geführt hat.

Je nachdem, ob sich Ihre Gruppe aufteilen will, können diese Erkundungsschritte gleichzeitig oder über den Tag verteilt stattfinden. Da Sie als Meister nach Ankunft der Helden in der Baronie eine ganze Reihe von Informationen in Form von Gerüchten, Liedern und Weissagungen (siehe S. 16) zu vermitteln haben, sollten Sie sich für die Ausgestaltung dieser Szenen durchaus etwas Zeit lassen. Die Aufmerksamkeit der Helden lässt sich leicht auf bestimmte Meisterpersonen lenken, indem Sie diese unter großem "Ah" und "Oh" einiger Dörfler vorüberreiten lassen, indem die Helden Bedienstete einer bestimmten Person kennen lernen, die sich über ihre Herrschaft auslassen, oder indem der eine oder andere der Adligen kurz die Hilfe der Helden in Anspruch nimmt ("Bube, sei so gut und führ mein Pferd in den Stall!"). Befinden sich Adlige unter den Helden, werden diese vielleicht sogar von dem einen oder anderen der geladenen Barone, Freiherren oder Ritter zu einem Umtrunk eingeladen. Da die Jagd natürlich auch eine hochpolitische Veranstaltung ist, werden all diese Begegnungen darauf hinauslaufen, zu erfahren, in welchem Verhältnis die Helden zur Familie (oder der Gräfin Quellentanz) stehen.

Ebenso frei gilt es zu improvisieren, wenn Ihre Helden bestimmte Orte genauer unter die Lupe nehmen wollen (etwa den Rosenweiher, an dem die toten Schwäne gefunden wurden, siehe unten) oder eine verdächtige Meisterpersonen observieren möchten.

Um Ihnen den Überblick bei der Ausgestaltung des vor den Helden liegenden Nachmittags zu erleichtern, finden Sie die meisterlichen Hinweise im folgenden untergliedert nach **Gerüchte und Neuigkeiten, Meisterpersonen** und **Die Gauklertruppe**. Für ein gelungenes 'Info-Management' schlagen wir vor, dass Sie jede der unten aufgelisteten Informationen und Gerüchte nach ihrer Weitergabe mit einem Bleistift abhaken.

ERKUNDUNGEN I: GERÜCHTE UND NEUIGKEITEN

Die folgenden Gerüchte, die Sie beliebigen Meisterpersonen in den Mund schieben können, sollten bis zur Nachtruhe möglichst allesamt an die Ohren der Helden gedrungen sein.

- ☛ In Falkenwind ist es Tradition, dass bei der Erhebung des neuen Barons eine Jagd veranstaltet wird. So wurde es schon immer gehalten, und so wird es auch in Zukunft sein. (*wahr*)

- ☛ Gestern wurden die beiden Schwäne, die bei dem nahe der Burg liegenden Rosenweiher genistet haben, mit durchschnittener Kehle aufgefunden. Seine Gnaden Firon Walsjakow, der Firun-Geweihte, hat – hochrot vor Zorn und Wut – den ganzen Vormittag über fast jeden Dörfler zu diesem Sachverhalt befragt. (*wahr und falsch: Tatsächlich hat der Geweihte, der in Wahrheit ein Diener des Namenlosen und geheimer Gegenspieler unserer Helden ist, persönlich und aus reiner Bosheit für das blutige Ableben der ifirnheiligen Tiere gesorgt. Da Ifirn als barmherzige Tochter des grimmigen Jagdgottes Firun gilt, ist dies ebenso verständlich wie bedeutungsvoll.*)

- ☛ Es heißt, dass die Jagd in Wahrheit dem legendären 'Weißen Hirsch' gelte, einem kapitalen Vierundzwanziger, der wundersamerweise immer dann im Forst auftaucht, wenn ein neuer Baron in sein Amt eingeführt wird. In den letzten Tagen ist der Hirsch schon dreimal gesichtet worden. (*wahr*)

- ☛ Niemand weiß, ob es jemals einem der Barone gelungen ist, den Hirsch – den einige Dörfler für den Hirschkönig halten – zu stellen. (*wahr*)

- ☛ Im Reichsforst lauern die finsternen 'Rubinbrüder' mit ihren Schergen, die als üble Borbaradianer gelten und schon für viel Unheil gesorgt haben. (*wahr, aber für dieses Abenteuer ohne Belang*)

- ☛ Der alte Baron Greifbert von Falkenwind soll während der Jagd, die damals bei seiner Amtserhebung stattfand, für einen Tag und eine Nacht verschollen gewesen sein. Das gleiche behauptet man auch von Allerichs Großvater. (*wahr*)

- ☛ Die Helden erfahren, dass der 'Rote Pfeil' immer wieder den Reichsforst durchstreift: jener legendäre Elf, der früher angeblich alle sieben Jahre am Kaiserturnier in Gareth teilgenommen hat und dessen Blutulmenpfeile niemals ihr Ziel verfehlen. Einer der Dörfler schwört sogar, vor einigen Jahren in den Wäldern der Baronie vom Roten Pfeil persönlich aus den Fängen einiger Wegelagerer gerettet worden zu sein. (*wahr*)

- ☛ Man warnt die Helden, dass die Gräfin Naheniel Quellentanz wieder auf der Suche nach Leichtsinigen für eine Expedition in den

Reichsforst sei. Sie sucht angeblich seit Jahrzehnten eine sagenhafte Stadt der alten Elfen, 'Simyala' genannt, die einst im Reichsforst gestanden haben soll. Keine der vier bisherigen von der Gräfin ausgesandten Expeditionen ist je wieder aus dem Forst zurückgekehrt. (*wahr*)

☞ Es heißt, dass bei Allerichs Wiegenfest eine geheimnisvolle Fee erschienen sei, die den Jungen mit wundersamen Gaben gesegnet habe. (*wahr, dieses Gerücht können Sie auch mit der entsprechenden Feenerzählung aus dem Prolog dieses Abenteuers verbinden – zum Beispiel, indem die Helden eine alte Dörflerin belauschen, die ihren Enkelkindern diese Geschichte erzählt.*)

ERKUNDUNGEN II: PERSONEN

Dramaturgisch ist es auf jeden Fall vonnöten, dass Ihre Spieler den falschen Firun-Geweihten kennen lernen. Wahrscheinlich werden Sie sowieso nicht auf den 'Luxus' verzichten wollen, Ihren Helden eine Szene mit der berühmten Gräfin Naheniel Quellentanz zu bieten, die im Laufe der Kampagne noch eine wichtige Bedeutung erlangen wird.

Den Anfangsverdacht der Helden sollten Sie möglichst auf den ebenso arroganten wie ehrgeizigen Baron *Wulf von Streitzig* (siehe unten) lenken, den tatsächlich nicht nur das reine Jagdvergnügen nach Falkenwind geführt hat. Im Folgenden finden Sie daher eine Zusammenstellung jener Meisterpersonen, die die Helden auf jeden Fall kennen lernen sollten – ergänzt durch eine Namensliste für weitere Gäste und Bewohner, derer Sie sich frei bedienen können, wenn es gilt, dem Ambiente auf Falkenwind etwas mehr Farbe zu verleihen. Die Zusammenstellung wurde aus Übersichtsgründen schon an dieser Stelle so umfassend gestaltet, dass wir diesmal auf eine separate Personenvorstellung im Anhang verzichten möchten.

Die Anrede für die Adligen lautet jeweils *Euer Hochgeboren* für Barone und *Euer Wohlgeboren* für Edle, während andererseits ein herablassendes *du*, *Bursche*/*Maid* als Anrede für Ihre (nichtadligen) Helden von vornherein klarstellen sollte, auf welcher Sprosse der gesellschaftlichen Hackordnung Ihre Spieler stehen. Einen umfassenden Überblick über korrekte Anreden finden Sie übrigens im Begleitband des **DSA-Meisterschirms** auf der letzten Seite.

ALLERICH VON FALKENWIND

Allgemein: Der gutaussehende, 21jährige Allerich gilt als äußerst beliebt unter den Falkenwindern. Er ist erst an diesem Morgen, also nur einige Stunden vor Ankunft der Helden, in Begleitung der Gräfin Quellentanz in der Baronie eingetroffen. Ihm wird ein ausgesprochenes Ehr- und Gerechtigkeitsgefühl nachgesagt, und allgemein ist man froh, dass "der junge Herr Baron" wieder in Falkenwind weilt. Wenn es zu einer kurzen Begegnung mit den Helden kommt, sollten Sie Allerich als äußerst sympathischen Zeitgenossen darstellen.

Gerüchte: Hartnäckig hält sich das Gerücht, dass bei der Geburt Allerichs eine Fee zugegen gewesen sei, die ihn mit Kraft, Intelligenz und wohlgefalligem Aussehen gesegnet habe. (*alles wahr*)

Observation: nahezu unmöglich. Allerich ist vollständig von seiner Aufgabe als Gastgeber und Ausrichter der Jagd eingenommen und demzufolge ständig von anderen Adligen umgeben – oder im Haupthaus anzutreffen, wohin die Helden nicht ohne weiteres Zutritt haben.

Geheimnisse: Durch Allerichs Adern fließt Feenblut, was insbesondere sein einnehmendes, charismatisches Auftreten erklärt. Allerich selbst weiß (noch) nichts von diesen Dingen. Regeltechnisch sollten Sie ihn als einen sich noch in der Entwicklung befindlichen Magiedilettanten handhaben, der – in Anlehnung an das Konzept vom 'Meisterhandwerk' – ein außergewöhnliches Talent in allen Rittertugenden besitzt.

RAHJAGUNDE VON FALKENWIND

Allgemein: Die 42jährige Witwe des tapferen Greifbert von Falkenwind ist noch immer eine gutaussehende Frau. Sie hat die Geschicke der Baronie während der Abwesenheit ihres Gemahls (und auch nach seinem Tod) mit viel Umsicht geleitet, und es heißt, dass sie ihrem Gatten in traviagefälliger Liebe zugetan war.

Gerüchte: Angeblich hat der angesehene Reichsheimrat Dexter Nemrod, ebenfalls ein Waldsteiner, ein Auge auf sie geworfen. (*wer weiß*)

Observation: siehe Allerich von Falkenwind.

Geheimnisse: Rahjagunde wurde als einzige Meisterperson von ihrer Schwägerin Traviane darüber unterrichtet, dass Gefahr ins Haus steht. Sie vermutet zwar, dass die Helden auf Travianes – und damit ihrer und Allerichs – Seite stehen, wird aber von sich aus nichts unternehmen, um Travianes Plan zu gefährden. Das Erscheinen Ulfindels bei Allerichs Wiegenfest hat sie natürlich mit eigenen Augen erlebt und hält dies für ein Segenszeichen Tsas und Travias. Ihr Mann, der verstorbene Greifbert, hat sie nie in die wahren Umstände der Feenerscheinung eingeweiht.

GRÄFIN NAHENIEL QUELLENTANZ

Allgemein: Niemand kennt das wahre Alter der hübschen Auelfe, die noch zu Kaiser Bardos Zeiten (971 BF) in ihr Amt eingesetzt wurde. In Angelegenheiten der Grafschaft ist sie für ihre Zurückhaltung bekannt. Auch die Umstände ihrer Einsetzung (die hinter vorgehaltener Hand noch immer Grund für gehässige Seitenhiebe anderer Adliger sind) sind nicht bekannt, nur dass Kaiser Bardo eine Schwäche für hübsche, willfähige Frauen hatte. Kommt es zu einer Begegnung mit ihr, wird sie einen reservierten, vornehmen und eher geheimnisvollen Eindruck erwecken (beachten Sie bitte den vermutlich niedrigen Stand Ihrer Helden – der 'Herren und Damen Abenteurer').

Gerüchte: Es heißt, dass die Gräfin dem verstorbenen Baron Greifbert von Falkenwind in herzlicher Freundschaft zugetan war. Vor allem munkelt man, dass ihre größte Leidenschaft der Suche nach dem sagenhaften Simyala gelte, jener alten Hochelfenstadt, die einst im Reichsforst gestanden haben soll. (*beides wahr*)

Observation: nahezu unmöglich, ohne aufzufallen. Die Gräfin ist jederzeit von einer Gruppe Barone, Junker und anderer Speichellecker umringt. Gelingt den Helden wider Erwarten eine Kontaktaufnahme, wird sie – trotz gewisser Sympathien für die Gruppe, die schließlich Traviane beigestanden hat – auf alle Fragen mit vorsichtiger Reserviertheit und gesunder Vorsicht reagieren. Sie wird stets darauf bedacht sein, möglichst viel von den Helden zu erfahren, ohne selbst allzu viel preiszugeben (ein Manöver, das Sie leicht darstellen können, indem sie auf Fragen mit Gegenfragen antworten). Nötigenfalls vertröstet Sie die Helden zu einem Gespräch unter vier Augen "nach der morgigen Jagd".

Geheimnisse: zahlreiche! Die meisten davon stehen mit ihrer Suche nach Simyala in Zusammenhang – einer Suche, der sie mit der Intensität eines Wesens nachgeht, das sich seiner außerordentlich langen Lebensspanne durchaus bewusst ist. Sie weiß als Einzige, dass durch Greifberts und Allerichs Adern Feenblut fließt, ohne die genauen Zusammenhänge zu kennen. Naheniel Quellentanz ist der Fee Ulfindel bereits einmal begegnet (was in einem späteren Abenteuer noch von Bedeutung sein wird). Da sie gewisse Zusammenhänge vermutet, hat sie Allerich als Knappen aufgenommen – und sie wird es sich nicht nehmen lassen, den jungen Mann auf der Jagd zu begleiten, um endlich mehr über das Familiengeheimnis der Falkenwinds in Erfahrung zu bringen. Naheniel Quellentanz wird im Rahmen der Kampagne noch eine besondere Aufgabe übernehmen.

BARON WULF VON STREITZIG J.H. ZUR GREIFENKLAWE

Allgemein: Der 30jährige Hüne, der mit seinen braunen Haaren und dem dichten Vollbart sofort auffällt, gilt als intriganter, aufbrausender und machthungriger Adliger, der über die Nachbar-Baronie Uslenried gebietet und das Familienoberhaupt des jüngeren Streitziger Hauses ist (J.H. steht für 'jüngeres Haus'). Den Helden gegenüber tritt er mit großer Arroganz und geschickt lancierten Beleidigungen auf. Eine kürzlich erfolgte offizielle Würdigung seiner Verdienste

in den jüngsten Schlachten hat ihn derart beflügelt, dass er von den Helden geradezu eine entsprechende Verehrung erwartet. Diese Umstände sollten ihn – allen anderen Meisterpersonen voran – höchst verdächtig machen.

Hier ein paar Beispiele für typische Bemerkungen den Helden gegenüber.

(Helden niederen Standes:)

☛ “Ich wüsste nicht, dass ich dich angesprochen habe, Bursche. Noch einmal, und du lernst meine Knute kennen.”

☛ “Bauer bleibt eben Bauer.”

(Adlige Helden:)

☛ “Ich sehe, Ihr seid nicht angemessen für die Jagd ausgerüstet, mein werter [Heldenname]. Wie peinlich das. Was wird man bloß von Euch denken? Selbstverständlich könnt Ihr Euch gerne unter meinen abgetragenen Kleidungsstücken bedienen.”

☛ “Aus [beliebige Region] stammt Ihr? Ja, dann verstehe ich, dass Ihr mal einer rechten Waldsteiner Jagd beiwohnen wollt. Es ist ja bekannt, dass es in [Region], missversteht mich bitte nicht, etwas, hä hä, verzärtelt zugeht.”

☛ “Ist es dort, wo Ihr herkommt, schicklich, mit solchem Gesindel ...” (dabei deutet er auf einen der anderen Helden) “... herumzuziehen?”

Gerüchte: Angeblich hat Streitzig nach Greifberts Tod ein Auge auf die Baronie Falkenwind geworfen – vergeblich. (wahr)

Es heißt, dass ihm durchaus zuzutrauen sei, dass er diese Pläne noch lange nicht aufgegeben hat. (falsch, aber Ihre Helden sollen ruhig daran glauben.)

Observation: Die Helden können beobachten, dass Streitzig immer wieder den einen oder anderen seiner Diener mit dem Auftrag ausschickt, den jungen Allerich im Auge zu behalten. Alles in allem sehr verdächtig!

Geheimnisse: Tatsächlich sind es handfeste politische Interessen, die von Streitzig – und nicht nur er – im Kreise der anderen Adligen verfolgt. Er möchte einerseits bei der Gräfin einen guten Eindruck hinterlassen, denn vielleicht gelingt es ihm so eines Tages, seinen Machtbereich auf andere Art und Weise zu erweitern. Andererseits hofft er auf eine Gelegenheit, den jungen Allerich für ein freundschaftliches Gespräch unter vier Augen abzuschnappen, um “diese hässlichen Sache mit der Baronie” und “die Gerüchte über mich” aus der Welt zu schaffen.

SEINE GNADEN FIRON WALSIKOW VON PORBURG, GEWEIHTER DES FIRUN

Allgemein: Der strenge, 40jährige Geweihte, der selbst im warmen Rahja seinen Fellumhang nicht ablegt, stammt aus dem Bornland, daher weiß man nicht viel über ihn. Da er durch eine alte Fußverletzung behindert ist (er humpelt), ist er meist auf seinem dunkelgescheckten Wallach *Silklöwe* anzutreffen, einem wilden und ungestümen Tier, das allein auf die Kommandos des Firun-Geweihten hört.

Gerüchte: Es heißt, dass der wortkarge Geweihte mit unnachgiebiger Härte gegen jeden Wilddieb vorgeht, dessen er habhaft werden kann

(falsch, im Gegenteil), und dass sein heiliger Zorn unter anderem daher rührt, dass er einst als junger Mann in eine hinterhältige Bärenfalle geraten sei. (falsch)

Seine Gnaden hat Rahjagunde von Falkenwind bei der Ausrichtung der Jagd beraten. (wahr)

Observation: Firon ist entweder in der Nähe der Baronsfamilie oder nahe der Burg anzutreffen, wo er mit den Jagdvorbereitungen beschäftigt ist. Bei dieser Gelegenheit können ihn auch die Helden kennen lernen, wenn er sie schon jetzt in ihre Aufgaben als Treiber am nächsten Tag einweisen wird.

Geheimnis: In Wahrheit handelt es sich bei dem falschen Firun-Geweihten um *Ateron Nordegg*, den schon oben erwähnten Gegner Ihrer Helden, einen Geweihten des Namenlosen. Er plant, über Allerich an die Fee Ulfindel heranzukommen und den jungen Baron anschließend zu entführen. Bis dahin wird er sich so unauffällig wie möglich verhalten und allen Gästen und Einwohnern gegenüber den besorgten Firun-Geweihten mimen. Er war es, der die Schwäne auf dem nahe der Burg liegenden Rosenweiher aus reiner Bosheit abschlachten ließ (siehe **Gerüchte**, S. 13) und der auch für den vereitelten Anschlag auf Traviane und das Mordattentat auf sie in der kommenden Nacht verantwortlich ist.

Er hat nur zwei Vertraute in der Burg: die Köchin *Mechthild* und ihren Sohn *Arnulf*, beide Anhänger des Namenlosen, die der Travia-Geweihten eine heimtückische Speise aus Rattenpilzen servieren werden. Nordegg fehlen alle Zehen des rechten Fußes sowie sein linker kleiner Finger, die er seinem Dunklen Gott zu Ehren geopfert hat.

WEITERE ADLIGE GÄSTE

☛ Junker Arnulf von Weißenstein (Gut Weißenstein / Königlich Serinmoor)

☛ Baron Gerbald von Zweifelfels zu Zweiflingen (Baronie Zweiflingen / Waldstein)

☛ Jungfer Derya von Erpelsberg (Gut Erpelsberg / Waldstein)

☛ Baronin Maline von Hohentann (Baronie Schwanenbruch / Waldstein)

☛ Baron Jando von Fuxwalden zu Fuxwalden (Baronie Fuxwalden / Windhag)

☛ Baron Gona von Rosenteich (Baronie Rosenteich / Ragath; ein Waldmensch)

☛ Vogt Ucurian von Greifenburg-Rabenmund ä.H. (Mark Rommily / Ochsenwasser)

☛ Baronin Yanis von Rabenmund (Baronie Nordhain / Yaquirtal)

☛ Freifrau Irinia von Kornhammer-Scheffelstein (Gut Schwanweiher / Ragath)

☛ Junker Gajad von Schrotenhof-Falkenflug (Gut Schrotenhof / Ragath)

BEWOHNER UND BEDIENTESTE

☛ (männlich) Ruben, Hinnerk, Pheco, Derril, Alrik, Keron, Aram

☛ (weiblich) Thara, Gerinja, Allis, Ira, Berhild, Nella, Jana

ERKUNDUNGEN III: DIE GAUKLERTRUPPE

Die Gauklertruppe in der Ortschaft Falkenwind besteht aus sechs Personen: *Erberto*, dem Feuerschlucker, *Filip*, einem Taschenspieler und Akrobat, *Teger Sohn des Gohd*, einem zwergischen Tanzbärenführer, *Arrigo*, einem Moritatensänger und Akrobaten, *Märte*, einer Musikantin, sowie einer rothaarigen Frau namens *Kara*, die sich auf die Wahrsagekunst versteht.

Veteranen unter Ihnen werden es schon erkannt haben: Bei den in die Jahre gekommenen Gauklern handelt es sich tatsächlich um jenen Haufen abenteuerlustiger Gesellen, die vor weit über einem Jahrzehnt daran beteiligt waren, die verbrecherischen Pläne des aufrührerischen Grafen Answin von Rabenmund zu vereiteln (siehe das ältere DSA-Abenteuer **Gaukelspiel**). Einzig Kara, die Wahrsagerin – in Wahrheit eine Hexe – ist neu in der Truppe.

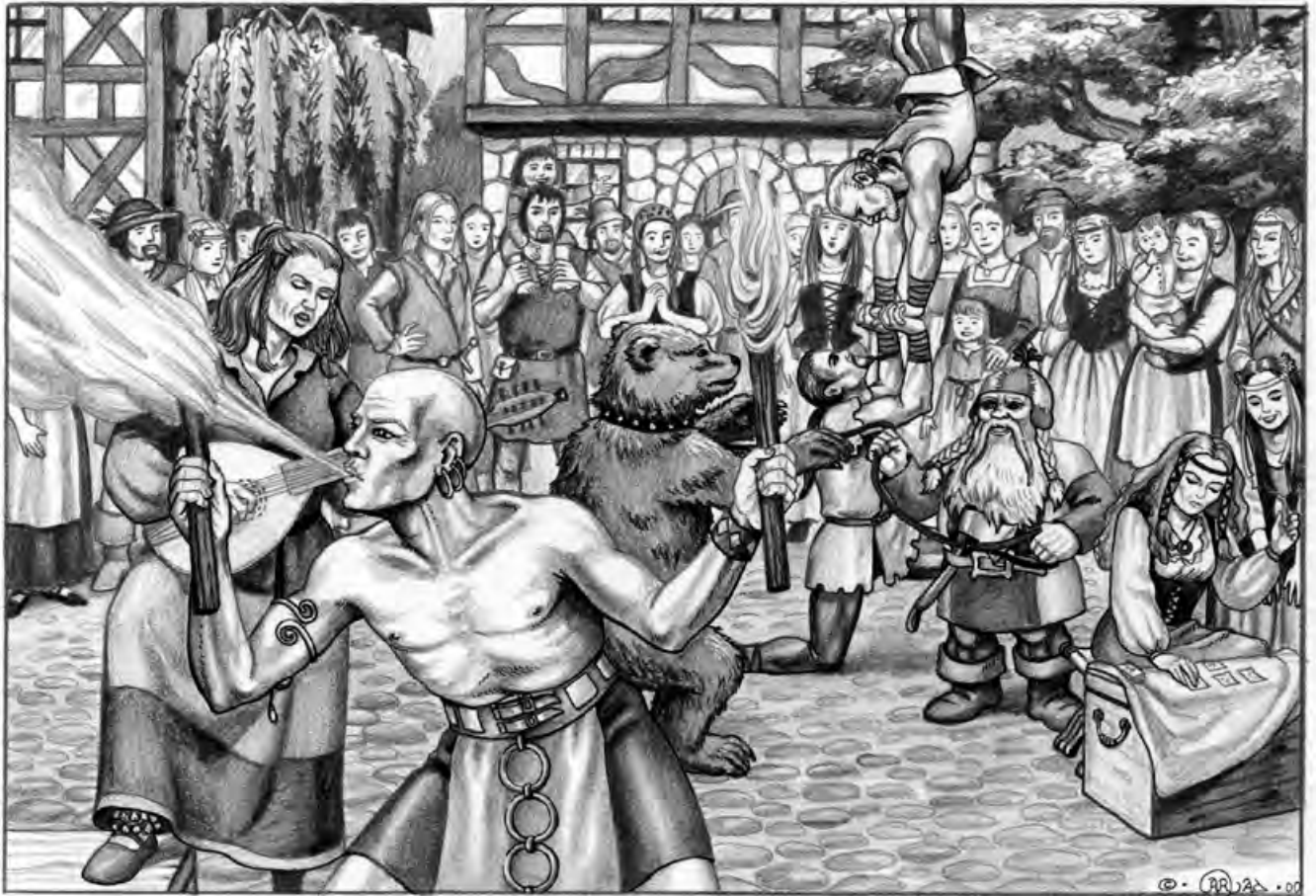
Wenn die Helden die Gaukler aufsuchen, sind diese gerade mitten in der Ortschaft mit einer Aufführung beschäftigt, um sich hier ein

paar zusätzliche Münzen zu verdienen. Die Gaukler dienen in diesem Abenteuer vor allem dazu, Ihren Helden weitere Informationen zukommen zu lassen. Insbesondere zwei Auftritte sind hier von wichtiger Bedeutung.

AUFTRITT DES BARDEN ARRIGO

Die Helden kommen gerade rechtzeitig an, um Arrigos langsam vorgetragene *Moritat vom Basiliskenkönig* miterleben zu können, die der Sänger mit ebenso großen wie phantasievollen Kreidezeichnungen illustriert.

Als Grundlage dient Arrigo die *Weise vom Basiliskenkönig* aus dem Vorspann dieses Abenteuers (siehe S. 6), die Sie als Meister Wort für Wort vortragen sollten oder auch vorsingen können. Fragen die Helden Arrigos später nach der Herkunft des Liedes, berichtet er, dass das



Lied ziemlich sicher auelfischen Ursprungs sei. Mehr wisse er auch nicht.

Alternativ können Sie Arrigos Auftritt auch auf den Abend vor der Jagd verlegen, da die Gaukler dann im Rittersaal der Burg vor der feinen Gesellschaft auftreten. Dies ist dann als Szenenbereicherung ratsam, falls es doch einigen Ihrer Helden gelingt, an diesem gesellschaftlichen Ereignis teilzunehmen.

DIE WAHRSAGERIN

Höchstwahrscheinlich werden einige der Helden auch an Karas Weissagekunst Interesse zeigen. Gern wird sie bis zu vier Helden für jeweils 5 Heller die Zukunft deuten. Verteilen Sie die unten stehenden mysteriösen Weissagungen in diesem Fall passend auf Ihre Helden (alternativ können Sie Ihren Helden einzelne der Weissagungen auch nach einem entsprechend gelungenen Talentwurf mitteilen). Anschließend wird Kara die Sitzung verwirrt und beunruhigt abbrechen.

WEISSAGUNG I

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Achte auf die Sonne deines inneren Heiligtums, und darauf, dass deine Gedanken den weißen Weg gehen. Du wirst der Finsternis im Gewande des Lichts begegnen und selbst ein Licht in großer Finsternis sein. Wenn du verzweifelst, denke dran, dass Gemeinschaft vereiteln kann, was Einsames in Bosheit ersonnen hat. Der Fall des Schattens wird die Schlacht nicht verhindern, die erst begonnen hat – aber sie wird einst den Sieg ermöglichen.“

Diese Weissagung bezieht sich auf den falschen Firun-Geweihten Nordegg, die Mission der Helden und deren mögliche Zukunft.

WEISSAGUNG 2

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Was eins war, will wieder eins werden, wenn der Knappe der Magierin begegnet. Doch Dunkelheit verfinstert die Sonne, und es ist ungewiss, ob das Herdfeuer eines – deines? – Altars dem Schatten standzuhalten vermag. Nichts wird wieder so sein, wie es einst war. Ein Wächter wird fallen und muss gerettet werden. Das Geheimnis des Windes kann seiner Bestimmung nicht entgehen!“

Die Prophezeiung spielt auf den Feenbund, den bevorstehenden Tod der Travia-Geweihten, das Schicksal der Fee Ulfindel und das Geheimnis in den Feengrotten an.

WEISSAGUNG 3

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Die schwarze Spinne wird deinen Weg kreuzen. Hüte dich, denn ihr Netz wurde bereits vor langer Zeit gespannt. Mache um ihre Falle einen Bogen, bis du mit dem Schwert der Erkenntnis gewappnet bist und ihr Lügengespinnst zerschlagen kannst. Wahrheit und Erkenntnis stecken in einem Lied, auch wenn dir die wahre Erkenntnis so lange verborgen bleiben wird, bis du im Traum vom Licht berührt wirst.“

Diese Weissagung lässt sich nicht nur auf die *Weise vom Basiliskenkönig* beziehen, sondern hat vor allem das Finale dieses Abenteuers, das Geheimnis der Feengrotten und die Ereignisse des zweiten Teils dieser Kampagne im Auge.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Ein Geheimnis vergangener Pracht erwartet dich, wo dornige Rosen deinen Weg begleiten und wo Satinavs Macht schwach wie das Säuseln des Windes ist. Die alten Meister halten ihr Erbe bereit, die Schlüssel und verschlossen sind. Wenn du die ... Posaunen? ... vernimmst, weißt du, dass der erste Schlüssel zur Erfüllung des Schicksals gefunden ist.”

Diese Worte beziehen sich wieder auf das Geheimnis der Feengrotten und stellen einen Hinweis dar, dass die Helden den Beginn denkwürdiger Ereignisse erleben.

VISIONEN UND PROPHEZEIUNGEN

Die Weissagungen Karas lassen sich selbstverständlich auch für Helden verwenden, die sich des Talents *Prophezeien* bedienen möchten. Falls einer Ihrer Spieler einen Elfen spielt, der das Zaubersong WINDGEFLÜSTER anstimmt, sollte dieser (in Anlehnung an die Weissagung 4) Bilder und Eindrücke einer wunderschönen Rose wahrnehmen, hinter der sich ein gewundener, von Wildrosen begrenzter Pfad auftut, an dessen Ende sich ein kunstvolles Füllhorn befindet. Je nachdem, von wo aus der Wind weht, kann dieser Eindruck noch um einen kapitalen weißen Hirsch und eine lauende schwarze Spinne (mit dem Gesicht einer wunderschönen Elfe: Pardona) bereichert werden, die den Elfen tückisch anblickt.

DAS ABENDMAHL

Etwa eine Stunde vor Sonnenuntergang (wir haben Rahja, was dem irdischen Juni entspricht) wird im Rittersaal ein kräftigendes Mahl für die anwesenden Adligen aufgetragen. Wer weiß, vielleicht schaffen es einzelne Helden ja doch, an diesem Ereignis teilzunehmen. Sei es, dass sie selbst adliger Abstammung oder Geweihte sind, sei es, dass sie es geschafft haben, sich zum Beispiel mit der Gauklertruppe unter die Edlen zu mischen. In diesem Fall sollten Sie Arrigo seine *Weise vom Basiliskenkönig* an dieser Stelle vortragen lassen (siehe Seite 6).

Den Helden wird überdies auffallen können, dass Traviane von Falkenwind nicht unter den Anwesenden weilt. Sie hat sich aufgrund ihrer Schwäche entschuldigen lassen und kuriert ihre Verwundungen auf ihrem Zimmer aus.

Die Kontaktaufnahme zu einzelnen Personen, etwa Allerich und der Gräfin, gestalten sich nach wie vor schwierig. Sollte Ihren Helden dennoch ein Kniff für eine kurze Unterhaltung einfallen, orientieren Sie sich bitte an den weiter oben angegebenen Personenbeschreibungen.

Die meisten Edlen werden zwei Stunden später zu Bett gehen, da allgemein bekannt ist, wie sehr die kommenden Jagdtage mit ihren Feierlichkeiten und Saufgelagen an den Kräften der Geladenen zehren werden. Natürlich bleiben noch ein paar hartgesottene Ritter übrig, die noch bis kurz vor Mitternacht kräftig dem gereichten Alkohol zusprechen, doch auch diese werden ihre Aktivitäten irgendwann auf den nahen Zeltplatz verlagern. Anschließend kehrt Nachtruhe ein.

EREIGNISSE IN DER NACHT

NÄCHTLICHE AKTIVITÄTEN DER HELDEN

Wir wissen nicht, was Ihren Helden alles in den Sinn kommen mag, um ihrer Aufgabe gerecht zu werden. Nur jedes allzu offensichtliche Vorgehen schließt sich schon aus Gründen der von Traviane verlangten Vorsicht aus. So sollte es Ihren Helden nahezu unmöglich sein, nachts unentdeckt in das mit Familienmitgliedern und adligen Gästen ‘überfüllte’ Haupthaus zu gelangen. Agieren Ihre Helden anders, sollten Sie ihnen (wie unten angegeben) demonstrieren, dass der Feind tatsächlich offene Augen und Ohren hat und dementsprechend zu reagieren weiß. Egal, was die Helden unternehmen, die Nacht verläuft zunächst völlig ereignislos.

Falls einige Ihrer Helden partout aufbleiben wollen, locken Sie diese meisterlich mittels merkwürdiger Geräusche (eine der Burgkatzen) von Haupthaus weg. Ihre schlafenden Helden hingegen erleben nun wirklich denkwürdige Geschehnisse.

BÖSES ERWACHEN I

Sobald Ihre Helden selig in Borons Armen schlummern, können Sie das kommende Ereignis einläuten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich ist ein gellender Schrei in der Burg zu vernehmen, der jeden von euch entsetzt aus dem Schlaf reißt: ein Schrei, dem geisterhafte Stille folgt. Kein Pferdeschnauben ist zu hören, keine leise Unterhaltung, noch nicht einmal das Säuseln des Windes im Gebälk des Stalls. Wacht ihr, oder träumt ihr?

Tatsächlich träumen die Helden, und es scheint, als ob sie von Travias und Borons Macht gelehrt würden. Ihr Traumselbst findet sich in einer gespenstischen, von allen Lebewesen verlassenen Burg Falkenwind wieder. Sobald die träumenden Spieler den Burghof betreten,

sollten sie auf den Rittersaal aufmerksam werden, der von warmem Feuerschein erleuchtet wird.

Sobald die Helden den Saal betreten, erkennen sie zwei fahle, durchscheinende Gestalten: Neben einem prasselnden Kaminfeuer steht ein blutüberströmter und durch schwerste Verwundungen gezeichneter Ritter, der müde auf einem großen Breitschwert lehnt. Obwohl eine gezackte Narbe sein Gesicht entstellt, ist der Hüne deutlich als der verstorbene Greifbert von Falkenwind zu erkennen, dessen Portrait die Helden von Travianes Medaillon her kennen. Die zweite Person sitzt mit ernstem Gesichtsausdruck in einem Lehnstuhl und wendet ihr blasses Gesicht nun dem Baron zu. Zur Überraschung der Helden entpuppt sich die Unbekannte als Traviane von Falkenwind, die Travia-Geweihte.

Lassen Sie die Helden nun Zeuge folgender geisterhaften Unterhaltung werden, in die sie nicht eingreifen können. Am besten stellen Sie sie dar, indem Sie mit veränderter Stimme sprechen und – je nach Sprecher – Ihren Körper nach links und nach rechts drehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

(Greifbert:) “Ach Schwester, mir ist so kalt.”

(Traviane:) “Wärme dich am Feuer, Bruder. Für uns ist der Kampf vorbei.”

(Greifbert:) “Bist du dir sicher, dass deine Retter das Versprechen, meinem Jungen beizustehen, auch einhalten werden? Sie sind jung und werden die Tragweite der Ereignisse vielleicht nicht verstehen.”

(Traviane:) “Sei unbesorgt, Greifbert, die Herrin Travia hat sie geschickt. Es war Hesindes Weisheit und Phexens List, die sie ihre Wahl treffen ließ. Sie wusste, dass diese tapferen Recken den Kampf fortführen werden, wenn der unsrige beendet ist. Mein Opfer ist nicht vergebens.”

(Greifbert:) “Dennoch, ich hätte Allerich rechtzeitig in den ur-

alten Feenpakt einweihen müssen. Vom Vater auf den Sohn, so wie es immer Brauch war. Bei Praios' Licht, wenn er nicht neu geschlossen wird, werde ich allein die Schuld an allem Kommenden tragen. Wenn er wenigstens meinen Nachlass erhalten hätte ..."

(Traviane:) "Gräme dich nicht, Bruder. Deinen Nachlass habe ich noch auf der Burg verbergen können. Dort, wo Travias Macht am Stärksten ist. Allerichs Freunde werden ihn finden."

(Greifbert:) "Und was passiert, wenn deine Begleiter zu spät kommen? Wenn die Holde vergeht und das Geheimnis der Feengrotten an den Zerstörer fällt?"

(Traviane:) "Ein Geheimnis bleibt nur so lange ein Geheimnis, bis seine Zeit gekommen ist. Die alten Elfen wussten dies, und auch die Holde Ulfindel weiß das. Letztlich wird sich das Schicksal erfüllen, so oder so."

(Greifbert:) "Ach Schwester, mir ist so kalt ..."

Unvermittelt verschwimmt die Szene vor euren Augen, und Dunkelheit umhüllt euch.

Ihre Helden dürften nun Böses ahnen. Stürzen Sie Ihre Gruppe daher sofort in die nächste Szene, die diesen wie ein schreckliches Déjà-vu-Erlebnis vorkommen dürfte.

BÖSES ERWACHEN II

Zum Vorlesen oder Nachersählen:

Plötzlich ist ein gellender Schrei in der Burg zu vernehmen, der euch aus dem Schlaf reißt.

Diesmal ist das Erwachen echt – nur der Schrei ist der gleiche wie vorhin. Es stellt sich heraus, dass der Schrei aus dem Haupthaus der Burg gedrungen ist. Wenn die Helden dorthin eilen, herrscht großes Gedränge. Schlaftrunkene Bewaffnete, ängstliche Diener, der Baron Wulf von Streitzig, einige weitere Adlige sowie Allerich und die Baronsmutter Rahjagunde drängen sich mit schreckgeweiteten Blicken vor dem Eingang zum Rittersaal. Dort liegt, direkt vor dem noch schwach brennenden Kaminfeuer, von blutigen Narben und roten Pocken gezeichnet, Traviane von Falkenwind. Die Travia-Geweihte ist tot. Irgendjemand flüstert neben den Helden: "Bei allen Zwölfen! Das sind die Zorgan-Pocken! Kommt ihr nicht zu nahe!"

Zorgan-Pocken gehören zu den ansteckendsten und schrecklichsten Krankheiten, die auf dem aventurischen Kontinent wüten – eine Seuche, die schon manche Stadt zu entvölkern vermochte. Da sich außer den Helden vermutlich niemand traut, den 'Tatort' zu inspizieren, ist dies wieder eine typische Szene, in der Ihre Helden – vielleicht bestärkt durch den Eindruck, unter dem Segen der Zwölfe zu stehen – ihren Mut unter Beweis stellen können.

Eine gelungene Probe auf *Sinnenschärfe* macht den Helden klar, dass sich die mit einem Nachthemd bekleidete Geweihte offenbar mit letzter Kraft in den Rittersaal geschleppt hat. Ihr ausgestreckter Arm deutet auf einen umgekippten Napf, dessen Inhalt, ein Eintopf, über den Boden verstreut liegt. Für diese Erkenntnis müssen die Helden noch nicht einmal den Raum betreten. Inspizieren sie jedoch die Essensreste und gelingt ihnen eine Probe auf *Pflanzenkunde*, dann entdecken sie die Reste einer Handvoll Rattenpilze (siehe **ZBA 260**). Eine Probe auf *Götter/Kulte* (alternativ eine *Pflanzenkunde*-Probe +7) enthüllt, dass diese Pilze als dem Namenlosen heilig gelten. Es heißt, dass ihr Genuss dazu führt, von namenlosen Zweifeln an der Zwölfgöttlichen Ordnung geplagt zu werden.

Gelingt es einem Helden, bei dieser Probe noch 5 TaP* übrig zu behalten, hat er sogar von dem Gerücht gehört, dass Geweihte der



Zwölfgötter, die von diesem Pilz essen, von einem besonderen Fluch heimgesucht werden: Sie erkrankten an den Zorgan-Pocken. Noch nie hat man allerdings davon gehört, dass die Krankheit derart schnell ausbricht. Zumindest ein Geweihter unter den Helden wird daher vermuten dürfen, dass hier eventuell ein Geweihter des Namenlosen mit einem finsternen Ritual ein wenig nachgeholfen hat.

Irgendwann trifft auch der Firun-Geweihte ein, der, leise fluchend und unverständliche Gebete murmelnd, persönlich dafür sorgt, dass seine 'Schwester im Glauben' in Tücher gewickelt und dann in respektvoller Begleitung der schockierten Verwandten außerhalb der Burg auf einem eiligst zusammengetragenen Scheiterhaufen verbrannt wird.

Tatsächlich ist das Risiko, dass sich die Zorgan-Pocken epidemisch ausbreiten könnten, mit dieser Tat gebannt. Nordegg, der die eigentlichen Täter (die Köchin der Burg und ihren Sohn) natürlich persönlich zu diesem Anschlag bewegt hat, hat schließlich kein Interesse, den Ablauf der morgigen Jagd gänzlich zu gefährden. Auch Ihren Helden droht – diesmal – nicht die Gefahr einer Ansteckung.

Es ist für den weiteren Verlauf des Abenteuers wichtig, dass die Helden von dem Geheimnis der Rattenpilze erfahren (siehe auch **Anhang S. 41**, bzw. **ZBA 260**). Falls eine oder mehrere der Talentproben scheitern, sollten Sie den Helden informelle Unterstützung durch Nahaniel Quellentanz oder durch den – falschen – Firun-Geweihten gewähren. Letzterer wird es auf eine gewisse Art und Weise sogar genießen, den Anwesenden diese Machtdemonstration des Namenlosen plastisch vor Augen zu führen.

JAGD AUF DIE ATTENTÄTER

Zur Überraschung der Helden tritt während der Bestattungsvorbereitungen Baron Wulf von Streitzig an sie heran und bittet sie um ein Gespräch unter vier Augen. Streitzig hat natürlich ebenfalls von der mutigen Tat der Helden am Vormittag erfahren und glaubt deshalb, in ihrer Gruppe die Richtigen für eine kleine Unternehmung gefunden zu haben.

Streitzig ist wirklich bestürzt über den Tod der Travia-Geweihten, als er von der mysteriösen Vergiftung des Eintopfs und der Sache mit den Rattenpilzen erfährt. Im Gegensatz zu den anderen Adligen bewahrt er jedoch einen kühlen Kopf. Den Helden gegenüber deutet er an, dass er herausgefunden hat, dass Arnulf, der Sohn der Köchin Mechthild, der Geweihten das abendliche Essen aufs Zimmer gebracht habe. Er bittet die Helden daher um Mithilfe, die Täter zu fassen, die er in der Burgköchin und ihrem Sohn vermutet. Zusammen mit ihm sollen sie die Burg ohne großes Aufsehen durchkämmen, um die vermutlichen Täter zu stellen.

Falls Ihre Helden allein darauf kommen, die Attentäter in der Person der Köchin und ihres Sohns zu suchen, können Sie auf das Zusammentreffen mit dem 'meisterlichen Stichwortgeber' Streitzig selbstverständlich auch verzichten. Natürlich haben die Mechthild und Arnulf die Festung bereits verlassen. Allerdings sind sie von einigen Dienern (darunter auch einer der Wachen) gesehen worden, wie sie während des Tumultes beim Fund der toten Geweihten hinunter in die Ortschaft Falkenwind aufbrachen – angeblich, um Hilfe zu holen. Tatsächlich planen sie, die Pferde der schlafenden Gaukler zu rauben und mit ihnen die Baronie zu verlassen.

Es versteht sich von selbst, dass es allein Ihren Helden überlassen bleibt, die beiden Schurken zu finden und zu stellen. Falls es (nach dem zu erwartenden Kampf) zu einer Gefangennahme kommt, können die beiden nur aussagen, dass sie ihre Befehle von einem Mann mit schwarz-purpurner Maske erhalten hätten – und selbst das werden die beiden Fanatiker nicht freiwillig zugeben.

Mechthild, Anhängerin des Namenlosen

Dolch: INI 9+1W6 AT 11 PA 9 TP 1W6+1 DKN
LeP 26 AuP 30 RS 1 GS 8 MR 4 Wundschwelle: 6
Sonderfertigkeiten: Schmutzige Tricks

Arnulf, Anhänger des Namenlosen

Keule: INI 10+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+2 DKN
LeP 28 AuP 30 RS 1 GS 8 MR 3 Wundschwelle: 6
Sonderfertigkeiten: Schmutzige Tricks, Wuchtschlag

DER NACHLASS

Die Nachforschungen auf der Burg sind natürlich auch ideal dazu geeignet, nach dem ominösen Nachlass Greifberts zu suchen, von dem in der geisterhaften Unterhaltung die Rede war. Der Ort, an dem "Travias Macht am stärksten" ist, ist natürlich die Familienkapelle im Bergfried der Burg, zu dem in diesen Tagen selbstverständlich auch die Gäste Zutritt haben.

Die leicht ovale, nur ca. 4 mal 5 Schritt große Kapelle im zweiten Obergeschoss des Wehrturms besteht aus einer Kanzel und zwei Schreinen, die jeweils Rondra und Travia geweiht sind. An den Wänden hängen Wandteppiche, die alveranische Szenen darstellen. Wenn die Helden den kunstvollen und mit vielen bildhaften Motiven bestückten Schrein Travias untersuchen, fällt auf, dass dieser zwei mit einem Schloss gesicherte Flügel besitzt, die sich aufklappen lassen, sobald man den passenden Schlüssel hierzu besitzt (der sich im Zimmer der ermordeten Travia-Geweihten befindet und an den heranzukommen nicht ganz leicht sein dürfte). Alternativen stellen Proben auf *Schlösser Knacken* +3 oder ein FORAMEN für 4 ASP dar.

Im Innern befinden sich vier wertvolle Gänsefürgchen aus Elfenbein sowie ein in Leinen gepacktes Bündel: der gesuchte Nachlass, den die Travia-Geweihte in dem Noionitenkloster, in dem ihr Bruder verstarb, ausgehändigt bekam. Folgende Dinge befinden sich darin:

☞ ein in Isdira (der Sprache der Elfen) verfasster Brief der Gräfin Quellentanz an Baron Greifbert von Falkenwind (siehe **Anhang** Seite 40), den man nur bei Beherrschung dieser Sprache – oder mittels der Magischen Linse (siehe unten) entziffern kann.

☞ eine dukatengroße, magische Glaslinse in einem mit Samt ausgeschlagenen Lederetui. Auf dem wertvollen Artefakt liegt eine unbekannte Anzahl Ladungen des XENOGRAPHUS, der jeweils für eine ganze Spielrunde seine Wirkung entfaltet. Mit der Linse lassen sich fremde und alte Schriftzeichen entziffern – allerdings muss man

dafür wenigstens eine beliebige Schrift beherrschen. Darüber hinaus gelten alle im **Liber Cantiones** (S. 145) angegebenen Restriktionen. (Die Linse soll insbesondere niedrigstufigen Heldengruppen einige in diesem Abenteuer notwendige Übersetzungen ermöglichen. Als Meister sollten Sie die Ladungen für verbraucht erklären, sobald das Artefakt seinen dramaturgischen Zweck erfüllt hat.)

☞ eine in Leder gebundene, abgegriffene wirkende Abschrift der nicht ganz unumstrittenen Ausgabe des Werkes *Druidentum und Hexenkult*, in dem sich eine angestrichene Passage über ein bösesartiges Feengeschöpf namens *Lamifaar* findet (lesen Sie Ihren Spielern die entsprechende Passage aus dem **Anhang** auf Seite 41 vor).

☞ Eine reich illustrierte Ausgabe des Buches *Märchen zwischen Raller und Breite*. Dank eines Lesezeichens können die Helden hier über *Die Mür vom Jägersmann im Reichsforst* stoßen, in dem sich ebenfalls eine interessante Textpassage befindet (den entsprechenden Textabschnitt finden Sie auf Seite 6).

☞ ein alter, abgegriffener und reich illustrierter Foliant mit der Aufschrift *Annalen des Götteralters: Aventurische Götter- und Heldensagen vom Anbeginn der Zeiten*. In ihm können die Helden die Sage von der sechsten Tat Gerons des Einhändigen nachlesen (siehe **Aus Licht und Traum**, S. 19 f., bzw. **Anhang** auf S. 41).

UNTER FALSCHEM VERDACHT – EIN DRAMATURGISCHER VORSCHLAG FÜR ERFAHRENE MEISTER

Mit dem leicht misszuverstehenden Aufbrechen des Travia-Schreins lässt sich dem Abenteuer eine weitere, äußerst dramatische Wendung verleihen. Erfahrenen Meistern sollte es ein Leichtes sein, es so einzurichten, dass die Helden durch einen panisch davonlaufenden Zeugen selbst als Mordverdächtige und Anhänger des Namenlosen gebrandmarkt werden. Angesichts der aufgeheizten Stimmung auf Falkenwind ist dies eine ganz besonders unglückliche Situation.

Als Meister können Sie nun mit allem auffahren, was 'enttarnen Agenten des Namenlosen' blüht: Ein blutrünstiger, aufgepeitschter Mob will mit den Helden kurzen Prozess machen (und wird natürlich vom falschen Firun-Geweihten angeführt), eine waghalsige Flucht führt über die Zinnen der Burg, nur um dann von einer Handvoll eifriger Adliger und ihren Jagdhunden bis zum Rand des Waldes verfolgt zu werden, und was Ihnen Ihre meisterliche Phantasie noch an spannenden Situationen einflüstert. Alles in allem sollten dies Herausforderungen sein, die nur mit den magischen und weltlichen Fähigkeiten einer höchststufigen Gruppe zu bewältigen sein dürften. Allein schon, um ihre Reputation wieder herzustellen, wird der Gruppe nun nichts anderes übrig bleiben, als die wahren Gegner zu stellen.

Das gleiche Prozedere können Sie anwenden, wenn sich Ihre Spieler zu gutgläubig verhalten und den falschen Firun-Geweihten ins Vertrauen ziehen. In diesem Fall versteckt dieser einfach ein paar Rattenpilze im Gepäck der Helden, die dann 'zufällig' gefunden werden, nachdem man Travianes Leichnam entdeckt hat. Die Folgen sind die gleichen.

Haben es Ihre Helden erst einmal in den Reichsforst geschafft und konnten ihren Häschern entkommen, sollte es Ihnen leicht fallen, die Nacht gegebenenfalls mit einer weiteren, folgeschweren Begegnung zu würzen. Denn falls Ihre Gruppe nicht dazu kam, die verräterische Köchin und ihren Sohn zu stellen, bietet sich der finstere Wald natürlich dazu an, die Helden auf deren geheimes Nachtlager stoßen zu lassen. Und noch eine weitere mögliche Begegnung lässt sich in dieser Situation leicht einbauen: Ihre Helden könnten mitten im Wald eine der legendären Alveranien finden (siehe unten).

Da davon auszugehen ist, dass Ihre Helden die Jagd am nächsten Tag im Geheimen verfolgen werden und sie so oder so den Reichsforst betreten, wird es ebenfalls nicht schwer fallen, den unten vorgegebenen Handlungsfaden etwa dort wieder aufzunehmen, wo die Helden dem Weißen Hirsch begegneten.

Winhaller Wolfsjäger

INI 8+1W6 PA 8 LeP 20 RS 2

Biss: DK H AT 12 TP 1W6+2

GS 11 AuP 75 MR 1/1 Wundschwelle: 5

Besondere Kampfregelein: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (0)

Hundeführer / Bewaffneter

Knüppel: INI 10+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+1 DK N

Jagdspieß: INI 9+1W6 AT 11 PA 9 TP 1W6+6 DK S

LeP 28 AuP 30 RS 2 GS 8 MR 2 Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Ausfall, Finte

OPTIONALES EREIGNIS: DIE ALVERANIE

Da Ihre Helden im Verlauf des Abenteuers mit einer Vielzahl von Rattenpilzen konfrontiert werden, kann es geschehen, dass – abhängig von den entsprechenden Talentwerten – die *Selbstbeherrschung* Ihrer Helden eventuell etwas über Gebühr strapaziert wird (siehe auch **Anhang S. 41** bzw. **ZBA 260**). Verfügt der Großteil Ihrer Helden über niedrige Werte in diesem Talent, schlagen wir vor, dass sie entweder nach einer Flucht aus der Burg (siehe **Unter falschem Verdacht, S. 19**) oder aber kurz vor ihrer Entdeckung der Feengrotten eine Alveranie finden (siehe **ZBA 228**).

So, wie die Rattenpilze dem Namenlosen zugeschrieben werden, ist diese wundersame, rosenähnliche und bis zu zwei Spann große Pflanze das derische Symbol der Göttersphäre von Alveran. Sie blüht stets in den Farben der jeweiligen Monatsgottheit – im vorliegenden Fall also im zartesten Rosa (für Rahja). Von dem Blütenkelch geht derzeit ein überaus lieblicher Geruch aus, der schwach dem Geruch des Tharf ähnelt, jenem exquisiten Zeremonienwein, den allein die Rahja-Priester herzustellen vermögen. Auch aus diesem Grund kann eine Entdeckung relativ leicht fallen.

Die Pflanze ist nahezu unzerstörbar – wer aber an ihr schnuppert, wird ein klein wenig glitzernden Blütenstaub aufwirbeln und einatmen, der ihn unter anderem für den Rest des Abenteuers gegen die Verlockungen der Rattenpilze resistent macht (als 'profanen' Effekt dürfen sich die jeweiligen Helden noch 1W6 verlorene LeP und AsP wieder gutschreiben). Vielleicht entscheiden Sie aber auch, dass es Ihren Helden gestattet ist, einige Blütenblätter abzuzupfen, die – als Speise oder in einem Trunk genossen – die gleiche Wirkung entfalten. Um die von den Pilzen ausgehende Gefahr nicht völlig zu eliminieren, sollte diese Gunst maximal zwei Ihrer Helden zugute kommen, die im weiteren hoffentlich etwas auf ihre weniger gesegneten Kameraden aufpassen.

Und da dieses Abenteuer in dem Monat spielt, der von Rahja gesegnet ist, sollten Sie bei frühzeitiger (!) Entdeckung der Alveranie nicht darauf verzichten, den entsprechenden Helden klarzumachen, dass 'seine/ihre Lenden Feuer fangen' (*Betören* +6 für 1W6 Stunden). Die Jagd nach einer rahjagefälligen Eroberung – insbesondere, wenn der Held selbst gerade gesucht wird – ist natürlich ein Abenteuer ganz eigener Art, das wir zur weiteren Ausgestaltung getrost in Ihre Meisterhände legen.

JAGD AUF DEN WEIßEN HIRSCH

VORBEREITUNGEN

Die Stimmung am nächsten Tag ist natürlich gedrückt, und einige Zweifler sprechen sich sogar dafür aus, die Jagd ganz abzuberechnen. Letztlich ist es der Firun-Geweihte, der bei der Morgenandacht eine 'jetzt-erst-recht-Haltung' bei den Jagdteilnehmern durchsetzen kann: "Den schrecklichen Ereignissen der letzten Nacht" müsse schließlich durch "eine besonders gottgefällige Tat" die Stirn geboten werden. Und was kann gottgefälliger sein, als "diese Jagd unter den Augen und dem Segen des grimmigen Herrn"?

Anschließend macht sich selbst im engsten Kreis der Familie wieder etwas Zuversicht breit. Die Pferde werden gesattelt, die Jagdspieße und -bögen werden bereitgelegt, die Treiber sammeln sich und werden zu ihren Startplätzen geführt. In der Ferne ist das Gebell einiger Jagdhunde zu hören, und drei in herrschaftliche Tracht gehüllte Hornbläser erhalten ihre letzten Anweisungen von dem Firun-Geweihten und Allerich von Falkenwind. Die Gräfin Quellentanz hingegen präsentiert unter den bewundernden Blicken vieler Teilnehmer ihren stattlichen Jagdfalken. Kleinere Gruppen von Adligen prahlen mit den Ergebnissen der letzten Jagd oder amüsieren sich über Baron Jando von Fuxwalden, dem noch immer die Geschichte vorgehalten wird, wie er für einen angeblich echt firmelfischen Kristallbogen fünfhundert Dukaten hinklumperte – und dann feststellen musste, dass er einem Betrüger aufgefressen war. Kurz, alles ist schon bald in hellster Vorfreude.

Als Meister müssen Sie nun je nach Zusammensetzung Ihrer Gruppe entscheiden, in welcher Form Ihre Helden an der Jagd teilnehmen können (falls Sie zu dieser Zeit nicht selbst verdächtigt werden und sich im Wald versteckt halten). Hierbei ist der gesellschaftliche Rang Ihrer Helden von immenser Bedeutung. Allenfalls ein Held von adligem Geblüt darf bei der anstehenden Treibjagd als aktiver Jäger teilnehmen – ohne Pferd und angemessener Jagdbekleidung und -ausrüs-

tung wird er aber schon bald zum Gespött der anderen Teilnehmer. Allein das 'Zusammenbetteln' der richtigen Ausrüstung kann zu einigen amüsanten Rollenspieleinlagen führen. Allen anderen Helden steht nur die Möglichkeit als Treiber offen. Das heißt, dass man sie zusammen mit den knapp 80 anderen Treibern fast eine Meile weit in den Wald führt (siehe Kasten **Jagdgebräuche**) – und damit weit von ihrem Schutzbefohlenen, Allerich von Falkenwind, entfernt.

JAGDGEBRÄUCHE

In den Kreisen des Adels pflegt man vor allem drei verschiedene Formen der Jagd: die Pirsch, die Treibjagd und die Falkenbeize. Letztere, bei der der sorgsam abgerichtete Raubvogel versucht, Vögel, Hasen und andere Kleintiere zu erlegen, gilt in den Kreisen des Adels als besonders edel. Die Helden dieses Abenteuers nehmen allerdings an einer der größten und aufwendigsten Jagdarten teil, die deswegen nur dem aventurischen Hochadel möglich ist: einer Treibjagd.

Hierzu begibt sich eine Treibergruppe mit einem Abstand von etwa fünf Schritt von Mann zu Mann in den Wald und macht mit hölzernen Stäben, Rasseln und anderen Gegenständen möglichst viel Lärm. Allein der immense Treiberaufwand macht deutlich, warum eine solche Jagd nicht von jedem veranstaltet werden kann. Die adligen Jäger stehen ungefähr eine Meile von den Treibern entfernt. Das Wild versucht nun, aufgeschreckt von den Treibern, zu entkommen und läuft dadurch den Jägern geradewegs in die Arme.

Im Mittelreich werden vor allem Hirsche, Wildschweine und Rehe gejagt, gelegentlich auch Bären und Wölfe. Hinzu kommen noch alle Arten von Wildvögeln und – wenn auch geringer geachtet – Dachse, Luchse, Hasen und kleineres Wild.

Die Jagd selbst beginnt mit dem Treffen aller Jäger zu Pferd, die traditionsgemäß eine grüne Jagdkleidung angelegt haben. Man wünscht sich ein "Firuns Heil", dann gibt ein Hornist das Signal 'Frei zur Jagd'. Die Jäger sprengen nun zusammen mit der Meute los. Da es sich bei dem Ereignis in Falkenwind nicht um eine Hetzjagd handelt, werden nur relativ wenige Jagdhunde zu erblicken sein. Wenn ein Beutetier aufgefunden wird, signalisiert der Hornist den zu diesen Zeitpunkt für gewöhnlich weit verstreuten Jägern die Art des Tieres mit einigen Stößen. Nach dem

Erlegen des Wildes wird ein weiteres Zeichen gegeben, damit sich die Jäger neue Ziele suchen können. Die Jagd wird dann nach einiger Zeit mit einem 'Firun zum Heil, die Jagd ist vorbei' beendet, wobei dies noch lange nicht das Ende der Vergnügens ist. Denn nun wird der Jagderfolg stolz vor den anderen Adligen präsentiert. Anschließend werden die Tiere vorsichtig ausgenommen, wobei es üblich ist, das Gehörn eines Rehs oder Geweih eines Hirsches als Trophäe zu behalten. Die Tiere werden von den Jagdhelfern ausgeweidet und das Fleisch auf allerlei Weisen zubereitet. Das folgende Festmahl zieht sich meist über die ganze Nacht hin, wobei der Jagdgesellschaft nur erlesenstes Wildbret serviert wird. Auf diesen kulinarischen Abschluss werden unsere Helden allerdings in diesem Abenteuer verzichten müssen.

DIE JAGD BEGINNT

Irgendwann ist es soweit, Allerich selbst gibt das Startzeichen, indem er das 'Halali' zur Jagd mit seinem Horn in die Lande donnert. Die Treiber, die sich inzwischen zu einer langen Kette versammelt haben, beginnen mit Getöse in den Wald einzudringen, während die Gruppe der berittenen Adligen auf der anderen Seite des Forstes mit lautem Hufgedonner und unter dem Bellen der Hunde in das Waldesdickicht prescht.

Der folgende Ablauf der Jagd muss von Ihnen als Meister mit etwas erzählerischem Geschick umgesetzt werden.

Helden, die sich in der Gesellschaft Allerichs aufhalten, werden wahrscheinlich versuchen, in seiner Nähe zu bleiben, während die Treiber in Ihrer Gruppe unter den irritierten Blicken der anderen Jagdhelfer mit schnellen Schritten in den Forst laufen werden, um möglichst wieder in die Nähe Allerichs zu gelangen. Generell gilt, dass Allerich selbst die ganze Zeit über von dem falschen Firun-Geweihten begleitet wird.

Sparen Sie bei der Jagd über Stock und Stein nicht mit erschwerten Proben auf Reiten und/oder mit kleineren Begnungen, die dazu dienen, Allerichs Jagdbegleiter

aus der Heldengruppe von diesem abzusondern. Hier bieten sich zum Beispiel eine Rote aufgebrachter Wildschweine, der Einbruch eines Pferdes in einen Kanickelbau und dergleichen Dinge mehr an. Wenn Sie es wünschen, können Sie einen Helden jetzt schon mit dem Angriff einer Waldspinne überraschen, in dessen Netz sich der Unglückliche verheddert. Der Anblick des weiter in den Wald hineingaloppierenden Allerich ist vorerst das letzte Lebenszeichen, das die ihn begleitenden Helden von ihm sehen werden.

DER WEIßE HIRSCH

Während aus der Ferne immer wieder der Klang der Jagdhörner und das Bellen der Hunde erklingt, verschlägt es die Helden einen nach dem anderen in ein dichtes, dunkles Waldgebiet, das von einem wundersamen Bodennebel bedeckt ist – einem Nebel, der die urtümliche

Waldlandschaft in ein bizarres Kleid aus Bausch zu hüllen scheint und jedem der Helden ein Gefühl von 'Unwirklichkeit' vermittelt.

Plötzlich ist auf einer Lichtung irgendwo vor der Gruppe ein prachtvoller weißer Hirsch zu erkennen, der inmitten einer Säule aus Sonnenlicht steht: ein kapitaler Vierundzwanziger, der mit einer anmutigen Wendung seines Kopfes ruhig zu den Helden blickt.

Für einen Moment haben die beteiligten Helden das eigentümliche Gefühl, als ob das Tier mit seinem seltsam anrührenden Blick jeden Winkel ihrer Seele ergründen würde, dann macht es einen Satz in den Wald und versucht mit großen Sprüngen zu entkommen.

Ihre Helden sind soeben der Holden Ulfindel begegnet, die sich nun auf die Suche nach Allerich begeben wird. Ihre Helden sollten inzwischen die Vermutung hegen, dass der Hirsch sie automatisch zu dem jungen Baron führen wird. Denken Sie daran, dass mit Ulfindels Erscheinen für einen kurzen Moment auch die

Kräfte ihrer Feenwelt im Reichsforst Einzug halten. Es ist daher egal, wie weit entfernt sich die einzelnen Helden tatsächlich voneinander befinden, das Schicksal führt sie auf jeden Fall wieder zusammen, und es kommt zu folgendem Ereignis.

NAMENLOSER FREVEL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt schon fast die Hoffnung aufgegeben, den wundersamen Hirsch wieder aufzuspüren, als ihr das Tier keine 20 Schritt von euch entfernt auf einem Hügel zwischen den Baumriesen stehen seht. Etwa 15 Schritt jenseits von ihm ist eine weitere Gestalt auszumachen: der Firun-Geweihte.



Mit einem gehässigen Gesichtsausdruck und einer geschmeidigen Bewegung greift er in seinen Köcher, und für einen Moment zucken blendende, purpurne Blitze durch den Wald. Als sich eure Augen erholt haben, liegt auf seiner Bogensehne ein nachtschwarzer Pfeil, der von violetterm Glösen umhüllt ist. Ein entsetzter, sirenenhafter Schrei hallt von dem Hügel, als sich der Pfeil in das weiße Fell des Hirsches bohrt – gefolgt von einem röhrenden Schrei, der wie der Widerhall größten Seelenkummers durch eure Eingeweide tobt. Für einen Augenblick habt ihr den Eindruck, als ob auf dem Hügel kein Hirsch mehr steht, sondern eine märchenhaft schöne Frau mit goldenem Haar und schmerzverzerrtem Gesicht, über deren strahlendweißem, von geisterhaften Winden aufgebauschtem Gewand ein violettes Blitzlichtgewitter tobt. Dann ist wieder der Hirsch zu erkennen, in dessen Flanke der nachtschwarze Pfeil steckt. Er steht kurz vor dem Zusammenbruch, als sich aus dem Dunkel der Baumkronen plötzlich eine große Anzahl schwarzer Spinnen heimtückisch an silbrig glänzenden Fäden auf den Hirsch herablassen. Hämisches Gelächter ertönt aus der Kehle des Geweihten.

Es steht zu hoffen, dass sich Ihre Helden sofort aufmachen, um der Fee beizustehen. Tatsächlich kann sich der Hirsch nur mit schwachen Bewegungen der achtbeinigen Angreifer erwehren, die sofort versuchen werden, den Körper mit flinken Bewegungen einzuspinnen. Nordegg selbst ist vom unerwarteten Auftauchen der Helden überrascht. Mit einer herrischen Bewegung kommandiert er die Spinnen in Richtung der Helden, da er Grund genug hat zu glauben, dass die Holde durch seinen Angriff so oder so zum Tode verurteilt ist. Inszenieren Sie einen Kampf auf Leben und Tod, bei dem es den Helden gelingt, mit den Spinnen fertig zu werden (je nach Gruppengröße und Kampffertigkeiten sollten Sie Ihren Helden zwischen vier und zehn Spinnen entgegenwerfen). Nordegg selbst ist nicht so dumm, sich der Heldenübermacht in dieser Situation zu stellen, er wird mit einer namenlosen Verwünschung die Flucht antreten. Wichtig ist, dass Sie etwaige Absichten Ihrer Helden, Nordegg zu stellen, vereiteln. Er hinterlässt keine Spuren, und auf seinem schwarzen Ross erreicht er eine Geschwindigkeit, die der eines AXCELERATUS gleichkommt. Ulfindel selbst wird das Eingreifen der Helden dazu nutzen, sich schwerverletzt in den Wald zu schleppen. Da sie eine deutlich sichtbare Blutspur hinterlässt, dürfte eine Verfolgung der Fee nicht schwer fallen. Den Helden bleibt das Schicksal Allerichs (der in der Zwischenzeit von weiteren Spinnen entführt wird) einstweilen verborgen.

Waldspinnen

INI 4+2W6 PA 5 LeP 22 RS 2
 Biss: DK H AT 9 TP 1W6+2
 GS 4 AuP 15 MR 10/8 GW 5 Wundschwelle 7
 Besondere Kampfregelein: Hinterhalt (9), Netz (5) (siehe ZBA 178)

DER KLEINE WALDSCHAT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon eine Viertelstunde lang verfolgt ihr die Fährte des angeschlagenen Hirsches, als plötzlich eine schemenhafte Bewegung zwischen den Bäumen zu erkennen ist und der vorderste von euch von einem faustgroßen Tannenzapfen am Kopf getroffen wird.

Der seltsame Angreifer ist ein äußerst junger Waldschat, der den Helden höchstens bis zur Brust reicht. Er wurde von seinem Vater, einem sehr alten und machtvollen Waldschat, ausgesandt, um den Weg zu ihm abzuschern. Dieser alte Waldschat ist nicht irgendein Waldwesen, sondern seit über zwei Jahrhunderten der Erste von Ulfindels feenhaften Paladinen in dieser Welt. Seine Aufgabe ist es, das Gebiet um die Feengrotten weiträumig zu sichern und ihr jede besorgniserregende Aktivität zu melden.

Die schwerverletzte und von den Helden gesuchte Fee hat es inzwischen geschafft, sich trotz ihrer immensen Verletzung bis zu dem Waldschat durchzukämpfen, der nun alles in seiner Macht Stehende versucht, ihr das Leben zu retten. Sein Sohn ist erst seit etwa einem Jahrzehnt auf dieser Welt und somit mit jeder Faser seines Schratlebens ein wirkliches Kind der Wälder. Bei der Begegnung mit dem jungen Waldschat sollte es daher auf keinem Fall zu einem Kampf kommen. Versuchen Sie Ihren Spielern auch aus dramaturgischen Gründen eine möglichst anrührende Szene zu bieten, denn der kleine Schrat ist angesichts der erschreckenden Ereignisse verwirrt, verängstigt – und trotz allem von dem sehnlichen Wunsch erfüllt, dem Willen seines Vaters so gut wie möglich nachzukommen. Entscheidend ist, dass der Kleine noch nicht von dem Unmut aller Waldschrate gegenüber den Menschen erfüllt ist.

Das Verhalten des jungen Waldschrats ist gänzlich von natürlich-kindlicher Naivität geprägt. Vor allem ist er mit dem Erscheinen der Helden völlig überfordert. Erst wird er ihnen (wenig glaubhaft) drohen, alle zu erschlagen, wenn sie nicht verschwinden, und wenn das nicht reicht, die Helden verzweifelt *anflehen*, umzudrehen, „da mein Vater sehr, sehr böse mit mir sein wird“, wenn die Helden einfach weitermarschieren.

Kurz, die Helden haben alle Chancen, den Kleinen zu überzeugen, dass sie es gut meinen, so dass er sie zu jener Lichtung führt, auf der sich der Gruppe die folgende Szene offenbart.

DER PALADIN DER HOLDEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam und vorsichtig führt euch der junge Waldschat zu einer Lichtung, die vom Flügelschlag Hunderter Schmetterlinge erfüllt ist. Gespannte Erwartung macht sich unter euch breit, als ihr plötzlich unfreiwillig Zeugen einer dramatischen Szene werdet: Auf dem sonnenbeschiedenen Gras liegt eine märchenhaft schöne Frau mit goldenem Haar, auf deren anmutigem Antlitz sich Kummer und Schmerz abzeichnen. Ihr Atem ist flach, ihre Augen sind geschlossen, und ihr ganzer Körper wirkt zeitweise durchscheinend wie gestaltgewordener Nebel. Ihre Rechte hält eine ellenlange Zaubergerte aus Blutulmenholz umfasst, die das Äußere einer Rose besitzt. Die Fee liegt im Sterben.

Über sie gebeugt steht ein riesiger, fast vier Schritt hoher Waldschat, der ihr mit seinem gewaltigen Blätterhaupt Schatten zu spenden scheint. Erst in dem Moment, als ihr die Wiese betretet, entdeckt ihr die ganze Wahrheit: Der alte Waldschat hat seine astartigen Hände tief in die borkige Haut des eigenen Brustkorbes versenkt und reißt diesen nun mit einem gewaltigen Ruck auseinander. Sein heulender Schmerzensschrei wird vom entsetzlichen Bersten und Krachen des aufbrechenden Stammes übertönt.

Direkt neben euch ist plötzlich ein herzerreißender Schrei zu hören. Das Rindengesicht des kleinen Waldschrats ist von Entsetzen gezeichnet. Ein Schwall harzigen Blutes ergießt sich über die Fee, ruckartig bäumt sich der transparente Körper der Holden auf, und ein seufzender Laut ist zu hören. Plötzlich geht ein Zittern durch den Leib des Baumriesen, welche Blätter fallen von seinem Haupt, und schwach wendet er euch sein rissiges Borkengesicht zu, das von Schmerz, Wut und Hilflosigkeit gezeichnet ist. Wie ein Peitschenschlag trifft euch seine brüchige und ungelente Stimme: „Kommt doch, ihr Lichtmörder. Seht, ich kann mich noch nicht einmal wehren!“

Ihre Helden sollten schnellstens klarstellen, auf wessen Seite sie wirklich stehen – der harzige Tränen weinende kleine Waldschat, der nach vorne stürmt und sich völlig fassungslos am Leib seines ausblutenden Vaters festkrallt, ist dazu jedenfalls nicht fähig.

Der alte Waldschat versucht, als 'Ulfindels Paladin' sein eigenes Leben zu geben, um das der Fee zu retten. Doch wird bald ersichtlich, dass er ihre Widerstandskräfte auf diese Weise nur etwas stärken, ihre Wunde aber nicht heilen kann. Er vermag ihr lediglich zusätzliche Zeit auf Dere zu schenken. Die Helden, die sich ihm hoffentlich

in friedlicher Weise nähern, sollten dies erkennen können. Der alte Waldschrat weiß, dass er selbst bei dem Versuch, der Holden Kraft zu geben, verdorren wird. Ihm wird daher trotz größten Widerwillens gegenüber den plötzlich aufgetauchten Menschen und angesichts der knappen Lebensspanne, die ihm noch bleibt, nichts anderes übrig bleiben, als den Helden zu vertrauen, will er Ulfindel retten.

In dem anstehenden Dialog zwischen Helden und Waldschrat sollten Sie daher meisterlich folgende Informationen einflechten, die der völlig verzweifelte, um jede andere Hoffnung beraubte Waldschrat preisgeben wird.

Bei der Frau, die vor den Helden liegt, handelt es sich um eine Fee, die Holde Ulfindel.

Ulfindel ist die Hüterin eines 'Schatzes' der Alten Elfen. Der Zugang zu ihrem Reich liegt in den sogenannten 'Feengrotten', wo einst elfische Zaubermacht und Feenmagie verwoben wurden.

Stirbt Ulfindel, wird ein bössartiges Feengeschöpf freikommen, das vor langer Zeit von Ulfindel eingekerkert wurde: ein 'Lamifaar'. Das Wesen dient dem Rattenkind und fand einst einen Weg in die Grotten. Geschieht dies, wird das verborgene Geheimnis der Alten Elfen in die Hände der Feinde fallen. Dies aber darf nicht geschehen.

Sein Opfer kann den Tod der Fee nur hinauszögern. Sollte es den Helden aber gelingen, das Wasser des 'Zauberbrunnens' in den Feengrotten zum Fließen zu bringen und damit die direkte Verbindung zu ihrem Reich wiederherzustellen, wird Ulfindel genügend Kraft finden, um den Angriff zu überleben und sich in der diesseitigen Welt zu manifestieren. Hierzu müssen die Helden "jenem Weg folgen, den die Rose aufzeigt" – wobei der Waldschrat auf die Zaubergerte Ulfindels deutet.

Bevor die Helden dem Waldschrat weitere Informationen entlocken können, stürzt auch schon die nächste Szene über die Helden herein.



ANGRIFF DER RATTEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich ist in einiger Entfernung ein schrilles, vielstimmiges Fiepen zu hören, das vom Rascheln Hunderter näherkommender Pfoten begleitet wird: Ratten! Sehr, sehr viele Ratten! Es scheint, dass noch jemand die Fährte des Hirsches aufgenommen hat.

Mit einer Kraft, die man dem alten Waldschrat nicht mehr zuge-
traut hätte, fährt er euch an: "Schnell, nehmt Ulfindels Zaubergerte, nehmt sie! Tut, was getan werden muss."

Liebevoll streicht er über das Blätterhaupt seines Sohns: "Führ sie zu den Grotten! Beeilt euch. Ich werde versuchen, sie aufzuhalten."

Widersprüche wird der sterbende Schrat nicht dulden. Er weiß, dass sein Leben beendet ist, doch als Ulfindels Paladin will er nicht kampflös sterben. Helden, die ihm bei seinem letzten Kampf beistehen wollen, wird er klarmachen, dass sie hier ebenfalls zum Tode verurteilt sind – sie werden in den Grotten gebraucht.

Helden, die sich in ihrem Vorhaben dennoch nicht beirren lassen wollen, werden zusammen mit dem Schrat den letzten Kampf ihres Lebens austragen, bevor sie von einer regelrechten Flut schwarzer Wanderratten zerfetzt werden. Ein Platz an Rondras Tafel ist diesen Märtyrern auf jeden Fall sicher. Für den Rest der Gruppe geht das Abenteuer allerdings weiter.

Sobald die Helden die rosenförmige Zaubergerte Ulfindels an sich nehmen, verblasst die Fee zu einem aus sich selbst heraus leuchtenden Nebelstreif, der sich spiralartig um den Stab legt, um dann mit ihm zu verschmelzen. Angetrieben vom Waldschrat gilt es nun, die Flucht zu ergreifen, wobei die Gruppe von dem leise wimmernden, jungen Waldschrat geführt wird. Irgendwann ertönen im Wald hinter den Helden laute Kampfgeräusche, schrilles Fiepen und irgendwann ein an splitterndes Holz gemahnender Todesschrei. Anschließend kehrt Ruhe ein. Doch zu diesem Zeitpunkt haben die Helden schon ein gutes Stück Wald zwischen sich und die Angreifer gebracht.

DAS GEHEIMNIS DER FEENGROTTE

FEENZAUBER UND ELFENMACHT (MEISTERINFORMATIONEN)

Ihre Helden nähern sich nun dem vierten und geheimnisvollsten Abschnitt ihrer mysteriösen Queste: den Feengrotten. Es handelt sich hierbei um ein Höhlenlabyrinth, das vor vielen tausend Jahren Teil eines Parks im weitläufigen Umland Simyalas war und das zum Anwesen des Hochelfen Antaraleon gehörte. Park und Grotten dienten Antaraleon und seinen Gästen einst zum Lustwandeln und zur Zerstreuung. Heute ist von der unvorstellbaren Pracht kaum noch etwas zu entdecken. Das gesamte Anwesen ist schon vor langer Zeit vom Wald verschluckt worden, und nur noch kleinere Merkwürdigkeiten erinnern daran, dass hier einst mehr als nur der tiefe Reichsforst stand.

Anders die Feengrotten: Nach der Verheerung Simyalas nutzte Antaraleon das Höhlensystem als Versteck für das ihm anvertraute Geheimnis, das mit dem Untergang Simyalas in Verbindung steht. Auf die Helden wartet daher bis heute ein unterirdisches Reich, das zutiefst von Elfen- und Feenmagie durchdrungen ist. Der feenhafte Aspekt geht von der Zaubermacht Ulfindels aus, deren Feenreich nur durch ein Tor – den 'Zauberbrunnen' – von der diesseitigen Welt getrennt wird. Der elfische Aspekt wird von jenem Geheimnis aufrechterhalten, das wir nun auch Ihnen, dem Meister, nicht länger vorenthalten möchten: einer geheimnisvollen ZAUBERMELODIE, die die Grotten bereits seit Jahrhunderten erfüllt.

ANTARALEONS VERMÄCHTNIS

Den Mittelpunkt des Grottensystems bildet eine ebenso gewaltige wie geheimnisvolle *Windorgel*, die von gebundenen Windelementaren in Betrieb gehalten wird. Der Zweck dieses gewaltigen Instruments ist es nun schon seit weit über 2.000 Jahren, ein geheimnisvolles Elfenlied zu bewahren und mit seiner harmonischen Melodie das Grottensystem zu erfüllen (mehr zu dieser Zaubermelodie finden Sie im **Anhang** auf S. 41). In dem unterirdischen Reich hat sich auf diese Weise eine märchenhafte Welt erhalten, eine Welt, deren Bestehen aber durch die gewaltsame Entrückung der Holden Ulfindel als Wächterin der Orgel gefährdet ist.

Antaraleon, als Schöpfer der unterirdischen Wunderwelt, hat für einen solchen Fall Vorsorge getroffen. Denn seinem menschlichen und möglicherweise magisch unkundigen Nachfolger (eigentlich dachte er an Ulfindels Auserwählte, die Barone von Falkenwind) sollte es in einem solchen Fall möglich sein, das Tor zu Ulfindels Feenwelt noch einmal mit eigener Kraftanstrengung aufzustoßen und Ulfindel und die Kräfte ihrer Feenwelt ins Diesseits zu lenken. Hierzu hat er ein magisches Kunstwerk geschaffen, wie es wohl nur den Hochelfen möglich war: einen magischen Zauberbrunnen, der Ulfindels Reich mit dem Diesseits verbindet.

Der Brunnen wird von Statuen zahlreicher mythischer Wesen geziert, die im Aktivierungsfall magische Füllhörner in den Händen halten müssen. Der Hochelf hat diese Hörner natürlich entfernt, um einem etwaigen Missbrauch vorzubeugen. Den Helden muss es daher gelingen, die zu den Statuen passenden und im gesamten Grottensystem versteckten Füllhörner zu finden, und sie am Brunnen wieder einsetzen. Nur mittels ihrer Magie ist es möglich, den Brunnen wieder zum Fließen zu bringen und so das Tor zu Ulfindels Welt von dieser Seite aus wieder aufzustoßen. Die freiwerdende Magie kann anschließend dazu genutzt werden, Ulfindel zu retten. Ein Vorhaben, das leider nicht so leicht zu erfüllen ist.

DER PESTHAUCH DES NAMENLOSEN

Wie schon im Vorspann beschrieben, gelang es vor ca. 950 Jahren einem Feengeschöpf aus dem Gefolge des Namenlosen, einem Lamifaar, die Grotten aufzuspüren und ihr Geheimnis zu enthüllen. Der Holden gelang es zwar, das böartige Geschöpf rechtzeitig zu entdecken und anschließend unter einer Eiche 'einzukern', nicht aber den 'namenlosen Keim' vollständig zu eliminieren, der mit dem Eindringen des Lamifaars ebenfalls in die Höhlen Einzug hielt. Dieser Keim, der sich derzeit im Wildwuchs Hunderter von Rattenpilzen manifestiert und die Grotten zu verseuchen droht, wurde bis vor kurzem sehr effektiv durch die Magie des Zauberliedes sowie Ulfindels Feenmacht in Schach gehalten. Nun aber breitet er sich wieder mit großer Geschwindigkeit aus.

Jetzt ist es nur noch die Kraft der uralten Zaubermelodie, die der Verseuchung der Feengrotten Einhalt zu gebieten vermag. Die Windorgel, deren harmonische Klänge im ganzen Höhlensystem zu hören sind, ist daher das Hauptangriffsziel dieses Aspekts namenloser Macht. Gewaltige Sporenwolken versuchen immer wieder die Orgel zu verkleben und ihren Klang zu trüben. Stellen Sie sich das wie die Brandung an einer Küste bei Flut vor. In jenen Momenten, die die Windelementare benötigen, um die Orgel wieder 'durchzupusten', breiten sich Pilze ein paar weitere Zoll breit aus. Es ist daher nur eine Frage der Zeit, wann die Melodie endgültig verstummt – und damit ein entscheidender Schlüssel zum vergessenen Simyala endgültig verloren ist.



LAUERINDE GEFAHREN

Als Folge der Sporenattacken wird das von der Orgel gespielte Zauberlied immer wieder von schrillen, blasphemischen Kakophonien unterbrochen, die auf die empfindliche Fauna der unterirdischen Welt eine schreckliche Wirkung ausübt. Die Feenwesen und Tiere in den Grotten werden in diesen Momenten von einer namenlosen Angriffslust gepackt, die bei einzelnen von ihnen in einem wahren Blutausch ausufern kann – und die so lange anhält, wie die Disharmonien erklingen.

Auch die Helden bleiben von den Auswirkungen dieser Klänge nicht verschont. So lange diese erklingen, steigen alle schlechten Eigenschaften der Helden (soweit vorhanden) um 3 Punkte an, ihr *Jähzorn*-Wert sogar um 5 Punkte. Helden, die vorher kein *Jähzorn* hatten, haben ihn jetzt auf einem Wert von 5. Allen Helden gemein ist nun eine große Aggressivität, die sich auch gegen andere Mitglieder der Gruppe richten kann. Die einzige Ausnahme bilden Geweihte, die von den negativen Wirkungen vollständig verschont bleiben. Im Klartext bedeutet das, dass Sie – wann immer Sie es für dramaturgisch notwendig erachten – das Grottensystem mit disharmonischen Klängen 'fluten' können. In der Regel ändert sich schlagartig das Verhalten der die Helden umgebenden Fauna, sprich: die Helden werden mit hoher Wahrscheinlichkeit angegriffen. Während der Interaktionen Ihrer Spieler untereinander (Gespräche, anstehende Entscheidungen etc.) können Sie diese bei allen passenden Gelegenheiten *Jähzorn*-Proben ablegen lassen, um zu ermitteln, ob die Helden mit Wut und Zorn aufeinander reagieren. Zu welchen Konflikten in Ihrer Gruppe dies im einzelnen führt, bleibt natürlich dem Rollenspiel Ihrer Spieler überlassen.

Vorsicht ist natürlich bei Spielgruppen geboten, zu deren unschöner Praxis es von vornherein gehört, Diskussionen untereinander nötigenfalls mit Waffengewalt auszutragen. Als Meister haben Sie daher aufgrund des 'Erkenntnisaspekts', das der geheimnisvollen Zaubermelodie innewohnt (siehe *Anhang*, S. 41), jederzeit die Möglichkeit, unschöne Szenen dieser Art abrupt abbrechen zu lassen, indem Sie willkürlich entscheiden, dass die Windelementare die Orgel wieder von den Sporen reinigen konnten und die Grotten nun wieder von harmonischen Klängen durchdrungen werden. An Waffengängen beteiligte Helden dürfen nun jede KR eine KL-Probe ablegen, bei deren Gelingen sie schlagartig erkennen, dass sie auf dem besten Wege sind, von der Macht des Namenlosen durch und durch korruptiert zu werden.

DER WASSERFALL

Der kleine Waldschrat führt die Helden fast zwei Stunden durch ein sonnendurchflutetes, fast undurchdringliches Waldgebiet, in dem auffällig viele Elbenkastanien wachsen. Immer wieder dringt wohlriechender Waldmeisterduft an die Nasen der Helden. So angenehm dies alles auch scheint, es täuscht nicht über die Tatsache hinweg, dass allenfalls ein Waldelf aus diesem Baumlabyrinth wieder hinausfinden würde.

Seit der letzten Viertelstunde sind hin und wieder merkwürdige Schemen zwischen den Baumstämmen auszumachen, als sich vor den Helden plötzlich ein himmelblauer Waldsee auftut. Lautes Rauschen ist zu hören, das von einem silbrigen Wasserfall herrührt, der sich von einer bewaldeten, felsigen Anhöhe aus über 60 Schritt Höhe in den See ergießt.

Wenn die Helden die Schemen zwischen den Bäumen untersuchen, finden sie Trümmer von geborstenen oder halb im Erdreich eingesunkenen Portalsteinen und Statuen. Letztere stellen Elfen in verschiedenen Posen dar. Allesamt sind sie stark beschädigt, von Kletterranken und Moos überwuchert und mit Sicherheit sehr, sehr alt. Es handelt sich um letzte Überbleibsel jener hochelfischen Parkanlage, die an dieser Stelle einst stand.

Der junge Waldschrat wird die Helden nun auf den Wasserfall aufmerksam machen. Denn dort, hinter dem Wasservorhang, in etwa 15 Schritt Höhe, verbirgt sich der Einstieg in die Feengrotten. Der

Aufstieg sollte den Helden einige *Klettern*-Proben abverlangen, die sie aber gemeinschaftlich ohne große Probleme meistern sollten. Helden, die hier scheitern, stürzen in den See, der nur für jene Helden gefähr-

lich ist, die nicht schwimmen können. Der kleine Waldschrat wird beim Waldsee zurückbleiben und dort auf die Rückkehr der Helden warten.

DIE FEENGROTTE

Auf Seite 26 finden Sie einen Übersichtsplan über die Feengrotten. Der obere Plan stellt die Grotten aus der Seitenperspektive dar, der untere bildet sie aus der Vogelperspektive ab. Beide Pläne zusammen sollten Ihnen einen möglichst plastischen, dreidimensionalen Eindruck des nun folgenden Schauplatzes ermöglichen. Die Ausmaße der einzelnen Höhlenbereiche entnehmen Sie bitte ebenfalls den Plänen.

A) HÖHLE HINTER DEM WASSERFALL

Direkt hinter der Wand aus Wasser schließt sich ein große, weiträumige Höhle an, die immer wieder vom gischendem Wasser bespritzt wird. Die Höhlenwände wurden einst mit riesigen, sehr kunstvollen Gemälden verziert, die heute allerdings von einer dicken Kalkschicht überzogen sind. Nur noch rudimentär lassen sich Bilder von (fliegenden?) Schiffen und Elfen bei der Jagd oder bei sportlichen und musikalischen Aktivitäten errahnen. In der Höhle selbst stehen vier zweieinhalb Schritt hohe Statuen, die vier Elfen beim ausgelassenen Musizieren zeigen (Laute, Flöte, Harfe, Gesang). Im Hintergrund der Höhle ist ein verschlossenes, steinernes Portal aus grüngerätem Marmor zu erkennen, das über und über mit Blumenornamentik überzogen ist.

Berühren die Helden das Portal mit der Zaubergerte Ulfindels, öffnen sich die beiden Pforten und geben den Blick auf eine geschwungene Treppe frei, die in die Tiefe führt. Links und rechts von jeder fünften Stufe erheben sich brusthohe Säulen in Form von künstlichen Stalagmiten, auf denen handspannengroße Leuchtkäfer aus weißem Marmor thronen. Sobald jemand die Treppe betritt, glühen ihre Hinterleibe in einem grünlich-magischen Licht auf, das an einen FLIM FLAM erinnert. Werden diese 'Lampen' gewaltsam von ihren Sockeln entfernt, vergeht ihre Leuchtkraft innerhalb von Augenblicken.

Von unten her ist eine sehr leise, aber überaus harmonische Melodie zu hören, die klingt, als ob der Wind sanft über Felsen und Höhlungen streicht.

B) PILZKAVERNE

Zum Vorlesen oder Nachersählen:

Der Anblick dieser wirklich gewaltigen Höhle, die von feuchtwarmer Luft erfüllt ist, dürfte jeden von euch zum Staunen bringen. Vor euch erstreckt sich ein regelrechter Wald aus baumartigen, ein bis fünf Schritt hohen Pilzen unbekannter Herkunft. Die meisten der Pilze sind beigefarben, aber auch große, braune, pfifferlingartige Gewächse befinden sich unter ihnen, deren Röhren und Kappen sich weit über eure Köpfe erheben und so ihr gewaltiges Lamellenwerk zur Schau stellen.

Die riesige Höhle ist in mildgrünes Dämmerlicht getaucht, das von der Höhlendecke sehr viel weiter oben ausgeht. Ein Blick dorthin zeigt, dass diese von einem weitumfassenden Netzwerk leuchtender Flechten überzogen ist, in deren Zwischenräumen sich weitaus hellere, strahlendere Punkte befinden. Insgesamt ist dies ein Anblick, der auf eine bizarre Art dem Nachthimmel mit seinen Sternen ähnelt.

Die Kaverne ist nicht unbelebt. Zwischen den dicht an dicht wachsenden Pilzstämmen und auch in der Luft ist hin und wieder Bewegung zu erkennen, und immer wieder ist Brummen und Sirren zu hören. Tatsächlich schwirren unter euren verwunderten Blicken deine Vielzahl kleiner Ladifaahris, Blütenjungfern und andere, nirgendwo namentlich erwähnte Feenwesen

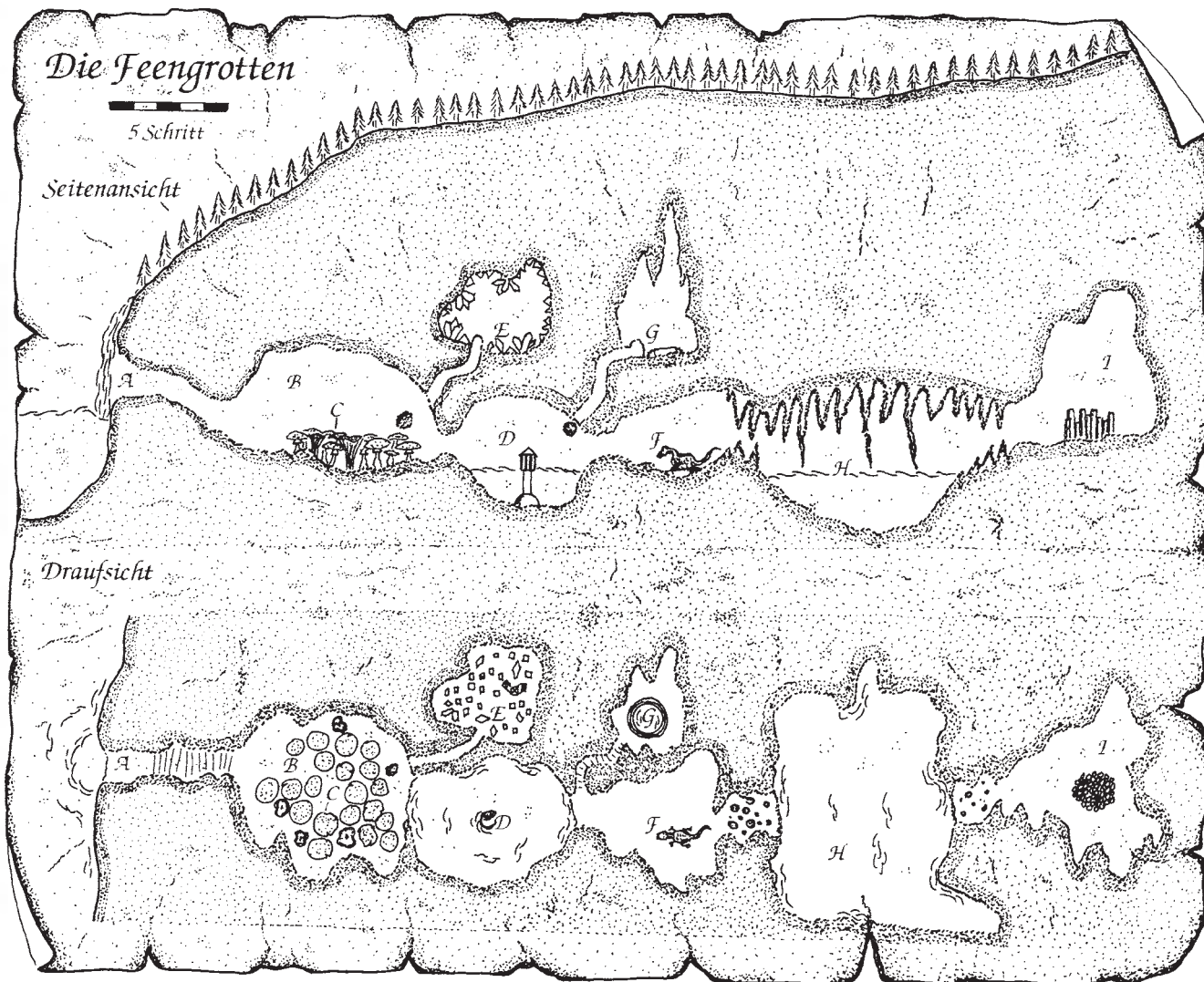
durch die Luft. An den Pilzstämmen und an der Höhlenwand hingegen gleiten bis zu ein Schritt große Schnecken entlang, auf deren gewundenen Schneckenhäusern zuweilen kleine Wichtel sitzen. Der Höhlenboden wiederum bildet die Heimstatt einiger kniehohler Käfer mit im Licht irisierend grünen Panzern, die den Humusboden nach Nahrung durchwühlen. Und so merkwürdig dies alles auch scheint, am wunderlichsten ist jene harmonische Melodie, die über allem und jedem in der Kaverne liegt: ein wohltonender Klang, der wirkt, als ob der Wind irgendwo in der Ferne auf wundersame Art und Weise über eine Reihe großer, leerer Flaschenhälse streichen würde.

Wenn den Helden eine Untersuchung in großer Höhe möglich ist, können sie erkennen, dass die leuchtenden Punkte an der Höhlendecke von Kristall-Adern stammen, die sich offenbar bis an die Oberfläche erstrecken und auf diese Art und Weise Tageslicht in die Kaverne leiten. Das grünlich leuchtende Pilzgeflecht kann mit einer *Pflanzenkunde*-Probe als Phosphorpilz identifiziert werden (siehe auch **ZBA 258**). Bei der Bestimmung der Riesenpilze, die sich vor den Helden erheben, versagen etwaige Bestimmungsversuche gänzlich. Einige der Pilzriesen ähneln den sogenannten Riesenbovisten, die eine ganze Familie satt machen können, doch wird selbst diese Pilzart nicht so groß. Ein Held, der über einen Talentwert in *Pflanzenkunde* von mindestens neun Punkten verfügt, kann höchstens berichten, davon gehört zu haben, dass in alten Mythen berichtet wird, im Gildenland und im Riesland würden Pilze dieser Art wachsen. Angeblich sollen solche Pilze in früheren Zeiten auch von Zwergen in ihren unterirdischen Reichen kultiviert worden sein.

SCHELMENMAGIE

Da die Grenze zwischen dem Diesseits und Ulfindels Feenwelt in den Grotten sehr fließend ist, kosten alle Schelmenzaubereien drei Astralpunkte weniger als normalerweise vorgegeben. Eine Anmerkung scheint uns überdies noch zu dem Schelmenzauber **KOBOLDOVISION** geboten. Bei Anwendung dieser Zauberei in den Grotten wird ein Schelm weitaus mehr (den anderen Helden unsichtbare) Wesen erkennen können, als unten aufgeführt sind. Natürlich erlaubt die Zauberei auch einen völlig unbeschränkten Blick in die wundervolle Welt Ulfindels – freilich, ohne dass der Schelm diese betreten kann. Der Schelm erkennt nicht nur, dass die Grotten praktisch ein Teil des Feenreichs darstellen (und dadurch auch typische, mit Feenreichen verbundene Effekte zu erwarten sind, z.B. ein unterschiedlicher Zeitablauf), ihm ist es hierdurch auch möglich, sich mit zahlreichen Wesen in den Grotten zu verständigen, die ihn als 'Einen der Ihren' anerkennen werden.

Dem Schelm sollte es unter Einfluss dieser Zauberei nicht nur möglich sein, Freundschaft zu den miesepettrigen Wichteln in der Pilzkaverne zu schließen (und dadurch ihre Hilfe zu erlangen, siehe unten), einige der Feenwesen können ihm eventuell auch Ratschläge geben (Stichwort: Füllhörner, Kakophonien) oder ihn an ihren Erinnerungen an den Schöpfer der Grotten, Antaraleon, teilhaben lassen. Kurz, unterstützen Sie als Meister die Möglichkeiten dieses Zaubers, der in anderen Abenteuern naturgegeben viel zu selten zum Einsatz gelangt.



Von der Treppe ausgehend, führt ein Pfad aus sehr harten, weißen Muschelschalen durch den wundersamen Pilzwald, der zu einer Wegkreuzung mit einer blütenweißen Sitzbank aus Mammutknochen führt. Von hier aus führt ein Pfad nach Nordosten direkt zur Höhlenwand. Dort, in etwa zehn Schritt Höhe, ist ein weiterer Gang zu erkennen, der tiefer in das Höhlensystem hineinführt. Leider ist nicht zu erkennen, wie man dort ohne Probleme hinaufgelangen kann, da die Höhlenwand überaus glatt und feucht ist (siehe **Kristallgarten**, S. 29).

Folgt man der Kreuzung nach Osten, gelangt man zu einem großen Höhlensee (siehe **Höhlensee**, S. 28). Wählen die Helden dem Pfad nach Süden, gelangen sie zu einem riesigen, verholzten Pilz von sieben Schritt Höhe (siehe **Antaraleons Wohnpilz**, S. 27). Trotz aller Harmonie scheint mit dem Pilzwald irgendetwas nicht zu stimmen. Denn mitten auf der Kreuzung, direkt neben der Sitzbank, liegt ein verendetes Ladifaahri, dem offenbar die Flügel ausgerissen wurden. Beobachten die Helden die Feenwesen, erkennen sie, dass sich diese in spielerischer Anmut um den Pilzwald kümmern und ihn hegen und pflegen. Tatsächlich halten die Feenwesen einen Mechanismus stabil, den man irdisch ausgedrückt am besten mit 'Ökosystem' umschreiben könnte. Die meisten dieser Winzlinge sind scheu, lassen sich aber mit kleinen Leckereien oder anderen Mitteln anlocken. Ihre Stimmchen ähneln einem unverständlichen Summen. Eine – wenngleich auch anstrengende – Unterhaltung scheint nur mit den Wichteln möglich, die auf den wunderlichen Schnecken reiten. Diese sind aber überaus miesepetrig und beschimpfen die Helden nach Strich und Faden. Insbesondere ihr Aussehen scheint sie anzuwidern: "Hässlicher Kotzbrocken", "missgestaltetes Monstrum" und "ekelerregende Riesenmade" sind hier noch die harmlo-

seren Ausdrücke, mit denen Ihre Helden bedacht werden. Helden, die gegen diese Verbalattacken tatsächlich mit Gewalt und Zauberei vorgehen, werden leidvoll feststellen, dass die Wesen von Feenmagie geschützt werden, die jeden Angriff mit gleicher Münze auf den Aggressor zurückspiegelt. Von etwaigen Geheimnissen des Grottensystems weiß keines der Wesen zu berichten – und es darf auch bezweifelt werden, ob sie sich dafür überhaupt interessieren. Die Wichtel sind für die Helden jedoch wichtig, da diese deren Hilfe wahrscheinlich benötigen werden, um Höhlenbereich E zu betreten (siehe S. 29).

Das tote Ladifaahri wurde während einer der Kakophonie-Phasen von einem seiner Artgenossen im Streit erschlagen. Den Helden mag das leblose Geschöpf vorerst ein Rätsel aufgeben.

AUSWIRKUNGEN PAMENLOSER KAKOPHONIE

Sobald das erste Mal Disharmonien in der Höhle mit dem Pilzwald erklingen, werden die Helden von 1W6 wütenden Blütenjungfern umschwärmt, die die Helden für mindestens 2W6 KR attackieren (minimale Dauer der disharmonischen Klänge). Gefährlicher sind die ebenfalls 1W6-1 Käfer, die sich mit ihren Beißwerkzeugen auf die Helden stürzen. Bricht die Kakophonie ab, erlahmt auch die Angriffslust der Höhlenbewohner – ja, es scheint, als ob zumindest die Ladifaahris sofort alles vergessen hätten, was sich noch vor wenigen Augenblicken zutrug.

Ladifaahris

Biss: INI 12+1W6 AT 8 PA 5 TP 1 SP DKN
LeP 3 AuP – RS 0 GS 9 MR 10

Besondere Kampfregelein: Flugangriff

Besonderheiten: Eine Attacke der Blütenjungfern kann man nur durch einfaches Ausweichen abwehren, während selbst vorsichtige Gegenwehr schnell zum Tod eines solchen Geschöpfs führen kann. Eine Blütenjungfer, die Opfer eines BANNBALADIN oder eines anderweitigen Beherrschungszaubers wird, stirbt umgehend.

Käfer

Biss: INI 8+1W6 AT 10 PA 5 TP 1W6+3
LeP 15 AuP 20 RS 2 GS 4 MR 4

Wundschwelle: 5

Besondere Kampfregelein: Verbeißen

C) ANTARALEONS WOHNPILZ

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht vor einem riesigen, durch und durch verholzten Pilz von sieben Schritt Höhe, der unten am Stamm einen Durchmesser von fast dreieinhalb Schritt besitzt. In den Stamm ist eine Tür eingelassen, die von Blütenornamentik umrankt wird. Weiter oben am Stamm und in dem 'Pilzhut' könnt ihr ovale Fenster aus blitzendem Kristall erkennen.

Die Tür lässt sich durch einfaches Aufdrücken öffnen. Eine Wendeltreppe innerhalb des Pilzstamms führt nach oben – und damit zu den unten aufgeführten Räumlichkeiten, die Sie ganz nach eigener Phantasie weiter ausschmücken können. Dieser Schauplatz dient dazu, den Helden einige Gegenstände und Informationen in die Hände zu spielen, die sie benötigen werden, um den Zauberbrunnen innerhalb des Grottensystems wieder zu aktivieren.

Aufsehererregend ist auf jeden Fall die Tatsache, dass der Wohnpilz im Innern weitaus geräumiger ist, als er von außen scheint. Auch die Raumproportionen stimmen mit dem Pilzäußeren keinesfalls überein, weswegen wir auf eine Raumplan an dieser Stelle verzichten möchten. Tatsächlich wirkt hier eine rätselhafte Feenmagie, derer sich der den Helden unbekannte Baumeister zu bedienen wusste. Diese Magie hat darüber hinaus die Eigenschaft, alle vergänglichen Gegenstände im Haus zu konservieren. Sobald jemand derartige Objekte vor die Türschwelle des Pilzhauses trägt, kommt es schlagartig zu einem Alterungsprozess, der über 3.000 Jahre innerhalb von Augenblicken 'nachholt'.

Nicht betroffen von diesem Effekt sind Objekte aus unvergänglichen Materialien (z.B. Kristall oder Stein) sowie alle magischen Artefakte im Haus.

I. TREPPENAUFANGANG

Eine schlichte Wendeltreppe aus verholztem 'Pilz' führt hinauf zum Kristallzimmer (II). Alle paar Stufen befinden sich hier die gleichen marmornen 'Käferlampen', die die Helden schon beim Betreten der Grotten bewundern konnten.

II. KRISTALLZIMMER

In dem prunkvollen, drei mal drei Schritt großen Zimmer finden sich Dutzende von Bergkristallfigürchen, die im Licht der Käferlampen hypnotisch funkeln und glänzen: darunter Drachen, Elfen, Meerjungfrauen, Hirschkäfer, Einhörner, Libellen und viele andere Wesen. Jede der Figuren mag zwischen drei und fünf Dukaten wert sein. An der Wand hängt überdies eine wundervoll gefertigte, hochelfische *Aleeza*. Sie ähnelt einem Florett (TP 1W+3; die Waffe ist überdies von elfischer Magie durchdrungen: Sobald sich dem Träger ein menschengroßes Wesen echsischen Ursprungs im Radius von 10 Metern nähert – wozu es in diesem Abenteuer nicht kommen wird –, leuchtet



die Klinge grünlich auf und verursacht gegen diesen Angreifer einen zusätzlichen Trefferpunkt). Ovale Öffnungen führen jeweils zu den Räumen III, IV und V.

III. SCHLAFGEMACH

Dieser ovale Raum hat sechs Schritt Länge und ist in lindgrüne Farbe getaucht. In seinem Zentrum steht ein prachtvolles Bett mit seidenartigen Decken und einem muschelförmigen Baldachin. Das Bett wirkt wie frisch bezogen. Unheimlich ist lediglich der Leichnam eines Elfen mit überaus asketischen Gesichtszügen, der mit geschlossenen Augen darin liegt. Der Unbekannte wirkt, als ob er sich vor seinem Tod friedlich zur Ruhe gelegt hat. (Es handelt sich hierbei um die von der Feenmagie konservierten, sterblichen Überreste des Hochelfen Antaraleon.) Die Wände des Raums werden von vier großen, überaus kunstvollen Gemälden geschmückt:

- Elfen beim Lustwandeln in einem wundervoll gestalteten Park.
- Elfen in Jagdkleidung und auf Elfenrössern vor der Kulisse eines prachtvollen, efeu-umrankten Jagdschlossens.
- Elfen beim Musizieren, wobei in der Ferne die Silhouette einer atemberaubenden Stadt (Simyala) mit filigranen Türmen und blütenweißen Bauten zu erahnen ist.
- Elfen bei einer nächtlich-romantischen Bootspartie samt Musik, Girlanden und beleuchteten Lampions.

Auf einer kleinen Kommode neben dem Bett befinden sich zwei Objekte von Interesse:

- ein Kästchen aus Rosenholz, in dem sich vier Ringe befinden. Allesamt sind sie magischer Natur und mit jeweils drei 'Ladungen' ausgestattet. Ihre Wirkung lässt sich entweder durch profanes Ausprobieren bestimmen – hierzu muss man den Ring aufsetzen und ihn einmal an Finger drehen – oder indem man einen ANALYS bemüht:
- ein goldener, mit einem Mondstein besetzter Ring (ein Charisma-Ring, siehe SRD 42)
- ein Perlmutterring mit einem Stein aus Aquamarin (Wirkung wie WASSERATEM für drei SR, siehe Liber Cantiones 178)
- ein silberner Ring mit einem Stein aus Lapislazuli (Wirkung wie MOVIMENTO für eine Stunde, siehe Liber Cantiones 119)
- ein silberner Ring von schlichter Schönheit. Auf ihm liegt der Zauber ADLERSCHWINGE (siehe Liber Cantiones 10), der seinen

Träger für drei SR in einen Fischotter verwandelt. In dieser Zeit gelten folgende veränderte Werte:

INI 13+1W6	PA 10	LeP 15	RS 2
Biss: DK H	AT 13	TP 1W6+1	
GS 10	AuP 20	MR 0	Wundschwelle 7

Natürlich kann ein Held in dieser Gestalt minutenlang tauchen.

☞ ein *blattartiges Pergament* samt Federkiel, auf dem sich ein Text in Asdharia (Hochelfisch) befindet, der sich wahrscheinlich nur mit der magischen Linse aus Greifberts Nachlass entziffern lassen dürfte:

*Tod und Verderben habe ich erlebt,
und nur die Erinnerung und die
Hoffnung blieb mir. Nun ist es
Zeit, ins Licht zurückzutreten.
Getan ist, was getan werden musste,
und bewahrt ist, was selbst den
Schrecken schreckt. Da du dies liest,
erweise dich des Erbes würdig – oder
falle, wie auch wir einst fielen.
Antaraleon*

IV. INSTRUMENTENZIMMER

Der sieben mal acht Schritt große Raum verfügt über eine großartige Akustik. Auf Ständern und Pulten stehen und liegen eine Sammlung erlesener (nichtmagischer!) Instrumente aus Mammuton, ausgesuchten Hölzern und dem Gebein diverser Vögel: darunter vier Quer- und Blockflöten, drei Lauten, ein Glockenspiel, zwei kleine Harfen, eine Trommel sowie drei völlig fremdartige Zupfinstrumente, die unmöglich für menschliche Hände gemacht sein können.

Interessant scheint auch ein länglicher, offenstehender Kasten aus Eichenholz, dessen Deckel von einer überaus kunstvollen Schnitzerei sowie scharfkantigen Kristallsplintern geziert wird, die einem Helden bei Misslingen einer FF-Probe 1 SP zufügen. Das Motiv der Schnitzerei ist das eines wilden Levschy beim Querflötenspiel. Der Kasten selbst ist bis auf ein Samtkissen leer, das eine längliche Aussparung aufweist.

Ein Held, der in diesem Raum ein Instrument spielt und bei der *Musizieren*-Probe mindestens 3 TaP* übrig behält, lockt einige Ladifaahris herbei, die für die Dauer der musikalischen Darbietung einen wunderschönen Feengesang anstimmen. Der Gesang hat die Wirkung einer ZAUBERMELODIE (siehe *Liber Cantiones* 307), nur dass die Auswirkungen hier für alle anwesenden Zauberkundigen gelten und diese darüber hinaus jeweils 2W6 Astralpunkte zurückgewinnen.

In dem Eichenholzkasten lag ursprünglich die magische Querflöte, die nun die Levschystatue am Zauberbinnen in Händen hält. Die Splitter sollen dem Finder einen Hinweis darauf geben, dass mit der Flöte der große Kristall im Kristallgarten (*Höhle E*, S. 29) 'aufgesprengt' werden kann.

V. BIBLIOTHEK

In diesem etwa fünf mal sechs Schritt messenden Raum befinden sich knapp 100 Schriftrollen aus einem dünnen, blattähnlichen Material. In der Hochelfenschrift werden hier alle möglichen Bereiche elfischer Musiktheorie abgehandelt, darunter fast schon philosophisch anmutende Gebiete. Dabei wird erkennbar, dass die Verfasser einen deutlichen Unterschied zwischen dem Liedgut anderer Rassen (Trolle, Orks und Zwerge) und ihrer eigenen Musik machen, die mit großer

Selbstverständlichkeit als "aus dem lichten Gewebe der Welt geboren" und damit als "Ausdruck der schöpferischen Harmonie an sich" angesehen wird. Ein genaueres Studium der Rollen verbieten Sprache und der oben schon genannte Zerfalleffekt außerhalb des Wohnpilzes.

Von weit größerem Interesse ist ein Schreibpult, auf dem mehrere Rollen liegen, in denen der unbekannte Verfasser ein "neues wundervolles Instrument" beschreibt und illustriert, das von den "Vettern in Ometheons Himmelsturm" (der nördlichsten der sechs großen Hochelfenstädte) im eisigen Norden entwickelt wurde: eine Windorgel aus Eis. Eine Wendeltreppe führt von hier aus zu Raum VI.

VI. HEILIGTUM

In dem kreisrunden Raum von sieben Schritt Durchmesser können die Helden zwei interessante Funde machen: zum einen die zwei Schritt hohe Marmorstatue einer Elfe mit verbundenen Augen, die auf einem ovalen Sockel steht. In der einen Hand hält sie ein marmornes Schwert, in der anderen hingegen ein wunderschönes Füllhorn aus Bergkristall. Die Statue ist über und über mit blühenden Kletterrosen bedeckt, die auffällig spitze Dornen tragen. Ein Wurf auf *Götter/Kulte* +5 (Elfen: +0) bzw. *Geschichtswissen* +8 (Elfen: +2) enthüllt, dass es sich bei dem Abbild aller Wahrscheinlichkeit nach um 'Orima', die alte Schicksalsgöttin der Hochelfen handelt. Ihre beiden Attribute symbolisieren, dass das Schicksal blind ist und damit zufällig Freud und Leid unter die Geschöpfe verteilt.

Berührt einer der Helden Statue oder Füllhorn, muss ihm eine FF-Probe+4 gelingen oder er verletzt sich an den Dornen, woraufhin er sofort für eine halbe Stunde in Tiefschlaf fällt. Berühren die Helden die Statue hingegen mit der magischen Zaubergerte Ulfindels, weicht der Rosenbewuchs zurück. Die Gruppe kann nun, wenn sie dies wünscht, gefahrlos das magische Füllhorn der Statue an sich nehmen, das bei der Aktivierung des Wüschelbrunnens noch eine wichtige Rolle spielen wird.

An der Stirnseite des Raums ist überdies ein farbenprächtiges Wandgemälde zu erkennen, das einen pompösen Brunnen zeigt. Dieser wird von vier märchenhaften Gestalten mit Füllhörnern eingerahmt, aus denen sich jeweils ein silbriger Wasserstrom in ein Becken aus Aquamarin ergießt: eine Frau mit verbundenen Augen, die in der freien Hand ein Schwert erhoben hält (sie gleicht der Statue der Orima), eine Nymphe mit Haaren aus Seetang, ein bocksbeiniger Levschy, der mit der freien Hand eine Querflöte an den Mund führt, und ein Schlitten, der von drei Schwänen gezogen wird (es handelt sich hierbei um eine Abbildung des Zauberbunnens).

D) DER HÖHLENSSEE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Direkt am Rand des Pilzwaldes erstreckt sich ein großer, fast sechzig Schritt durchmessender Höhlensee, in dessen Mitte sich eine kleine Insel erhebt, auf der ein säulengeschmückter Pavillon steht. Auf dem Seegrund lassen sich schwache Lichtpunkte erahnen, ohne dass ersichtlich wäre, was sich genau dort unten befindet. Hin und wieder schwirren einige Feenwesen über den See und lassen kleine Bröckchen fallen, die aus dem Pilzwald stammen. Direkt am Ufer zum Pilzwald liegt, halb im Wasser, eine Barke für vier Personen, die einem großen Schwan nachempfunden ist. Der ganze Höhlenbereich wird ebenfalls durch die leuchtenden Flechten an der Decke und die wunderlichen Kristalladern mit grünlichem Dämmerlicht erfüllt. Jenseits des Pavillons ist ein weiteres Ufer zu erahnen, von dem aus man weiter in die Grotten vordringen kann.

Beobachten die Helden die Feenwesen genauer, erkennen sie, dass die Ladifaahris mit den organischen Substanzen die Fütterung einiger Lebewesen innerhalb des Sees sicherstellen. Die eigentliche Sehenswürdigkeit stellt allerdings der Pavillon auf der künstlich angelegten Insel dar. Im Innern befinden sich einige Sitzplätze in Form von liegenden Wassernixen aus Marmor, die um eine ebenfalls marmorne Wendeltreppe gruppiert sind. Diese Stufen führen fast 20 Schritt in die Tiefe zu einer großen, halbkugelförmigen Kristallkuppel, die am Sockel

einen Radius von sieben Schritten besitzt. Auch hier sind kunstvolle Sitzbänke aufgestellt, so dass man einen geruhsamen Ausblick auf die wundervolle Unterwasserwelt des Höhlensees genießen kann.

Am Seegrund sind in verschiedenen Abständen Dutzende aus sich selbst heraus leuchtende Gwen-Petryl-Steine zu entdecken, die die Unterwasserwelt ebenfalls in ein grün-bläuliches, harmonisches Dämmerlicht tauchen. Helden, die sich dem friedvollen Anblick hingeben, erkennen zwischen Felsen und verschiedenen kleinen und großen Süßwassermuscheln am Seegrund mehrere Dutzend weiße Verwandte der Flusskrebse. In den höher liegenden Wasserschichten sind verschiedene silbrige Fische einer unbekannten Art zu erspähen, die vereinzelt oder in kleinen Schwärmen durchs Wasser gleiten.

Gelingt einem der Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe, entdeckt er zehn Schritt von der Kuppel entfernt am Grund des Sees ein großes, kunstvolles Füllhorn aus Perlmutter, das halb von Erdrich bedeckt ist.

Ihre Helden werden irgendwann auf die Idee kommen, das Füllhorn, das für die Aktivierung des Zauberbrunnens benötigt wird, vom Seegrund zu bergen. Aufgrund der Tiefe des Sees dürfte dies nur mit Hilfe der zwei passenden Ringe aus dem Wohnpils (oder entsprechender Zauberei) gelingen. Unter Verwendung von einigen Seilen sowie etwas Muskelkraft sollte die Bergung an sich kein Problem darstellen. Allerdings hat sich in dem magischen Füllhorn seit längerem ein großer Albino-Krebs niedergelassen, der es inzwischen zu einer stattlichen Größe gebracht hat und sein Heim nicht freiwillig hergeben wird. Insbesondere unter Einwirkung der namenlosen Disharmonien wird aus ihm ein gefährlicher Gegner, der in diesem Fall auch noch von 2W6 kleinen Flusskrebsen unterstützt wird, die sich wie rasend auf alles zu bewegen werden, was auch nur irgendwie Grund oder Füllhorn berührt.

Großer Albino-Krebs

INI 8+1W6 PA 5/3* LeP 20 RS 3
Zangen: DK H AT 10/13* TP 1W6+4
GS 4 AuP 20 MR 3 Wundschwelle 6

Besondere Kampfregeln: Verbeißen

*) Die Werte hinter dem Querstrich gelten für die Phasen der Kakophonie.

Kleine Krebse

INI 6+1W6 PA 0 LeP 3 RS 1
Zangen: DK H AT 5* TP 1W6
GS 3 AuP 10 MR 1 Wundschwelle 4

*) Die Krebse greifen nur bei Berührung oder unter dem Einfluss der Kakophonie an. Dabei stoßen sie sich mit kraftvollen Stößen vom Seegrund ab, wobei einige Exemplare auf diese Art und Weise bis zu einem halben Schritt durchs Wasser flitzen können, bis sie innerhalb von 2 KR wieder zum Grund zurücksinken.

MAGISCHE ANALYSE DER FÜLLHÖRNER

Da anzunehmen ist, dass die Magier unter Ihren Helden sofort versuchen werden, die Kräfte der Füllhörner magisch zu analysieren, finden Sie im folgenden eine kleine analytische Hilfestellung:

ODEM ARCANUM

1 ZiP*: Alle Füllhörner sind über die Maßen von gebundener und halbgebundener Kraft erfüllt.

4 ZiP*: Die Kraftaura jedes Füllhorns wirkt an den Rändern irgendwie ausgefranst, als ob es nur Teil eines Ganzen wäre.

8 ZiP* (bei gemeinsamer Untersuchung mehrerer Füllhörner): Die Artefakte gehören eng zusammen, wie an den kardialen Kraftströmen zwischen ihnen zu erkennen ist.

ANALYS / OCULUS

1 ZiP*: Die Welt um dich herum verlischt und macht alles durchdringenden roten und grauen Matrixfäden Platz. Das

Horn ist ein einmalig nutzbares Kaduom, in dem ein einzelner Spruch gebunden ist.

4 ZiP*: Du erkennst die vollendete Kraftfädenornamentik von elfischen, aber auch feischen Zauberingen. Der wirkende Spruch ähnelt in seinem Muster signifikant einer ektoderischen Portalisierung, analog dem PLANASTRALE-Cantus.

8 ZiP*: Der enthaltene Zauber öffnet ein Tor mitnichten in den Limbus, sondern in eine bestimmte Globule. Die Aktivierung erfolgt, wenn die Füllhörner in bestimmte Fassungen gesetzt werden und so ihre Matrices harmonisieren. Dabei kommt es als Nebeneffekt zur Exfluidierung einer Elementarkraft ...

12 ZiP*: ... um genau zu sein, sprudelt dann Wasser aus den Hörnern. Du erkennst an tief verborgenen Kraftfibrillen, dass das geöffnete Tor in eine Feenwelt führt. Die überaus kunstvolle und ebenso filigrane wie ebenmäßige Matrixstrickung lässt auf einen (Hoch-)Elfen als Schöpfer der Zauberverke schließen – ein Wesen, das überdies über ein intuitives Verständnis über die Wirkungsweise feischer Zauberei verfügt haben muss, wie man es heutzutage nur noch von jenen Sterblichen berichtet, die nach ihrer Geburt von Kobolden aufgezogen wurden. Ein wahres Meisterwerk der Artefaktmagie.

E) KRISTALLGÄRTEN

Der Aufstieg: In diese Höhlenbereich gelangt man nur über den Zugang in der Pilzkaverne, der sich unglücklicherweise in zehn Schritt Höhe befindet. Wenn es einem der Helden gelingt, dort hinauf zu gelangen, kann er ein Seil an Felsvorsprüngen befestigen, mit dem er den anderen leicht beim Aufstieg helfen kann. Die Schwierigkeit liegt im Nehmen dieser ersten Hürde. Denn die Höhlenwände in der Pilzkaverne sind glatt und feucht, und es existieren nur drei Möglichkeiten für einen problemlosen Aufstieg:

☞ mittels einer *Klettern*-Probe+9 (und das auch nur bei geeigneter Kletterausrüstung)

☞ mittels Flugfähigkeit (z.B. Hexenbesen oder ADLERSCHWINGE)

oder

☞ mittels die Hilfe der griesgrämigen Wichtel samt ihrer Schnecken-Reittiere.

Bei der letzten Methode handelt es sich um die von uns favorisierte. Denn die notorisch griesgrämigen Wesen, die sich wie schon oben erwähnt lautstark zu der Hässlichkeit der zweibeinigen Riesen (Ihrer Helden) äußern, werden auf den Träger des aktivierten Charismarings aus Antaraleons Wohnpils wie ausgewechselt reagieren (ebenfalls geeignet, um die Wichtel erfolgreich um Hilfe zu bitten, sind die Möglichkeiten, die einem Schelm offen stehen – siehe oben).

Die Wichtel werden in diesem Fall alles Erdenkliche tun, um dem Träger beim Aufstieg zu helfen. Etwa, indem sie ein Seil nach oben befördern und dort festzurren, oder indem sie einen Kletterer gemeinsam nach oben ziehen oder ihm mit ihren Schneckengehäusen Tritthilfe auf dem glatten Fels gewähren. Ist erst einmal ein Held oben angelangt, sollte der Aufstieg der anderen Gruppenmitglieder relativ problemlos möglich sein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Anblick, der sich den Helden innerhalb der Höhle bietet, ist atemberaubend. Die gesamte Kaverne ist über und über mit glitzernden Kristallen von teilweise mehreren Schritt Länge übersät, die die Form von Würfeln, Rhomben, Kuben, Tetragonen und Pyramiden besitzen. Einige von ihnen stehen vereinzelt, andere wachsen in Form bizarrer geometrischer Figuren und Blumen aus Wänden, Decke und Boden. Wo die Lichtquellen der Helden auftreffen, gleißt und funkelt es in allen Farben des Regenbogens.

Durchschreiten die Helden die Höhle, werden sie irgendwann auf ein Füllhorn aus schneeweißem Mammuton (profane Aventurier sprechen von 'Elfenbein') aufmerksam, das sich in einem gewaltigen

Kristall befindet, der sich inmitten der Höhle kerzengerade aus dem Boden erhebt.

Ein Rundgang in dieser Höhle ist nicht ganz ungefährlich, da einige der Kristallformationen rasiermesserscharp sind. Ein Held, der hier keine GE-Probe+2 besteht, muss insgesamt 1W6 Punkte Schaden durch Schnittverletzungen hinnehmen. Der riesige Kristall mit dem Füllhorn (Strukturwert 130 'LeP', RS 8) lässt sich ohne geeignete Werkzeuge kaum zerstören.

Einzig ein Zwerg mit der Berufsfertigkeit *Kristallzüchter* vermag einen Ansatzpunkt für eine Axt oder eine andere geeignete schwere Schlagwaffe aus Eisen finden, um den Kristall mittels einer AT+3 aufzubrechen und das Füllhorn von seiner harten Ummantelung zu befreien.

Eine zweite Methode stellt magischer Schaden in Form eines IGNIFAXIUS oder anderer passender Elementarer Schadenszauber von mindestens 15 Schadenspunkten dar, der den Kristall in eine Splitterwolke zerlegt (zur Erinnerung: ein FULMINICTUS lässt sich nur gegen lebende Wesen richten).

Die eleganteste und von Antareleon vorgesehene Art, den Kristallmantel zu zerstören, ist die magische Querflöte aus der Hand der Levschystatue am Zauberbrunnen (siehe **Der Zauberbrunnen**, rechts). Mittels einer einfachen Probe auf *Musizieren* lässt sich schnell ein außergewöhnlich hoher Ton finden, der den Kristall (und auch einige andere Exponate drumherum) wie Glas zersplittern lässt – was natürlich auch nicht ganz ohne Blessuren vor sich geht: Je nach Entfernung zum Flötenspieler können so bis zu 4W6 TP entstehen – wobei jeder einzelne Würfel extra berechnet wird, der RS also von jedem Wurf Ergebnis abgezogen werden kann.

F) ELEMENTARHÖHLE PYR DRAKONS

Nur wenige Schritte hinter dem Ostufer des Höhlensees zeichnen sich in der nördlichen Höhlenwand ausgewaschen wirkende Treppenstufen ab, die sich einen breiten Gang entlang in die Höhe schrauben (siehe **Der Zauberbrunnen**, rechts). Alternativ können die Helden ihre Schritte aber auch tiefer in das Grottensystem lenken. Die Decken und Wände dieser Höhle sind wie die Grottenbereiche B und D mit leuchtenden Flechten überzogen.

Inmitten dieser mit einer Deckenhöhe von 20 Schritt in Vergleich zu den anderen Höhlenbereichen recht niedrigen, aber sehr weitläufigen Kaverne erhebt sich das fast acht Schritt hohe Standbild eines gewaltigen Drachen aus purem Gold. Um ihn herum sind vier leere Schalen aus Marmor gruppiert. Am Ostende dieses Höhlenabschnittes ist eine große Ansammlung von Stalagmiten und Stalaktiten zu erkennen, während im östlichen Bereich der Höhle ein gutes Dutzend ganz besonderer Pflanzen gedeihen: Rattenpilze.

Dieser Höhlenbereich diente ursprünglich als Schutzzone für die Windorgel am Ende des Grottensystems. Sie war einst Pyr Dracon geweiht, dem drachischen Hochelfengott der vier Elemente Feuer, Wasser, Luft und Erde, der hier noch immer in einem Standbild als 'Goldener Drache' verewigt ist. In Wahrheit handelt es sich bei der Statue um schwarzes Vulkangestein, das überaus kunstvoll mit einem hauchdünnen Überzug aus Blattgold geschmückt wurde. Seit dem Fall Pyr Dracons (alias Pyrdacor), der am Ende selber die Kräfte des Namenlosen Gottes beschwor, sind die elementaren Kräfte in dieser Höhle versiegt. Schlimmer noch, dem schwarzfeeischen Lamifaar – als Gesandten des Namenlosen – gelang es einst, die Reste des verunreinigten Kraftgewebes der Höhle zu nutzen, um so in die Feengrotten einzudringen.

AUSWIRKUNGEN НАМЕПЛОСЕР КАКОФОНІЕ

Derzeit konzentrieren sich die latenten Kräfte des Namenlosen auf die Kaverne der Winde (**Kaverne der Winde**, S. 32). Die Helden haben daher außer der schieren Existenz der Rattenpilze nichts in diesem Grottenabschnitt zu befürchten. So lange die wundersame Melodie ertönt, sorgt der 'Erkenntnisaspekt'

der Zaubermelodie dafür, dass die Helden die gefährlichen Pilze ruhen lassen.

Kommt es hingegen zu einer Phase der Kakophonie, muss den Helden jeweils schon eine *Selbstbeherrschungs*-Probe+2 gelingen, um nicht einen der Pilze (nötigenfalls heimlich) einzusammeln. Nur bei einer kritisch verpatzten Probe wird sich die Anziehungskraft der Pilze derart nachteilig auswirken, dass der Held sofort einen der Pilze verzehren will.

G) DER ZAUBERBRUNNEN

Über ausgewaschen wirkende Treppenstufen nahe des östlichen Höhlenseeufer gelangen die Helden in einen gewaltigen Höhlendom, der durch zahlreiche Gwen-Petryl-Steine in der Höhlendecke sowie ein Netzwerk von Kristalladern erhellt wird. Zentraler Blickfang ist ein ebenso kunstvoller wie beeindruckender Brunnen von etwa 12 Schritt Durchmesser in der Mitte der Felsenhalle, zu dem im Halbrund mehrere Treppenstufen hinaufführen.

Der nördliche Beckenrand, der ganz und gar aus blauem Aquamarin besteht, wird von vier märchenhaften Gestalten aus grüngedertem Marmor eingerahmt:

- ☞ eine drei Schritt hohe *Elfe* mit verbundenen Augen, die in einer Hand ein Schwert erhoben hält,
- ☞ eine *Nymphe* mit Haaren aus Seetang,
- ☞ ein bockbeiniger *Levschy*, der mit der freien Hand eine Querflöte aus Schwanengebein an den Mund führt, und
- ☞ ein *Schlitten*, der von drei Schwänen gezogen wird.

Die Helden haben den gesuchten Zauberbrunnen gefunden. Wenn ihnen Parallelen zu dem Gemälde im Heiligtum des Wohnpilzes auffallen, so vermuten sie richtig. Nur trägt hier keine der Statuen ein Füllhorn. Wo die Statuen auf dem Gemälde ein Füllhorn trugen, greifen sie am Brunnen ins Leere. Aufgabe der Helden ist es, die von Antareleon im Höhlensystem verteilten Füllhörner zu bergen und diese wieder zurück an die ihnen vorbestimmten Plätze am Zauberbrunnen zu bringen, um diesen zu aktivieren:

- ☞ das kristallene Füllhorn aus Antareleons Wohnpilz (siehe S. 27) zur Statue der blinden Orima,
- ☞ das Füllhorn aus Perlmutter, das auf dem Grund des Höhlensees liegt (siehe S. 28), in den Schoß der Nymphe,
- ☞ das weiße Füllhorn aus Mammuton (siehe S. 29) auf den Schlitten mit den Schwänen und
- ☞ das Füllhorn aus Jade (siehe S. 32) in den Arm des Levschy.

Sobald das jeweilige Füllhorn an seinem richtigen Platz ist, sprießen aus dem felsigen Unterboden dornige Kletterrosen empor, die geisterhaft an der entsprechenden Figur empor wandern, sie umschließen und dann ihre Knospen öffnen. Sobald dieser Prozess abgeschlossen ist, fließt aus dem jeweiligen Füllhorn schäumend und gurgelnd Wasser in das Becken. Sind alle Füllhörner an ihrem Platz verankert, geht ein Ruck durch alle Figuren, und die Statuen bewegen sich, indem sie den Wasserstrom ihrer Füllhörner vereinigen. Die Höhle ist nun von wundersamen Vogelgezwitscher erfüllt, irgendwo in der Ferne ist das Rauschen eines gewaltigen Kataraktes zu hören, und die Wassermassen des Brunnens quellen über den Beckenrand und ergießen sich über die Stufen hinunter zum Höhlensee. Fahren Sie nun mit dem Kapitel **Ulfindels Rettung** fort (S. 33).

H) GROTTE DER VISIONEN

Um diesen überfluteten Höhlenbereich zu durchqueren, benötigen die Helden die Schwanenbarke vom Höhlensee, die zunächst einmal hierher transportiert werden muss. Ansonsten müssen sie sich halt etwas anderes einfallen lassen oder notfalls schwimmen, wobei sie vermutlich Teile ihrer Ausrüstung zurücklassen müssen. Allerdings haben es schwimmende Helden wesentlich schwieriger, mit den im Folgenden beschriebenen Vorfällen zurechtzukommen.



Zum Vorlesen oder Nachersählen:

Dieser großräumige, in seiner ganzen Breite überflutete Höhlenbereich ist an der Decke von Hunderten mehr oder minder mächtiger Stalaktiten übersät. Wie steinerne Riesenfinger reichen sie teilweise bis zur Wasseroberfläche und bilden so ein verwirrendes Labyrinth. Die Wasseroberfläche ist von geisterhaftem Nebel bedeckt, der je nach Schwingung der hier deutlich lauter erklingenden Melodie in Wallungen gerät.

In diesem Bereich des Grottensystems nehmen die Zauberkräfte der durch die Windorgel gehüteten Elfenmelodie in unregelmäßigen Abständen visionäre Gestalt an. Durch den 'Erkenntnisaspekt' des Zauberliedes wirkt sich dies entfernt wie das elfische Zauberland WINDGEFLÜSTER (siehe **Liber Canticiones 308**) aus. Konkret manifestieren sich vor den Helden beim Durchqueren dieser Grotte folgende Bilder in dem geisterhaft aufwallenden Nebel, die sich mit erschreckender Klarheit und beängstigender Lautlosigkeit abspielen:

☞ Ein pechschwarzes, filigranes und etwa eine Elle großes Lebewesen (das Lamifaar) mit nachtschwarzen Falterflügeln, spindeldürren Armen und einem tückischen, halb menschlichen Gesicht wird von der Holden Ulfindel auf eine Lichtung gelegt. Plötzlich wächst ein Eichensprossling aus dem Erdboden, dessen Wurzeln das offensichtlich schreiende Geschöpf umschließen. Er wächst selbst dann noch, als das eingeschlossene Wesen schon lange nicht mehr zu erkennen ist.

☞ Der falsche Firun-Geweihte, der vor einem schrecklich anzusehenden Reiter auf einem schwarzen Einhorn mit blutrotem Horn kniet. Der Finstere auf dem seltsamen Reittier wirkt alt, grausam und gnadenlos. Eines seiner Augen ähnelt einem schwarzen Schacht, durch den man die Unendlichkeit zu sehen glaubt.

Götter/Kulte-Probe:

4 TaP*: Die Helden erkennen, dass es sich bei dem unbekannten Reiter um eines der 13 Augen des Namenlosen, den höchsten Sendboten des Namenlosen auf Dere, handeln muss (und dass die Mission des Geweihten offenbar von größter Wichtigkeit ist).

9 TaP*: Der Held ist sich darüber hinaus sicher, in dem Reiter den verfluchten *Zadig von Volterach* zu erkennen, von dem es in geheimen

Schriften heißt, dass er seit Jahrhunderten immer wieder im Norden Aventuriens gesehen wird.

☞ Allerich, der durch Waldspinnen von seinem Pferd gerissen, eingespinnen und weggetragen wird.

AUSWIRKUNGEN ΠΑΜΕΠΛΟΣΗΡ ΚΑΚΟΡΗΘΙΑ

Kurz bevor die Helden die Grotte zur Gänze durchquert haben, wird die wundervolle Windmelodie wieder durch Disharmonien gestört. Sie haben als Meister nun zwei Effekte zur Auswahl, die dafür sorgen sollen, die Kameradschaft und Loyalität innerhalb der Gruppe zu zerstören.

Effekt 1: Im Nebel erscheinen plötzlich Bilder aus dem Unterbewusstsein einzelner Helden, die deren Schwächen und Blößen schonungslos offen legen. Das Erschreckende daran ist, dass auch diese Bilder die Wahrheit, oder zumindest einen Teil davon, darstellen. Wenn einer Ihrer Helden je einen anderen aus der Gruppe bestohlen, belogen oder verraten haben sollte, dann werden die Disharmonien diese Geschehnisse visionär aufdecken. Sie können hierzu auf den gesamten Erfahrungsschatz aller bisher mit Ihrer Gruppe gespielten Abenteuer zurückgreifen. Auch kleinere und größere 'Diskrepanzen', die sich aus der Vorgeschichte einzelner Helden und jenen Schilderungen ergeben, die der betreffende Held hiervon bislang seinen Kameraden preisgegeben hat, lassen sich wunderbar dazu verwenden, um einen Keil des Misstrauens zwischen Ihre Helden zu treiben. Typische Beispiele wären ein offengelegter Mord, ein Diebstahl mit Folgen, Verrat an einem Nahestehenden und alle anderen Verfehlungen aus der Vergangenheit Ihrer Helden, über die diese lieber den Mantel des Schweigens legen würden (denken Sie auch an die in dieser Zeit gesteigerten *Jähzorn*-Werte Ihrer Helden).

Effekt 2: Verfügen Ihre Heldenfiguren bedauerlicherweise über keine sonderlich ergiebigen Hintergrundgeschichten und/oder

sollten Ihre Spieler in diesem Abenteuer erstmals aufeinandergetroffen sein, können Sie sich der folgenden Variante (evtl. auch als Ergänzung) bedienen:

Aus dem wallenden Nebel vor den Helden löst sich plötzlich ein rabenschwarzer Vogel: ein riesiger Rabe, der in seinen Krallen einen menschlichen Schädel hält, dessen Augenhöhlen violett glühen. Ist es Golgari, der Todesbote Borons? Kurz bevor der Sendbote des Todes das Boot der Helden erreicht, erklingt eine unheimliche Stimme aus dem Schädel: "Ihr habt euch zu weit vorgewagt, Sterbliche! Nun ist es vorbei. Übergebt eure Seelen dem wahren Fürsten der Götter!"

Achtung: Elfen sehen anstelle des Raben eine luchsköpfige Jägerin: Zerzal, die Unbarmherzige – das zerstörende Prinzip der elfischen Weltanschauung. Ein Novadi sieht Ras, den tödlichen Sandsturm der Khôm, in seiner menschenähnlichen Sandform. Ein Nivese glaubt Gorfangs Rachen zu sehen, hinter dem die ewiggrüne, aber von Schatten verdunkelte Ebene leuchtet. Ein Waldmensch erkennt Kamaluqs krallenbewehrte Tatze, umschwirrt von den triumphierend (?) blickenden Geistern der Ahnen. Ein Zwerg sieht nur flüsternde Dunkelheit.

Lassen Sie Ihre Helden nun jeweils eine IN-Probe +5 ablegen, erschwert um den *Aberglauben* des Helden, wenn vorhanden, und denken Sie wieder an die in dieser Zeit überdies gesteigerten negativen Eigenschaftswerte Ihrer Helden. Misslingt die Probe, werden die betroffenen Helden von panischem Entsetzen heimgesucht (was durchaus einen Sprung in das knapp fünf Schritt tiefe Wasser nach sich ziehen kann – und zwar ohne sich lästiger Rüstungsteile zu entledigen).

Alle anderen Helden entlarven die Gestalt als das, was sie ist: ein namenloses Trugbild der Verführung, Heimsuchung und Zerstörung. Dennoch wird sie für abergläubische 'Opfer' zur schrecklichen Realität.

Die Auseinandersetzung mit der Gestalt ist daher im wesentlichen ein Kampf, den die Helden mit sich selbst und ihren Ängsten auszutragen haben:

☞ Jede Kampfrunde wird der Rabe mit seinem Schnabel zuhacken, und stets ist es eine *misslungene* IN-Probe +5, die darüber entscheidet, ob der Vogel trifft: 1W6+3 SP. (Wie oben beschrieben sehen Anhänger anderer Glaubensrichtungen andere Gestalten, die nach ihnen schlagen.)

☞ 'Gebannten' Helden bleibt nur die Wahl, verzweifelt ans westliche Ufer zurückzuschwimmen (Dauer ca. 30 KR) oder den Kampf gegen den unheimlichen Sendboten aufzunehmen. In diesem Fall entscheidet eine IN-Probe, ob die Waffe des Helden trifft. Insgesamt sind zwölf Treffer auf diese Art und Weise nötig, um das schreckliche Zerrbild wieder in Nebel aufzulösen.

☞ Erleidet ein Held auf diese Art und Weise mindestens 13 Punkte Schaden, steigt sein *Aberglauben*-Wert für den Rest des Abenteuers (und nach Ihrer meisterlichen Entscheidung sogar für länger) um einen Punkt. Wenn er diese Schlechte Eigenschaft nicht hat, erhält er sie mit dem Wert von einem Punkt. Helden, die sich nicht durch ihre von Aberglauben genährten Ängste haben einfließen lassen, können ihren Kameraden mittels folgender Hilfen zur Seite stehen:

☞ Durch intensive Gebete kann den Opfern mittels einer CH-Probe geholfen werden, so dass deren IN-Wert für die Dauer der Auseinandersetzung um einen Punkt erhöht wird. Allerdings muss der Betende dem gleichen Glauben angehören wie die Helden, für die er betet. Ein Gebet zu Rondra wird also beispielsweise keinem Novadi helfen, eine Bitte an die Geister der Ahnen keinem Elfen oder Zwerg.

☞ Ein Geweihter kann sich an einen WEISHEITSSEGNER versuchen (siehe AGD 114). In diesem Fall kann er LkP*/2 dazu einsetzen, die Intuitions-Probe zu erleichtern.

Wird die IN/2 Probe eines Opfers dadurch um mehr als drei Punkte erleichtert, steht dem betreffenden Helden eine erneute IN-Probe zu, bei deren Gelingen er die Erscheinung als schreckliches Zerrbild entlarvt.

☞ Mittels einer erfolgreichen Probe auf das Talent *Heilkunde Seele* sowie lautstarkem Zureden kann einem Opfer ebenfalls etwas geholfen werden: Sein *Aberglauben*-Wert sinkt um einen Punkt.

☞ Ein Magier, der fest im Glauben ist, kann das Trugbild durch einen ILLUSIONEN AUFLÖSEN gänzlich beseitigen (Kosten:8 ASP). Jedweder Einsatz von Kampfmagie gegen die Erscheinung schlägt gänzlich fehl. Das naheliegende ÄNGSTE LINDERN dürfte schon an der Unmöglichkeit scheitern, das panische Opfer 20 Sekunden ruhig zu halten. Die Radikalmethode stellt natürlich noch immer ein veritabler PARALYSIS dar – gewirkt auf den Kameraden –, nach dem die Gruppe nur noch die Zeitspanne abwarten muss, bis die Kakophonien abklingen.

☞ Neben den oben genannten Methoden sind nur solche Hilfestellungen möglich, die dem Opfer direkt zugute kommen, zum Beispiel indem man den Kameraden gegebenenfalls ganz profan vor dem Ertrinken bewahrt.

I) KAVERNE DER WINDE

Nach dem Aufstieg in diesen Bereich des Grottensystems befinden sich die Helden in einem riesigen, über 50 Schritt hohen Felsendom. In seiner Mitte erhebt sich als zentraler Blickfang eine ebenso gewaltige wie erhabene Konstruktion aus über zwanzig kolossalen, dicht an dicht stehenden Kristallsäulen, die allesamt hohl sind. Erst jetzt entlarvt man die bis zu 15 Schritt hohe Konstruktion als das, was es ist: eine beeindruckende Windorgel, die den Helden schier den Atem rauben dürfte. Nicht nur, dass die gläsernen Säulen in überderischer Schönheit glitzern, immerfort kreisen Dutzende von säuselnden Luftküssen und geisterhaften Windelementaren in der Orgel und um sie herum und erzeugen so jene wundervolle Melodie, die die Helden schon seit Betreten des Höhlensystems vernehmen konnten.

Im Hintergrund, nahe der Nordwand, ist eine weiße, über zwei Schritt hohe Statue aus weißem Marmor zu erkennen, die einen männlichen Elf in fremdartiger, aber eleganter Kleidung darstellt, der an einer beeindruckenden, ebenfalls aus Marmor gemeißelten Harfe mit zwölf filigran herausgearbeiteten Saiten sitzt. Seine linke Hand ruht auf einem grünen Füllhorn aus reinsten Jade.

Spätestens jetzt sollte den Helden die in der Kaverne lauernde Gefahr bewusst werden: In dichten Kolonien wuchern und gedeihen überall in der Höhle dunkelgraue und von einem violetten Leuchten umflore Rattenpilze. Insgesamt sind es wohl einige tausend Exemplare, die fast alle die ausgewachsene Größe von über zwei Fingern erreicht haben. Plötzlich geht ein Ruck durch die Pilzwucherungen, und die Kappen aller Rattenpilze ziehen sich – als ob es sich bei dem Pilzteppich um ein einziges Lebewesen handeln würde – mit einem schlammigen und pumpenden Geräusch zusammen. Nur Augenblicke später federn die Pilze mit einem ebenso ekelhaften Geräusch wieder auseinander und setzen eine gewaltige, von Hunderten Pilzen geborene und aus sich selbst violett leuchtende Sporenwolke frei, die zügig auf die Windorgel zutreibt. Als die klebrige Wolke die Orgel erreicht und mit den Windelementaren ins Innere der Röhren treibt, verändert sich die Melodie schlagartig, und es sind nun plötzlich wieder jene Kakophonien zu hören, die den Helden nun schon seit Stunden zusetzen.

Ihre Helden sollten in der Lage sein, zu verstehen, warum es in immer kürzer werdenden Abständen zu den Disharmonien kommt. Beschreiben Sie, wie sich in dieser Zeit der Pilzteppich ausbreitet und wie viel Mühe es den Windelementare bereitet, die Röhren stets wieder 'durchzupusten'. Ja, sie sollten sogar das Vergehen eines der Luftküsse schildern. Hier findet offenbar ein Wettlauf statt, den die Elementare verlieren werden.

Sobald sich die Helden der Statue, der Orgel oder den Pilzen nähern (in der erkennbaren Absicht, diese zum Beispiel mittels Feuer zu zerstören), wird sich jener namenlos-dämonische Aspekt manifestieren, der seit dem Eindringen des inzwischen eingekerkerten Lamifaars wie ein unsichtbarer Geist in der Kaverne lauert: Die Pilze krümmen sich ein weiteres Mal wie unter Krämpfen zusammen und schleudern den

Helden eine Sporenwolke entgegen, die sich direkt vor ihnen zu einem violett-nebulösen Wesen von entfernt pilzartigem Aussehen, violett glühenden Augen und drei seilartigen Tentakeln verdichtet (Werte siehe unten). Sollte den Helden dennoch ein Schlag gegen die Rattenpilze gelingen, machen Sie der Gruppe deutlich, dass dies höchstens ein Etappensieg von kurzer Dauer sein wird.

Die Statue mit dem leicht herausnehmbaren Füllhorn stellt natürlich Antaraleon selbst dar und deutet auf ein Rätsel hin, das zu enthüllen den Helden vielleicht irgendwann in der Zukunft vergönnt sein mag. Denn eine Probe +7 auf *Geschichtswissen* bzw. alternativ auf *Magiekunde* lässt den betreffenden Helden beim Anblick der Harfe an eine Abbildung denken, die er irgendwann einmal in einem Folianten entdeckt hat. In dem Wälzer wurde ein rätselhaftes Instrument diskutiert, das vor über 20 Jahren in Warunk gefunden wurde. Es konnte neben den zwölf magischen Winden auch noch eine Windhose rufen und versank angeblich kurz nach seiner Entdeckung im Radrom. Die Rede ist von der legendären Warunker 'Harfe der Winde', die den Gelehrten bis heute Rätsel aufgibt (für DSA-Veteranen: *In den Fängen des Dämons*, S. 24 und 54, sowie *Der Krieg der Magier*, S. 50).

Sporen-Wesen

Tentakel: INI 10+1W6 AT 3x12 PA 3x8 TP 1W6+3 DK HNS
LeP 30-60* **RS** 0 **GS** 6 **MR** 8 **Wundschwelle** 8

*) Je nach Mächtigkeit Ihrer Gruppe sollten Sie einen LE-Wert des Wesens zwischen 30 und 60 ansetzen. Alle Waffen, die durch Stich oder Schnitt verletzen (Fechtwaffen, Schwerter, Säbel) richten gegen das nebulöse Wesen

nur einen Punkt Schaden an, großflächige Hieb Waffen (Hämmer, große Äxte, Stäbe) nur die Hälfte des eigentlichen Schadens, einzig magische und gesegnete Waffen sowie Kampfzauberei vermögen das Wesen in voller Höhe zu verletzen.

**) Besondere Kampfregeln: Das Wesen kann jeweils dreimal pro Runde angreifen und parieren. Gegen seine Angriffe hilft nur Ausweichen. Ein Held, der durch den Schlag eines Sporententakels 7 oder mehr SP auf einmal erleidet, sieht sich einem erfolgreichen Angriff auf seine Atemorgane ausgesetzt. In diesem Fall muss er zusätzlich eine Probe auf KL und IN bestehen, oder er wird für 1W6 KR von Namenlosen Zweifeln gepackt, die ihn

– benommen und unfähig, eine Entscheidung für oder gegen seine Kameraden zu fällen – in eine schwere Glaubenskrise stürzen. Gelingen dem Wesen insgesamt drei dieser Angriffe, wird sich der Held ebenfalls auf seine Kameraden stürzen, in der festen Absicht, den 'Zwölfgötter-Buhlen' das Mark aus den Knochen zu schneiden. Diesen Zustand

kann der Betroffene erst überwinden, wenn die Elfenmelodie wieder erklingt, ein Geweihter die Zwölfe um ein Wunder bittet oder ein Zauberkundiger mittels Zauber vom Kaliber eines BANNBALADIN eingreift.

Wird ein Geweihter Opfer eines einzigen dieser Angriffe auf die Atemorgane, reicht dies aus, ihn in würgenden Krämpfen für 20 KR zu Boden gehen zu lassen. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 1-5 auf dem 1W20 erkrankt er in den nächsten Tagen an den Zorgan-Pocken. Einzig die die Peraine-Liturgie FÜRBITTEN DES HEILIGEN THERBÜN kann das Opfer unmittelbar von dem Sporenbefall und seinen Auswirkungen reinigen.



ULFINDELS RETTUNG

Irgendwann wird der Zeitpunkt gekommen sein, an dem die Helden alle Füllhörner gefunden und am Zauberbrunnen verankert haben. Sobald sich das Tor zu Ulfindels Feenreich geöffnet hat und die Zaubergerte der Holden in das gurgelnde Wasser des Brunnens getaucht wird, manifestiert sich in der Luft direkt über dem Brunnen die zauberhafte, von zahlreichen Schmetterlingen umflatterte Gestalt der Holden. Die Fee wirkt wie neugeboren. Milde blicken ihre wasserblauen Augen auf die Helden herab: "Wer seid ihr, meine Retter?" Den nun folgenden Dialog in Gänze darzustellen, würde den Umfang dieses Bandes sprengen. Beachten Sie, dass Sie die meisterliche Aufgabe haben, ein überderisches, sphärenhaftes Wesen von fast gottgleicher Macht darzustellen. Ulfindel macht zwar einen entrückten Eindruck, doch ist Ihr Geist von fast brillanter Schärfe. Gewalt in jeder Form ist der Holden so fremd wie einem Stein das Atmen. Die Begegnung soll den Helden einerseits dazu dienen, das bisher Erlebte aufzuarbeiten, die Gruppe andererseits aber auch zum Showdown des Abenteuers führen. Sollten die Helden übrigens nicht von sich aus darauf kommen, die Gerte in das Wasser zu tauchen, so spüren sie, wie der Gegenstand von merkwürdigem Eigenleben erfüllt in die Richtung des sprudelnden Elements zuckt.

Folgende Informationen sollten im Gespräch mit Ulfindel Erwähnung finden:

☞ Die Holde wird den Helden, nachdem diese sich vorgestellt haben, den Grund für den Bund mit dem Elfen Antaraleon und später mit den Baronen von Falkenwind erklären (siehe *Der Feenpakt*, S. 7). Ulfindel betont, dass dieser Bund geschmiedet wurde, um die hochelfische Melodie in der Kaverne der Winde für die Nachwelt zu bewahren und um einen Elfenkristall zu verwahren, den sie einzig und allein an Allerich (oder einen seiner Nachfolger) übergeben kann und darf.

☞ Die sphärische Melodie, die in den Feengrotten erklingt, wurde von den Hochelfen Simyalas zu einem speziellen Zweck geschaffen. Doch der einst geschlossene Bund verbietet Ulfindel zu verraten, zu welchem Zweck – dafür ist die Zeit noch nicht reif. Die Holde betont, dass die Zaubermelodie und der in ihrem Feenreich verborgene Elfenkristall Teil eines elfischen Geheimnisses ist, das unmittelbar mit der Elfenstadt Simyala in Verbindung steht und von dem auch das Schicksal der Menschen abhängt.

☞ Ulfindel lässt die Helden wissen, dass im Verborgenen ein Kampf der Unsterblichen begonnen habe, der schon in Kürze (was immer

eine Holde darunter verstehen mag) seine Entscheidung fordern wird. Dann werde sich zeigen, ob die 'Macht ohne Namen' erneut die Herrschaft über die Welt der Sterblichen antreten werde. Das Geheimnis Simyalas werde über Wohl und Wehe der Sterblichen entscheiden.

Ulfindel betont, dass sie unbedingt den Bund mit Allerich erneuern muss, da sich das Jahr schon bald dem Ende entgegenneigt und sie dann nicht erneut wieder in diese Welt treten kann. Und nicht nur das: Einzig Allerich kann und darf sie den geheimnisvollen Elfenkristall übergeben, der mit seinem Tod für immer verloren sein wird. Geraten die Helden ins Grübeln, sollten Sie nun die Katze aus dem Sack lassen. Denn der Einfluss feeischer Zaubermagie hat dazu geführt, dass die Zeit in den Grotten anders als draußen vergeht. Konkret bedeutet dies nichts anderes, als dass in Kürze das Jahr zu Ende geht (wobei auch die Holde als jenseitiges Wesen nicht weiß, ob die fünf Namenlosen Tage kurz bevor stehen oder bereits begonnen haben).

Die Helden sollten der Fee spätestens jetzt von den bisherigen Erlebnissen und vor allem den Bildern um Allerichs Schicksal aus der Grotte der Visionen berichten. Die Holde wird nun so etwas wie Erschrecken zeigen und den Helden vom Eindringen des Lamifaars berichten, den sie einst in das Wurzelwerk einer mächtigen Eiche gebannt hat. Natürlich ist ihr klar, dass die Gegner ein essentielles Interesse daran haben, das Feenwesen zu befreien, um zu erfahren, wo sich die Grotten und damit die hochelfische Zaubermelodie befinden.

Die Fee vermutet, dass sich die Gegner dort befinden, wo sie einst das Lamifaar verbannte. Außerdem sei damit zu rechnen, dass Allerich inzwischen übelsten Manipulationen ausgesetzt werde. Die Fee macht den Helden klar, dass sie selbst aber zu geschwächt sei, um Allerich persönlich zu helfen.

Die Holde greift nun zu der magischen Querflöte aus der Hand der Levschy-Statue und erklärt den Helden, dass mit hoher Wahrscheinlichkeit nur die gehütete Zaubermelodie selbst Allerich noch retten kann. Ulfindel streicht dreimal über die Querflöte und übergibt jenem Helden das Instrument, der den höchsten Talentwert in *Musizieren* besitzt. Von nun an ist der Flöte für einen Zeitraum von

drei Tagen jene Melodie zu entlocken, die den Helden inzwischen überaus vertraut sein dürfte: Antaraleons Zaubermelodie.

Vor allem macht sie den Helden bewusst, dass die Flöte keinesfalls in die Hände der Gegner fallen darf, da diese auf diese Art und Weise ebenfalls in den Besitz der Melodie geraten würden.

Wenn die irritierten Helden nach dem Grund für dieses ungeheuerliche Risiko fragen, macht Ulfindel der Gruppe noch einmal klar, dass Allerich mehr als nur ihr 'Anker' in dieser Welt ist. Nur ihm allein (oder seinem Nachfolger) darf sie die Geheimnisse der Feengrotten anvertrauen. Und nur er ist in der Lage, sie zu rufen, wenn die Zeichen ihr Eingreifen verlangen. Ulfindel wird die Helden nun auffordern, sich an dem Wasser des Feenbrunnens zu erfrischen, der den Helden die volle Lebensenergie und bis zur Hälfte ihrer Astralenergie zurückgewinnen lässt. Anschließend ruft sie den jungen Waldschatz herbei (der tatsächlich treu die vielen Tage vor den Feengrotten gewartet hat) und trägt ihm auf, die Helden zu jener Stelle zu führen, an der sie einst das bösartigen Lamifaar verbannte: eine Stelle im Reichsforst, die etwa eine halbe Tagesreise entfernt liegt und an der sich das Schicksal der Feengrotten entscheiden wird. Mit den Worten "Rettet den jungen Allerich und führt ihn zu mir!" werden die Helden nun auf den letzten und entscheidenden Teil ihrer Mission geschickt.

DIE ZAUBERFLÖTE

Neben dem Umstand, dass der Flöte für einen Zeitraum von drei Tagen Antaraleons Zaubermelodie zu entlocken ist, erhöht das Instrument den *Musizieren*-TaW des jeweiligen Helden auf 5 Punkte. Besitzt der Held bereits einen höheren Wert in diesem Talent, verändert er sich nicht. Er bleibt sogar dann gleich, wenn der Held sich nur auf ein anderes Instrument versteht. Auch dies ist ein Aspekt der Feenmagie, die der Querflöte innewohnt.

DER SPINNENBAUM

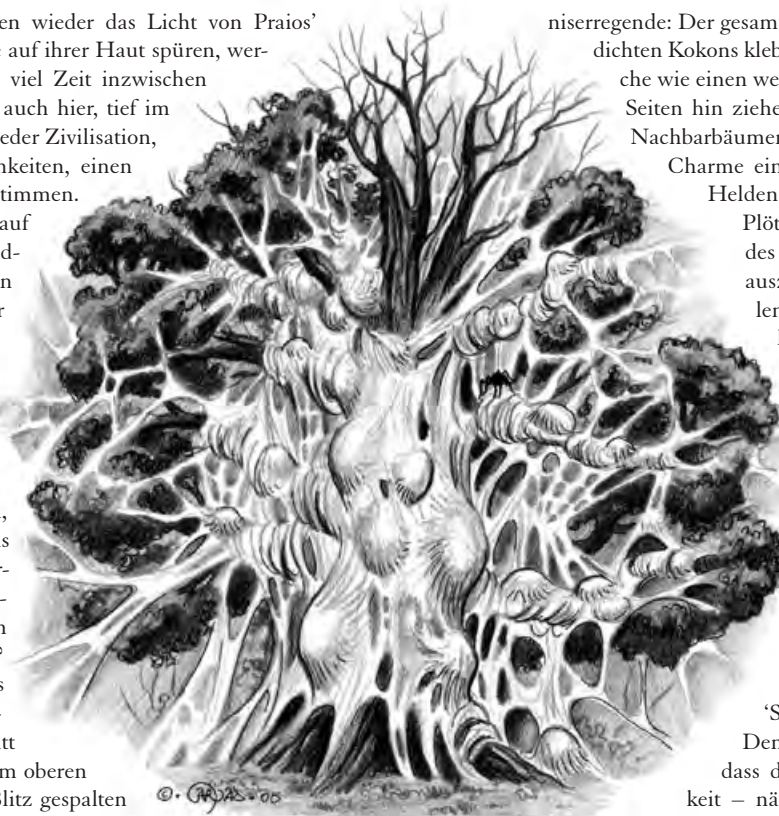
Spätestens wenn die Helden wieder das Licht von Praios' aufgehender Sonnenscheibe auf ihrer Haut spüren, werden sie wissen wollen, wie viel Zeit inzwischen genau vergangen ist. Doch auch hier, tief im Reichsforst und abseits jedweder Zivilisation, existieren keinerlei Möglichkeiten, einen genauen Zeitpunkt zu bestimmen. Einzig wenn die Helden darauf kommen, den jungen Waldschatz zu befragen, erhalten sie Gewissheit: Der erste der fünf Namenlosen Tage ist bereits angebrochen. Mit Hilfe des jungen Waldschrats wird es den Helden nicht schwer fallen, gegen Spätnachmittag jene Lichtung zu erreichen, auf der die Holde einst das bösartige Lamifaar eingekerkert hat. Doch welche groteske Veränderung ist auf dem Platz vor sich gegangen? Von ihren Verstecken aus können die Helden schemenhaft eine etwa 15 Schritt hohe Eiche erkennen, die am oberen Ende offenbar von einem Blitz gespalten wurde. Doch dies ist nicht das einzig Besorg-

niserregende: Der gesamte Baum ist Mittelpunkt eines dichten Kokons klebriger Spinnweben, der die Eiche wie einen weißen Panzer umgibt. Zu allen Seiten hin ziehen sich Spinnenfäden zu den Nachbarbäumen und verleihen dem Ort den Charme einer lauernnden, eigens für die Helden angelegten Falle.

Plötzlich ist an einer Stelle nahe des Baumwipfels eine Bewegung auszumachen. Aus einem dunklen, fast mannshohen Loch krabbelt eine der schrecken-erregenden Waldspinnen und läuft über eine aus Ästen und Spinnweben angelegte Brücke in zehn Schritten Höhe auf einen Nachbarbaum zu, wo sie im Geäst verschwindet.

Natürlich hat Nordegg, der Geweihte des Namenlosen, seine von ihm kontrollierten Waldspinnen dazu veranlasst, diesen 'Stützpunkt' zu errichten.

Den Helden sollte klar sein, dass die offensichtlichste Möglichkeit – nämlich das gesamte Gespinnst abzufackeln – von vornherein ausscheidet.



Schließlich ist zu erwarten, dass sich Allerich in dem riesigen Bau aufhält und dieser dann mit Sicherheit in den Flammen umkommen würde. Helfen Sie den Helden nötigenfalls mit einer KL-Probe auf die Sprünge, damit sie diese Gefahr erkennen.

Die zweite naheliegende Möglichkeit, sich 'irgendwie' mittels Magie oder scharfer Schwerter einen Weg ins Innere des Spinnengeflechts zu, scheidet insofern aus, als dass der 'Bau' mit seinen Höhlungen einem Sembelquast, dem berühmten Warunker Käse, ähnelt. Durch diese Zufallsmethode eine der Kammern im Innern zu erreichen, ohne sofort alle Feinde im Innern auf einen Schlag auf sich aufmerksam zu machen, dürfte ein Ding der Unmöglichkeit darstellen. Falls ein zauberkundiger Held den druidischen NEBELLEIB beherrscht, ist das eine gute Möglichkeit, um den Bau als Nebelschwade zu erkunden: Ein Eindringen der ganzen Gruppe zur Befreiung Allerichs kann es trotzdem nicht ersparen.

DER KAMPF GEGEN DIE WALDSPINNEN

Die schon etwas dezimierte Spinnenkolonie im dem von den Helden aufgestöberten Bau steht unter der latenten Kontrolle Nordeggs, dem Geweihten des Namenlosen. Die Verhaltensweisen der Spinnen gleichen daher nicht unbedingt jenen, die man von normalen Exemplaren ihrer Art erwarten würde. Bei allen Spinnenbegegnungen im Bau gilt daher generell, dass Helden, die nicht durch Zauber wie VISIBILI, HERR ÜBER DAS TIERREICH, SANFTMUT oder SOMNIGRAVIS Vorkehrungen treffen, sofort angegriffen werden. Erst wenn sich eine Spinne einer Übermacht gegenüberstellt (und mindestens 5 KR gekämpft hat), wird sie versuchen, zur nächstgelegenen Kammer zurückzuweichen, um alle dort befindlichen Artgenossen zu Hilfe zu holen.

In einigen Kammern besteht überdies durch die Erschütterungen eines Kampfes die Gefahr, dass weitere Spinnen vor Ablauf der 5 KR angelockt werden. Insofern kann für die Helden im Bau eine

Tatsächlich bleibt der Gruppe vermutlich nichts anderes übrig, als heimlich in den Spinnenbau einzudringen und Allerich auf diese Art und Weise zu befreien. Da das gesamte Gespinnst außen von überaus klebrigen Fäden und Netzen umgeben ist, gibt es über kurz oder lang nur die Möglichkeit, den oben schon erwähnten Nachbarbaum zu erklimmen (*Klettern*-Probe+6). Von dort aus gilt es, die groteske Luftbrücke zu erreichen, über die man in 'die Höhle des Löwen' eindringen kann.

Natürlich muss es den Helden vorher gelingen, die schon beobachtete Waldspinne auszuschalten, die sich am Nachbarbaum als Wächter eingenistet hat (bei kampfkraftigen Helden sollte die Anzahl der Spinnen auf bis zu drei hinaufgesetzt werden). Weiter geht es anschließend bei **Kammer 1**.

Art Partisanentaktik hilfreich sein, einzelne Spinnen in 'gesicherte' Bereiche zurückzulocken, um dort den Kampf gegen sie aufzunehmen, anstatt zu riskieren, dass durch eine Art Dominoeffekt bald die ganze Kolonie auf sie aufmerksam wird.

In **Kammer 5** können die Helden auf einen Trick aufmerksam werden, die Waldspinnen mittels Rattenpilzen in Schach zu halten. In diesem Fall sind die Helden überall vor Angriffen gefeit, außer in der Wabe mit der Mutterspinne (**Kammer 9**) und bei den Spinnen nahe des Gefängnisses des Lamifaars unter der Erde.

Normale Waldspinnen

INI 4+2W6	PA 5	LeP 22	RS 2
Biss: DK H	AT 9	TP 1W6+2	
GS 4	AuP 15	MR 10 / 8	Wundschwelle 6

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

*) Waldspinnen sind nicht giftig, siehe auch ZBA 178.

DER SPINNENBAU

Der gesamte Bau ist von einem Geflecht aus innen milchig trüb erhellten Kammern und röhrenartigen Gängen erfüllt (siehe Übersichtsplan auf S. 36), die so angelegt sind, dass sich auch Menschen in ihnen bewegen können. Innerhalb der röhrenartigen Gänge kann jeweils nur ein Held gegen einen Gegner kämpfen. Dabei gilt aufgrund der unglücklich hockenden oder liegenden Position, in der sich der Held meist befindet, ein Abzug auf AT, PA und *Ausweichen* von mindestens einem Punkt.

Innerhalb der Kammern, die allesamt die Höhe größerer Räume haben, ist für bis zu maximal drei Helden ein Kampf unter normalen Bedingungen möglich. Einzig der Einsatz platzraubender Zweihandwaffen verbietet sich auch hier vollständig. Den einzigen Vorteil, den das feste, innerhalb der Röhren und Kammern nicht (!) klebrige Gespinnst bietet, ist der schallschluckende Effekt.

KAMMER 1

Die erste Kammer ist eine nahezu kugelförmige, leerstehende Wabe von 3 Schritt Durchmesser. Von hier aus führen zwei Röhren jeweils zu **Kammer 2** und **Kammer 4**.

Jeder Held muss nach Betreten des Baus eine *Schleichen*-Probe ablegen, oder er lockt die zwei Waldspinnen aus **Kammer 3** an, die sofort angreifen (Werte: siehe oben).

KAMMER 2

Auch dies ist eine nahezu kugelförmige Wabe von 3 Schritt Durchmesser, in der auf umspinnenen Ästen und Rinden ein halbes Dutzend violett leuchtender Rattenpilze wachsen. Eine weitere Röhre führt zu **Kammer 3**.

Wenn die zwei Waldspinnen aus **Kammer 3** noch nicht angegriffen haben, muss jeder eindringende Held eine *Schleichen*-Probe+4 ablegen, oder er lockt diese Tiere an, die nun ebenfalls sofort angreifen

(Werte: siehe oben). Die einzige weitere Gefahr geht von den Rattenpilzen in dieser Wabe aus, die von den Helden wieder eine Probe auf *Selbstbeherrschung* abverlangen, um sich nicht an diesen faszinierenden Objekten zu vergreifen.

KAMMER 3

Die Kammer entspricht in ihrem Aussehen **Kammer 1**.

Hier halten sich zwei dunkel behaarte Waldspinnen auf, die mit dem Verzehr eines eingesponnenen Fuchses beschäftigt sind, der noch immer zuckt. Ist es noch nicht zu einer Begegnung mit den Spinnen gekommen, greifen diese an, sobald auch nur ein Held seinen Kopf in die Kammer steckt (Werte: siehe oben). Der Fuchs lebt zwar noch, bietet aber ein erbarmenswertes Bild. Allein ein sofortiger Heilzauber, der ihm mindestens 10 LeP zurückgibt, kann ihn vor dem qualvollen Verenden retten. Dies wäre allerdings eine durchaus phexgefällige Tat, die Sie bei Gelegenheit entsprechend honorieren sollten.

KAMMER 4

In dieser leicht ovalen Kammer von 3 mal 4 Schritt Grundfläche wachsen auf umspinnenen Ästen zwei weitere, violett leuchtende Rattenpilze. Zwei Röhren führen einerseits zu **Kammer 5**, andererseits zu jenem Röhrenabschnitt, der zu 7 und 8 führt. In der Kammer (nahe der Röhre zu 5) liegt eine von Spinnweben überzogene, abgerissene Dolchscheide aus Leder.

Vor Betreten dieser Kammer ist eine *Sich Verstecken*-Probe notwendig (falls der Held nicht durch Zauber geschützt ist). Gelingt sie, kann der vorderste Held gerade noch der Entdeckung durch eine Spinne entgehen, die aus der Röhre zu 7 und 8 in diese Kammer kriecht. Die Waldspinne wird in diesem Fall direkt in die Röhre zu **Kammer 5** weiterlaufen. Misslingt die Probe, stellt sich die Spinne umgehend dem Held zum Kampf, wobei sie nach fünf KR von einer weiteren

Spinne aus **Kammer 5** Unterstützung erhält. Generell gilt, dass jeder Held, der diese Wabe betritt, sofort eine *Schleichen-Probe*+2 ablegen muss, um zu verhindern, dass er eine Waldspinne aus **Kammer 5** herbeilockt.

Die Dolchscheide stammt von einem menschlichen Opfer (der Jägerin Karlya), das nach **Kammer 5** verschleppt wurde.

KAMMER 5

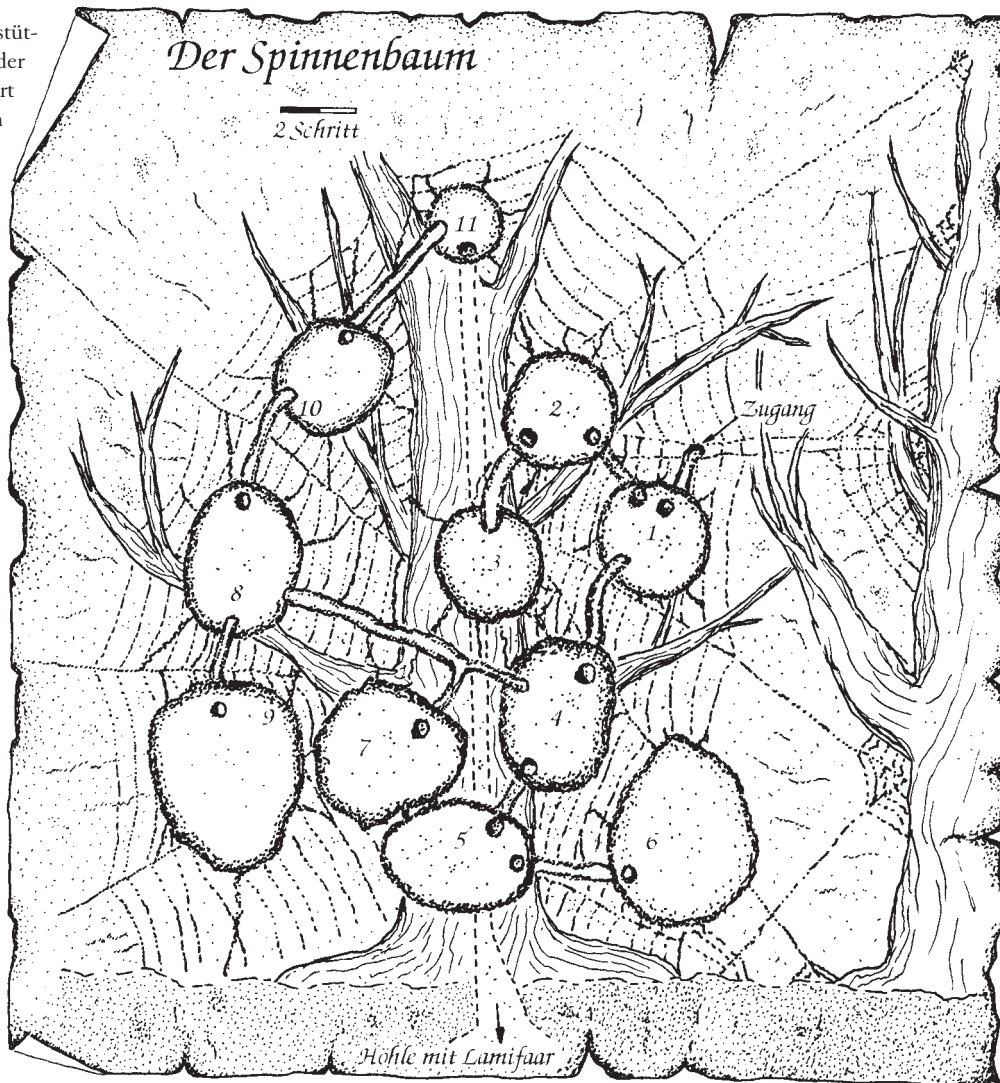
Von dieser leicht ovalen Kammer mit 3 mal 4 Schritt Grundfläche führt eine weitere Röhre zu **Kammer 6**. Im Raum liegen drei weißliche Kokons, in denen sich offensichtlich noch lebende Nahrung befindet. In der Kammer hält sich eine weitere Waldspinne auf (eine weitere, wenn die Helden diese in **Kammer 4** haben passieren lassen). Falls noch nicht geschehen, wird auch diese Waldspinne sofort angreifen, wenn dem vordersten Held keine kombinierte *Schleichen-* und *Sich Verstecken-*Probe (jeweils +3) gelingt.

In einem Kokon befindet sich ein junges Rehkitz, im zweiten ein Murmeltier. Der dritte Kokon hat jedoch menschliche Umriss. Tatsächlich befindet sich in ihm die noch lebende Jägerin namens Karlya (aktuelle LeP: 10), die vor zwei Tagen von den Spinnen eingefangen wurde. Die Frau ist vom Erlebten gezeichnet und dem Wahnsinn nahe. Sobald sie befreit wird, wird sie – wenn die Helden nicht aufpassen – als erstes hysterisch zu schreien und zu weinen beginnen. Reagieren die Helden nicht schnell genug (Zauberei, Bewusstlosigkeit oder beruhigendes Zureden mittels einer *Heilkunde Seele-Probe*), lockt dies umgehend 1W6 Jungspinnen aus **Kammer 6** sowie zwei weitere Spinnen aus dem Innern des Baus an. Ist die verstörte Jägerin erst einmal versorgt, kann sie berichten, dass sie vor einigen Stunden in der Kammer eine hämische, männliche Stimme vernommen hat, als eine der Spinnen auf ihr herunkletterte (der Geweihte Nordegg). Befragen die Helden sie nach dem Gesagten, kann sie sich daran erinnern, dass der Fremde irgendetwas wie „Ruhig, meine Kleine. Sieh den Pilz!“ sprach.

Nordegg sprach bei seinem Rundgang natürlich nicht zu der eingesponnenen Jägerin, sondern zu der angriffslustigen, auf ihr hockenden Waldspinne. Wenn die Helden kurz nachdenken, können sie darauf kommen, dass die eingesponnene Jägerin, die in ihrem Kokon nahezu blind war, eindeutig nicht gemeint sein konnte. Tatsächlich besteht einer von Nordeggs Tricks, die zahlreichen latent beeinflussten Spinnen in Schach zu halten, darin, ihnen einen der (hypnotisch) leuchtenden Rattenpilze vorzuhalten. Dieser Kniff kann – sieht man davon ab, dass die Pilze selbst ebenfalls eine nicht zu unterschätzende Gefahr darstellen – auch die Helden vor weiteren Angriffen bewahren.

KAMMER 6

In dieser großen Wabe mit 4 mal 5 Schritt Grundfläche befinden sich etwas über 50 weißliche Spinneneier. An den Wänden laufen und hängen fast ein Dutzend frisch geschlüpfte und äußerst hungrige Waldspinnen. Die Größe der Spinnen reicht von Hand- bis Unterarmgröße. Sie werden jeden tiefer in die Kammer eindringenden Hel-



den als Nahrungsquelle ansehen und daher angreifen. Da sie hierzu instinktiv unter etwaige Rüstungen kriechen und ihre Bisse direkte Schadenspunkte verursachen, ist dies keine ganz ungefährliche Angelegenheit. Erwähnenswerte Besonderheiten hat die Kammer nicht vorzuweisen.

Jungspinnen

INI 4+2W6	PA 4	LeP 5	RS 0
Biss: DK H	AT 6	TP 1W6-2	
GS 3	AuP 8	MR 1	Wundschwelle 5

KAMMER 7

Diese längliche Kammer von 4 Schritt Durchmesser ist leer bis auf die Reste eines Kokons sowie mehrere starke Fäden, die wie Ketten von den weiblichen Wänden hängen. Am Boden der Kammer liegt eine Holzschüssel samt Löffel. Sehr leise ist von irgendwoher unheimlicher, kehliger Gesang zu hören, der mal lauter, mal leiser wird – aber nach einiger Zeit wieder verstummt.

An einem reich verzierten Stiefel, der noch in den Resten des Kokons steckt, ist ersichtlich, dass in dieser Wabe Baron Allerich gefangen gehalten wurde. Speisereste in der Holzschüssel lassen auf ein Pilzgericht schließen (Rattenpilze). Den Helden wird zunächst nichts anderes übrig bleiben, als Mutmaßungen anzustellen, was hier passiert sein könnte. Tatsächlich wurde Allerich tagelang gewaltsam mit Rattenpilzen ernährt, bis er derart vom Namenlosen Zweifel zermürbt war, dass Nordegg keine Probleme mehr damit hatte, ihn auf seine Seite zu ziehen.

Dies ist die eigentliche Überraschung, die auf die noch ahnungslosen Helden wartet – denn Allerich ist in seinem jetzigen Zustand überaus erpicht darauf, seinem Entführer zu helfen. Von ihm und Nordegg

stammt auch der Gesang, der unten vom Wurzelwerk bis in diese Kammer vordringt – und der einzig und allein zum Ziel hat, das unheimliche Lamifaar zu befreien.

KAMMER 8

Von der Decke dieser Wabe, die eine Grundfläche von etwa 3 mal 4 Schritt hat, und quer durch sie hindurch sind zwei klebrige Netze gespannt. Auf einem freiliegenden Aststück der Eiche erhebt sich ein mittelgroßer Rattenpilz, vor dem eine Waldspinne hockt. Eine Röhre führt schräg nach unten zu **Kammer 9**, eine andere schräg nach oben zu **Kammer 10**.

Die Spinne scheint in die Kammer vordringende Helden zunächst nicht zu bemerken. Eine gelungene *Sinnenschärfe*-Probe erweckt den Eindruck, als ob das Tier mit seinen zahllosen Augen fasziniert in der Betrachtung des violett schimmernden Pilzes versunken ist (die zweite und letzte Möglichkeit, inmitten des Baus auf den Trick mit den Pilzen aufmerksam zu werden).

Erst wenn der erste Held die Kammer ganz betreten hat und ihm eine *Schleichen*-Probe +2 misslingt, wird das Tier auf den Eindringling aufmerksam – und ihn umgehend angreifen. Bewegungen in dieser Kammer sind allerdings überaus tückisch. Einem Helden, dem bei Durchquerung der Wabe keine Gewandheits-Probe+2 gelingt, zerreißt einen der gespannten Fäden, so dass sich auf ihn eines der beiden klebrigen Netze niedersenkt. Ein in einem Netz gefangener Held kann sich nur befreien, wenn ihm (oder einem seiner Kameraden) in zwei aufeinander folgenden Kampfrunden jeweils eine GE- und eine FF-Probe gelingt. Solange er im Netz verheddert ist, kann das Opfer nur mit der Hälfte seines AT und PA-Wertes kämpfen. Im Falle eines Kampfes in dieser Kammer besteht jede KR eine 50%ige Wahrscheinlichkeit, dass eine weitere Spinne aus 9 oder 10 herbeigelockt wird.

KAMMER 9

In dieser kugelförmigen Kammer von 5 Schritt Durchmesser befinden sich die Mutterspinne – eine Waldspinne, die größer (und gefährlicher) ist als die Spinnen, denen die Helden bislang begegnet sind – und zwei weitere normale

Exemplare. Die Mutterspinne ist etwas intelligenter als ihre Artgenossen, aber nicht, auch wenn der Begriff dies nahe legt, die Königin des Baus, wie dies beispielsweise bei Bienen oder Wespen der Fall wäre. Und der Gedanke, dass sie zu den legendären Tierkönigen gehört, der manchen Helden vielleicht kommen könnte, ist zum Glück einigermaßen abwegig.

Mutterspinne

INI 12+1W6	PA 6	LeP 30	RS 2
Biss: DK H	AT 12	TP 1W6+4	
GS 4	AuP 15	MR 10 / 8	Wundschwelle 7

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

KAMMER 10

Aus dieser Kammer von 3 x 3 Schritt Größe führt eine weitere Röhre geradewegs nach oben zu **Kammer 11**. Hier befinden sich drei Waldspinnen, die mit dem Verzehr eines eingesponnenen Frischlings beschäftigt sind. An der Decke der Wabe befinden sich vier Kokons, die allesamt noch lebende Walddiere umschließen.

Nordegg hat dafür gesorgt, dass sich hier immer drei Spinnen aufhalten, die den Weg nach oben absichern sollen. In den Kokons befinden sich ein Hase, ein Dachs, eine kleine Wildkatze sowie einer der Jagdhunde, die die Helden von Falkenwind her kennen. Alle Tiere geben noch schwache Lebenszeichen von sich. Der Frischling hingegen ist tot.

KAMMER 11

Diese nur 2 Schritt durchmessende Wabe schließt sich direkt an einen verkohlten Spalt am oberen Ende des Stamms der vom Blitz gespaltenen Eiche an. Aus dem Spalt ist deutlich unheimlicher, mehrstimmiger Gesang zu hören, der den Helden einen Schauer des Entsetzens über den Rücken jagt.

Erst jetzt ist ersichtlich, dass der Stamm der Eiche hohl ist. In seine Innenseite eingelassene Holzsprossen führen von hier aus in die Tiefe, direkt zum Wurzelwerk des Baumes – und damit zum Finale dieses Abenteuers.

DAS FINALE

Wenn sich die Helden vorsichtig einen Weg durch den ausgehöhlten Stamm der Eiche nach unten bahnen, gelangen sie in eine durch Öllampen düster-violett erleuchtete Höhle unter der Erde. Am Ende der sich unter den Helden auftuenden Öffnung ist eine Strickleiter zu erkennen, die bis auf den Boden der Höhlung führt und von der aus man einen hervorragenden Überblick über den finalen Schauplatz hat.

Das 'Dach' der sich aufspannenden, fast fünf Schritt hohen und acht mal acht Schritt durchmessenden 'Kuppelhalle' wird von schwarzem Erdreich und dem mächtigen Wurzelwerk der großen Eiche gebildet. An einigen Stellen sind Spuren zu erkennen, die darauf hindeuten, dass jemand erfolglos versucht hat, das mächtige Wurzelgeflecht zu zerstören und damit den gesamten Baum zu Fall zu bringen. Doch selbst dieses Wurzelwerk ist nichts im Vergleich zu jenem eisenharten und filigranen Wurzelgeflecht, das direkt neben dem Einstieg an der 'Decke' der Höhlung wie eine gewaltige Traube über dem Boden hängt. Es erinnert entfernt an eine zupackende Faust. Und tatsächlich bewegt sich in ihm – schwach erkennbar – eine rabenschwarze Gestalt, die inzwischen zwei der Wurzelstränge so weit beiseite zu schieben vermochte, dass seine filigrane Krallenhand erkennbar wird.

Unten am Boden aber, flankiert von zwei Waldspinnen, stehen der hässlich grinsende Geweihte des Namenlosen, gehüllt in ein prachtvolles Ornat aus Purpur – und Allerich. Beide haben einen finsternen Gesang angestimmt, der die düsteren Litaneien der Boron-Geweihten wie fröhlichen Kindergesang erscheinen lässt. Jetzt ist erkennbar, dass Allerichs einst milde blickende Gesichtszüge von Bosheit und Tücke entstellt sind. Erwartungsvoll blicken die beiden zum Wurzelgefängnis des Lamifaar hinauf und schauen dem Geschöpf zu, das sich langsam aus dem Wurzelgespinnst zu befreien scheint.

Gelingt dem untersten Helden eine kombinierte *Schleichen*- und *Sich Verstecken*-Probe (jeweils +3), haben die Helden die Initiative. Im gegenteiligen Fall wird Nordegg auf die unerwartet eintreffenden Helden aufmerksam und sofort handeln. Eine Schlüsselposition im Kampf gegen den Geweihten, die beiden Spinnen und das Lamifaar – aber auch Allerich – nimmt jener musizierende Held ein, der die von Ulfindel ausgehändigte Querflöte mit der hochelfischen Zauber-melodie in Händen hält. Der 'Erkenntnisaspekt', der der Melodie innewohnt, kann dafür sorgen, wieder 'Licht' in Allerichs von Zweifeln umnebelten Geist zu bringen – ihn quasi wieder zu sich kommen zu lassen.

Regeltechnisch ist es hierzu vonnöten, dass der betreffende Held Sichtkontakt mit Allerich aufnimmt und so lange *Musizieren*-Proben besteht, bis er 30 TaP* zusammengesammelt hat. Auf die Kampfsituation bezogen heißt dies, dass der Held in jeder KR eine *Musizieren*-Probe ablegt, und der Meister notiert, wie viele Talentpunkte bei der Probe übrig geblieben sind. Spielt also ein Musikant mit TaW 5, dann dauert es wenigstens 6 KR, bis er zu einer Summe von 30 Talentpunkten gelangt. Allerich wird in dieser Zeit, in der er gezwungen wird, sein eigentliches Selbst wiederzuerkennen, von Krämpfen geschüttelt und weinend zu Boden fallen. Misslingt auch nur eine der Proben, bricht die Melodie ab und die Zaubervirkung verebbt – woraufhin Allerich (etwas verwirrt) wieder auf Seiten Nordeggs in den Kampf eingreifen wird. Anschließend braucht der Musikant eine weitere Kampfrunde, um die abgebrochene Melodie wieder aufzunehmen, er darf also erst in der übernächsten KR wieder eine Probe ablegen.

Wann immer der musizierende Held Kampfschaden einstecken muss, ist er gezwungen, eine Probe auf *Selbstbeherrschung* abzulegen, die

um die eingesteckten Schadenspunkte erschwert wird. Misslingt die Probe, gilt der 'Musizierzyklus' als abgebrochen. Dieses regeltechnische Prozedere ist insofern entscheidend, als dass das Lamifaar – mit Beginn des Flötenspiels – noch genau 25 KR Zeit benötigt, um seinem Wurzel-Gefängnis zu entflüpfen. Innerhalb dieser Zeitspanne kann nur der geläuterte Allerich das Gefängnis wieder verschließen (wozu ein einfaches Kommando aus seinem Munde ausreicht). Gelingt es den Helden nicht, Allerich vor Ablauf dieser Zeitspanne wieder zu Verstand zu bringen, wird die Gruppe nicht umhin kommen, das Lamifaar direkt zu bekämpfen. Den restlichen Helden kommt daher die Aufgabe zu, möglichst jeden Störversuch und jeden Schaden vom Flötenspieler abzuwenden, so dass dieser sein Werk rechtzeitig beenden kann.

Nordeggs ganzes Streben wird daher konsequent darauf abzielen, den Flötenspieler unter den Helden massiv daran zu hindern, die Elfenmelodie zur Entfaltung zu bringen (dass er es hierbei mit einem der eigentlich gehüteten Elfengeheimnisse zu hat, bemerkt er zunächst nicht). Alle Angriffe von ihm (siehe unten) oder den von ihm befehligten Kreaturen zielen daher darauf ab, den Flötenspieler bei seinem Spiel zu stören. Entscheidend ist für ihn nur, dass das Lamifaar befreit wird – dafür ist er nötigenfalls bereit, als Märtyrer des Namenlosen in den Tod zu gehen.

Um die Helden scheitern zu lassen, bedient sich der Geweihte des Namenlosen folgender (übernatürlichen) Mittel:

- ☞ Er hetzt die beiden Waldspinnen auf den Flötenspieler, die nötigenfalls die Decke hochkrabbeln werden, um sich von dort – wo der musizierende Held auch immer steht – auf ihn fallen zu lassen.
- ☞ Zusätzlich vermag er die Tiere durch die namenlose Liturgie in *Namenlose Raserei* (AG 116) zu versetzen, was die AT der Spinnen jeweils auf den Wert 13 steigert und die TP der beißwütigen Spinnen um drei Punkte auf den Wert von 1W6+5 erhöht.
- ☞ Der Geweihte beherrscht auch die Liturgie *Pech und Schwefel* (AG 116).
- ☞ Er vermag einen Ivash, einen kleinen Feuerteufel in Gestalt einer vage menschenähnlichen, einarmigen Flamme herbeirufen, der ihn im Kampf unterstützt (*Herbeirufung der Diener des Herrn*, AG 116).
- ☞ So wie Geweihte der Zwölf es vermögen, kann auch Nordegg versuchen, seine Karmapunkte in Talent- und Eigenschaftswerte sowie zum Ausgleich von misslungenen AT- und PA-Proben (siehe AGD, S. 26) umzuwandeln. Hierzu zählt auch die spontane Erhöhung seiner Magieresistenz im Umfang eins zu eins.

Ateron Nordegg

Streitkolben: INI 12+1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+4 DK N

LeP 34 AuP 42 RS 2 GS 8 MR 10 Wundschwelle 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag, Waffenloser Kampfstil Hammerfaust, weitere nach Bedarf

Herausragende Talente: Sinnenschärfe 12, Schleichen 10, Götter/Kulte 14, Liturgienkenntnis 12, Selbstbeherrschung 12

Waldspinnen

INI 4+2W6 PA 5 LeP 22 RS 2

Biss: DK H AT 9 TP 1W6+2

GS 4 AuP 15 MR 10/8 Wundschwelle 6

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

Ivash

Flammenzunge: INI 12+1W6 AT 13 PA 9 TP 1W6+4 DK HNS

LeP 30 RS 1 GS 10 MR 7 Wundschwelle 7

Besonderheiten: Verwundbarkeit (Wasser), Immunität (Feuer), hölzerne Waffen und Rüstungsteile gehen bei Berührung sofort in Flammen auf (siehe MGS 66)

Lamifaar

Biss: INI 12+1W6 AT 12 PA 14x2 TP: speziell* DK H

LeP 15 RS 1 GS 17 MR 12

Besondere Kampfregeln: Sprungangriff**

*) Das Lamifaar wird vorrangig danach streben zu entkommen, um das von ihm entdeckte Geheimnis weiterzugeben (was ihm nicht gelingen sollte). Aufgrund der langen Gefangenschaft ist es nicht in der Lage, seine düsteren Feenkräfte einzusetzen. Einzig seine natürliche Unverwundbarkeit gegen alle Waffen, die nicht aus Metall bestehen, und seine unglaubliche Schnelligkeit im Kampf (zwei Paraden) sind erhalten geblieben.

**) Gelingt dem Lamifaar ein Sprung-Angriff, richtet sich dieser immer gegen die Halsschlagader des Opfers, an der es sich sofort festsaugt. Das Opfer verliert jede KR zwei LeP, die das Feengeschöpf 2 zu 1 in eigene Lebenspunkte umsetzt. Das sofort von Schwäche befallene Opfer (KK -4, AT und PA jeweils -2) kann nun jede zweite KR versuchen, das widerwärtige Geschöpf von sich zu reißen (einfache KK-Probe).

Die Benommenheit ebbt daraufhin augenblicklich ab.



DIE RÜCKKEHR ZU DEN FEENGROTTEN

Wir gehen davon aus, dass es Ihren Helden gelingt, den Plan des Namenlosen Geweihten zu vereiteln und zu verhindern, dass das Lamifaar sein Geheimnis an die Diener des Namenlosen weitergibt.

Nachdem Ihre Helden den finsternen Spinnenbau zusammen mit dem erschöpften Allerich verlassen haben, wird der kleine Waldschrat die Gruppe wieder zurück zu den Feengrotten bringen. Es versteht sich von selbst, dass der junge Baron sehr viele Fragen an die Gruppe hat, die diese ihm erst noch beantworten müssen. Am Ziel ihrer Reise werden die Helden bereits von der Holden Ulfindel erwartet, die Allerich mit feierlicher Miene in Empfang nimmt und zu seiner Initiation in

ihr Reich führt. Dieser Weg bleibt den Helden diesmal versperrt. Als die beiden einige Stunden später zurückkehren, wirkt der junge Baron deutlich gereifter und sehr viel gefasster. Einer Bemerkung von ihm ("Ich danke euch, dass ihr so lange auf mich gewartet habt.") ist zu entnehmen, dass für Allerich die Zeit in Ulfindels Reich ebenfalls anders vergangen sein muss. Dennoch mag er nicht darüber sprechen, was er in Ulfindels Feenreich erfahren oder erlebt hat.

Die Holde wendet sich nun noch einmal an die Helden: "Ich danke euch für euer mutiges Eingreifen. Ihr könnt noch nicht ermessen, was ihr für eure Welt getan habt. Doch ihr sollt wissen, dass ihr den Beginn

von etwas Schrecklichem vereiteln konntet. Wisst aber auch, dass der Feind eurer Welt im Verborgenen schon die nächsten Ränke spinnt. Bald schon wird der Zeitpunkt nahen, an dem er wieder zuschlagen wird. Sucht nun jene Elfe auf, deren Namen Nahaniel Quellentanz ist. Sagt ihr, dass der Schatten früher erwacht ist, als sie ahnen konnte. Richtet ihr aus, dass ich ihr Versprechen nicht vergessen habe und nun die Zeit naht, da ich es einfordern werde. Bringt ihr diese Blüte ...", die Fee übergibt den Helden ein kristallenes Kästchen, in dem sich

eine wunderschöne Rosenknospe befindet, "... und sie wird verstehen. Du, Allerich, sei auf der Hut. Wenn das Schicksal es will, werden wir noch ein weiteres Mal aufeinandertreffen. Das wird der Tag sein, an dem sich die Waagschale entweder in die eine oder in die andere Richtung neigen wird. Für mich und auch für euch ist es nun Zeit zu gehen. Bleibt wachsam!"

Mit diesen Worten vergeht die Holde in einem Nebelstreif, und die Gruppe ist wieder allein auf sich gestellt.

KRIEGSRAT AUF BURG SILZ

Mit Hilfe des jungen Waldschrates sollte es der Gruppe nun leicht gelingen, aus dem Reichsforst zurück zu Allerichs Familiensitz zu gelangen. Anschließend kehrt der kleine Schrat der Gruppe den Rücken, bevor diese auch nur ein Wort des Abschieds an ihn richten kann. Die Gruppe wird mit großer Überraschung zur Kenntnis nehmen, dass man bereits den 2. Praios 1023 BF schreibt. Die fünf Namenlosen Tage liegen somit bereits zwei Tage zurück.

Auf der Burg erwartet den jungen Baron, der bereits für tot gehalten wurde, ein überaus warmer und herzlicher Empfang. Natürlich weilt zu diesem Zeitpunkt schon lange keiner der Gäste mehr in der Baronie. Sollte nach den Helden gefahndet worden sein, so wird Allerich – der seltsamerweise recht nervös wirkt – sie in aller Form von den Verdächtigungen freisprechen. Einen Tag später lädt Allerich die Helden ein, mit ihm zusammen nach Burg Silz, dem Stammsitz der Gräfin Nahaniel Quellentanz, zu reiten, um der Elfe von den wundersamen Erlebnissen im Reichsforst zu berichten.

Dort angelangt, wird die gräfliche Auelfe die Rosenknospe sehr gefasst entgegennehmen und die Helden konzentriert nach dem einen oder anderen Detail ihres Abenteuers befragen. Allerich hingegen greift nun unter seinen Umhang und präsentiert zum Erstaunen der Helden erstmals einen grünfunkelnden, faustgroßen Smaragd, in dessen Innern sich nebulöse Schlieren bewegen – der ominöse Elfenkristall. Spätestens jetzt sollte allen Helden klar werden, dass die Ereignisse im 'Schatten Simyals' gerade erst begonnen haben.

DER LOHN DER MÜHEN

Neben den wundersamen Fundstücken und wertvollen Kleinodien, die die Gruppe in den Feengrotten 'erbeuten' konnte, erhalten sie vom Haushofmeister der Gräfin überdies pro Kopf einen Beutel mit einem 'Spesensatz' von 50 Dukaten sowie die Genehmigung, ihre Ausrüstung auf Burg Silz komplett wieder vervollständigen zu lassen.

Als Meister sollten Sie nun auch entscheiden, wie lange die gefundenen magischen Gegenstände (von unseren Vorschlägen abgesehen) noch wirksam bleiben sollen – schließlich bedeutet ein Mehr an Ausrüstung nicht immer auch ein Mehr für Ihr nächstes Abenteuer. Einzig die hochelfische Aleesa dürfte ihre magischen Kräfte für eine relativ unbegrenzte Zeit entfalten können. Die auf der Querflöte liegende Feenmagie (und damit die Möglichkeit, die gehütete Elfenmelodie zur Anwendung zu bringen) sollte sich mit Ende des Abenteuers definitiv und unwiederbringlich erschöpft haben.

Und dann war da doch noch etwas? Richtig. Wir schlagen vor, dass Ihre Helden für die überstandenen Erlebnisse pro Kopf etwa 350 Abenteuerpunkte erhalten.

ZWISCHEN DEN ABENTEUERN

Vor dem Einstieg ins nächste Abenteuer besteht die Aufgabe der Helden darin, so viele Informationen wie möglich über die vorliegenden Geschehnisse zu sammeln, um Klarheit über den nächsten großen Schritt zu gewinnen. Sie können die unten stehenden Informationen entweder in ein paar Sätzen zusammenfassen (Gräfin Quellentanz besitzt eine große Bibliothek) oder die nun anstehende 'Informationsphase' für ein paar eingestreute Kurzabenteuer nutzen, zu denen wir Ihnen einige Vorschläge an die Hand geben möchten.

ULFIPDELS ROSENKNOSPE

Es zeigt sich, dass Nahaniel Quellentanz in der Lage ist, die Rosenknospe mit einem leichten Pusten zum Erblühen zu bringen. Der Blüte entsteigt zur allgemeinen Verwunderung ein singendes Ladifaahri (ein kleines, zerbrechlich wirkendes Feenwesen), das zur wunderschönen Melodie, die die Helden inzwischen jederzeit wiedererkennen würden, ebenso wunderschön singt. Nur versteht selbst Nahaniel Quellentanz das filigrane Ladifaahri nicht. Sie beschließt daher, zusammen mit den Helden nach Gareth zu reisen, um dem frischgekrönten 'Oberbewahrer der kaiserlichen Fasanerie und Palastgärten', also dem exilierten Markgrafen Thronwig von Bregelsaum zu Warunk, einen Besuch abzustatten.

Er ist der einzige bekannte Mensch, dem sich schon vor Jahrzehnten aus freien Stücken ein Ladifaahri angeschlossen hat – und der diese Geschöpfe versteht. Man munkelt, dass das Wirken seines Ladifaahri maßgeblich für sein gärtnerisches Geschick verantwortlich sei. Natürlich bekommen es die Helden bei dieser Reise mit namenlosen (oder alternativ borbaradianischen) Agenten zu tun, die nicht nur an die Informationen der Helden heranzukommen trachten, sondern auch die Gräfin, den Markgrafen oder sie selbst auszulöschen versuchen.

Informationen: Die Gruppe um Nahaniel Quellentanz erfährt, dass das Ladifaahri der Gräfin – und nur ihr – das unbekannte und äußerst komplexe Elfenlied Antaraleons (inklusive zweistimmigem Gesang) beibringen soll. Nahaniel reagiert äußerst überrascht, da dies Wochen und Monate intensivste Übungen mit sich bringen wird. Und dabei weiß sie noch nicht einmal, welche Wirkung das Lied entfaltet.

NAHANIEL QUELLENTANZ' SIMYALA-EXPEDITIONEN

Wird die Gräfin auf Expeditionen im Zusammenhang mit der legendären Elfenstadt angesprochen, reagiert sie etwas reserviert. Ja, es stimmt, fast (!) alle bisherigen Expeditionsteilnehmer seien verschollen. Doch die Zeit werde kommen, wo sie ihre bisherigen Entdeckungen offenbaren werde.

Sollten die Helden angesichts ihrer Geheimniskrämerei einen gewissen Unmut zeigen, führt sie die Helden zu einem gesicherten Turmzimmer der Burg, in dem weit über hundert im Reichsforst geborgene Funde verwahrt sind, die die Auelfe Simyala und den dortigen Hochelfen zuordnet. Dies ist natürlich eine Spielwiese für jeden Meister, da sich hier auch einige aus Geheimhaltungsgründen unanalyzierte (eventuell gefährliche) hochelfische (irrtümlicherweise vielleicht aber auch uralte echsische) Artefakte befinden, mit denen ganz eigene Abenteuer verbunden sein können.

DIE HELDENTATEN GERONS DES EINHÄNDIGEN

Neben der im Anhang stehenden Legende zu Gerons sechster Großtat (dem Sieg über den Basiliskenkönig) werden sich die Helden vielleicht auch über die anderen Heldentaten, die der erste Siebenstreichträger zur Zeit der gildenländischen Besiedelung vollbracht haben soll, informieren wollen (und die wir deswegen im Folgenden noch einmal aufzählen möchten). Dieses Wissen kann in allen großen Bibliotheken und Rondra-Tempeln zusammengetragen werden, wenngleich heute wohl auch kein Lebender mehr weiß, wo genau sich diese Taten zugetragen haben sollen:

1.) Die Große Schlange vom Sikram: vermutlich eine Ssrkhrsechu irgendwo am Zusammenfluss von Sikram und Mardilo.

- 2.) Der Chimärische Oger: im Bosparanischen Wald, den Geron der Legende nach abholzen ließ.
- 3.) Die Schlangenleibigen Schwestern: vermutlich drei weitere Ssrkhrsechim irgendwo auf almadanischem Gebiet.
- 4.) Die Bestie Harodia: vermutlich am Loch Harodrol.
- 5.) Der Wurm von Kababien.
- 6.) Der Basiliskenkönig – im Reichsforst / Simyala.
- 7.) Der Ewige Drache von Phecadien.

GERONS WIRKEN IN WALDSTEIN

Da der Siebenstreichträger Geron ganz offensichtlich vor über 2.000 Jahren im Reichsforst gewirkt hat, werden die Helden vielleicht versuchen, vor Ort alte Spuren von ihm zu finden:

• Durch Bücherrecherche, einen kundigen Rondra-Geweihten oder Naheniels Vorarbeit sollten die Spieler auf die sogenannte Geronstele im Westen der Grafschaft aufmerksam gemacht werden, die Geron angeblich nach Verlassen der Hochelfenstadt zu Ehren Rondras aufstellen ließ. Leider befindet sich die ominöse Stele im Einflussbereich eines Höhlendrachen, der erst überwunden werden muss.

Die Helden sollten im Vorfeld ihrer Suche erfahren, dass zwei Jahre zuvor auch der legendäre 'Rote Pfeil', jener Elf, der über Jahrzehnte mit durchschlagendem Erfolg auf dem großen Turnier zu Gareth als Meisterbogenschütze aufgetreten ist (und hinter dem sich der Elf Tenobaal verbirgt), nach dieser Stele gesucht hat. Die Monolith selbst ist über 3.000 Jahre alt, ziemlich verwittert – und ist tatsächlich von Geron aufgerichtet worden. Am oberen Ende sind mehrere Katzen zu erkennen, die ein merkwürdiges Schiff flankieren, das über Baumwipfeln zu schweben scheint. Darunter liegende Schriftzeichen sind – was gerade noch zu erraten ist – in völlig verwitterten Alt-Bosparano gehalten und nach all der Zeit kaum mehr zu entziffern. Einzig die Begriffe "... harzenes Herz der Welt ...", "... Simyala fiel ..." und "...

Göttin gleich die Krallen ..." lassen sich unter großen Anstrengungen entziffern.

Natürlich versucht auch der junge Baron Allerich von Falkenwind das Seine dazu beizutragen, die Helden bei ihren Recherchen zu unterstützen. Er macht die Helden auf eine Passage in einer uralten Rondra-Chronik aufmerksam (sie ist weit über 500 Jahre alt), in der von einem "Kloster zur Ehren des Heiligen Geron" im Koschgebirge die Rede ist. Dem Buch ist zu entnehmen, dass hier einst einige Reliquien des Heiligen aus vorbosparanischer Zeit verwahrt wurden, darunter ein Drachenschädel, den dieser angeblich mit dem Schwert Siebenstreich gespalten hat.

In Angbar können weitere Spuren ausfindig gemacht werden, die auf einen während der Magierkriege bis auf die Grundmauern niedergebrannten Wallfahrtsort der Rondra-Kirche hinweisen. Es sollte einige Anstrengungen von Seiten der Helden erfordern, im unzugänglichen Gebirge die Ruinen dieser alten Anlage ausfindig zu machen – die heute unglücklicherweise auch noch von einem Trupp räuberischer Orks gehalten wird. Die Helden sollten sich trotzdem in der Lage sehen, ein altes Sanktuarium zu entdecken, das offenbar während der Magierkriege von einem magischen Feuersturm verheert wurde. Einzig ein uraltes Wandfries ist erhalten geblieben, das Geron's Heldentaten darstellt und den Heiligen zusammen mit einigen Gefährten zeigt (vier an der Zahl).

Wie groß ist die Überraschung, als Allerich auf einen dieser Gefährten deutet, der einen niederstürzenden Falken auf seinem Schild trägt. Derselbe Falke zielt heute nicht nur Allerichs Familienwappen, sondern befindet sich seit seiner Begegnung mit Ulfindel auch in Form eines Muttermals auf seiner Brust. Dieser spektakuläre Fund lässt nur einen Schluss zu: einer der Ahnen Allerichs war ein Kampfgenosse des Siebenstreichträgers, als dieser den Basiliskenkönig erschlug.

А П Н А П Г

BRIEFE UND DOKUMENTE

QUELLE I

Ein Brief der Gräfin Nahaniel Quellentanz an Baron Greifbert von Falkenwind. Geschrieben in Isdira.

»Burg Silz,
am sechsten Tag des siebten Monats, 8 Hal
Mein werter Greifbert von Falkenwind,
endlich finde ich Zeit, auf unsere interessante Unterhaltung während des Bardenwettstreits beim letzten Kaiserlichen Turnier zurückzukommen – ein Gespräch, das zu beenden uns leider nicht vergönnt war, meine Neugier aber nachhaltig geweckt hat.

Wie Ihr Euch sicherlich erinnern werdet, sprachen wir über den Reichsforst im allgemeinen und seine Geheimnisse im speziellen. Ganz besonders erfrischend ist mir Eure Offenheit in Erinnerung geblieben, mit der Ihr mich auf die bisherige Vergeblichkeit meiner Bemühungen angesprochen habt, mehr über das uralte Simyala in Erfahrung zu bringen: jene Stadt der Hohen Elfen, die den Sagen nach tief im Reichsforst verborgen liegen soll. Da ich Spott und besorgte Anteilnahme wohl zu unterscheiden weiß, möchte ich die Gelegenheit wahrnehmen, Euch mit ebenso großer Offenheit zu antworten.

Ihr werdet sicherlich verstehen, dass niemand, auch die Gräfin von Waldstein nicht, ihre – oder seine – Abstammung verleugnen kann. So gesehen, betrachte ich die Legenden über das stolze Simyala, von denen nicht nur die Sagen der Menschen, sondern auch die tragischsten der elfischen Lieder künden, als persönliche Herausforderung. Kein Weiser sollte ernsthaft die Existenz dieser alten Hochelfenstadt bestreiten. Denn jeder, der die entsprechenden Geschichten studiert, fühlt die Wahrhaftigkeit, die Größe und das niederschmetternde Ausmaß jener Katastrophe, die sich dort vor vielen tausend Jahren abgespielt haben mag. Auch Ihr kennt die Überlieferun-

gen: dass der Namenlose den schrecklichen Basiliskenkönig nach Simyala entsandte, dass in seinem Gefolge Ungeziefer und Ratten Einzug in die Stadt hielten und dass die alten Hochelfen zu Tausenden starben. Unbestätigte Märchen? Wer will dies mit Sicherheit sagen? Denn müsste dann folgerichtig nicht auch die Sechste Heldentat Geron's des Einhändigen, Siebenstreichträgers und Heiliger der Rondra-Kirche, bezweifelt werden, die davon kündigt, dass der Heilige Geron einst Simyala fand und dort den Basiliskenkönig erschlug?

Ich frage mich Folgendes: Wenn die Gefahr einst vollständig gebannt wurde, warum wurde die Stadt seit dieser Zeit nicht wiedergefunden? Hält gar das, das keinen Namen kennt, die Stadt der alten Elfen noch immer in seinem Würgegriff? Und was passiert, wenn dieses Unheil eines Tages freikommt? Habt Ihr Euch noch nie Gedanken darüber gemacht, welche geringe Entfernung zwischen den Ausläufern des Reichsforstes und der Kaiserstadt liegt? Versteht Ihr jetzt, dass nicht Langeweile das Motiv meiner Suche ist, sondern dass meine Sorge dem Reich als Ganzem gilt?

Ich würde mich daher freuen, wenn Ihr meiner Einladung auf Burg Silz nachkommen würdet, um das Gespräch hier in aller Ausführlichkeit fortzuführen. Ich spüre deutlich, dass Ihr mehr über diese Zusammenhänge wisst, als Ihr bisher dargelegt habt. Ihr, von dem hartnäckig behauptet wird, dass Feenblut durch seine Adern fließt ...

Gedeihen sei mit dir,
Nahaniel Quellentanz
Gräfin von Waldstein«

"Gedeihen sei mit dir" ist eine halbwegs treffende Übersetzung des elfischen "Nurd'dhao", was als Grußformel recht verbreitet ist.

QUELLE 2

Aus den *Annalen des Götteralters: Aventurische Götter- und Heldensagen vom Anbeginn der Zeiten*, gekürzt; Kaiser-Bodar-Ausgabe, Gareth, 150 v.H.

»Die Sechste Tat des Einhändigen Geron:

Im Herzen der Welt, dort, wo heute der undurchdringliche Reichsforst steht, hatte der König der Hochelben ihnen eine Stadt erbaut. Simyala ward sie genannt, und ihre Mauern waren reines Elfenbein. Der Namenlose aber neidete den Elben diese Stadt. Da erschuf er den Basiliskenkönig, eine Kreatur so schrecklich wie nichts zuvor oder danach. Jedes Wesen, das seiner ansichtig wurde, musste sterben. Sein Leib stank so gewaltig, dass die Elben vergingen, wenn er sich nur näherte. Die Stadt der Hochelben aber ward vergiftet. Ungeziefer und Unkraut nahmen überhand, und nichts, was dort wuchs oder wandelte, hatte der Peraine Segen. Die Straßen waren schwarz vor Ratten, und das Gekreuch erwählte sich gar einen Kaiser. Jene Elben, die nicht die Seuche dahinraffte, verwandelten sich in Katzen und führten Krieg gegen die Ratten.

RELIKTE ELFISCHER MAGIE

Da Sie zu den magischen Funden, die Ihre Helden in diesem Abenteuer machen können (die magischen Ringe, das Aleeza oder die Querflöte), im Abenteuertext genügend Anhaltspunkte finden, möchten wir an dieser Stelle lediglich noch ein paar Worte zu den beiden zentralen Funden aus den Feengrotten verlieren:

ANTARALEONS ZAUBERMELODIE

Bei der in den Feengrotten gehüteten Elfenmelodie handelt es sich um ein unbekanntes Zauberlied der Hochelfen und damit um eines der bestgehüteten Geheimnisse des Alten Volkes. Die harmonische Melodie ist derart komplex, dass selbst ein Elf, der einen direkten, intuitiven Zugang zu der Melodie verspürt, drei aufeinanderfolgende *Musizieren*-Proben+10 (Menschen: +14) und sieben Tage (Menschen: zwei Wochen) Zeit benötigt, um sich die Melodie einzuprägen. Dies bedeutet faktisch, dass Ihre Helden diese Melodie nicht erlernen können. Eine kombinierte Probe auf *Magiekunde* und *Intuition* (jeweils um 3 Punkte erschwert) offenbart dem Musikanten/Zuhörer immerhin, dass die harmonische Melodie auf eine irritierende Art und Weise nicht 'vollständig' scheint – ohne dass der Betreffende sagen könnte, was genau daran unvollständig scheint (ein Geheimnis, das aufzudecken den Helden in diesem Abenteuer noch nicht bestimmt ist). Lediglich ein Teilaspekt der machtvollen Zaubermelodie wird den Helden als Wirkungsweise deutlich werden: Neben dem beruhigenden, ausgleichenden Einfluss, der der Melodie innewohnt, vermag

Diese Mär hörte der Göttersohn Geron. Da nahm er das Schwert Siebenstreich (das ihm dereinst Praios selbst gegeben hatte) und sprach zu seinem göttlichen Vater: "So will ich denn nun sehen, ob diese Kreatur mehr denn sieben Streiche mit der Waffe erträgt."

So ging Geron zum Herzen der Welt. Als er Simyala erreichte, fand er einen Tarnmantel. Der war von weißem Schlangenleder und machte seinen Träger unsichtbar und unverwundbar. Da der Basiliskenkönig des Helden nicht ansichtig wurde, konnte auch der Held den Anblick des Ungeheuers ertragen. So trat er hinzu und brauchte sechs Hiebe, um den Basiliskenkönig zu töten. Das Gift des Ungeheuers aber kroch ihm ins Blut, und der Göttersohn wusste, dass er bald sterben müsste. Die Stadt der Hochelben jedoch steht auch heute noch, verborgen hinter einem Wall von Dornen, Blutblatt, Rattenpilzen und Würgeranken. Und die Katzen von Simyala streichen durch die Straßen, dösen auf den elfenbeinernen Thronen und bewachen die unermesslichen Schätze der Hochelben.«

sie einem Zuhörer dabei helfen, sein 'inneres Licht' wiederzufinden (siehe unten). Diese Wirkung kann nur mittels der Magie der magischen Querflöte (und theoretisch auch durch den zweistimmigen Gesang der Elfen) hervorgerufen werden – würde man den zugehörigen Text kennen, was sich faktisch nur Nahaniel Quellentanz erschließen wird, sobald sie sich von Ulfindels Ladifaahri unterrichten lässt. Konzentriert sich der Musikant auf eine bestimmte Person, wirkt sich die Melodie so bei ihr aus, als ob ihr ein Spiegel vorgehalten wird, der schonungslos alle Abgründe ihrer Seele offen legt. Die Melodie vermag damit unter anderem – indem das Opfer gezwungen wird, sich selbst zu erkennen – auf schmerzliche Art und Weise Beherrschungen aller Art zu brechen.

DER ELFENKRISTALL

Da sich das nachfolgende Abenteuer der Kampagne maßgeblich mit dem grünen Kristall (den Allerich Gräfin Quellentanz zur Verwahrung übergeben wird) beschäftigt, möchten wir an dieser Stelle noch nicht allzu viel über den Smaragd und sein Geheimnis verraten. Daher nur soviel: Hält man den Stein in Händen, beginnen sich die Schlieren im Innern leicht zu bewegen. Konzentriert man sich auf den Stein, ist eine Klugheits-Probe+5 nötig, um nicht einfach einzunicken. Magischen Hellsichtzaubern entzieht sich der Stein durch eine merkwürdige, permanent eingewobene Variante des INVERCANO – was an sich schon beeindruckend genug sein sollte.

BESTIARIUM UND HERBARIUM

DAS LAMIFAAR

Nur wenig ist über die Feengeschöpfe Aventuriens bekannt, und noch weniger, dass der verderbte Atem des Namenlosen Gottes auch einige wenige dieser Geschöpfe zu streifen vermochte. Hierzu zählt die Gruppe der nachtschwarzen Lamifaare, die – so heißt es in den wenigen Texten, in denen diese Wesen erwähnt werden – vor ihrer Verstoßung aus den Feenreichen von einem wunderschönen, regenbogenfarbenen Äußeren geziert wurden. Welche Umstände zur Verstoßung der Lamifaare führten, ist nicht bekannt. Die wenigen Quellen sind sich nur in einem einig: dass die Lamifaare von Bosheit und einer nimmersatten, unerfüllbaren Neugierde angetrieben werden. Mehr noch, die spindeldürren, etwa hüfthohen Wesen seien angeblich ausgesandt worden, den wahren Namen des Namenlosen Gottes zu suchen und zu finden.

Ein Lamifaar geht Kämpfen nach Möglichkeit aus dem Weg. Seine Stärke ist die Heimlichkeit, doch wenn es in die Enge getrieben wird, verteidigt es sich mit allen zu Gebote stehenden Mitteln. In einigen Quellen steht geschrieben, dass die finsternen Feenwesen Dunkelheit um sich zu weben wüssten, Träume lesen könnten, Hexentiere in einer Vollmondnacht zu bezaubern verständen und Ratten herbeirufen

könnten. Außerdem heißt es, dass sie sich einzig von Blut und Rattenpilzen ernähren würden, und wann immer ein Lamifaar irgendwo ein Geheimnis aufgespürt oder ein Rätsel gelöst habe, ein Rattenpilz als sicheres Indiz dafür zurückbleibe. Ob diese Behauptungen stimmen oder der blühenden Phantasie der einzelnen Berichterstatter entstammen, ist mit Sicherheit das kleinste der Geheimnisse, das diese Geschöpfe umgibt. (Die Werte eines Lamifaars entnehmen Sie bitte der Abschluss-Sequenz dieses Abenteuers auf Seite 38.)

RATTENPILZ

Der ebenso unheimliche wie faszinierende Rattenpilz gilt laut *Praiospiegel*, dem heiligen Buch der Inquisition, als Gewächs des Namenlosen Gottes (siehe auch **ZBA 260**). Es handelt sich hierbei um einen kaum 2 Finger hohen Hutpilz, dessen Farbe zwischen Dunkelgrau und Braun schwankt. Seine weißen Lamellen sind allerdings von purpurnen Sprenkeln durchsetzt und von neblig blauem Leuchten umgeben. Der äußerst würzig riechende Pilz vermag jene, die ihn zu sich nehmen, für Tage mit *Namenlosen Zweifeln* zu plagen: Das Opfer fängt am Sinn seines Glaubens zu zweifeln, so dass es vorkommt, dass es von selbst die Nähe des Namenlosen sucht. Berührt gar ein

Geweihter einen Rattenpilz, infiziert er sich zu 50 % mit den Zorgan-Pocken, die ihm einen qualvollen Tod versprechen.

Auswirkungen im Spiel: Wer einen Rattenpilz findet, der muss, selbst wenn er über seine Gefährlichkeit Bescheid weiß, eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen, um ihn nicht aufzusammeln und demnächst gierig zuzubereiten (wobei Kameraden, die sich nicht von der Wirkung des Pilzes einlullen lassen, die Rettung darstellen können). Nach der Einnahme wird der Finder für 1W6+3 Tage von *Namenlo-*

sen Zweifeln gepackt und kann sich nur mit je einer gelungenen Probe auf KL und IN davon abhalten, dem Kult des Dreizehnten beizutreten.

Dies ist ein – insbesondere bei größeren Pilzkolonien – überaus gefährlicher Effekt, dem Sie in diesem Abenteuer meisterlich mit den Klängen der in den Feengrotten ertönenden Elfenmelodie entgegen-treten sollten.



STEIN DER MADA

ZWEITER TEIL DER KAMPAGNE
„IM SCHATTEN SIMYALAS“
VON LENA FALKENHAGEN



ÜBERARBEITET VON INGO MITTAS

MIT DANK AN THOMAS FIPP

PROLOG

VOR DEM ABENTEUER (MEISTERINFORMATIONEN)

Das vorliegende Abenteuer ist als Fortsetzung des Abenteuers **Namenlose Dämmerung** vorgesehen. Unter Abwandlung des Finales ist es Ihnen, werter Meisterin, werter Meister, jedoch möglich, diesen Band auch ohne den Kampagnenzusammenhang zu leiten.

Insofern sieht die Planung natürlich vor, dass Ihre Spieler die Helden in dieses Abenteuer führen, mit denen sie auch bereits die **Namenlose Dämmerung** gespielt haben. Die Anforderungen für jenes Abenteuer gelten weiterhin auch für dieses, nämlich dass Elfen, Zwölfgöttergeweihte und zumindest ein Magier, Druide oder eine Hexe bei der Gruppe sein sollten. Auch den Schelm aus der **Dämmerung** können Sie getrost in der Runde lassen. Der **Stein der Mada** wird ihm zwar nicht so viel Freude bereiten wie der vorherige Band, doch fehlt am Platz ist er hier auch nicht, wenn er verantwortungsvoll gespielt wird.

Stein der Mada ist ein recht komplexes Abenteuer, sowohl für Spieler wie auch für Meister. Weniger gilt es, einen geradlinigen, zuverlässigen Handlungsstrang zu verfolgen, als den Helden in einer der ältesten und stimmungsvollsten Großstädte Aventuriens maximale Handlungsfreiheit zu gewähren. Deshalb ist dieses Abenteuer hauptsächlich aus Örtlichkeiten, Ereignissen und Personen komponiert, mit denen der Meister seine Helden konfrontieren kann. Schließlich können weder die Autorin dieses Abenteuers noch der Spielleiter wissen, auf welche Ideen die Helden an einem so vielfältigen Ort wie Punin kommen, so dass sich ein stringent vorgegebener Handlungsverlauf von vornherein verbietet. Natürlich werden Meisteranfänger auch in diesem Abenteuer Tipps und Vorschläge finden, die dazu dienen, ein möglichst reibungsloses und schönes Spiel zu gestalten.

Als Spielleiter bzw. Spielleiterin sollten Sie sich das Buch vor Beginn der Runde mindestens einmal komplett durchlesen und sich bereits dabei einige Notizen machen. Gerade im hinteren Teil des Abenteuers kommt auf Sie viel Eigenarbeit zu, um die Salamanderstein-Queste ganz auf Ihre Heldengruppe zuzuschneiden. Zuletzt sei noch erwähnt, dass das vorliegende Abenteuer weder Punin noch die Salamandersteine vollständig und detailliert darstellen kann und soll. Da

Ihre Helden sicherlich mit Ideen aufwarten werden, die in diesem Abenteuer nicht erfasst sind, seien Ihnen als Spielleiterin oder -leiter die Regionalbände **Herz der Reiche** und **Aus Licht und Traum** ans Herz gelegt, in denen der Stadt und dem Rest des Königreiches bzw. den mystischen Bergen der Platz zuteil wird, der beiden Regionen gebührt, und die Ihnen wertvolle Hintergrundinformationen bieten können, mit denen Sie dieses Abenteuer, wenn Sie Komplexität lieben, noch um einige Dimensionen erweitern können.

DIE WAHL DER MUSIK

Wenn Sie eine klassische oder modern-fantastische Musiksammlung Ihr Eigen nennen, sei Ihnen empfohlen, sich ein Stück auszusuchen, dass Sie als Antaraleons Zaubersong definieren. Sie können es zu Beginn spielen, wenn die Helden Nahaniel begegnen und sie es ihnen vorträgt. Möglicherweise finden Sie etwas Ätherisches, Überirdisches, das gerne auch Orchesterbegleitung haben kann – wichtig ist allein, dass die Helden das Thema wiedererkennen.

Nach der Flucht aus Punin treffen die Helden auf den Madasänger, der ihnen den zweiten Teil des Liedes nahe legen wird (und, so viel sei verraten, im **Basiliskenkönig** wird es einen dritten Teil geben). Das Musikstück sollte also vielleicht nur eines in einer Folge von mindestens dreien sein, die Sie anspielen können, sobald sie gefunden oder gespielt werden (bzw. sobald der Text sie erwähnt). Ein sicherlich nicht perfektes Beispiel wären die drei Stücke des Sommers von Vivaldi's *Vier Jahreszeiten*, die sogar etwas wie Vogelgezwitscher transportieren. Haben Sie die **Namenlose Dämmerung** noch nicht gespielt, bietet sich an, die **Namenlose Kakophonie** (siehe Seite 66ff.) durch ein Stück darzustellen, dass wild, modern und disharmonisch klingt und so einen großen Kontrast zu dem Zaubersong darstellt (zum Beispiel passende Sequenzen aus dem Soundtrack des Films *Matrix*). Sie werden feststellen, dass eine solche Verwendung von Musik Ihr Spiel um eine Dimension erweitert.

HANDLUNGSÜBERBLICK (MEISTERINFORMATIONEN)

LEGENDEN DER VERGANGENHEIT

Schon mehrfach vermochte der Namenlose seine begehrrliche Hand nach dem aventurischen Kontinent auszustrecken, die herrschenden Völker ins Unglück zu stürzen und ihre Hinterlassenschaften zu zerstören. Das letzte Mal gelang ihm dies weit vor der güldenländischen Besiedelung Aventuriens, zu jener Zeit, als die ersten Elfen Aventuriens die Wälder verließen und die Zivilisation der Hochelfen begründeten, die für mehrere tausend Jahre Bestand hatte. Es heißt, dass die Hochelfen sechs Städte errichteten, die in ihrer Einzigartigkeit und Schönheit bis heute unerreicht geblieben sind.

Eine dieser Elfenstädte war das sagenhafte *Simyala*, das im Zentrum des Kontinents gestanden haben soll, irgendwo dort, wo heute der geheimnisvolle Reichsforst über mehrere hundert Rechtheilen hin das Land bedeckt. Die Legenden der Auelfen, die sich als direkte Nachfolger der Bewohner Simyalas betrachten, besagen, dass der Namenlose einst den fürchterlichen Basiliskenkönig in die Hochelfenstadt entsandte, der die stolze Elfenmetropole vollständig verwüstete. In seinem Gefolge hielten Heerscharen von Ratten Einzug in die Stadt, die über all jene herfielen, die bis dahin vom giftigen Brodem des Basilisken verschont geblieben waren. Es heißt aber auch, dass sich die Mutigsten der Hochelfen in Katzen verwandelten, um den Kampf gegen die Ratten aufzunehmen, die sich in ihrer Anmaßung einen eigenen König erwählt hatten.

Auch die menschlichen Sagen künden von dieser Katastrophe. So verehrt die Rondra-Kirche *Geron den Einhändigen* als Heiligen, den

ersten Siebenstreichträger und den größten der Sagenhelden aus der güldenländischen Siedlerzeit, der etwa um 1200 v.BF. gelebt haben soll. Seine sechste Heldentat, so heißt es, bestand darin, unter großen persönlichen Opfern das uralte Simyala gefunden und den Basiliskenkönig mit Hilfe des göttlichen Schwertes *Siebenstreich* erschlagen zu haben (siehe auch **Aus Licht und Traum** sowie **Herz des Reiches**). Doch das Heldenepos verkündet nicht, wie es ihm einst gelang, die verborgene Elfenstadt zu entdecken. Keine Sage gibt einen Hinweis darauf, warum die mysteriöse Stadt noch immer verborgen ist, und keine Aufzeichnung weiß zu berichten, ob die in der Elfenstadt lauende Gefahr endgültig gebannt wurde.

DER UNTERGANG SIMYALAS

Simyala fiel, als es den Zenit seiner Macht erreicht hatte. Die Hochelfen begegneten ihren Vettern aus dem Gebiet der heutigen Salamandersteine, die sich für ein ursprüngliches Leben in den Wäldern entschieden hatten, mit selbstgefälliger Herablassung. Es ist müßig, zu hinterfragen, ob der Namenlose diesen Hochmut weiter nährte oder ob er sich seiner nur bediente. Die Mahner unter den Hochelfen jedoch wurden verlacht. Und sogar, als sich die Hinweise verdichteten, dass einige der Hochelfen in eitlen Wahn damit begonnen hatten, heimlich den Namenlosen anzubeten, hörte man nicht auf sie. Der hochelfische Hochmut dauerte selbst dann noch an, als der

Kontakt zu dem von dem Hochelfen Ometheon erbauten *Himmelsturm* im Norden Aventuriens schon lange abgebrochen war und das leuchtende *Tie'Shianna*, die südlichste der sechs großen Elfenstädte, zunehmend in zerstörerische Kämpfe und Konflikte verstrickt wurde. Doch nicht militärischer Überlegenheit fiel Simyala zum Opfer, sondern Verrat aus den eigenen Reihen. Die Wahrheit ist, dass auch beim Untergang Simyalas Pyrdacors Geschöpf *Pardona* ihre verdorbenen Hände im Spiel hatte. Denn sie war es, die als Krönung ihrer größenwahnsinnigen, chimärologisch-dämonologischen Experimente jenes schreckliche Geschöpf erschuf, das in die Sagen und Legenden der Elfen und Menschen unter der Bezeichnung *Basiliskenkönig* Einzug gehalten hat.

Aus Spannungsgründen soll an dieser Stelle nur so viel verraten werden, dass – als der Basiliskenkönig in der Stadt erschien und die Stadt entvölkerte – die kleine Gruppe besonnener Mahner unter den Hochelfen inzwischen gehandelt hatte. Die Gruppe vermochte die schrecklichen Vorzeichen richtig zu deuten und stellte sich dem Schrecken mit all ihrer elfischen Zaubermacht entgegen. Zum Teil unter Aufopferung ihrer eigenen Existenz gelang es diesen mutigen Elfen im letzten Augenblick, das namenlose Gezücht in der Stadt zu binden, dafür zu sorgen, Simyala vor Entdeckung durch ahnungslose Generationen und Völker zu sichern und einige seiner größten Geheimnisse vor dem Zugriff Pardonas in Sicherheit zu bringen.

DER FEENPRAKT

Als aber das mysteriöse Werk unter vielen Opfern getan war und absehbar wurde, dass sich die Kultur der Hochelfen nie wieder von den Schlägen des Namenlosen erholen würde, begannen die letzten standhaften Kämpfer und Zauberweber jener Tage, das Rätsel, wo und wie Simyala zu finden ist, für Jahrtausende zu sichern. Denn die Bindung der Namenlosen Brut war ihnen zwar geglückt, nicht aber der Sieg über sie.

Da kein Bann und kein Zauber ewig währt, schien es ihnen notwendig, spätere Kulturen darauf vorzubereiten, den Schrecken Simyalas nötigenfalls erneut in die Schranken zu verweisen. Es wurde daher entschieden, die einzelnen Wissensfragmente und Artefakte, die die Hochelfen bei ihrem Werk verwandten, an sicheren Orten zu verstecken und für eine ferne Zukunft zu verwahren, in der ein anderes Volk diese 'Bruchstücke' vielleicht wieder benötigen würde: die Menschen. Dem Hochelfen *Antaraleon* oblag es, ein rätselhaftes Lied und einen ebenso mysteriösen Elfenkristall zu bewahren, und er verbarg beides in einem Kavernen- und Höhlensystem im Reichsforst. Als sich auch sein Jahrhundert währendes Leben neigte, wandte er sich an die Holde *Ulfindel* mit der Bitte um Hilfe. Die Fee versprach dem sterbenden Elfen, seine Wacht zu übernehmen, nur benötigte sie einen Anker in dieser Welt, um ihre Aufgabe erfüllen zu können. Ulfindel erkor daher einen Jäger zu ihrem Erwählten auf Dere. Sie schloss mit ihm einen Bund, der gewährleistete, dass seine Blutlinie über Generationen hinweg mit ihr verbunden blieb. Die Ahnenlinie, von der hier die Rede ist, ist die der heutigen Barone von Falkenwind in der mittelreichischen Grafschaft Waldstein. Ende 29 Hal drohte dieser Feenbund zu zerbrechen und das Geheimnis der Feengrotten an die Diener des Namenlosen zu fallen, doch haben Ihre Helden hoffentlich in der **Namenlosen Dämmerung** die Pläne des Schergen durchkreuzt und dafür gesorgt, dass Lied und Kristall in die Hände gegeben wurden, in die sie gehören: die der Gräfin von Waldstein, der Auelfe Nahaniel Quellentanz. Seit Jahrzehnten auf der Suche nach Spuren der alten Stadt Simyala sieht sie nun ihre Lebensaufgabe in Erfüllung gehen: Simyala zu finden und den Bann zu erneuern, der den Schrecken Simyalas erneut binden soll.

WAS BISHER GESCHAH

Anfang 30 Hal brachten Ihre Helden und Allerich von Falkenwind den Elfenkristall und das Liedfragment zu Nahaniel Quellentanz, die hiermit zum ersten Mal seit Beginn ihrer Suche vor mehreren Jahrzehnten konkrete Spuren auf den Verbleib Simyalas erhielt. Wir gehen davon aus, dass Sie und Ihre Spieler die Ereignisse **Zwischen**

den Abenteuern auf Seite 39 gemeinsam erlebt haben. Wenn nicht, sollten Sie sie diesem Abenteuer vorweg stellen oder kurz in erzählerischer Form vermitteln. Es gibt jedoch einige Dinge, die Nahaniel den Helden noch nicht berichtet hat und die zur Einleitung dieses Abenteuers führen.

Am 12. Praios, dem ersten Vollmond des Jahres 1023 BF – nur wenige Tage nach der Rückkehr der Helden nach Aventurien –, begann der grüne Elfenkristall in seinem Inneren Bilder zu zeigen, die traumgleich unverständlich und verschlüsselt blieben und kaum zu enträtseln waren. Über die Monde (die Bilder zeigen sich nur bei Vollmond, so dass Nahaniel mehrere Monate brauchte, um Hinweise zu erhalten) verdeutlichte sich dann das Bild einer hochelfischen Harfe mit zwölf Saiten, die Nahaniel über langwierige Recherchen schließlich als die uralte Harfe der Zwölf Winde erkannte (die Spieler haben vielleicht schon in der **Kaverne der Winde** (S. 32) einen Hinweis auf das Artefakt gefunden). Verzweifelt sandte sie Botenreiterinnen und Gesandte aus, um den Aufenthaltsort der Harfe zu bestimmen, doch die wenigen, die zurückkamen, berichteten, dass die Harfe der Winde nach jahrhundertlangem Schlaf in den Fluten des Radrom verschwunden sei, sich möglicherweise gar in den Händen eines Erben Borbarads befinde. Dann jedoch, als schon sämtliche Spuren versiegt schienen, kam ein Reiter von der Baronin von Nordhain aus Punin und berichtete Folgendes: die Harfe befinde sich an der örtlichen Akademie zur Analyse. Freudentaumelnd schickte Nahaniel nun nach den Helden, die bereits einmal ihre kühnsten Erwartungen übertroffen haben – Ihren Helden, werte Meisterin, verehrter Meister.

ABLAUF DES ABENTEUERS

Doch natürlich haben auch die Schergen des Namenlosen erfahren, dass die Gräfin von Waldstein sich wieder regt, und liegen auf der Lauer: Welch einmalige Gelegenheit, an die Artefakte aus den Feengrotten heranzukommen und gleichzeitig die dreisten Gestalten zu vernichten, die ihnen die Trophäe vor der Nase weggeschnappt haben. Nach der **Namenlosen Dämmerung** wurde der falsche Firun-Geweihte vergeblich von Pardonas persönlichem Legaten erwartet, der eigens aus dem hohen Norden ins Mittelreich gereist war und in Gareth auf ihn wartete. Übrigens dürfte Ihnen dieser tragische Abgesandte nicht unbekannt sein: Es ist Beorn der Blender.

Fast ein Jahrzehnt verbrachte der geschlagene Herausforderer von Phileasson Foggwulf in den eisigen Kerkern der Schwarzalben, wo Pardona sich mittels der dämonischen Kräfte ihres Herren seiner absoluten Loyalität versicherte (siehe auch **Firuns Atem**, S. 74). Unter ihrer Führung nun dem Namenlosen dienend, ist es sein wichtigstes Ziel, die Harfe (und, wenn möglich, auch den Stein) zu erlangen, so viel wie möglich über die Gegner (Ihre Helden) herauszufinden und sie im besten Falle zu neutralisieren – sei dies durch Erpressung, Sklaverei oder Mord.

In Punin selbst sorgen die Nachforschungen der Helden dann dafür, dass auch noch zwei weitere Gruppen auf Stein, Harfe und Simyala aufmerksam werden: ein phexgefalliger Madakult und eine Splittergruppe der Sekte von Ilaris. Jede dieser Gruppen verfolgt die Helden aus unterschiedlichen Motiven, jedoch mit demselben Ziel: zu verhindern, dass ihnen ihre Queste gelingt. Trotz Raubüberfällen und Attentatsversuche der Namenlosen, mysteriöser Warnungen der Ilaristen und Feilschereien der Madakultisten muss es den Helden gelingen, den Stein Simyalas zu behalten (oder wiederzugewinnen), so viele Informationen wie möglich zu diversen Themenkreisen zu sammeln und herauszufinden, was es mit dem Stein auf sich hat: dass er nämlich ein Madamant ist, ein Splitter des Steines der Mada, von denen sich auf Dere nur wenige finden.

Es heißt also, die Harfe zu erringen, den Stein zu erwecken und mit seiner und der Hilfe des Einhorns Asarin die mythische Lichtelfe Madaya in den Salamandersteinen zu finden – eine Queste, die zum Erstaunen der Helden sicherlich anders ausfallen wird, als sie sich das ausgemalt haben. Denn allein Madaya ist nach dem Verlust der Schlüssel nach Simyala noch in der Lage, den Helden den Weg dorthin zu weisen.

AKT I

DER RUF DER GRÄFIN

Zwar bedient sich die bereits sehr menschliche Aelfe Nahaniel üblicherweise der normalen Botendienste wie der Beilunker Reiter, doch beim Ruf zu der Simyala-Queste greift sie zu besonderen Mitteln. Hier sollten die Helden schon in die Stimmung der kommenden Ereignisse eintauchen. Bemühen Sie sich also, bereits zu Beginn des Abenteuers einen Hauch jener überdeutschen Mystik zu verbreiten, die den Elfen und ihren Relikten zu eigen ist.

Jede dieser Botschaften sollte zudem ganz auf den Helden zugeschnitten sein, der sie erhält. Eine

auf Nahaniels Elfe wird Ruf entweder mittels der Elfenlieder *Windgeflüster* oder *Sorgenlied* aufmerksam werden, während ein Barde oder Magier mittels ELFENSTIMME das *Elfenlied Antaraemons* aus der Namenlosen Dämmerung hören und das dringliche Bedürfnis verspüren könnte, die Gräfin aufzusuchen. Einige Beispiele seien hier verdeutlicht.



Mit ein oder zwei Nachfragen lässt sich Allechandriel, eine Verwandte Nahaniels aus der Quellentanz-Sippe, entlocken, dass der Name der Auftraggeberin tatsächlich Nahaniel Quell-

entanz lautet und der Held/die Heldin auf Burg Silz erwartet wird. Weiterhin betont sie, dass schnelle Reise angeraten sei, da Nahaniel meinte, es sei bereits zu viel Zeit vergeudet worden. Das weiße Ross ist eines jener legendären Elfenrösser, das Allechandriel mittels WEISSE MÄHN gerufen hat. Möchte der Held wissen, wie es der Elfe möglich war, ihn zu finden, lautet die Antwort entwe-

der, sie habe es im Wind gelesen oder die *Freundliche Tochter des Mitternachtwindes* (eine Eule) habe es ihr berichtet.

REITERIN AUF DEM STURM

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schatten strecken sich von den Mauern der Häuser und kriechen langsam in die Straßen. Am sich verdunkelnden Himmel jagt eine Wolke die andere, während der Herr Praios von seinem gewitzten Bruder Phex abgelöst wird. Zwielficht verkündet, dass die Dämmerung heran ist. Menschen eilen durch die Gassen, um vor der Dunkelheit die letzten Geschäfte zu besorgen. Stille hat sich über die Dächer gesenkt, mancherorts leuchtet bereits der anheimelnde Schein einer Lampe oder eines Herdfeuers aus dem Fenster heraus. In diese Stille hinein dringt der Hufschlag eines unglaublich schnellen Pferdes, das über das Pflaster prescht. Gespenstisch hallen die Galoppsprünge von den Mauern der Gebäude wider und nähern sich, bis das Ross in die Straße einbiegt, in der du dich befindest. Eine herrliche weiße Elfenstute mit goldener Mähne und goldenem Schweif prescht auf dich zu, die Haare im Winde flatternd. Ohne Zaum und Sattel sitzt auf ihrem Rücken eine Gestalt mit wehenden blonden Locken, die das Tier nun, etwa fünfzig Schritt vor dir, zum Stillstand bringt und dort, einer Statue gleich, verharrt. Dann, nach unendlich scheinenden Augenblicken, setzt die Reiterin das Pferd in einen herrlichen, gemächlichen Trab und nähert sich dir. Auf deiner Höhe angelangt, lächelt die Reiterin – eine wunderschöne Elfe – dich an und beginnt in dem für ihr Volk so typischen Singsang zu sprechen: „Du musst [Heldenname] sein. Die *Feya-die-über-die-Menschen-bestimmt* bittet dich, sie aufzusuchen. Sie hat wichtige Nachrichten.“

STIMMEN IM WIND

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für eine Elfe / einen Elfen:

Geschwind schreitest du den nur für dich sichtbaren Pfad im Unterholz des lichten Waldes entlang, bis du die Kuppe des Hügels erreichst. Vor dir breitet sich ein Tal im jungen Grün des Frühlings aus, aus dem hier und da rußig duftende Rauchfahnen aufsteigen – dort unten liegt ein Dorf der *talor*, der Menschen. Mit einem Mal fällt dir die Stille auf, die dich umgibt – eine Stille, die sich nicht nur hören, sondern auch fühlen lässt, denn kein Windhauch berührt deine Haut.

Dann, du weißt nicht, ob nach zehn oder hundert Herzschlägen, fühlst du das sanfte Streicheln wieder anheben, schwellen, bis schließlich dein Haar im Winde flattert. Doch heute spricht der Wind nicht mit rauschender Stimme, sondern mit *mandra*, der Sprache des Geistes. Die unsichtbaren Ströme formen das Bild einer Elfe mit walnussbraunem Haar und leuchtend blauen, ja glitzernden Augen; sie ruft deinen Namen. Zugleich erfüllt dich der Wind mit einem drängenden Sog, mit freudiger Erwartung, mit dem heftigen Wunsch, sogleich zu der Frau zu eilen, die du in Garetien kennen gelernt hast: Nahaniel Quellentanz.

Sollte der Elf oder die Elfe Nahaniel noch nicht kennen, können Sie dieses *Windgeflüster* noch um eine namentliche Vorstellung der Gräfin erweitern, unter Umständen sogar einen kleinen Dialog einbauen, damit der Spieler weiß, wohin der Charakter ziehen will.

KRIEGSRAT ZU BURG SILZ

Fassen Sie die Reise kurz zusammen, falls Sie Ihren Helden nicht auf dem Weg zu Nahaniel noch selbst einige Szenen ausarbeiten wollen. Möglich wäre, dass einer der Charaktere Beorn den Blender in Gareth sieht (Beschreibung und Bild siehe Seite 90), der einen kurzen, aber intensiven Blickkontakt mit ihm aufnimmt und schließlich von der Menge wieder verschluckt wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nahaniel begrüßt euch in einem perlfarbenen und silberdurchwirkten Seidenwams in der Bibliothek der Burg. Sie bittet euch, an einem großen Eichentisch Platz zu nehmen, dann richtet sie

das Wort an euch: "Ihr hehren Streiterinnen und Recken, einen herzlichen Dank, dass Ihr meinem Ruf gefolgt seid. Es ist bereits viel zu viel Zeit verschwendet worden. Doch nun können wir handeln!"

Folgendes teilt die Gräfin den Helden mit:

☛ Beim ersten Vollmond im Praios (und danach an jedem weiteren) zeigte der grüne Kristall aus Simyala, den Allerich ihr zur Verwahrung übergeben hatte, die Bilder einer Harfe mit 12 Saiten. Ihre Recherche bei elfischen Verwandten habe ergeben, dass es sich dabei vermutlich um die legendäre 'Harfe der Winde' handle.

☛ Mit Hilfe ihrer Agenten habe sie herausgefunden, dass diese Harfe zuletzt in Warunk gesichtet worden sei: "Es scheint, dass diese Harfe in den Tiefen des Molchenberges gefunden wurde, wo sie möglicherweise viele Jahrhunderte lang in den geheimnisvollen Katakomben lag, die vermutlich von dem Magier Pher Drodont, einem berühmten Drachenforscher, erbaut wurden. Vor über zwanzig Jahren holte eine Gruppe Abenteurer sie aus ihrem Versteck, doch auf der Fahrt über den Radrom fiel sie ins Wasser und versank. Dort, auf dem Grund des Flusses, schienen sich ihre Spuren zu verlieren, und meine Agenten hätten fast die Suche aufgegeben. Doch dann hörten sie, dass in Beilunk ein Fischer vor einigen Jahren eine Elfenharfe auf dem Markt verkaufen wollte, das Instrument jedoch von der Priesterschaft des Praios beschlagnahmt wurde."

Naheniel seufzt: "Es war für meine Leute gar nicht einfach herauszufinden, was dann mit der Harfe geschah. Wie es scheint, verschwand sie für Jahre in den Bleikammern der Markgräfin, der heutigen Fürst-Illuminierten von Beilunk, Gwidühenna von Faldahon. Wie und mit welcher Hilfe sie von dort entwendet wurde, kann ich nur mutmaßen – doch wurde kurze Zeit nach den Untersuchungen meiner Agenten einer der dortigen Priester dem Scheiterhaufen übergeben, so dass ich einen Verrat in ihren eigenen Reihen vermute – ungewöhnlich, wie ich inzwischen gelernt habe. Doch die Harfe blieb verschollen, und meine Gesandten kehrten mit leeren Händen zurück – bis mich die Nachricht von einer Freundin erreichte, dass die Harfe sich an der Akademie zu Punin befände – zur magischen Analyse durch die dortigen Experten."

☛ Die Information stamme von einer Freundin, berichtet die Gräfin, der Baronin Yanis di Rastino von Nordhain, der Gemahlin des Kronverwesers von Almada. Die Baronin sei selbst an Naheniels Forschungen über die alten Elfenmythen sehr interessiert, weil diese auch die almadanische Vergangenheit berührten.

☛ Eben diese Baronin sollen die Helden in Punin treffen, da sie meist gut informiert sei und ihnen deshalb am ehesten Unterstützung zuteil werden lassen könne. Naheniel warnt die Helden jedoch: "Auch die Baronin Nordhain hat ihre Interessen und versteht es, diese auf das Geschickteste durchzusetzen. Ihr werdet Yanis' Hilfe dringend benötigen – doch Ihr solltet wohl abwägen, wie weit Ihr sie in die Vorgänge einweicht."

☛ Über welche Kräfte die Harfe verfügt, weiß die Gräfin allein aus den Erzählungen der Alten, in denen es heißt, dass jede ihrer Saiten einen der mythischen Zwölf Winde herbeirufen und befehlen könne. Was die Harfe mit dem Kristall zu tun hat, weiß sie nicht.

☛ Die Helden sollen herausfinden, welche Verbindung zwischen dem Kristall, der Harfe und der Elfenstadt Simyala besteht, sie sollen das Rätsel der Artefakte lösen und, so nur irgend möglich, die Harfe von ihrem augenblicklichen Besitzer erwerben – zu jedem Preis; die Baronin Nordhain werde das Geld vorstrecken. Schließlich deutet die Gräfin sogar vorsichtig an, dass sie die Helden zwar nicht zu einer gesetzeslosen Tat ermuntern wolle, sie jedoch auch dann großzügig für den Erhalt der Harfe danken würde, wenn das Instrument weniger legal in den Besitz der Helden gelangt wäre. Die Wahl der Mittel überlässt sie den Helden. (Die Gräfin dringt allein darauf, dass Verhandlungen um die Harfe *nicht* in ihrem Namen geführt werden, sondern die Helden selbst – oder einer von ihnen – sich als Käufer vorstellen.)

☛ Naheniel überlässt den Helden nicht nur den geheimnisvollen Kristall, sondern gibt ihnen auch noch ein Kästchen, das sie der Baronin von Nordhain aushändigen sollen. Was darin enthalten ist, wird sie auch auf Nachfragen nicht mitteilen – es sei ein Geschenk. Zu dessen Inhalt siehe **Das Präsent** auf S. 48.

☛ Jede weitere Information über Naheniels Steckenpferd, Simyala, ist ihr zudem höchst willkommen – sie selbst besitzt einige Quellen, die sie den Helden in Kopie aushändigt (Quellen Nr. Q1, Q2 und Q5), jedoch, sagt sie, gäbe es manche, an die sie auch in jahrzehntelanger Forschung nicht herangekommen sei, wie etwa die *Chroniken von Ilaris*. Dieses verbotene Buch einer vernichteten Ketzersekte der Hesinde-Kirche enthielte nicht nur einige Abhandlungen über Mada (und möglicherweise deren Verhältnis zu Madaya, der mythischen Sternelfe), sondern vermutlich auch über Simyala, dessen Entstehung und Vernichtung.

☛ Naheniel gibt jedem 30 Dukaten für Reise- und Lebenskosten sowie das Versprechen auf eine fürstliche Belohnung, so die Helden ihr die Harfe überreichen. Sollten die Helden in Punin Geld brauchen, verweist die Gräfin sie wieder an die Baronin Yanis. Weiterhin wird Gräfin Naheniel die Helden mit Ausrüstungsgegenständen ausstatten, die nicht allzu sehr aus dem Rahmen fallen und die den Helden bei ihrem Auftrag dienlich sein werden.

HELDENZWEIFEL?

Haben die Helden noch Fragen? Etwa warum sie ausgesandt werden und nicht die 'Agenten', oder warum Naheniel nicht persönlich geht, wenn ihr die Harfe so wichtig ist? Die Gräfin wird ihnen dann erklären, dass es nun immerhin darum geht, durchaus dubiose Wege zu beschreiten, in ein zwölfgötterfrevelndes Buch Einsicht zu nehmen, die Harfe möglicherweise zu stehlen ... eine Stellenausschreibung, die nach 'Spezialisten', sprich, *Helden*, schreit.

Oder wehren sich die Helden gegen die Andeutungen der Gräfin bezüglich ungesetzlichen Taten? Wenn sie sich in diesem Sinne äußern, wird Naheniel ihre Ehrhaftigkeit und Ehrlichkeit loben, doch auf folgende Punkte verweisen: Schon in der **Namenlosen Dämmerung** zeigte sich, dass die Menschengötter auf Seiten der Helden stehen, um ihnen bei dieser Queste zu helfen. Aus den Berichten der Helden ging hervor, dass Ulfindel und die Feengrotten Geheimnisse hüteten, die wiederum Schlüssel für weitaus größere Mysterien seien – möglicherweise zu Simyala selbst. Was hatte nun aber der Namenlose samt seinen Schergen mit diesen Schlüsseln vor? Naheniel selbst mag sich eine Antwort nicht ausmalen, denn wie die *Annalen des Götteralters* (Quelle Q5) andeuteten, sei Simyala durch den Namenlosen vergiftet worden und gefallen.

Irgendetwas sei dort heute noch gefangen, selbst wenn Geron hingegangen sei, um diesen 'Basiliskenkönig' zu besiegen. Was also rechtfertige solche Mittel mehr als solche Ahnungen? Und vielleicht fallen den Helden ja auch wieder jene kleinen Andeutungen aus der **Namenlosen Dämmerung** ein: das große Wunder der Travia, das sie erst auf den Beginn dieser Geschehnisse aufmerksam machte; die Prophezeiung der Wahrsagerin Kara (siehe Seite 16), dass der "erste Schlüssel zur Erfüllung des Schicksals" gefunden werde; die Andeutungen Ulfindels über Simyala und sein Mysterium, das eng mit dem Schicksal der Menschen verknüpft sei und über "Wohl und Wehe" der Sterblichen entscheiden werde (siehe Seite 33f.).

Noch einmal zusammengefasst: Die Helden sollten die Besprechung mit Naheniel mit dem Wissen um drei wesentliche Aufgaben verlassen, die sie in Punin erfüllen sollen.

1. Sie sollen die Harfe finden und, wenn möglich, sich aneignen.
2. Sie sollen das Rätsel um diese Harfe und den Stein lösen.
3. Sie sollen alle Informationen zu Simyala (und allem was dazugehört) sammeln, am besten sogar Einsicht in die *Chroniken von Ilaris* nehmen.

DIE REISE NACH PUNIN

Mit dem Wind

Die Gräfin von Waldstein organisiert für die Helden eine Passage mit der Reisekutsche von Gareth nach Punin zur Verfügung – bis Gareth bringt sie der gräfliche Kutscher. Die Ereignisse dieser Reise können Sie den folgenden Abschnitten entnehmen, und, so Sie als Meisterin oder Spielleiter noch etwas anderes vorhaben, können Sie die Reise so lang oder kurz fassen, wie Sie wünschen. Streichen Sie jedoch das für den Phex typisch windige Wetter hervor, das die Wolken über den Himmel jagt und die Flüsse und Seen kräuselt.

Das Präsent

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Kästchen, das euch die Gräfin für Baronin Yanis von Nordhain überreicht hat, ist aus rötlichem Holz gefertigt und mit den für das Elfenvolk typischen floralen Schnitzereien verziert. Es ist einen Spann auf einen Spann auf einen halben Spann groß, lässt sich also bequem in einem Rucksack oder einer Satteltasche verstauen. Sonderlich schwer ist es nicht, jedoch von feinen stählernen Beschlägen gesichert und vorne mit einem Schloss versehen, dessen filigrane Machart darauf schließen lässt, dass es von kundiger Zwergenhand geschaffen wurde.

Bei genauerem Studium des Kästchens (und einer *Sinnenschärfe*-Probe +4) lassen sich zwischen den Ranken schleichende Füchse ausmachen. Das Holz ist mit einem TaW *Pflanzenkunde* von 5 als Eichenholz zu erkennen, von dem man bei einem Talentwert von 5 in *Götter/Kulte* weiß, dass es sich dabei um das dem Phex zugeordnete Holz handelt.

Das Zwergenschloss hat Nahaniel ausdrücklich anfertigen lassen, um die Baronin zu erfreuen, stellt es doch mit seinen fein abgestimmten und hochkomplizierten Mechanismen eine meisterliche Herausforderung für jeden dar, der versucht, es zu knacken (*Schlösser Knacken*-Probe +13 oder FORAMEN +6). Einen Schlüssel hat die Gräfin nicht mitgeliefert. Gegen Gewalteinwirkung ist das Holzkästchen nicht gefeit, doch natürlich ist es dann zerstört und der Inhalt vermutlich zerbrochen. Sollten die Helden frech genug sein, das Kästchen zu öffnen (falls ihnen das überhaupt gelingt), fahren Sie mit folgendem Abschnitt fort:

Auf einem silbergrauen Samtkissen liegt eine flache Scheibe aus weißgrauem Stein, zwischen Kissen und Holz steckt ein versiegeltes Stück Pergament mit dem Wappen der Gräfin. Die Scheibe (TaW *Gesteinskunde* mindestens 2 oder 6 TaP* in einer *Magiekunde*-Probe lassen erkennen, dass es sich hierbei um graue Jade handelt, einen in Aventurien außerordentlich seltenen Halbedelstein) zeigt eine wunderschöne Elfe mit silbrigen Haaren, deren Gesicht von dem runden Stein eingerahmt wird. Ihre Augen blicken voll Weisheit, der Diamant auf der Stirn glitzert wie ein Stern. Sämtliche Maserungen des Steines scheinen sich den Linien des eingearbeiteten Reliefs völlig anzupassen – das Silbergrau des Haares zum Beispiel wird durch schimmernde Einschlüsse gebildet. Tatsächlich findet selbst ein Experte keine Bearbeitungsspuren an dem Kleinod, das nicht ganz einen halben Spann (10 cm) durchmisst.

6 ZiP* in einem ANALYS bringen eine hohe Sättigung astraler Energien zu Tage, die jedoch völlig ungebunden sind. Dasselbe findet auch ein Hesinde-Geweihter mit den entsprechenden Liturgien heraus (SICHT AUF MADAS WELT oder BLICK DER WEBERIN). Überdies kann er eine leichte Schwingung spüren, die der seiner Göttin heiliger Artefakte ähnelt. (Die Scheibe selbst scheint mittels der Erzvariante des METAMORPHO geschaffen worden zu sein – ein Zauber, über dessen Existenz heute höchstens spekuliert wird.)

Das Pergament ist ein Brief der Gräfin an die Baronin (eine Kopiervorlage für Ihre Spieler finden Sie auf S. 156):

Meine liebe Freundin,
anbei das Stück, das Ihr Euch als Gegenleistung für den verabredeten Dienst wünschtet, den ich im letzten Brief ansprach und den ich nun von Euch einfordern möchte. Haltet das Kleinod in hohen Ehren, Ihr jedoch wisst am besten über seine Bedeutung und sein Alter. Die Überbringer dieses Kästchen genießen mein Vertrauen – zumindest bewiesen sie mir ihre exzellenten Qualitäten bereits in der Vergangenheit. Habt ein wenig Acht auf sie, Verehrte, denn ich fürchte, der Sturm, der ihnen entgegenwehen wird, ist hart und frostig.
Die Eure,
Nahaniel

OFFENE AUGEN

Die Helden werden von Nahaniels Kutscher an der Garether Wechselstation abgesetzt, wo die Reisekutsche schon wartet (ein Bote hat die 'hohen Gäste' angekündigt). Ein aufmerksamer Held (Streuner, Phexensdiener, Elf o.ä.) sollte die folgende Szene noch beobachten können, just bevor die Pferde anziehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Knecht hat gerade den Verschluss geschlossen und schlendert nun hinüber zu einer zweiten Kutsche, da tritt eine schlicht gekleidete Frau auf ihn zu und spricht ihn an. Sie drückt ihm verstoßen etwas in die Hand, er nickt eifrig und sagt etwas, deutet auf eure Kutsche. Doch da zieht euer Gefährt auch schon an, so dass ihr die beiden aus den Augen verliert.

Finden die Helden einen Weg, das Gespräch auch zu belauschen (ADLER AUG o.ä.), sei hier erläutert, worum es den beiden geht: Die Agentin des Namenlosen Kultes, die Nahaniel seit den Geschehnissen in der *Namenlosen Dämmerung* beobachtet, drückt dem Knecht einen Silberling in die Hand und befragt ihn zum Reiseziel der Helden. Alrik, der Knecht, antwortet, dass die Herrschaften nach Punin unterwegs seien und dass eine "echte Gräfin, nämlich die von Waldstein", für sie die Plätze habe bereitstellen lassen. Zudem gibt er bereitwillig Auskunft über sperrige oder sonstwie auffällige Gepäckstücke. Dies können die Helden übrigens auch herausfinden, wenn sie die Kutsche noch einmal anhalten lassen, um Alrik auszufragen – die Frau ist dann bereits verschwunden.

DER TRAUM VOM SPIEGELBANN

Diesen Abschnitt sollten Sie in eine Nacht auf der Reise einweben, sei es, dass die Helden in einem Gasthaus Unterkunft gefunden haben, sei es, dass sie unter offenem Himmel schlafen. Suchen Sie sich den Helden Ihrer Gruppe heraus, der Ihrer Meinung nach die engste Verbindung zu Mada oder Träumen aufweist. Dies kann ein Elf, eine Boroni, ein mystischer Magier, eine Hexe oder eine phexgefällige Streunerin sein.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du träumst – ganz sicher, du träumst. Warum sonst solltest du dich von deiner Bettstatt erheben und so, wie du dich zur Nacht niedergelegt hast, unter das Licht des Madamals treten? Wie in einem Traum zieht auch deine Umgebung schemenhaft an dir vorbei – aber du wunderst dich, dass dir dein Zustand so merkwürdig bewusst ist.

Du beobachtest dich, wie du über die feuchten Wiesen wanderst, ohne dagegen Einspruch zu erheben, ohne Macht über deinen Körper zu besitzen – doch du wahnst dich nicht in Gefahr. Bäume ragen um dich her auf. Du bist in einem Wald, durch den deine Füße wie von selbst ihren Weg finden, ohne zu stolpern – geführt von einem silbernen Pfad aus Mondlicht, der sich vor dir erstreckt. Schließlich weicht der Wald zurück und du stehst mitten auf einer großen Lichtung neben einer kleinen Anhöhe, die du nun erklimmst. Oben angelangt, erblickst du einen kreisrunden See in einem natürlichen Steinbecken, in dem sich das Madamal so vollkommen widerspiegelt, als blicktest du hinauf in den Himmel selbst. Dann jedoch bewegen sich die Umrissse des Mondes und verschwimmen. Wie es nur in einem Traum möglich ist, dringt Musik an dein Ohr, das Spiel einer Harfe, eine Melodie, die du nur zu gut aus den Feengrotten kennst: das Zauberland Antaraleons, das euch bereits zu Erkenntnis und Erfolg verhalf.

Während dir die Melodie bewusst wird, erblickst du in dem See ein elfisches Wesen, dessen Gestalt beständig von der eines hageren Elfen mit flammendem Wahnsinn in den Augen zu einer Person wechselt, die dir wohl bekannt ist: Nahaniel Quellentanz. Sie zupft ebenso hingebungsvoll die zwölf Saiten einer Harfe, wie der wahnsinnige Elf, dessen Bild sich immer wieder vor das ihre schiebt. Zwölf Saiten, in der Tat: Die Harfe sieht genau so aus, wie Nahaniel sie euch beschrieben hat.

Plötzlich zieht die Umgebung deine Aufmerksamkeit auf sich: eine wildwüchsige Landschaft mit prächtigen Pflanzen. Wunderbare Dinge siehst du hier – golden leuchtende Äpfel, kunstvolle Boote aus lebenden Weidenbäumen auf einem sanften Flüslein, über das regenbogengleibende Brücken führen. Der oder die Harfnerin sitzt auf einem Felsenthron auf einer Insel, um sich herum ein Netz aus Mondlicht, Sturmböen und silberglitzerndem Staub, der hinauf strebt und sich zu einer spiegelnden Kuppel formt. In dieser Kuppel siehst du purpurn leuchtende Risse, die den Spiegel aufzusprengen drohen, allein geflickt von dem durch die Harfentöne gewobenen Netz. Das Lied nimmt eine dir unbekannte Melodie an, von nicht minder bezaubernder Schönheit, doch noch fremdartiger. Du beobachtest, wie jede gezupfte Saite eine neue Windbö aufwirbelt, die den glitzernden Staub emporsaugt und sich mit den hellen Strahlen des Madamals verwebt.

Das Bild im See wendet sich nun weiter der spiegelnden Kuppel zu, wo einer der Risse gerade verheilt. Doch was du in dem Spiegel siehst, lässt dir das Herz im Traum erstarren – du blickst in die Augen eines gigantischen Basilisken, der eine purpurfarbene Krone auf dem Haupt trägt. Schwärze umfängt dich.

Am nächsten Morgen wacht der Held, obwohl er gänzlich überzeugt ist, dass er 'nur geträumt' hat, neben diesem See auf, der jedoch nicht mehr so beeindruckend perfekt und rund ist wie in seiner Erinnerung. Diese Vision von Simyala soll den Helden erste Hinweise auf die Funktion von Liedern und Harfe geben, sowie auf die Gefahr, die in Simyala darauf wartet, entfesselt zu werden. Sollte ein Gefährte dem Träumer folgen und versuchen, in den Traum einzudringen, gelten die Regeln von Seite 81.

RECHT ODER UNRECHT?

Hinter dem kleinen Örtchen Heldor (auf der Reichsstraße 1 zwischen Ragath und Punin) sollten die Helden auf eine kleine Sippe Zahori treffen, die mit ihrem Planwagen Richtung Süden unterwegs sind, um sich als Feldarbeiter zum Schollenbrechen, Binden der Weinstöcke oder Einbringen der Saat zu verdingen. Zur Zeit allerdings kommen sie nicht so recht voran.

TRAUMMOMENTE

Sobald die Helden mit dem Kristall Simyalas die Ufer des Yaquir erreichen, werden sie ab und an Madalya Traumweberin begegnen – oder vielmehr dem, was die Elfen Almadas so nennen (siehe **Anhang**, Seite 41). Zudem handelt es sich nicht um eine Begegnung im engeren Sinne, eher ahnen die Charaktere, dass sie beobachtet werden. Stilvollerweise sollte eine solche Manifestation zunächst dem Elfen der Gruppe auffallen. Gibt es keinen, wird sie am ehesten einen Phex-Geweihten, eine Nivesenschamanin (oder eine schlichte Nivesin), eine Hexe oder einen Druiden heimsuchen.

Die Manifestationen stellen sich subtil, aber bei genauerem Hinsehen als deutlich merkwürdig dar und haben folgende Gemeinsamkeiten:

☞ Das schöne, blasse Gesicht einer Elfe mit silbernem Haar ist zu sehen, die einen funkelnden Stern auf der Stirn trägt. Die Augen blicken weise und forschend, mysterienverschleiert.

☞ Die sechs Elemente spielen dabei eine Rolle, hauptsächlich Wasser, Luft und Humus: Die Oberfläche eines Flusses oder Sees, ein Flirren in der Frühlingsluft oder eine Windbö, der Efeubewuchs einer Eiche oder das Blätterkleid eines Gebüschs bieten sich an, das Gesicht Madalyas darzustellen.

☞ Die Manifestationen erscheinen stets nur in der freien Natur. Aus der Oberfläche des Yaquir oder den hängenden Weidenzweigen an seinem Ufer wird Madalya die Helden beobachten, nicht jedoch aus einem Badezuber oder einer Topfpflanze.

☞ Lassen Sie die Manifestationen nicht wahllos, sondern zu Zeiten und an Orten auftreten, die den Übergang symbolisieren. So zum Beispiel in der Morgen- oder Abenddämmerung. Ein Fluss ist ebenfalls eine Grenzzone, des weiteren ein Waldrand, ein Wasserfall oder eine Klippe, über die der Beleman* hinwegfegt.

☞ Verwenden Sie dieses Stilmittel nicht zu oft. Einmal nach dem **Traum vom Spiegelbann** auf der Reise nach Punin (siehe Seite 49) sowie einmal in Punin selbst (z.B. in den Kletterrosen, die sich eine Wand hinaufranken) reichen völlig, um die Helden darauf aufmerksam zu machen und die Helden die 'Handschrift' Madalyas wiedererkennen zu lassen, sobald sie in den Salamandersteinen sind.

*) Westwind vom Meer der Sieben Winde

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr reist auf der Reichsstraße Richtung Mittag, während die Praioscheibe hell am Himmel steht und für ein angenehm warmes Reiseklima sorgt. Über die Felder zu eurer Linken stapfen einige Bäuerinnen und Feldarbeiter gut gelaunt an ihr Tagwerk zurück, zu eurer Rechten fließt träge und gelassen der Yaquir. Das Dorf Heldor, in dem ihr gastfreundlich zum Mittag aufgenommen worden seid, ist in der Ferne kaum noch zu sehen, da hört ihr vor euch Kinderlachen und -reime – nein, eher Spottverse, die von einem vielstimmigen Kinderchor mehr gebrüllt als gesungen werden:

»... mit schmutz'gen Ohren und dreckiger Haut
der Zahori ehrlich' Leut' beklaut!
Schlimme Finger, die er keck
in fremder Leute Taschen steckt!
Und dann jagt mit Schimpf und Schande
Frau Travia sie aus diesem Lande!
Denn Zahori will sie nicht,
die halten sich nicht an ihre Pflicht!«

So lautet das Ende des Spottgesangs, den ihr hört, bevor ihr seht, was an dem bunt bemalten Wagen tatsächlich so vor sich geht:

Eine Familie der ärmlich gekleideten almadanischen Fahrensleute versucht verzweifelt, ihren Wagen vom steilen Flussufer wieder heraufzuziehen, was ihnen selbst mit der Zugkraft der davorgespannten klapprigen Sacken nicht gelingen will. Währenddessen tanzt eine wilde Schar bäuerlich gewandeter Kinder um sie herum, bewirft die Fahrenden mit Steinchen, Flussschlamm oder Ästen und singt spöttische Verse. Bei der Familie scheint es sich um Mutter, Vater, zwei Töchter sowie drei Söhne zu handeln; die Kinder sind alle zwischen 5 und 14 Jahren alt.



Die Kinder zu verjagen sollte für Ihre Helden hoffentlich kein Problem sein. Wenn sie fragen, was vorgefallen ist, erklärt ihnen Oya, die temperamentvolle älteste Tochter der Familie, entrüstet, dass die Dörfler ihren Wagen halb in den Fluss geschoben haben, angeblich, weil die Zahori im Ort Hühner und Rüben gestohlen hätten. Möchten die Helden helfen, das Gefährt aus dem seichten Flusswasser zu

ziehen, sind die Fahrensleute ihnen sehr dankbar (bieten können sie jedoch höchstens einmal Handlesen (siehe **Das Lager der Zahori**, Seite 63), bei dem Sie, wenn Sie möchten, bereits auf die Prophezeiung der Alten Zarpa deuten können (siehe **Die alte Mhanahi**, Seite 64).

Wenn die Helden Verständnis zeigen, können sie sogar herausfinden, dass die Zahori tatsächlich gestohlen haben, "weil doch der kleine Fahi so krank ist und etwas Kräftiges braucht" und ihnen niemand etwas gegeben hätte. Tatsächlich liegt das jüngste Kind von Shayla und Hanshi fiebernd im Wagen.

Fahi leidet an Dumpschädel, einer Krankheit, an der Kinder nicht selten sterben, wenn sie nicht fachgemäß versorgt werden, und die sich zur Blauen Keuche verschlimmern kann, wenn das Fieber nicht sinkt. (Ob der Junge nun unter der Krankheit leidet, weil er gelogen hat, oder weil er mit seinen Lumpen im regnerischen Phexensmond einfach zu dünn bekleidet ist, das wissen allein die Götter.)

Medici, Elfen oder sonstige in *Heilkunde Krankheiten* bewanderte Helden (mindestens 3 Talentpunkte) verordnen absolute Bettruhe und Traschbart sowie heilende Tinkturen. Doch selbst ein **BAL-SAM SALABUNDE** hilft dem Kleinen über das Schlimmste hinweg, so dass er die Krankheit überleben wird.

Bieten die Helden hier ausreichende Hilfe oder schlagen vor, den Erkrankten gar bis Quirod oder Punin zu schaffen, um ihn dort auf eigene Kosten (denn die Zahori besitzen kaum etwas von Wert) zu einem Medicus oder Peraine-Tempel zu bringen (auch die Geweihten des letzteren möchten ihre Ausgaben gerne ersetzt sehen), sträuben sich die Eltern zunächst, das Kind in fremde Hände zu geben, sehen aber bei ausreichend Zureden ein, dass es das Beste ist.

In diesem Falle fahren Sie mit folgendem Abschnitt fort.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Shayla, eine Mittdreißigerin mit schlankem Körper und schlichten Zügen bedankt sich bei euch mit den Worten: "Wir haben nicht viel, und so können wir euch auch nicht viel geben. Doch nehmt dies", sie nimmt sich ein Holzamulett an einem Lederband vom Hals und schnitzt mit ihrem Messer noch schnell eine kleine Kerbe hinein, um es *[dem Ihrer Meinung nach einfühlsamsten Helden der Gruppe, etwa eine Hexe, ein Druide, eine Elfe, ein Schelm etc.]* zu übergeben, "denn in der Sippe al'Fahan gilt Shaylas Name viel."

Damit küsst sie den fiebernden Jungen noch einmal auf die Stirn und wispert: "Und möge Rahja geben, dass dir deine Glut im Herzen nicht zum Verhängnis wird."

Auf dem kleinen Amulett ist kunstfertig ein Zahori-Schriftzeichen eingeschnitzt, das anderen ihres Volkes mitteilt, um wessen Zeichen es sich handelt. Der zusätzliche Zinken aber besagt, dass es freiwillig und in Freundschaft gegeben wurde – ein gestohlenen Zahorizeichen wird dem Dieb also nur Ärger einbringen, ein mit gutem Willen gegebenes jedoch mag den Helden Tür und Tor öffnen.

Punin

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Punin – die Strahlende, die Althehrwürdige, die Pforte zum Süden. Schon viele Dichter haben dieser Stadt Balladen, ja Hymnen gewidmet. Sie, die älteste Siedlung des Neuen Reiches, die Capitale der almadanischen Lande, steht wie nichts sonst für den Stolz des ganzen Königreiches.

Welche Schmach also, als Novadis die Stadt vor fast einhundert Jahren für fast einen Götterlauf besetzten! Heutzutage jedoch sieht man in den Straßen Punins Almadaner, Mittelreicher, Tulamiden und Novadis relativ friedlich an der Seite von Zwergen und Elfen einherschreiten – es heißt jedoch, dass an so manchem Feiertag der Novadis der alte Hass bisweilen so hoch kocht, dass die Garde sich genötigt sieht einzuschreiten.

Die Straßen der Stadt scheinen mehr als die jeder anderen alle erdenklichen Gegensätze in sich zu vereinen. Auf dem im ganzen Reich bekannten Platz des Schweigens, dem religiösen Mittelpunkt Almadass, stehen sich Boron- und Tsa-Tempel in stiller Eintracht gegenüber, und auch den Bewohnern dieses Landstriches gelingt es, die überschäumende Liebe für das Leben mit der stillen Verehrung des Todes in Einklang zu bringen. Doch die althehrwürdigen Gebäude künden auch von der langen Geschichte, auf die sie zurückblicken. Der Boron-Tempel gilt als eines der ältesten Bauwerke der Stadt, die Magierakademie wurde einst von Fran-Horas dem Blutigen erbaut. Punin ist die Stadt, in der das Schwarze Buch der 'einzig gerechten' Boron-Kirche verfasst wurde und in der der Heilige Gilborn geboren wurde,

der später in die Fänge Borbarads fiel und dort als Märtyrer sein Leben ließ.

Die Bürger beschäftigen jedoch im Moment eher dringlichere, aktuellere Fragen: Welchen Preis wird die Wölle dieses Jahr haben? Wer wird das Schlangenstechen am Basiliskentag gewinnen? Wird der Mime und Heldendarsteller Omer Shadif die Ratsmeisterin Rinaya di Madjani zurückerobern? Und werden die Juwelendiebstähle nun, nachdem der berühmte Al'Mourmadin in Al'Muktur einsitzt, ein Ende finden? Nicht nur das berühmte Drachenaugen verschwand aus dem Tresor der Patrizierin Ganielle Dallenstein, sondern auch die Shadifräne aus der Eslamidenresidenz, ganz zu schweigen von den vielen Ketten und Ringen, die der Dieb auf den Festlichkeiten von Adel und Großbürgertum verschwinden ließ.

Alles in allem geht das Leben in Punin also wieder seinen gewohnten Gang.

ZUM SPIEL IN EINER GROßSTADT

Stadtabenteuer besitzen ihr ganz eigenes Flair und einen unwiderstehlichen Reiz, sollten aber, damit sie die Helden in ihren Bann ziehen können, offen und erweiterbar gehalten werden. Deshalb sei es Ihnen, verehrte Meisterin, verehrter Meister, überlassen, mit welchen Ereignissen Sie Ihre Helden konfrontieren. Natürlich ist ein grober Rahmen vorgegeben, doch in welcher Reihenfolge die Ereignisse und Begegnungen stattfinden, hängt ganz von Ihren Helden ab. Die Örtlichkeiten, Ereignisse und Begegnungen liegen Ihnen in Form eines Baukastensystems vor, dessen Elemente Sie um Ihre Helden herumgruppieren können.

Doch sollte sich das Abenteuer nicht auf die beschriebenen Szenen beschränken. Stammt gar einer der Helden oder eine gute Freundin von ihm aus Punin? Dann bauen Sie eine oder

mehrere damit verbundene Szenen ein. Beging eine Heldin in einem vorherigen Abenteuer einen Boronfrevl oder versprach dem dunklen Gott noch eine Queste? Flechten Sie diesen Strang ebenfalls mit in die Handlung ein, indem Sie eine Boron-Geweihte präsentieren, die das Gelübde einfordert oder aber das dunkle Mal auf der Seele des Charakters erkennt. Sucht ein Held einen wirklich guten Panzerschrank für sein Haus oder seinen Stollen, um seine Habseligkeiten daheim zu schützen? Die Gebrüder Argasch und Irgasch in Ingwacht fertigen die, so sagt man, besten Sicherheitsschränke der Menschenwelt.

Sie sehen anhand dieser Beispiele, dass Sie das Abenteuer neben den offiziellen Handlungssträngen völlig auf Ihre Helden zuschneiden können und dass weder die Autorin noch Sie als Meister(-in) vorhersehen können, was Ihre Helden in der drittgrößten Stadt des Neuen Reiches zu tun gedenken. (In diesem Kontext sei Ihnen die Spielhilfe

Herz des Reiches ans Herz gelegt, in der Sie ausreichende Anregungen finden werden, um dieser Großstadt Leben einzuhauchen.) Seien Sie also offen für Aktionen Ihrer Helden!

Trotzdem sollten Sie darauf achten, die Handlung im Griff zu behalten und sie notfalls wieder an die Helden heranzutragen, wenn diese allzu stark vom Kurs abweichen, und sei dies mit einem Attentat auf ihre Habe oder ihr Leben, das sie wieder an ihre eigentliche Aufgabe erinnert.

Lassen Sie Ihre Helden Großstadtluft schnuppern: Kaum einmal sind sie allein auf den Straßen unterwegs, an so mancher Ecke steht eine Cressobude oder eine fliegende Händlerin, auf irgendeinem Platz Punins ist immer ein kleiner Markt zu finden, Post- und Reisekutschen rattern bis spät in die Nacht hinein über das Kopfsteinpflaster der Innenstadt und ganz im tulamidischen Sinne hat eigentlich jeder, dem die Helden begegnen, seine eigene Motivation und seine Hintergedanken. Die Helden wollen Waffen kaufen? Vielleicht fürchtet aber der Verkäufer im Moment nichts mehr als das Attentat einer ostdar-



patischen Schutzgelderpresserbande und möchte die Helden deshalb so schnell wie möglich loswerden, um sein Geschäft dichtzumachen. Oder er möchte im Gegenteil den Abschluss des Handels lange hinauszögern, damit die Helden bei diesem Attentat in seinem Laden sind und ihm, wie Helden nun mal so sind, zur Seite stehen. Spürt die elfische Bogenmacherin die Verbundenheit der Helden zu den Wurzeln ihres Volkes und lässt ihnen deshalb das Bündel Pfeile oder aber einen feinen Elfenbogen (der natürlich nicht auf den Helden zugeschnitten ist) zu einem Sonderpreis, der von einigen typisch elfischen Zukunftsorakeln begleitet wird?

Sie sehen, dass es bei dem Spiel in einer Großstadt mehr noch als anderswo darauf ankommt, dass die Helden ein lebendes Aventuriere vorfinden und dass die Meisterpersonen nicht nur darauf warten, den Helden Informationen zu liefern und dann dramaturgisch eindrucksvoll zu sterben. Benehmen sich die Charaktere hier 'wie der Andergaster im Walde', stehen sie ganz schnell einer weltlichen, kirchlichen oder magischen Gerichtsbarkeit gegenüber. Auf der anderen Seite können sie mit ihren Aktivitäten aber auch so manch einer einflussreichen Person der Stadt in die Quere kommen oder ihr zur Hand gehen, ohne es zu wissen. Und wem wird nicht mulmig, wenn er morgens an seinem Herbergsbett einen Strauß Frühlingsblumen mit einem Briefchen vorfindet, in dem sich ein Unbekannter für einen Gefallen bedankt, den geleistet zu haben sich der Held nicht einmal bewusst war?

Überraschen Sie die Helden! Lassen Sie Ihre Meisterfiguren eigenwillig, ja skurril erscheinen. Halten sich die Helden nicht an eine Verabredung oder schlagen einen deutlichen Hinweis in den Wind, so lassen Sie diese Szene an ihnen vorbeilaufen.

Sie können später durch Dritte auf das Ereignis verweisen, und die Helden müssen sich nun doppelt mühen, die verpassten Spuren zu entdecken.

Sie werden sehen, dass Punin auf diese Weise ein faszinierendes Eigenleben entwickelt und die Einzigartigkeit der Stadt hervorgehoben wird – denn wo so viele Menschen, Elfen und Zwerge miteinander leben, kann es nicht nur einen einzigen Handlungsstrang geben, dem man wie einem roten Faden einfach durch die Straßen zu folgen braucht.

Zur Navigation in Punin verwenden Sie bitte den Stadtplan auf Seite 60, die grafische Darstellung der Stadt (Seite 51) sowie die Abschnitte unter **Lokalitäten in Punin** (ab S. 55), die Ihnen die wichtigsten Örtlichkeiten beschreiben, die die Helden vermutlich anlaufen werden (und sollten). Wollen sich die Charaktere zuerst eine Unterkunft beschaffen, orientieren Sie sich an dem Abschnitt **Das Gasthaus der Helden** (S. 55).

Die notwendigen Begegnungen finden Sie unter **Eröffnung der Parteien** (s. u.), doch werden sich Ihre Helden nicht darauf beschränken, herumzusitzen und darauf zu warten, dass Sie ihnen die Ereignisse präsentieren – sie werden selbst den einen oder anderen Besuch machen wollen, zum Beispiel in einem der Tempel, in denen man neben dem Gebet auch noch wichtige Informationen finden kann.

In jedem Falle wird jedoch die Sha'ay Mada bei Anbruch der Dunkelheit auf die Helden und den Kristall Simyalas aufmerksam, da der Madamant im Besitz des Kultes hell zu strahlen beginnt und ebenfalls die Harfe zeigt. Die Namenlosen Agenten sind den Helden auf den Fersen und werden ihre Mitverschwörer in der almadanischen Capitale kontaktieren, während die Sekte von Ilaris erst später durch die Helden selbst wachgerüttelt wird.

ERÖFFNUNG DER PARTEIEN

Vermutlich werden sich die Helden auch nicht von der hereinbrechenden Nacht davon abhalten lassen, noch an diesem Tag einige Gänge zu tun. Zum Beispiel liegt es nahe, die Eslamidenresidenz, die Magierakademie und möglicherweise die Tempel des Boron oder des Phex aufzusuchen. Von Ihnen hängt ab, wo die Helden so spät noch Zugang erhalten. Im Verlaufe der ersten oder zweiten Nacht können Sie die Helden mit den für diesen Akt notwendigen Ereignissen (**Die Rose der Wüste**, S. 54, und **Briefpost**, S. 54) konfrontieren, je nachdem, ob es in den Spielverlauf passt.

Sollten die Helden sich überraschenderweise doch auf die faule Haut legen, weil sie von der Reise zu sehr mitgenommen sind, können Sie sie entweder im Gasthaus noch mit einer Hazaqi (einer nichtmagischen Zahoritänzerin) erfreuen, bis sich herausstellt, dass die Geldbörsen sämtlicher unvorsichtiger Zuschauer im Verlauf des faszinierenden Tanzes gestohlen wurden (hier sollten Sie vorher harmlos anfragen, wer denn den grünen Kristall wo aufbewahrt). Je nachdem, wie sich die Helden verhalten (siehe **Das Lager der Zahori**, S. 63), könnten sie entweder ihre Habe (und möglicherweise den Kristall) zurückbekommen – besonders wenn sie das Holzzeichen Shaylas vorweisen –, oder aber Sie entscheiden einfach, welche der an diesem Spiel beteiligten Parteien den Kristall gekauft (oder geraubt) hat, und fahren bereits jetzt mit **Jagd auf Diebe** (Seite 71) fort.

AUF DER ESLAMIDENRESIDENZ

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Strahlend weißer Eternenmarmor und goldene Kuppeln erheben sich über den Lotossteg, der sich gemächlich den Goldacker emporwindet, jenen Berg, der seit Jahrhunderten den Wohnsitz der Herrscher Almadas auf seinen starken Schultern trägt. Durch den eslamidischen Triumphbogen hindurch gelangt ihr auf den Vorplatz der Residenz, wo ihr die angeblich drittgrößte

freitragende Kuppel Aventuriens aus nächster Nähe bewundern könnt, ständig geleitet von der königlichen Garde. Die weitläufige Residenz strahlt hell in Gold und Weiß – eine Mischung aus gäländischer Nüchternheit und tulamidischem Temperament, wie man sie in ganz Almada findet.

Die Helden werden ob des Geleitbriefes von Gräfin Naheniel recht zügig von einer Pagin in einen Salon geleitet; die livrierte Bedienstete bleibt unauffällig neben einer doppelflügeligen Tür stehen. Als nach einer Weile dann von innen ein Schellen erfolgt, öffnet sie die beiden Flügel und tritt ehrerbietig zur Seite, um die Helden in das Kristallkabinett zu bitten.

DIE HERRIN DES HOFES

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Pagin bittet euch mit den Worten: "Die Baronin von Nordhain erwartet Euch, edle Damen und Herren!"

Funkeln und Gleißern empfangen euch in dem durch an den Kristallüstern entzündeten Kerzen erhellten Kabinett. Hier hat ein Künstler wahrhaftig ein Meisterwerk aus dem durchsichtigen Stein erschaffen: An den silbergrauen Wandbehängen sind lauter geschliffene Tropfen, Sternchen und kompliziert geknüpfte Gehänge befestigt, die im Licht in allen tsagefälligen Farben funkeln. Kerzenständer, Obstschalen, Trinkpokale – jedes Utensil in dieser Kammer besteht aus herrlichem Kristall, das farbige Lichtblitze versprüht und auf dem silbernen Stoff die schönsten Tsabögen malt.

Bei all der Pracht fällt die in dunkelgraue Seide gekleidete Dame mit dem einzelnen Diamanten am Dekolleté kaum auf. Sie ist klein und zierlich, trägt das Haar kunstvoll hochgesteckt und

faltet nun langsam einen schwarzen Spitzenfächer aus, der den Besätzen ihres Kleides gleicht.

„Die Zwölfe zum Grusse, werde Damen und Herren Abenteurer“, spricht sie freundlich. „Meine verehrte Freundin, die Gräfin von Waldstein schickt Euch? Ich bin erfreut, Eure Bekanntschaft zu machen.“

Hinter Yanis befindet sich eine von dieser Seite kaum auszumachende Geheimgtür, durch die sie notfalls von einem Augenblick auf den nächsten verschwinden kann. Hoffentlich benötigt sie diesen Rückhalt jedoch nicht – denn sollten die Helden Hand oder Waffe gegen sie erheben, wäre das Ergebnis eine Festnahme und Anklage mit der sicheren Verurteilung zu zehn Jahren Zwangsarbeit.

Die Baronin wird den Helden nach Erhalt des Kästchens jedwede Unterstützung, die Nahaniel ihnen versprochen hat, zusichern lassen, jedoch nur unter der Bedingung, dass sie über die Dinge informiert wird: „Schließlich muss ich wissen, in wessen Belange ich mich einmische!“

Im Falle eines Kaufes der Harfe wird sie der Gräfin das Geld zur Verfügung stellen, das nötig ist – allerdings nicht, ohne heimlich eigene Sicherheitsleute mit dem Schutz des Goldes zu beauftragen. Wird der Baronin das Kästchen übergeben, wirft sie einen kurzen Blick auf das komplizierte Schloss und schmunzelt wiederum ein wenig in stiller Vorfreude. Dann wiegt sie es kurz in den Händen und stellt schließlich zufrieden fest: „Ich werde der Gräfin meinen Dank senden und ihr mitteilen, dass Ihr wohlbehalten in der Yaquirmetropole angekommen seid. Solltet Ihr ihr ebenfalls noch einige Zeilen senden wollen, sollten diese mich bis morgen früh erreicht haben, dann gebe ich sie dem Boten mit.“ (Dies nur als Andeutung, dass auch die Helden mit Nahaniel per Brief kommunizieren können – allerdings dauert eine Strecke für einen Botenreiter zwei Tage, so dass die Antwort schnellstens in vier Tagen erhältlich ist.)

Geben die Helden das Präsent Nahaniels, das Kästchen, nicht ab, weiß Yanis, dass man ihnen nicht trauen kann, und wird sie beobachten lassen – will sagen, Bettler und Diebe werden die Helden beschatten, in der nächsten Nacht wird ein Besucher in dem Gasthaus einsteigen, um die Madascheibe zu stehlen (der alles von unten zu oberst kehren, wenn die Scheibe sich nicht dort befindet), und die Sha'ay Mada wird bei Verhandlungen kaum willens sein, den Helden auch nur einen Fingerbreit entgegenzukommen. Und spätestens zur Weihe des Kristalls aus Simyala wird Yanis dann die Madascheibe fordern – ohne die, wie sie dann betonen wird, das Ritual nicht stattfinden kann.

Anmerkung: Yanis ist eine Geweihte des Phex und Hohepriesterin des Madakultes in Punin. Geben die Helden ihr jetzt bereits den Kristall aus Simyala (z.B. zur sicheren Verwahrung o.ä.), hat sie bereits ihr Ziel erreicht. In diesem Falle werden die Helden einiges aufbieten müssen, um den Stein wieder in ihre Hände zu bekommen – Yanis wird ihn zumindest nur gegen den Schwur auf die Zwölfe (siehe EIDSEGEN, AG 93) wieder herausgeben, dass sie ihn zurückerhält, sobald er seine Aufgabe erfüllt hat.

EINE VERABREDUNG

Yanis lässt die Helden nach Beendigung des Gespräches von der Pagin Etilia aus dem Kristallkabinett und der Residenz geleiten – eine Unterkunft müssen sie sich selbst besorgen (siehe **Das Gasthaus der Helden**, Seite 55). Fragen sie Etilia, kann diese ihnen natürlich eine Herberge empfehlen.

Schauen sich die Helden schließlich unten in der Stadt nach einem Gasthaus um oder machen sich auf einen anderen Weg, sollten Sie ihnen kurz nach Anbruch der Dunkelheit folgende Begegnung präsentieren.

Zum Vorlesen oder Nacherszählen:

In der Altstadt fällt euch nach einigen hundert Schritt ein tulamidisch wirkender Junge auf, der in weite helle Leinenhosen und einen braunen Kittel gewandet ist. Er geht barfuß und folgt euch ohne große Umschweife – er schlendert, wenn ihr schlen-

dert, betrachtet die Auslagen der Marktkarren, wenn ihr stehen bleibt, und verbirgt sein phexisches Tun überhaupt nicht. Als er schließlich bemerkt, dass ihr auf ihn aufmerksam geworden seid, flanirt er schamlos auf euch zu und hält euch ein versiegeltes Schreiben entgegen.

„Für die hohen Herrschaften“, grinst er, dann mischt er sich flink in die Menschenmenge.

Es ist aussichtslos, den Burschen verfolgen zu wollen, immerhin kennt er die Gassen Punins wie seine Westentasche. Sollte es einem findigen Helden doch gelingen (z.B. mit einem geistesgegenwärtigen PARALYSIS – den die Garde jedoch überhaupt nicht gerne sieht), den Jungen zu schnappen, weiß er folgendes preiszugeben: Sein Name ist Ayano, er gehört der Zahori-Sippe Khalinya an. Den Brief bekam er von einer hübschen Magd, die ihm zudem einen Silberling dafür gab, die Nachricht zu überstellen. Er sagt, sie habe nicht betont, dass es eilig sei, weshalb er sich Zeit gelassen habe.

Ayano wird nicht verraten, dass die Khalinya-Sippe häufig Botschaften für diese Magd überbringt und sogar darüber hinaus Dienste für sie bzw. ihre Herrin verrichtet.

Weitere Hinweise finden Sie im Abschnitt **Das Lager der Zahori** auf S. 63. Der Junge wird in jedem Falle behaupten, keine Antworten überbringen zu können, da er die Frau nicht kenne. Der Brief hat folgenden Wortlaut (eine Kopiervorlage finden Sie auf Seite 156:

*» Verehrte Fremde,
seid willkommen in Punin, dem Herzen
des Landes des Mondes. Euer Kommen
warf seine Schatten voraus, weshalb ich Euch
schreibe. Uns scheint, dass Ihr auf Eurem
Weg Hilfe werdet brauchen können, sowie
möglicherweise jemanden, der sich in dieser
Stadt mit all ihren dunklen Ecken und ihren
Eigenheiten auskennt, und Euch bei der Suche
oder Identifikation von gewissen Artefakten
beizustehen bereit ist.*

*Ist dies der Fall, so findet Euch am morgigen
Abend zur neunten Stunde nach Mittag in
den Nebeln der Madathermen ein.«*



Das Papier, so wird jeder Schreiber und jede Magierin feststellen, die sich ein wenig mit der Schriftkunst beschäftigt hat, ist von edler Machart und besitzt als Wasserzeichen einen Vollmond mit einem Frauengesicht (elfische Züge lassen sich nicht erkennen). Die Tinte ist dunkelblau, jedoch mit Silberstaub angereichert, der die Schrift ein wenig glitzern lässt. (Sollten die Helden diesen Fakten nachgehen wollen, finden Sie unter **Lokalitäten in Punin** (S. 55) Beschreibungen, die sich mit der größten örtlichen Druckerei und der Papiermühle beschäftigen).

DIE ROSE DER WÜSTE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch spät in der Nacht hat euch euer letzter Gang durch die dunklen Gassen Punins geführt, dieser verwirrenden Großstadt, die unter Phexens Mantel noch größer und unüberschaubarer wirkt. Die altherwürdigen Mauern zu eurer Rechten und Linken strahlen jedoch Ruhe und Verlässlichkeit aus. Die letzte Gardistin begegnete euch schon vor einer Weile, so dass ihr nun allein auf der Straße seid. Nur das Fiepen einer Ratte ist zu hören. Als ihr weiter voranschreitet, tut sich zu eurer Linken ein finsterer Torweg auf, der vermutlich durch ein Gebäude zu einem Hinterhof führen wird. Dies allein ist noch nicht ungewöhnlich, doch als eure Schritte in dem Gang widerhallen, hört ihr ein leises Keuchen, das klingt, als mühe sich dort jemand, trotz eines Knebels zu schreien.

Diese klassischste aller Situationen soll die Helden natürlich dazu bringen, dem hilflosen Opfer zu Hilfe zu eilen, und ist eine Falle. Nicht, dass die Kultisten des Namenlosen, die im Dunkel auf sie warten, ihnen ans Leben wollen – noch nicht. Nein, diese Inszenierung dient allein dazu, die Helden mit Azila saba Haniqis zusammenzubringen, der novadischen Sharisad und Hohepriesterin des Namenlosen in Punin, und sie dazu zu verleiten, ihr zu vertrauen. Folgen die Helden diesem ‘Hilferuf’, geschieht also Folgendes, egal, ob sie sich anschleichen, herbeirennen oder -fliegen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr erblickt im hinteren Bereich des Hofes eine Gruppe von mehreren Personen, die sich im Schein einer Laterne um eine Frau scharen, die, gefesselt und geknebelt, von zwei verhüllten Gestalten festgehalten wird. Während eine kleinere, dritte Person die Sturmlaterne hält, erhebt gerade eine vierte einen blitzenden Dolch zum Stoß und zischt der Gefesselten zu: “Dein Mund wird niemals von dem künden, was deine Augen sahen und deine Ohren hörten!”

Nun sollten die Helden eigentlich ausreichend motiviert sein einzugreifen. Neben Azila liegt übrigens einer ihrer unglücklichen Verehrer tot auf dem Boden, den sie mit sich auf diesen Spaziergang lockte und der für die ‘Echtheit’ der Szene herhalten musste. Der Mann mit dem Dolch, Hanzal (siehe **Anhang**, S. 91), und seine drei Schergen werden den Helden heftige Gegenwehr leisten, jedoch versuchen, sich davon zu machen, bevor sie lebensgefährlich verletzt werden. Zudem wird Hanzal (der eine Augenklappe trägt, um sich als Diener des Namenlosen zu kennzeichnen) Azila noch einen Schnitt an Schulter oder Oberarm zufügen, der aussieht, als wolle er sie doch noch zum Schweigen bringen. Den Dolch wird Hanzal entweder bei dem Kampf oder auf der Flucht ‘verlieren’, damit die Helden mit der Nase auf den Kult des Namenlosen gestoßen werden. Die Männer und Frauen fliehen schließlich über ein paar an der Mauer stehende Fässer in einen anderen Garten, während endlich von der Tordurchfahrt Stimmen und Stiefelritte von Gardisten zu hören sind, die ihrerseits glauben, mit den Helden die Attentäter gefasst zu haben.

Sollten einzelne oder mehrere Helden die Diener des Namenlosen verfolgen, versucht Yolante (die Magierin), sie mit einem AURIS NASUS (hastige Schritte in einer anderen Gasse oder ein die Straße in die gegenüberliegende Richtung entlanghuschender Schatten) von sich abzulenken.

Die bei Azila verbliebenen Helden sollten das Missverständnis mit der Garde mit Hilfe der Sharisad aufklären können, auch wenn sich die Wachen nach Namen, Reputation und renommierten Leumundszeugen erkundigen werden. Schlussendlich haben die Helden erstmals Gelegenheit, den Dolch der Meuchler zu begutachten und mit der befreiten Novadi zu sprechen, die ihnen Tapferkeit und Heldenmut bescheinigt und Rastullah preist, der sie ihr im rechten Moment als Hilfe sandte.

Die Helden werden Azila, sobald die Garde abgerückt ist, sicherlich noch allein und intensiv befragen wollen, warum man versuchte sie zu töten und wer die Meuchler waren. Die folgenden Punkte mögen Ihnen hierzu ausreichend Material an die Hand geben:

☞ Der Dolch, den die Namenlosen den Helden ‘hinterlassen’, ist eine ausgesprochen scharfe Basiliskenzunge. Interessant ist allein der Knauf, den dreizehn winzige, halb geöffnete Augen pyramidenförmig zieren.

☞ Der volle Name der Novadi lautet Azila saba Haniqis, was ‘Wüstenrose, Tochter des Saphirpfaus’ heißt. Sie lebt seit fünf Jahren in Punin, obwohl Novadis in Almada nicht gerne gesehen werden. Sie wohnt in einem kleinen Haus in der Nähe des Bethauses des Rastullah.

☞ Azila ist eine Sharisad, eine novadische Tänzerin. Mit Tanzen verdient sie sich in der weltoffenen Stadt Punin einen recht guten Lebensunterhalt. (*Was die Wahrheit nur teilweise trifft.*)

☞ Sie behauptet, die Attentäter hätten ihr aufgelauert, als sie von einem Auftrag wieder nach Hause gegangen sei, weshalb sie vermutet, dass sie beobachtet worden sei. Der Mann mit der Augenklappe sei der Anführer gewesen, der behauptet hätte, sie sei Zeugin von etwas gewesen, das sie nicht hätte hören dürfen. Sie selbst wisse gar nicht, was er gemeint habe. Weiterhin erzählt sie, dass der Anführer sie gefragt habe, ob sie ihr Wissen über “das Gespräch” mit anderen geteilt habe – aber wie hätte sie das tun können, wenn sie gar nichts von einem Gespräch wisse? Ihr einziger Anhaltspunkt, sei, dass sie kürzlich bei der Prophetin Baraya di Tornillo in Oberpunin anlässlich einer Séance getanzt habe, wo sie möglicherweise etwas Wichtiges gehört haben könne. Doch sie hält das alles für ein großes Missverständnis. (*Dies ist fast vollständig erstunken und erlogen. Nachforschungen bei Baraya werden die vordergründige Geschichte bestätigen, jedoch keine weiteren Hinweise liefern.*)

☞ Die Männer und Frauen hätten von “dem Einen, der schläft” gesprochen – sie habe gedacht, dass sie von Rastullah reden, doch hätten sie nicht wie Novadis ausgesehen. (*Ebenso gelogen.*)

☞ Generell zeigt die Helden gegenüber eine tiefe Dankbarkeit, erkundigt sich, wo sie wohnen, um sich ihnen erkenntlich zeigen zu können. Sie wolle sich nun erst einmal nach Hause begeben, doch wenn sie den “hochedlen, heldenmutigen Nordländern” irgendwie behilflich sein könne, stünde sie gerne zur Verfügung.

☞ Azila drängt darauf, einen Teil ihrer Schuld dadurch abzutragen, dass sie den “vom allweisen Rastullah gesegneten Effendis” ihre Künste vorführt – und lädt sie für einen der folgenden Abende zu einer “novadischen Feier” in ihr Haus ein (siehe Stadtplan auf Seite 60, Haus Nr. 99).

☞ Tatsächlich lässt sich Azila auch gerne nach Hause geleiten.

☞ Setzen Sie Azila nach Gespür wieder ein, sobald es Ihnen passend erscheint. Sie möchte herausfinden, warum sich die Helden in Punin aufhalten und ob ihre eigenen Pläne durch sie gefährdet sind. Vielleicht geht sie eine engere Bindung mit einem Novadi oder einer Tänzerin der Gruppe ein oder ‘verliebt’ sich in einen der Helden. Darüber hinaus wird sie die Helden verfolgen lassen. Den nächsten offiziellen Auftritt hat Azila in **Rose mit Dornen** (siehe Seite 66).

BRIEFPOST

Diesen Abschnitt sollten Sie erst ausspielen, wenn Ihre Helden in der Akademie nach der Harfe gefragt oder den Hesinde-Tempel besucht haben, da die dortige Bibliothekarsgehilfin, Madalia Lamperez, eine Informantin der Sekte von Ilaris ist. Die Sekte, die über konkretere Informationen über die Harfe verfügt, überwacht diese wie ihren Augapfel, da sie sie in den eigenen Händen am besten aufbewahrt sieht. Madalia wird den Helden also nach deren Besuch in der Akademie folgen, um herauszufinden, wo sie wohnen. Tatsächlich stellt sich die ‘Spionin’ bei ihrem Handwerk gar nicht dumm an, so dass sie nur mit einer erfolgreichen *Sinnenschärfe*-Probe +6 (die Sie heimlich würfeln können) entdeckt wird. Schließlich wird sie ihre Oberen informieren, die dann folgenden Brief unter der Tür der Helden durchschieben lassen:

Werte Damen und Herren Abenteurer!

Im Namen der hohen Herrin Hesinde, deren Weisheit unendlich und deren Güte unerschöpflich ist – lasset ab, Ihr Streiterinnen und Streiter, lasset ab! Was Ihr sucht, hat die Herrin nicht für die privaten Kammern hoher Damen oder Herren geformt noch für die Hände der Unwissenden, die Ihre Macht für den eigenen Gebrauch an sich zu raffen gedenken. Lasset ab, Ihr Törichten, denn wie Robal schon sagte: "Wer Kräfte wirket, die er nicht versteht, den werden sie verzehren."

Ein Freund



Der Brief ist grün-golden gesiegelt. Mit einer Heraldik-Probe +5 kann das Siegel als das der Ilaristen identifiziert werden. Wie aus dem Inhalt hervorgeht, wissen die Ilaristen noch nicht so recht, aus welchem Grund die Helden eigentlich die Harfe suchen, und unterstel-

len erst einmal Machtgier oder Sammlerwahn. Doch ist die Sekte von Ilaris zu Ehren der Herrin Hesinde gegründet worden, weshalb ihre Mitglieder alles tun werden, um zu lernen.

LOKALITÄTEN IN PUNIN

In diesem Abschnitt sind sämtliche für das Abenteuer wichtigen Lokalitäten der Königsstadt Punin aufgelistet, damit Sie sie für die folgenden Handlungsstränge bei der Hand haben. Dass unter den jeweiligen Ortsbeschreibungen abenteuerrelevante Abschnitte zu finden sind, lässt sich leider nicht vermeiden. Trotz der vielen Örtlichkeiten beschreibt **Akt I** nur eine kurze Frist der Abenteuerhandlung. Sie können jedoch hierher zurückblättern, wenn es um die Beschreibung von Gebäuden geht oder wenn die Helden einen Tempel erst später besuchen.

DIE STADTVIERTEL

Auf dem großen Stadtplan in der Spielhilfe **Herz des Reiches** sind die Viertel eingezeichnet, auf dem kleineren Plan auf S. 60 mussten wir aus Übersichtsgründen darauf verzichten. Nähere Einzelheiten zu den Stadtvierteln finden Sie ebenfalls in der besagten Spielhilfe. Die Nummern hinter den beschriebenen Örtlichkeiten beziehen sich auf die Übersicht auf Seite 56 und stimmen nicht immer mit der Nummerierung von der Puninbeschreibung in der Spielhilfe **Herz des Reiches** überein.

Goldacker ist der höchste Punkt der Stadt, und dementsprechend wurde dort der Herrschaftssitz der Könige gebaut: die *Eslamidenresidenz* (73). Der *Lotosstieg* (74), der sich den Berg hinaufwindet, wird von den Palacios einiger der alteingesessensten oder mächtigsten Familien des Königreiches gesäumt und häufig von der Stadtgarde (den Grünröcken) patrouilliert, damit die Herrschaften nicht belästigt werden.

Ingwacht im Osten der Stadt ist das Handwerkerviertel Punins und meist der erste Stadtteil, den der Wandersmann oder die Händlerin aus dem Norden über die *Kaiser-Raul-Brücke* (1) betritt. Hier um den *Ingerimm-Tempel* (Zwergen- und Menschenkult, 5) herum wohnen die meisten Zwerge der Stadt, hier findet man viele Zunfthäuser und an jedem Arbeitstag werden hier Märkte abgehalten.

Ober-Punin ist der Ort, wo die Villen der Patrizier und die Stadt-Palacios der Adligen der Provinz stehen. Ähnlich wie auf dem *Goldacker* gehen hier recht viele Gardisten Streife, um die Straßen von 'Subjekten' zu befreien und die Häuser der Adligen und Reichen zu schützen.

Palangana liegt im Westen außerhalb der Stadtmauern und besitzt noch am ehesten einen dörflichen Charakter. Demnach wohnen hier auch die einfachen Handwerker und Bauern, die die Felder im Westen bewirtschaften. Neben dem *Caralus-Stadion* (87) für Gladiatorenkämpfe und Immanspiele steht hier die *Maquammeile* (außerhalb des Plans), auf der Pferde- und Wagenrennen abgehalten werden. Zu-

dem leben in Palangana zwei weitere Minderheiten: die Novadis, die die Gegend um das Bethaus des Rastullah herum bevölkern, und die Zahori, die auf einer Wiese südlich der Maquammeile ihre Zelt- und Wagenstadt aufgebaut haben.

In **Sereno** geht es geruhsamer als im restlichen Punin zu, denn dies ist, wie manch ein Besucher Kaiser Valpo zitiert, die "größte Gaststube Aventuriens". Rahja- wie Travia-Tempel segnen hier das üppige Mahl und den Weingenuss, während man den Trubel der Capitale ein wenig hinter sich lässt.

Tempelhof bezeichnet das Herz der Stadt um den Boron- und den Tsa-Tempel (77 und 76), die sich auf dem Platz des Schweigens gegenüberstehen. Vor dem Boron-Tempel halten immer einige Golgariten Wache.

Tiefenbrunn liegt zu Füßen des Goldackers, hier summt das Leben vor Politik und Handel. Botschaften und Gesandte fremder Länder, Hofkanzlei sowie das Kontor Stoorrebrandt (55) sind hier zu finden, aber auch manche Villa eines Stadtpatriziers oder einer Handelsherrin.

Das **Theaterviertel** ist das Künstlerviertel der Stadt. Neben Magierakademie (40), Schreiberschule (43), Galerie (33), Bardenschule (44) und Hesinde-Tempel (36) steht hier auch die berühmte *Yaquirbühne* (29). In den *Tabernas* dieser Gegend tummeln sich angehende und vollwertige Priester, Magier und Künstler sowie jene, die sich gerne in der Gesellschaft der kreativen Köpfe zeigen.

Unter-Punin ist das Armenviertel Punins und beherbergt schmierige, finstere oder undurchsichtige Gestalten, Bettler und Beutelschneiderinnen. Hier finden sich auch Phex-Tempel (96) und Gebeinfeld (mit einem weiteren Boron-Tempel).

Zuletzt sei **Yaquirhafen** genannt, das Flussschifferviertel direkt am Yaquir, wo Lagerhäuser, Efferd-Tempel (20) und Handelskontore neben vielen Tavernen für die Schiffsbesatzungen stehen.

DAS GASTHAUS DER HELDEN

In Ingwacht gibt es das *Hotel Raschtulswall* (Q5 / P3 / S27, Nr. 3), das günstig (für Angehörige der oberen Mittelschicht) und doch von erstaunlicher Qualität ist. In Yaquirhafen findet sich das (teure) *Hotel und Spielsalon Silberling* (Q8 / P8 / S26, Nr. 24), an das ein Spielsalon angeschlossen ist, den man jedoch nur auf besondere Empfehlung eines (hochgestellten) Leumundes betreten kann. Haben die Helden nicht so viele Taler, können sie im selben Viertel im *Scharfen Hoben* (Q4 / P3 / S20, Nr. 21) unterkommen, wo regelmäßig 'thorwalsch Betrinken' angesagt ist. Doch vielleicht möchten Sie in diesem Haus

einige Informationen platzieren, so dass die Helden sich irgendwie Zugang verschaffen müssen.

Zieht es die Helden eher ins Theaterviertel, haben sie hier die Wahl zwischen dem ersten Hotel vor Orte, dem *Hotel Yaquirien* (Q10 / P10 / S30, Nr. 37), wo man wahrlich fürstlich behandelt wird, oder dem *Haus Boronsruh* (Q8 / P9 / S12, Nr. 38); hier haben Sie die Möglichkeit, die Helden noch auf die Hand Borons stoßen zu lassen oder aber sie daran sehenden Auges vorbeilaufen zu lassen, um diesen Plot nach dem Abenteuer aufzugreifen). In Tiefenbrunn liegt das zweitbeste Haus am Platze, das *Hotel Yaquirborn* (Q9 / P9 / S27, Nr. 62), das dem *Yaquirien* nur wenig nachsteht. In Palangana liegt eine der schmierigsten Herbergen namens *Mutter Zefira* (Q3 / P5, nicht auf dem Stadtplan), bei der die Helden schnell feststellen werden, wie horrend allein die Preise für eine Stunde sind. Nur in Unter-Punin *Bei Adalbin* (Q2 / P2 / S20 98) wird es noch übler. Hier muss man damit rechnen, am nächsten Morgen um seine Habe leichter und um einen tiefen Kehlschnitt reicher im Stadtgraben zu liegen.

Um die Gastzimmer der Helden wird sicherlich auch ein Stück des Plots ablaufen. Sei es, dass eine der Parteien versucht, bei ihnen einzubrechen und den Kristall zu stehlen, sei es, dass die Sha'ay Mada eine Botschaft bringt oder die Schergen des Namenlosen einen Mordanschlag verüben.

DIE ACADEMIA DER HOHEN MAGIE (40)

Das braungrüne Prunkgebäude aus Raschtulsmarmor mit dem mittig daraus herausragenden Elfenbeinturm thront über dem gesamten Theaterviertel. Wegen der perfekt fünfeckigen Form des Hauptgebäudes auch *Pentagrammaton* genannt, ist dies das magische Herz Punins, ja Almadas, wenn nicht gar des ganzen Kontinentes. Den gewaltigen Schriftschatz der Bibliothek über viele Bereiche der aventurischen Magie beginnen die Forscher erst langsam zu erschließen, sind doch auch die Puniner Magi weit davon entfernt, allwissend zu sein. Man sagt: "Was der Puniner nicht kennt, das gibt es nicht", doch eben diese Arroganz lässt so manches Wissenswerte, das nicht in den Büchern geschrieben steht, unbeachtet.

In diesem Abenteuer soll uns hauptsächlich das Arkane Institut der Akademie interessieren, das die Harfe der Winde auf Wunsch eines anonymen Sammlers (für eine mehr als königliche Summe) auf ihre magischen Strukturen hin untersucht. Ein solch kompliziertes hochelfisches Artefakt, das noch aus der Frühzeit der Elfenkultur stammt, gibt jedoch auch den brilliantesten Analytikern der Puniner Akademie Rätsel auf, so dass die Wochen, die man hier bereits in faszinierter Arbeit an der Harfe verbringt, noch zu keinen konkreten Ergebnissen geführt haben. Für die Nachforschungen der Helden an der Akademie seien Ihnen die folgenden Punkte an die Hand gegeben:

• An der Akademie herrschen Hektik und Betriebsamkeit: viele arrogante Magier, geschäftige Adepten und verwirrte Novizen sowie Personal für alle Lebenslagen, die samt und sonders viel von sich halten und wenig wissen – zumindest über jene Dinge, die die Helden im Moment am meisten interessieren. Und so wird man die Fragesteller von einer Instanz zur nächsten weiterreichen, bis sie schließlich beim zweiten Archivar, *Nazir Ragaza*, landen, der ihnen, so weit es geht, Auskunft erteilt.

• Die Leitung der Untersuchung dieses Artefaktes untersteht *Rhodenio Faysharan*, einem Caldayer der falschen, nämlich eslamsgrochenden Seite. Der Sohn aus einfachem Handwerkerhause gilt als höchst begabt in der analytischen Magie und hat sich mit seinen fast dreißig Jahren zum Meisterschüler *Prishyas von Grangor*, der Spektabilität der Puniner Akademie und Convocata der Grauen Gilde, gemausert.

• Herr Faysharan sei den ganzen Tag bis spät in die Nacht hinein mit der Analyse von Artefakten beschäftigt (konkreter wird man nicht werden), begeben sich jedoch spät nachts meist noch in das *Löwin und Einhorn* (Q6 / P7 / S15, Nr. 41) direkt an der Akademie. Wollten sie ihn privat sprechen, müssten die Damen und Herren entweder warten oder in die Schankstube einkehren.

• Über die Harfe der Winde weiß *Nazir Ragaza* kaum etwas, nur dass es sich um ein ausgesprochen altes und wertvolles Artefakt handelt, das zur Zeit von Herrn Faysharan examiniert wird.

• *Nazir Ragaza* wird sich als sehr hilfreich und gesprächig erweisen. Immerhin möchte er ja Genaueres wissen, da er den Dienern des Namenlosen als Spitzel an der Akademie dient, mit der Aufgabe, den Diebstahl der Harfe vorzubereiten. Hört er das erste Mal davon, dass die Helden ein altes Artefakt suchen, das hier analysiert werden soll, wird er versuchen, mehr aus ihnen herauszubekommen. (Erfährt *Nazir* von den Helden wider Erwarten nichts Neues, wird er versuchen, das Gespräch mit Herrn Faysharan im *Löwin und Einhorn* zu belauschen.)

Folgende Besuche in der Akademie können natürlich (gegen eine Bibliotheksgebühr) dazu verwendet werden, Schriften zu suchen, Magister (wie den Elfen *Salandrion Farnion Finkenfarn*) zu sprechen oder sonstige Dinge zu tun (wie Tränke bestellen oder kaufen etc.) An der Akademie sind die Bücher *Philosophia Magica*** (Q12), *Encyclopaedia Magica* (Q6), *Sphaerologia – die Offenbarungen des Nayrakis** (Q11) und *Codex Dimensionis*** (Q13 bis Q16) zu finden. Der *Analysereport von Rhodenio Faysharan*** (Q17) befindet sich zwar auch hier, ist den Helden aber vorerst nicht zugänglich. (Näheres zur **Informationssuche** finden Sie auf S. 62.)

IM LÖWIN UND EINHORN (41)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hell, gepflegt und freundlich empfängt euch das Löwin und Einhorn. In jener unverkennbaren Vermischung des mittelreichischen Stils mit dem tulamidischen, der für Almada so typisch ist, fühlt man sich hier fast in eine Weinlaube auf einer Terrasse oberhalb des Yaquirs versetzt. Im Eingangsbereich finden sich Tische und Stühle in durch weiße Holzmäuerchen abgetrennten Bereichen, deren ebenso weißgetünchte Pfeiler von Wein umrankt werden. Weiter hinten in der Gaststube schreitet man ein paar Stufen zu einer Plattform hinauf, die mit Teppichen und Sitzkissen ausgelegt ist. Hier speist man von niedrigen Tischen und trinkt den in Samowars zubereiteten Tee aus tulamidischen Schalen. Die Seite links vom Eingang wird von einer Reihe großer Holzfässer eingenommen, deren Aufschriften verschiedene Weine und Jahrgänge kenntlich machen. Aus der Küche dringen herrliche Düfte.



Rhodenio Faysharan sitzt mit einer befreundeten Adepta und einem tulamidischen Paar im erhöhten Bereich der Gaststube und genießt gerade ein südländisches Mahl mit viel Khunchomer Pfeffer. Der halbtulamidische Magister Magnus der Akademie ist schon ein wenig angetrunken – ein Vorteil für die Helden. So können sie sich nämlich auf phexgefällige Weise bemühen, sich in Rhodenios Vertrauen zu schleichen und Informationen aus ihm herauszubekommen, die er normalerweise nicht preisgeben würde. Dabei gilt es sowohl, ihm die Magierin vom Leibe zu halten, damit er sich auf die Fragen der Helden konzentriert, als auch das tulamidische Pärchen abzulenken, damit es kein Misstrauen schöpft – etwa mit zwei Spielen Rote und Weiße Kamele oder einem Handelsgespräch über den Verkauf von mehreren Tulamidentepichen aus Khunchom (deren Preise horrend sind).

Folgende Informationen gibt Rhodenio Faysharan preis:

☞ Er ist zur Zeit gerade für die Analyse eines Artefaktes verantwortlich, das aus Privathand zu diesem Zweck hier abgeliefert wurde. (Wer nun tatsächlich der Besitzer der Harfe ist – nämlich Ector vom Berg –, wird er nicht einmal in sturzbetrunkenem Zustand verraten. Sollten Ihre Helden Beherrschungsmagie einsetzen, sollten Sie die Folgen dem Kasten **Inquisition und magische Gerichtsbarkeit** (S. 29) anpassen. In diesem Falle kommen die Helden sehr schnell in Kontakt mit Ector vom Berg.)

☞ Die Lieferung wurde von einer erfahrenen und schlagkräftigen Truppe bewacht, die in neutrale Gewänder gekleidet war. Trotzdem hatte Rhodenio den Eindruck einer gut geschulten Einheit mit militärischer Struktur.

☞ Es waren 'normale' mittelreichische Kämpferinnen und Kämpfer, also keine Südländer oder Exoten. Sie sprachen Garethi ohne starken Akzent. Der Hauptmann wurde 'Eisinger' genannt.

☞ Rhodenio kann den Helden bei viel Überzeugungsarbeit auch den Inhalt seines Berichtes darlegen (siehe Q 17), der jedoch noch keine abgeschlossene Analyse darstellt.

☞ Nachdem sie das Artefakt der Akademie übergeben hatte, ist die Truppe wieder abgezogen, hinterließ jedoch eine Adresse für Notfälle (die Rhodenio allerdings nicht herausgeben wird).

DIE ESLAMIDENRESIDENZ (73)

Zwar steht der Residenzpalast nicht für Alrike Normalheldin offen, doch werden Ihre Helden sicherlich das eine oder andere Mal mit der Baronin Nordhain konferieren. Yanis versucht unauffällig, jede Information von den Helden zu bekommen, die sie erhalten kann – und wenn sie dabei eine mütterlich-sorgende Rolle einnehmen muss, bitte schön. Achten Sie jedoch darauf, dass diese wahrhaft vielbeschäftigte Frau nicht springt, wenn die Helden pfeifen. Sollten die Spieler sich darauf verlassen, dass die Frau Baronin schon wisse, wie es weitergeht, wird sie sich ein wenig rar machen und sehr ungehalten reagieren, wenn sie mit einer Nichtigkeit belästigt wird. Sie ist nicht dazu da, den Helden Ideen zu liefern. Wenn die Helden hier die richtigen Fragen stellen, kann ihnen Yanis die Quelle Q7 zugänglich machen.

DER HESINDE-TEMPEL (36)

Zum Vorlesen oder Nachersählen:

Wie das heilige Licht der Erkenntnis gleißt die silberne Kuppel des Hesinde-Tempels über dem Etilienpark, dem zentralen Stadtpark Punins. Die dunkelgrünen Marmormauern sind an der Front mit ebenfalls silbernen Einlegearbeiten geschmückt: rechts Nandus mit der Schriftrolle der Weisheit in der Hand, links Mada die Mondgleiche, aus deren Hand silberner Sternstaub rieselt. Das hohe Tor jedoch wird von Hesinde selbst geziert, die als strenge und kühle Frau dargestellt ist, deren Stirn von einem Pentagramm geziert wird und die eine Schlange liebkost.

Im Innern schreitet ihr durch einen Säulengang in die große Andachtshalle des Tempels, den die *Hesinde von den Sieben Elementen* an der Rückwand des Raumes beherrscht – eine Statue aus grün-weißem Marmor, deren Leib von den Ausprägungen der

Elemente umgeben ist: Da schmiegt sich eine echte Flamme an ihren Hals, eine Welle fließt ihren Arm herunter, ihr Bein wird von Efeu umrankt, Eiskristalle krönen ihr Haar, ein bronzener Armreif zielt ihr anderes Handgelenk und ein steter Luftzug bringt Flamme und Blätter zum Erzittern und verbreitet einen frischen Duft. Die herrlichen Mosaikfenster stellen Hesinde sowie ihre Alveraniare und Heiligen bei den überlieferten Wunder-taten dar – und das sind bei diesem Kult natürlich viele.

Das Gefolge der Herrin findet sich auch als lebensgroße Statuen in flachen Nischen an den Wänden wieder, und hier, so scheint es, wollte ein Künstler den anderen überbieten, so herrlich sind Nandus, Mada, Naclador mit dem Drachenhaupt und Xeledon der Spötter sowie die Heiligen Canyzeth, Cereborn, Ingalf von Silas und Argelion aus dem Stein geschlagen. In diesen Hallen der Herrin spürt man wahrhaftig einen Hauch ihrer Göttlichkeit, von dem offensichtlich auch die Smaragd-, Pech- und Güldennattern angezogen werden, die sich in der recht warmen Halle auf den Stufen vor dem Altar und in den Nischen der Statuen räkeln.

Die *Hesinde von den Sieben Elementen* ist mehr als eine kunstvolle Bildhauerarbeit: Das Abbild der Göttin wird stets von Repräsentationen der Elemente umspielt, die jedoch nicht immer in der gleichen Form verweilen, sondern sich in stetem Wandel befinden. Dieser Wandel geht bei den meisten Elementen jedoch nicht hastig, sondern im Verlaufe von mehreren Stunden oder gar Tagen vonstatten.

Magische Analyse bringt zutage, dass die Kraft auch beständig zugegen ist: Sie speist und formt die Elemente. Manche Priester oder Gläubige widmen sich tage-, ja, wochen- oder monatelang dem Studium der Statue oder schreiben akribisch genau nieder, wo sich welche Elemente wann aufhalten. Man sagt, dass, wenn die entgegengesetzten Elemente miteinander in Berührung kommen (und sich somit bekämpfen), das Gleichgewicht der Welt aus den Fugen geraten sei. Zuletzt geschah dies im Jahre 1020 BF am Tage von Borbarads Rückkehr, und die Elemente gerieten erst mit dem Kirchenbann Borbarads im Ingerimm des selben Jahres lang sam wieder in Eintracht, bis sie schließlich mit dem Vergehen des unheiligen Nandus-Sohnes wieder hergestellt waren.

DIE SCHREINE DES NANDUS UND DER MADA

Zu beiden Seiten der Göttin findet man Durchgänge in kleinere Andachtsräume. Der zur rechten Hand ist ein Schrein zur Anbetung ihres Sohnes Nandus. Ganz in Weiß und Gold gehalten, findet sich hier eine Statue des Halbgottes mit einem Einhorn, der in der Hand eine Schriftrolle mit den 31 Kusliker Zeichen hält. Ihm gegenüber hängt ein perspektivisch sehr verwirrendes Bild eines Labyrinthes.

Der Schrein zur Linken birgt einen Andachtsort Madas, die von den Almadanern sehr widersprüchlich verehrt wird. Als Mondgleiche sieht man sie hier auch als Bringerin von Träumen, und doch betet ein Großteil des Volkes sie eher als Tochter des Herren Phex an denn als Kind der Hesinde (und vielen Generationen fremdländischer Priester Hesindes ist es nicht gelungen, dies zu ändern). Madas Schrein ist in bleichem Weiß gehalten; das Standbild stellt sie als leicht traurige und doch entschlossene junge Frau dar, hinter der ein Fresko des Madamales mit vage menschlichen Zügen die Wand schmückt. Erstaunlicherweise ist ihr ein bleicher Fuchs zur Seite gestellt, der einen irisierenden Mondstein an einer Silberkette im steinernen Maul trägt. Mada gegenüber befindet sich wiederum ein verwirrendes Wandgemälde, das die Halbgöttin unter den Phasen des Mondes zeigt: Unter den Bildern des wachsenden Madamals ist sie Neugeborenes, Kind und Jugendliche, beim Vollmond ausgewachsene Frau; die Darstellungen unter den sterbenden Monden zeigen sie mit etwa vierzig, sechzig und schließlich im Greisenalter. Zu Neumond ist der schwarz gefüllte silbrige Kreis zu sehen, eine Abbildung in menschlicher Form gibt es nicht – allein ein echter, in die Wand eingelassener Totenschädel grinst die Helden an.

Die Darstellung Madas mit dem Fuchs stellt offensichtlich einen Kompromiss zum Volksglauben dar. Liest man in den Tempelchroniken nach, findet sich jedoch der Eintrag, dass der Schrein bei der

Errichtung des Tempels nach einer (Traum-)Vision eines damaligen Hohepriesters gestaltet wurde. Der Schrein kann den Helden zumindest einen deutlichen Hinweis geben, dass Mada weit mehr als nur eine blasse Scheibe am nächtlichen Himmel ist. Der Mondstein, den der steinerne Fuchs im Maul trägt, wird häufig mit Mada in Verbindung gebracht, gilt jedoch als weniger verbreitet als der übliche Turmalin (was man notfalls auch von einer Hesinde-Priesterin erfahren kann).

ECTOR VOM BERG

Einer der Hauptränkeschmiede in diesem Abenteuer ist Magister *Ector vom Berg*, ein Hohepriester der Hesinde-Kirche (siehe S. 90), der in Punin die Sekte von Ilaris neu belebt hat. Sein hoher Rang und sein guter familiärer wie monetärer Hintergrund gestatten ihm, neben einigen wenigen Mitketzern mehrere Schergen und Spione zu bezahlen, um die von ihm befürchtete Weltverschwörung des Namenlosen zu verhindern und sämtliche machtvollen Artefakte in seine verantwortungsvollen Hände zu überführen. Zunächst zeigt er sich den Helden aber als aufgeschlossener und verständnisvoller Priester, zu dem sie schon bei ihrem ersten Besuch Kontakt aufnehmen sollten. Durch ihn können sie später eventuell Einsicht in die *Chroniken von Ilaris* erhalten; er ist davon überzeugt, dass den Helden durch die Lektüre ihr falsches Tun bewusst wird.

Sprechen die Charaktere Ector auf die *Chroniken* an, kann er ihnen einen kurzen Überblick über die vernichtete Sekte geben (siehe Seite 88) und darauf verweisen, wie populär und verbreitet die Bücher waren – weshalb sie ja auch aus dem Verkehr gezogen wurden. Es sollte klar werden, dass er das Werk selbst gelesen hat – was aber „nur in ihrem Glauben gefestigten Priestern der Hesinde zu Studienzwecken gestattet“ sei.

SCHRIFTEN

DER HESINDE-KIRCHE

Die Bibliothek eines Hesinde-Tempels zu betreten ist immer wieder ein Fest für lesefreudige und wissensdurstige Helden. Von der *Chronica Eterna*, dem umfassendsten Abriss der Menschheitsgeschichte, über die *Annalen des Götteralters* und Niobaras *Astrale Geheimnisse* umfasst die Bibliothek viele beachtliche Werke, reicht jedoch lange nicht an die immense Sammlung der Magier-Akademie heran. Trotz alledem wird die Priesterschaft die Helden natürlich Einsicht in die öffentlich zugänglichen Schriften nehmen lassen – und dazu gehört die Abschrift der *Chroniken von Ilaris*, die hier aufbewahrt wird, sicherlich nicht.

Der Tempel besitzt jedoch das kleine Octav-Bändchen *Von der Mondherrin Kräfte*, in dem der Autor um 1019 BF viele lokale Quellen und Verweise gesammelt hat (unter anderem eine Ansammlung von al-

madanischen Begriffen und Namen, die das Wort 'Mada' enthalten, wie etwa Almada, Madasee, Madahöhen, Madatraube), und in dem häufig der Vermerk zu finden ist: "Keinerlei Verifikation möglich, Verweise auf CvI gefunden." Ein Priester weiß diese Abkürzung als 'Chroniken von Ilaris' zu entschlüsseln.

Von den Inhalten her sind folgende Bücher von Bedeutung, zu denen sich Quellen im Anhang finden: *Annalen des Götteralters* (Q4, Q5), *Von der Mondherrin Kräfte* (Q7), die Schriften des Zauberers Abdul al'Mazar (Q8, Q9), *Codex Emeraldus* (in dem Q25 fehlt, siehe unten), *Philosophia Magica*** (Q12) und die *Chroniken von Ilaris**** (Q18 bis Q24). Auch hier gilt: Je mehr Sternchen ein Buch oder eine Quelle trägt, desto schwieriger werden es die Helden haben, es in die Hände zu bekommen, sei es, weil es sehr selten oder der Inhalt bedenklich ist. Drei Sternchen bedeuten, dass das Buch verboten ist und nur durch Umwege zu erhalten. auf die in diesem Abenteuer eingegangen wird.

Sollten die Helden Schriften über Geron und Simyala einsehen wollen, sind diese (teilweise) einfacher erhältlich. Die im Anhang befindlichen Quellen Q1 bis Q5 und Q23*** (*Annalen des Götteralters*, *Kompendium von Märchen über die Elfen von Yaquir und Bosquir*, die *Chroniken****) beschäftigen sich mit Geron, Simia und Simyala, und die öffentlich zugänglichen verweisen wiederum teilweise auf die *Chroniken von Ilaris*.

Wichtig: Die Seite aus dem *Codex Emeraldus*, die die Helden interessiert, ist herausgetrennt worden und befindet sich nun als Einlage in den *Chroniken von Ilaris*, die Ector vom Berg bei sich hortet. Erkundigen sich die Helden bei dem Bibliothekar Bosper Apfelhalm (einem Koscher) nach Schriften, wird er ihnen, je nach dem, was sie wissen wollen, die Empfehlungen aus dem Kasten **Informationssuche** (S. 62) geben, in dem die verbotenen *Chroniken* mehrfach erwähnt werden, sowie den Hochgeweihten Ector vom Berg als Experten in diesem Thema benennen. Was also können die Helden tun, um die drei Bände (plus einen schmalen mit Apokryphen) einsehen zu können? (Lesen Sie hierzu bitte auch Abschnitt **Verbotene Schriften** im Kasten **Informationssuche**, S. 62.)

👁 **Bestechung:** Keine Methode ist so gut geeignet wie diese, um sich die Garde auf den Hals zu hetzen. Versuchen die Helden, den Bibliothekar ernsthaft zu bestechen, wird dieser "sehen, was sich machen lässt" und ihnen erst einmal einen anderen Band geben, der vage das selbe Thema behandelt (zum Beispiel Quelle Q7, den Aufsatz von Aldare Firdayon) – während er wenige Minuten später mit einer Abordnung Grünröcke (der Stadtgarde) wiederkommt. Die Ausgestaltung der Situation müssen wir in diesem Falle Ihnen überlassen – das Abenteuer hat sich nun allerdings für Ihre Helden sicherlich verkompliziert.



🕸 **Überzeugen:** Diese Möglichkeit muss sehr vage bleiben, da es unter anderem vom Stand, von der Profession, dem Charisma und dem Talentwert *Überreden* der Helden abhängt, ob sich Bosper Apfelhalm von ihren Argumenten überzeugen lässt. Natürlich ist er, wie jeder Geweihte der Herrin des Wissens und der Weisheit, einem hesindegälligen Disput nach Art des "Nehmen wir einmal rein hypothetisch an, namenlose Schergen interessierten sich für ein gewisses Artefakt, von dem ich sie fernhalten möchte; und die einzige Quelle, die ich zu weiteren Studien bräuchte, wären die Chroniken von Ilaris ..." nicht abgeneigt. Doch sind die Chroniken eben nur Hohepriestern der Hesinde zugänglich – ein Gebot, an das sich Bosper zu halten gedenkt.

🕸 **Übertölpeln:** Nun ja, von der Hesinde-Priesterschaft sollte man schon annehmen, dass sie nicht ganz dumm ist und die meisten Tricks durchschaut, mit denen die Helden so aufwarten. Wenn Sie der Plan der Helden nicht hellauf begeistert, sollten Sie ihn je nach Qualität mit einem Rauswurf und einer Verwarnung oder aber mit dem Besuch der Garde quittieren. Sowohl gegen Diebstähle aus der Bibliothek als auch gegen Sich-Einschmuggeln und nächtliches Studium ist der Tempel mittels verwirrenden Illusionen gefeit, und zur Not ist der Hort der Draconiter nah.

Seien Sie schlussendlich noch auf den Kasten *Die Inquisition und die magische Gerichtsbarkeit* (Seite 64) verwiesen, wenn die Helden versuchen sollten, mit magischen Mitteln ihr Ziel zu erreichen. Die Gehilfin von Bosper, eine junge Priesterin, die in der Bibliothek arbeitet, verfolgt die Quellensuche der Helden übrigens mit ähnlicher Aufmerksamkeit, wie es Nazir Ragaza in der Akademie tat. Madalia Lamperez trat jüngst der wiederbelebten Sekte von Ilaris bei (die ja vor etwa 200 Jahren in der Hesinde-Kirche entstand), seit diese ihr wie zufällig einige außerordentlich einleuchtende Passagen aus den *Chroniken* auf das Schreibpult schickte.

DER RONDRA-TEMPEL (64)

Eslamida Sensendengler ist die Schwertschwester der Halle des Heiligen Caralus und steht zwei Knappen und neun Novizen vor. Die berühmteste Geweihte vor Ort ist sicherlich die hier vorübergehend dienende Knappin Salkya Firdayon vom Orden der Heiligen Ardare, die Tochter der Kaiserin des Horasreiches und Schwester der Erbin des Adlerthrones. Mit ihr werden die Helden auch zu tun bekommen, da Salkya im Moment Geron's Taten, speziell jene in Almada und im Horasreich, recherchiert. Die korrekte Anrede für die Hochadlige lautet nach ihrem Familienstammbaum "Horaskaiserliche Hoheit", doch wird sie sich eine solche Förmlichkeit sofort verbitten und richtig stellen, ihr gebühre allein der Titel "Euer Gnaden" wie jeder anderen Priesterin auch. Salkya wird rondrianischen Helden, die ihr vertrauenswürdig und interessiert erscheinen, gerne ihre Studien offenbaren (zum Beispiel Quelle Q5, *Annalen des Götteralters*, aber auch die eigentlich verschlossene Quelle Q23*** (*Chroniken*)) verfügbar machen, doch mit der Thematik Simyala selbst kann sie wenig anfangen. Ihre dringlichsten Ziele sind es, die Örtlichkeiten näher zu bestimmen, Textpassagen auf ihre Richtigkeit zu überprüfen und neue Informationen über Geron und seine Heldentaten zu erlangen (haben Ihre Helden **Zwischen den Abenteuern IV** gespielt und berichten Salkya von der Geron'stele in der Grafschaft Waldstein und dem (siehe Seite 39), haben sie eine Freundin gefunden, auf deren (nicht sehr einflussreiche) Hilfe sie bauen können. Salkya wird in diesem Falle sicherlich eine Studienreise in den Kosch vorbereiten (und einige Ihrer Helden werden ihr dort vielleicht in einem anderen Abenteuer wieder begegnen.). Zu weiteren Fakten über Geron den Einhändigen konsultieren Sie bitte den Kasten **Informationssuche**, Stichwort **Geron**.

DER BORON-TEMPEL (76)

Zum Vorlesen oder Nacherszählen:

An dem kolossalen und weitläufigen Platz des Schweigens befindet sich das geistliche Zentrum der Residenzstadt, ja, ganz Almadras. Im Norden des Platzes steht der im Sonnenlicht schil-

lernde Tempel der Tsa, dessen strahlendes Funkeln nicht bis zu dem gegenüberliegenden schwarzen Boron-Tempel zu dringen vermag, der eine ehrfurchtgebietende Aura des Schweigens ausstrahlt. Je weiter ihr die Stufen zu dem umlaufenden Säulengang hinaufsteigt, um so mehr entfernt ihr euch vom Lärm und Trubel der wirklichen Welt und nähert euch dem Eingangsportal, das geschlossen einen riesigen Raben mit gespreizten Flügeln zeigt. Als ihr auf zwei Schritt heran seid, bewegen sich die Portalflügel langsam euch entgegen, bis sie lautlos zu ihrer Gänze aufgeschwungen sind und euch Einlass bieten – Einlass in die Dunkelheit. Nun steht ihr in der nur matt erleuchteten Halle des Todes. Boronslichter (hinter schwarzem Pergament verborgene Kerzen) beleuchten das zugleich kunstvolle und bedrohliche Relief an der Innenseite der hohen Kuppel, ohne der restlichen Halle mehr als nur den Hauch von Licht zu spenden. Die aus dem Stein geschlagenen Darstellungen sind als 'Totentanz' bekannt: Borons Alveraniare führen die Menschen unterschiedlichsten Standes und Alters zu ihrem Herren; fast alle – vom Herrscher bis zur Bauernmagd – versuchen, sich aus dem Griff Golgaris oder der Hand Marbos zu winden.

An der dem Eingang gegenüberliegenden Wand erhebt sich eine mehr als doppelt menschengroße Statue des Herrn Boron mit dem Rabenkopf aus schwarzem Marmor über die Gläubigen, vor ihm steht der große Altarblock aus dem selben Material, stets flankiert von fünf geweihten Golgariten.

Zur Rechten des Boron-Standbildes befinden sich Schrein und Altar Marbos; diese ist als junge Frau mit einer Taube auf der Schulter dargestellt, neben ihr Etilia, ihre sterbliche Mutter, die demütig kniend zu ihr aufschaut. Trotz des fehlenden Sonnenlichtes erstrahlt diese Gruppe in fast blendendem Weiß; vor dem Sockel befindet sich ein silberner Schrein mit den Gebeinen der heiligen Etilia.

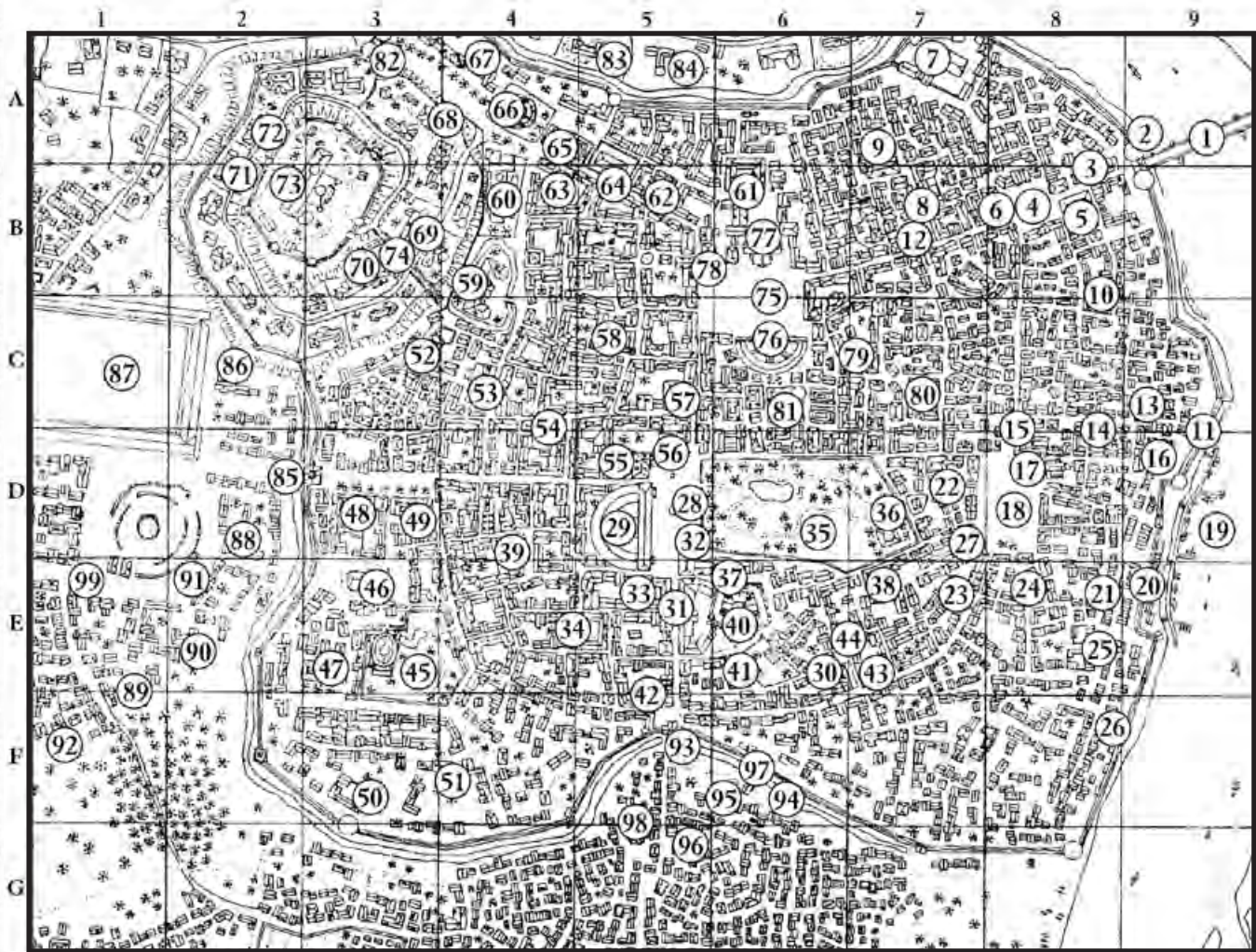
Schräg zur Linken Borons erhebt der Totenrabe Golgari seine dunklen Flügel; neben ihm senkt der halb vermoderte, halb in schönstem Schwarzsilber glitzernde Bishdaniel einen funkeln- den Traum (durch einen hellen Edelstein symbolisiert) auf einen Schläfer.

Diese riesige Halle, die 'Nabe des Gebrochenen Rades', stellt nur den öffentlich zugänglichen Teil der gesamten Anlage dar. Unter der Halle des Todes befinden sich die Rabengruft und die Katakomben von Punin, in denen die Gebeine Tausender in schmucklosen Nischen bestattet liegen (und von denen man munkelt, dass es geheime Verbindungen zu der sich unter Punin befindlichen alten Kanalisation gäbe, deren Gänge teilweise auch von den Magiern der Akademie benutzt werden, um zu einigen der nur unterirdisch erreichbaren Laboratorien zu gelangen).

Was auch immer die Helden hier privat zu erledigen haben, Informationen sind hier nur mündlich über Mada bzw. den elfischen Mythos Madalya zu erhalten. Natürlich ist man in der Boron-Priesterschaft nicht glücklich darüber, dass Bishdaniel sich hier die Funktion des Traumboten mit Mada teilen muss, erklärt dies jedoch mit den elfischen Wurzeln dieses Landes und dem von den Tulamiden aus dem Shadif importierten Glauben, die hier Al'Mada fanden – das Land der Mada, das ihnen in ihren Träumen erschienen war.

DER PHEX-TEMPEL (96)

Obwohl das graugetünchte Haus in Unter-Punin schlicht und schmucklos ist, sticht es aus der Nachbarschaft wie ein Juwel zwischen Kieselsteinen heraus. Im Innern zeigt sich der Reichtum der Phex-Kirche: Der Boden der Tempelhalle besteht aus graugesprenkeltem Marmor aus dem Raschtulswall, die Wände sind von nachtblauen, silberdurchwirkten und edelsteinverzierten Samtvorhängen verhüllt. Derselbe Stoff teilt auch die halbmondförmigen Verhandlungsbalkone und -nischen ab, die im Erdgeschoss an den Seiten des Andachtsraumes und im ersten Stock auf der umlaufenden Galerie liegen. Die Statue des Herren Phex gibt sich hier gänzlich unmysteriös als 'ehrlicher' Händler, der gerade mit einem Fuchs um ein Halsband aus



DIE WICHTIGSTEN GEBÄUDE UND LOKALITÄTEN VON PUYIN

1 Kaiser-Raul-Brücke	A 9	35 Etilienpark	D 6	67 Glockenturm Langer Rafik	A 4
2 Garether Tor	A 9	36 Schlangentempel (Hesinde-Tempel)	D 7	68 Palacio Madjani	A 3
3 Hotel Raschtulswall	B 8	37 Hotel Yaquirien	E 5/6	69 Palacio Taladur	B 3
4 Eisenmarkt	B 8	38 Haus Boronsruh	E 7	70 Palacio Galandi	B 3
5 Ingerimm-Tempel	B 8	39 ZunftHaus der Apotheker und Medici	D 4	71 Palacio von Bleichenwang	A/B 2
6 ZunftHaus der Grobschmiede	B 8	40 Academia der Hohen Magic u. Arkanes Institut	E 6	72 Palacio Sfandini	A 2
7 Stallburg	A 7	41 Weinstube Löwin & Einhorn	E 6	73 Eslamische Residenz	B 2/3
8 Schmiede der Gebrüder Sfazzio	B 7	42 Haus der Mephalliten	F 5	74 Eslamische Treppe	B 3
9 Kgl.-Grfsl. Kellerei	A 7	43 Sprach- und Schreiberschule	E 7	75 Platz des Schweigens	B/C 6
10 Gebrüder Argasch und Irgasch	C 8	44 Bardenschule Torbenia mit Avesschrein	E 7	76 Das Gebrochene Rad (Boron-Tempel)	C 6
11 Groß- und Hof-Weberei Galandi	C/D 9	45 Tempel des Rebenblutes und Eslamspark	E 3	77 Regenbogentempel	B 6
12 ZunftHaus der Lederer und Gerber	B 7	46 Tempel der Gütigen Mutter		78 ZunftHaus der Weber und Schneider	B 5
13 Kellerei Pichelstein	C 9	47 unserer Almadan. Heimat	E 3	79 Das Allbarmherzige Hospiz	
14 Geburtshaus Gilborns	C 8	47 ZunftHaus der Roßzüchter und -händler	E 3	Liebfrauen Marbos	C 6/7
15 Bognerei Abendwind	C 8	48 ZunftHaus der Küfer und Zimmerleute	D 3	80 Hofschneiderei Knabenschuh	C 7
16 Druckhaus Sfandini Erben & Cie.	D 9	49 Restaurant Süd-Almada	D 3	81 Hort der Draconiter	C 6
17 Pferdeshändler Rohfelder	D 8	50 Arsenal und Zeughaus	F 3	82 Oerstädter Tor	A 3
18 Großer Bazar	D 8	51 ZunftHaus der Conditori	F 3/4	83 Handelshaus Dallenstein	A 5
19 Hafen	D 9	52 Gesandtschaft des Kalifats	C 3	84 Palacio di Tornillo	A 5
20 Efferd-Tempel	E 9	53 Extraordinaire Gesandtschaft des Horasiats	C 4	85 Al'Mukturer Tor	D 2/3
21 Herberge Zum Scharfen Hoben	E 8	54 Kontor Kohlenbrander	C/D 4	86 Gladiatorenschule	C 2
22 Apotheke Blaemendal	D 7	55 Kontor Stoerrebrandt	D 5	87 Caralus-Stadion	C 1
23 Freudenhaus Levthans Jagd	E 7	56 Rathaus & Ratsstube	D 5	88 Taverne Skorpionstich	D 2
24 Hotel und Spielsalon Silberling	E 8	57 Station der Postillone	C 5	89 Brauhaus Zwergenglück	E 1
25 ZunftHaus der Flußfischer	E 8	58 Schule der Juristerei & Landgericht	C 5	90 Büttneri Guridi	E 2
26 Hungerturm	F 8	59 Königliche Hofkanzlei (mit Landesarchiv)	B 4	91 Haus Yaquirblick (Redaktionshaus)	E 2
27 ZunftHaus der Gewürz- und Fernhändler	D 7	60 Madathermen	B 4	92 ZunftHaus der Fleischer und Räucherer	F 1
28 Theaterplatz	D 5	61 Commandantur	B 6	93 Vinsalter Pforte	F 5
29 Yaquirbühne	D 5	62 Hotel Haus Yaquirborn	B 5	94 Haus des Blutalrik	F 6
30 Ordenshaus der Grauen Stäbe	E 6	63 ZunftHaus der Drucker und Buchbinder	B 4	95 Taverne Zum räudigen Köter	F 6
31 Königliches Kriegerseminar	E 5	64 Hallen zu Ehren des Helden Caralus (Rondra-Tempel)	A/B 5	96 Phextempel	G 5
32 ZunftHaus der Wein- und Ölhändler	D 5	65 Reichs- und Landesmünze	A 4	97 Geisterbeschwörer	F 6
33 Galeria der Schönen Künste	E 5	66 Gilbornshalle (Praios-Tempel)	A 4	98 Herberge Bei Adalbin	G 5
34 Schule des Lebens	E 4			99 Das Haus der Azila saba Haniqis	E 1



Türkisen feilscht. Interessant wird die Aussicht erst, sobald man den Blick zur Decke erhebt, an der ein Gemälde in täuschend realistischer Malweise die Frau Mada am Sternenhimmel zeigt, die in ihren Armen das Madamal hält.

Wer sich zu einem ausgiebigen Studium dieses Deckengemäldes hinreißen lässt, kann in dem Gewirr aus Wolkenfetzen, Nebelschwaden und Sternen mit einer gelungenen *Sinnschärfe*-Probe +5 einen Fuchs entdecken, der Mada offenbar eine Kette mit einem funkelnden Kristall daran gestohlen hat und sich nun davonstiehlt.

Der Priester des Tempels, Vogtvikar *Phexgeschwind Wiesenläufer*, ist zwar ein Halbelf, jedoch nicht magiebegabt. Allzu offensichtliche Fragen wird er bald schmunzelnd abtun ("Wir sind doch kein Hesinde-Tempel. Kommt wieder, wenn Ihr etwas wissen wollt, was man dort nicht nachlesen kann."), gezielte Fragen jedoch gerne beantworten – natürlich gegen eine Gegenleistung, deren Wert davon abhängt, wie geheim eine Information ist. Beachten Sie jedoch, dass der Vogtvikar mit der *Fürstin* in Kontakt steht und diese damit über den Wissensstand der Helden genauso informiert ist wie er.

Zu Mada weiß Phexgeschwind (der einem intensiven Flirt mit einer Heldin nicht abgeneigt ist – besonders, wenn es sich um eine Elfe oder Halbelfe handeln sollte) zu sagen, dass sie die Mondgleiche sei, die von Praios in den Stein am Nachthimmel gebannt worden sei. Er kann den Helden die Quellen Q4, Q2 und Q7 (*Annalen des Götteralters, Kompendium von Märchen über die Elfen von Yaquir und Bosquir, Von der Mondherrsinn Kräfte*) gegen eine geringe Gegenleistung öffnen, und möglicherweise, wenn alle anderen Versuche der Helden scheitern sollten, ihnen sogar die *Chroniken von Ilaris* zu lesen geben (womit sie dann im Besitz der Quellen Q18 bis Q24 wären, alle ***), doch diese Großherzigkeit ist nicht für ein paar Dukaten, sondern nur gegen einen großen Gefallen von jedem einzelnen der Helden zu haben – oder von der gesamten Gruppe: will sagen, ein eigenes Abenteuer im Dienste der Phex-Kirche.

Mada, weiß Phexgeschwind zu berichten, wird in Almada als Tochter des Herren Phex verehrt, die den lebenden Kreaturen Träume bringt, und die noch immer gegen den Richtspruch des Herren Praios revoltiert. Madalya dagegen sei die von den Elfen verehrte Mada und auch im Auvolk stark mit Träumen und Geheimnissen verknüpft. Über die Sha'ay Mada dagegen wird Phexgeschwind nur wenig verlauten lassen: Es handele sich um einen Phex-Kult, der Mada stark verehere und sich daher nach ihr benannt habe: Sha'ay Mada, der Stein der Mada oder auch, nicht wortgetreu, sondern sinngemäß übersetzt: *Madamal*.

Zu weiteren möglichen Informationen konsultieren Sie bitte den **Kasten Informationssuche** auf S. 62.

DER HORT DER DRACONITER (81)

Über die gesamte Vorderfront des kleinen Hauses mit seiner doppelflügeligen Tür windet sich eine Schlange, zwischen deren gewundenem Leib mehrere Reliefs der Heiligen Canyeth und des Drachen Naclador zu finden sind. Heiligtum des Hortes ist die Wandelbare Statue Hesindes aus dunkelgrünem Marmor, die aus vielen tausend Einzelstücken besteht und an deren Zusammensetzung die Dracôniter beständig arbeiten. Spekulationen zufolge soll sich die Statue mit weit weniger Einzelteilen sogar noch zu ein oder zwei anderen Gestalten fügen lassen.

Der Erzabt Cadomar Viarius Erlenfang und seine Ordensschwester und -brüder erforschen stetig die Mysterien der Dritten und Sechsten Sphäre, verfügen aber nur über die Quelle Q10.

DIE MADA-THERMEN (60)

Bläulich-weiß strahlt das Gebäude der Mada-Thermen, das mit seinen beiden Kuppeltürmen und dem flachen Dach eher einem tulamidischen Palast denn einem Badehaus gleicht. Verheißungsvolle Schwaden dringen aus verborgenen Öffnungen; der wohlgepflegte Garten mit den beiden Teichen lädt zum Flanieren ein – durch eine Mauer vor allzu neugierigen Blicken geschützt. Auch das Innere der Thermen ist hell und reinlich. Freundliche Bademeister und -meisterinnen empfangen den Erholungssuchenden.

Der Einlass kostet 3 Silbertaler pro Person, dafür erhält man jedoch nur die grundlegendsten Freuden: Dampfbäder, Massage und ein duftendes Kräuterbassin. Wer sich darüber hinaus auf besondere Weise von den Angestellten verwöhnen lassen will, sollte sich bei der obersten Bademeisterin, der Tulamidin *Firsha*, melden. (Zu dem Treffen in den Madathermen siehe **Nebel in den Mada-Thermen**, Seite 61.)

HAUS YAQUIRBlick (91)

In dem klobigen Haus nahe den Ruinen der alten Gladiatorenarena scheint niemals Ruhe zu herrschen: Stetig eilen Zuträger und Verkäuferinnen hinein und heraus, während drinnen drei bis vier Redakteure hastig eingereichte Artikel redigieren und 'qualitativ aufwerten' – damit sie skandalöser und lesenswerter erscheinen. Hier setzt man auf Gerüchte und Hofkatsch, und deshalb sind die Helden hier an der richtigen Adresse: Sie können Informationen sammeln, von denen zwar viele nutzlos und wenig verwertbar sind, es befindet sich jedoch auch die ein oder andere Perle darunter. Zwar ist der alberniastämmige Schriftleiter *Tiftal ui Stepahan* gerade auf der Suche nach einer Schlagzeile, doch seine Kollegen helfen den Helden gerne aus.

Mehr noch als an der Weitergabe von Informationen sind die Redakteure an spannenden Geschichten interessiert. Sollten die Helden also zu leichtsinnig den Grund ihres Puninaufenthaltes verraten, könnten sie die Geschichte in wenigen Tagen in der Sonderausgabe des *Yaquirblicks* lesen – natürlich völlig verzerrt und mit reißerischen Extradetails gespickt.

Mögliche Gerüchte umfassen:

☞ Bodar Sfindini steht kurz vor der Veröffentlichung seiner Novelle *Die Eroberung der Mark Süd-Almada*, zu deren Veröffentlichung er in der ganzen Stadt aufwieglerische Flugschriften verteilen lassen will. (*Wahr*)

☞ Die uralte Borondina Galandi hat sich einen jungen Liebhaber aus dem Haus Al'Shirasgan genommen, angeblich um mehr Einfluss auf die Magnatenhäuser der Grafschaft Yaquirtal nehmen zu können. (*Ziemlicher Schwachsinn, hinter dem ein wahrer Kern stecken könnte.*)

☞ Die Baronin von Nordhain lässt den Kanzler Rafik von Taladur seit einiger Zeit abblitzen. (?)

☞ Al'Mourmadin, der berühmte Juwelendieb, verlor seine gute Hand und sitzt nun in Al'Muktur ein. Doch war angeblich nicht er an den Diamantdiebstählen der letzten Monate beteiligt; 'gut informierte Quellen' berichten von einer Meisterdiebin, die nun seinen Platz einnimmt: der sogenannten *Fürstin*, die es eben nur auf Diamanten abgesehen habe. (*Weitgehend wahr*)

☞ Eine hochrangige Persönlichkeit hat vor kurzem ein uraltes Artefakt zur Akademie bringen lassen, mit dem der Kampf gegen die Schwarzen Lande endlich vorangehen könnte, das jedoch für den Anwender außerordentlich gefährlich ist. (*Größtenteils ebenfalls wahr*)

☞ Boron-Tempel und Mada-Schrein vermelden eine hohe Anzahl an Gläubigen, die in der letzten Zeit intensive Träume hatten und um Rat fragten. (*Wahr*)

☞ Die Hesinde-Kirche hat für den nächsten Rohalstag einen der Göttin gefälligen Disput angesetzt, um Glaubensfragen zu erörtern. Man erzählt sich, dass die Meinungen der Priesterschaft teilweise recht weit auseinander klaffen. (*Wahr – dies ist ein Hinweis auf Ectors Querdenkereie.*)

☞ Geheimste Nachforschungen berichten von einem Mondkult, der Mada verehrt und den Praios-Kult aus dem Land jagen will. Hochrangige Mitglieder des Adels seien unter den Anhängern, sagt man. (*Teilweise wahr*)

ΠΟΙΟΝΑ ΑΒΕΡΩIND (15)

Noiona Abendwind, die im Puniner Stadtteil Ingwacht lebt, gilt als beste Bogenbauerin Almadass. Möglicherweise erkundigen sich die Helden nach ansässigen Elfen, um sie zu den Träumen zu befragen, von denen sie seit dem Betreten almadanischen Bodens heimgesucht werden. Tatsächlich sind sie hier an der richtigen Adresse: Noiona Abendwind weiß von Madalya Traumweberin zu berichten, was im

Anhang bei der Beschreibung Madalyas (siehe Seite 92) in den Erzählungen von Noiona und Yarhaliel Schießt-über-den-Fluss enthalten ist. Gestalten Sie die Aussagen Noionas elfenhaft bilderreich und

ein wenig undurchsichtig; sie kann die Helden überdies zum Phex-Tempel und Phexgeschwind Siebenläufer verweisen, der sich auch mit diesem Thema beschäftigt.

INFORMATIONSSUCHE

Die Quellentexte, die Sie im Anhang vorfinden, spielen bei diesem Abenteuer eine außerordentlich wichtige Rolle. Ihre Helden werden ins Grübeln geraten, hin- und herspekulieren und am Ende mit einer Menge wilder Theorien in die Salamandersteine gehen, von denen einige wahr und andere arg an den Haaren herbeigezogen sein werden. Was die Helden wo bekommen, hängt von mehreren Dingen ab: dem Ort ihrer Suche, ihrer Vertrauenswürdigkeit und dem Stichwort, nach dem sie suchen. So kann es durchaus geschehen, dass sie später noch einmal in dem gleichen Buch suchen und erst jetzt fündig werden, da sie erst jetzt nach den richtigen Stichworten suchen.

Damit Sie nicht den Überblick verlieren, sei hier noch einmal genau aufgelistet, wo sich welche Quellen zu welchen Themenbereichen finden. Es sei Ihnen empfohlen, die bereits ausgeteilten Quellen auszustreichen oder anderweitig zu markieren. Die Quellen sind jeweils mit Sternchen (*) markiert – je mehr, desto seltener oder verbotener das Buch.

VERBOTENE SCHRIFTEN

Eine Anmerkung sei noch zu der Brisanz einiger der Schriftwerke gestattet, vor allem den *Chroniken von Ilaris*: An diese heranzukommen stellt sich sehr schwierig dar, so dass diese Bände den Helden vor dem dritten Akt nicht vollständig in die Hände fallen sollten. Natürlich wird Ector vom Berg die Helden mit Auszügen füttern, um sie auf seine Seite zu ziehen oder sie davon abzuhalten, ihre Nasen in so gefährliche Dinge zu stecken; die *Chroniken von Ilaris* in ihrer Gesamtheit werden sie jedoch erst am Ende von **Akt III** in die Finger bekommen. Es sei also empfohlen, die Quellen Q21*** und Q23*** zurückzuhalten, bis die Helden schließlich das Buch in Händen halten und kurz vor der Flucht aus Punin stehen. Generell sei angeraten, die verfügbaren Quellen nicht alle auf einmal und, wie bereits gesagt, nicht alle im ersten Akt zu verteilen, damit Ihre Helden auch im weiteren Verlauf noch etwas zu rätseln haben.

Suchen die Helden im Hesinde-Tempel nach Quellen zum Stichwort Harfe? Lassen Sie sie finden und fröhlich abziehen. Finden die Helden dann heraus, dass sie vielleicht auch einmal zum Stichwort Simyala recherchieren sollten, werden sie wiederkehren, und schließlich vielleicht noch einmal, wenn sie sich über Mada weiterbilden wollen. Ein Bibliothekar kann schließlich nicht in die Herzen der Menschen sehen, um ihnen jegliches Buch auszuhändigen, dass sie sich wünschen.

Die Quellen sind hier nach Themen geordnet. Daneben befinden sich die Angaben, wo die Helden sie finden werden.

GERON

Der Rondra-Heilige Geron (genannt der Einhändige) war offensichtlich der erste Mensch, der Simyala nach seiner Verhüllung wiederfand. Er soll es auch gewesen sein, der den Basiliskenkönig erschlug.

Hesinde-Tempel: Q5, Q23***; **Rondra-Tempel:** Q5, Q23***

SIMYALA, SIMIA

Dass die Helden zu Simyala und seinem mythischen Begründer, dem Lichtelfen Simia, etwas herausfinden möchten, liegt auf der Hand. Tatsächlich gibt es dazu viele Quellen, die einerseits den Untergang der Elfenstadt, andererseits die Natur Simias selbst diskutieren. War er Gott, Göttin oder Elf? Die hier gefundenen Informationen bereiten die Helden auf das vor, was sie im Folgeabenteuer **Der Basiliskenkönig** erwarten wird.

Hesinde-Tempel: Q2, Q3, Q5, Q21***, Q23***; **Akademie:** Q13**, Q14**, Q15**, Q16**; **Rondra-Tempel:** Q5

HARFE DER WINDE

Das Artefakt, um das es hier geht, ist in der Tat die Harfe der Zwölf Winde aus dem Molchenberg zu Warunk (vergleiche, wenn möglich, das vergriffene Abenteuer **In den Fängen des Dämons**). Dass diese Harfe aber auch gleichzeitig jene ist, mit der Dagal der Wahnsinnige (siehe Quelle Q1) vom Thron der Winde seine Lieder in die Welt hinaus schickte, können die Helden erst im Verlauf dieses Abenteuers errahnen und zu Beginn des Abenteuers **Der Basiliskenkönig** mit Gewissheit sagen. Das Instrument birgt ungeahnte Kräfte, die entfesselt leicht einen gesamten Stadtteil Punins (und die Helden) vernichten können und die im Finale der Kampagne ihren Einsatz finden werden.

Hesinde-Tempel: Q1, Q3; **Akademie:** Q17** (nur über Rhodenio)

MADA, MADAYA, MADALYA

Die Suche nach Quellen zu diesem Thema werden die Helden möglicherweise beginnen, nachdem sie in Almada von der Frau im Mond geträumt haben – oder die Sha'ay Mada diesbezüglich befragt haben. Noiona Abendwind kann den Helden von Madalya erzählen, und Waldelfen wissen um die träumende Madaya in den Salamandersteinen (wie es die Quellen auch berichten).

Hesinde-Tempel: Q2, Q4, Q7, Q8, Q11*, Q12**, Q18***, Q19***, Q20***; **Akademie:** Q11*, Q12**; **Rondra-Tempel:** Q23*** (über Salkya Firdayon); **Eslamidenresidenz:** Q7

STEIN DER MADA

Die Quellen zu diesem Punkt sind spärlich und vage, klären die Helden jedoch darüber auf, was sie da eigentlich in den Händen halten. Das Dokument über das Erwachen des Steines wird die Helden dazu bringen, spätestens jetzt den Kontakt zur Sha'ay Mada herzustellen.

Hesinde-Tempel: Q7; **Eslamidenresidenz:** Q7; **Ilaristen:** Q25***

DER NAMENLOSE

Ein wichtiges Thema, über das sich die Helden möglicherweise informieren wollen – besonders, da die Geschichte Simyalas unausweichlich auch die Geschichte der Diener des Namenlosen ist.

Hesinde-Tempel: Q1, Q5, Q8, Q11*, Q22***, Q24***; **Akademie:** Q11*; **Rondra-Tempel:** Q5

SEKTE VON ILARIS

Als ketzerische Hesinde-Sekte, die an den Grundfesten von Alveran rüttelt, sind die Ilaristen natürlich kein Lieblingsthema der Hesinde-Kirche. Die allgemeinen Informationen über sie können jedoch nachgelesen werden.

Hesinde-Tempel: Q10, **Draconiter:** Q10



DRUCKEREI SFANDINI (16)

Hierher werden die Helden vermutlich nur gehen, um sich über Qualität und Herkunft des Briefpapiers der Sha'ay Mada zu erkundigen. Bodar Sfandini selbst ist selten zugegen, doch seine Tochter *Elea Glaciana Sfandini* ist gerne bereit, Auskunft zu geben. Das Papier ist von exzellenter Qualität und ähnelt von der Machart dem der örtlichen Papiermühle Guridi – Elea kann allerdings nicht mit Bestimmtheit sagen, ob es dort gefertigt wurde.

PAPIERMÜHLE GURIDI (90)

Das Papier, das die Helden von der Sha'ay Mada erhalten haben, ähnelt tatsächlich dem der Papiermühle sehr. Wenn die Helden diesen Strang überhaupt verfolgen, können Sie hier einen Büttner einführen, der sich mit dem Fertigen des Papiers mit dem Wasserzeichen der Sha'ay Mada ein wenig Geld hinzuverdient (und geschworen hat, das Geheimnis nicht weiterzugeben, aber wir kennen ja die Überzeugungskraft der Helden auf einfache Leute ...). Der Mann kann den Helden jedoch auch nicht weiterhelfen, da er das Papier nicht ausliefert, sondern es meistens aus dem Lager 'gestohlen' wird – gegen die entsprechende Menge Goldes. (Hier könnte man notfalls einen Hinterhalt legen, in dem die Helden den jungen Madakultisten Amiro Forajido Macana dabei ertappen, wie er das Papier abholt.)

DAS LAGER DER ZAHORI

Das Lager liegt etwas südwestlich des beigelegten Planes, auf der großen Stadtkarte aus der Spielhilfe **Herz des Reiches** finden Sie es unter Nummer 101 und den Koordinaten M/N 2X.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Längst habt ihr die Stadt mit ihren hell erleuchteten Fenstern hinter euch gelassen, als der hohe Schatten der Maquammeile neben euch aufragt. Kühle und Dunkelheit umfassen euch auf eurem Weg über die frühlingsblühende Wiese, auf der ein Madasänger sein schönes Lied in die Nacht singt. Noch während ihr euch den offenen Feuern im hinteren Bereich der Wiese nähert, erhascht ihr Fetzen von Musik, Gelächter und Gesang. Die Zahori mögen nicht immer Feste feiern – aber in dieser Nacht tun sie es.

Als ihr am Rand der Zeltstadt steht und eure Blicke über das Lager schweifen lasst, bietet sich euch das klischeebehaftete Bild der Fahrenden, wie man es aus Geschichten und Schauspielen kennt. Hell lodern die Flammen schlagen an mehreren Stellen hoch in die Nacht. Etliche der tulumidisch wirkenden Zahori haben sich um das Lagerfeuer versammelt; sie essen, trinken, tanzen und musizieren. Da schmiegt sich eine üppige Frau mittleren Alters in die Arme ihres bärtigen Geliebten, der sie aus einem Weinkelch schlürfen lässt, während an einem anderen Feuer eine tanzende Fahrensrau mit sinnlichen, fordernden Gesten um die Gunst eines schönen Jünglings buhlt. Eine wahre Bärin von einer Frau befindet sich in einem Armdrück-Duell mit einem abgerissenen Kerl, und überall springen Jungen und Mädchen umher – teils fröhlich und ausgelassen, teils in hellem Zorn miteinander streitend. Auf der anderen Seite des Feuers sitzt eine uralte zahorische Frau auf ihren Gehstock gestützt auf einer Kiste. Das wilde Treiben

im Lager scheint nicht bis zu ihr vorzudringen. Eine Aura des Alters und der Vergänglichkeit, wie manch Boroni sie besitzt, umgibt sie. Ihre Blicke treffen die euren und bohren sich tief in euch hinein.

Damit ist das Klischee der fröhlichen Zahori allerdings auch schon erschöpft, denn natürlich gibt es auch unter ihnen Missstimmungen, Langeweile und schreckliche Armut. Und doch sollten Sie Ihren Helden hier einen Abend voll Ausgelassenheit und leidenschaftlicher Gefühle bieten, den sie so schnell nicht wieder vergessen.

Einige mögliche Begegnungen im Zahori-Lager sind folgende:

👁 **Die Steithähne:** Zwei Männer kämpfen miteinander um die Gunst einer Frau, die dem Schauspiel zunächst offensichtlich genüsslich zusieht und dann so heftig mit einem der Helden zu flirten beginnt, dass die beiden Streithähne schließlich zusammen auf ihn losgehen.

👁 **Die Selinata:** Ganz in sich und seinen Tanz versunken, bietet ein Hazaki spät in der Nacht ein Schauspiel unter dem wachsenden Mond, das dem Herrn der Nacht eine wahre Freude sein muss: Zur Begleitung einer fingerfertigen Vihuela-Spielerin versteht es der feurige junge Mann, das Publikum mit unglaublich flinken Fußfolgen zu beeindrucken, zu denen er einen verwirrenden Takt klatscht: Seine Füße scheinen sich unabhängig vom Körper zu bewegen und geradezu über dem Boden zu schweben, da sich Fersen und Spitzen beider Füße in so schneller Folge ablösen und rhythmisch wechseln, dass es den Zuschauer fast schwindelig macht. Der Hall der harten Schuhe auf der Holzplattform zaubert dabei ein fremdartiges Lied, aus dem man fast eine eigene Sprache herauszuhören meint. Der Bursche tanzt diesen Tanz für den Mondgott, gleichsam als Gebet, aber natürlich auch zur Erbauung der Zuschauer.



DIE ALTE ΜΗΑΠΑΗΙ

Vielleicht drängt es die Helden, mit der uralten Frau zu sprechen, die sie so eindringlich von der anderen Seite des Feuers aus betrachtet (ansonsten wird sie irgendwann auf die Helden zugehen). Sie führt die Helden zu einer von Mondlicht beschienenen Wiese, weil man "solche Dinge besser nicht am Freudenfeuer bespricht", wie sie mit zittriger Stimme verkündet.

Dann lässt sie sich nieder, schlägt die Beine unter und wartet darauf, dass die Helden es ihr gleichtun. Ihr Name, den sie den Helden jedoch nur auf eindringliches Nachfragen verraten wird, ist Zarpa (siehe Seite 91). Allein ein ODEM oder ANALYS (oder OCULUS) +16 fördern die auf der Hexe liegenden Zauber HARMLOSE GESTALT und AURARCANIA DELEATUR zutage.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euch gegenüber sitzt die alte Frau, von der man meint, sie habe sicherlich schon einhundert Götterläufe ins Land ziehen sehen. Ihr dünner Leib wirkt zerbrechlich, fast durchscheinend, während ihre Bewegungen von sanfter Ruhe geprägt sind. Wortlos breitet sie ein helles, zerschlissenes Samtdeckchen auf dem Gras aus, zaubert ein Stück Holz hervor, das die Form eines hohen Holztellers besitzt, und setzt darauf schließlich eine Kristallkugel.

Allein vom sich in dem Kristall spiegelnden Madamal beleuchtet, hebt die Alte nun einen murmelnden Gesang an, der ein bisschen nach Gebet und ein wenig nach Beschwörung klingt. Sie greift in einen Beutel an ihrer Seite, zieht einige verschrumpelte Bröckchen hervor und steckt sie zwischen die Zahnstummel, um sie schließlich sorgfältig zu zerkauen. Nach einer kleinen Weile spuckt sie die Reste neben sich ins Gras und fährt mit dem Gesang fort, nun wie in Trance vor- und zurückschaukelnd.

Gestatten Sie den Helden ruhig die eine oder andere Reaktion. Vielleicht kommt ihnen das Verhalten der Alten verdächtig vor, so dass sie sich zurückziehen, oder aber sie versuchen eine magische Analyse des Rituals, die jedoch erfolglos bleiben wird. Fragen oder laut gesprochene Sätze wird Zarpa zunächst mit einem missbilligenden Zischen bedenken, ist sie jedoch einmal in Trance, stört sie auch das nicht mehr.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Mondlicht ...", murmelt die Alte, "Mondlicht und Sturm. Ein Kristall ... ein grüner Kristall – nein, er ist weiß, nicht grün, weiß. Ich sehe ein Einhorn ... das den Kristall zum ... zum Mond führt. Es führt den Kristall zum Madamal!"
Die Alte beginnt zu keuchen, dann verdreht sie die Augen und fällt schwer atmend ins Gras.

Zarpa erinnert sich an ihre Prophezeiung, wird den Helden jedoch bei der Interpretation nicht viel helfen können – außer vielleicht dadurch, dass sie Mada als Traumbringerin noch einmal thematisiert. Vielleicht verbinden die Helden also ihre Traumerfahrungen vom Anfang und die Erscheinungen am Yaquir eher mit Mada als mit Bishdaniel, dem boronischen Bringer der Träume.

KINDERHÄNDE

Im Zahori-Lager wird der Phex-Novize Amiro Forajido Macana, der sich zu Übungszwecken als Zahoribursche verkleidet hat, versuchen, einem der Helden ein Kleinod zu stehlen (ebenfalls, um seine Fertigkeiten zu schulen). Da sein *Taschendiebstahl*-Wert 2 beträgt, ist dies der Aufschlag auf eine eventuelle *Sinnenschärfe*-Probe des betreffenden Helden, um den Diebstahl zu bemerken. Sein Talentwert von 3 im *Verkleiden* wird ebenfalls auf die *Sinnenschärfe* des Helden geschlagen, um seine Verkleidung zu enttarnen (mit Kohle schwarz gefärb-

DIE INQUISITION UND DIE MAGISCHE GERICHTSBARKEIT

In diesem Abschnitt soll auf die möglichen rechtlichen Folgen

eingegangen werden, die die Suche der Helden nach Informationen und Schriften nach sich ziehen kann. Von den 'üblichen' Verbrechen, die Helden im Vorbeigehen begehen, sei dies Diebstahl von wichtigen Dokumenten oder der 'Mord' an einem bösen Schwarzmagier, einmal abgesehen, bietet sich die Informationssuche im **Stein der Mada** an, um mittels Beherrschungsmagie oder ähnlichen magischen Mitteln zum Ziel zu gelangen.

Dass dies weder von der weltlichen noch der Gildengerichtbarkeit oder gar der Inquisition gerne gesehen wird, sollte sich von selbst verstehen, und auch wenn der Einsatz von Magie naturgemäß nicht immer zweifelsfrei nachzuweisen ist, befinden sich die Helden hier in Punin jedoch vermutlich in der am besten über Magie aufgeklärten Stadt Aventuriens, in der zudem immer ein kompetenter Hellsichtmagier bei der Hand ist, der einen guten ANALYS zu sprechen versteht, um solche Anklagen zu beweisen. In Punin übergibt man magische Verbrecher gerne der Gildengerichtbarkeit oder einer entsprechenden Kirche. Diese fühlt sich natürlich zuständig, falls ein magisches Verbrechen gegen einen ihrer Priester oder in einem ihrer Tempel verübt wird – was dann die Praios-Inquisition oder die Draconiter auf den Plan ruft.

Die Tötung eines Menschen mit Kampfmagie, zum Diebstahl verleitender IMPERAVI, Einbruch mittels FORAMEN, Belästigung durch NACKEDEI o.ä. werden stets als mit Vorsatz ausgeführte Verbrechen mit der Höchststrafe geahndet. Selbstredend sind auch Beeinflussungen durch Beherrschung bei offiziellen Gesprächen, Erzeugung von Ängsten und Alpträumen, die Verwandlung einer rechtschaffenen Person in Tier, Pflanze oder Statue sowie Gedankenlesen verboten (letzteres ist aber wohl nur durch eine meisterli-

che und schnelle Analyse nachzuweisen). Nekromanten übergibt man in Punin der Boron-Geweihtenschaft, die die Delinquenten nach einer sorgfältigen Grabeinseignung lebendig begräbt. Die Sprüche NEKROPATHIA und GEISTERRUF werden mit fünf Wochen Dunkelhaft bestraft, es sei denn, der Geist wurde explizit zu dem Zweck beschworen, ihm die Erfüllung seiner Aufgabe zu ermöglichen und ihn so zu erlösen.

Die borbaradianischen Formeln dürfen in ihrer ursprünglichen Form nicht mehr gesprochen werden, Zuwiderhandelnde werden aus der Gilde ausgeschlossen.

Hier liegt allerdings die Beweislast beim Kläger, und dem fällt es meist recht schwer nachzuweisen, dass man in seinen Gedanken herumgepfuscht hat. Doch kommt der Vorwurf von der Beherrschung eines Geweihten zur Anklage, geht man davon aus, dass z.B. ein dem Priester unwürdiges Verhalten Beweis genug ist.

Sie sehen also, dass die Zauberkundigen Ihrer Spielrunde hier in Punin mit der Wahl ihrer Mittel ein wenig vorsichtiger sein sollten als vielleicht in der Grünen Ebene oder auf dem Plateau der Gor – schließlich befindet man sich hier in der Hochburg der Grauen Gilde, die sich nicht der Unfähigkeit bezichtigen lassen will, wenn es darum geht, magische Verbrechen zu verfolgen. Zögern Sie nicht, Gildenvisitatoren oder kirchliche Abgesandte Untersuchungen anstellen zu lassen, die den Helden, falls sie sich eines Fehlverhaltens schuldig gemacht haben, die Schlinge um den Hals legen. Doch während weltliche Gerichte einen Magus nicht in Abwesenheit verurteilen können, nutzt die Flucht bei Gilden- oder Kirchengerichten wenig. (Mehr zur Handhabung magischer Verbrechen finden Sie im **MWW 192**.)

tes rotes Haar, zu saubere Fingernägel etc.). Bemerkt der Held den Diebstahl nicht, können Sie ihm immer noch gestatten, die Tarnung zu durchschauen, ohne davon zu wissen, das Kleinod (Geldbeutel, Amulett, Dolch o.ä.) ist dann aber vermutlich verloren. Wenn Sie möchten, können Sie noch eine kleine Verfolgungsjagd mit Amiro veranstalten (*Sich Verstecken* 4, *Körperbeherrschung* (fürs Laufen) 3), an deren Ende er den Helden sein Phex-Amulett vorzeigen wird, um sich als Novize zu erkennen zu geben, falls sie ihn erwischen. Ob ihn das vor einer anständigen Tracht Prügel bewahrt, ist aber eine ganz andere Frage, denn ein Phex-Novize, der seine eigenen Fähigkeiten nicht einschätzen kann, hat es auch in den Augen der Phex-Kirche nicht anders verdient. Kommt er davon, sehen sie ihn spätestens bei dem Vollmondritual wieder, denn eigentlich soll der Bursche die Helden im Auftrage Yanis' beschatten.



AKT II

NEBEL IN DEN MADATHERMEN

Folgen die Helden der mysteriösen Einladung der Sha'ay Mada, sollten sie sich zur neunten Stunde des zweiten Tages in den Madathermen einfinden. Die Baronin von Nordhain wird in dem letzten Dampfbad auf der Galerie auf die Abenteurer warten. Bei sich trägt sie den Madamanten der Sha'ay Mada, um zu schauen, ob sich die beiden gegenseitig 'erkennen', wie bereits zuvor geschehen. Verpassen die Helden diesen Termin und versuchen es an einem späteren Tag zur selben Stunde noch einmal, können Sie ihnen auch dann ein Erfolgserlebnis gönnen – immerhin möchte Yanis ja die Wahrheit über den Stein wissen, so dass sie auch am nächsten und übernächsten Tag zur selben Zeit die Thermen aufsuchen wird.

VORSICHTSMAßNAHMEN

Die Madathermen, besonders die Dampfbäder, betritt man unbekleidet und allein mit einem Leinentuch verhüllt. Dies sollte den Helden zu denken geben – wo sollen sie den Kristall Simyalas unterbringen? Lassen sie ihn bei dem Gepäck und den Kleidern, tragen sie ihn stets bei sich (zum Beispiel in einem Lederbeutel) oder beherrscht einer von ihnen gar den WIDERWILLE UNGEMACH? Spätestens hier sollten Sie zaghaft erfragen, wer denn den Stein wo aufbewahrt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“In den Nebeln der Madathermen” kann wohl nur auf die Dampfbäder hinweisen, und so wandert ihr, nur mit Leinentüchern angetan, durch die drei weiten, hellen Räume, in denen sich um diese Stunde einige Puniner Bürger und Bürgerinnen unter dem Licht kleiner Gwen-Petryl-Steine eine verdiente Ruhepause gönnen. Aus vergitterten Löchern in den Wänden faucht ein langer Streif heißen Dampfes, der den letzten leeren Raum, durch den ihr streift, weiter mit dampfenden Schwaden füllt, so dass ihr kaum die Hand vor Augen seht und sich auf eurer Haut schnell ein feuchter Film bildet. Heiß wie in der Khömwüste und doch feucht wie in Havena ist es hier.

Wenn die Helden den Kristall bei sich führen:

Plötzlich durchzieht helles grünes Licht den Raum – ausgehend von dem Kristall, den ihr in den Feenhöhlen fandet. Ein einzelner Strahl des Lichtes bohrt sich geisterhaft durch die Schwa-

DAS SIPPENZEICHEN

Haben die Helden von einer dankbaren Shayla al'Fahan das Amulett mit dem Sippenzeichen erhalten und tragen es offen am Hals oder zeigen es einem Zahori, wird man sie zu einem etwa sechzigjährigen Greis führen, dem Mhanah der Sippe al'Fahan. Der alte Diluvio wird das Holzzeichen zunächst misstrauisch begutachten. Hat er erkannt, dass es freiwillig gegeben wurde, kehrt sich sein Verhalten in das absolute Gegenteil um: Er ruft seinen Enkel Majuelo und dessen Frau Farishal herbei und lädt die Helden an sein Feuer ein. Erzählen die Helden die Geschichte des kleinen kranken Fahi, wird er gar jeden an sein Herz drücken und ihnen unter Tränen danken (der Junge ist einer seiner Urenkel) und schlussendlich jedem von ihnen ein eigenes Sippenzeichen schnitzen, in dem der Name des Trägers eingeritzt ist – eine formelle Aufnahme in die Sippe al'Fahan.

Gönnen Sie den Helden einen schönen Abend voll rührendem Rollenspiel, an dem Majuelo und Farishal den Helden möglicherweise einige Lamento-Schritte beibringen, ihnen Außergewöhnliches von der Alten Zarpa berichten (siehe Seite 91) und sich generell mit ihnen anfreunden – damit die Helden den Zahori in der finalen Rettungsaktion in Punin vertrauen können.

den, hinauf zur vor euren Augen verborgenen Wand. Doch auch von dort oben strahlt nun Helligkeit und leuchtet euch entgegen – ein weißes, fahles Licht, das den Dampf so weit erhellt, dass ihr erkennen könnt, dass dort eine umlaufende Balustrade den Abschluss der Mauer bildet. Eine dunkle, schattenhafte Gestalt hält das Strahlen in den Händen. Durch die Schwaden verzerrt, dringt nun ein Flüstern an eure Ohren, das zunächst vom Fauchen eines weiteren Dampfstrahls überlagert wird, dann jedoch gut zu vernehmen ist: “Mada zum Gruße. Ihr seid hier, also werdet Ihr wohl Hilfe brauchen. Wie können wir Euch helfen?”

Natürlich wird Yanis die Helden auch erkennen, wenn sie den Kristall nicht bei sich tragen, und sie dann ansprechen. Die Helden sollten hier nicht den Eindruck von Gefahr gewinnen. Versuchen sie, das Flüstern zu identifizieren, sollten Sie nur wirklich gut ausgeklügelte Pläne belohnen. Ein EXPOSAMI fördert eine Person zutage, ein Rundum-ODEM (teurer und schwieriger, siehe *Liber Cantiones*) durch die Nebel zeigt keine magische Begabung der Person, nur ein kleines und ein großes rotes Glühen. Das kleinere ist ein INVERCANO-Artefakt mit einem zusätzlichen PSYCHOSTABILIS, das Kampfzauber und Verwandlungsmagie zurückwirft und die Magieresistenz um 7, bei Hellsicht- und Herrschaftsmagie sogar um 10 Punkte erhöht. Sämtliche Herrschafts- und viele Hellsicht- und Objektsprüche wirken jedoch sowieso nur bei Sichtkontakt, den die Baronin durch die Dampfschwaden ausschließt. Die größere Ansammlung von Astralkraft stammt von dem Madamanten. Ein ANALYS wirkt übrigens nur auf einen Schritt Entfernung, so dass für eine Analyse des Ursprunges der Astralkraft nur ein OCULUS ASTRALIS in Frage kommt (siehe **Magische Analyse des Madamanten**, Seite 66).

Was die Helden die Priesterin fragen werden, können wir Ihnen leider auch nicht sagen, Sie müssen bei den Antworten der Baronin improvisieren – wie viel würde sie sagen, um die Helden zu manipulieren, was wird sie ihnen nicht sagen, um nicht zu viel zu verraten?

Hier seien einige ausgewählte Fragen mit deren geflüsterten Antworten präsentiert.

☞ Wer seid Ihr? – “Ein unbedeutender Bote.”

☞ Wessen Bote? – “Der Sha'ay Mada.”

☞ Was ist die Sha'ay Mada? – “Ein Kult, der Mada und Phex dient.”

Was war das für ein Leuchten? – “Ein Artefakt, das mir bestätigt hat, dass Ihr die Gesuchten seid.”

Warum hat der Kristall geleuchtet? – “Es ist Euer Artefakt, Ihr müsst selbst wissen, warum es was tut.”

Warum wolltet Ihr uns treffen? – “Es schien uns, als ob wir auf der selben Seite stehen.”

Warum? – “Weil wir beide nicht wollen, dass das, was nicht Namen noch Gesicht trägt, erstarrt.”

Könnt Ihr uns die Harfe verschaffen? – “Selbstverständlich. Doch zu einem gewissen Preis – den Kristall, den Ihr bei Euch tragt.”

Könnt Ihr uns die *Chroniken von Ilaris* beschaffen? – “Sicherlich. Doch ich werde es nicht tun. Das Buch ist gefährlich.” (Über diesen Punkt lässt die Baronin mit sich reden – wenn die Helden an Ector vom Berg nicht herankommen ... und der Preis stimmt.)

Orientieren Sie sich bei Ihren Antworten an folgenden Punkten: Yanis ist eine Geweihte des Phex. Sie wird mit allen auch nur entfernt mit ihrem Glauben vereinbaren Mitteln versuchen, sich des Kristalls der Helden zu bemächtigen. Zunächst versucht sie es auf die nette Art, fruchtet das nicht, geht sie mit härteren Bandagen zu Werke. Trotz der Tatsache, dass sie die Anhänger des Namenlosen bei jeder Gelegenheit bekämpfen wird, versucht sie, für sich und ihren Kult noch einen Vorteil herauszuholen – obwohl ihr die Vernichtung der Diener des Widersachers an sich ‘Gegenleistung’ genug ist.

Fragen, die tiefer gehen als nur das simple gegenseitige Vorstellen und darauf abzielen, verwertbare Informationen zu gewinnen, wird die Geweihte nur nach Festlegung gewisser Regeln beantworten: Einer der Helden stellt eine Frage, auf die sie (wenn sie sie beantwortet) ihrerseits eine Frage stellen darf, die beantwortet werden muss – von beiden Seiten natürlich wahrheitsgemäß. Verweigert eine Seite die Antwort, ist das Spielchen zu Ende.

Yanis wird versuchen, auf schlecht gestellte Fragen der Helden so einsilbig und uninformativ wie möglich zu antworten, jedoch ihre eigenen Fragen so formulieren, dass sie nicht mit “Ja” oder “Nein” beantwortet werden können. Was die Baronin interessiert, sind etwa folgende Fragen, die geschickt auf präzise, unausweichliche Antworten abzielen:

“Mit welchen Zielen seid Ihr nach Punin gekommen?”

(bei Erwähnung der Harfe:) “Wozu bedarf es der Harfe?”

“Was wisst Ihr über den Kristall in Eurem Besitz?”

“Welche Gruppen interessieren sich noch für Euren Auftrag?”

“Was steht hier auf dem Spiel?”

Auf Fragen wie etwa: “Warum bedeutet Euch unser Kristall so viel?” wird die Priesterin die Antwort verweigern und das Duell beenden, da sie dieses Geheimnis nicht offenbaren wird.

VERTRAUEN IST GUT ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Offensichtlich hat die Fragestunde ein Ende, denn das Flüstern verstummt für einen Moment. Dann hebt es leise wieder an: “Euer Stein schläft noch. Wollt Ihr, dass er erweckt wird, können wir Euch helfen. Gebt eine Nachricht an die Khalinya-Sippe im Lager der Zahori, sie wissen uns zu finden.”

Wollen die Helden mehr zu diesen mysteriösen Worten wissen, flüstert es von oben: “Ich dachte, unser Spiel wäre vorbei?”

Dann teilt Yanis ihnen mit, dass sie erst Auskunft erteilen wird, wenn sie ihrerseits eine klare Antwort auf folgende Frage erhält: “Wofür brauchen die Diener des Namenlosen die Harfe?”

Da die Helden hierauf vermutlich auch keine befriedigende Antwort wissen werden, flüstert die Stimme: “Dann findet es heraus!”

Dann bekommen sie keine Antwort mehr.

Die Funktion dieser Szene ist klar: Nicht nur nimmt die Sha’ay Mada Kontakt zu den Helden auf, sondern hilft den Charakteren und deren Spielern auch dabei, noch einmal genauer über die Erlebnisse nachzudenken. Die Fragen, die Yanis ihnen präsentiert, verraten natürlich etwas über ihr eigenes Interesse an Stein und Harfe, weisen zugleich auf genau die Dinge hin, die die Helden selbst noch interessieren sollten. Was wollen die Anhänger des Namenlosen mit der Harfe? Was mit dem Stein? Was steht hier eigentlich auf dem Spiel? Zumindest wissen die Helden nun, wie sie mit der Sha’ay Mada Kontakt aufnehmen können.

MAGISCHE ANALYSE DES MADAMANTEN

Sollten die Helden den Madamanten der Sha’ay Mada oder später nach dem Vollmondritual ihren eigenen Kristall analysieren (sei dies per ODEM, ANALYS oder OCULUS oder die Hesinde-Liturgien SICHT AUF MADAS WELT, BLICK DER WEBERIN), gibt Ihnen dieser Kasten Anhaltspunkte, was der Magier oder Geweihte zu sehen bekommt.

Die Analyse des Elfenkristalls vor dem Ritual bringt nichts weiter zu Tage als zuvor (in der **Namenlosen Dämmerung**):

Bis zu 10 ZfP bzw. LkP*:* Der Zaubernde sieht die interessante magische Struktur eines magisch begabten Lebewesens (je nach Heldentypus des Zaubernenden) – nämlich seine eigene.

Ab +11 ZfP bzw. LkP*:* Er ahnt, dass darunter ein permanenter INVERCANO liegt, der auf Hellsichtmagie modifiziert ist, so dass er den Zauber auf den Magier zurückwirft.

NACH DEM RITUAL

ODEM ARCANUM

1 ZfP:* Der Kristall ist magisch.

4 ZfP:* Der Kristall ist in höchstem Maße magisch.

8 ZfP:* Die magische Aura ist perfekt und rein. So sauber dürfte eigentlich kein magischer Gegenstand sein, der auf Dere zu finden ist.

ANALYS / OCULUS

1 ZfP:* Astralfäden, die an rohe, ungewirkte Matrixfäden erinnern.

4 ZfP:* Die Reinheit, die beim ODEM beobachtet wird, findet sich auch in der Matrix wieder: Es ist keine Thesis eingebettet, kein noch so geringes Zeichen der Signatur eines Zauberkundigen zu finden: pure Astralkraft.

8 ZfP:* Dieser Kristall birgt zwar keine Zauber, besitzt jedoch ein ‘Spezialgebiet’: die reinste Ausprägung von Verständigungsmagie, die du je erblickt hast.

ROSE MIT DORPEN

Ein novadischer Abend

Im Abschnitt **Die Rose der Wüste** (S. 54) verspricht Azila den Helden, ihnen zum ‘Dank’ für ihre ‘Rettung’ einen novadischen Abend zu bereiten. Sollten sich die Helden nicht bei ihr melden, wird sie ‘zufällig’ wieder auf die Helden treffen und das Angebot erneuern – schließlich wolle Azila so *gerne* für sie tanzen. Nehmen die Helden die Einladung an, wird Azila sie wie vereinbart in ihrem Haus empfangen. Ein junger novadischer Diener bittet sie herein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Einrichtung des Hauses lässt wahrhaftig an das Zelt eines Hairans denken: Decken und Wände sind mit bunten, novadisch gemusterten Stoffen zeltartig verhängt, der Boden ist mit kostbaren Teppichen bedeckt, auf denen Sitzkissen und niedrige Tischchen anmutig verteilt sind. Eine Fläche von etwa sechs Rechschrit ist freigehalten. Bis auf ein paar Zimbelen, einigen Tamburins, einen achtlos auf dem Boden liegenden Schleier und einer Schale zum Verbrennen von Weihrauch gibt es keine Gerätschaften.

In der Nähe eures Tisches steht eine Harfe neben einem Hocker. Azila weist mit einer einladenden Geste zu Tischchen und Sitzkissen: "Mein Haus ist auch das Eure, Effendis."

Zunächst wird die Sharisad ein vielmögiges und köstliches Mahl aus Reis und Lammfleisch in süß-saurer Soße servieren lassen, zu dem viel Rotwein aus Thalusa gereicht wird; der junge Tulamide trägt die Speisen auf und entlockt, während ihr esst, einer Zithabar sanfte Klänge. Azila plaudert munter über die Stadt und die Leute, fragt die Helden, ob es ihnen hier gefällt, was sie bereits alles erlebt haben etc. Sobald sich alle Gäste satt gegessen haben und leicht angetrunken sind (wenn möglich), wird Azila sich erheben (die selbst von jedem Gang nur wenig genossen hat), um sich zum Tanze bereitzumachen. Garderobe und Accessoires hat sie dabei so gewählt, dass die Helden möglichst intensiv an den Kristall in ihren Händen und an Elfenwesen erinnert werden – sie möchte ihre Gedanken auf all das richten, was sie mit dem *Tanz der Wahrheit* in ihren Köpfen zu lesen hofft.

DER TANZ DER WAHRHEIT

Azila versucht den *Tanz der Wahrheit* faszinierend genug zu gestalten, um Magier oder Elfen von einer Untersuchung ihrer Absichten oder einer Analyse des Tanzes abzuhalten, und ihn gleichzeitig nicht zu atemberaubend zu tanzen, so dass die Helden auch über die von ihr erweckten Assoziationen, nämlich den Stein und die Harfe, nachdenken. Magieresistenz spielt bei dem Tanz der Sharisad keine Rolle, allein ein HELLSICHT-TRÜBEN-Artefakt würde 'anspringen' und das Gedankenlesen verhindern, wenn die beim Sprechen übrigbehaltenen ZiP* die übrigen Punkte bei der Zauberprobe Azilas übersteigen (nämlich 9). Ausgelöst wird ein solches Artefakt übrigens auch dann, wenn es nicht helfen kann (was der Held allerdings erst bei einer neuerlichen Analyse feststellen wird, falls nicht mit dem Auslöser auch ein AURIS-NASUS-Gong o.ä. verbunden ist).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die schöne Novadi erscheint durch eine hintere Tür wieder in dem Raum, in dem ihr euch gerade die Bäuche vollgeschlagen habt, entzündet den Weihrauch und stellt sich in der Mitte des freien Raumes auf, die Hände weit über den Kopf erhoben. Das glänzend schwarze Haar ergießt sich über ihre Schultern, ein Schleier perlfarbener Seide fließt ihre Arme hinab zu dem knappen Oberteil, das mit vielen Perlen bestickt ist. Unter dem auf der Hüfte sitzenden Münzgürtel trägt sie einen Rock aus dem selben Material wie der Schleier, der die Tänzerin seltsam feenhaft und überderisch erscheinen lässt. An ihrem Ausschnitt prangt ein großer, grüner Edelstein, der ein wenig aus dem Rahmen fällt. Al'Rik, der junge Diener, verlässt seinen Platz hinter eurem Tisch und setzt sich auf den Hocker an der Seite und ergreift die Harfe. Zunächst zupft er einige kurze Übungstöne, um sich mit dem Instrument vertraut zu machen, dann, auf ein fast unsichtbares Nicken der Tänzerin hin, beginnt er eine ungewöhnliche Melodie zu spielen. Sämtliche Tonfolgen und Harmonien würden eher zu einem Fest der Elfen denn zu dem Tanz einer Novadi passen, und auch die wiegenden Bewegungen der Sharisad erinnern mehr an einen Feen- oder Elfentanz. Zu den gezupften Tönen der Harfe gesellen sich allmählich die sehnsüchtigen Klänge einer Flöte und das Schlagen eines Tamburins. Während sich Azila wiegt und windet, lächelt sie zu euch herüber, ihre Augen kaum einmal von euch wendend.

Wie lange liegt es schon zurück, dass ihr die Elftöne vernahmt, die ihr der Flöte Ulfindels entlocktet? Vor neun Monaten fandet ihr den Kristall Antaraleons und hindertet die Diener des Namenlosen daran, das Lamifaar freizusetzen und den Kristall zu erringen. Mit der Hoffnung, dass sich auf dieser Queste alles genauso gut fügen wird wie damals und ihr mehr über den Kristall Simyalas herausfinden werdet, hängt ihr euren Gedanken nach, von dem Tanz der Sharisad an die Vergangenheit erinnert.

Nur nach und nach nehmt ihr wahr, dass die Tanz verklingt und Azilas Tanz zur Ruhe gekommen ist. Wie die Fleisch gewordene Rahja liegt sie dort. Nun ja, vielleicht nicht ganz, denn ihre Brust hebt und senkt sich wild von der Anstrengung, die während des Tanzes selbst nicht zu merken war.

Wenn die Helden Azila auf diese Anstrengung ansprechen, wird sie sich darauf hinausflüchten, dass die letzten Tage wohl doch an ihr gezeht haben. "Vor allem dieses fürchterliche Erlebnis mit dem Überfall!"

Die Tänze der Sharisadim sind in der magischen Zunft quasi unbekannt, und sollten Sie nicht einen Tulamiden in der Gruppe haben oder einer der Helden schon mal mit einer magischen Tänzerin gereist sein, wird kaum jemand wissen, worum es sich handelt (während eine Sharisad den *Tanz der Wahrheit* natürlich sofort erkennt, auch wenn er sehr abgewandelt dargeboten wird).

Sollte sich jemand in Ihrer Heldengruppe befinden, der meisterlich tanzen kann, also einen TAW von wenigstens 11 hat, dann können Sie ihn darauf aufmerksam machen, dass Azila manchmal mit dem rechten Fuß etwas vorsichtiger auftritt, als dies eigentlich angebracht wäre. Auch hier wird sie sich gegebenenfalls auf den Überfall hinausreden, bei dem einer dieser Rüpel mit seinem schweren Stiefel auf ihren Fuß getreten sei. In Wirklichkeit liegt es aber daran, dass sie einen Zeh an ihren Gott geopfert hat.

Azilas Absicht ist, die Helden durch ihr Auftreten und ihre Gewandung an die Holde Ulfindel und den Elfenkristall zu erinnern, damit sie dann beim Tanz deren Gedanken und Überlegungen lesen kann. Sollte einer der Helden in überspitztem Misstrauen verkünden, an etwas anderes denken zu wollen, wird ihm das auch gelingen – die anderen jedoch können diesen seinen Gedanken ja nicht hören. Azila blickt mit dem Tanz in die Gedanken der drei Helden, die sie für die klügsten und gebildetesten hält – Geweihte, Magier, andere Zauberkundige. Hat einer der Helden den Stein bei sich, wird sie dies herausfinden und gleich für den Heimweg der Helden einen Überfall inszenieren lassen (siehe den Abschnitt **Überfall!**, Seite 68).

Sprechen die Helden die Sharisad auf die Ähnlichkeit ihrer Gewandung zu der Ulfindels und der des Stückes zu elfischer Musik an, wird sie in gespielter Naivität erzählen, ein Dschinn (also die übliche novadische Bezeichnung für einen Elfen) sei einmal in ihre Oase gekommen und habe musiziert und sie die fremdartigen Schritte dazu gelehrt. Sie wird behaupten, für die Helden einen *Tanz der Ermutigung* getanzt zu haben, um sich damit bei ihnen zu bedanken – der Tanz helfe ihnen gegen alles, was sich ihnen am nächsten Tag in den Weg stelle.

Trotzdem kann es sein, dass die Helden Azila mit ODEM ARCANUM (schlägt nur während des Tanzes an; "Natürlich hat Rastullah mich mit seinen Kräften beschenkt – was ist daran so ungewöhnlich?"), SENSIBAR ("Ich soll Euch hassen? Meint Ihr nicht, dass Ihr Euch da irrt? Immerhin habt Ihr mein Leben gerettet!"), BLICK IN DIE GEDANKEN ("Ich versuche, Euch über Eure Harfe auszufragen? Ich wusste nicht einmal, dass Ihr Musiker seid! Ihr hättet statt dieses Stümpers für mich spielen können!") oder ähnlichem bereits jetzt enttarnen. Darauf wird sie mit ihrem Erz-Dschinn aus der Flasche kontern (siehe **Glut aus der Khôm**, Seite 74). Es kommt auf die Helden an, ob sie Azila bereits hier aus dem Verkehr ziehen oder erst später. Wenn ja, müssen Sie Azila in den folgenden Abschnitten bereits durch Beorn den Blender ersetzen.

EINE WINZIGE KLEINIGKEIT

Während des 'novadischen' Abends werden Azila und Al'Rik *einem* der Helden eine für ihn typische Kleinigkeit entwenden. Die betreffende Person werden sie dabei nach zwei Kriterien auswählen: dem Wiedererkennungseffekt des Gegenstandes und der Angetrunkenheit des Helden. So ist es möglich, dass ein Magier am nächsten Morgen feststellt, dass er seinen Spitzhut bei der Novadi vergessen hat, ein Geweihter möglicherweise sein (mit Namen versehenes) Gebetsbüchlein, ein Krieger einen Gegenstand, der mit seinen Wappenfarben versehen ist. Suchen Sie sich etwas Charakteristisches aus, das Azila für den Diebstahl in der Akademie zu verwenden gedenkt – um die Spur auf die Helden zu lenken.

DUNKLE KRALLEN

ÜBERFALL!

Inszenieren Sie nach dem Besuch der Helden bei der Sharisad einen Überfall der Diener des Namenlosen auf den Helden, der den Kristall bei sich trägt. Welchen Zeitpunkt Sie dafür wählen, sei Ihnen überlassen. Die Werte der Angreifer sollten leicht unter denen der Helden liegen, ihre Zahl die der fähigen Kämpfer jedoch um einen übersteigen. Während des Kampfes sollte einer der Schurken einen Ihrer Helden mit einem Mengbilar verletzen (mit um den Rüstungsschutz des Helden erschwerten Attacken, damit das Gift in die Blutbahn gerät), woraufhin dieser sich für eine Spielrunde von allen positiven Eigenschaften drei Punkte abziehen muss. Jeder halbwegs gebildete Alchimist (wozu auch die meisten Magier zählen) wird bereits an der Färbung der Flüssigkeit erkennen, dass es sich bei dem Gift um ein Halbgift handelt; eine Analyse würde ergeben, dass es von mittelmäßiger Qualität ist (C). Das wahre Gift ist jedoch der Sud eines Rattenpilzes, der den Helden für die Einflüsterungen des Namenlosen öffnen soll und als Nebenwirkung Zadig von Volterach im Finale ermöglichen wird, über dessen Geist in Madayas Träume einzudringen. Das Halbgift lässt sich sehr wohl durch ein Antidot tilgen, der Rattenpilzsud jedoch nicht, da ist schon die Hand einer Peraine-Geweihten nötig.

FALSCHES SPIEL

VERHAFTUNG

Zum Vorlesen oder Nachersählen:

Eine Abordnung von Stadtgardisten in Begleitung eines Paares in Grau und Rot gekleideter Magier kommt auf euch zu und verteilt sich strategisch um eure Gruppe. Der Hauptmann der Garde tritt vor und verkündet: "Im Namen Praios' erkläre ich Euch für verhaftet! Leistet keinen Widerstand oder wir wenden Gewalt an."

Dann schließt sich die Magierin seiner Rede an: "Im Namen der Großen Grauen Gilde des Geistes erkläre ich Euch für verhaftet. Bitte folgt uns freiwillig ..." Sie zögert einen Augenblick, fährt dann jedoch fort: "... sonst endet diese Situation sehr hässlich."

Begeben sich die Helden freiwillig in die Obhut der Ordnungshüter, bringt man sie direkt zur Akademie. Leisten sie Widerstand (wie Helden es meist so tun), wird es zum Kampf mit den Grünröcken und den Magiern vom ODL (Ordo Defensoris Lecturae) kommen. Letztere sind dabei deutlich im Vorteil, da sie bereits mit GARDIANUM und ARMATRUTZ ausgerüstet in die Szene hineingingen, um sich vor Zaubern und weltlichen Angriffen zu schützen. Beide Magier sind Spezialisten im schnellen PARALYSIS, um die Helden so schnell wie möglich zu versteinern und weiteren Schaden an allen Beteiligten zu verhindern. Bedenken Sie, dass der PARALYSIS auch auf mehrere Personen gleichzeitig wirkt. Trotzdem sollten Sie den Helden genug Chancen einräumen, sich zu wehren und eine Flucht zu versuchen (einem cleveren und schnellen Streuner mag das auch gelingen). Die restlichen Helden sollten schließlich jedoch auf die eine oder andere Weise in der Magierakademie abgeliefert werden.

AUFRUHR AM ΠΕΠΤΑΓΡΑΜΜΑΤΟΝ

Im Gebäude ist man gerade unter Salandrión Finkenfarn dabei, den Mord an Rhodenio Faysharan und den damit einhergehenden Einbruch mittels OCULUS zu untersuchen. Die Helden selbst, die zunächst in magisch gesicherte Zellen gesteckt werden, wird der elfische Magister später befragen.

Zum Vorlesen oder Nachersählen:

Flankiert von den beiden Magiern der Grauen Stäbe betritt ein dunkelhaariger schlanker Elf den Raum. Seine Gewänder ent-

SCHLEICHENDE ZWEIFEL

Der Held, der die Rattenpilzsud-Attacke abbekommen hat, ist nun für 1W6+3 Tage lang geneigt, den Argumenten des Namenlosen und seiner Diener zuzustimmen (was möglicherweise Azila noch einmal den Hals retten kann). Nehmen Sie den Spieler oder die Spielerin *nicht* direkt im Anschluss an die Vergiftung, sondern einige Minuten später kurz beiseite und bitten Sie sie oder ihn, sämtliche Selbstverständlichkeiten in ihrem/seinem Leben zu hinterfragen. Bei geeigneter Gelegenheit werden sich die Zweifel verschärfen, so dass der Charakter sogar die Aussagen von Geweihten über Religion und Alveran in Zweifel zieht. Für echte, seelenverschlingende Zweifel war die Dosis Rattenpilz nicht hoch genug, ebenso wenig wird der Held/die Heldin gleich bei misslungenen Klugheits- und Intuitions-Proben zum Feind überlaufen. Mit der leicht abgeschwächten Wirkung sollten Sie jedoch entsprechende Proben würfeln lassen, bei deren Misslingen die Heldenperson sich gegen die Logik in den Worten der Namenlosen Schergen nicht erwehren kann.

sprechen eher einem Gecken denn einem Magier, und trotzdem trägt er einen Zauberstab.

"Sanyasala", begrüßt er euch ernst und mustert euch. "Ihr seid des Mordes an einem Magister dieser Akademie und des Diebstahls eines Artefaktes verdächtig. Mir wurde die Untersuchung dieses Falles unterstellt. Mein Name ist Salandrión Farnion Finkenfarn."

Im Gespräch mit dem Elfen können die Helden zunächst die allgemeine Verwirrung klären. Schon zu Beginn wird sich Finkenfarn einen von ihnen herausuchen, dessen Gedanken er mit BLICK IN DIE GEDANKEN lesen wird, um Aufschluss über Schuld und Unschuld der Helden zu erhalten. Deshalb können die Charaktere den Magister, dem es mehr an Aufklärung denn an Schuldzuweisung gelegen ist, nach langen Erklärungen von ihrer Unschuld überzeugen und sich an den Untersuchungen beteiligen.

Finkenfarn ist ein Meister im Gedankenlesen und wird sich zusätzlich noch davon überzeugen, dass die Helden nicht unter einem magischen Zwang stehen (per ANALYSIS). Seine Fragen zielen auf die Absichten der Helden in Punin ab, auf ihre Verbindung zu Rhodenio Faysharan und zu den Dienern des Namenlosen.

Übrigens: Natürlich interessieren den hochintelligenten Elfen, der selbst bisweilen in Kontakt mit Naheniel Quellentanz steht, wenn es die Mysterien Simyalas zu enträtseln gilt, Harfe und Kristall immens.

SPURENSUCHE

Die Fakten sind folgende: Vor einigen Stunden betrat Rhodenio Faysharan mit einer tulamidischen Dienerin (von denen es an der Akademie wahrhaftig viele gibt) die Akademie. Niemand achtete darauf, ob die Dienerin die Akademie wieder verließ oder nicht (dies geschieht im Auftrag der Magister und Magier häufig), doch fand man die Tür zum Übungsraum sperrangelweit offen, das zu analysierende Artefakt fehlte. Auf die Helden wies natürlich ihr Herumfragen an der Akademie, der Besuch bei Rhodenio im *Löwin und Einhorn* sowie jene 'winzige Kleinigkeit', die einer der Helden vielleicht schon vermisst. Rhodenio Faysharan wurde in besagtem Übungsraum für Antimagie, einer der bestgesicherten Kammern an der Akademie, tot aufgefunden. Todesursache ist ganz definitiv der scharfe Dolch mit dem Knauf aus dreizehn zu einer Pyramide aufgetürmten Augen, der im Rücken des Magisters steckt. Weder an der Eingangs-, noch an der Kammer-

tür (die beide hochgradig magisch gesichert sind) finden sich Spuren von magischer oder profaner Gewalteinwirkung, und neben der Leiche und dem Fehlen der Harfe finden sich kaum weitere Spuren. Auf Bitten der Helden händigt ihnen Finkenfarn übrigens den unvollständigen Analysereport Faysharans aus (Quelle Q17).

Ein einziger Hinweis lässt sich in *Löwin und Einhorn* auftun, falls die Helden auf den Gedanken kommen, sich hier zu erkundigen: In der letzten Nacht trat hier eine novadische Tänzerin auf, mit der Rhodennio heftig geschäkert haben soll ... (Zeigen die Helden hier oder an der Akademie ein Bild Azilas vor, etwa mit AURIS, NASUS, OCULUS, erkennt man die Tänzerin bzw. die 'Dienerin' in Begleitung Rhodennios in ihr wieder.)

Übrigens: Der Archivar Nazir Ragaza ist seit diesem Ereignis wie vom Erdboden verschluckt.

ZUM HAUS DER NOVADI

Vermutlich werden die Helden, sobald ihnen der Gedanke kommt, wo einer der ihnen den Gegenstand 'verloren' hat, der sich in der Akademie wiederfand, das Haus der Novadi aufsuchen. Läden und Türen sind jedoch verschlossen, keiner der Bewohner hält sich hier auf. Sollten die Helden eindringen, werden sie keinerlei abnorme Hinweise finden, außer, dass Azila eine Vorliebe für die Farben Schwarz und Purpur besitzt. Im Keller ist ein gut versteckter Zugang zur alten Kanalisation, das Geheimversteck der Diener des Namenlosen zu finden – allerdings nur bei sehr genauer Suche: Die Helden sollten das Versteck nicht vor **Akt III** finden.

AUF DER SUCHE NACH DEM FEIND

Wie die Helden gegen die Diener des Namenlosen vorgehen werden, hängt zu großen Teilen davon ab, welche Freunde sie sich in Punin bereits gemacht haben. Naheliegender scheint es, in einer so riesigen Stadt damit einige Experten im Auffinden von verschwundenen und noch nicht verschwundenen Dingen zu beauftragen: die Phex-Priesterschaft oder die Sha'ay Mada. Möglicherweise haben die Helden aber auch das Herz der Familie al'Fahan gewonnen (siehe **Das Sippenzeichen**, Seite 65) und wollen diese nun bitten, ihnen dabei zu helfen, die Schergen des Widersachers ausfindig zu machen.

Während die Geweihten des Phex und der Madakult natürlich eine zünftige Gegenleistung verlangen, werden die Zahori ihren Freunden kostenlos zur Seite stehen – wenn man davon absieht, dass die Helden sich damit ihrerseits dazu verpflichten, den Freunden in der Not beizustehen.

DER NOVIZE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Durch das Gedrängel auf Punins Straßen hindurch schiebt sich ein riesiger Novize der Travia auf euch zu, kenntlich durch die hellgelbe Robe mit dem orangefarbenen Kragen und das Kopftuch. Er verbeugt sich würdig vor euch, so dass seine thorwalschen Zöpfe unter dem Tuch hervorrutschen, und hebt dann zu sprechen an: "Verehrte Damen und Herren, mein Name ist Thorgrimm Thirasson, Novize der Travia. Die Hohepriesterin Shaya aus Thorwal schickt mich, Euch zu finden. Sie hat wichtige Kunde für Euch."

Thorgrimm schlägt vor, sich in ein Gasthaus zurückzuziehen, wo er seine gepeinigten Füße in den von der Reise völlig ruinierten Stiefeln auf einen Schemel legt, sobald er den Helden den Brief Shayas mit den Worten überreicht hat: "Hochwürden wäre gerne selbst gekommen, doch wie Ihr sicherlich wisst, ist ihre Fürsorge in Thorwal im Moment dringender nötig. Diese Hirnfurzer von Horasheringen haben ja wahrhaftig genug Schaden angerichtet."

Folgendermaßen lautet der Brief:

Werte Fremde,

Euch mag es seltsam erscheinen, dass ich Euch, die wir uns nicht kennen, diese Zeilen sende.

Wundert! Euch jedoch nicht, denn die Herrin Travia segnete mich schon mein ganzes Leben mit Visionen und Träumen von dem, was kommen mag. Was jedoch geschieht, das liegt in den Händen der Unsterblichen, an mir ist es nur, zu warnen.

Mir träumte von Beorn dem Blender, einem thorwalschen Hetmann, der einst den König der Meere, Phileasson Foggwulf, zu einer Weltbereisung herausforderte, um zu sehen, wer der bessere von beiden sei. Auf seiner Reise wurde Beorn zum Werkzeug einer mächtvollen Gesandte des Namenlosen auf Dere – ein Opfer, das er selbst aus Gedanken der Rache wählte. Kein schrecklicheres Motiv gibt es, um etwas zu beginnen, und es endet meist in Verzweiflung. Die Göttin zeigte mir Bilder im Herdfeuer, die von Beorn und Euch unter dem Elfenbeinturm Punins handelten, und weitere von einer prachtvollen Höhle, durch die die Winde heulend zogen. Beorn trug das Mal des Namenlosen auf der Stirn, das die Schwarze Elfe ihm aufgedrückt hat, und so muss seine Seele als verloren gelten. Er ist listig und verschlagen, und er wird Euch töten, wenn Ihr nicht auf die Götter und Euch selbst vertraut und gegen ihn antretet.

*Der Segen der Zwölfe mit Euch,
Shaya*

INFORMATIONEN ZU DER PHILEASSON-TETRALOGIE

Thorgrimm wird den Helden später gerne noch Fragen zu Beorn und der Schwarzen Elfe beantworten – nach bestem Wissen, das Shaya ihm vermittelt hat.

Die uralte Elfe, die Beorn dem Namenlosen anheimgab, heißt Pardona und muss mehrere Tausend Jahre alt sein. Sie soll in dem 'Himmelsturm' oben im ewigen Eis wohnen, der angeblich von dreizehn Gletscherwürmern beschützt wird. Sie ist eine Gesandte des Namenlosen und eine exzellente Dämonenbeschwörerin. Ihre Künste im Beschwören werden nur noch von ihren Fähigkeiten in der Chimärologie übertroffen.

Beorn zeigte sich damals als ehrgeiziger und rücksichtsloser Gegner, der sich jedoch, als der Sieg für ihn verloren war, als guter Verlierer erwies und sogar bereit war, sein Leben dafür zu opfern, sich an Pardona zu rächen und seinem Gegner dabei den Rücken frei zu halten. "Vielleicht wäre er nicht so rachedurstig gewesen, hätte er gewusst, dass er nicht sein Leben, sondern seine Seele opfert", murmelt Thorgrimm.

Die Expeditionen suchten zwei der hochelfischen Städte auf – den Himmelsturm im ewigen Eis und Tie'Shianna in der Wüste Khôm. Beide hatten ihre Blütezeit lange hinter sich, doch während Tie'Shianna durch die Heere des Namenlosen verwüstet und vernichtet war, hatte der Krieg im ewigen Eis die Mauern des Turms Omtheon nicht zerstört.

Thorgrim berichtet weiterhin, dass die Zwölfgötter an diesem Wettrennen besonderen Anteil genommen hätten, indem sie den die Expedition begleitenden Travia-Priesterinnen Visionen bezüglich der zu lösenden Aufgaben gesandt hätten. Shaya, eine

dieser Priesterinnen, glaube nach wie vor, dass die Erlebnisse um die elfische Vergangenheit allein dazu dienten, die Menschen vor dem Namenlosen und seiner Dienerin Pardona zu warnen. Deshalb stelle sie ihr Wissen zur Verfügung.

Shaya befürchtet, dass Pardona erneut Unheil über Dere bringen wolle. Ihre Kreaturen seien Gletscherwürmer, Nachtalben und Harpyien, vor denen sich die Helden besonders in Acht nehmen sollten.

Wollen Sie weitere Hinweise aus der Vergangenheit einbauen, lesen Sie dazu die **Phileasson-Saga**.

DIE SCHLANGE IM PEST

WEITERE BRIEFPOST

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen
(auch andere Übermittlungsart denkbar):*

Der Wirt eures Gasthauses serviert euch mit dem Essen nicht nur die Getränke, sondern auch noch ein mit grün-goldenem Lack sorgfältig versiegeltes Pergament. Das Siegel habt ihr schon einmal gesehen, auf einem anderen Brief, der euch zugestellt wurde.

Werte Damen und Herren Abenteurer!
Offensichtlich ist Euch aus den warnenden
Worten des Herren Rohal keine Weisheit
erwachsen, sonst hättet Ihr Eure Suche beendet.
Seid jedoch im Namen der Herrin Hesinde
versichert, dass Euch aus der Verfolgung dieser
Angelegenheit nur Schaden erwachsen wird. Ihr
wisst nicht, worauf Ihr Euch einlasst, und so will
ich Euch das Falsch Eures Tuns aufzeigen. Leset
die beiliegende Passage und bittet die Schlange um
Verzeihung. Dies ist nicht Euer Kampf.
Ein Freund



Diesem Schreiben liegen die Quellen Q5, Q14 und Q18 bei. Werden die Helden Q5 und Q14 als Warnung verstehen, so werden sie sich sicherlich über Quelle Q18 wundern. Doch Ector, der die Lehre der Ilaristen aufgesogen hat wie ein Schwamm, vermutet noch immer eine Verschwörung Madas mit dem Namenlosen, denn sie gab ihm Kraft und die Möglichkeit, sich aus den Fesseln der Götter zu befreien. Gleichzeitig dient die Quelle Q18 als weiterer Hinweis für die Helden, dass Mada möglicherweise eine Rolle in all dem spielen könnte, und als Wink mit dem Zaunpfahl, dass sie offensichtlich von jemandem die *Chroniken von Ilaris* erhalten können.

SCHLANGENJAGD

Die Helden sollten an obigem Brief ersehen, dass es jemanden gibt, der die *Chroniken von Ilaris* besitzt und gut kennt, der zudem der Hesinde-Kirche nahe steht, wenn er ihr nicht gar angehört. Motivieren Sie Ihre Helden, spätestens jetzt nachzuforschen, wer jener mysteriöse Schreiber ist, der sich als 'Freund' ausgibt. Forschen die Helden im Hesinde-Tempel nach dem Schlangenzeichen mit der Sphärenkugel, ernten sie misstrauische Blicke, erhalten jedoch auch eine Antwort: Es ist das Zeichen der Sekte von Ilaris, das sogenannte *Ilaris-Siegel*. Die Schlange steht natürlich für Hesinde und, übertragen, die Weisheit, die Kugel für die Sphären, die Los geschaffen hat. Man kann das Symbol dahingehend interpretieren, dass die Ilaristen sämtliches Wissen über das wahre Wesen der Götter unter das gemeine Volk bringen wollten, aber auch in die Richtung, dass die von Hesinde Erwählten über Los' Schöpfung herrschen werden. Wie Ihre Helden vorgehen werden, um an die Ilaristen heranzukommen, können weder wir noch Sie mit Bestimmtheit vorhersagen, und auch nicht, ob sie inzwischen auf dem Wissensstand sind, der notwendig ist (oder ob sich Ihre Helden möglicherweise um jegliche Bibliothek dieses Abenteuers gedrückt haben).

Deshalb seien hier einige mögliche Strategien aufgezeigt, die am wahrscheinlichsten erscheinen:

Fleißarbeit: Ector vom Berg ist derjenige Priester der Hesinde, der die Chroniken am häufigsten aus der Bibliothek entliehen hat (ein Privileg, das hier in Punin nur Hochgeweihte besitzen). Teilweise lagen die Bücher mehrere Monde bei ihm, was eine ausgesprochene Hingabe vermuten lässt. Tatsächlich schrieb er das Werk sorgfältigst ab (eine Abschrift, die auch noch bei ihm zu Hause zu finden ist – wohlversteckt natürlich). Zudem befand Ector sich häufig auf Reisen. Mitpriester können berichten, dass er selbst einmal persönlich in Beilunk gewesen sei – und das, nachdem die Stadt vom Feind eingeschlossen war. (Er intrigierte hier gegen die Praios-Priester, um die Harfe aus den Bleikammern des Tempels zu holen.)

Erpressung: Kommen die Helden darauf, die Handschrift des Hauptverdächtigen am Hesinde-Tempel, nämlich von Ector vom Berg, mit den Briefen der Sekte zu vergleichen, kommen sie auf eine erstaunliche Übereinstimmung. Wenn sie ihn daraufhin beschatten oder sein Haus durchsuchen, wo sie eine exzellente Abschrift (Ectors eigene) und eine halbfertige Kopie von geringerer Qualität finden werden. Haben die Helden Ector einmal in der Hand, können sie ihn zwingen, ihnen Einblick in die *Chroniken* zu gewähren.

Einschmeicheln: Die Helden können versuchen, Ector davon zu überzeugen, dass die *Chroniken von Ilaris* sie bereits in ihren Bann gezogen haben. Dies setzt allerdings voraus, dass die Helden bereit sind, sich als Häretiker auszugeben – das ist nicht nur anstrengend, sondern auch gefährlich. Immerhin können sie so Einblick in die Chroniken nehmen, die Ector ihnen zur weiteren Überzeugung gerne zu lesen geben wird.

DIE CHRONIKEN VON ILARIS

Die dreihundert Jahre alten, in grünes Leder gebundenen Bücher befinden sich in exzellentem Zustand, die Seiten sind leicht vergilbt, aber fest, die Schrift ist gut lesbar und die Illustrationen in Band III von begnadeter Hand erstellt. Zwischen den Seiten liegt ein aus einem anderen Buch säuberlich herausgetrenntes Blatt, nämlich Quelle Q25, die die Helden daher in dem Ursprungsbuch von Alaar Zhavino nicht finden werden, da Ector sie entfernt hat (siehe Seite 58).



AKT III

IM ZEICHEN DES MONDES

Es steht zu erwarten, dass Ihre Helden spätestens dann Kontakt zu der Sha'ay Mada aufnehmen werden, wenn sie die Quelle über das Erwachen des Madamanten in die Finger bekommen (Q25). Eine Verabredung in den Madathermen lässt sich leicht treffen, indem die Helden sich mit einer Botschaft an die Sippe Khalinya im Lager der Zahori wenden, die die Nachricht weitervermittelt. (Den Weg der Botschaft zu verfolgen, sollte extrem schwierig, bei entsprechenden Talentwerten jedoch nicht unmöglich sein. Die Nachricht wird natürlich zur Eslamidenresidenz gebracht.)

Vorbereitungen auf die Unterredung werden sich als wirkungslos erweisen – die flüsternde Stimme kommt dieses Mal nicht von der Galerie, sondern aus einem der nicht aktiven Dampfzuleiter in den Wänden.

Eine weitere Verabredung wird nur dann getroffen, wenn die Helden die Bitte äußern, dass die Phex-Priester sich doch einmal den Stein der Mada vornehmen sollen. Alles weitere bittet die Person auf den nächsten Termin zu verschieben, da man solche Dinge besser in Persona bespricht. Der Treffpunkt ist das Gilborn-Haus im Stadtviertel Ingwacht – jenes Haus, in dem der Praios-Heilige Gilborn geboren wurde, der während der Magierkriege von Borbarad in der Wüste Gor zu Tode gefoltert wurde. Besteht allerdings Zweifel an der Aufrichtigkeit der Helden, werden sie im Gilbornhaus niemanden antreffen.

IM HAUS DES HEILIGEN GILBORN (I4)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Fast meint man, sich im Haus geirrt zu haben, denn vor dem schlichten Fachwerkbau mit dem Zunftzeichen der Schuhmacher über der Tür herrscht ein dichteres Gedränge als an den meisten anderen Stellen der Stadt. Händlerinnen mit Bauchläden voller winziger Gilbornfigürchen wetteifern mit den Verkäufern von Gedenkkerzen und goldenen Schutzmedaillons. Reisende und Pilger scharen sich um die Händler, deuten auf das mit Bosparanienlaub umkränzte Fenster, das zum Zimmer des Heiligen gehört, oder strömen in das Haus. Eine junge Frau in bornländischer Kleidung entzündet gerade ihre Kerze an einer anderen und stellt sie vor die Hauswand, wo bereits ein Meer von anderen Flämmchen leuchtet.

Das Haus des Heiligen Gilborn, der vor fünfhundert Jahren unter Borbarads Hand starb und seitdem als Märtyrer und Schutzheiliger gegen die Zauberei verehrt wird, dient den Pilgern aus allen Ländern als Anlaufstelle, um für in den Schwarzen Landen verschollene

JAGD AUF DIEBE

Im Rahmen der vielfältigen Ereignisse in Punin ist es durchaus möglich, dass den Helden der Elfenkristall, den sie von Nahaniel bekommen haben, von einer der Gruppen gestohlen wird. In diesem Fall sollten Sie die Helden auf die Spuren zu der entsprechenden Gruppierung bringen, möglicherweise sogar eine Konfrontation bereits jetzt stattfinden, den Gegner jedoch entkommen lassen, um sich die Schlussszenen aufzuheben).

Wurde der Kristall von den Dienern des Namenlosen entwendet, sollten Sie die Kapitel **Im Zeichen des Mondes** und **Diebstahl der Harfe** in umgekehrter Reihenfolge spielen lassen und dementsprechend anpassen, dass die Helden erst Madamant und Harfe von den Schergen des Namenlosen zurückholen, um dann die Mondscheinzeremonie mit der Sha'ay Mada zu begehen und im Wald oder bei ihrer Ankunft in Punin von den verschiedenen Mächtigkeitsgruppen konfrontiert zu werden.

Verwandte, für Schutz gegen die 'unheilige' Zauberkraft oder für ein Ende des Schwarzen Schreckens zu beten.

Mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe wird den Helden der junge Zahori, Ayano Khalinya, zwischen den Pilgern und Händlern aufpassen, der ihnen zu Beginn ihres Punin-Aufenthaltes die Botschaft überbrachte, die sie zum ersten Mal in die Madathermen führte. Der Bursche überprüft, ob die Helden mit Garde oder großer Bewaffnung kommen, um, wenn nötig, Yanis zu warnen.

Hinein

Den Eingang von Gilborns Geburtshaus bewacht eine Novizin der Praios-Kirche. Sie verlangt von jedem Besucher einen Silbteraler 'Pilgerzoll' und konfisziert sämtliche Waffen, die länger sind als ein Dolch (außer von Rondra-Geweihten). Als Grund für diese Maßnahme nennt sie die schmalen Flure und kostbaren, teils zerbrechlichen Gegenstände, die von einem baumelnden Schwert schnell ruiniert werden können. "Außerdem wacht hier der Erzheilige Gilborn über Euch, da werdet Ihr die Klingen nicht brauchen."

Im Innern ist es in der Tat eng und niedrig – das schmale Haus, das erst kürzlich wieder instand gesetzt worden zu sein scheint, hat offensichtlich einfache Leute beherbergt. Im Erdgeschoss befand sich einmal ein kleiner Laden, durch den man die alte Schusterwerkstatt erreichen kann, sowie die Küche und eine schmale Treppe nach oben. Im ersten Geschoss finden sich ein Schlafzimmer für die Eltern sowie ein Kinderzimmer mit großen Kastenbetten für eine Schar von zwölf Kindern, wie ein Praios-Novize gerade einer Gruppe von Pilgern berichtet. Auf einem Schränkchen steht eine kleine, selbstgeschnitzte Statue des Herren Praios; sie ist von frischem Bosparanienlaub umkränzt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unter dem Dach findet sich in der einzigen Kammer ein offensichtlich von Kinderhand gebauter Schrein, der Würde und Größe ausstrahlt, obwohl das Sonnenrad unter dem Dachfenster eine schlichte Holzscheibe mit aufgemalter Sonne ist und der Altar aus einem alten Tischchen mit selbstgefärbter Tischdecke besteht. Vor dem Altar, auf dem eine kleine goldene Statue des Herren Praios steht, knien bereits einige Pilger, und der Strom der mit euch Eintretenden gesellt sich zum stillen Gebet dazu. Nach einer Weile erhebt sich eine schmale, in schlichtes Schwarz gehüllte Gestalt, und wendet sich mit einem Glitzern in den bernsteinbraunen Augen um. So fremdartig die Frau in den schlichten Gewändern auch erscheinen mag – es ist die Baronin von Nordhain, die ihr zuletzt auf der Eslamidenresidenz saht.

VERHANDLUNGEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Ort, an den euch die Baronin führt, passt so gar nicht zu dem, was ihr von einer Adligen erwarten würdet: Ihr steht in dem schmutzigen Keller eines heruntergekommenen Hauses in Yaquirhafen, in dem, den Strohsäcken und Hockern nach zu urteilen, des öfteren solche verborgenen Treffen stattfinden. Ein Zahori-Junge, den ihr als Überbringer der ersten Nachricht erkennt, gesellt sich zu euch und entzündet eine Laterne, schließt die Kohlenklappe, durch die ihr den Keller erreicht habt, und wendet sich zu euch um: "Nun sollten wir endlich zur Sache kommen, denke ich. Ihr wollt etwas von mir?"

Gestalten Sie das folgende Gespräch unter den Gesichtspunkten, dass beide Parteien etwas von einander wollen. Die Sha'ay Mada möchte den Madamanten in Händen halten, während die Helden die Kultisten brauchen, um den Stein zu erwecken. Während die Helden den Ritualaufbau kennen, beherrscht Yanis das Gebet an Mada, das in dem Auszug Isfaleons von Rommilys noch fehlt (Q25), wird allerdings eine Gegenleistung fordern: eben jenen Madamanten. Sie lässt sich allerdings darauf ein, dass die Helden ihn ihr erst übergeben, nachdem sie damit getan haben, was es zu tun gilt. Schließlich wird Yanis die Helden für die neunte Abendstunde des 24. Phex wiederum an diesen Ort bestellen. (Spielen Sie nicht mit der offiziellen Zeit, können Sie den Vollmond auch nach Gutdünken verlegen.) Zum Abschluss bittet Yanis die Helden, den Kristall einmal in der Hand halten zu dürfen, um seine Schwingungen zu spüren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem die Baronin den Kristall eine Weile mit geschlossenen Augen in den Händen gehalten hat, geht sie zu einem der Kellerfenster, öffnet den Fensterladen und hält den Stein in das hereinfallende Mondlicht. Dann zieht sie eine Silberkette mit Türkisanhänger aus dem Dekolleté, die sie locker über dem Kristall baumeln lässt, wobei sich ihre Lippen in stillem Gebet bewegen.



Lange Augenblicke verharrt sie so, dann lässt sie die Kette wieder im Ausschnitt verschwinden, schließt den Laden und reicht euch den Kristall mit einer unwilligen Geste zurück. "Die Kraft des Mondes ist stark in diesem Stein. Habt gut Acht darauf."

MADA ZU EHREN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Mädchen, das in einem Rucksack den 'Yaquirblick' stapelweise mit sich trägt, preist die Postille mit lauter Stimme mit der Schlagzeile an: "Sonderausgabe des Yaquirblick! Kronverweser Dschijndar bläst auf Geheiß von Königin Rohaja zur Rückeroberrung der Mark Amhallas! Sonderausgabe!"

Der 24. Phex ist in den zwölfgöttergefälligen Landen, besonders aber in Almada, als Glückstag bekannt. An diesem Tag lassen sich besonders gutgläubige Menschen fein übers Ohr hauen, Glücksspiele verheißen angeblich große Gewinne und riskante Pläne stehen unter einem guten Stern – besonders dieses Jahr, wo über dieser Nacht auch noch der Vollmond scheint.

Im gemeinen Volk jedoch schlägt hauptsächlich die schelmische Seite des Phex durch: Man spielt einander Streiche, müht sich, dem Gegenüber einen Bären aufzubinden, ohne die Miene zu verziehen und erfreut sich anderer kleiner Narreteien. Fällt man darauf herein, feixt der Übeltäter üblicherweise breit und lacht: "Ausgephext!"

Und natürlich ist die Sonderausgabe des Yaquirblick, die in aller Detailfreude die Vorbereitungen zum Einmarsch im Amhallassih erläutert, auch nur als 'Phexerei' anzusehen – allerdings eine, die die Stimmung in Punin anheizen wird.

ZUM RITUALPLATZ

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von dem Haus in Yaquirhafen werdet ihr von dem Zahori-Jungen, der sich als Ayano vorstellt, durch lange und verwirrende Tunnel der alten Kanalisation aus der Stadt hinaus geführt. Dort wartet eine Kutsche mit verhängten Fenstern. Nach über einer Stunde kommt die Kutsche zum Stehen. Der mit hellem Marmor gepflasterte Platz, auf den sie euch entlässt, ist rings von Wald umgeben und offensichtlich auf einer Anhöhe gelegen. Gestalten in fahlweißen Roben sind dabei, den Ritualplatz vorzubereiten. Über allem aber steht das helle, volle Mal der Mada am Himmel, das den Platz in silbernes Licht taucht.

Die Vorbereitungen für das Ritual dauern noch eine kleine Weile, schlussendlich aber erkennen die Helden die Anordnung, die von Isfaleon von Rommilys in seinem *De Lithis* beschrieben wurde (siehe die Abbildung auf Seite 43). Der weiße Marmorplatz ist übrigens nicht gänzlich weiß: ein aus blauem Stein gebildeter Kreis, in den ein Kreuz eingeschrieben ist, dessen Zentrum sich unter dem Altar trifft, zeigt das Zeichen der Göttin Mada.



RITUAL IM MONDSCH EIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auch ihr erhaltet je eine der hellen Roben, die im Mondschein funkeln – hier und dort sind geschliffene Edelsteine aufgenäht, die bei jeder Bewegung glitzernd tanzen. Ayano führt euch an die Seite des Ritualplatzes, wo ihr zwischen den Bäumen dicke Nebelschwaden wabern seht. Offensichtlich ist dieser Ort nicht nur abgelegen, sondern auch durch geweihte Mittel vor den Augen Unbeteiligter verborgen. Merkwürdig zudem – niemand der Anwesenden trägt eine Maske, um sich vor euren Augen zu verbergen, doch ist es auch so schwer genug, unter den Kapuzen die Gesichter zu erkennen.

Möglicherweise erkennen die Helden den Dieb aus dem Lager der Fahrenden wieder, Amiro Forajido Macana, der hier ebenfalls in Robe am Aufbau des Ritualplatzes hilft.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ayano wispert: "Wer von euch hat den Stein bei sich?" Daraufhin drückt er jedem der anderen einen kleinen, im fahlen Licht schwach irisierenden Mondstein in die Hand und flüstert weiter: "Die werden für den Altar gebraucht. Haltet euch bereit!" Es ist etwa eine halbe Stunde vor Mitternacht, als das Ritual beginnt. Man bittet euch, zusammen mit einigen anderen Teilnehmern ein Halbrund um den Altar zu bilden, der in der Mitte des Platzes steht: ein großer Block weißen Marmors, der über und über mit silbern eingelegten Runen und Zeichen versehen ist, von denen die Mondphasen und das in den Kreis eingeschriebene Kreuz Madas die häufigsten sind. Auf dem Altar liegt eine blasse Scheibe, deren Steinmaserungen das schöne Gesicht der Mada zeigen, die vom Mond umrahmt wird. (Siehe **Das Präsent**, S. 48.)

Kein zusätzliches Licht erhellt den Platz außer dem Schein des Madamals. Eine kleine und schmale Gestalt tritt vor und umschreitet den Altar. Die Falten der Robe glitzern in dem fahlen Licht, als die Priesterin die Arme hebt und einen Gesang anstimmt, in den die anderen Kultisten schnell einfallen. Der getragene Choral ertönt hell und klar in der Nacht und umfasst die schlichten Worte:

»Madamal – scheinst in der Nacht.

Madamal – in ewiger Wacht.

Madamal – erleuchte den Pfad.

Madamal – sei Kraft mir und Rat.

Madamal – die Fesseln wirf ab!

Mada – steige herab!«

Diesen Gesang stetig wiederholend, treten nun die euch flankierenden Gestalten eine nach der anderen vor und legen ihre Mondsteine auf den Altar, bis die Reihe an euch gekommen ist. (*Lassen Sie hier eine kleine Pause für die Reaktionen der Helden.*)

Als auch ihr eure Mondsteine auf den Altar gelegt habt, tritt Ayano mit einer silbernen Schale vor, in der weitere Edelsteine liegen, und reicht sie der Priesterin, die nun aus den neun Turmalinsplittern das Kreuz in den Kreis fügt. Dazu spricht sie jedes Mal einige, fremdartig klingende Worte.

Sollte einer Ihrer Helden Alt-Tulamisch sprechen, dann kann er die Worte übersetzen: "Neun Sterne, neun Steine, neun sterbliche Seelen."

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als auch der letzte Stein an seinem Platz liegt, fährt sie fort: "Hehre Mondgeleiche, Herr der Nacht. Schaut herab auf eure Diener und urteilt gnädig über das Werk der Sterblichen. Seht in unsere Gesichter und erblicket Verehrung. Seht in unsere Geister und erkenntet Ergebenheit. Wir, die Dienerinnen und Diener von Nacht und Mond, flehen euren Segen herab auf diese eure Gabe, die eure Kraft und euer Licht und euren Schatten bergen."

Die Priesterin winkt den Träger des Kristalls herbei und deutet ihm an, den Stein ins Zentrum des Kreises auf dem Altar neben den Turmalin zu legen. Als er zurück in eure Reihe tritt, scheint es fast, als leuchte das Licht des Mondes heller auf die Lichtung als auf den Rest der Welt, als habe sich ein Himmelsauge auf euch gerichtet. Dann fährt die Priesterin fort: "Mada mit den vielen Namen, die man dich Verbannte, Gefangene, Frevlerin, aber auch Gnädige, Helfende, Sich-Opfernde heißt, bescheide, ob du dieses unser Tun für rechtens erachtest. Gefällt es dir, den Madamanten zu erwecken, streif ab den Schleier, der sein Antlitz verbirgt, und offenbare seine wahre Natur."

Mit emporgereckten Armen wartet die Priesterin, die Augen geschlossen. Langsam, wie von einem inneren Glühen erleuchtet, beginnen die Turmaline auf dem Tisch zu glitzern, das Mondlicht immer stärker zu reflektieren, bis der Altarstein hell erleuchtet ist. Auch die Mondsteine auf dem Marmor beginnen hell zu irisieren, so dass das Zeichen der Mada sich vervollständigt. Als ihr blinzelt, erkennt ihr die Quelle des Funkelns: ein einzelner Strahl des nächtlichen Himmelslichtes hebt sich von den anderen ab und fällt direkt auf den Altar mit dem Elfenkristall, der noch immer einem Smaragd gleicht.

Der Gesang der Kultisten hebt aufs neue an, während die Priesterin den Marmorblock wieder gemessen umschreitet. Dann nimmt sie den grünen Kristall in die Linke und zieht mit der Rechten einen weiteren, weiß schimmernden Stein aus den Falten ihrer Robe. Noch immer singend, bietet sie nun beide Steine dem Mondlicht dar, das auf den Altarblock fällt.

ANALYSE DES RITUALS

Möglicherweise versucht ein Held, das Ritual mit einem OCULUS ASTRALIS oder der Hesinde-Liturgie BLICK DER WEBERIN zu untersuchen, um festzustellen, was vor sich geht.

1 ZfP* bzw. LkP*: Der zweite Kristall, den Yanis aus der Tasche zieht, besteht aus Astralfäden, die an rohe, ungewirkte Matrixfäden erinnern. Der grüne Elfenkristall zeigt zunächst den gewohnten INVERCANO-ähnlichen Effekt auf, nimmt aber die Strukturen des anderen Steines kurz darauf auch an.

4 ZfP* bzw. LkP*: In beiden ist pure Astralkraft gespeichert, die sich wie von selbst zu einer Matrix formt, die in das Spezialgebiet *Verständigung* passt.

Kurz darauf verdrängt ein blasser Kopf die Matrixfäden. Bei Kenntniss der TRAUMGESTALT können deutliche Parallelen zu diesem Zauber festgestellt werden.

MADALYA

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Zeit scheint stillzustehen. Die Priesterin schwankt leicht unter den beiden strahlenden Steinen. Mondlicht blendet euch. Über dem vertrauten Gesicht der Priesterin, das nun von den Kristallen hell erleuchtet wird, legt sich ein anderes – geisterhaft durchscheinend, blass, zart.

Statt schwarzer Haare fließen lange silberne Wellen über das fahle Gewand, statt bernsteinbrauner Augen betrachten euch mondsteingleich irisierende. Auf der Stirn der Erscheinung blitzt ein Diamant wie ein Stern. Ein Flüstern dringt an eure Ohren. Zuerst so leise, dass ihr die Worte nicht verstehen könnt, steigert es sich allmählich, bis ihr schließlich folgendes vernehmt: "*Erneuert den Spiegelbann! Erneuert den Spiegelbann! Erneuert den Spiegelbann!*"

Das grüne Funkeln des Elfenkristalls wandelt sich langsam, wird erst blau, dann milchig weiß. Die Stimme verstummt, das zarte Gesicht wird von glitzernden Sternchen umschwirrt, die selbst wie Juwelen funkeln. Die großen Augen betrachten euch noch immer.

“Taucht den Madamanten in den Dunklen Brunnen der Salamandersteine”, flüstert die Erscheinung. “Mein Führer wird euch leiten.”

Die Hand der Priesterin, die euren ehemals grünen Stein hält, deutet auf den Rand der Lichtung, und wahrhaftig – herrlich strahlend weiß steht dort im Licht des Mondes ein Einhorn, das ebenso fest und körperlich aussieht wie ihr. Auf seiner Schulter sitzt ein kleiner Vogel, ein Madasänger, der nun mit seiner schönen Stimme beginnt, das Elfenlied Antaraleons zu singen.

“Bringt den Vogel zu der ...”

Ein violetter Schatten schiebt sich in diesem Moment zwischen den Mond und den Altar, und das Gesicht verschwindet. Auch der Gesang des Vogels verstummt abrupt. Ihr öffnet die Augen – nicht, dass euch bewusst gewesen wäre, sie geschlossen zu haben – und erkennt Schemen in den Nebeln, die just an den Rand der Lichtung stolpern: Neben der Sharisad Azila erkennt ihr die Schergen, die sie vor einigen Tagen auf dem Hinterhof in Punin überfallen haben, sowie die hünenhafte Gestalt eines Thorwalers, der eine riesige Axt trägt. Einhorn und Madasänger sind verschwunden.

Auch die Mada-Kultisten erwachen aus ihrer Trance, doch schon gellt ein FULMINICTUS der feindlichen Magierin durch die Nacht und die Hohepriesterin des unterbrochenen Rituals wird wie von einer unsichtbaren Faust zurückgeschleudert. Zwei glitzernde Steine beschreiben helle Bögen durch die Nacht, um dann im Gras zu verschwinden.

Ayano wird sich wieselflink den Madamanten der Sha’ay Mada schnappen und auch versuchen, den zweiten zu erwischen. Er wird ihn jedoch nicht rechtzeitig finden, da sich wenigstens einer der Helden um diese Steine kümmern wird. Während Beorn der Blender, Hanzal und Yolante in erster Linie versuchen, die Helden zu töten, beschäftigen sich vier weitere Schergen mit den Mada-Kultisten. Azila rennt derweil zu dem Punkt, an dem sie den herabgefallenen Madamanten vermutet, und wird sich mit dem oder den dort suchenden Helden und Ayano auseinander setzen müssen.

Das Ende der Kampfszene können Sie auf unterschiedliche Weisen herbeiführen: Am empfehlenswertesten ist sicherlich, dass die Helden sich, nachdem einer der ihren den frisch erwachten Madamanten von Azila erobert hat, in den Wald schlagen. Wie Helden allerdings nun einmal so sind, könnte es sein, dass Yolante mit einem kollektiven HORRIPHOBUS nachhelfen muss (oder, wenn sie tot ist, Beorn mit einem ebenso wirksamen Dämon Braggu: bei misslungener Mut-Probe +4 suchen die Helden schreiend das Weite).

Ahnen Sie jedoch, dass Ihre Spieler Ihnen einen solchen Abgang übel nehmen, können Sie umgekehrt die Schergen des Namenlosen die Flucht ergreifen lassen – immerhin wollen Beorn und Azila den Kampf ja überleben. In diesem Fall werden die Helden mit den Madakultisten aneinandergeraten, da die Sha’ay Mada von ihnen den Madamanten verlangt.

Der einzige, der sich aus diesem Streit heraushält, ist Ayano (der übrigens auch die blasse Frau gesehen hat. Diesen Traum teilt er als einziger der Kultisten mit den Helden). Er hat den Madamanten des Kultes Yanis übergeben und sich dann an den Rand des Geschehens zurückgezogen. (Später kann er sich absetzen und den Helden bei ihrer Rückkehr nach Punin als Führer dienen – er kennt sich in der Gegend immerhin aus und weiß mögliche Hinterhalte der Namenlosen Schergen besser zu vermeiden.)

DIEBSTAHL DER HARFE

BITTERE GEWISSHEIT

Die Helden wissen nun sicher, dass es die Tänzerin Azila war, die die Harfe gestohlen, den Magister getötet und sie selbst betrogen hat. Also haben sie einen konkreten Anhaltspunkt, der sie erneut in das Haus der Sharisad führen sollte, um dort nach weiteren Spuren zu suchen. Azila auf der anderen Seite sieht ihre gut getarnte Identität in Punin auf dem Spiel stehen und wird auf eben diesen Zug der Helden warten – sie muss sie aus dem Verkehr ziehen. Lassen sich die Helden nicht darauf ein, zu Azilas Haus zu ziehen, wird die Sharisad sie aufsuchen, um die Konfrontation dann im Gasthaus der Helden stattfinden zu lassen. Azila selbst wird sich im Haus verbergen und beim Eindringen der Helden eine Zone zu wirken, in der Magiebegabte pro Spielrunde 2 ASP verlieren (die Zone hält W10 SR). Wenn ihre Entdeckung droht, entlässt sie den Dschinn aus der Flasche und hetzt ihn auf die Helden. Beachten Sie, dass der Dschinn nur durch magische oder geweihte Waffen verletzbar ist. Eine Flucht aus dem Haus hilft den Helden übrigens nicht viel – der Dschinn wird ihnen trotzdem folgen. Da kann höchstens noch die Akademie oder der Praios-Tempel helfen.

GLUT AUS DER KHÔM

Zum Vorlesen oder Nachersählen:

Gerade hast du diese Kammer für unbedenklich erachtet und willst die nächste durchsuchen, da erscheint im Durchgang eine große Wolke feinsten Khômsandes. Größer als ein Mensch und vage wie einer gestaltet, besteht sie doch nur aus wirbelnd heißem Sand, der dir entgegenschnebelt und sämtliche Atemöffnungen zu verstopfen droht.

Der Erz-Dschinn, den Azila hier gerade aus der Flasche entlässt, entstammt den Tiefen der Khôm und manifestiert sich als Sandsturm. Seine Attacken zielen darauf ab, die Helden zu ersticken, und zwar so viele auf einmal wie möglich.

Erz-Dschinn

Ersticken: INI 10+1W6 **AT** 15 **PA** 0 **TP** 4W6+6
LeP 30 **AuP** – **RS** 8 **MR** 15 **Wundschwelle** 10

Der Dschinn besitzt eine Körperkraft von 28, kann also außerhalb des Hauses einen der Helden emporheben und zu Boden schleudern (oder im Haus aus dem Fenster spülen). Umgekehrt verursachen Schadenszauber des Elementes Luft (z.B. ZORN DER ELEMENTE LUFT) doppelten Schaden, Erzzauber dagegen gar keinen. Der Spielleiter kann auch entscheiden, dass ein eigentlich harmloser Luftzauber (AEOLITUS o.ä.) den Dschinn verletzt, verwirrt oder ihm Abzüge verursacht.

Neben magischen Waffen und Attacken wirkt gegen diesen Dschinn auch ein heftiger Durchzug (reduziert die Attacken um 3). Da der Dschinn von seinem ursprünglichen Beschwörer fehlerhaft beschworen wurde (ein veritabler Patzer in der Tat), kann in diesem Fall auch ein Nichtmagier versuchen, die Beherrschung des Elementarwesens zu übernehmen. Die eigentliche Charisma-Probe ist +7. Mit diesem Modifikator wird noch die Differenz des Charismas des Helden mit dem von Azila (Charisma 16) verrechnet (was die Probe auch erleichtern kann, wenn der Held mehr als 16 Charisma-Punkte hat). Ausgespielt werden sollte diese Beherrschung durch Bezähmungs- und Beruhigungsversuche des Helden, möglicherweise durch Appelle an den ‘gesunden Dschinnenverstand’ der Kreatur oder dem Erzeugen von Heimweh nach der heißen Khôm.

DAS VERSTECK IN DER KANALISATION

Im Keller von Azilas Haus lässt sich der Zugang zum Versteck der Diener des Namenlosen finden. Den Weg zu diesem Versteck zu entdecken, sollte den Helden jedoch nur schwer gelingen. Al’Rik, der junge Diener (der eigentlich Azilas Sohn ist), wird sie jedoch nur zu der unterirdischen Kammer führen, wenn die Helden ihn und seine Mutter gehen lassen (die sich vermutlich in der Gefangenschaft der Helden befinden wird). Können die Helden hier nicht mit einem Zauber oder einer Liturgie aushelfen, um das Versteck der Diener des

Namenlosen zu finden, werden sie auf die Bedingungen der beiden eingehen müssen. Sonst bleibt ihnen nur noch zu versuchen, sich mit Phexgeschwindigkeit vom Phex-Tempel auf einen Preis zu einigen (und ihn den Ort finden lassen) oder selbst eine zeitaufwendige Suche zu beginnen, nach deren Verlauf sich Beorn mit der Harfe möglicherweise schon aus dem Staube gemacht hat.

(Anmerkung: Benutzen Sie hier Al'Rik als Joker, wenn den Helden so gar nichts einfallen sollte, um das Versteck in der Kanalisation ausfindig zu machen. Eine zufällige Begegnung, bei der die Charaktere über den Jungen stolpern, kann sie aus einer festgefahrenen Situation wieder herausholen.)

Der Weg ist verwirrend und schmierig, so dass die Helden sich darauf konzentrieren müssen, in dem widerlich stinkenden Schleim auf dem Boden nicht auszurutschen, und dabei kaum auf den Weg achten können. An der Treppe zu dem Versteck wird sie ihr Führer dann verlassen. Es handelt sich um drei miteinander verbundene unterirdische Kammern, die L-förmig angeordnet sind – also zwei hintereinander, eine neben der letzten.

In der ersten Kammer befinden sich neben ausgesprochen harmlosem Müll und altem Mobiliar Essensvorräte, in der zweiten hausen (wenn Yolante und Hanzal bereits auf der Strecke geblieben sind) vier Schergen, von denen zwei die Weihe des Namenlosen erhalten haben. Entscheiden Sie je nach Gesundheit der Helden, auf wie viele Gegner sie stoßen werden, und orientieren Sie sich an den Werten von Hanzal (leicht reduziert).

Der dritte Raum wurde ursprünglich von Azila als Ritualraum eingerichtet. Hier bewahrt Beorn die Harfe der Zwölf Winde auf. Neben einem Beschwörungskreis mit Bannkreis und Runen lehnt ein zwei Schritt hoher tulamidischer Spiegel an der Wand. Daneben findet sich ein novadisches Schlafager, das so gar nicht zu dem Thorwaler passen will, der vor dem Spiegel steht.

NAMENLOSE ZWEIFEL

Zum Vorlesen oder Nachersählen:

Ihr blickt in den Raum, der von einem großen Gwen-Petrylstein erleuchtet wird, wie er eigentlich nur in Efferd-Tempeln zu finden ist. Eine braune Blutkruste auf dem heiligen Stein dämpft das Licht zu einem schummerigen Dunkelviolett. Die Kammer ist größer als die beiden vorherigen, so dass auf dem Boden Platz für ein Heptagramm mit Bannkreis und Runen ist. An der euch gegenüberliegenden Seite steht ein Thorwaler vor einem sicherlich zwei Schritt großen Spiegel, der im tulamidischen Stil mit Ornamenten geschmückt ist. Im Spiegel aber erkennt ihr nicht das reflektierte Bild des Hünen, sondern eine große, finstere Gestalt, die auf einem schwarzen Einhorn mit blutigrotem Horn sitzt.

Ist der Anblick des Tieres bereits erschreckend, erschüttert euch der des Reiters bis ins Mark: Er wirkt alt, grausam und gnadenlos. Eines seiner Augen ist ein leerer Schacht, durch den man in das dunkle Herz des Namenlosen selbst zu schauen glaubt. Der Thorwaler wirbelt herum, während die finstere Gestalt im Spiegel ihren Blick auf euch richtet: „*Thr!*“

Mit dem Blinzeln eurer Augen ist dann das Spiegelbild verschwunden und macht einem grauen Wabern Platz, das nun wie ein Mahlstrom den Spiegel ausfüllt.

Götter/Kulte-Probe +5:

1 TAP*: Die Helden erkennen in dem Reiter eins der mythischen Augen des Namenlosen, den Sendboten des gefallenen Gottes auf Dere.

5 TAP*: Der Held ist sich darüber hinaus sicher, in dem Reiter den verfluchten *Zadig von Volterach* zu erkennen, von dem es in geheimen Schriften heißt, dass er seit Jahrhunderten immer wieder im Norden Aventuriens gesehen wurde.

Haben die Helden *Zadig* bereits in **Namenlose Dämmerung** erkannt (siehe Seite 31), erkennen sie die Figur natürlich wieder.

Der Thorwaler, der natürlich niemand anderes als Beorn der Blender ist, wird, im Gegensatz zu den Schergen aus Kammer 2, nicht sofort

kämpfen, sondern versuchen, die Helden auf seine Seite zu ziehen. Dies wird er mit dem Auslösen von *Namenlosen Zweifeln* unterstützen: auf den höchsten Geweihten, den moralisch gefestigten Helden (z.B. einen sehr aufrechten Krieger oder Weißmagier) oder ähnliches (zur Not auch auf zwei bis drei Helden). Die Zweifel erschüttern Glauben und Gottvertrauen der betroffenen Helden bis in die Grundfesten. Geweihte zweifeln die Daseinsberechtigung ihrer Gottheit an und schelten sich Narren, dass sie sich so lange haben blenden lassen und den göttlichen Gesetzen gehorcht haben.

Krieger fühlen sich nicht mehr an die Gesetze von Ehre und Freundschaft gebunden, weigern sich, den Schwachen und Armen zu helfen und lachen über jene, die es tun. Selbst die Auflagen der Kirchen werden für albern und belanglos gehalten: eine Tsa-Priesterin wird unter dem Einfluss des Namenlosen töten, ein Praios-Priester lügen, ein Rondra-Geweihter meucheln (die Zweifel halten 15 Stunden an – Beorns Stufe).

Stufen Sie die Helden auf einer Skala von 0 bis 20 ein (0 entspricht einem Heiligen, 20 einem Menschen, der kurz davor steht, seine Seele dem Namenlosen oder einem der Erzdämonen zu verkaufen). Geweihte sollten hier einen einstelligen Wert aufweisen (4 bis 7, je nach dem Rollenspiel des Spielers und dem Vertrauen des Charakters in seine Gottheit), gläubige profane Charaktere zwischen 8 und 12 stehen (wobei die 8 etwa einem Laiendiener entspricht, die 12 einem normalen Gläubigen, während weniger Gläubige bei 13 bis 15 und Typen, die sich um die Götter nicht scheren, zwischen 16 und 19 rangieren – denn wir hoffen nicht, dass Sie einen verhinderten Dämonenknecht zu Ihren Helden zählen). Diese Gläubigkeit gilt übrigens nicht nur für zwölfgöttergläubige Menschen, sondern auch für Novadis, Mohas, Elfen und Maraskaner, und bemisst, wie stark der Glaube an die eigene Kraft und die eigenen Werte ist.

Erschweren Sie jede *Selbstbeherrschungs*-Probe, die der Held ablegen muss, um sich gegen die nagenden und so einsichtigen Zweifel zu wehren, die diese heimliche Liturgie des Namenlosen bei ihm verursacht, um diesen persönlichen *Versuchungswert*. Ein Patzer bei dieser Probe (eine Doppel-Zwanzig) führt übrigens dazu, dass seine Zweifel nur noch durch einen Priester der Zwölf (oder des eigenen Glaubens oder Volkes) beseitigt werden können. Bis dahin wird er sich völlig gottlos bzw. 'moralfrei' verhalten.

Beorns Ziel ist es jedoch nicht nur, zu entkommen, sondern auch, die Harfe zu erlangen. Sein Problem ist, dass die Helden zwischen ihm und dem Artefakt stehen, so dass er versuchen muss, sie zu umrunden, während er die zweifelnden Helden mit Fragen martert, die ihren Glauben untergraben sollen. Beispiele sind:

An einen *Rondra-Gläubigen*: „Bist du wirklich der Meinung, dass es sinnvoll ist, einer Göttin zu dienen, die geifernd zuschaut, wie du dich für sie abschlachten lässt?“

An einen *Phex-Gläubigen*: „List und Tücke sind ja schön und gut – aber wirklich reich wird man mit Hilfe des Herren Phex auch nicht gerade. Warum sich von Gesetzen maßregeln lassen, die von einem Gott kommen, der selbst sämtliche Gesetze missachtet?“

An einen *Tsa-Gläubigen*: „Ein Leben ohne Vergangenheit, ohne liebgeordnete Besitztümer, ohne alte Freunde – ganz bestimmt, das ist es, was sich jeder Mensch wünscht.“

An einen *Hesinde-Gläubigen*: „Das Wissen zur Macht hält man noch immer vor dir geheim, nicht wahr? Das wird sich auch niemals ändern. Selbst die Ilaristen dachten, sie hätten ihre Weisheit von Hesinde selbst gelernt, doch in Wahrheit wurden sie von meinem Herrn beschenkt. Er hält auch für dich die letzten Weisheiten bereit!“

An einen *ehrenhaften Krieger*: „Danken es dir die 'Armen' und 'Schwachen', wenn du ihnen beistehst? Dienen sie dir mit all ihrer Dankbarkeit? Mein Herr gibt dir die Kraft, sie ein für allemal zu unterwerfen!“

An eine *Hexe*: „Immer auf der Hut vor den Richtern, immer auf der Flucht vor den Praioten – im Schatten des Purpurnen ist die Zeit des Verbergens vorbei, und du wirst sie lehren, dich zu fürchten!“

Die Harfe befindet sich in einer Holztruhe hinter den Helden, in der Ecke an der Tür, durch die sie eingetreten sind. Gelingt es Beorn, bis zu drei der Helden mit den *Namenlosen Zweifeln* auszuschalten und ihnen aufzuzeigen, dass ihr Tun hier völlig sinn- und zwecklos ist, sieht er nur noch die Übriggebliebenen als Gefahr an. Können die

Helden doch etwas gegen Beorn ausrichten, sich gegen ihn zur Wehr setzen (sei es, weil die Harmlosen sich als doch nicht ganz so harmlos erweisen, wie Beorn dachte, oder, weil es den Zweifelnden gelingt, sich gegen die finstere Liturgie aufzubauen), wird er versuchen, sich zu der Harfe durchzukämpfen. Gelingt ihm das nicht, flieht er (für das Abenteuer ist es recht egal, ob Beorn die Harfe hier behält oder verliert und sie dann später von Nahaniel stiehlt – allein für das Selbstwertgefühl Ihrer Spieler macht es einen Unterschied).

In jedem Falle endet diese Szene damit, dass sich Beorn durch das Tor im Spiegel in den Limbus wirft, um den Helden zu entkommen (stellen sie jedoch keine Gefahr mehr für ihn dar, spaziert er einfach zur Tür hinaus). Das Tor schließt sich mit einem saugenden Geräusch hinter ihm.

Übrigens: Helden, die sich vor Beorn durch das Portal hindurchbewegen, landen bei Zadig von Volterach. Es steht zu befürchten, dass der Charakter in diesem Falle für den Spieler verloren ist, da er entweder aufrechten Glaubens sterben, wahnsinnig werden oder als Diener des Namenlosen enden wird. Im letzten Fall könnte es ein eigenes Abenteuer für die restlichen Helden werden, den alten Gefährten wieder zu bekehren.

GEJAGT!

DIE ARME WELTLICHER MACHT

Inzwischen ist im nächtlichen, überderischen Punin so einiges geschehen. Kaum berichten Yanis' Spione ihr, dass die Helden (vermutlich mit einem sperrigen Gut in den Armen) wieder zu ihrem Gasthaus streben, wird sie sämtliche weltlichen Hebel in Bewegung setzen, um die Helden samt Madamanten (und Harfe, auf die sie es jedoch nicht abgesehen hat) festsetzen zu lassen.

Für die Helden bedeutet das, dass sie noch beim Packen ihrer Siebensachen von zwei Soldaten des Großfürstlichen Leibregimentes 'Eslam' (als die sie sich auch vorstellen) aufgefordert werden, sich wegen Einbruchs, Diebstahls und schwerster Körperverletzung der Gerichtsbarkeit zu stellen und ihnen sämtliche Habseligkeiten auszuhändigen. Dagegen können sich die Helden vermutlich noch mit einer zünftigen Prügelei wehren, doch auf der Straße sind die Niederhöhlen ausgebrochen: Die Draconiter, die von Ector vom Berg auf die Helden angesetzt wurden (wenn er als Ilarist enthüllt wurde, verfolgen die Draconiter die Helden als 'Mitverschwörer'), die restlichen Namenlosen Schergen (je nachdem, wer noch überlebt hat, z. B. Azila mit einigen Söldnern), die Eslamsgarde (im Auftrag Yanis') und die Grünröcke von der Stadtgarde (ebenfalls auf Yanis' 'Verdacht' hin, die Helden hätten die Harfe gestohlen) machen Jagd auf die Helden. Alle haben ihre eigenen Gründe, alle wollen etwas anderes mit den Gegenständen, die die Helden besitzen und sicherlich nicht freiwillig herausrücken werden.

AUF DEN STRAßEN PUNINS

Gestalten Sie eine furiose, filmreife Verfolgungsjagd auf die Helden, bei der es ihnen mehrfach gelingt zu entweichen, sie jedoch immer wieder von Grünröcken oder Eslamsgardisten in die Enge getrieben werden. Würzen Sie die Jagd mit knappen Fluchtmöglichkeiten wie im letzten Moment erreichten Hauseingängen, Hinterhöfen, die sich als Sackgassen erweisen, und umgeworfenen Marktkarren.

Zu guter Letzt sollte den Helden bewusst werden, wer ihre einzigen Freunde sind: die Sippe al'Fahan im Lager der Zahori. Auf dem Weg

DIE HARFE DER ZWÖLF WINDE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus wunderschönem Holz mit kunstfertigen Schnitzereien gefertigt, stellt dieses Artefakt wirklich mit das Schönste dar, was Ihr je gesehen habt. Es handelt sich um ein Instrument, das zu groß für eine Handharfe und zu klein für eine Standharfe ist – die Höhe beträgt ungefähr einen Schritt. Kostbare Schnitzornamente in Rankenform schmücken den Fuß, das dunkle Holz scheint aus sich selbst heraus zu summen.

Sollte ein Held auf die dumme Idee kommen, die Macht der Harfe gleich einmal auszuprobieren, wird er seinen Gefährten vermutlich hohen Schaden zufügen. Es gibt mindestens vier Töne, die in unterirdischen, engen Räumen Menschen durch den Hagel umhergewirbelter Kleinteile durchlöchern oder sie mit solcher Gewalt gegen die Mauern schleudern können, dass sämtliche Knochen im Leib zerschmettert werden. Überderisch wollen wir von dem Schaden gar nicht erst sprechen.

zum Zahorilager (oder an einem beliebigen anderen Ort) sollten sie auf einem Platz in Punin gestellt werden.

RETTUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch während ihr, vor der Eslamsgarde fliehend, in die Seitengasse abbiegt, hört ihr aus einer zweiten Straße ebenfalls den Ruf: "Da vorne sind sie!"

Schon glaubt ihr, entkommen zu können, doch da tauchen vor euch die Roben der Draconiter auf. Sämtliche Türen und Fensterläden sind verschlossen, und wo ihr hinschaut, bilden die Fackeln in den Händen eurer Jäger einen dichten Ring um euch, der sämtliche Geräusche auszuschließen scheint.

Während das Blut in euren Ohren rauscht und ihr euch fragt, wer von den Häschern euch zuerst verhaften wird, durchbricht das bollernde, laute Rattern eines preschenden Gefährtes die bedrohliche Stille. Auch eure Jäger haben das Rumpeln vernommen. Plötzlich springen die Eslamsgardisten in heller Panik zur Seite, als ein zahorischer Planwagen mit zwei galoppierenden Schecken durch ihre Reihen bricht. Als der Wagen sich neben euch verlangsamt, erkennt ihr, dass obenauf Männer und Frauen sitzen, die sich mit langen Holzspeeren bewaffnet haben, die sie drohend gegen jeden schwenken, der sich nähert. Die Zügel der Pferde liegen in den Händen Majuelo al'Fahans; seine Frau Farishal winkt euch wild herbei: "Schnell! Springt auf!"

Dann bringt sie rasch wieder ihre improvisierte Lanze in Anschlag.

(Warten Sie auch hier wieder die Heldenreaktion ab.)

Kaum seid ihr auf dem Wagen, gibt Majuelo den Gäulen die Peitsche. Die Tiere haben Mühe, den nun noch schwereren Wagen wieder in Gang zu bringen, doch dann gewinnen sie an Tempo und sprengen durch die Reihen der Draconiter.



AKT IV

FLUCHT NACH PORDEN

Die meisten der Zahori werden sich, nachdem der Wagen durch das Stadttor geprescht ist und dabei fast die Grünröcke in den Graben geworfen hätte, kurz hinter Punin wieder verabschieden. Allein Farishal, Majuelo und Ayano (wenn die Helden sich mit ihm angefreundet haben) begleiten die Helden mit dem Karren und staffieren sie mit den abgenutzten, aber sauberen Gewändern von Fahrenden aus. Die Harfe wird unter Gepäckstücken verborgen, der Madamant vermutlich im Beutel eines der Helden. Verfolgt werden sie jetzt nur noch von einer Lanze Eslamsgardisten, vor denen sie sich jedoch im Wald verbergen können, da die al'Fahans nicht die Reichsstraße benutzen, sondern möglichst abgelegene Wege wählen.

Fragen die Helden nach, wer auf den Gedanken kam, ihnen zu Hilfe zu eilen, erhalten sie die Antwort, dass die Alte Zarpa zu Diluvio al'Fahan kam und ihm sagte, dass er jetzt eingreifen müsse, wenn ihm an den Helden gelegen sei. (Haben die Helden keine innige Verbindung zu der Sippe aufgebaut, hat Zarpa die Zahori einfach so losgeschickt.)

Eine Flucht in Zahoriverkleidung ist fast ein eigenes Abenteuer. Die Ausgestaltung sei aus Platzgründen ganz Ihnen überlassen. Die Helden werden allerdings bald feststellen, dass das 'romantische' Zahorileben durch Plackerei, harte Arbeit und das Misstrauen vieler Bauern geprägt wird und wahrhaftig kein Zuckerschlecken ist. (Mehr zum Leben der Zahori siehe **Herz des Reiches**, Seite 163 ff.)

ASARLIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für eine intuitive Heldin / einen intuitiven Helden:

Die Nacht ist längst hereingebrochen, und die anderen haben sich schon am Feuer oder im Wagen zusammengerollt. Dir ist nicht nach schlafen zumute – das strahlend helle Madamal, seit einigen Tagen wieder abnehmend, blendet dich und hält dich wach.

Aus dem Wald erklingt das wunderschöne Lied eines Madasängers, der die nachthelle Göttin preist. Doch kennst du das Lied nicht, das er singt? Ist es eine Sinnestäuschung oder flötet der Vogel tatsächlich die Elfenmelodie Antaraleons?

Dann vermeinst du zwischen den Bäumen, die eure Lichtung umstehen, einen hellen Fleck im Dunkel auszumachen. Weiß wie Schnee nähert er sich dem Rand des Waldes, bis du erkennen kannst, was dort steht: ein Einhorn von überderischer Schönheit, dessen goldenes Horn im Mondlicht glitzert. Auf einem Ast nahebei sitzt der Madasänger, der – nun bist du dir sicher – das Elfenlied singt. Das Einhorn senkt einmal das Haupt und schnuppert, dann vernimmst du seine Stimme in deinem Kopf: "Ich bin Asarlin. Ich habe eine Botschaft für dich: Ziehe mit deinen Gefährten und dem Traumstein zur Träumerin nach Sala Mandra und suche den Dunklen Brunnen. Ich werde euch am Fuße Sala Mandras wiedersehen. Diesen Vogel aber bringt der Harfnerin am Wald im Zentrum der Welt."

Mit einem Blinzeln der sanften Augen ist es verschwunden, so dass du dich verwirrt fragst, ob dies ein Traum war oder ob dort tatsächlich eben noch ein Einhorn gestanden hat. Einziger Beweis bleibt der Madasänger, der nun eine dir fremde Melodie aufgreift und dich mit schräggestelltem Köpfchen anblickt.

DURCH GARETIEN

Es bleibt Ihre Entscheidung, ob die Zahori die Helden bis nach Waldstein begleiten oder ob sie sie hinter der ragatischen Grenze (auf garetischer Seite in Eslamsgrund) absetzen. Über Eslamsgrund und Gareth zu der abgelegenen Burg Silz sind es von Punin insgesamt

etwa 350 Meilen, die sich in einem Zahorikarren in zwölf, zu Pferd in sieben, per Eilkutsche sogar in fünf Tagen zurücklegen lassen.

Ihnen, werte Spielleiterin, verehrter Spielleiter, sei empfohlen, die Reise durch Garetien kurz zu halten, eventuell sogar nur zusammenzufassen. Die Helden sind diesen Weg schließlich schon mindestens einmal, aber vermutlich schon häufiger gereist, und eine langwierige Reise führt zu einem zu starken Spannungsabbau. Möchten Sie die Fahrt aber doch stärker ausgestalten, sei Ihnen die Regionalspielhilfe **Herz des Reiches** empfohlen, die sich mit dieser Region beschäftigt. Der Madasänger wird die ganze Zeit bei den Helden bleiben, wo immer sie auch hingehen.

WIEDER AUF BURG SILZ

Naheniel wird die Helden überglücklich auf Burg Silz empfangen und sie wie Gleichgestellte, ja gute Freunde behandeln. Mit vor Forscherdrang leuchtenden Augen nimmt sie den erwachten Madamanten und die Harfe entgegen und lässt sich von den Helden berichten, was in Punin alles geschehen ist. Besonders Yanis' Schachzüge und die Aktionen der Diener des Namenlosen interessieren sie in höchstem Maße. Zu der Reaktion der Baronin von Nordhain meint sie: "Ich kenne die Baronin. Ich denke, sie vermutet, dass Ihr sie hintergangen habt. Sollte dieser Stein diese ganze Queste überstehen, könnte er Euch dienlich sein, Euren Ruf in der Königsstadt am Yaquir wieder herzustellen."

Übergeben die Helden ihr den Madasänger, beginnt der auch sogleich, das Elfenlied zu singen, an das er die euch mittlerweile halb vertraute fremde Melodie anfügt. Naheniel hat dabei eine große Elfenträne im Auge, die langsam ihre Wange herabkullert. "Es ist ein zweiter Teil!", wispert sie, als der Vogel sein Lied beendet hat und wieder von vorne beginnt. Auch die Traumverkündigung Madalyas und die Begegnung mit dem Einhorn Asarlin hört sie sich fasziniert an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Naheniel nickt, der Glanz in ihren großen Augen verstärkt sich. "Man nennt sie Madalya, die Traumbringerin. Auch ich habe ihr Antlitz schon im Yaquir gesehen, und sie sandte mir einen Traum: Ratten, die mich bei lebendigem Leib begruben, Katzen, die sie abzuwehren versuchten, lebendes Pflanzenwerk – und über all dem Sturm. Mir war damals nicht klar, was sie mit der träumenden Madaya verbindet, die laut den Liedern der Waldelfen noch immer in den Salamandersteinen schlafen und träumen soll. Doch mir scheint, dass die Traumbringerin der Auelfen vom Friedlichen Fluss nur ein weiteres Gesicht der Träumerin in den Waldelfenwäldern ist. An diesen beiden Orten scheint ihre Macht größer als anderswo zu sein. Den Dunklen Brunnen sollt Ihr suchen? Ich wünschte, ich könnte mit Euch gehen. Doch diese Queste scheint die Eure zu sein. Meine Queste", und dabei blickt sie auf den kleinen Madasänger, der aus Leibeskräften singt, "liegt hier."

Überprüfen Sie, ob es mit den Helden noch Ungereimtheiten zu klären gibt. Naheniel ist gerne bereit, die Auszüge aus den *Chroniken von Ilaris* mit ihnen durchzugehen – jener Bücher, auf die sie selbst niemals ihre Hände legen konnte und die doch so viele Anspielungen zu den Elfenmysterien beinhalten.

Befragen die Helden sie zu dem Spiegelbann, den Madalya erwähnte, ergreift die Aufregung vollends Besitz von ihr. Dass ein solcher Bann um Simyala erstellt wurde, ist eine ihrer wildesten Theorien, die aber nur logisch erscheint, wenn man bedenkt, welche Kreatur in der gefallenen Elfenstadt gefangen gehalten werden sollte: der König der Basilisken.

Naheniel wird mit den Helden abschließend besprechen, was mit der frisch errungenen Harfe geschehen soll, und schlägt vor, dass sie selbst

sie aufbewahren wird. Immerhin ist das Instrument zu groß, um mit ihm in die Berge zu kraxeln, und hat sich den Helden auf ihrer Flucht sicherlich schon das eine oder andere Mal als hinderlich erwiesen.

DIE WEITERE REISE

Wieder sei Ihnen empfohlen, diese Reise in Form einer Zusammenfassung zu gestalten und mit dem Spiel erst wieder einzusetzen, wenn die Helden Donnerbach erreicht haben. Übrigens wird dieser Weg so

erstaunlich ruhig verlaufen, als gebe es keine Schergen des Namenlosen – die wissen dank Zadig von Volterach nämlich, wo sie die Harfe finden werden: bei Nahaniel.

Planen Sie notfalls in Nahaniels Gestalt gemeinsam mit den Helden deren Reiseroute, die sie von Silz zurück nach Gareth, über Wehrheim und Trallop hinauf nach Donnerbach führen wird. Donnerbach wird dann ihre letzte zivilisierte Station sein, bevor sie in die Berge aufbrechen.

DONNERBACH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Donnerbach ist eine Stadt der Widersprüche: auf der einen Seite vom unheimlichen Neunaugensee flankiert und auf der anderen Seite von den schweigenden Elfenwäldern der Salamandersteine. Über der Stadt thront die Feste Donnerhall der Fürst-Erzgeweihten der Stadt, im Ort leben die Heilmagier und Auelfen in trauter Eintracht mit den Dienern der Rondra. Der Tempel der Löwin in den Kavernen hinter dem Donnerfall gilt als heiliger Pilgerort für Priester und Gläubige, die neben dem Hauch der Göttin, der an diesem Ort weht, auch die Schönheit der Höhlen und des Donnerfalls bewundern. Donnerbach selbst gibt sich als schlichte Stadt des Nordens: Die Häuser sind im Erdgeschoss aus schlichtem Bruchstein und im Obergeschoss aus Holz gefertigt; für die Baumund Flussbauten der Elfen hingegen wurden nur feinste Hölzer verwendet. Selten sieht man in einer Stadt einen so hohen Anteil an Elfen, die sicherlich ein Drittel der Bevölkerung ausmachen – selbst einige Waldelfensippen soll es in der Gegend geben.

DONNERBACHER MAGIERAKADEMIE

Die ursprünglichen Gebäude der einstmals schwarzen Hellsicht- und Beherrschungsakademie sind lange verlassen und liegen etwa acht Meilen südlich der Stadt im Sumpfgürtel des Neunaugensees. Seit Rohals Stiftungsurkunde, die mit dem Vorschlag einherging, sich der Heilung und der Verständigung zuzuwenden, befinden sich die Räume der Akademie in Holzhäusern in der Nähe der Stadt. Für die Helden möglicherweise interessant ist die Akademie wegen ihrer Elfenkontakte oder den recht günstigen Kairantränken (Astraltränken), die es hier gibt.

RONDRA-TEMPEL

Der Tempel ist unter anderem berühmt für die Manuskripte zweier Liturgien, die hier niedergelegt sind und auf den Gründer des Tempels, Heleon Ankrashar von Gareth zurückgehen, einen der wenigen Überlebenden des Erntefestmassakers: *Göttliches Zeichen* und *Segnung der Stählernen Stirn*. Ersterer verschafft dem Priester durch einen hallenden Donner Respekt und Autorität, während letztere ganzen Heeren durch einen krachenden Blitz Mut und Standhaftigkeit einflößen kann (das Lernen der Liturgien dauert je nach Entrückung des Helden mindestens eine Woche).

Über Geron und Simyala weiß man hier natürlich nicht halb so viel wie in Punin (nämlich allein das, was man in jedem Tempel über den Heiligen weiß); zu den Elfenwäldern befragt, schicken die Priester die Helden zu den Elfen im Ort oder zu der Akademie.

Hier in Donnerbach zeichnen sich die Rondra-Geweihten durch eine mystische Verehrung ihrer Göttin aus und durch eine Annäherung an die elfische Naturverbundenheit. Einen Rondrianer auf der Pirsch nach Rotwild zu entdecken, ist her ebenso wahrscheinlich, wie ihn im

Kampf gegen die reißenden Fluten des Donnerbachs in der Nähe des Wasserfalls ankämpfen zu sehen. Die Geweihten rühmen sich zudem ihrer Freiheit, allein der Fürst-Erzgeweihten unterstellt zu sein, der sie auf der anderen Seite aber in tiefer Gefolgschaftstreue verbunden sind.

WEITERE ÖRTLICHKEITEN VON INTERESSE

Der kleine *Hesinde-Tempel* ist recht unbedeutend, und der Hohe Lehrmeister *Abelmir Freistätter* kann den Helden wenig weiterhelfen. Sein Studium gilt in der Tat den Elfen und ihren 'Göttern', doch besitzen die Helden mit den Auszügen aus den *Chroniken von Ilaris* mehr Material als er. Abelmir Freistätter diskutiert gerne mit den Helden über ihre Interpretation des Mada/Madaya/Madalya-Problems – wobei ihm letztere neu ist und ihn in einen wahren Reisetraum nach Punin versetzt.

Im *Travia-Tempel* kümmert sich Vater Gerion Grünfelde hauptsächlich um die Schließung von Travabünden und Segnungen von Heimsteinen. Arme oder gar Bettler gibt es hier kaum, jedoch hat der Priester natürlich immer ein Bett und einen Eintopf für mittellose Durchreisende parat. Das *Ordenshaus der Bruder- und Schwesternschaft zur Förderung der Heilzauberei des Heiligen Anconius* ist ein wehrhaftes Steingebäude. Hier kümmert man sich um die Heilung von Kranken und Verwundeten der umliegenden Ländereien. Ebenso wie an der Akademie kann man hier Heilzauber lernen oder sich zu außerordentlich günstigen Preisen heilen lassen. Die Ordensleute in den schlichten grünen Kutten wissen wenig von den Elfen in den Bergen.

DIE SIPPE DER WALDELLEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nicht einfach zu finden und teilweise aus lebendem Holz gebaut sind die Häuser der Silberlöwensippe aus dem Waldelfenvolk. Dann aber, nachdem ihr den Wald schon eine gute Stunde durchstreift habt, stoßt ihr auf die kuppelartigen Bauten, zwischen denen Efeu, Weidenbüsche und Brombeeren wuchern. Noch fragt ihr euch, ob man wohl ungebeten eine der Stiegen erklimmen darf, da steht schon eine Elfe mit silbernem Haar vor euch und mustert euch missbilligend aus fremdartigen Augen.

Zwar ist die Sippe der Silberlöwen in der Nähe des Dorfes weniger urtümlich als ihre Verwandten der Salamandersteine, doch schätzt man auch hier Fremde, die in das Dorf trampeln, nicht sehr. Tragen die Helden die Bitte an Shayariel Silberlöwin heran, sie in die Salamandersteine zu führen, wird sie sich wortlos umdrehen, da sie sie für eine weitere Gruppe von Abenteurern auf der Suche nach dem Elfenkönig oder dem Dunklen Brunnen hält.

Zeigen die Helden ihr jedoch den Madamanten, betrachtet sie ihn lange und nickt dann stumm. Sie bittet die Helden zu warten, während sie ihre Sachen holt. Wenn es nach ihr ginge, brähe die Gruppe sofort auf.



AKT V

IN DIE SALAMANDERSTEINE



DIE SALAMANDERSTEINE

Heimat der Elfenmysterien, des Dunklen Brunnens und vieler Zauber Kreaturen, Zufluchtsort jener, die von den Menschen über die Jahrtausende aus heimeligern Gegenden vertrieben wurden und hier nun in willkommener Abgeschiedenheit leben – das sind die Salamandersteine. Doch wo Außenstehende nur ein von Waldelfen bewohntes Gebirge sehen, existieren die Lichtwelt, Dere und Madayas Träume nahe beieinander, vermischen sich teilweise und wirken aufeinander ein. Kreaturen einer Welt wechseln leicht in die anderen, teils ohne es selbst zu bemerken oder ohne sich daran zu stören. Der unbedarfte Wanderer wird aus Dere in Madayas Träume stolpern, ohne sich orientieren zu können, eine Lichtung betreten, die eigentlich in der Feenwelt liegt, und sich über die underischen Pflanzen und Kreaturen wundern.

Die Waldelfen gehören eigentlich in keine der drei Welten und doch in jede von ihnen. Sie entstammen der Lichtwelt (sagt man), leben in Dere, während sie jedoch Madayas Träume als Wahrheit höher schätzen. Globulen, Lichtwelt, Traumwelt und Dere können sich also nach Belieben des Spielers durchmischen, abwechseln oder überlagern.

Haben Sie schon einmal ein Abenteuer in den Salamandersteinen geleitet und diese Gegend dabei gänzlich anders dargestellt, passt das durchaus zu der Natur dieses Ortes, der so nahe am Quell der Kraft und der Träume liegt. Ein Mensch mag ein Dutzend Mal auf demselben Weg in diese Berge ziehen und kann doch jedes Mal einen völlig fremden Wald betreten, in dem die Gesetze von Zeit und Raum aufgehoben scheinen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schritt für Schritt begeben Sie sich mühsam in die wilde Schönheit der Salamandersteine, deren stille Tannenwälder Sie bald verschluckt haben, so dass Sie sich Tages-, wenn nicht Wochenmärsche fern jeglicher menschlichen Zivilisation fühlen. Euer Weg führt Sie am Hang einer Hügelkette entlang, die durch eine Schlucht, die sich tief in den Boden hinein gegraben hat, von der nächsten getrennt ist.

Die anstrengende Steigung raubt Sie bald Kraft und Atem, die behände Waldelfe hingegen zeigt keinerlei Anzeichen von Erschöpfung. Doch je höher Sie kommen, desto atemberaubender wird der Ausblick: Zwischen den dichten Lärchenwäldern erstrecken sich steile Grünwiesen, auf denen die Gebirgsbockherden grasen, über sich stolze Königsadler auf der Jagd nach Smaragdnattern und Luchskindern.

Friedlich sind die Berge sicherlich nicht. Unberührt trübe es eher – denn die Elfen, die hier leben, sind ein Teil der Natur, nicht ihre Widersacher.

Gönnen Sie den Helden einen Tag anstrengenden Gekraxels unter Shayariels Führung. Die Pfade, auf denen Sie sich bewegen, erkennen nur ein anderer Elf, und die 'Städter' unter den Helden hätten vermutlich arge Probleme, sich überhaupt irgendwo durchzuschlagen. Eine typische Szene auf dem Weg könnte eine Silberlöwin mit ihren Jungen sein, die der Gruppenelf oder die Führerin mit sanftem TIERGEDANKEN davon überzeugen kann, dass niemand ihren Jungen schaden möchte. Etwa am Mittag des zweiten Tages sollten die Helden dann ihrem eigentlichen Führer, Asarlin, begegnen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie aus dem Nichts gezaubert steht plötzlich das herrliche Einhorn vor euch und neigt das Haupt. Eine Weile führt es ein stummes Zwiegespräch mit Shayariel, dann dreht die Elfe sich um und verabschiedet sich von euch mit den Worten: "Lehrt mich die Lieder dieses Weges, sobald ihr ihn beschritten habt." Damit verschwindet sie in der Richtung, aus der sie gekommen ist. Asarlin blickt ihr noch einen Augenblick hinterher, um dann seine sanften Augen auf euch zu richten: "Folgt mir. Die Suche hat begonnen." Er wendet sich um und trabt euch mit federndem Schritt voran.

Haben die Helden noch Fragen, wird Asarlin diese gerne beantworten – solange sie nicht völlig nebensächlich oder selbstverständlich sind. Das Einhorn wird die Helden allerdings warnen, dass es sie nur in die Salamandersteine führen wird, den Dunklen Brunnen müssen sie schon selbst finden. Dazu sei es am besten, diejenigen zu befragen, die hier wohnen: die Waldelfen.

AUF DER SUCHE NACH DEN WALDELFFEN

Schildern Sie den Helden eine Reise durch die bewaldeten Berge als den Ort Aventuriens, der der Heimat der Lichtelfen und damit dem Mysterium am nächsten ist. Spielende Biestinger-Fuchswelpen, die sich über das Getrampel der Helden beschweren, sind hier ebenso zu finden wie mürrische Wurzelbolde, Waldschrate und schließlich, wenn die Helden schon weit vorgedrungen sind und kurz vor Madayas Träumen stehen, ein Paar Hippogriffen (magische Tiere, die den Vorderleib eines riesigen Adlers und den Hinterleib eines Pferdes besitzen), die in den stürmischen Winden eines Tales spielen.

MAGISCHER SCHUTZ

Die Helden haben sich dem Tal der Ulmenzauber-Sippe genähert und sollten nun zumindest einen magischen Schutz der Salamandersteine bemerken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit einer Weile führt euch Asarlin nun schon einen Pfad an einem steilen Hang hoch, den er selbst mit mystischer Leichtigkeit empor springt. Noch während ihr hofft, dass die Kletterei bald ein Ende hat, steht ihr plötzlich vor einer mindestens zehn Schritt breiten Spalte, an der kein Weg vorbeiführt.

Finden die Helden eine Problemlösung (wie SOLIDIRID, NIHILO-GRADO, DSCHINNENRUF o.ä.), wird eine Welle der Belustigung in ihren Geist fluten – und zwar noch vor der Ausübung der ja meist teuren Zauber. Asarlin wird amüsiert schnauben und die Menschen bitten, doch einmal über die Begrenzung ihres Verstandes hinwegzuschauen.

Tierische Begleiter der Helden (außer Hexenvertrauten) nehmen den Spalt übrigens gar nicht wahr. Durchschaut kein Hesinde-Geweihter oder Magier die Illusion an diesem Ort und wagt kein Krieger oder Streuner, seinen Augen zu misstrauen, wird Asarlin schließlich entspannt auf den Spalt zutreten und verschwinden – um dann nach einigen bangen Augenblicken auf der anderen Seite des Spaltes wieder aufzutauchen.

Diese Ausprägungen von Madayas Träumen durchziehen die ganzen Salamandersteine und verschwinden auch nicht, sobald man sie durchschaut. (Magier können diese Phänomene als Verständigungszauberei analysieren.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von eurer Gebirgsflanke aus habt ihr im Tal unter euch Gestalten erkannt, die sich an einem Fluss zwischen den Firunsföhren und Lärchen bewegen. Kaum habt ihr sie erblickt, sind sie auch schon wieder verschwunden. Weiter hinten steht eine Baumgruppe, bei deren Anblick ihr euren Augen nicht traut – sind das wahrhaftig Blutulmen, die dort zu mehreren wachsen? Der Pfad hinab ist steil und gewunden, bringt euch jedoch möglicherweise eurem Ziel näher.

Je tiefer ihr steigt, desto winziger fühlt ihr euch gegenüber den Bergen, die nun um euch herum aufragen. Gerade verschnauft ihr ein wenig, den Blick auf das herrliche Tal mit dem glitzernen Flüssen, den weiten Wiesen und Wäldern zu genießen, da vernehmt ihr ein unheilvolles Sirren und ein Pfeil schlägt vor euren Füßen ein. Die Federn sind mit rostbrauner Farbe gefärbt – eine Warnung?

Der Späher *Nadyawin* hat den Pfeil abgeschossen, um die Eindringlinge zu warnen, nicht näher zu kommen. Er ist der Außenposten der Ulmenzauber-Sippe, die seit Generationen (Elfengenerationen!) in dem Blutulmenwald lebt. Im Augenblick ist Nadyawin besonders wachsam, da einige Sippenangehörige verschwunden sind – und das bedeutet bei den Waldelfen in den Salamandersteinen in etwa das gleiche, als wenn sich Haldana von Ilmenstein im Hesinde-Tempel zu Kuslik verliebe.

Erst wenn sich die Helden als freundlich gesonnen, wenn nicht gar als hilfreich erweisen, wird Nadyawin ihnen trauen. Hier ist das Vorzeigen des Madamanten zwar nützlich, bedeutet jedoch nicht, dass der Elf die Helden sofort in sein Herz schließt. Asarlins Gegenwart beruhigt ihn immerhin so weit, dass er die Helden nicht gleich angreift. Sollte jedoch irgendjemand auf die wirklich dumme Idee kommen, gewaltsam vorgehen zu wollen, singen die Pfeile.

Am geschicktesten ist es, dem Elfen wirklich zu berichten, warum die Helden gekommen sind: weil Madaya sie gerufen hat und es gilt, das alte Simyala vor den Machenschaften der Diener des Namenlosen zu schützen (der elfische Begriff für das Prinzip des Namenlosen ist *dha-za*, "Das-das-Eins-zerstört").

BEI DER ULMENZAUBER-SIPPE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Blutulmenhain spürt ihr erst den ganzen Zauber dieses Ortes. Unabhängig von Wind und Wetter herrscht hier ein beständiges Flüstern der Blätter; fast glaubt ihr, das Gewisper zu verstehen. Die fünf Bäume – Blutulmen stehen normalerweise immer allein – sind so eng miteinander verwoben, als seien sie ein einziger Baum mit fünf Stämmen. Ein Blick hinauf zwischen die Äste zeigt, dass sie in die rechte Form gewachsen und von Efeu und Ulmenwürger verstärkt sind, so dass sich wind- und wetterfeste Wände gebildet haben. Andere Äste sind zu natürlichen Steighilfen verwachsen oder schwingen sich als Brücken zu weiteren Baumhäusern hinüber. Auf dem Erdboden scheinen die Elfen sich selten aufzuhalten.

Hinauf in die Wohnräume aus Holz und Blatt werden die Helden nur gebeten, wenn sie anbieten, bei der Suche nach den Vermissten zu helfen. Nadyawin ist der einzige, der gebrochen Garethi spricht, also als Dolmetscher fungieren muss, wenn keiner der Helden Isdira beherrscht. Die Fakten zu den Verschwundenen sind folgende:

☞ Vermisst werden: *Teleria*, eine junge Fährtenleserin (haselnussbraunes Haar, moosgrüne Augen, klein und schlank), *Mandrian*, ein Zauberweberin (weißblond, saphirblaue Augen, hochgewachsen), *Alaya* (schwarzhaarig, braune Augen, eine stille Bewahrerin), *Taranion* (goldblond, grüne Augen, ein Jäger) und *Saralin*, ein Junge von zehn Sommern (weißes Haar, goldene Augen, sehr dünn und schlank). *Achtung*: Diesen Abschnitt sollten Sie darauf abstimmen,

welche Elfen dem 'Heldenmonster' in dem nächsten Abschnitt zum Opfer fallen.

Die Elfen verschwanden nicht gemeinsam, sondern nacheinander (in der vorgestellten Reihenfolge), Teleria bereits vor einigen Wochen, die anderen jeweils im Abstand von einer Woche (und Saralin vor zwei Tagen). Das erste Datum stimmt mit dem Vollmond im Phex überein – der Nacht, in der die Helden zum ersten Mal Madalya sahen (siehe **Ritual im Mondschein**, Seite 73).

Man habe bereits überall im Umkreis von fünf Meilen gesucht, wird den Helden berichtet. Alles, was man gefunden habe, seien

Stellen gewesen, an denen die außerordentlich seltenen Madablüten wuchsen. Diese würden die Helden schnell finden, immerhin zögen sie magische Kreaturen wie Einhörner ja an. Die Blume wird als etwa einen Spann hoch mit fingerdickem rauen Stängel beschrieben. Üblicherweise ist die Blüte in einer grünen Knospe verborgen, an den drei Tagen um Vollmond herum jedoch öffnet sie sich zu einem handtellergroßen, fahlweißen Stern aus fünf Blättern.

Die drei Orte liegen grob in derselben Himmelsrichtung, wiesen sonst allerdings kaum gemeinsame Merkmale auf.

IN MADAYAS TRÄUMEN

Die Salamandersteine sind von Magie, Zauberkraft und der Nähe zur Lichtwelt geprägt. Sobald sich die Helden auf die Suche nach den verschwundenen Elfen machen, treten sie in Madayas Träume ein. Zwar werden sie sich nur graduell von der Wirklichkeit entfernen und, wie die Elfen sagen, der Wahrheit annähern, doch irgendwann sind die Unterschiede unübersehbar. Auch die Vermissten aus der Ulmenzauber-Sippe halten sich in Madayas Träumen auf – entführt von dem, was hier das 'Heldenmonster' genannt werden soll: die Personifikation der dunklen Wünsche, schlechten Eigenschaften und des Hasses der Helden (siehe nächste Seite). Es gelten die Regeln für Traumwelten aus dem **GS**, Seite 17 ff., das heißt, dass die Helden in der Traumwelt versuchen können, Einfluss auf ihre Umwelt zu nehmen. Dies geschieht mit einer *Heilkunde Seele*-Probe (hier wahlweise durch eine TRAUMGESTALT-Probe erleichtert, von der übriggehaltene ZfP* dazu verwendet werden können, die Realitätsdichte des Traumes zu reduzieren (2 ZfP* für 1 RD-Punkt)).

Gelingt die *Heilkunde Seele*-Probe, kann der Traumgänger die Realität des Traumes leicht zu seinen Gunsten verändern, z.B. Brücken über Abgründe spannen oder Flüsse weniger reißend machen. Um eine solche Probe ablegen zu können, muss dem Helden aber bewusst sein, dass er sich in einem Traum befindet – ins Blaue hinein funktioniert das nicht.

Generell können sich die Helden in Madayas Träumen ganz normal bewegen. Die Gefahren, die dort auf sie lauern, sind durch die hohe Realitätsdichte so wirklich, als wanderten sie noch durch die Salamandersteine (was sie in gewisser Weise auch tun). Madaya wird allerdings keinen der Elfen oder an der Prüfung 'Unbeteiligten' sterben lassen – die Träumer verschwinden, wenn sie 'tot' sind, aus dem Traum; ihre Leichen wirken für die verbliebenen Helden völlig echt. Dagegen verschwinden die Leichen der Opfer des Grakvaloth, der von Zadig von Volterach geschickt wurde, um die Helden zu vernichten und den Madamanten zu bergen, ganz aus dem Traum, der dadurch wallende, regenbogenfarbene Risse erleidet. Dieses Phänomen sollte die Helden darauf kommen lassen, dass sie sich nicht in der Realität befinden.

Die Helden können durch das 'Heldenmonster' sowohl im Traum als auch in der Realität sterben (siehe unten), oder aber durch die Klauen des Grakvaloth. (Anders herum stirbt auch jeder von den Helden Getötete in der Realität. Ausnahmen bilden hier nur die Keaturen, die in der Wirklichkeit keine Entsprechung haben, wie etwa die Doppelgänger der Helden.)

Die Realitätsdichte des Traumes beträgt 12 und wird auf die Zauberprobe aufgeschlagen, wenn ein aus dem Traum 'gefallener' Gefährte versucht, zu einem Träumer Kontakt aufzunehmen oder irgendwie auf den Traum einzuwirken. Zusätzliche Modifikatoren sind: Bei einer Probe auf TRAUMGESTALT (+ Realitätsdichte) übriggehaltene ZfP* als Bonus (gilt nicht für andere Zauber) sowie Kenntnis des Träumers (auf der Skala von -3 für eng Befreundete bis +3 für quasi Fremde); bei Boroni zusätzlich die Punkte, die sie bei einer Intuitions-Probe unter dem Wert bleiben. Misslingt die Probe, ist der Traumgänger genauso passiv wie der Träumer.

ANALYSE DER TRÄUME

Mit einem ODEM oder der *Sicht auf Madas Welt* (Hesinde-Liturgie, bei Praios-Geweihten das *Mal der Mada*) erkennen Magier oder Hesinde-Geweihte nicht viel: Die gesamten Salamandersteine sind von

einer derartig hohen 'Hintergrundstrahlung' an Astralkraft durchdrungen, dass nur eine Probe +10 ausreicht, um einzelne Personen oder Gegenstände als eigenständig magisch zu erkennen. Um Madayas Träume von den 'normalen' Salamandersteinen an der Stärke der Astralkraft zu unterscheiden, ist gar eine Probe +20 nötig.

Mit ANALYS, OCULUS oder gar dem *Blick der Weberin* können Magier oder Hesinde-Geweihte versuchen, die Natur der Magie zu erkennen, die die Salamandersteine durchdringt.

Die *Zauber* werden von der Hintergrundstrahlung, die hier vorherrscht, ebenfalls gestört, so dass eine Probe +8 nötig ist, um unter all der freien, ungerichteten und gerichteten Astralkraft die Astralfäden bestimmter Dinge auszumachen. Beim OCULUS wird sich der Magier nicht wundern, wenn er die Salamandersteine (vor und im Traum!) von Verständigungsmagie durchwoben findet. Die TRAUMGESTALT ähnliche Webart des Traumes erkennt er jedoch erst mit einer Probe +Realitätsdichte, die generell 12 beträgt (Abweichungen sind im Text vermerkt).

Anders die Liturgie der Hesinde. Der UNVERSTELLTE BLICK wird den Traum Madayas nicht aufdecken, denn es ist die Natur der Salamandersteine, dass Traum und Realität, Schein und Sein, Wahrheit und Wirklichkeit nebeneinander, miteinander und durcheinander bestehen. Der BLICK DER WEBERIN jedoch wirkt hier ausgesprochen einfach – die Probe +9 zeigt auf, dass Traum und Realität sich vermischen, mal weniger (die Außenbereiche der Berge bei der Anreise der Helden), mal mehr (Madayas Träume).

Seien sie per OCULUS oder BLICK DER WEBERIN betrachtet, die Astralstrukturen weisen die perfekten Muster von Verständigungsmagie in ihrer Reinkultur auf. Welcher Magieart sie zuzuordnen sind, kann der Magier wahrhaftig nicht sagen – er erkennt nur vage Ähnlichkeit mit der Elfenmagie. Doch die Strukturen übertreffen deren Kunstfertigkeit um ein Vielfaches. Die Hesinde-Geweihte erfährt durch ihre Liturgie, dass die so natürlichen und perfekten Zaubermuster Verwandtschaft zur feischen, hochelfischen, koboldischen Magie aufweisen.

Eine KOBOLDOVISION lässt den Anwender (nach Meistermaßgabe) aus dem Traum in die Lichtwelt schauen, die hier so nahe an der wirklichen und der wahren liegt. Die Begegnung mit einer von Schmetterlingen umtanzten Lichtelfe jedoch ist fast ein eigenes Abenteuer wert. Interessant wird es übrigens, wenn ein Geweihter der Zwölfe die allgemeine Liturgie AURA ERKENNEN wirkt. Denn über den Salamandersteinen liegt dort, wo die Ballungen von Madayas Träumen groß sind, auch der Hauch des Göttlichen (so schwach jedoch, dass es Mühe bereitet, ihn zu erkennen), der am ehesten noch Hesinde zugeordnet werden kann.

DAS 'HELDENMONSTER'

Bei diesem Konzept liegt die Entwicklung hauptsächlich bei Ihnen, verehrte Spielleiterin, werter Spielleiter – denn das Monster, das sich Ihren Helden in den Träumen entgegenstellen wird, erschaffen die Helden selbst durch ihre dunklen Wünsche, ihre schlechten Eigenschaften und ihren Hass. All diese Eigenschaften sammeln sich in einer Kreatur, die sich den Helden entgegenstellen wird und die sie besiegen müssen – also quasi das Dunkle in sich selbst.

Es bedarf keines Psychologie-Studiums, um hier die richtigen Attribute zu finden. Versuchen Sie, sich vorzustellen, wie die Helden Ihrer

Spieler aussehen würden, wenn man sie aufgrund ihrer negativen Eigenschaften ins 'Böse' überzeichnen wollte – zu Mördern, skrupellosen Weißmagiern oder gnadenlosen Kampfmaschinen. Weichen Sie dabei nicht zu sehr von der Realität ab – ist ein Krieger ehrenhaft, könnte sein Gegner, sein Spiegelbild, die Ehre über alles stellen, auch über die Freundschaft, Gnade etc. Ist ein Weißmagier dem Gesetz verpflichtet, stellt sein Widerpart dies nun über alles – auch über die Gerechtigkeit, und möglicherweise verurteilt und jagt genau deswegen sein 'Urbild'. Das dunkle Spiegelbild eines Elfen wird vielleicht gar grausam, indifferent, ichbezogen. Bei einer Hexe könnten sie die düsteren Seiten von Leidenschaft und Zorn hervorkehren, bei einem Streuner Goldgier und Verrat.

Alles in allem sollten die Helden mit dem Gefühl aus diesen Begegnungen hervorgehen, dass sie tatsächlich einmal so enden könnten, wenn sie ihrer 'dunklen Seite' zu sehr nachgeben und sich nicht ihrer inneren Werte erinnern.

Konkret bedeutet das nun, dass die Helden in Madayas Träumen nacheinander auf ihre Doppelgänger stoßen, die jeweils eine Untat begangen haben, die der Held, so er seinen moralischen Werten entsagt, möglicherweise auch begehen könnte. Wichtig ist, dass der persönliche Gegner dabei für diese Tat keine Reue empfindet, sondern sich völlig im Recht sieht. Möglicherweise treffen sie auf einen Rondra-Geweihten, der einen der Elfen erschlagen hat, weil dieser Rondras Ehre beschmutzt hat. Das der Gegner dabei nicht satisfaktionsfähig war bzw. keine eigene Waffe besaß, zeigt, dass es dem Priester dabei weniger um die Ehre Rondras, als um die eigene und die Durchsetzung seiner Autorität um jeden Preis geht. Hier seien einige Beispiele genannt, wie die Doppelgänger ihren Urbildern begegnen:

"Gib zu, das wollten wir beide doch schon lange tun!"
 "Kompromisse. Immer nur Kompromisse. Wir beide waren lange genug so wankelmütig wie ein Blatt im Wind."
 "Lass uns beide uns endlich zu dem bekennen, was wir wirklich sind!"

"Komm, wir verschwinden. Du hängst wirklich zu lange mit angeblichen Freunden herum, die dir bei der erstbesten Gelegenheit in den Rücken fallen."

Wie kann der Held (denn nur er kann das) den Gegner überwinden? Lassen Sie sich hier nicht auf das stereotype Duell festlegen, das für den Rondra-Geweihten oder die Kriegerin durchaus angemessen sein mag. Sich selbst im Zweikampf zu besiegen (während der Doppelgänger alle schmutzigen Tricks benutzt) oder aber festzustellen, dass man sich selbst nicht bezwingen kann, sondern man sich nur sich selbst ergeben kann, mag eine Gelegenheit für stimmungsvolles Rollenspiel sein.

Bei dem rechthaberischen Weißmagier (oder arroganten Krieger o.ä.) könnte die Konfrontation auf ein Gespräch hinauslaufen, in dem der Doppelgänger den Helden mit seinen schlechten Eigenschaften konfrontiert und versucht, ihn zu überzeugen, sich ihnen zu ergeben. Der Gegner versucht dabei möglicherweise, den Helden bei der Ehre, bei

der Überheblichkeit ("Du bist doch besser als sie!") oder beim Stolz zu packen.

Die Gegnerin der Hexe, aus Leidenschaften wie Zorn, Eifersucht, Grausamkeit geformt, wird erst dann vergehen, wenn die Hexe diese Attribute als Teil ihrer selbst akzeptiert. Der Streuner muss möglicherweise feststellen, dass Gier und Selbstsucht ihn irgendwann einmal zum einsamen, verbitterten Kerl werden lassen, der auf dem Henkersblock landet.

Durchmischen Sie die Begegnungen mit den Doppelgängern mit den Abschnitten aus **Das Auge des Namenlosen** (siehe rechte Seite), so dass schließlich deutlich werden sollte, dass hier zwei Kräfte am

Werk sind, unterscheidbar durch Rattenpilze und Madablüten.

DIE BEGEGNUNGEN MIT DEN DOPPELGÄNGERN

Diese Begegnungen müssen Sie in der Tat selbst gestalten, da Sie die Helden Ihrer Runde und

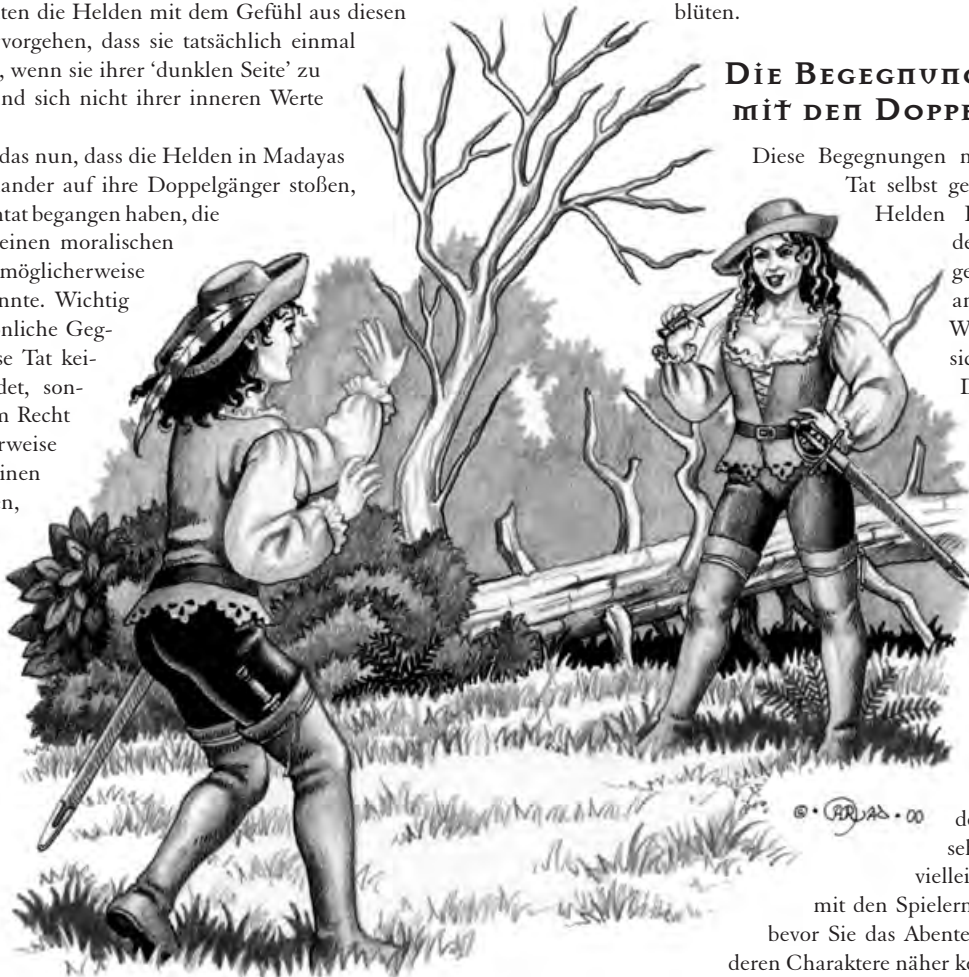
deren Hintergrundgeschichten selbst am besten kennen. Wichtig ist, dass Sie sich für jeden der Doppelgänger eine kleine Karteikarte mit den entsprechenden Eigenschaften, bevorzugten Waffen und Kampfmanövern und vielleicht sogar den typischen Ausreden oder Verhaltensweisen anlegen. Das setzt natürlich voraus, dass Sie die Helden Ihrer Spieler sehr gut kennen – vielleicht sollten Sie sich

mit den Spielern zusammensetzen, bevor Sie das Abenteuer beginnen, und deren Charaktere näher kennen lernen.

Die Spurensuche und das Auffinden des Mörders / Verbrechers sollte sich so gestalten, dass das Können des betroffenen Helden besonders gefragt ist. Ist ein Elf in Ihrer Runde, dessen Konterpart kaltblütig Wild jagt, um sich eine Trophäensammlung zuzulegen, oder Menschen tötet, weil die ja in die Salamandersteine eindringen, um die Elfen zu verdrängen, muss der Spielerelf dessen Fährte folgen, auf deren Spur die Leichen immer grausamer verstümmelt sind. Spielen Sie hier die Fähigkeiten des Helden ganz direkt an – ohne seinen Einsatz wird dieser Verbrecher nicht gefangen werden können. Zudem sollte sich der Tatort *jeden* Verbrechens der Doppelgänger durch eine voll erblühte Madablüte auszeichnen – im Sonnenlicht sonst ein Ding der Unmöglichkeit!

ASARLINS TOD

Die erste richtige Szene in Madayas Träumen sollte die von Asarlins Tod sein – damit die Helden wahrhaftig den Eindruck haben, allein im Walde zu stehen. Suchen Sie sich einen der Helden aus, dessen negativer Doppelgänger möglicherweise die Tat begangen haben könnte. Dies könnte ein Magiedilettant oder Praios-Geweihter (aus Hass auf alles Magische), ein Magier (der sich das Horn des Tieres abgeschnitten hat, weil ihn die Unsterblichkeit lockt), ein Streuner oder ein Alchimist (der die Ingredienzen verkaufen möchte) sein. Beschreiben Sie den Leichnam, der mit den Mitteln getötet wurde, die



dem entsprechenden Helden zur Verfügung stehen (schwarze Brandwunden vom IGNIFAXIUS, die entsprechende Waffe wie Wurfdolche, Sonnenszepter o.ä.).

Der Mörder ist noch in der Nähe und flüchtet. Haben die Helden ihn gestellt, erkennen sie den entsprechenden Helden, um zwanzig Jahre gealtert und möglicherweise verbittert.

DAS AUGE DES NAMENLOSEN

Zadig von Volterach, eines der Augen des Namenlosen, sah in Punin nun zum zweiten Mal seine Pläne von den Helden durchkreuzt (nachdem sie in **Namenlose Dämmerung** verhinderten, dass Allerich von Falkenwind mit dem Elfenkristall auf die Seite des Namenlosen überlief) und gedenkt, sie nun endlich dafür zahlen zu lassen. Madaya hat die Helden und den Madamanten dadurch, dass sie sie in ihre Träume geholt hat, unwissentlich auch in die Reichweite des körperlosen Feindes gebracht, der selbst einer nichtstofflichen Alptraumgestalt gleicht. Zadig dringt also in die Träume ein und entsendet einen seiner Diener, den Grakvaloth (siehe **Der Schwarze Löwe auf der Jagd**, Seite 84), um die Helden zu vernichten und den Madamanten zu holen. Beorn aber schickt er nach Burg Silz, um die Harfe zu holen, während von Volterach selbst darauf lauert, dass Madaya sich zeigt, um die Helden mit deren Kräften zu vernichten – den Träumen. Konkret äußert sich das Wirken des Namenlosen darin, dass, ganz ähnlich wie in **Namenlose Dämmerung**, in Madayas Träumen faulige Plätze entstehen, an denen Rattenpilze wuchern.

Ein tödliches Mahl

Zum Vorlesen oder Nachersählen:

Herrlich und schön, wenn auch gefährlich haben sich euch die Salamandersteine bis jetzt gezeigt, doch nun steht ihr an einem Ort, wie ihr ihn hier nicht für möglich gehalten hättet: Was ihr entdeckt, ist kein natürlicher Tod, kein allgegenwärtiges Verwesen, wie es das Wechselspiel von Tsa und Boron nun

einmal bestimmt, sondern etwas, das zutiefst erschreckt: Auf einer Lichtung liegt mit zuckenden Gliedmaßen und verdrehten Bernsteinaugen ein Hippogriffjunges. Das goldene Jugendgefieder ist stumpf und zerraut, der Quastenschweif peitscht hilflos, die Flügel zucken unkontrolliert. Die Zauberkreatur liegt in einem Ring von kleinen grauen Pilzen, die mit Hut und Stengel kaum mehr als zwei Finger hoch sind. Ihr kennt diese grässlichen Pflanzen, die sich harmlos geben, doch grausame Wirkung zeigen können: Rattenpilze, die, wenn man sie umdreht, weiße Lamellen mit violetten Sprenkeln zeigen, die von einem bläulichen Glosen umgeben sind. Dort, wo die Pilze des Rattenkindes wachsen, wo das wurzelartige Flechtwerk sich in den Boden drängt und sie ihre Sporen in die Ferne senden, um ihre Widernatürlichkeit weiter zu verbreiten, zeigen sich blasse Ränder in der Luft, als hätte man ein Loch in ein Stück Pergament geschmort. Die Ränder sind von einem regenbogenfarbenen Licht umspielt. Einige der Pilzhüte sind sauber vom Stiel getrennt, einige halb verzehrte Reste finden sich bei dem großen Schnabel der Kreatur. Der junge Hippogriff windet sich in Todesqualen, die Augen in Wahnsinn verdreht. Dann erschlaffen seine Gliedmaßen.

Hier erschien Zadig von Volterach in Madayas Träumen, hier beschwor er einen halb stofflichen, halb aus Traumstoff geformten Grakvaloth, und seine Aura ist es, die die Rattenpilze hier ... nun, wie Pilze aus dem Boden schießen ließ. Die *Selbstbeherrschungs*-Probe beim Anblick der Pilze können Sie hier zunächst weglassen, denn die Aufmerksamkeit der Helden wird sicher dem gerade verstorbenen Hippogriffenjunges gelten.

Natürlich könnte man die Zauberkreatur noch mit einem Tsa- oder Peraine-Wunder oder der 'Mago-Schock-Therapie', dem BALSAM, unter Verbrauch sämtlicher restlicher Astralenergie (und 1W6 permanenter) wieder ins Leben rufen, doch der junge Hengst wäre zunächst sehr geschwächt und würde noch immer von Anfällen von Zweifel und Wahnsinn geschüttelt. Mit liebevoller (und zeitraubender) Pflege ließe sich der Bursche wohl wieder aufpäppeln.



Interessant wird es jedoch, wenn die Helden nicht eingreifen, um das Leben des Hippogriffen zu retten.

TOD IN DEN TRÄUMEN

Zum Vorlesen oder Nach erzählen:

Einige Augenblicke, nachdem die junge Zauberkreatur ihre Augen für immer geschlossen hat, gehen merkwürdige Dinge vor. Regenbogenfarbene Wellen huschen über seinen Leib, dieser beginnt zu flackern und schließlich ist er verschwunden. Dort, wo sein großer Körper eben noch ruhte, dreht sich ein Strudel in den Farben der Tsa, der langsam zum Stillstand kommt. Kurz darauf erblickt ihr nur noch den schlichten Waldboden erblickt, auf dem nichts mehr an den Hippogriffen erinnert. Nur manchmal noch zuckt ein mehrfarbiger Blitz dort auf, wo die tote Kreatur lag.

Der Hippogriff ist durch den Verzehr der Rattenpilze, die schon auf Menschen verheerende Auswirkungen haben, tatsächlich gestorben, so dass er auch keinen Geist mehr hat, der ein totes Traum-Abbild speisen könnte. Die Art, wie die Kreatur aus dem Traum 'herausfällt', könnte den Helden nun Aufschluss über die wahre Natur ihrer Umgebung geben. Kommen die Spieler jedoch nicht selbst darauf, sollten Sie sich mit Hinweisen zurückhalten und lieber *Selbstbeherrschungs*-Proben –2 würfeln lassen, um zu sehen, ob die Helden von den Rattenpilzen angezogen werden. Eine magische oder göttliche Analyse der Frakturen zeigt ein Loch in der Hintergrundstrahlung der Astralkraft sowie ausgefranzte Grundstrukturen von Verständigungsmagie, die vage an die TRAUMGESTALT erinnert (wenn man die beherrscht).

DER SCHWARZE LÖWE AUF DER JAGD

Trennt sich einer der Helden während der Suche nach den Doppelgängern von der Gruppe, ist er das erste Opfer des Grakvaloth, den von Volterach auf die Helden gehetzt hat (lassen Sie diese Begegnung jedoch gnädigerweise noch in der Nähe der übrigen Helden stattfinden!). Der Dämon ist halb stofflich, halb aus dem Stoff der Träume (wie die Helden auch), so dass er (wie sie) jede Kreatur, die er tötet, auch in der Wirklichkeit vernichtet. An jedem Ort, an dem die Helden dem Grakvaloth begegnen (sowie an den Orten, an denen seine Opfer gefunden werden und wo die Traumwelt durch deren Tod Fehler aufweist, s.o.), finden sich Rattenpilze.

Zum Vorlesen oder Nach erzählen:

Du schiebst einen Ast vorsichtig beiseite, der dir genau in Augenhöhe den Weg und die Sicht versperrt. Dahinter jedoch siehst du nicht den Wald, sondern einen fast zwei Schritt hohen schwarzen Löwen, dessen Haupt von einer Mähne wallender Finsternis umgeben ist. Seine Krallen und Zähne schimmern violett, doch die Augen glühen in hasserfülltem Rot. An seinen Seiten ragen schwarzlederne Schwingen aus seinem Leib, die in vier messerscharfen Hörnern enden: eine Kreatur des Grauens!

Der Held muss sofort eine Mut-Probe +3 ablegen, bei deren Misslingen sein Attacke-Wert im Kampf um 3 Punkte fällt. Wirft der Held hier gar eine 20, haben die Augen der Kreatur ihn gebannt und reißen ihn in den Wahnsinn. Heilung ist hier nur durch die Kraft Madayas oder des Dunklen Brunnens möglich.

Grakvaloth

Biss: INI 14+1W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 2W6+2 **DK** HN
LeP 40 **RS** 5 **GS** 25/12 **MR** 12 **Wundschwelle** 15

Besonderheiten: 3 Aktionen pro KR, fliegendes Wesen, Resistenz gegen geweihte Angriffe, Schreckgestalt I, Schweben, Unsichtbarkeit (siehe GS 64)

Da die Helden in Madayas Träumen allerdings zu Teilen aus dem selben Stoff gemacht sind wie der Dämon, sind sie in der Lage, ihn auch mit ihren normalen Waffen zu verletzen. Hier kann übrigens die *Heilkunde Seele*-Probe (im Kampf gegen den Grakvaloth + hal-

be Realitätsdichte (6), da Madayas Traum den Grakvaloth unbewusst abstößt) zum Kontrollieren des Traumes wahre Wunder vollbringen: Dornenranken, die aus dem Boden fahren und den Dämon umschlingen, Bäume, die versuchen, ihn mit ihren Ästen festzuhalten oder mit stachelig-frischen Kastanien zu bewerfen – hier wird auch der Medicus zum Zauberer. Dies sollten die Helden jedoch erst mit der Zeit herausfinden.

Bewahren Sie sich den Grakvaloth für zwei bis drei Attacken auf die Helden und schließlich eine auf den Elfenjungen Saralin auf und 'verheizen' Sie ihn nicht gleich zu Beginn (manipulieren Sie zur Not an der Lebensenergie des Dämons, damit er länger hält).

ALTE WUNDEN

Dem Helden, der in Punin von dem Jünger des Namenlosen mit dem Rattenpilzgift verletzt wurde, sollte die Wunde immer wieder einmal leicht schmerzen, nachdem Zadig von Volterach über die Verbindung zu ihm in Madayas Träume eingedrungen ist.

DAS ELFENKIND

Zum Vorlesen oder Nach erzählen:

Auf einer Anhöhe vor euch seht ihr den Doppelgänger von [Heldennamen], der einen bewusstlosen Jungen davon schleppt – einen Elfenjungen. Das muss Saralin Ulmenzauber sein, der zuletzt verschwand. Dann jedoch, ihr hastet die Flanke des Hügels hinauf, schießt der schwarze geflügelte Löwe hinter der Kuppe hervor und stürzt sich auf das Paar. Ein Biss seiner dämonischen Kiefer, und dem Doppelgänger von [Heldennamen] fehlt der Kopf.

Vielleicht fällt Ihnen ja zu einem der Helden kein guter Doppelgänger ein oder die Helden haben von der Suche die Nase voll – dann haben Sie hier die Chance, sich elegant aus der Affäre zu ziehen. In jedem Fall sollte der Kampf um das Elfenkind den Abschluss der Queste der Helden darstellen und auch mit der Vernichtung des Grakvaloth enden (Werte siehe oben). Der Dämon versucht jedoch zunächst, Saralin anzugreifen, so dass die Helden den Jungen schützen müssen. Haben sie eine wirkungsvolle Verteidigung aufgebaut, wendet er sich den Charakteren zu.

Stirbt Saralin in diesem Abschnitt unter den Krallen des Grakvaloth, bedeutet dies auch seinen Tod in der Wirklichkeit. In diesem Fall ist die Queste der Helden gescheitert, da sie den Führer verloren haben, der sie zu Madaya hätte bringen sollen, und die Traumwelt wird um sie herum zusammenbrechen. Zur Not sollten Sie eine theatralische Rettungsaktion per Wunder, Zauber oder aber auch den reinen Willen eines *nicht* magiebegabten Helden gestatten. Bei letzterer Handlung kann ein Held, der sich bewusst ist, in einer Traumwelt zu sein, versuchen, Saralin mit seinem Willen zu retten. Dies müssen Sie nicht an einer Probe festmachen (wenn, dann Mut), sollten dem Helden jedoch klar machen, dass er dadurch einen großen Teil seiner Lebensenergie für den Jungen opfert. Im Klartext sind dies *x permanente* Lebenspunkte. Ein Rettungs-BALSAM kostet *x permanente* Astralpunkte, ein göttlicher Heilsegen Peraines oder Tsas *x permanente* Karmapunkte. Wobei die Höhe der Punkte vom Meister entsprechend festzulegen ist.

EIN WIEDERSEHEN

Zum Vorlesen oder Nach erzählen:

Zitternd beugt ihr euch über den blassen Elfenjungen, dessen weißes Haar sich selbst in der Windstille zu bewegen scheint. Saralin öffnet die Augen, in deren goldenem Schimmer ihr Verwirrung lest. Dann jedoch beginnt der Leib des schlanken Burschen in allen Regenbogenfarben zu flimmern. Von einem Augenblick zum nächsten liegt nicht der Elf Saralin, sondern das Einhorn Asarlin zwischen euch und blickt euch mit wissenden, goldenen Augen an.

"Es ist getan", erklingt seine sanfte Stimme in euren Köpfen.

Schon der Tod Asarlins fand im Traum statt, weshalb er natürlich nie wirklich starb. Haben die Helden noch Fragen, wird Asarlin sie nun klären. Hier und jetzt können Sie auch gänzlich aufdecken, dass sich die Helden in Madayas Träumen befinden – nicht jedoch, was das für Auswirkungen hat. Sind von den entführten Elfen welche unter den Krallen des Grakvaloth gestorben, wird Asarlin traurig verkünden: “Sie sind tot.”

Als Antwort auf die Frage: “Wo finden wir Madaya?” wird er sich erheben und antworten: “Ich werde euch den Weg weisen.” Und das wird er.

AUF DUNKLEN PFADEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das strahlend weiße Einhorn schreitet den Hügel herab, voran in den dunklen Wald. Bald flankieren euch Schwarztannen und Schwarzdornbüsche, zwischen denen Dämmerlicht herrscht – die Pflanzen scheinen jeglichen Strahl des Lichtes aufzusaugen. Etwas weiter steigt das Gelände rechts und links von euch an, so dass ihr in einem Hohlweg geht. Tannenzapfen und Erdklümpchen rollen hier und da die Steigung herab, obwohl doch eigentlich erst Peraine ist. Aber über die Pflanzen- und Tierwelt dieser Region mögt ihr lieber nicht nachdenken – das verursacht Kopfschmerzen.

Der federnde Boden schluckt sämtliche Geräusche eurer Füße. Euch fällt auf, dass nicht einmal die Vögel mehr singen, kein Feenhörnchen die Tannen erklettert, kein Rascheln und Knacken zu hören ist. Auch das Licht hat sich nicht erhellt, obwohl die Bäume ein wenig von eurem Pfad zurückgewichen sind; der Duft von Tannennadeln und Harz dringt an eure Nasen. Eine kleine Ewigkeit folgt ihr dem einzigen hellen Fleck in dieser düsteren Landschaft: Asarlin, der mit federndem Schritt unbeirrt geradeaus trabt. Schließlich bleibt er an einer Weggabelung des Hohlwegs stehen, von der insgesamt (*Anzahl der Helden*) Pfade in das Dunkel des Waldes führen. Am Boden blüht in der Mitte eine einzelne weiße Madablüte.

Asarlin wendet sich zu euch um und spricht in euren Gedanken: “Jeder wähle seinen Weg.”

Nur ein Paar, das den heiligen Travenbund geschlossen hat oder das Freundschaftslied der Elfen miteinander gesungen hat (oder sonstwie von den Göttern vereint wurde, eine ‘simple Heirat’ zählt nicht), kann gemeinsam einen Weg beschreiten. Alle Wege führen schlussendlich zu dem gleichen Ziel: dem Schloss der Madaya. Doch diesen letzten Pfad müssen die Helden jeder für sich beschreiten. Diese Zeremonie (die folgenden beiden Abschnitte) sollten Sie mit jedem Spieler alleine durchführen, da sie auch jeder allein durchlebt. Niemand kann ihnen hier zu Hilfe kommen, ein Versagen wirft den Helden aus dem Traum.

DAS SCHLOSS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dein Weg windet sich nun durch [*die Landschaft, in der der Held aufgewachsen ist: Albernia, grüne Hügel, Almada: Weinhänge an einem breiten Fluss, Weiden: weite Wiesen, Bornland: schneebedeckte Wälder, Mhanadistan: trockene Steppen, Regengebirge: tiefer Dschungel, etc.*], und du rechnest schon fast damit, dass dein Heimatdorf gleich vor dir auftaucht. Was du jedoch bald in der Ferne schimmern siehst, sind die prächtigen Zinnen eines goldenen Schlosses. Wie von tausend Juwelen bedeckt, funkelt es im strahlenden Sonnenlicht, je näher du herangehst.

Umdrehen und weglaufen hilft hier nicht, da das Schloss in jeder Richtung auf den Helden wartet. Er kann hier nur ein Ziel erreichen, und das ist das Portal.

DER WÄCHTER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als du in Reichweite des Tores bist, öffnen sich langsam die Flügel und geben den Blick auf einen riesigen goldenen Drachen frei, der den Eingang versperrt. Mit einem rußigen Schnauben der glühenden Nüstern grummelt der Drache in deinem Geist: “Möchtest du, [*Winzling / Sterblicher / Prüfling*], dieses Portal [*dieses Tor / diesen Übergang / diese Prüfung*] passieren?”

Die Zusatzinformationen in den Klammern sind jeweils das, was in den Bildern, die der Drache im Kopf des Helden erzeugt, mitschwingt. Antwortet der Held mit “Nein”, nickt der Drache nur, und der Held fällt aus der Traumwelt zurück in die Realität (auch wenn die in den Salamandersteinen generell relativ ist). Ist die Antwort “Ja”, verwandelt sich der Drache in den Doppelgänger des Helden, den dieser doch eigentlich bereits besiegt wähnte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wer sieht sich selbst schon einmal von Angesicht zu Angesicht in die Augen? Denn obwohl dein Gegenüber Jahrzehnte älter ist als du, sind das doch unmissverständlich deine Züge, deine Augen ...

Und es ist deine Stimme, die spricht, als er / sie den Mund öffnet: “Was hast du von mir gelernt?”

(*Ist die Antwort gegeben, folgt die nächste Frage:*) “Und was bist du bereit, mir zu opfern?”

Dies sollte dem Helden zu denken geben. Hat er aus dem schlechten Beispiel seines Doppelgängers etwas über seinen eigenen Charakter gelernt? Das Opfer wiederum sollte eine Eigenschaft sein, die den Helden zwar ausmacht, ohne die er jedoch vielleicht an Weisheit gewinnen kann. Sagt der unbeherrschte Krieger zum Beispiel: “Ich opfere dir meinen Übermut/meine Unbeherrschtheit”, wird der Wächter nicken und beiseite treten (es geht dann mit dem Abschnitt **Madaya** weiter). Nach der Rückkehr aus Madayas Träumen können Sie dem Helden dann mitteilen, dass er seinen Mut und seinen Jähzorn um einen Punkt reduzieren, dafür aber Klugheit oder Intuition um einen Punkt heraufsetzen kann.

Andere Beispiele für Opfer sind Stolz (eine ähnliche Werteverchiebung), Arroganz (Klugheit möglicherweise reduziert, dafür Intuition erhöht), Selbstsucht (Goldgier reduziert, Intuition erhöht), Misstrauen (einen hohen *Gefahreninstinkt* um zwei Punkte reduzieren gegen einen um zwei (bei hohem Wert) oder vier (bei niedrigem) erhöhten *Menschenkenntnis*-Wert) – eben das schlechte Charaktermerkmal, durch das sich der Doppelgänger am meisten ausgezeichnet hat. Das eigentliche Opfer macht sich jedoch nicht durch einen Wandel der Eigenschaften oder der Talente, sondern durch das *Verhalten des Charakters* aus – denn der verändert sich in der Tat mit. Hier ist das Rollenspiel des Spielers gefragt.

Bei zufriedenstellenden Antworten wird der Wächter den Helden durchlassen. Wollen Sie nicht so drastische Veränderungen an den Werten Ihrer Helden durchführen oder möchte ein Held nichts opfern, können Sie auch auf Auflagen zurückgreifen, die der Held annimmt und bei deren Bruch seine eigenen Taten auf ihn zurückfallen (irdisch: ein *twisches Geas*).



DER DUNKLE BRUNNEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schloss, Portal und dein Spiegelbild fallen in sich zusammen, sobald du die Schwelle überschritten hast. Um dich herum siehst du nun auch wieder deine Freunde, die sich ebenso verblüfft umblicken wie du. Das Schloss gab es ebenso wenig wie deinen Doppelgänger – oder ebenso viel, wer mag das schon entscheiden? Ihr steht in einem lichten, blühenden Wildkirschenhain, dessen Boden von den wundervollen Madablüten übersät ist. Vor euch rauscht irgendwo ein Wasserfall, der versucht, die Madasänger in den Bäumen zu übertönen. Das Licht eines vollen Madamales dringt durch die belaubten Kronen und erleuchtet die nächtliche Landschaft fast taghell.

(Heldenreaktion.)

Als ihr aus dem Hain tretet, steht ihr auf einer hoch mit Gras bewachsenen Klippe. Vor euch tobt ein wilder Fluss gewiss fünf Schritt in die Tiefe, doch das Becken, in dem sich das Wasser sammelt, ist still. Sämtliche Felsen sind von blauschwarzer Farbe, so dass auch das Wasser düster erscheint; kein Fisch ist darin zu sehen. Der kleine See speist fünf Bäche, die sternförmig von ihm abfließen.

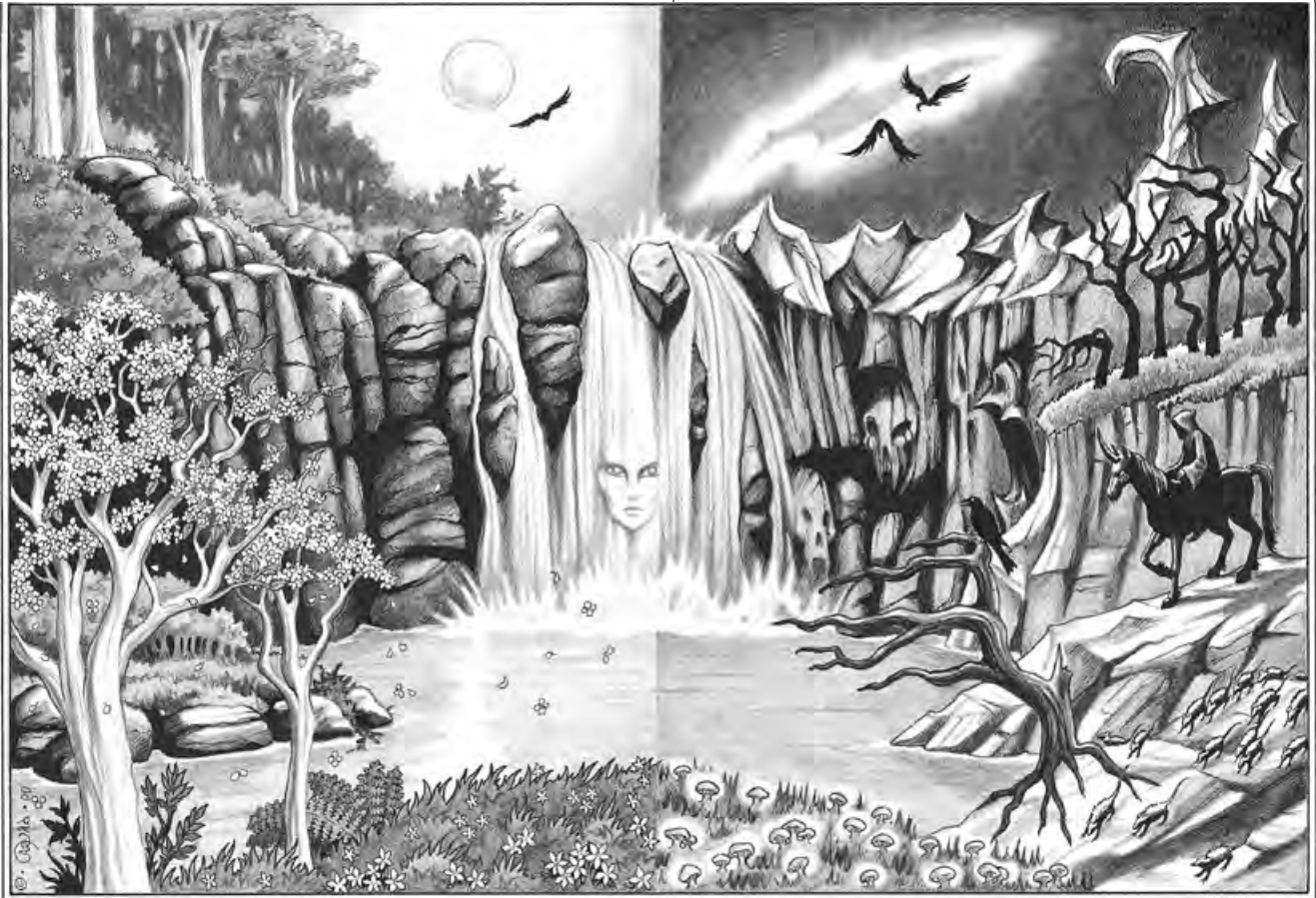
STIMMEN IM WIND

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wind hebt an. Ihr blickt über die traumhafte Berglandschaft, schaut den Adlern zu, die am Himmel kreisen, riecht den Duft von Kirschblüten und Moos. Sanft rühren sich eure Haare und Gewänder in der Brise, als ihr plötzlich versteht, was die Elfen meinen, wenn sie 'dem Wind lauschen': Ihr hört eine flüsternde Stimme, die fern und leise klingt, für euch jedoch deutlich und verständlich ist.

"Seid begrüßt", wispert der Wind. "Ihr habt meinen Ruf vernommen und eure derischen Fesseln hinter euch gelassen. Nun seid ihr hier."

Die Stille hängt schwer in der Luft, zu der sich Sprühwasser des Wasserfalles mischt. Wenn ihr euch umwendet, seht ihr in den herabstürzenden Fluten dasselbe Gesicht wie in der Mondscheinzeremonie bei Punin: Ein schmales, feines Antlitz mit großen Augen, jedoch verschwommen durch den steten Fluss des Wassers. Dort, auf der Stirn, blitzt das Wasser hell auf. Nun ist es das Rauschen des Falles, in dem ihr die Stimme vernehmt, die jetzt kräftiger zu euch spricht: "Ihr habt den Kristall gefunden. Ihr habt die Harfe errungen – jedoch nicht für lang. Ihr seid jene, die den Spiegelbann um Simyala wieder errichten müssen,



Dies ist der Dunkle Brunnen, wie Madaya ihn jetzt aus den Vorstellungen der Helden zeigt. Natürlich ist auch er nur ein Teil der Traumwelt, da er kein Teil Deres ist (sich aber trotzdem auf Abenteuer und die Helden auswirkt). Haben Sie den Dunklen Brunnen schon einmal in einem anderen Abenteuer verwendet, spielt das keine Rolle: Es gibt Hunderte Wege zu ihm, genauso wie er vielfältigste Erscheinungsmöglichkeiten besitzt.

bevor der alte zersplittert. Ihr müsst Wind, Sternenstaub und Mondlicht verweben, um das alte Übel in seinen Kerker zu bannen. Ihr müsst den Plan der Verderberin zerschlagen.

Die Helden werden etliche Fragen haben, die Sie noch nicht alle beantworten können – immerhin gehört Mada / Madalya / Madala zu den kryptischsten Wesen, denen die Helden je begegnet sind. Lassen Sie die Helden deshalb kein 'Schwätzchen mit Mada' halten. Werden sie respektlos oder fordern die Lösung des Rätsels grob oder unhöflich ein, haben sie aus den Träumen offenbar noch nicht genug gelernt.

Dann sollten Sie eine Queste entwickeln, die die Helden wieder zurückwirft und in der sie, dieses Mal ohne Führer, ihren Weg zu sich selbst und Einsicht in die eigenen Fehler finden müssen, bevor Madaya sie wieder 'empfängt'. Scheitern sie wiederum, kann dies ihren Tod bedeuten – die Geduld der Unsterblichen ist nicht ewig.

DIE ALPTRAUMGESTALT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mitten im Satz verstummt das Zwitschern der Vögel, aus dem ihr die letzten Worte vernommen habt. Bald wisst ihr auch warum: Das Galoppieren eines schweren Tieres verdrängt sämtliche Geräusche, ja, bringt den Boden der Klippe, auf der ihr steht, leicht zum Wanken. Das Gesicht im Wasserfall zerrinnt, Asarlin gleitet gequält zu Boden und windet sich in Schmerzen. Die eben noch hell erleuchtete Nacht weicht tiefer Finsternis, ein böses, violett glühendes Auge hat den Platz des Madamals eingenommen. Durch den Wildkirschenhain, der nun schwarze Früchte trägt, die wie die Rattenpilze von blauem Glosen umspielt werden, nähert sich eine dunkle, berittene Gestalt. Das Hallen der Hufe verstummt ebenso wie das Beben, und schließlich schreitet aus dem Wald heraus, was ihr schon zweimal habt erblicken müssen: Auf einem schwarzen Einhorn mit rotglühendem Horn sitzt ein in schwarze Roben gehüllter Mann. Sein Gesicht ist entstellt, da sein eines Auge fehlt – der Schacht, der an seiner Stelle sitzt, führt in namenlose Schwärze.

Das Einhorn nähert sich euch und steigt einmal. Als die schweren Hufe auf dem stachelig-dunklen Gras aufschlagen, erzittert der Boden. Der Reiter deutet mit einer behandschuhten Hand auf euch und zischt: "Ihr ... seid also doch zu etwas nütze!" Er weist auf *[Name des Helden, der in Punin mit dem Gift der Rattenpilze infiziert wurde]*: "Besonders du!"

Die herrlich-wildwüchsige Landschaft hat sich nun vollständig in die Ausgeburt eines Alptraumes verwandelt und ihr hört bereits das Fiepen von Ratten – Hunderten von Ratten –, als zwischen euren Füßen (nahe dem Träger des Madamanten) eine einzelne Madablüte aus dem Boden sprießt, die dem von der Finsternis getrübbten Auge Erholung und Erleuchtung verheißt. Asarlins Stimme erklingt schwach und angestrengt in euren Geistern: "Wasser ... schnell!"

(Holt jemand den Madamanten heraus:)

Fahl und hell wie eben noch der Mond strahlt der Kristall in deiner Hand und durchdringt die Finsternis. Seine Strahlen verwandeln das stachelige Gras wieder in die grünen und saftigen Halme, die hier vor dem Auftauchen der Alptraumgestalt wuchsen, und flößt euch neuen Mut ein. Wenige Augenblicke später gesellt sich ein zweites Leuchten hinzu: Der helle Schein des Steines spiegelt sich in dem See wieder, der eben noch dunkel und bedrohlich unter euch lag. Nun reflektiert er den Glanz des Steines in Abertausenden Strahlen und funkelt selbst wie ein Juwel im Sonnenlicht.

Hier spielt von Volterach natürlich auf den Abschnitt **Überfall!** an (siehe Seite 68), denn mit der Verbindung zu dem betreffenden Helden, der damals mit dem Rattenpilzsud vergiftet wurde, konnte der finstere Reiter überhaupt in Madas Träume eindringen.

Die sprießende Madablüte will den Helden aufzeigen, dass sie allein die Rettung sind. Unter den Angriffen von Volterachs und seines Reittieres müssen die Helden den Madamanten, die manifestierte Macht Madas, in den Dunklen Brunnen tauchen, der beide Welten mit seinem magischen Wasser tränkt: die wirkliche und die 'wahre' Welt. Zusammen werden sie die Kraft Madas so stärken, dass Zadig für die Waffen der Helden verletzbar ist und seine Existenz riskiert, wenn er bleibt.

Gleichzeitig ist vorerst die einzige Waffe der Helden, um das Auge des Namenlosen zurückzuhalten, ihr schierer Wille. *Heilkunde Seele-*

Proben + die Realitätsdichte der von Zadig kontrollierten Umgebung (die Hälfte von 27 abgerundet, also 13) gestatten es den Helden, das schwarze Einhorn mit Hilfe von plötzlich aufklaffenden Erdspalten oder wuchernden Ranken zu behindern, den Reiter mit peitschenden Ästen und buckelnden Bodenwellen zu behindern bzw. vom Reittier zu schlagen.

KAMPF VON EINHORN ZU EINHORN

Asarlins Schmerzen schwinden, wenn ihn auch nur ein Tropfen des Wassers aus dem Dunklen Brunnen benetzt. Dann wird er aufspringen und seinen Retter – oder den besten Reiter/Kämpfer – auffordern, auf seinen Rücken zu steigen. Kaum ist das geschehen, galoppiert er auf seinen dunklen Widersacher zu, um ihm das Horn in die Brust zu bohren, während der Held sich mit Zadig ein wahrhaft fantastisches Duell liefern kann.

Zadig von Volterach

Nachtwind*: INI 14 +1W6	AT 18	PA 16	TP 1W6 +7
RS 4**	LeP 50	AuP –	GS 8
		MR 15	Wundschwelle 14

*) Der Nachtwind wird von violetten Blitzen umspielt, wenn Zadig ihn schwingt.

**) Ohne Asarlins Hilfe können die Helden Zadig und sein Einhorn nicht verletzen.

Diese Werte gelten für den Diener des Namenlosen jedoch nur hier in Madayas Träumen, in denen er weder heimisch noch willkommen ist. Ist seine 'Lebensenergie' hier aufgebraucht, wird er heulend aus Madayas Träumen geschleudert. Bedenken Sie jedoch, dass auch Zadig die Traumwelt manipulieren kann – auch er kann die Helden von riesigen Fledermäusen in die Luft reißen, sie von Erdspalten verschlucken oder von Ranken begraben lassen. Zur Not können Sie seine Werte an Ihre Heldenrunde anpassen, besonders, wenn sie viel stärker bzw. schwächer als er ist.

MADAYAS BOOTSCHAFT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Madamant berührt die Oberfläche des Sees, und jene, die hineinblicken, fühlen einen Augenblick lang Madas strahlende Augen auf sich ruhen. Der ganze See nimmt den Glanz auf und verwandelt die nächste Umgebung wieder in die urwüchsige Landschaft der Salamandersteine zurück.

Mit einem Mal zucken Reiter und Einhorn unter den Hieben eurer Waffen zusammen, die nun klaffende Wunden hinterlassen, so dass der Mann das Tier herumwirft, um eurer Reichweite zu entkommen. "Der All-Eine verfluche euch! Das Glück möge euch verlassen und in Finsternis werfen!"

Dann wirft er das Einhorn herum und galoppiert davon. Mit ihm weicht die Finsternis, verändert sich der Wald, die Berge, die Kreaturen. Wo eben noch Rattenpilze sprossen, wachsen nun Silberdisteln und Roter Enzian. Die Laute und Gerüche der Natur setzen wieder ein und bilden eine Hymne auf Freiheit und Schönheit. Statt der Spiegelung des Madamals auf dem dunklen See erblickt ihr nun wieder das Gesicht Madayas, deutlicher als zuvor blitzt der helle Stern auf ihrer Stirn. Ihre Stimme spricht aus dem Rauschen des Wassers zu euch: "Ihr habt Seinem Diener eine Niederlage zugefügt. Wacht über eure Schritte, denn seine Rache wird grausam sein. Doch nun müsst ihr gehen, denn während eurer Wanderung sind in eurer Welt Dinge geschehen, die Unheil bergen. Geht und sucht die Elfenharfe am Thron der Winde. Lauscht auf die Stimme des Kristalls. Während seines Angriffes hier hat das Auge seine Schergen zur Harfnerin gesandt und ihr das Instrument gestohlen. Der Sklave aus dem Norden wird den Gefallenen am Thron der Winde binden. Haltet ihn auf und bringt die Harfe zur Harfnerin. Geht gemeinsam nach Simyala und erneuert den Spiegelbann."

ZUM THRON DER WINDE

Keine Bange, dieses Abenteuer beinhaltet nun nicht auch noch die Reise zum Thron der Winde und den Kampf mit Beorn dem Blender. Denn dies ist der Inhalt des Abenteuers **Der Basiliskenkönig**. Zum Abschluss gibt es jedoch noch einige Worte zu sagen.

ZURÜCK IN DIE WIRKLICHKEIT

- Die Helden befinden sich nach dem Gespräch mit Madaya auf einer Klippe an einem Wasserfall neben einem Kirschenhain – nur ist alles nicht ganz so zauberhaft wie zuvor.
- Asarlin wird die Helden durch die noch immer wild-romantische, aber nicht mehr ganz so traumhaften Salamandersteine führen. Zurück bei der Ulmenzauber-Sippe werden sie jene Elfen gerettet vorfinden, die nicht durch die Hand des Grakvaloth oder der Helden selbst starben.
- Sämtliche Kreaturen werden sich an das Geschehene erinnern, als sei es ein Traum gewesen – doch für Elfen sind solche Erlebnisse von weit höherer Bedeutung als jene in der Wirklichkeit. Haben die Helden Saralin gerettet, erinnert er sich sogar noch daran, sich in ein Einhorn verwandelt zu haben. Die ewige Dankbarkeit der Ulmenzauber-Sippe ist den Charakteren gewiss.
- Das Einhorn wird ausreichend Hippogriffen rufen, die die Helden über die Berge tragen – zur Grünen Ebene, also grob in die Richtung des Throns der Winde. Sie verlassen die Salamandersteine jedoch nicht. Hier beginnt dann der **Basiliskenkönig**.

ALTE FEINDE, NEUE FREUNDE

- Haben die Helden von dem Wasser des Dunklen Brunnens getrunken, besitzen sie vorübergehend 4W6zusätzliche Astralpunkte – unabhängig davon, ob sie magisch begabt sind oder nicht. Diese können sie auf einige wenige intuitive Elfenzauber verwenden (der Meister steuert dies). Astral begabte Helden bekommen 3 permanente Astralpunkte hinzu. Praios-Geweihte hingegen können sich als von ihrem Gott ausgestoßen betrachten.

ANHÄNGE

MÄCHTEGRUPPEN

DIE SHA'AY MADA

Weder Jahrhunderte alt noch von Intrigen zerfressen, fußt diese Gruppe doch auf einer alten Tradition Almadas und der Shadif-Tulamiden: der Madaverehrung im Namen Phexens. Die wenigen, teils Phex, teils Hesinde geweihten Priester und etwa zwei Dutzend nicht geweihte (und teils magisch begabte) Anhänger beten Mada als gebundene Göttin an, deren Kräfte denen der Zwölf vielleicht nicht gleichkommen, jedoch außerordentlich und den Menschen zugeneigt sind. In würdevollen Vollmondritualen verehren sie Mada als Tochter oder Geliebte des Phex und versuchen, ihre Fingerzeige und Visionen zu deuten, um den Stein der Mada zu finden, von dem sie glauben, dass Mada ihn von dem Stein, in den Praios sie einst bannte, abgebrochen und hinab auf Dere geworfen hätte, wo er in viele Einzelteile zerbrochen sei – die *Madamanten* oder *Steine der Mada*. Und so suchen die Anhänger Madas diese Splitter, in denen die Göttin ihrer Meinung nach Träume und Botschaften herabsendet. Denn dass der Stein der Mada, einmal in seiner Gesamtheit bestehend, die Herrin Mada wieder aus ihrem Gefängnis befreien und ihr die geraubten Kräfte zurückgeben könne, davon sind die Kultisten der Sha'ay Mada überzeugt, und auch davon, dass sie den Sterblichen mit ihren Kräften beistehen werde. Doch dazu werden sämtliche Splitter des Madamals benötigt – unter anderem auch derjenige, den die Helden mit nach Punin tragen, Die Sha'ay Mada ist nicht groß und agiert hauptsächlich in Punin und Umgebung. Dank einiger

- Hat einer der Helden den jungen Hippogriffen unter großen persönlichen Opfern (siehe dort) gerettet, besitzt er nun einen Freund fürs Leben. Zwar wird ihm die Zauberkreatur nicht ständig zur Verfügung stehen, in Notfällen und intensiven Rollenspielmomenten wird er ihn jedoch aufsuchen und ihn zur Not auf seinem Rücken tragen (Meisterentscheidung). Die beiden besitzen nun eine geistige Verbindung (am ehesten dem elfischen *Freundschaftslied* zu vergleichen), die jedoch beide Seiten in die Pflicht nimmt. Missbraucht der Held dieses Geschenk, wird sich Yarolan verbittert gegen ihn wenden.
- Der Madamant wird sein Strahlen nicht mehr verlieren. Diese zweite 'Weihe' Madas wird den Helden im **Basiliskenkönig** helfen, nach Simyala zu gelangen.
- Yanis di Rastino wird die Helden zwar nicht von weltlichen Häschern, jedoch von kirchlichen Verbündeten suchen lassen. Auch aus diesem Grund sollten sie den Madamanten gut aufbewahren, denn dieser kann ihnen in Punin vielleicht noch einmal ihre Unschuld erkaufen – oder gar die Mitgliedschaft in der Sha'ay Mada, nun, da sie so viel von der Göttin / Lichtelfe gesehen haben.
- Die Zahori-Sippe al'Fahan sieht ihre Schuld als beglichen an. (Haben die Helden den kleinen Fahi nicht gerettet, stehen sie sogar in der Schuld der Fahrenden.) Trotz alledem bleibt eine möglicherweise gewachsene Freundschaft natürlich bestehen. Sie will jedoch gepflegt sein.
- Feinde haben die Helden sich auch verdient: Ector vom Berg wird, so er überlebt hat, schnellstens in den Süden fliehen. Stirbt er, wird seine Schülerin Madalia Lamperez die Ilaristensekte in Punin fortführen. Und dann sind da noch Beorn der Blender, Zadig von Volterach und schlussendlich eine finstere Hochelfe, die diese Niederlage des Namenlosen nicht auf sich sitzen lassen werden.
- Abenteurpunkte** sind auch fällig: Uns scheint eine Belohnung von 650 Abenteurpunkten nicht zu viel. Hinzu kommen Spezielle Erfahrungen in *Götter/Kulte*, *Sagen/Legenden* und weiteren Talenten nach Ihrer Maßgabe.

machtvoller Mitglieder jedoch versteht sie es, auch Informationen aus anderen Landesteilen zu sammeln und einen gewissen politischen Einfluss auszuüben – immer jedoch im Verborgenen, nie im Namen des Kultes.

Für dieses Abenteuer wichtige Mitglieder der Sha'ay Mada sind allein die Hochgeweihte des Phex, Yanis di Rastino von Nordhain, die als Gemahlin des Kronverwesers von Almada über ausgedehnten politischen Einfluss verfügt und die den Kult mit ins Leben rief, sowie Amiro Forajido Macana, ein Phex-Novize, der die Helden beobachten wird.

Anmerkung: Für Nivesen stellt die Zusammenarbeit mit den Madakultisten sicherlich ein Problem dar, betet diese Gruppierung doch nach dem Glauben der Nivesen den Mörder der Kinder Liskas, der Himmelswölfin, an. Bei einer philosophischen Diskussion um das Wesen der Göttin könnte sich jedoch andeuten, dass die Aspekte dieser von den Menschen verehrten Mada eher einem Kind Liskas ähneln (den Menschen zugewandt, als Märtyrerin für sie gerichtet) als dem Mörder Mada selbst. Wie Sie diesen theologischen Disput lösen, sei Ihnen überlassen, jedoch bietet er sicherlich eine schöne Gelegenheit für intensives Rollenspiel.

DIE SEKTE VON ILARIS

Vor mehr als zweihundert Jahren bildete sich innerhalb der Hesinde-Kirche eine Sekte, die sich nach ihrer Gründerin Ilaris benannte

und die sich, auf brillanten Theorien und Erkenntnissen über das Wesen der Götter und der Welt fußend, langsam aber sicher gegen die Mutterkirche und die Anhänger der anderen elf Götter wandte. Ilaris und ihre Schülerinnen und Schüler errangen tiefes Wissen über den Namenlosen, die Elfengötter, das Wesen der Zwölf und die Kirchen, die sich ihrer Meinung nach mehr dem eigenen Vorteil denn ihren Göttern verpflichtet sahen. Wahrheiten, die nahe am Wahnsinn liegen und gerüchteweise vom Namenlosen inspiriert sein sollen, finden sich in den *Chroniken von Ilaris* wieder, die sie verbreiteten, um "die Verblendung der Menschen zu lüften und ihnen die Wahrheit zu eröffnen".

Selten reagierte die Kirche der Hesinde, trotz der üblichen heftigen Dispute und ausführlichen Diskussionen, so schnell: Sie bezichtigte die Sekte der Ketzerei, beschlagnahmte die verbreiteten Schriften und Bücher und ließ die Mitglieder des Kultes jagen – unter anderem vom eigens hierfür geschaffenen Orden der Draconiter. Die *Chroniken* gelten seitdem als fast ebenso gefährlich wie die *Offenbarungen des Namenlosen*, auch wenn sich von der Magisterin der Magister erwählte Hochgeweihte der Hesinde mit dem Buch näher beschäftigen dürfen – immerhin gelten die Passagen über den Namenlosen als die höchsten den Menschen bekannten 'Fakten' über die Natur des Widersachers. (Dass viele der Aussagen aus den *Chroniken* eine erstaunliche Ähnlichkeit mit Passagen aus dem *Liber Enigmarum Nandi*, dem heiligen Buch der Nandus-Kirche aufweisen, sei an dieser Stelle nur am Rande erwähnt.)

In **Stein der Mada** jedoch beschäftigen wir uns nicht mit dieser einstmals starken, brillanten Sekte von Denkern, sondern mit einer Gruppe von gefährlichen Querdenkern, die die Nachfolge der Ilaristen angetreten hat und ihr Gedankengut wieder erstarken lässt. Bestandteil der Lehren dieses Kultes unter Ector vom Berg ist es, sämtliche göttliche oder magische Gegenstände, die eine Gefahr für die Menschheit darstellen, in seiner verantwortungsbewussten Hand zu vereinigen, um diesen Bedrohungen nach adäquater Prüfung der Artefakte angemessen entgegenzutreten zu können – und den zwölf Kirchen endlich beweisen zu können, dass die Sekte in Wahrheit die Rettung der Menschheit ist. Der Hesinde-Priester hat inzwischen schon einige Anhänger, die durch die Dämonenschlacht und die borbaradianischen Umwälzungen in Aventurien von den Zwölfen enttäuscht und verbittert sind. Bei wahrhaft intelligenten Denkern wie Madalia Lamperez reichte eine schrittweise Köderung mit überwältigend eingängigen Passagen aus den *Chroniken von Ilaris*.

DER KULT DES NAMENLOSEN

Wie auch in vielen anderen Städten Aventuriens blüht natürlich gerade in Punin, dem Hort der Freidenkerei des Mittelreiches, der Kult des Namenlosen. Unter Führung der Novadi Azila saba Haniqis, einer Sharisad aus der Khôm, mühen sich die Anhänger des Dreizehnten (des Widersachers, dessen Der-schläft-und-sich-erheben-wird), die Kirchen der Zwölfe zu untergraben, Priester der Gottheiten zu versuchen und zu "dem Einen" zu bekehren.

Ihre Zielvorgabe erhalten die Kultisten in diesem Abenteuer jedoch von Zadig von Volterach, einem der schrecklichen Augen des Namenlosen, der Beorn der Blender (siehe Seite 90) als sein weltliches Werkzeug benutzt. Beorn, der von Pardona selbst als ihr Abgesandter eingesetzt wird, ist im Namen seiner Herrin auf der Suche nach Harfe und Kristall, der Artefakte, die ihr ermöglichen, ihre Pläne mit Simyala zu verwirklichen.

Denn in der Elfenstadt warten seit Jahrtausenden Pardonas Werkzeuge darauf, Dere dem Namenlosen zu unterwerfen. Mögen die wiedererstandenen Ilaristen noch als gefährliche Spinner durchgehen, stellt der Kult des Namenlosen das schreckliche Böse dar, das die Ordnung verneint, die Finsternis über Dere bringen will und die Zwölfe zu vernichten trachtet. Versuchen Sie, zwischen der lebensgefährlichen und effizienten Bedrohung durch die Namenlosen und den Überlebenschancen der Helden einen Mittelweg zu finden – denn die Diener des Purpurnen scherzen nicht, sie vernichten. (Weitere Informationen zu diesem Kult finden Sie in **G&D**.)

Die Diener des Dreizehnten werden in diesem Abenteuer alles daran setzen, Harfe und Kristall zu erringen (möglicherweise auch die Helden zu töten) und die Beute im Dienste ihres Herren für ihre dunklen

Machenschaften einzusetzen. Azila saba Haniqis wird dabei vermutlich von den Helden besiegt, während Beorn der Blender ihnen im **Basiliskenkönig** wieder begegnen wird.

DUNKLE WUNDER

Da Geweihte des Namenlosen Meisterpersonen sind, liegt das Wo, Wann und Wie eines unheiligen Mirakels stets in den Händen des Meisters. Im folgenden Text sind ein ungefähre Liturgiengrad und die grobe Wirkung einiger möglicher Liturgien angegeben. Eindringliche Hymnen und bedrohliche Gesten können das Wunder begleiten, wenn sie die Stimmung unterstützen. Die bekanntesten Wundertaten der Geweihten des Namenlosen sind:

- ☛ **Namenloses Vergessen (I/P)** schafft Opfer ohne Erinnerung und identitätslose Kampfmaschinen, die ihren Auftrag gedankenlos erfüllen.
- ☛ **Herbeirufung der Diener des Herren (II/P)** ermöglicht die Invokationen von Vasallen-Dämonen wie dem Feuerteufel Ivash, dem schwarz geflügelten Löwen Grakvaloth und der Kraft Maruk-Methai.
- ☛ **Namenlose Kälte (II/P)** lässt Widersacher erfrieren (2W6 TP(A) pro SR, bis ein Pasch gewürfelt wird).
- ☛ **Des Einen bezaubernder Sphärenklang (III/P)** macht Opfer durch unwiderstehliche Melodien und Bilder hörig (Entrückung und Gehorsam gegenüber dem Namenlosen Priester, bis eine Probe auf *Selbstbeherrschung* + LkP*/2 gelingt, jede SR eine Probe erlaubt).
- ☛ **Namenloser Zweifel – Namenlose Erleuchtung (IV/P)** erschüttert jeden Glauben und jede Moral, das Opfer stellt etwa einen Tag lang seine Prinzipien in Frage.
- ☛ **Seelenschatten (IV/G)** verhehlt die dunkle Seele des Geweihten vor der Liturgie **SEELENPRÜFUNG**, dem Blick von Alveraniaren und selbst Göttern.
- ☛ **Schwindende Zauberkraft (IV/Z)** ist ein gefürchteter Magiebann, in dessen Zone jeder Zauberkundige W6 AsP pro SR verliert, alle Zauber sind mit +5 Probenaufschlag und doppelten Kosten zu wirken.
- ☛ **Fluch wider die Ungläubigen (V/Z)** zerstört schließlich ein Ziel des Hasses: Das Wasser eines Brunnens wird modrig und ungenießbar, ein Palast verfällt, eine Straße verschluckt sich selbst, ein Acker vertrocknet.

Weniger bekannt sind:

- ☛ **Die Goldene Hand (I/P)** verwandelt Gegenstände für einige Zeit in Gold.
- ☛ Mittels **Namenloser Raserei (II/P)** werden Tiere in Kampfrausch versetzt.
- ☛ **Pech und Schwefel (II/P)** ähnelt dem magischen FULMINICTUS, nur dass hier ein Strahl schwarzer Flammen aus den Fingerspitzen des Predigers schießt (2W6 + LkP* SP).
- ☛ **Gott der Götter (II bis VI)** hebt als karmaler Fluch Wunder und Liturgien anderer Götter auf oder kehrt sie in das Gegenteil um. Der Grad der Liturgie differiert je nach Eingriff ins Weltgeschehen.
- ☛ Mit **Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkinds (III/PPP)** können Ratten, manchmal auch Spinnen und Schakale gerufen und gelenkt werden.
- ☛ **Waffenflüche (III/P)** verzaubern Waffen, die dann schwer oder nicht heilende Wunden und Krankheiten verursachen.
- ☛ Die **Schleichende Fäulnis (IV/P)** lässt Sterbliche lebendig verrotten, bis nur grüner Schleim von ihnen übrig bleibt (2W6 SP/Tag).
- ☛ Die **Ewige Jugend (V/P(G))** kann eine Person für ein Jahr in eine junge und bezaubernde Person verwandeln kann.
- ☛ Die grausamste aller Liturgien ist die **Seelenbannung (IV/P)**, mit der die Seele eines gerade Verstorbenen zum Namenlosen geschickt wird, selbst wenn sie rechtschaffen war.

PERSOGEN

GRÄFIN PAHENIEL QUELLENFÄHN

Die Aelfe mit dem walnussbraunen Haar und den strahlend blauen Augen schlägt die meisten Leute, denen sie begegnet, sofort in ihren Bann. Sie ist sich ihres Standes unter den Menschen durchaus bewusst und zeigt dies auch. Dennoch pflegt sie noch Kontakte zu denjenigen ihrer alten Sippe, die ihr nahe stehen; die meisten meiden sie wegen des *badoc*, das sie in sich birgt.

Schon seit Jahrzehnten sucht sie nach Simyala, dem alten Erbe ihrer Urahren. In der Vergangenheit gab sie der Holden Ulfindel, die das Geheimnis der Feengrotten hütete, das Versprechen, alles zu tun, um für Simyala und gegen die Umtriebe der Schergen des Namenlosen zu kämpfen. Die Zeit scheint gekommen, dieses Versprechen einzulösen.

BARONIN YANIS DI RASTINO VON PORDHAIN

Als Hochgeweihte des Phex und Gemahlin des Kronverwesers von Almada sind die Interessen der Baronin sicherlich gespalten, doch sucht sie schon so lange nach den Madamanten, dass sie sich des Steines der Helden in jedem Falle zu bemächtigen gedenkt. So ist die leidenschaftliche und wagemutige Frau teils Gegnerin der Helden, teils jedoch auch auf ihrer Seite – denn gegen Schergen des Namenlosen und ketzerische Sekten wird sie mit entschlossener Härte vorgehen und auch andere Interessen vorübergehend hintenan stellen.

Als der Madamant des Kultes zum Vollmond im Praios gleißend hell aufleuchtet, ahnt Yanis, dass sich möglicherweise ein weiterer dieser Steine in der Nähe aufhält. Nachforschungen bleiben jedoch erfolglos, bis sich herausstellt, dass Naheniel kurz nach Yanis' Abreise aus Falkenwind in den Besitz eines Kleinods gekommen ist und nun nach einer magischen Harfe sucht, zu der sie alle nur erreichbaren Quellen befragt.

Die Baronin findet heraus, dass die gewünschte Harfe sich zur Analyse in Punin befindet und sieht dies als willkommene Gelegenheit, den Stein, in dem sie einen Madamanten vermutet, unauffällig in ihre Nähe zu bekommen – und dafür noch einen Gefallen bei der Gräfin guthaben, nämlich die Madayatafel, ein hochelfisches Artefakt aus Simyala, das Naheniel einst im Reichsforst gefunden hat und in dem Yanis zu Recht einen Kultgegenstand der Mada vermutet.

Yanis wird zwar nicht jedes Mittel einsetzen, um an den Kristall der Helden zu gelangen – immerhin ist sie Priesterin des Phex –, jedoch nicht davor zurückschrecken, unvorsichtige Helden nach Strich und Faden auszunutzen oder hereinzulegen.

Kurzcharakteristik: brillante Degenfechterin und Informationsbeschafferin

Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 15, GE 17

Herausragende Talente: Fechtwaffen 18, Menschenkenntnis 10, Götter/Kulte 12, Staatskunst 10

Liturgien: sämtliche Liturgien des Phex bis zum Grad V

BEORN DER BLENDER

Einst war Beorn der Blender der Konkurrent Phileasson Foggwulfs, als es darum ging, zu Ehren der Götter die Welt in 80 Wochen zu bereisen. Schon damals wurde er von Pardona, der uralten Schwarzelfe und Gesandten des Namenlosen, benutzt, die in Gestalt einer Travia-Priesterin an seiner Seite die 'neue Welt' der Menschen und die alten Elfenmysterien erkundete. Nach der Beendigung dieser Queste verschwand Beorn, der sich an der Elfe, die ihn verraten hatte, rächen wollte, auf Nimmerwiedersehen – er gilt bei den Thorwalern als tot. Tatsächlich starben seine letzten Gefährten auch bei dem Gemetzel, doch Beorn wurde von Pardona in den Himmelsturm verschleppt, wo er, von ihren Dämonen und ihrer Beherrschungskraft in den Wahnsinn getrieben, seine Seele dem Namenlosen verschrieb. Als ihr willfähiges Werkzeug, das sich in der Menschenwelt auskennt, sandte sie ihn schließlich in Zadig von Volterachs Diensten aus, um in Antaraleons Zauberrhöhlen den Kristall zu erringen. Und so wird der Scherge wider Willen also seiner Herrin zu gefallen trachten – stets gepeinigt von den Alpträumen Zadigs, mit denen dieser Versagen bestraft, und von den Erinnerungen an eine Zeit, in der er frei war, den Hals seines Drachens selbst zu führen.



Beorn wird den **Stein der Mada** als Hauptgegner der Helden überleben, um ihnen schließlich im **Basiliskenkönig** wiederzubegegnen (sollte er unverhofft sterben, können Sie ihn auch durch die Tänzerin Azila ersetzen).

Anmerkung: Eine aktualisierte Darstellung Pardonas finden Sie in dem Hintergrundband **Firuns Atem** und nicht an dieser Stelle, da die Schwarzelfe im **Stein der Mada** noch nicht aktiv eingreift.

Kurzcharakteristik: brillanter Seefahrer, meisterlicher Priester

Herausragende Talente: MU 16, CH 16, KK 16

Herausragende Talente: Schwerter 18, Wettervorhersage 10, Betören 12, Überreden 12, Zweihand-Hieb Waffen 18

Namenlose Liturgien (LkW 15): sämtliche oben aufgeführten Kräfte nach Maßgabe des Meisters

ECTOR VOM BERG

Dieser gutaussehende Mittvierziger aus bestem Hause hat es in der Kirche der Göttin der Weisheit weit gebracht. Als Verwandter des Reichserzmarschalls Leomar vom Berg und vieler anderer namhafter Vertreter dieser Familie besitzt er Ansehen, Reichtum und Einfluss, sieht sich jedoch noch immer entsetzlich verkannt: Schließlich hat nur er die Wahrheiten der *Chroniken von Ilaris* entschlüsselt und herausgefunden, unter welcher grässlichen Bedrohung die Menschheit steht, und nur er ist in der Lage, den Namenlosen aufzuhalten. Neben einer gehörigen Portion Arroganz in Bezug auf die Bedeutung seiner Person zeichnet sich Ector durch einen brillanten Geist mit außerordentlichen Erinnerungsfähigkeiten und Qualitäten in der Menschenführung aus – nichts, was einem vom Berg nicht gut zu Gesicht stünde, wäre er nicht den Wahrheiten der *Chroniken von Ilaris* erlegen, die einige Probleme aufwerfen, die innerhalb des zwölfgöttlichen Glaubensrahmens nicht gelöst werden können.

Ector war es, der die Harfe, deren Bedeutung er aus den *Chroniken* erahnte, aus Beilunk verschwinden ließ und heimlich nach Punin zur Analyse sandte. Seines Erachtens darf das Artefakt, über dessen Wert für den Namenlosen er sich im Klaren ist, nicht in die Hände von Kleingeistern fallen, die damit möglicherweise nur Schaden an-

richten oder sie gar dem Dreizehnten in die Hände spielen könnten – allen voran meint er damit Ihre Helden.

Die Tragik von Ectors Charakter liegt darin, dass ihn der Namenlose längst mit seinen verborgenen Lehren durchdrungen hat und ihm die Nähe der Zwölfe raubte.

Kurzcharakteristik: brillanter Philosoph, kompetenter Sektenführer

Herausragende Eigenschaften: KL 16, Jähzorn 5

Herausragende Talente: Götter/Kulte 15, Geschichtswissen 14, Magiekunde 12, Philosophie 10

Liturgien (LkW 16): sämtliche Liturgien Hesindes bis zum IV. Grad (hauptsächlich zur Untersuchung von Schriften und Artefakten)

AZILA SABA HANIQIS

Die Novadi (ihr Name bedeutet übersetzt 'Wüstenrose, Tochter des Saphirpfaus') stammt aus der Wüste Khôm, und zwar von der Oase Achan. In ihrem Stamm erwarb sie sich früh Ansehen und Reichtümer durch die von Rastullah geschenkte Gabe des Tanzes. Die glühende Verehrerin des Gottes bemühte sich, die Heiligen Gesetze zu studieren und zu lernen, wie es sonst nur die Männer des Stammes tun, und stieß dabei auf harsche und unbezwingbare Mauern des Schweigens und der Missbilligung. Ihr, die von Rastullah die Fähigkeit erhalten hatte, die heiligen Tänze zu vollführen, wurden weitere Studien verwehrt, ja, schließlich jagte man sie sogar davon.

So zog Azila durch die Khôm, immer auf der Suche nach einer Erleuchtung durch den Herren, von dem sie fest überzeugt war, dass er doch so hart nicht sein konnte, ihr seine Lehren vorzuenthalten – nur weil sie eine Frau war. Doch wo auch immer sie um Unterweisung bat, wies man sie ab. Erst in Fasar, wo sie ob ihrer Kunst viel Ehre und Bewunderung errang, traf sie einen Mawdli, der bereit war, sie in die Auslegungen des Einen einzuweißen.

Voller Glückseligkeit widmete sich die Sharisad den Lehren ihres Meisters und vernachlässigte darüber die Kunst des Tanzes, fand sie doch heraus, dass das Mawdliyat von Achan merkwürdige Vorstellungen von manchen der Gesetze hatte, die sie nun hier ganz anders kennen lernte und ihr nun viel einleuchtender erschienen. So wurde Azila zur Anhängerin des Namenlosen – zunächst aus Unwissenheit, schließlich aus Verbitterung gegenüber dem Mawdliyat. Schließlich tat sie den letzten Schritt und opferte dem Einen, dessen Namen man nicht nennt, einen ihrer kleinen Zehen.

So zog Azila als wandernde Sharisad durch die Lande, immer im Dienste ihres Herrn und auf der Suche nach weiteren Verblendeten, die zum wahren Glauben bekehrt werden wollten, bis sie in Punin nicht nur auf eine große novadische Gemeinschaft traf, sondern auch noch auf viele Männer und Frauen ihres Volkes, die in heimlicher Sklaverei gehalten werden oder sich soeben aus dieser befreien konnten. Die Sharisad versucht nun, besonders die Frauen aus ihrer Verblendung zu befreien, doch trägt sie die 'Fasarer Lehren des Einen Herren' auch an Männer heran.

Punin zumindest bot ihr einen exzellenten Boden, um die Lehren ihres Herrn weiterzutragen und langsam aber sicher einen Kult aufzubauen, der mit der Finanzkraft so manches unwissenden Magnaten oder mancher Kaufherrin unterstützt wird, die Azilas Gruppe für eine Organisation zur Sklavenbefreiung halten.

Kurzcharakteristik: kompetente Tänzerin und meisterliche Priesterin

Herausragende Eigenschaften: CH 16, IN 14, GE 15

Herausragende Talente: Tanzen 16, Menschenkenntnis 10, Überreden 12, Überzeugen 10, Götter/Kulte 12, Heilkunde Seele 10

Magische Tänze: Tanz der Wahrheit, Tanz ohne Ende, Tanz der Bilder, Tanz der Freude

DIE KULTISTEN DES NAMENLOSEN

Hanzal

Hanzal ist ein etwa fünfzigjähriger Söldner aus Aranien, der vom heimatischen Hof weglief, um an der Waffe zu dienen. Die Grausamkeiten, die er bei der Niederschlagung des Aufstandes von Tuzak von beiden Seiten erlebte, sowie die folgenden Kriege (er war bei der Ogerschlacht, dem Orkensturm und der Dämonenschlacht dabei)

machten ihn zum Zyniker und Zweifler, der für Gold jeder Seite dient, solange sie gut zahlt – und für exzellente Entlohnung selbst vor Mord nicht zurückschreckt. Inzwischen denkt er darüber nach, ob sich die Investition seiner Seele lohnt, um auf seine alten Tage leichter zu Macht und Reichtum zu gelangen.

Bastardschwert: INI 14+1W6 AT 18 PA 17 TP 1W6+7 DK SN
LeP 36 AuP 40 RS 2 GS 8 MR 5 Wundschwelle 7

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Aufmerksamkeit, Ausweichen I (9), Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Wuchtschlag, Waffenloser Kampfstil Hammerfaust

Herausragende Talente: Raufen 11, Schwerter 14, Anderthalbhänder 17, Zeichen 12, Lehren 9, Menschenkenntnis 10, Kriegskunst 8, Heilkunde, Wunden 10, Sinnenschärfe 7

Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** grau

Yolanthe von Quellensprung

Die Antimagierin aus Tobrien war, dem elfischen Gedankengut folgend, schon immer angewidert von der unterwürfigen Kriecherei der Gläubigen vor der Priesterschaft, die sich alle Mühe gaben, das Leben der Menschen von der Wiege bis zum Grabe zu bestimmen. Der Fall der beiden legendären Amazonenburgen Kurkum und Löwenstein sowie die Schändung der ysilischen Tempel überzeugten sie davon, dass, während noch alle anderen auf ein Wunder hofften, sie auf der falschen Seite kämpfte. Zunächst verdingte sie sich also bei Galottas Truppen als Lohnmagierin, kehrte den Schwarzen Landen dann jedoch bald den Rücken, um ihr Gold einfacher zu verdienen. Azilas Lehre von dem Einen Gott begann bei ihr zu fruchten, auch wenn sie sich nicht täuschen lässt: Dass der Namenlose die Ordnung vernichten will, ist ihr klar – doch er ist wenigstens ehrlich.

Zauberstab: INI 10+1W6 AT 14 PA 14 TP 1W6+2 DK N
LeP 30 AuP 32 AsP 45 KO 12 RS 1 GS 8 MR 7

Herausragende Zauberfertigkeiten: fast alle Antimagiesprüche, Ignifaxius, Gliederschmerzen, Armatrutz, Paralysis, Auris Nasus (jeweils 10 und höher)

Haarfarbe: blond **Augenfarbe:** grün

DIE ALTE ZARPA

Die Mhanahi der Zahori (die Älteste der Ältesten) treibt laut der Steckbriefe diverser Barone schon seit Jahrzehnten ihr Unwesen in Almada. Sie sei die Klügste, die Gerissenste, ja, die Königin der Zahori – so heißt es unter den Kennern dieses Volkes. Die alte Zarpa ist über einhundert Jahre alt und hat sich noch immer nicht von den offiziellen Stellen erwischen lassen, die sie wegen vielfachen Diebstahles, mehrerer Kindesentführungen, Beihilfe zur Landflucht in den Fällen etlicher Leibeigener und wegen Schwarzhexerei suchen. Sie selbst erzählt noch von den Erbfolgekriegen in Almada und der Annexion der Reichsmark Amhallas (Südalmada), wenn sie einmal am Lagerfeuer erscheint, denn sie zieht, so sagen die Zahori, allein mit ihrer Tochter umher und gesellt sich nur selten zu den ihren.

Früher soll sie eine der schönsten Frauen des Freien Volkes gewesen sein, die die Rahjarra vollendet zu tanzen wusste und sich an den Feuern so manchen Jüngling erwählte. Doch mit den Jahren zog sie sich mehr und mehr zurück und blieb für sich, auch wenn sie den Kontakt zu den ihren (der Sippe al'Zarpa – die Pranke) niemals verlor, sei es, dass sie ihre Tochter (oder inzwischen ihre Großtochter?) entsendet oder, wie so manche Hazaqi es vermag, in Traumgesichten zu ihnen spricht.

Längst ist die Alte Zarpa Quell vieler Mythen und Redewendungen. Almadanische Bauernkinder schreckt man mit ihrem Namen, während die offiziellen Stellen von einer 'Zahori-Verschörung' unter ihrer Führung fabulieren. Den Kindern ihres Volkes ist sie ein Begriff wie keine andere der ihren, und in so manchem Geschäft soll sie ihre spindeldürren Finger haben. Die Wahrheit liegt, wie so oft bei diesem Volk, hinter vielen Schleiern verborgen – womöglich ist von allem etwas wahr.

Kurzcharakteristik: brillante Hexe und meisterliche Geschäftsfrau
Herausragende Eigenschaften: CH 20, IN 18
Herausragende Talente: Tanzen 12, Betören 13, Überreden 14, Überzeugen 13, Prophezeien 14 (Kristallkugel oder Inrahkarten)
Herausragende Zaubertigkeiten: Schleier der Unwissenheit 13, Traumgestalt 15, Harmlose Gestalt 16
Besonderheiten: Die Alte Zarpa ist eine eigebozene Hexe.

MADALYA TRAUMWEBERIN

»Im Schein des vollen Madamals auf dem Friedlichen Fluss erkannte ich ihr Angesicht – es war wie der Strom, in dem sie sich spiegelte, ruhig und fern, aber doch von blasser Schönheit. Ihre Stimme wisperte Worte in die Stille und flößte mir eiskalten Schrecken in die Glieder, und dazu wandelte sich die unantastbare Landschaft am Fluss zu einem Ort des Schreckens: Ratten, Ratten, überall Ratten, die mich bei lebendigem Leib begruben, Katzen, die sie abzuwehren versuchten, lebendes Pflanzenwerk – und über all dem Sturm. Doch wer mag es sein, der mir solche Gesichte schickt? Mich zu warnen versucht?«

—Gräfin Nahaniel Quellentanz auf der Eslamidenresidenz

»Seit vielen Generationen kennen wir Madalya Traumweberin, Die-in-den-Träumen-zu-uns-spricht. Niemand sah sie je in der Wirklichkeit, allein im Traum spricht sie zu uns, und die Träume sind Wahrheit. Manchmal warnte sie, manchmal beruhigte sie, immer jedoch trat ein, was sie geweissagt hatte. Ob man wollte oder nicht.«

—Yarhaliel Schießt-über-den-Fluss, Jäger der Flusstänzer-Sippe

»Madalya Traumweberin ist in uns allen, die wir das Blut des Schönen Volkes in unseren Adern tragen. Selbst in mir, die ich neun von zwölf Monden in der Stadt lebe und die Wasser des Yaquir nur im Hafen zu sehen bekomme. Wir kennen sie alle, und ich bin noch keinem Elfen zwischen den Amhallassihkuppen und dem Eisenwald begegnet, der nicht wüsste, von wem man spricht. Selbst jene, die fast so weit von den Salamandersteinen und Quillauen entfernt sind wie die Menschen und nur die tiefgründigen Augen oder leicht spitzen Ohren meines Volkes geerbt haben, wissen und träumen von ihr – und meist fürchten sie sie, wie die Menschen alles Unerklärliche fürchten.«

—Noiona Abendwind, Bogenbauerin in Punin

QUELLEN UND DOKUMENTE

Verehrte Meisterin, verehrter Meister, da sicherlich nicht jeder von Ihnen ein Spezialist in den metaphysisch-philosophischen Grenzreichen Aventuriens sein wird, sind die folgenden Quellentexte nach den Werken sortiert, in denen sie zu finden sind, und zwar in der Reihenfolge ihrer 'Brisanz'. Bei den einzelnen Büchern steht neben dem Titel eine Anzahl von Sternchen (*), und zwar von null bis drei. Während ein Titel ohne Sternchen recht einfach zu bekommen ist, müssen sich die Helden bei einem mit vier Sternchen versehenen Buch schon sehr bemühen, bevor sie es in Händen halten. Dazu gibt

es noch Hinweise zu der Sprache, in der das Werk gehalten ist, und zu dem Aufenthaltsort innerhalb von Punin, also der Quelle, von der die Helden es bekommen können.

Bei den einzelnen Zitaten, die Sie am besten kopieren, ausschneiden und ohne die ganzen Hintergrundinformationen an Ihre Spieler aushändigen, finden Sie noch die Rubriken *Suchbegriff*, *Aussage* und *Bedeutung für das Spiel*, die Ihnen die Auswahl der richtigen Texte zum richtigen Zeitpunkt helfen sollen. Weitere Informationen zu der Suche der Helden finden Sie auf Seite 62.

KOMPENDIUM VON MÄRCHEN ÜBER DIE ELFEN VON YAQUIR UND BOSQUIR (Q1 BIS Q3)

Inhaltliche Wiedergabe eines alt-elfischen Liedes der Auelfen vom Oblomon, niedergeschrieben von Salandrión Farnion Finkenfarn, 1004 BF

Sprache: Garethi und Isdira parallel

Aufbewahrung: Hesinde-Tempel, Q1 und Q2 besitzt Nahaniel als Abschriften

Q1

Ehe andere Sänger waren, war Dagal. Seine Stimme machte, dass jeder und alles lauschte. Die Nachtigallen saßen auf seinem Haupt, die Silberlöwen deckten seine Füße. Am Gelben-Berg-der-Rotstruppigen erbauten ihm die Winde einen Thron. Von hier trugen sie seine Stimme über alle Wälder. Dagal sang die alte Zaubermelodie, Dagal sang sein Lied, Dagal sang sich selbst.

Dann aber kam das Namenlose in Dagals Geist. Es gelang ihm, das Letzte in sich zu bezwingen und zu töten: den Tod! Er wurde Wachstum ohne Grenzen und ohne Ende. Seine Gedanken quollen hervor und über die Wälder. Weil Dagals Lieder überall erklangen, waren sie überall wahr. Die Elfen wuchsen ohne Maß und erfüllten die Ebenen. Sie nannten sich die Hohen Elfen.

Dagal kämpfte gegen das Namenlose. Um das Letzte in sich wiederzufinden, ersann er das ganze Leben und Sterben der Elfen. Weil Dagals Lieder überall erklangen, kam Sterben und Krankheiten unter die Hohen Elfen. Schließlich gelang es Dagal, auch das Erste in sich zu bezwingen und zu töten: das Sein! Ohne Tod und ohne Sein verschwand Dagal, ohne nicht zu sein. Nur Dagals Thron blieb am Gelben-Berg-der-Rotstruppigen. Bis heute mühen sich die Sänger zu machen, dass Dagals Lieder nicht mehr erklingen, und singen uns vom Thron von Dagal dem Wahnsinnigen.

Suchbegriff: Harfe der Winde, der Namenlose

Aussage: Hier wird erstmals Dagal der Wahnsinnige erwähnt als ein weiterer Lichtelf, der vom Namenlosen korrumpiert wurde, mit seinen Liedern aber elementarste Ebenen berührte.

Bedeutung für das Spiel: Der Thron der Winde, der im ersten Teil des **Basilisenkönigs** vorkommen wird, wird den Spielern vorgestellt. Die Macht seiner Lieder und des Ortes wird erwähnt.

Q2

... und so begab es sich zu einer Zeit hoch droben in Alveran, dass die Frau Za ihre Augen gen Madamal wandte und das Streben und Ringen der gefangenen Göttertochter beobachtete, die den Sterblichen die Magie geschenkt hatte und dafür noch bis heute büßt. Und so dachte sich die Frau Za, dass solch eine Gabe nicht umsonst und vergebens durch die Sphären hallen sollte und dass jemand der Tochter Mada Geschenk und Opfer zu würdigen wissen sollte, und dass sie einen Sohn gebären wollte, der die Kraft der Sterne in sich trüge und der Mondgleichen nahe sei. Es begab sich aber auch, dass der Herr Ingerimm in den Flammen las und bis auf ihren Urgrund schaute, dort, wo sie weiß und strahlend leuchten. Und er sah die Herrlichkeit dessen, was Licht war, und er wollte eine Tochter zeugen, die dieses Licht in sich trüge.

Ingerimm, der Älteste der Götter, und Za, die Jüngste der Götter, kamen zusammen. Der Herr des Feuers brachte das Licht hervor, und die Allesgebärende spendete das Leben. Und als Leben ins Licht kam, ward Simia geboren, der Schöpfer und Stammvater der Alfen. Und er besaß das Licht seines Vaters und die Schöpferkraft seiner Mutter, das Feuer und das Leben, und er wusste die Kräfte wohl zu nutzen, die die Mondgleiche Dere zum Geschenk gemacht hatte, und gab dieses Erbe weiter an seine Kinder und Kindeskinde, in denen das Alte Blut stark war.

Suchbegriffe: Simia, Mada

Aussage: Sowohl die elfischen wie die menschlichen Legenden um Simia werden hier zusammengeführt. Wichtig ist das Fakt, dass Simia der "Mondgleichen nahe" sein sollte.

Bedeutung für das Spiel: wirft weitere Unklarheiten zur Natur Simias und Madas auf. Betont die Rolle Simias als Stammvater der Elfen, was unterstreichen würde, Simyala als erste der Städte zu bezeichnen.

Q3

Der mythologische Sänger Dagal schuf laut den Liedern vor dem Lied seines nicht-Seins aus seiner Stimme und seiner Kraft die Harfe der Zwölf Winde. In diese hinein legte er einen Teil der Macht des Throns der Winde, mit der sich seine Stimme ebenso hinaus in die Welt senden ließe. Die Harfe selbst taucht in Liedern über den Untergang Simyalas auf – entweder hat sie ihn beschleunigt oder aufgehalten – das Lied bleibt hier mehrdeutig.

Suchbegriffe: Harfe der Winde, Simyala

Aussage: Die Harfe der Zwölf Winde stammt angeblich von Dagal dem Wahnsinnigen (siehe Q12) selbst und wirkte auf irgendeine Weise am Untergang Simyalas mit.

Bedeutung für das Spiel: Den Helden wird hier angedeutet, dass die machtvolle Harfe vielleicht kein simples Musikinstrument ist – zudem werden sie die Quelle nach einigen Ereignissen im Basiliskenkönig ganz anders lesen.

ANNALEN DES GÖTTERALTERS – VOM ANBEGINN DER ZEITEN (Q4)

Abschrift aus der heiligen Originalfassung des Buches

Sprache: Garethi

Aufbewahrung: Hesinde-Tempel

Q4

So begab es sich in den Zeiten, als die Götter noch oftmals unter den Sterblichen weilten, dass Hesinde ein Kind gebar, eines Sterblichen Tochter. Gesegnet mit dem Geiste seiner Mutter und verflucht mit einer sterblichen Hülle war dieses Kind, Mada mit Namen. Und als Mada sah, wie die Götter ihr Spiel mit den Menschen trieben, da dauerte sie das Schicksal des Volkes ihres Vaters, und sie flehte zu den Göttern, sie möchten den Menschen die Kraft geben, ihre Geschicke selbst zu lenken.

Doch nur Hesinde, Tsa und Phex erhörten ihr Flehen. So geschah es, dass Mada ob ihres vergeblichen Bittens am Leben verzweifelte und vor Kummer dahinwelkte. Und als der Tag ihres Todes nahte, da bot sie all ihre Kraft auf, und ihr Geist durchstieß die Sphären, auf dass sie wieder eins würden. Doch war sie schon zu schwach, ihr Vorhaben zu Ende zu bringen. Und so vermischten sich die Kräfte der Sterne mit Deres Kräften, und sie wurden vereint durch die allerneuere Kraft des Lebens – und eine neue Kraft floss fürderhin durch alles Sphären. Als Praios dies sah, verfluchte er Mada ob ihres Frevels und bannte ihren Geist für immer in einen Stein und warf ihn an den Himmel, damit sie sehe, was sie angerichtet habe. Seitdem leuchtet uns das Madamal vom Firmament.

Suchbegriffe: Mada

Aussage: Mada ist eine Göttertochter und Frevlerin, die das Mysterium von Kha verletzte, um den Menschen die Kraft zu schenken. Sie war es, die die Sphären durchstieß. Praios bannte sie und verurteilte sie dazu, ewige Wacht zu halten.

Bedeutung für das Spiel: Dies ist die Grundquelle zu Mada, deren Inhalt sinngemäß eigentlich jedem Helden bekannt sein sollte, der über TaW von mindestens 3 in *Götter/Kulte* oder *Magiekunde* verfügt. Sie ist das erste, was man über Mada finden kann, und es wird deutlich, dass es sich um eine Göttertochter handelt.

ANNALEN DES GÖTTERALTERS: AVENTURISCHE GÖTTER- UND HELDENSAGEN VOM ANBEGINN DER ZEITEN (Q5)

Kaiser-Eslam-Ausgabe, Punin im Jahre 21 Eslam (umdatiert auf 378 v.H.)

Sprache: Garethi

Aufbewahrung: Hesinde- und Ronda-Tempel, Nahaniel hat eine Abschrift

Q5

Die Sechste Tat des Einhändigen Geron:

Im Herzen der Welt, dort, wo heute der undurchdringliche Reichsforst steht, hatte der König der Hochelben ihnen eine Stadt erbaut. Simyala ward sie genannt, und ihre Mauern waren reines Elfenbein.

Der Namenlose aber neidete den Elben. Da erschuf er den Basiliskenkönig, eine Kreatur so schrecklich wie nichts zuvor oder danach. Jedes Wesen, das seiner ansichtig wurde, musste sterben. Sein Leib stank so gewaltig, dass die Elben vergingen, wenn er sich nur näherte.

Die Stadt der Hochelben aber ward vergiftet. Ungeziefer und Unkraut nahmen überhand, und nichts, was dort wuchs oder wandelte, hatte der Perraine Segen. Die Straßen waren schwarz vor Ratten, und das Gekreuch erwählte sich gar einen Kaiser. Jene Elben, die nicht die Seuche dahinraffte, verwandelten sich in Katzen und führten Krieg gegen die Ratten.

Diese Mär hörte der Göttersohn Geron. Da nahm er das Schwert Siebenstreich (das ihm dereinst Praios gegeben hatte) und sprach zu seinem göttlichen Vater: "So will ich denn sehen, ob diese Kreatur mehr denn sieben Streiche mit der Waffe erträgt."

So ging Geron zum Herzen der Welt. Er durchbrach den Spiegel der Götter, mit dem sich die Stadt der Hochelben vor dem Angesicht der Sterblichen verbarg. Als er Simyala erreichte, fand er einen Tarnmantel. Der war von weißem Schlangeneder und machte seinen Träger unsichtbar und unverwundbar.

Da der Basiliskenkönig des Helden nicht ansichtig ward, konnte auch der Held den Anblick des Ungeheuers ertragen. So trat er hinzu und brauchte sechs Hiebe, um den Basiliskenkönig zu töten. Das Gift des Ungeheuers aber kroch ihm ins Blut, und der Göttersohn wusste, dass er bald sterben müsste.

Die Stadt der Hochelben jedoch steht auch heute noch, verborgen hinter einem Wall von Dornen, Blutblatt, Rattenpilzen und Würgeranken. Und die Katzen von Simyala streichen durch die Straßen, dösen auf den elfenbeinernen Thronen und bewachen die unermesslichen Schätze der Hochelben.

Denn allein Katzen vermögen, was Elfen nicht vermochten: die Rattenflut zu dämmen.

Suchbegriffe: Geron, Simyala, der Namenlose

Aussage: Zusammenfassung des Unterganges Simyalas und des Kampfes Geron gegen den Basiliskenkönig

Bedeutung für das Spiel: immens. Nicht nur erfahren die Helden aus diesen Dokumenten, was genau in Simyala geschah, sondern auch, dass Geron Simyala bereits gefunden hatte und den Basiliskenkönig tötete. Die Ratten und Katzen werden erwähnt, die später noch von Bedeutung sein werden. Das Ungeheuer wird hier als sehr mächtig klassifiziert, denn immerhin brauchte der Heilige Geron sechs Hiebe mit dem Götterschwert, um es zu vernichten.

ENCYCLOPAEDIA MAGICA (Q6)

Kuslik, Ausgabe von 1007 BF

Sprache: Garethi

Aufbewahrung: Akademie

Q6

Hervorgegangen sind sie vermutlich wie die Nymphen und Dryaden aus dem Alten Volk der Lichtwelt, dem auch die Holden und die Feen angehören. Diese erscheinen als zaubermächtige Wesen aus lauterem Licht, mit Haaren von fein gesponnenem Silber und purem Gold. Sie sind nicht unserem Zeitfluss unterworfen und manifestieren reinste Lebens- und Zauberkraft. Die wichtigste Berührungsebene zwischen Lichtwelt und Aventurien wird auf elfisch sala mandra (in etwa "Versammlungsplatz der Magiebegabten/Zusammenfluss der Kräfte") bezeichnet und gemeinhin in den Wäldern nördlich des Neunaugeensees lokalisiert.

Suchbegriffe: Salamandersteine

Aussage: Es wird über den Ursprung der Elfen aus den Feenwesen spekuliert und darauf hingewiesen, dass die Salamandersteine (sala mandra) ein Ort hoher Magie sind, der der mythischen 'Lichtwelt' am nächsten liegt.

Bedeutung für das Spiel: Stimmungstext über die Salamandersteine, Hervorhebung der Bedeutung dieser Region

VON DER MONDHERRIN KRÄFTE (Q7)

Aufsatz der Aldare Firdayon, der Ersten Schwester der Mada, 1019 BF

Sprache: Garethi

Aufbewahrung: Hesinde-Tempel, Eslamidenresidenz

Q7

Ob schlafend, ob wachend, ob gefesselt, ob frei, Mada ist die Mondgleiche, von den Göttern gebannt. Doch gestattet Phex ihr hin und wieder, jene Fesseln zu lösen, um besser zu schauen, was ihr Volk auf Deren vollbringt. Und so steigt und fällt der Mond und wächst und schwindet.

Schon die alten Elfen berichten in ihren Liedern, dass Madaya (im oberen Yaquirtale kennen die Elfen eine Entität namens Madalya, die dieselbe sein mag, aber auch von ihr verschieden) machtvolle Gemmen auf Deren hinterlassen habe, die es ihnen angeblich ermöglichen sollen, aus der Wirklichkeit zurück in die Wahrheit, in den Traum zu finden. Auch die Tulamiden wissen um solche Artefakte Madas, doch sie nennen sie Shay'ay Mada, Steine der Mada (singular: Sha'ay Mada gemäß Mukkadin, Große Grammatik des Tulamidya) oder Madamanten. Ein Dokument, das angeblich aus dem legendären De Lithis Isfaleons stammen soll¹, behauptet, es gäbe nicht viele Steine der Mada, sondern einen einzigen, der in viele Teile geborsten sei, als Mada ihn auf dem stärksten Punkt ihrer Bahn vom Mondenstein abgespalten habe und nach Deren hinabwarf. Einzeln bewahren diese Steine also einen Teil von Madas Kraft, zusammen aber – was können diese Steine zusammengeführt bewirken? Was ist der Grund, dass Mada diesen Stein herabwarf?

¹ Laut Zhavino, Codex Emeraldus (Exemplar Academia Arcomagica Scholaque Arcania Puniniensis), eine originalgetreue Kopie der Textseite Isfaleons von Rommilys.

Suchbegriffe: Mada, Madaya, Madalya, Stein der Mada

Aussage: Mada wird mit Madaya und Madalya in Verbindung gebracht. Die Madamanten werden zum ersten Male erwähnt, eine

Entstehungstheorie dargelegt. Die Existenz eines höheren Planes um diese Steine wird angedeutet.

Bedeutung für das Spiel: sehr groß, immerhin birgt diese Quelle einen Teil der Wahrheit um die Madamanten, von denen die Helden auch einen in Händen halten (und das langsam aber sicher feststellen sollten). Verbindung der Halbgöttin Mada mit den Elfenmythen der Lichtelfe Madaya. Zudem weist dieses Dokument auf Quelle Q23 hin, die für die Helden von außerordentlicher Wichtigkeit ist – wird darin doch das 'Erwachen' von Madamanten beschrieben.

Versuchen die Helden übrigens, die Ausgabe des *Codex Emeraldus* aus der Akademiebibliothek zu entleihen, werden sie bitter enttäuscht – die Seite mit diesem Hinweis findet sich nirgends. Bei ausgesprochen intensiver Betrachtung des Buches (oder, indem man das Buch einem Kenner – Schreiber, Buchbinder etc. – in die Hände gibt) lässt sich feststellen, dass die Seite fein säuberlich mit einem sehr scharfen Messer herausgetrennt wurde – offensichtlich von jemandem, der keine Spuren hinterlassen wollte. Durchforsten die Helden die Leihbücher, werden sie unter vielen bekannten und unbekannten Namen jene von Yanis di Rastino und Ector vom Berg finden.

DIE SCHRIFTEN DES ZAUBERERS

ABDUL AL MAZAR (Q8, Q9)

Oase Yiyimris, ca. 1003 BF, übersetzt aus den 19 Geheiligten Glyphen Rastullahs

Sprache: Garethi (aus dem Tulamidya übersetzt)

Aufbewahrung: Hesinde-Tempel

Q8

Rastullah, erleuchte mich, denn ich bin verwirrt!

Der Elfenweise berichtet: Die Elfen begannen, ihre Vorfahren als Götter anzubeten. Da erhob sich eine, Madaya genannt, um alles rückgängig zu machen. Madaya verbannte sich selbst ins Licht. Doch konnte sie dadurch nur wenige befreien.

Kann diese Madaya das Himmelswesen Mada sein? Die Mittelländer nennen den Mond Madamal, und doch haben sie einen Anderen als Mondgott, den Phex. Im Lande Al'Mada und seiner Akademie berichtet man von den Sphären, die der Eine – sie nennen ihn Los – gemacht hatte. Mada soll sie, den zwölf Götzen zum Trotz, den Menschen zum Wohl, durchbrochen haben. Ihr Tun brachte die Zauberei in die Welt, doch sie selbst verging. Die Astronomie wiederum lehrt: Am Himmel stehen die Bilder der zwölf Himmelsmächte. Ihr Ring ist gebrochen zwischen zwölftem und erstem Sternbild. Dort kam der Namenlose in die Welt.

Der Elfenweise berichtet: Das oder der Namenlose war verantwortlich für den Götterwahn.

Die Elfen wandten sich wieder ab von den erdachten Göttern. Diese aber hatten bereits solche Macht, dass sie sich grimmig rächten. Obgleich dies zum Ende dieser Elfen götzen führte und führen musste!

Rastullah, erleuchte mich, denn ich bin verwirrt!

Suchbegriffe: Mada, Madaya, der Namenlose

Aussage: Der novadische Verfasser zieht die Parallelen zwischen Mada und Madaya, die etwas mit Phex zu tun hat, doch neben ihm, dem Mondgott, existiert. Zugleich zeigt er auf, dass die Übereinstimmung von Madas Frevel mit dem Eintritt des Namenlosen in diese Welt vielleicht kein Zufall ist – ist Mada mit dem Namenlosen Gott identisch oder verbündet oder ließ sie sich nur benutzen? Er weist weiterhin auf den Götterwahn der Elfen hin, von dem sie sich dann wieder lösten, während sich die Götzen grimmig rächten.

Bedeutung für das Spiel: Die mögliche Übereinstimmung von Mada und Madaya ist sehr wichtig für das Spiel. Auch wenn die Charaktere niemals eine vollständige Bestätigung der These bekommen werden, wird sie doch in diesem Abenteuer erhärtet.

Warum sprechen die Ungläubigen immer von den 'unteilbaren Zwölfen'? Zwölf ist, wie jeder Kundige der Al'Gebra weiß, durch 2, 3, 4 und 6 teilbar! Waren die Götter einstmals unteilbar, also Dreizehn oder Elf? Rastullah, erleuchte mich, denn ich bin verwirrt.

Aussage: Der novadische Verfasser wirft hier eine berechtigte Frage auf, die gedanklich jedoch aus der Zahlenmystik der Tulamiden stammt.

Bedeutung für das Spiel: vernachlässigbar. Dies ist eine der Theorien, die andeutet, der Namenlose habe einst selbst in Alveran geherrscht.

BERICHT DES DRACONITERS YIROMAN AL'KASAH (Q10)

1010 BF, Punin

Sprache: Garethi

Aufbewahrung: Hesinde-Tempel, Hort der Draconiter

Q10

Feststellen mussten wir, dass in Festum mehrere Profane und Geweihte den Lehren der Ilaristen anhängen und ihr Siegel tragen. Durch das Wirken im Verborgenen hatten sie bereits die Geister einiger junger Novizen vergiftet, die sich gestrengen Prüfungen zu unterziehen haben. Die Ketzer selbst waren jenseits jeglicher Gnade der Allweisen: Sie hielten an ihren Irrlehren fest und ziehen uns Lügner und Betrüger. Sie wurden zum Feuertode verurteilt. In ihrem Besitz wurden diverse Kopien des klassifizierten Werkes Chroniken von Ilaris gefunden und dem Tempel zugeführt, doch steht zu vermuten, dass sich etliche Kopien in den Händen von Leichtgläubigen befinden. Eine Untersuchung wird angestrengt. Zwar gilt die Ketzersekte seit ihrer Vernichtung als zerschlagen, doch sind ihre verdorbenen Gedanken so lange nicht vom Antlitz Derens getilgt, bis die Chroniken von Ilaris samtsonders aus den Händen der Unwissenden gerissen sind.

Suchbegriffe: Sekte von Ilaris

Aussage: Die Ilaristen sprießen durch die heimliche Verbreitung der Chroniken immer wieder aus dem Boden.

Bedeutung für das Spiel: mögliche Erklärung für die Entstehung der Puniner Ilaristensekte

SPHAEROLOGIA – DIE OFFENBARUNG DES PAYRAKIS (Q11)*

Vermutlich von Rohal dem Weisen, ca. 600 BF, Erstabschrift der Academia der Hohen Magie zu Punin

Sprache: altertümliches Garethi

Aufbewahrung: Hesinde-Tempel, Akademie

Q11

Seit der Deliberation der Energia Astrala – vulgo Madas Frevel, da sie dem Siebenten Waechter den Crystall der Krafft geraubt und seyne Heptessentia freigesetzt – perfluktuierte selbige limbisch das Continuum der sechs inneren Sphaeren. Darob sah nominale der Gott ohne Namen die opportune Fuegung, seyne Macht zu erneuern und seyne Rache zu ueben, sintemalen ihn der Alveranier Anathema bereits vor jene Limitatio gebannt, welche die Sechs Sphaeren von der Siebenten separieret.

Suchbegriff: Mada, der Namenlose

Aussage: Seit Madas Frevel durch den Raub des Kristalls der Kraft die Astralenergie freigesetzt hat, strömt sie über den Limbus um und durch die sechs inneren Sphären. Diese Gelegenheit nahm der Na-

menlose wahr, um seine Macht zu erneuern und Rache zu üben, hatten ihn die Kräfte Alverans doch bereits in die Bresche verbannt, die die sechs Sphären von der Siebten trennt.

Bedeutung für das Spiel: Diese Passage mag den Helden möglicherweise aufzeigen, dass Mada von dem Namenlosen benutzt wurde, um seine Rachepläne durchzuführen, vielleicht sogar mit ihm im Bunde war. (Diese Textstelle ist ein Auszug aus der entsprechenden Quelle der **Götter & Dämonen**-Box. Wenn Sie möchten, können Sie Ihren Helden den gesamten Text vorlegen, der hier aus Platzgründen nicht abgedruckt wird.)

PHILOSOPHIA MAGICA (Q12)**

Übersetzung aus den verbotenen Schriften, Elon Carhelan, um Bosparans Fall

Sprache: Garethi

Aufbewahrung: Hesinde-Tempel, Akademie

Q12

Denn die unfassbare Wahrheit ist, dass wir Elben uns selbst geträumt haben: Die Lieder der Alten berichten vom Schloss der Madaya auf dem höchsten Berg der Salamandersteine. Dort liegt sie in ewigem Schlaf, die letzte der Alten, die ihr Volk in ihrem eigenen Geiste formten. Doch dann kam erstmals das Namenlose unter die Elben und begann sie in die derische Wirklichkeit zu ziehen.

Viele von ihnen gaben der Anziehungskraft Aventuriens nach, der Verführung der Stofflichkeit, der Kraft der Wirklichkeit. Madaya aber brachte als einzige das Opfer, ihre Wirklichkeit aufzugeben, um ihr Schicksal wieder selbst zu träumen, und ihre Träume sind wahr für sie und jene Wälder.

Suchbegriffe: Madaya

Aussage: Madaya wird mit den Salamandersteinen in Verbindung gebracht und als 'Alte' von den anderen Hochelfen hervorgehoben. Ein Einfluss des Namenlosen auf die Elfen wird erwähnt und Madaya, wie im Zwölfgötterglauben auch, als Märtyrerin dargestellt, die den Elfen den wahren Weg aufgewiesen habe. Madayas Träume sollen sich noch immer auf die Salamandersteine auswirken.

Bedeutung für das Spiel: Die Helden verbinden hier Madaya und die Salamandersteine miteinander und mit dem Stichwort Träume.

CODIX DIMENSIONIS (Q13 BIS Q16)**

unbekannte Herkunft, Exemplar des Arcanen Institutes, Punin

Sprache: Bosparano

Aufbewahrung: Akademie

Q13

Orima-mit-dem-Sternenmal hatte das Licht der Augen verloren, aber sie hatte die Gabe gewonnen, ihre Träume wahr werden zu lassen. Ihre Worte wiesen den Elfen den Weg. Sie gab ihnen den Kelch der Fruchtbarkeit und die Klinge der Wehrhaftigkeit – die Schlüsselsymbole für Aufstieg und Fall jedes mächtigen Volkes.

Bald war Orimas Stamm der größte in den Ebenen. Sie nannten sich die Fenvar, die "Bewahrer der elfischen Träume". Und wie es ihnen ihre erste Hochkönigin geraten hatte, errichteten sie ihre Städte: inmitten des Sees ohne Grund und Boden, auf der Schwimmenden Insel, das herrliche Mandalya, in den ewigen Gärten des Südens, an der Grenze zum Bannland, das leuchtende Tishyana, im kristallinen Norden das himmelhohe Ometheon, im Osten das hochgemute Isiriël, im Mittelpunkt der Welt aber, wo sich heute das Dürer des Reichsforstes erstreckt, das herrliche Simyala, nach ihrem mythischen ersten König benannt.

Suchbegriffe: Simyala

Aussage: Wieder wird eine Lichtelfe erwähnt, die auf das Schicksal der Elfen Einfluss nahm. Die Vermutung, dass Simyala im Reichsforst verborgen liegt, wird erhärtet, allerdings der Quelle Q7 widersprochen, in der Simia als Erbauer Simyalas erwähnt wird. Weiterhin finden sich Hinweise auf die Symbole Orimas, die selbst noch von Wichtigkeit sein werden (bzw. es in **Namenlose Dämmerung** schon waren).

Bedeutung für das Spiel: kurzer Einblick in die elfische Geschichte und Erläuterungen über Simyala

Q14

Simyala jedoch, manchmal die erste der Elfenstädte genannt, fiel Tod und Seuche anheim, die mit den Ratten kamen. Und viele Elfen, die noch nicht geflohen waren, starben, denn der Tod galt ihnen. Doch einige der Elfen standen auf und waren keine Elfen mehr. Sie wurden zum Tod, den sie unter die Sendboten des Namenlosen trugen – denn nicht zu Unrecht trägt die elfische Herrin des Todes das Haupt einer Katze.

Suchbegriffe: Simyala

Aussage: wird aus dem Text recht deutlich.

Bedeutung für das Spiel: Bestätigung des Rattenproblems in Simyala sowie der Verwandlung einiger Elfen in Katzen.

Q15

Rätselhaft bleibt auch das Schicksal der sogenannten Ersten Stadt*.

Mag sein, dass uns die Elementartheorie hier einen versteckten Hinweis gibt:

Das hochgemute Isiriel von Wassern überflutet. Das himmelhohe Ometheon über sechshundert Meilen gen Norden von Yeti-Land im Eis verloren. Das uralte Simyala von Pflanzen und Erdreich überwuchert. Das leuchtende Thishjana unter Steintrümmern und glitzerndem Sand begraben. Das herrliche Mandalya, inmitten des Sees ohne Grund und Boden, von den Flammenlohen des Feuerberges verhüllt. Mag es sein, dass die sechste, die Hohe Stadt in den Weiten des Luftreiches verloren gegangen ist? Mag es sein, dass die Legenden von den entschwundenen Himmelfelken nicht nur Legenden sind?

Mag es sein, dass das Schicksal jener Stadt Ursprung der Andeutungen über Elfen jenseits Aventuriens, ja selbst im Gildenlande, sind?

* Es steht zu bezweifeln, dass diese Hohe Stadt sey die Erste derer Elfen. Andere Wercke weysen hier auf das herrliche Simyala im Mittelpunkte der Welt, hernach benannt nach dem ersten König dero Elfen, Simya. Manch Werck benennet ihn sogar als Gründer jener Stadt, doch dies bleybet unbelegbar!

Suchbegriffe: Simyala, Simia

Aussage: Bestätigung der Aussage, dass Simyala unter Pflanzen und Erdreich vergangen ist.

Bedeutung für das Spiel: dient zur Vervollständigung der Auszüge aus dem *Codex Dimensionis*.

Q16

Es ist nicht zu leugnen, dass das Lichtreich der Alten Elben mancherlei Grenzbereiche zu unserem irdischen Weltenkreis hat. Da und dort reicht jene Welt, in der Zeit und Tod, Grimm und Gier keine Macht besitzen, in die unsere hinein. Weithin berühmt sind die Elfenwälder, wie der Silvanen Fae im Bornland oder der Einhornwald bei Riva, aber auch der als Hexenwald verrufene Blautann in Weiden und der unheimliche Farindelwald Albernias.

In der ersten Zeit gildenländischer Besiedelung galt auch das gesamte Gebiet des Reichsforstes, groß wie eine Provinz, als verwunschen; heute ist wenig vom Zauber eines verschollenen Elfenreiches geblieben. Auf den Zyklopeninseln schließlich hat sich gar eine ganz eigene Feenwelt erhalten, wenn auch die Begrenzungen mit Dryaden, Wichteln, Zentauren, Satyren und anderen sylvanischen Kreaturen immer seltener werden.

Suchbegriff: Simyala

Aussage: Weiterer Hinweis auf den Reichsforst, von dem eben genug geblieben ist, um Simyala zu schützen.

Bedeutung für das Spiel: Vervollständigung der Quellen sowie weitere Erhärtung des Reichsforstes als Heimat Simyalas

ANALYSEREPORT RHODENIO FAYSHARAPS ZUR HARFE DER ZWÖLF WINDE (Q17)**

1023 BF, unvollendet

Sprache: Garethi

Aufbewahrung: Akademie, nur über Rhodenio

Q17

Erste Examinatio:

Harfe, ca. einen Schritt groß. Material ein dunkles Holz mit matter Oberfläche (Holz nicht näher klassifiziert). Zwei breite Holzbögen, deren vorderer sich unter das Instrument schwingt und so gleichzeitig zur Befestigung der unteren Saitenenden wie auch als Fuß dient. Im unteren Bereich kunstfertige Schmuckornamente, vermutlich elfischer Herkunft. Der innere Bogen dient zum Halten der Harfe. 12 Saiten aus verschiedenen starken Silberdrähten.

Erste Probatio (Übungsraum Magia Contraria):

Sprunghaftes Auftreten unterschiedlicher Windströme von variierender Stärke. Die kurzen Saiten Eins bis Vier erzeugen bei sanftem Anschlag mäßige Winde. Die Saiten Fünf bis Acht produzieren veritable Stürme, die Saite Neun einen unerträglich heißen Wüstenodem, No. 10 Frostwind (geradezu niederhollische Kälte), die Saite Elf heftige Schäden an der Inneneinrichtung: Schutzabdeckung geborsten, Probat durch wirbelnde Einzelteile merklich verletzt, selbst durch Wind jedoch unbehelligt. Gemäuer leicht erschüttert. Saite Zwölf wurde zurückgestellt, bis eine tiefergehende Examinatio Astralis erfolgt ist.

Examinatio Astralis No. 1:

Odem Arcanum offenbart intensive magische Aura an Holz und Saiten.

Intensität auf der Okharim-Skala: Karfunkel (!)

Aura: beunruhigend, sprunghaft, irr

Elementare Zuordnung: definitiv Luft

Connectio: vermutlich drittsphärig

Examinatio Astralis No. 2:

Elementare Strukturen ähnlich Aeolitus beziehungsweise Dschinn der Luft auf jeder einzelnen Saite, jedoch von ausgesprochen starker Macht. Zwölf Anrufungskomponenten (elementar). Infinitum Immerdar. Webart der Matrizes (nach Rohal) hochelfisch, möglicherweise älter.

Viele interconnective Matrixfäden, die auf Transmutation und Multiplikation der Wirkungssprüche bei Combinatio hindeuten. Connectio möglicherweise auch Hexaplan?

Ebenenanalyse nach Ambareth:

Aussage: Der Report fasst die Ergebnisse von Untersuchungen der Harfe zusammen: Anrufung von dschinnenähnlichen Wesenheiten des Elementes Luft; bei Kombination mehrerer Saiten sind Veränderungen in Wirkung und Stärke des Effektes möglich. Die Analytikerin ist sich jedoch nicht sicher, ob Ursprung und Speisung des Artefaktes aus der Dritten Sphäre (Dere) oder der Sechsten (den Sternen) stammen. *Bedeutung für das Spiel:* Diese Quelle verdeutlicht den Helden Wirkung und Gefährlichkeit der Harfe.

CHRONIKEN VON ILARIS, BAND II UND III (Q18 BIS Q24)+++

ca. 808 BF, Zorgan

Sprache: Garethi

Aufbewahrung: Hesinde-Tempel (über Ector vom Berg), Q23 auch im Ronda-Tempel (über Salkya Firdayon)

Q18

Am mächtigsten aber von den Kindern, die nur aus Sumu sind, sieht man die Elementarherren an, welche nach dem Götterpakt das Mysterium von Kha, das Gesetz der Welt, bewachen. Sieben waren es, und sechs sind es, denn Mada nahm dem siebten die Kraft, die bewahren sollte, und ließ sie in die Sphären fließen. Die sechs aber sind Feuer und Wasser, Erz und Luft und Humus und Eis. Und ihre Zitadellen erheben sich vom Urgrund des Weltgesetzes bis hoch in die dritte – welches ist unsere – Sphäre, zum Zeichen, dass ihnen Macht gegeben über die Elemente und Macht über die Welt – denn was wären wir, wären nicht die Elemente?

Suchbegriffe: Mada

Aussage: Elementarherren sind die mächtigsten Kinder Sumus. Mada zerstörte die Zitadelle der Kraft und raubte dem Elementarherren die Gewalt über sein Element, das nun auch nicht mehr von Magiern oder Dschinnen im Sinne eines Elementes manipuliert werden kann.

Bedeutung für das Spiel: Verdeutlichung von Madas Frevel, Aufzeigen des Ausmaßes dieser Handlung

Q19

Siehe! Von Madas Frevel kam die Krafft, und sie ist stärker als die Götter, denn diese vermochten nicht, sie zu bannen, obwohl doch Praios den Horas sandte zu ordnen. So ist es wohl LOS zu Willen, dass die Krafft ist, wie sie ist: bisweilen ohne Sinn und Ziel, und dann wieder in geordnetem Gefuege, ja höchster Geometrie, dem Kundigen ein Wohlgefallen. Uns es mag wohl auch Sein Wille sein, dass wir die Krafft nutzen zu Wohl und auch zu Wehe, denn Seine Wege sind unerforschlich und Sein Sinn undurchdringbar, wie die Krafft, die Mada uns gab. Ja, ist nicht gar die Krafft ein Spiegel LOS' und die Zauberei Seine höchste Verehrung?

Suchbegriff: Mada

Aussage: Dies ist eine ketzerische These zur Los-Verehrung und zur Anwendung der Magie, die unter anderem aussagt, Magie sei stärker als die Götter. Sie beinhaltet auch die These, die Magie sei ein Werkzeug wie jedes andere, das eine Richtung erst durch den Handwerker erhielt.

Bedeutung für das Spiel: Verdeutlichung der Ketzerei der Ilaristen

Q20

Frage nicht, wer Mada verbannet, denn das ist Herre Praios. Frage nicht, wer den Stein gefueget, in den sie gebannet wurde, denn das ist Herre Ingerimm. Frage nicht, wer sie in Schlaf gelegt, denn das ist Herre Boron. Frage nicht, wer sie am nächtlichen Himmel bewachtet, denn das ist Herre Phex. Frage nicht, wer suchet, sie zu befreien, denn das ist Frau Hesinden.

Frage, warum es zumindest dreier Götter in Alveran bedurfte, um eine der Sage nach halb Sterbliche zu bannen. Frage, ob es Phexens Sinn ist, Kerkermeister zu sein für jene, die den Sterblichen ihr Schicksal in die eigenen Hände legte. Frage schließlich, warum das allgöttliche Mysterium von Kha, das selbst die Götter bindet, von der Göttertochter Mada gebrochen werden konnte, da sie den Kristall der Kraft zerschlug.

Frage: Was ist Lüge, was ist Wahrheit? Was wissen die Priester der Götter, und was verheimlichen sie?

1 Isfaleon von Rommifys behauptet in De Lithis, sie verteile die Splitter des Kristalls der Kraft unter den Sterblichen.

Suchbegriff: Mada

Aussage: Mada wird an Macht dreien der 'ordentlichen' Götter Alverans gleichgesetzt. Es wird angedeutet, dass Mada von immenser Macht gewesen sein musste, um das Mysterium von Kha, in dem die Ordnung der Elemente festgeschrieben war, zu verletzen. Ilaris deutet hier an, Phex wache in Wahrheit nicht über Mada, sondern versuche, ihr und damit den Menschen zu helfen. Schließlich stellt sie die ketzerische These auf, die Priesterschaft verheimliche ihr Wissen um diese Fakten.

Bedeutung für das Spiel: sehr groß: Hier wird erstmals Phex mit Mada auf die gleiche Seite gestellt. Erneute Ketzerische Thesen sollten den Charakteren zeigen, worin die Brisanz dieses Buches liegt.

Q21

Die Almadaner kennen ein altes Volksmärchen aus den Dunklen Zeiten: "Ingerimm, der Älteste der Götter, und Tsa, die Jüngste der Götter, kamen zusammen. Der Herr des Feuers brachte das Licht hervor, und die Allesgebärende spendete das Leben. Und als Leben ins Licht kam, ward Simia geboren, der Schöpfer und Stammvater der Elfen."

Die Wüstenreiter nur zweihundert Meilen weiter südlich, die ihrem neuen Eingott Rastullah huldigen, berichten wiederum von dessen drittem Eheweib, der erfindungsreichen Shimja – wie sie die hellhäutigen, bartlosen Elfen ja oft mit Frauen verwechseln. Die yaquirischen Auelfen selbst erzählen dagegen vom Elfenkönig Simia, der als erster aus den Träumen erwachte und für ihren Stamm eine Heimat im Herzen der Welt erbaute. Am Himmel können wir Simia sehen, den dritthellsten der acht Planeten, dessen Lauf in der Astrologie kraftvollen Neubeginn verkündet.

Wiederum braucht es viel Mut, aber wenig Phantasie, die Wahrheit auszusprechen: dass dieser Simia wirklich der erste der Elfen war, dass er, aus Licht und Leben geboren, vom hohen Himmel kam zur Mitte des Kontinentes, und dass ihn darum alle alten Kulturen kennen.

Suchbegriff: Simia

Aussage: Die verschiedenen Glaubensansichten von Zwölfgöttergläubigen, Elfen und Novadis über Simia werden miteinander verglichen. Simia der Elfenkönig soll Simyala gebaut haben. Die Chroniken behaupten, es gäbe keinen Halbgott dieses Namens, sondern der Namensgeber sei der Lichtelf, der sich auf alle Kulturen ausgeprägt habe.

Bedeutung für das Spiel: groß. Wieder wird ein Lichtelf mit einem Halbgott verbunden, der diesmal aber weniger Gott und mehr Elf zu sein scheint. Simyala wird erwähnt, Simia als sein Erbauer.

Q22

Finstere Bücher berichten, dass die Macht, die wir heute den Namenlosen nennen, aus dem ersten Blutstropfen entstanden sei, der aus LOS' Wunden auf SUMUS Körper tropfte. Dieser Tropfen war noch ganz mit der Wut des Kampfes und dem Hass erfüllt, und dieser Hass habe sich auf alle von LOS durch SUMU erschaffenen Kreaturen (und so auch die anderen Zwölff) übertragen.

Suchbegriff: Der Namenlose

Aussage: Hier wird behauptet, dass das Namenlose der erste der Götter sei und seine jüngeren Geschwister mit seinem Hass vergiftet habe.

Bedeutung für das Spiel: Diese kurze Aussage reicht aus, um zum Tod auf dem Scheiterhaufen verurteilt zu werden. Es ist Kernthese des ketzerischen Gedankengutes in den Chroniken, die einem Priester gehörige Probleme bereiten sollte, weiterzulesen – ihn möglicherweise aber überzeugen könnte, so dass er von seinem Glauben abfällt.

Q23

Wie aber fand Geron der Einhändige die verborgene Stadt der Alfen? Und da er sie fand, wie betrat er die verschlossene Stadt der Alfen? Nutzte er einen Schlüssel oder öffnete er sich Tür und Tor, wo vorher keines gewesen (wie es die Art ist der Löwindiener)? Wenn es denn gab einen Schlüssel zum Tore Simyalas, so ist er, wo Geron starb. Da aber kein Grab des Heiligen existiert, muss dieser Schlüssel als auf ewig verloren gelten.

Suchbegriff: Geron, Simyala

Aussage: Ilaris wirft hier die Frage auf, ob Geron mit einem 'Schlüssel' nach Simyala gelangte oder einfach mit brachialer Gewalt, und behauptet, dass, wenn dieser Schlüssel noch existiert, er nun verschollen ist.

Bedeutung für das Spiel: Diese kleine Quelle wirft für die Helden die Frage auf, wie sie nach Simyala hineinkommen, das ja laut den Quellen hinter Dornen und Erdreich verborgen sein soll und zudem seit Jahrtausenden im Reichsforst verschollen ist.

Q24

Warum aber dienen die Ratten dem Rattenkind? Die Magier behaupten, jeder erste einer Art sei unsterblich und der König über die seinen. Von Orophëa, der Königin der Eulen, weiß man, dass sie weise ist und den ihren eine Göttin. Die Elfen singen, ein Einhorn habe einst den Rattenkönig durch die lebenden Lande gejagt, als er mit seiner Brut das Fohlen verschlingen wollte. Besitzt der Rattenkönig keine Macht über die Kreaturen seiner Rasse, die doch so viel geringer sind als die Eulen? Schützt der Namenlose den König der Ratten, der sich ihm gegen diesen Schutz unterwirft?

Suchbegriff: Der Namenlose

Aussage: Die Ilaristen deuten hier an, dass der Rattenkönig sich dem Namenlosen im Austausch gegen dessen Schutz unterworfen habe. Das Einhorn ist das Zeichen des Hesindesohtes Nandus.

Bedeutung für das Spiel: eine weitere Theorie der Ilaristen

CODEx EMERALDUS (Q25)+++

von Alaar Zhavino (originalgetreue Kopie aus *De Lithis* von Isfaleon von Rommily), 692 BF

Sprache: altes Garethi und Tulamidya

Aufbewahrung: Hesinde-Tempel (allerdings ist die betreffende Seite säuberlich aus dem Codex herausgetrennt worden und befindet sich nun eingelegt in die *Chroniken von Ilaris*, also bei Ector vom Berg)

Q25

Der Traumstein weist die Farbe des von der Morgensonne beschienenen Meeres auf: leuchtend blau mit krystallnem Funkeln. Jedwede Analysis ergibt keyn zufriedenstellend Resultat, da der Zauber auf den Wircker zurückgeworfen wird (faszinierende Zaubertechnik, die wohl der Untersuchung lohneth!).

Auf die Botschaft der Träume, die der Krystall uns gibet, suchen wir eynen Priester des Mondes auf, um ihm das Kleynod vorzulegen. Dem Getraume folgend, empfiehlt er eyn madahelyig Ritual, den Krystall zu wecken aus dem Schlaf.

Beim vollen Madamal Er suchet eyn heylyg Ort, von rundem Maß. Eyn runder Block aus weißem Steyn stehet inmitten, direkt unter dem Antlitze Madas. Der irisierenden Mondensteine neun darauf bilden eyn Kreys, dareyn schreybet Er das Kreuz der Mada aus neun Stücken des Topasz. Zur Phexensstund, der Mittnacht, im vollen Lychte des runden Antlitz der Frevleryn er zelebrieret eynen Kha'tra mada, eyn heylyg Gesang auf Mada. Wundersam Ding passiert: Der Mondgleichen Strahlen sich sammeln auff dem Althare, der Staub der Sterne rieselt herab, das Gesicht der Mada erscheynet – und doch mag alles nur im Traum geschehen seyn. Der Krystall jedoch strahlet nimmer blau, sondern weiß wie Mada selbst.

Analysis brachte faszinierende, starke Astralmuster hervor (siehe beyliegend Pergament). Bewiesen ist das Faktum, dass wir halten eyn Madamant in Händen.

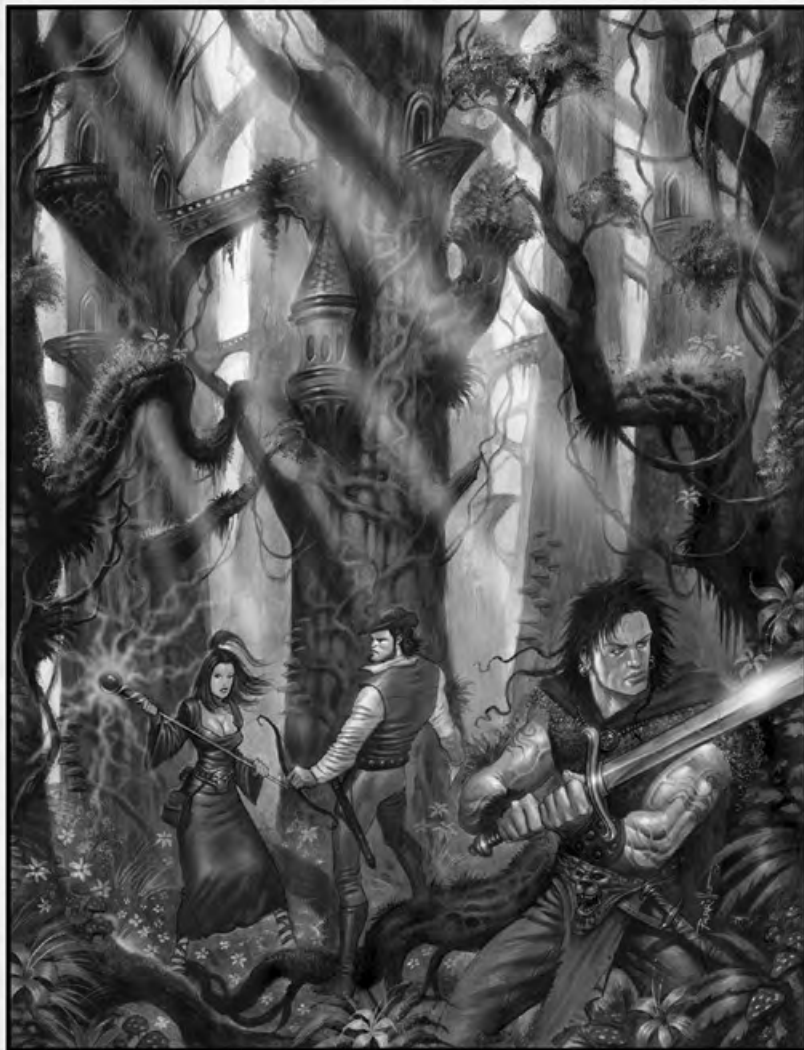
Anmerkung des Verfassers: Da uns hier nur die kristallomantischen Qualitäten interessieren, wurde das Gebet an die Hesindentochter in dieser Kopie ausgelassen.

Aussage: Hier wird das Ritual beschrieben, mit dem der Madamant erweckt werden kann.

Bedeutung für das Spiel: Hiermit haben die Helden den Schlüssel in Händen, den Madamanten zu erwecken. Die Sha'ay Mada wird dies sicherlich interessieren.

DER BASILISKENKÖNIG

DRITTER TEIL DER KAMPAGNE
„IM SCHATTEN SIMYALAS“
VON LENA FALKENHAGEN UND THOMAS FIPP



ÜBERARBEITET VON INGO MITTAS

MIT BEITRÄGEN VON
ANTON WESTE UND HADMAR VON WIESER
SOWIE SPEZIELLEM DANK AN
HEIKO BUCHHOLZ, PETER DIENH, MOMO EVERS, BERNHARD HEPPEN,
STEFAN KÜPPERS UND GREGOR ROT.

PROLOG

»Ehe andere Sänger waren, war Dagal. Seine Stimme machte, dass jeder und alles lauschte. Die Nachtigallen saßen auf seinem Haupt, die Silberlöwen deckten seine Füße. Am Gelben-Berg-der-Rotstruppigen erbauten ihm die Winde einen Thron. Von hier trugen sie seine Stimme über alle Wälder. Dagal sang die alte Zaubermelodie; Dagal sang sein Lied; Dagal sang sich selbst.

Dann aber kam das Namenlose in Dagals Geist. Es gelang ihm, das Letzte in sich zu bezwingen und zu töten: den Tod. Er wurde Wachstum ohne Grenzen und ohne Ende. Seine Gedanken quollen hervor und über die Wälder. Weil Dagals Lieder überall erklangen, waren sie überall wahr.

Die Elfen wuchsen ohne Maß und erfüllten die Ebenen. Sie nannten sich die Hohen Elfen. Dagal kämpfte gegen das Namenlose. Um das Letzte in sich wiederzufinden, ersann er das ganze Leben und Sterben der Elfen. Weil Dagals Lieder überall erklangen, kamen Sterben und Krankheiten unter die Hohen Elfen.

Schließlich gelang es Dagal, auch das Erste in sich zu bezwingen und zu töten: das Sein. Ohne Tod und ohne Sein verschwand Dagal, ohne nicht zu sein.

Nur Dagals Thron blieb am Gelben-Berg-der-Rotstruppigen. Bis heute mühen sich die Sänger zu erreichen, dass Dagals Lieder nicht mehr erklingen, und singen uns vom Thron von Dagal dem Wahnsinnigen.«

—inhaltliche Wiedergabe eines alt-elfischen Liedes der Auelfen vom Oblomon

»[...] Während eurer Wanderung sind in eurer Welt Dinge geschehen, die Unheil bergen. Geht und sucht die Elfenharfe am Thron der Winde. Lauscht auf die Stimme des Kristalls. Während seines Angriffes hier hat das Auge seine Schergen zur Harfnerin gesandt und ihr das Instrument gestohlen. Der Sklave aus dem Norden wird den Gefallenen am Thron der Winde binden. Haltet ihn auf und bringt die Harfe zur Harfnerin. Gemeinsam geht nach Simyala und erneuert den Spiegelbann!«

—die Lichtelfe Madaya am Dunklen Brunnen in den Salamandersteinen

»Drum vergesst die Lieder der Lieder nicht, zu binden das Böse, denn Böses schläft nicht. Drum vergesst die Lieder der Lieder nicht, Fürchtet den Tag, da der Spiegel zerbricht.«

—Refrain der auelfischen Weise vom Basiliskenkönig

»Die Stadt der Hochelfen aber ward vergiftet. Ungeziefer und Unkraut nahmen überhand, und nichts, was dort wuchs oder wandelte, hatte der Peraine Segen. Die Straßen waren schwarz vor Ratten, und das Gekreuch erwählte sich gar einen Kaiser. Jene Elfen, die nicht die Seuche dahinraffte, verwandelten sich in Katzen und führten Krieg gegen die Ratten.«

—aus Die Sechste Tat Gerons des Einhändigen; in Annalen des Götteralters

HANDLUNGSÜBERBLICK

(MEISTERINFORMATIONEN)

Das vorliegende Abenteuer ist der dritte und abschließende Teil der Trilogie **Im Schatten Simyalas**. Die Trilogie hat die spektakuläre Wiederentdeckung der mythischen Hochelfenstadt Simyala im Reichsforst und damit die Vereitelung eines Plans Pardonas, der höchsten Legatin des Namenlosen, zum Thema: die Wiedererweckung und Befreiung des unheimlichen *Basiliskenkönigs*.

Der Basiliskenkönig beginnt, wo der **Stein der Mada** endete: Die Helden erfahren von der mythischen Lichtelfe *Madaya*, dass der Gegenspieler der Helden – *Beorn der Blender* (der ehemalige Widersacher des legendären thorwalschen Kapitäns *Asleif Foggwulf Phileasson* und heute rechte Hand Pardonas, höchste Legatin des Namenlosen auf Dere) – während des Aufenthaltes der Helden in den Salamandersteinen der elfischen Gräfin *Naheniel Quellentanz* einen unangenehmen Besuch abgestattet hat.

Und nicht nur das: Beorn vermochte es, die zuvor von den Helden mühsam aus Punin heraus geschaffte *Harfe der Zwölf Winde* in seine Gewalt zu bringen, um mit ihr "den Gefallenen am Thron der Winde zu binden". Sowohl das Schicksal der in der Zwischenzeit offenbar überrumpelten Gräfin, als auch das Rätsel um jene Entität, die die Lichtelfe *Madaya* kryptisch als "der Gefallene" bezeichnete, blieb den Helden einstweilen verborgen. Sicher scheint nur eines: Das Heil der gesamten Queste hängt davon ab, ob es den Helden gelingt, Beorn zuvorzukommen.

Im ersten Teil des vorliegenden Abenteuers begeben sich die Helden nun auf die gefährvolle Reise zum mythischen *Thron der Winde* inmitten der Gelben Sichel: die ehemalige Wirkungsstätte Dagals des Wahnsinnigen – wie *Madaya* ein weiterer rätselhafter Lichtelf der elfischen Mythologie und ehemaliger Besitzer der Harfe der Zwölf Winde. Auf ihrem Weg dorthin haben die Helden Gelegenheit, Kontakt mit den geheimnisvollen *Steppenelfen* der Grünen Ebene aufzunehmen und sich ihrer Hilfe zu versichern.

Und nicht nur das: In *Travingen*, der einzigen menschlichen Siedlung in der unwirtlichen Steppe, kommt es zu einer weiteren wundersamen Begegnung, für die sich erneut die Göttin *Travia* verantwortlich zeichnet. Langsam kristallisiert sich heraus, dass die Götter nicht nur

die Pläne des Namenlosen durchkreuzen, sondern auch Beorns Seele retten wollen.

Angekommen in der Gelben Sichel und nach einem Zwischenspiel in einem verborgenen *Boron-Kloster*, das von Beorn und seinen finsternen Mitstreitern eingenommen wurde, gelingt es den Helden, auch mit dem Lichtelf Dagal in Kontakt zu treten und das Rätsel seiner heutigen Existenz zu klären. Ereignisse, die sie nun direkt zum Thron der Winde führen, wo sich die Helden ein weiteres Mal Beorn dem Blender stellen müssen. Denn Beorn beabsichtigt, mit der Harfe den *Gefallenen* zu befreien, einen machtvollen 'dreizehnten Wind', mit dem der Namenlose einst Dagals Geist zu überwältigen versuchte. Den Helden gelingt es, die Harfe zurückzuerobern (und ein drittes Liedfragment aufzuspüren), nicht aber die Befreiung des namenlosen Windes zu verhindern, mit dem sich Beorn später gewaltsam eine Bresche durch den Spiegelbann Simyalas schlagen wird, der die wundersame Elfenstadt bis heute verhüllt.

Die Helden eilen anschließend besorgt zurück nach *Burg Silz*, um hier nach Gräfin *Naheniel Quellentanz* zu schauen, der Beorn die Harfe auf dem Weg nach Norden stahl. Dort angelangt entdecken die Helden, dass die Burg gleich einem Märchenschloss in Ranken versunken ist. Während im Innern *Naheniel* und ihre Gäste durch einen Fluch des Namenlosen im Todesschlaf liegen und allein von *Travias* Macht vor der Rache des All-Einen bewahrt werden, müssen sich die Helden außerhalb mit der misstrauischen *KGIA* plagen, die inzwischen ebenfalls vor Ort ist.

Neben *Naheniel* und ihrer Sippenschwester *Allechandriel* treffen die Helden *Allerich von Falkenwind*, Mutter *Shaya* und den Roten Pfeil, der den Humusschlüssel nach Simyala tragen will (siehe dazu den Kastentext auf der gegenüberliegenden Seite). *Naheniel* lässt nun zu einer weiteren Expedition in den *Reichsforst* rüsten, um endlich die verschollene Hochelfenstadt Simyala zu finden. Wie erwartet erweist sich die Reise durch den Reichsforst als mühevoll und mysteriös. Doch schließlich findet der Baron von Falkenwind (in dessen Adern Feenblut fließt) ein wunderbares Wipfelschiff, mit dem die Reise fortgesetzt werden kann. Eine letzte Attacke des dreizehnten Windes

müssen die Helden über sich ergehen lassen, dann gelingt es ihnen endlich, den Schleier um einen der geheimnisvollsten Orte zu lüften, der sich auf dem aventurischen Kontinent befindet: das verschollene und gefallene *Simyala*.

Hier, im letzten Teil der Kampagne, stoßen die Helden auf die Relikte einer Jahrtausende zurück liegenden Vergangenheit, die die Helden an die Vergänglichkeit allen Seins erinnern wird. Und nicht nur das: Die Helden treffen auf die legendären *Katzen(elfen)* Simyalas, die im steten Kampf mit namenlosen Rattenscharen liegen. Zusammen mit ihren neuen Verbündeten müssen sie Nahaniel zunächst einmal zu einen Ort bringen, an dem die Elfe mit der Harfe der Zwölf Winde den *Spiegelbann* um Simyala erneuern kann.

Doch auch ein 'Schloss' für den mythischen Zitadellenschlüssel des Humus (im Besitz des Roten Pfeils) will gefunden und Beorns/Pardonas namenloser Plan aufgedeckt werden. Dies sind alles in allem Ereignisse, die in einen gewaltigen Überraschungsschlag der Helden gegen den Namenlosen und seine derischen Diener münden, die nichts weniger planen als die Rückkehr jener Entität, von denen bis dahin nur alte, finstere Legenden zu künden wussten: der Basiliskenkönig.

ZUR KAMPAGNE

Die Trilogie *Im Schatten Simyalas* (insbesondere der vorliegende dritte Teil) wird Ihren Helden nicht nur Gelegenheit zu einigen wirklich phantastischen Entdeckungen geben. Sie wurde auch mit dem Ziel konzipiert, einige von der Redaktion seit langem lancierte Handlungsstränge zusammenzuführen bzw. die Auswirkungen einiger älterer Abenteuer im heutigen Aventurien darzustellen. Auch wenn die Kenntnis der unten aufgeführten Publikationen (insbesondere der älteren) für diese Kampagne nicht vonnöten ist, so möchten wir den treuen, langjährigen DSA-Veteranen unter Ihnen nicht vorenthalten, welche Spuren hier aufgegriffen wurden:

☞ Die Harfe der Winde konnte erstmals in dem älteren Abenteuer *In den Fängen des Dämons* entdeckt werden (eine weitere Möglichkeit hierzu bot das Abenteuer *Der Krieg der Magier*).

☞ Die Simyala-Kampagne erklärt das zwölfgöttliche Interesse an den phantastischen Ereignissen der inzwischen schon legendären *Phileasson-Saga*: Geschehnisse, die die Aventurier vor fünfzehn Jahren erstmals (wieder) auf die finstere Elfe Pardona haben aufmerksam werden lassen. In diesem Zusammenhang erscheint auch – ganz nebenbei – die rätselhafte Stadtgründung Travingens in dem älteren Abenteuer *Schatten über Traviass Haus* in einem neuen Licht.

☞ Das Rätsel um die Blaue Flamme Simias wird gelöst. Die heilige Flamme erhielt die auelfischen Gräfin Nahaniel Quellentanz am Ende des Abenteuers *Brogars Blut*. Die Flamme wird nun im Rahmen dieser Kampagne ihrer Bestimmung zugeführt.

☞ Um den Spiegelbann um Simyala erneut zu weben, bedarf es dreier Komponenten: zum einen des vollständigen Zauberspruches des Hochelfen Antaraleon, zum zweiten natürlich der Harfe der Zwölf Winde. Die dritte unverzichtbare Komponente, sogenannter Sternenstaub, wird den Helden rechtzeitig von einem Phex-Geweihten überbracht, dessen gefährvolle Queste Sie in dem Roman *Das Greifenopfer* nachlesen können.

☞ Überraschend ist auch das Erscheinen des elfischen Meisterschützen *Ta'mobhal Totenamsel* auf Burg Silz, den die Menschen den 'Roten Pfeil' nennen. Er ist Mitglied der 1022 BF von Ruban dem Rieslandfahrer organisierten Expedition in die Khôm, deren langfristiges Ziel unter anderem das sagenhafte Güldenland war. Er zog aus, um die Prophezeiung des Lichtvogels zu erfüllen: die Gewinnung der sechs elementaren Zitadellenschlüssel (siehe der Roman *Erde und Eis*).

Die Expedition gilt derzeit noch immer als verschollen, aber das wundersame Auftauchen des Roten Pfeils stellt klar, dass sie nicht erfolglos war.

Ein Wort an den Meister, an die Spielleiterin

Der Basiliskenkönig ist ein vergleichsweise 'hartes' Abenteuer, insbesondere sein Showdown. Selbstverständlich sollten Sie als 'Manager/in' des Spiels dennoch darauf achten, dass Ihre Spieler Spaß haben, auch wenn die Helden leiden müssen.

Kein Held sollte vor dem Finale um den Basiliskenkönig an Rattenbissen, Schlingpflanzen, Dämonenpfuhlen oder Söldnerschlägen ruhmlos versterben – es sei denn, der Spieler selbst wünscht dies so. Bringen Sie Ihre Helden an die Grenze ihrer Leistungsfähigkeit und darüber hinaus – doch denken Sie für die Spieler dramaturgisch.

Ob ein Held im Showdown sterben sollte, müssen Sie mit Ihrem meisterlichen Gespür herausfinden. Dies kann den Pathos des Abenteurers für alle ungemein erhöhen, es einem Spieler aber auch gründlich ruinieren, falls Sie die falsche Entscheidung treffen. Versuchen Sie, sich beim Leiten dieses Abenteurers in Ihre Spieler einzufühlen, stets die in der – irdischen und aventurischen – Luft liegende Stimmung zu erspüren. Ihre Spieler werden es Ihnen danken.

VOR DEM ABENTEUER

Ehe Sie mit dem *Basiliskenkönig* beginnen, wollen wir Ihnen und Ihren Spielern einen kurzen Überblick über die Schauplätze der ersten Teil-Queste des vorliegenden Abenteuers geben. Es handelt sich alles in allem um Informationen, die nach Meisterentscheid gebildeten oder ortskundigen Helden mittels individuell zugeschnittener Proben auf Klugheit, *Tierkunde*, *Geographie* und/oder *Götter/Kulte* zugänglich gemacht werden können.

GRÜNE EBENE UND GELBE SICHEL

Bei der *Grünen Ebene* handelt es sich um eine ausgedehnte, regengetränkte Grassenke zwischen Roter und Gelber Sichel, die die (Steppen-)Elfen als *Goblin-Wiese*, die Nivesen hingegen als *Karen-Gras* bezeichnen.

Der gesamte Landstrich ist eine fruchtbare, flache und 'übersichtliche' Region, deren Eintönigkeit nur hin und wieder von Nadelgehölzen, Birkenwäldern und Klippenmassiven durchbrochen wird. Nivesen und

ihre Karenherden trifft man in der Ebene nur gelegentlich an, dafür immer öfter Handelskarawanen aus dem Bornland. Die *Goblins* – die sich hier noch eine eigenständige Kultur bewahrt haben – sind zwar nicht mehr so zahlreich wie früher vertreten, gelten aber noch immer als große Gefahr. Die mysteriösesten Bewohner der Senke allerdings sind mit Sicherheit die geheimnisvollen Steppenelfen (siehe unten). Die einzige menschliche Siedlung in der ausgedehnten Steppe ist der kleine, etwa 150 Seelen zählende Ort *Travingen*, der sich um einen einsamen Travia-Tempel herum inmitten der Ödnis erstreckt; ein Tempel, den die Travia-Geweihte Herdgard im Jahr 1003 BF aufgrund einer rätselhaften Vision ihrer Göttin erbauen ließ (siehe auch das ältere Abenteuer *Schatten über Traviass Haus*). Heute verläuft hier eine immer bedeutender werdende Handelsroute zwischen dem Mittelreich und dem durch die Schwarzen Lande weitgehend vom Restkontinent abgeschnittenen Bornland.

Neben *Trichterameisen* und *Rempelkäfern*, die immer wieder den Untergrund durchlöchern und damit Reittieren gefährlich werden können, stellen vor allem die heimischen Rauwölfe eine Gefahr dar. Diese sind zwar vor allem auf der Jagd nach wild lebenden Tieren (darunter *Karene*, *Steppenrinder*, *Halmar-Antilopen* und *Pfeifhasen*), schrecken aber auch nicht davor zurück, die Herden der Nivesen, junge Ponyfohlen und allzu wagemutige Helden anzufallen.

Hin und wieder müssen sich Reisende auch vor durchziehenden *Ogern* und jagenden *Drachen* hüten, die ihre Höhlen und Horte in der Roten oder Gelben Sichel haben. Als gefährlichste Vertreterin unter den hier heimischen Drachen gilt ein weiblicher, ursprünglich aus dem Raschtulswall stammender Riesenlindwurm, der später vom damaligen Grafen Golambes aus den Trollzacken, 1007 BF dann von Herzog Waldemar und dem Schwertkönig Raidri Conchobair aus der Schwarzen Sichel vertrieben wurde (siehe **Aventurisches Archiv I**, Seite 14).

Nördlich der Grünen Ebene beginnen die Ausläufer der **Gelben Sichel** (die die Elfen *goblinda* nennen), ein schroffes Mittelgebirge, dessen Flanken größtenteils aus brüchigem Schiefer bestehen und dessen Gipfel bis zu 1.000 Schritt in die Höhe reicht. Über das Gebirge führt der **Rabenpass**, ein heiliger Ort des Boron-Kultes, der vor knapp 15 aventurischen Jahren schon einmal Schauplatz eines Abenteuers war. Damals fiel hier Beorn der Blender, der Widersacher des Thorwaler Kapitäns Asleif Foggwulf Phileasson, am Ende seiner legendären Wettfahrt in die Hände der verderbten Pardona (siehe **Die Phileasson-Saga**).

Mythologisch handelt es sich bei dem Gebirgsmassiv um *Hazaphar*, die klügste und kleinste dreier Gigantenschwestern, die ihre Leiber in grauer Vorzeit den Göttern als Waffen darboten, damit diese gegen das *Omegatherion*, die Vielleibige Bestie des Dämonensultans, bestehen konnten. Die drei Gigantenschwestern liegen seitdem als Gelbe, Rote und Schwarze Sichel im Schlaf (siehe **GKM**).

Und nicht nur das: Den elfischen Mythen zufolge war die Gelbe Sichel die Heimat *Dagals des Wahnsinnigen*, eines Lichtelfen, dem die Winde zu seinen Ehren einen Thron erbauten. Doch Dagal wurde vom Gott ohne Namen berührt und im Kampf gegen das Namenlose erschuf er in seinen Liedern das ganze Leben und Sterben der Elfen – bis er den Legenden nach das Sein überwand, ohne *nicht* zu sein (siehe **Aus Licht und Traum**). All diesen Umständen wird im Abenteuerverlauf noch eine Bedeutung zukommen.

DIE STEPPENELFEN

Die Helden werden im ersten Kapitel dieses Abenteuers auf die geheimnisvollen **Steppenelfen** treffen, ein mysteriöses (da an Kopfhaut sehr geringes) Reitervolk, das sich selbst als *Kinder des Windes* bezeichnet und das in vier aventurischen Gebieten heimisch ist. Dabei handelt es sich zum einen um das Einhorngras, das Hochland zwi-

schen dem Mittellauf des Kvill und dem Brinask, zum zweiten um die Grüne Ebene (siehe oben), zum dritten um das Hochland zwischen Gerasim und dem Rabenpass über die Gelbe Sichel, und als viertes um die südlichen Ausläufer jener Weiten zwischen Frisund und Letta, die unter dem nivesisch-elfischen Wort *tundra* bekannt sind. Die zwei größten Stämme der Kinder des Windes leben in dem Gebiet zwischen Oblomon und Letta sowie in der Grüne Ebene. Über die Kinder des Windes ist nicht viel bekannt. Man vermutet, dass dieses Elfenvolk insgesamt etwa 500 Köpfe zählt und eng mit den Auelfen verwandt ist. Sie selbst leiten ihre Herkunft von dem Hochelf Lariel ab, dessen Reiter seinerzeit den Untergang des gleißenden Elfenkönigreichs von Tie'Shianna überlebten und die – nach Lariels Entrückung – noch heute seinem Vorbild folgen.

Als größte Besonderheit des elfischen Reitervolkes muss die intensive Beziehung zu ihren ausdauernden, kleinen, weißen Reittieren angesehen werden, die bei den Menschen unter der Bezeichnung *Firnponys* bekannt sind. Jedes Kind des Windes erwählt am Ende seiner Kindheit ein Fohlen, das aus der Verbindung der Reittiere seiner Eltern entsprungen ist. Mit diesem Tier, und ebenso mit all seinen Nachkommen, verbindet ihn von nun an ein magisches Band. Da das Leben eines Firnponys kurz, das Leben eines Elfen aber für gewöhnlich sehr lang ist, haben die Steppenelfen früh gelernt, das Wesen dieser Tiere zu lieben und nicht das einzelne Tier selbst. Einzig den anderen Elfenvölkern mag bekannt sein, dass ihre Vettern Wege gefunden haben, Zauber wie **AXXELERATUS**, **MOVIMENTO** sowie **SPURLOS**, **TRITTLÖS** und **WELLENLAUF** problemlos auch auf ihre Ponys auszuweiten.

Als die größten Feinde der Kinder des Windes gelten (neben Wölfen und menschlichen Siedlern) vor allem die Goblins im Gebiet der Gelben Sichel, den Nordwalser Höhen und dem Bornwald. Deren Raubzüge sind heute seltener als früher; doch wenn die Rotpelze angreifen, dann fallen sie meist in einer großen Horde und auf abgerichteten Wildschweinen in die Grüne Ebene ein. Einige Gelehrte vermuten, dass die Steppenelfen noch heute einige Jahrtausend alte Geheimnisse aus der Zeit des Elfenkönigreichs von Tie'Shianna hüten – Genauer weiß aber niemand, da die Kinder des Windes Begegnungen mit den Menschen für gewöhnlich aus dem Wege gehen.

Versuchen Sie, die Kinder des Windes als den Helden gegenüber zwar freundliche, nichtsdestotrotz aber kriegerische und im Zweifel kompromisslose Herren der Grünen Ebene darzustellen. Im Klartext heißt das: Die Kinder des Windes gehen nicht nur energisch gegen marodierende Goblins, sondern auch sehr hart gegen menschliche Siedler vor. Vor allem gegen jene, die die Warnungen der Elfen davor, sich in der Grünen Ebene anzusiedeln, in den Wind schlagen. Travingen und die neue Handelsroute zwischen Norburg und Uhdenberg sind bereits mehr Eingriffe in ihren Lebensraum, als einige der Elfen hinzunehmen bereit sind.

AKT I: ZUM THRON DER WINDE

Das Abenteuer beginnt direkt im Anschluss an die Geschehnisse in **Stein der Mada**. Sollten Ihre Helden Verletzungen aufweisen, werden ihnen die Elfen der Ulmenzauber-Sippe mit Heilkräutern und Magie zur Seite stehen (bis zu 4W6 LP pro Held). Vergessen Sie auch nicht den einmaligen Astralgewinn für magiebegabte Charaktere durch das Wasser des Dunklen Brunnens. – Alles in allem Ressourcen, die Ihre Helden noch bitter nötig haben werden.

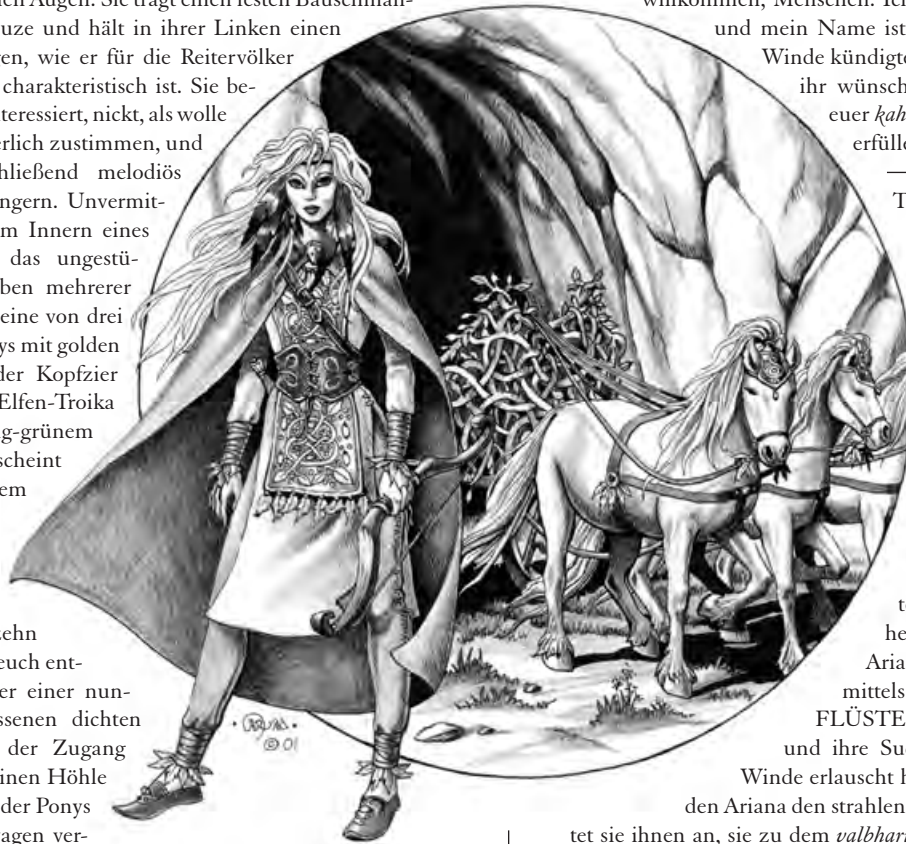
Nachdem das Einhorn einen Schwarm Hippogriffen gerufen hat, werden sich die Elfen verabschieden und sich wieder in die tiefen Wälder der Salamandersteine zurückziehen.

Den Helden steht nun ein einmaliges Erlebnis bevor: ein zweistündiger Flug über die verträumten Wälder, Seen und Gipfel der Salamandersteine. Als bereits die Weite der Grünen Ebene zu erkennen ist, machen sich die Hippogriffen im äußersten Nordosten des Gebirges zur Landung bereit und setzen die Helden bei einer moosbewachsenen Klippenformation ab, auf der sich zahlreiche unterarmgroße Salamander im Licht der Praiosscheibe sonnen.

Erst als sich die Hippogriffen ohne eine Geste des Abschieds wieder auf den Heimflug begeben, erregt eine Bewegung neben einer der Felsen die Aufmerksamkeit der Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zu eurer Überraschung schält sich aus dem Schatten eines gewaltigen Felsens eine wunderschöne, weißhaarige Elfe mit faszinierenden grünen Augen. Sie trägt einen festen Bauschmantel mit Kapuze und hält in ihrer Linken einen kurzen Bogen, wie er für die Reitervölker des Südens charakteristisch ist. Sie beäugt euch interessiert, nickt, als wolle sie sich innerlich zustimmen, und pfeift anschließend melodios auf zwei Fingern. Unvermittelt ertönt im Innern eines der Felsen das ungestüme Schnauben mehrerer Pferde und eine von drei weißen Ponys mit golden schimmernder Kopfzier gezogene Elfen-Troika aus lebendig-grünem Holz erscheint wie aus dem Nichts. Erst jetzt erkennt ihr, dass sich – keine fünfzehn Schritt von euch entfernt – unter einer nunmehr zerrissenen dichten Moosdecke der Zugang zu einer kleinen Höhle befindet, in der Ponys und Streitwagen verborgen waren. Schnaubend bleiben die drei Ponys neben der Elfe stehen, die euch nun grüßend zunickt: *“Sanyasala bhay! A'daodiundrafey Ariana Nandasanya!”*



Die Elfe zögert plötzlich und lächelt. Dann fährt sie in Garethi fort: *“Entschuldigt, aber es ist schon eine Weile her, dass ich die telor (Rosenohren) aufgesucht habe, um am Wettkampf um den covayo bha'iza (etwa: geschmiedeter Blitz; der legendäre Streitwagen 'Donnersturm') teilzunehmen. Daher noch einmal: Seid willkommen, Menschen. Ich bin ein Kind des Windes und mein Name ist Ariana Einhorngruß. Die Winde kündigten euer Kommen an. Wenn ihr wünscht, werde ich euch helfen, euer kahryanda (etwa: Schicksal) zu erfüllen.”*

Tatsächlich ist Ariana die einzige Steppenelfe, deren Name in der jüngeren Vergangenheit bekannt wurde. Ein Krieger mag sich anhand von Erzählungen daran erinnern, dass Ariana im Jahre 1006 BF (äußerst erfolglos) mit ihrer Elfen-Troika aus lebendem Holz am großen Donnersturm-Rennen teilnahm. Ein wundersames und ebenso seltenes Gefährt, wie es heute nur noch die Steppenelfen herzustellen vermögen.

Ariana kann berichten, dass sie mittels des Zauberspruches WINDGE-FLÜSTER das Kommen der Helden und ihre Suche nach Dagals Thron der Winde erlaucht hat. Spätestens wenn die Helden Ariana den strahlenden Madamanten zeigen, bietet sie ihnen an, sie zu dem valbharion, dem Legendsänger der Silberhuf-Sippe zu führen. Er allein kann den Helden den Weg zum Thron der Winde weisen. Bis die Helden die Gelbe Sichel erreichen (zunächst zu Fuß, später auf elfischen Firnponys), vergehen – unter Arianas Führung – alles in allem etwa drei Tage.

DURCH DIE GRÜNE EBENE

GEFÄHRLICHE BEGEGNUNGEN

Natürlich steht es Ihnen als Meister während der mehrtägigen Reise in der Grünen Ebene frei, einige passende Episoden einzustreuen.

HORNDRACHE

Die Helden erregen die Aufmerksamkeit dieses über die Steppe jagenden Ungeheuers, das ein naher Verwandter der echten Drachen ist. Das fliegende Monstrum lässt erst von den Helden ab, wenn es 20 Trefferpunkte einstecken musste.

INI 11+1W6 **PA*** 8 **LeP** 85 **RS** 5
Klauen: DK HN **AT** 16 **TP** 3W6+4
Biss: DK H **AT** 11 **TP** 2W6+2
Horn: DK SAT 7 **TP** 4W6+5**
GS 4/22 **AuP** 75 **MR** 6 / 10 **Wundschwelle** 18
Magie: keine

Vor- und Nachteile: Flugfähigkeit, Resistenz gegen Feuer

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Niederwerfen (Klauen aus dem Flug heraus 8, Klauen 6, Gezielter Angriff (Flugangriff) / Hornangriff oder Umklammern (7)**; großer Gegner

*) Der Horndrache greift nach Möglichkeit stets im Flug und mit seinen Klauen an. Am Boden kann er sich nur noch beißend verteidigen.

**) Das Tier versucht, den Gegner mit dem Horn aufzuspießen und anschließend abzuschütteln (das Aufspießen gelingt bei 1 bis 3 auf 1W20, ein solcher Versuch dauert 1W3+2 KR, anschließend erleidet das Opfer zusätzlichen Sturzschaden); am Boden liegende Gegner packt der Horndrache mit den Klauen und trägt sie davon. Ein aufgespießtes Opfer kann nun entweder versuchen sich zu befreien (was eine GE- und KK-Probe erfordert und bei Gelingen 1W6+2 weitere SP verursacht) oder den Drachen so lange attackieren, bis dieser tot ist. Der Schaden für das Lösen vom Horn des Drachen fällt auch an, wenn es gelungen ist, den Drachen zu töten oder man von diesem abgeschüttelt wird.

RAUWÖLFE

Ein Rudel aus sieben Rauwölfen heftet sich an die Fährte der Helden. Diese Szene ist eher zur Entwicklung der Atmosphäre denn als Kampfbegegnung gedacht, obgleich Letzteres sich natürlich nicht ausschließen lässt.

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
Beute: 15 Rationen Fleisch (zäh), Fell (teuer)
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4), Niederwerfen (0)

*) In einem Rudel Wölfe befindet sich mit 5 % Wahrscheinlichkeit ein infiziertes Tier, das entweder den Raschen Wahn (1–15 auf 1W20) oder die Tollwut (16–20) verbreitet. Wer von einem solchen Tier gebissen wird, erkrankt, wenn kein Resistenzwurf gelingt.

TRICHTERAMEISEN

Bei Misslingen einer *Gefahreninstinkt*-Probe+4 und einer anschließend auch noch misslungenen *Reiten*-Probe+4 bricht des Pony des Helden mit dem Vorderhuf in den Bau von Trichterameisen ein. Das Tier stürzt (und bricht sich dabei ein Bein), der Held nimmt 1W6+3 Punkte Sturzschaden hin – und wird nachfolgend auch noch von einem Schwarm aggressiver Ameisen angefallen, die insgesamt aber nicht mehr als 1W6–1 SP anrichten sollten. Wie die Helden mit dem verletzten Firpony verfahren (zur vollständigen Heilung wären 15 Lebenspunkte notwendig), bleibt dem Rollenspiel Ihrer Gruppe überlassen.

I. REISETAG

Am Nachmittag des ersten Tages erreichen die Helden mit Arianas Hilfe eine Senke inmitten der Steppe, in denen sich etwa drei Dutzend Steppenelfen mitsamt ihren Firponys niedergelassen haben.

DIE SILBERHUF-SIPPE

Das ganze Areal, in dem die Firponys friedlich weiden, wurde zusätzlich durch bepflanzte Erdaufwürfe vor neugierigen Blicken aus der Ebene abgeschirmt. Die Elfen selbst leben in Zelten, die aus Holzstangen und dünnen (aber dichten) Grassoden errichtet sind und die mysteriöser Weise erst auf hundert Schritt Entfernung unvermittelt als Zelte erkennbar werden. Die Helden werden von den Elfen zurückhaltend, aber freundlich begrüßt. Dennoch stehen wie zufällig jederzeit ein halbes Dutzend Bogenschützen in ihrer Nähe. Überdies stellt sich schnell heraus, dass nur eine Handvoll der Elfen überhaupt Garethi beherrscht. Einzig die Kinder der Silberhuf-Sippe zeigen ihre Neugier unverhohlen.

Den Helden wird nun ein geräumiges Graszelt zugewiesen, in dem sich die Gruppe bei Schlaf, Speise und Trank von den Strapazen der Reise erholen darf. Ariana deutet an, dass sie erst noch mit dem *valbharion* der Sippe sprechen muss – bis dahin sollen die Helden die Gastfreundschaft der Sippe nicht überstrapazieren.

Die Helden können herausfinden, dass sich die Wurzeln der saftig grünen Grassoden ihres Zeltes förmlich an das Holzgestänge klammern. Dennoch machen die lebendig-grünen Grasbahnen den Eindruck, sich leicht abnehmen und aufrollen zu lassen. Wundersam an ihnen ist ferner, dass sich die Grashalme selbst bei Windstille auf eigentümliche Art bewegen. Tatsächlich entsteht durch die sonderbare Beschaffenheit des Grasses ein Effekt, der einer Variante des CHA-MAELIONI gleicht. Sprich: Die Zelte wirken für das ungeschulte Auge in der Ebene wie sanfte Erdhügel.

Zumindest zwei Szenen sollten Sie während des Aufenthaltes der Helden bei den Steppenelfen einflechten. Die eine, da diese einen wichtigen Hinweis für eine spätere Szene dieses Abenteuers birgt, die andere, um die Nerven Ihrer Helden auf die Probe zu stellen:

☛ **Der Elfenjunge:** Ein trauriger Elfenjunge betritt das Zelt der Helden, schaut diese scheu an und durchsucht bekümmert die Inneneinrichtung. Fragen die Helden, wer er ist und was passiert sei, erklärt der Kleine den Helden stammelnd, dass er Arelon heißt und Arelan, sein *iam*a, sein persönliches Musikinstrument sucht, das er verlegt hat: eine Flöte aus Schwanenbein. Er spürt, dass es hier irgendwo sein muss.

Diese Begegnung dient zum einen dazu, den Helden mittels des Elfenjungen zu verdeutlichen, welche Beziehung ein Elf zu seinem *iam*a hat, zum anderen sollte den Helden die relative Namensähnlichkeit zwischen *Arelon* und seinem *iam*a *Arelan* auffallen. Tatsächlich haben andere Elfenkinder Arelons Flöte im Spiel hinter einem Gebüsch versteckt. Natürlich sollte einer der Helden das Musikinstrument finden.

Arelon wird danach Vertrauen zu den Helden fassen und ihre Fragen so gut wie möglich beantworten.

☛ **Steppenreiter:** Kurz nach Sonnenuntergang preschen vier bewaffnete Steppenelfen auf ihren Ponys in das Zeltdorf. Einer der vier hält bedauernd eine abgeschlagene Menschenhand in die Höhe und erklärt (in Isdira), dass „diese uneinsichtige *telor*“ auch auf die dritte Warnung der Elfen nicht hören und aus dem elfischen Jagdrevier fortziehen wollte. Nun aber habe sie endlich verstanden! Die anderen Elfen reagieren lediglich mit Nicken und mustern dann die Helden, die diese Szene beobachten, mit kühlen, abschätzenden Blicken.

Dies sollte den Helden klarmachen, dass die Nachfahren des Hochelfen Lariel ihre kriegerische Tradition leben. Die Steppenelfen sind nicht bereit, das schleichende Vorrücken der *telor* (Rosenohren, Menschenen) in ihre Stammesgebiete hinzunehmen.

DER HÜTER DES WISSENS

Gegen Mitternacht werden die Helden von Ariana geweckt und zu einem natürlichen Steppenhügel geführt, der eine halbe Stunde gen Westen gelegen ist. Das Madamal taucht das Steppenland und eine Bewohner in ein fahles, silbriges Licht. Von irgendwoher ist das Donnern von Hufen zu hören. Dann entdecken die Helden auf dem Hügel einen uralten Elf. In erdfarbene Decken eingehüllt beobachtet er gebannt eine Herde Firponys, die auf der anderen Seite des Hügels erregt hin und her galoppieren. (Auf Helden mit einem Wert von mindestens 7 in *Prophezeien* wirkt es, als versuche der alte Elf konzentriert, die Bewegung der Pferde zu deuten.) Ariana bedeutet den Helden, den Alten nicht zu stören.

Endlich hebt der alte Elf die Hand, und die gesamte Herde der Firponys hält schlagartig in ihrer Bewegung inne und bleibt stehen. Erst nach einer Weile dreht sich der alte Elf bedächtig zu den Helden um: „Ich habe bereits auf euch gewartet, *telor*. Schon bald wird ein dunkler Sturm aufziehen! Bhardona wird erneut versuchen, die Kräfte des *taub'kharza* zu entfesseln – so wie sie es dereinst bereits einmal getan hat. Nur wird sie diesmal keinen Fehler begehen. Doch nun fragt, *telor*, jene, deren Spuren ihr folgt und deren Wesen euch doch auf ewig fremd bleiben muss. Fragt die Völker der Elfen. Und wenn ich euch Antwort geben konnte: Lasst mich wissen, ob ihr wisst, was euch erwartet, wenn ihr den Spuren Dagals folgt.“

Taub'kharza ist das elfische Wort für 'mittels dunkler Magie geschaffenes, zerstörerisches Ungeheuer'. Die Helden erfahren, dass es sich bei dem Elfen um **Aras Sommerwind** handelt, einen alten Steppenelfen, der schon lebte, als die Nivesen noch zahlreich durch die Grüne Ebene zogen. Auch er wurde durch das Zaubерlied WINDGEFLÜSTER auf das Kommen der Helden vorbereitet, von dem er glaubt, die träumenden Madaya selbst habe es gesandt.

Aras Sommerwind bewahrt die alten Mythen und Legenden der Kinder des Windes in direkter Generationenfolge seit den Tagen des Hochelfen Lariel. Das Auftreten dieser Meisterfigur dient unter anderem dazu, den Wissensstand Ihrer Helden, was die bisherigen Ereignisse anbelangt, noch einmal zu überprüfen und gegebenenfalls zu korrigieren. Ihre Helden sollten im Gespräch mit dem Elf selbst zu gewissen Schlussfolgerungen kommen. Aras wird die Diskussion der Helden gegebenenfalls durch gezieltes Nachfragen in die richtige Richtung lenken. Er wird jedoch vermeiden, das Gespräch zu dominieren. Folgende Informationen sollte der alte Elf noch einmal sichern beziehungsweise übermitteln:

☛ **Dagal der Wahnsinnige:** Stellen Sie als Meister sicher, dass Ihre Helden hinreichend verinnerlicht haben, wer der Lichtelf war. Auch Aras Sommerwind weiß nicht, was es mit der Überlieferung auf sich hat, dass Dagal verschwand, nachdem er „auch das Erste in sich tötete: das Sein – ohne selbst nicht zu sein.“ Soll dies heißen, dass Dagal ins Licht getreten ist? Ist damit vielleicht etwas Ähnliches oder aber gänzlich Anderes gemeint? Spätestens beim Thron der Winde werden sich die Helden diesem Rätsel stellen müssen.

☛ **Harfe der Zwölf Winde:** Aras kann bestätigen, dass die legendäre Harfe das mythische und seit den Tagen Simyals verschollene Instrument Dagals war. Auch ihm haben die Winde geflüstert, dass inzwischen die Schergen *bhardonas* das Instrument in ihren Besitz gebracht haben. Was mit der Harfnerin (Naheniel Quellentanz) ge-

TRAVINGEN

Welch eine Überraschung, als vor den Helden inmitten der grünen Öde plötzlich die kleine Händler-Ansiedlung auftaucht. Da Beorn hier vorbeigezogen sein muss, sollten die Helden unbedingt einen Besuch des kleinen Ortes einplanen (nötigenfalls macht Ariana darauf aufmerksam, dass dies ratsam scheint). Die Steppenelfe selbst wird sich natürlich mit ihrer Elfen-Troika im Schutz der Dunkelheit zurückhalten, wenn die Helden den Ort aufsuchen.

GASTSTÄTTE ZUM GOLDENEN EI

Die Helden können in der Gaststätte (eine Namens-Anspielung auf den göttlichen Tempelschatz Travingens) erfahren, dass hier am Vorabend zwei finstere Burschen einkehrten, die fast eine Schlängerei angezettelt hätten – und das so nahe am Tempel der Göttin der Gastfreundschaft! Die beiden Raufbolde wurden kurz darauf von einem finster aussehenden Thorwaler abgeholt (auf den alle Beschreibungen von Beorn dem Blender zutreffen). Und nicht nur das: Kurz nachdem die drei gingen, hat jemand den Frevel begangen, am Dachstuhl des Travia-Tempels Feuer zu legen. Glücklicherweise konnte man den ungewöhnlich heftigen Brand rechtzeitig eindämmen, da die heiligen Gänse des Tempels frühzeitig Alarm schlugen.

Tatsächlich wurde der Brand von Beorn – der sich in einem stillen Winkel seiner gepeinigten Seele schändlich von der Göttin Travia verraten fühlt – nur aus einer spontanen, rachsüchtigen Laune heraus entfacht.

DER TRAVIA-TEMPEL

Besuchen die Helden den zentralen Tempel des Ortes, finden sie diesen aufgrund der Vorkommnisse am Vortag von Gerüsten eingerahmt, auf denen Handwerker (tagsüber) emsig damit beschäftigt sind, die Brandschäden auszubessern. Eine bewaffnete Wache, der Krämer *Jonald Bramwicker*, wird die Helden gern zur inzwischen siebzigjährigen Geweihten, *Mutter Herdgard*, führen – wenn die Gruppe es versteht, ihre rechtschaffenen Motive glaubhaft zu vermitteln.

Im Tempel kommt es nun zu einer mysteriösen Begegnung: Als die Helden das Allerheiligste betreten, erkennen sie Mutter Herdgard, die, beleuchtet vom flackernden Schein zweier Herdfeuer, mit dem Rücken zu ihnen steht und einen kleinen Schrein zu Füßen der Travia-Statue aufschließt. Als sie sich umdreht, hält sie ein orangefarben leuchtendes, durch und durch goldenes Gänseei in den Händen. Dann spricht sie die Gruppe mit feierlicher Stimme an: "Ich habe euch bereits erwartet. Schon einmal seid ihr Travias Ruf gefolgt. Werdet ihr der Göttin auch einen zweiten Dienst erweisen?"

Es steht zu hoffen, dass die verwirrten Helden dies bejahen. Mutter Herdgard legt einem der Helden nun das wundersam leuchtende Ei in die Hände, das sich warm und tröstlich anfühlt.

(Diese Sonderszene können Sie einem Helden gönnen, der weder sonderlich kampflustig ist, noch mit Hilfe der Magie Berge zu versetzen in der Lage ist – ein Rollenspiel orientierter Charakter, der an den Menschen interessiert und ihnen zugetan ist. Ein der Travia gefälliges Verhalten schadet natürlich nicht.) Der goldene Lichtschein umspielt

die Hände des Helden, pulsiert, erfüllt von herrlichem, reinem, wundervollem Leben. Das warme Licht breitet sich aus; gleich warmen, trostspendenden Fühlern sucht es sich den Weg empor zu seinem Herzen und erblüht dort zu einem starken, alles umfassenden Gefühl der Liebe, der Nähe und Verbundenheit zu allen Lebewesen Deres.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für den erwählten Helden:

Du fühlst dich plötzlich wie ein kleines Kind im Schoße deiner Mutter. Eine tiefes, fast schon vergessenes Gefühl, das doch immer in dir war. Deine Seele erschauert unter der Berührung dieser schier grenzenlosen Liebe. Nie zuvor hast du eine solche Geborgenheit, ein solches Urvertrauen gefühlt. Ein fast schon schmerzliches Empfinden, das dir allein gilt – und doch die gesamte Schöpfung umfasst: allumfassend und grenzenlos. Güte, Fürsorge und Hoffnung verdrängen jeden deiner kummervollen Gedanken.



Was der erwählte Held gerade erlebt, kommt einer Entzückung sehr nahe (siehe AG 28). Sollte der Held irgendwann eine Liebe oder einen guten Freund verloren haben und ihn dieser Gedanke noch heute quälen, fühlt er nun das erste Mal seit Äonen allumfassenden Trost, Linderung seines Leidens. Sollte er einen schlimmen Fehler begangen haben, den er bereut (!) und der ihn bis heute peinigt, so spürt er nun unendliches Verständnis. Er ist nur ein Sterblicher und er wird seine Chance bekommen, all seine Fehler wieder gut zu machen.

Travia liebt die Menschen – und sie ist eine gütige Göttin. Und dieses Wissen kommt einer Absolution gleich und lässt Ihren Helden erkennen, dass, wer selbst Liebe fühlen kann, auch auf Liebe hoffen darf – und sie empfangen wird. Regeltechnisch könnte diese 'göttliche Berührung' positive Auswirkungen auf die eine oder andere schlechte Eigenschaft Ihres Helden haben. Ein Held, der später aufgrund dieser Erfahrung der Kirche der Travia beitrifft, beginnt seine Geweihtenlaufbahn mit 1W6 zusätzlichen (permanenten) Karma-punkten.

Die anderen Helden erleben nur mit, wie dem entrückt wirkenden Helden unvermittelt Tränen der Rührung über die Wangen laufen. Als er wieder aufschaut, nimmt Mutter Herdgard ihm den göttlichen Talisman wieder aus den Händen und verschließt ihn erneut im Schrein zu Füßen der Travia-Statue. Dann blickt sie den erwählten Held mit feierlichen Ernst an: "Travia vergisst die ihren nie! Erwinnere dich an meine Worte und bewahre diese Botschaft in deinem Herzen, wenn die Zunge des Verderbers Lügen singt!"

Mutter Herdgard dreht sich daraufhin um und verschwindet ohne ein weiteres Wort der Erklärung hinter einem Vorhang zur Sakristei. Doch schon Augenblicke später betritt die alte Frau erneut (?) das Allerheiligste und schaut die Helden fragend an: "Travia zum Gruß, Fremde. Entschuldigt meine Verspätung. Aber das Alter ... Nun, was kann ich zu dieser späten Stunde für euch tun?"

Ja, die Helden dürfen zurecht verblüfft sein. Nicht nur, dass sie soeben die wundersame Kraft eines hochheiligen, fast vergessenen Artefakts des Travia-Kultes erlebt haben; es scheint vielmehr, als ob die Göttin des Herdfeuers nach dem Großen Wunder in **Namenlose Dämme-**

rung erneut in das Leben der Sterblichen eingegriffen hat – und diesmal vermutlich gar mittels eines ihrer höchsten Sendboten.

Berichten die Helden der 'echten' Mutter Herdgar von dem eben Erlebten, wird diese ebenso überrascht wie die Gruppe sein. Nein, sie war eben noch in ihrem Schlafgemach. Aber wenn sich alles so zuge- tragen hat, wie die Helden es berichten (und die Geweihte zweifelt daran nach einem Blick in die Augen des auserwählten Helden kei- nen Augenblick), dann sind Ihre Helden in Mutter Herdgards Augen Erwählte, denen offenbar eine große Aufgabe bevorsteht.

Die Geweihte wird den Helden nun berichten, dass sie den Tempel hier einst aufgrund einer Vision ihrer Göttin errichten ließ und dass Travia damals nach Fertigstellung der heiligen Hallen gar persönlich erschien. Die Göttin selbst war es, die damals das Goldene Gänseei zurückgelassen hat (siehe auch das ältere Abenteuer **Schatten über Travia's Haus**). Sowohl das Heilige Paar von Rommily's (Traviata und Trautmann Fjoldrijn von Rabenmund) als auch Mutter Herd- gard selbst vermuteten bislang, dass sich Travia's göttliche Vorsehung einst auf die Entstehung der Schwarzen Lande bezog. Doch nun fragt die Geweihte sich, ob die Pläne der Göttin weitaus konkreter gewe- sen sind, als ihre Diener bisher ahnen konnten. Leider kann Mutter Herdgar den Helden darüber hinaus nicht wirklich weiterhelfen (über Elfen weiß sie beispielsweise nicht viel mehr als jeder andere Bewohner der Grünen Ebene).

Doch wenn die Helden die Travia-Geweihte in die bisherigen Er- eignisse einweihen und ihr vielleicht sogar den Brief ihrer geweihten Glaubensschwester Shaya (siehe **Stein der Mada**) vorlegen, wird sie den Helden dringend empfehlen zu ergründen, warum gerade die Göttin des Herdfeuers ein solches Interesse an den derzeitigen Vor- kommennissen zeigt.

3. REISETAG

☛ **Spuren:** Die Helden entdecken gegen Mittag wieder die Spuren des Goblin-Wildschweinrudels vom Vortag sowie die Fährte dreier Pferde, die offensichtlich wie die Helden in Richtung Gelbe Sichel (bzw. Rabenpass) unterwegs sind. Der Vorsprung der Reiter beträgt ca. zwölf Stunden.

☛ **Am Ziel:** Irgendwann am Spätnachmittag des dritten Tages er- reichen die Helden die Ausläufer des grauen Schiefergebirges. Un- vermittelt erhebt sich ein titanisches Steinmassiv aus der flachen Ebene.

DIE GELBE SICHEL

☛ **Der Rabenpass:** Ariana verliert keine Zeit, und so erreichen die Helden etwa eine Stunde vor Sonnenuntergang den südlichen Zu- gang zum Gebirgspass. Ariana und die Helden sind nun gezwungen, vorsichtig zu sein, da jedes Geräusch im Pass laut von den Bergflan- ken widerhallt.

Weitere, in diesem Abenteuer nicht zwangsläufig notwendige Infor- mationen zum Rabenpass können Sie den Seiten 58 f. in dem Aber- teurerband **Die Phileasson-Saga** entnehmen. Die Ereignisse im Pass finden zeitlich in der unten angegebenen Reihenfolge statt.

☛ **Der Gletscherwurm:** Plötzlich ist, klein über der gezackten Sil- houette des Gebirges, eine Bewegung zu erkennen: ein strahlend wei- ßes, geschupptes Geschöpf mit majestätischen Schwingen; ein Glet- scherwurm. Für einen Moment halten die Helden starr vor Angst den Atem an, dann ist der gefürchtete Drache auch schon zwischen den Gipfelhöhen des Gebirges verschwunden. Entschlossen treibt Ariana die Helden weiter an.

Mittels einer Probe auf *Götter/Kulte* bzw. *Tierkunde* +5 oder einer KL-Probe +8 sollten sich die Helden daran erinnern können, dass Pardona angeblich über mehrere der gefürchteten Gletscherwürmer gebietet: grausame Drachengeschöpfe, auf die man normalerweise nur in den eisigen Regionen des Nordens trifft (siehe **ZBA 81**).

☛ **Die alte Klosterruine:** Das Madamal steht inzwischen hell am sternklaren Himmel und taucht den felsigen Pass in silbernes Licht. Plötzlich bleibt die Steppenelfe stehen und deutet auf brandge- schwärzte Ruinen, die sich rechter Hand der Helden in etwa fünf- zehn Metern Höhe an die Passwände schmiegen: "Wir sind da. Hier haben eure Rabenpriester ihrem Gott ein Haus aus Stein erbaut."

Die Helden dürften im ersten Moment bestürzt sein, denn von einer Ruine hatte der alte Steppenelf nicht gesprochen. Schauen sich die Helden um, können sie in der weitläufigen Umgebung der Trümmer die Überreste älterer Wachfeuer entdecken. Sie stammen vor allem von Nivesen, die hier während ihrer Viehtriebe über den Pass mehr- fach ihre Lager aufgeschlagen haben. Eine nähere Untersuchung der einsamen Ruine, an deren steinigen Überresten die Passwinde mit gespenstischem Heulen entlang streifen, zeigt schnell, dass das rätselhafte Kloster bereits vor langer Zeit zerstört wurde. Ein fähiger Gesteinskundiger oder Prospektor unter den Helden wird den Brand auf etwa 500 bis 600 Jahre zurück datieren.

☛ **Mysteriöse Gräber:** Als sich die Helden dem zerstörten Allerhei- ligsten der Ruine nähern, entdecken sie zu ihrer Überraschung ein knappes Dutzend aus Schutt aufgetürmte Gräber inmitten der gebor- stenen Mauern, auf denen stark verwitterte bzw. korrodierte Waffen- und Rüstungsteile liegen – allesamt thorwalscher Machart.

Bei den Toten handelt es sich um die ehemaligen Gefährten Beorn des Blenders, die hier vor etwa fünfzehn Jahren mit ihm zusammen versuchten, Asleif Foggwulf Philleasson die Flucht aus dem Raben- pass zu ermöglichen. Die Toten wurden später von den Boronis des nahen (neuen) Boron-Klosters entdeckt und anschließend bestattet. Sobald der von Travia gesegnete Held (siehe linke Seite) den Schau- platz betritt, umspielt plötzlich orangefarbenes Glühen seine Hände, dessen warmer Schein die Szenerie in tröstliches Licht hüllt. Mit ei- nem Mal beginnt auch ein altes, kaum erkennbares Rabenrelief an der halbzerstörten Stirnwand der Tempelmauern in dunklem Licht zu erstrahlen. Beide Lichter vereinigen sich und unvermittelt sind von irgendwoher leise, aufgeregte Schreie sowie entferntes Klirren von Stahl gegen Stahl zu hören. (Diese Ereignisse gehen sofort in die nächste Szene über.)

☛ **Göttliche Visionen:**

Zum Vorlesen oder Nacherzähle:

Plötzlich ist alles um euch her verändert. Schreie, hämisches Ge- lächter und wütende Kampfesrufe branden um euch herum auf. Ihr steht inmitten einer fürchterlichen Schlacht. Raubeinige Thor- waler mit wirbelnden Äxten setzen sich gegen eine schier endlose Übermacht von Söldnern und uniformierten Norburger Stadt- gardisten zur Wehr, die mit gezogenen Säbeln und Piken über die Mauern springen und auf die Thorwaler eindringen. Dann: Inmitten der Verteidiger eine laute, alles übertönende und son- derbar vertraute Stimme: "Kämpft bis zum letzten Blutstropfen, Männer! An uns liegt es, ob wenigstens Philleasson es schafft!" Fauchend fährt eine thorwalsche Axt auf dich [*Heldennamen*] nie- der – und schlägt durch dich hindurch. Was geht hier vor? Stahl trifft auf Stahl, Blut spritzt, zwei der Söldner rennen durch dich [*Heldennamen*] einfach hindurch. Geister? Sirrende Bolzen fin- den ihr Ziel. Ein Thorwaler nach dem anderen bricht unter dem Ansturm der Angreifer zusammen. Schließlich ist nur noch ein einziger Verteidiger übrig. Das Gesicht ... ihr kennt es aus Punin: Es ist Beorn der Blender.

Gehetzt und aus zahlreichen Wunden blutend, drängt er sich an die Tempelwand, während sich vor ihm, inmitten all der Söld- linge, plötzlich eine Gasse bildet. Beorns Gesicht verzieht sich in namenlosem Schrecken: "Götter, nein!"

Verzweifelt sieht sich der Thorwaler um, sogar die eben noch so siegessicheren Söldner weichen schreiend vor der unsichtbaren Gestalt zurück, die irgendwo in eurem Rücken den Schauplatz betritt. Doch es ist euch unmöglich, eure Blicke von Beorn ab- zuwenden.

Nirgendwo ein Fluchtweg. Beorn umklammert zitternd seine Axt, seine Lippen flüstern ein stummes Gebet, seine Augen sind in irrsinniger Angst aufgerissen. Dann bricht es aus ihm heraus: "Nein, bei allen Göttern, nein! Travia, oh Göttin, hilf! Bitte, ver- lass mich nicht. Ich lege mein Leben in deine Hände, bitte ..."

Beorn geht auf die Knie, während irgend etwas Dunkles nach dem Thorwaler greift. Beorn röchelt, seine Augen scheinen fle- hend auf euch gerichtet – dann ein letzter, verzweifelter Schrei: "Traviaaaa, hiiiiif miiiiir ...!"

Unvermittelt ist nur noch das Säuseln des Windes zu hören. Stille kehrt wieder über der alten Klosterruine ein und eure Blicke fallen wie zuvor auf die Knochen der Kämpfer, die hier einst zu Tode kamen.

Die Zwölfe ließen die Helden soeben Zeuge des Höhepunktes jener letzten, heldenmütigen Schlacht werden, die Beorn der Blender gegen Pardona und ihre Schergen aufsocht, um seinem Konkurrenten Asleif Foggwulf Phileasson am Ende ihrer gemeinsamen Queste die Flucht zu ermöglichen (siehe auch die **Phileasson-Saga**, S. 207 f.). Dieses Ereignis endete nicht mit dem Tod, sondern mit der Entführung Beorns durch namenloses Gezücht endete.

Die Szene dient nicht nur dem Verständnis der Helden für die damaligen Vorgänge, sie mag ihnen auch einen ersten Fingerzeig geben, welcher Art die Motive Traviass in dieser epischen Auseinandersetzung sind.

DAS GEHEIMNIS IM RABENPASS

Die **'Hüter des Herzens'**: Die Helden haben im folgenden Abschnitt Gelegenheit, die Geheimnisse eines äußerst mysteriösen Boron-Kultes zu lüften: der Hüter des Herzens. Im Jahre 762 BF hörte Bishdajew, ein Geweihter vom borongefälligen 'Orden zu Ehren der Heiligen Etilia' (siehe **GKM 50.**) das erste Mal von einem alten, niedergebrannten Boron-Kloster inmitten der Gelben Sichel. Diejenigen, die ihm davon berichteten, waren Nivesen, die seit Alters her ihre Karenherden durch den sogenannten Rabenpass inmitten des Gebirges führten und oftmals nahe der Ruine Rast machten. Bishdajew ließ diese Nachricht keine Ruhe, schien dies doch auf ein altes Geheimnis seines Kultes hinzudeuten, das längst in borongefällige Vergessenheit geraten war. Doch niemand konnte ihm sagen, wann das Kloster errichtet wurde, noch, wer einst für den Bau verantwortlich war.

Der Geweihte beschloss daher, das Geheimnis der Ruine auf eigene Faust zu erkunden. Die Ruine selbst vermochte ihm zwar nur wenig Hinweise zu geben, doch entdeckte er nur eine halbe Meile entfernt eine nach einem Erdbeben freigelegte, überaus wundersame Grotte, in der die Prinzipien 'Gedeihen' und 'Tod' gleichermaßen präsent zu sein scheinen. Bishdajew war sich der mythologischen Überlieferung wohl bewusst, dass es sich bei der Gelben Sichel um die im Schlaf liegende Gigantin Hazaphar handelt. So glaubte er angesichts bestimmter Auffälligkeiten in der wundersamen Grotte, dass er das Herz der schlafenden Gigantin gefunden hatte. Er vermutete, dass die ehemaligen Brüder und Schwestern der nahen Klosterruine einst die Aufgabe hatten, über das entblößte Herz der Gigantin zu wachen. Ebenso glaubte Bishdajew nicht, dass es ein Zufall war, dass der Herr des Todes seine Schritte bis zu diesem Ort gelenkt hatte. Er beschloss daher, die Nachfolge der alten Boron-Diener anzutreten und ein neues, versteckteres Kloster zu errichten – diesmal direkt vor der wundersamen Grotte mit, wie er glaubte, Hazaphars Herz. Tatsächlich fiel es ihm in den folgenden Monaten nicht schwer, Glaubensbrüder und -schwestern dazu zu bewegen, mit ihm zusammen im Verborgenen das neue Kloster in der Gelben Sichel zu gründen, um dieser göttlichen Weisung gerecht zu werden.

Als Hüter des Herzens übt sich der verborgene Boron-Kult hier seitdem in stiller Meditation. Was keiner der Geweihten weiß ist, dass der Kult einem gewaltigen Irrtum aufsitzt – auch wenn sehr wohl davon auszugehen ist, dass die Zwölfe ein Interesse daran haben, ihre Diener an diesem Ort zu wissen.

Denn es ist nicht Hazaphars Herz, über das die Boron-Geweihten wachen. In der wundersamen Grotte befindet sich eine Art steinerne Harfe mit kristallinen Saiten: ein Vermächtnis des Lichtelfen Dagals, und gleichzeitig Schlüssel zum Thron der Winde.

Die **Pardonas Schergen**: Beorn und sein Gefolge planen, am Thron der Winde den fallenen, den dreizehnten Wind (siehe die Erzählungen von Aras Sommerwind, Seite 105) mittels der geraubten Harfe der Winde von seinen Sturmketten zu befreien. So wollen sie gewaltsam erreichen, dass eine Bresche in den Spiegelbann um Simyala geschla-

Der **Boron-Novize**: Während die Helden noch über das eben Erlebte diskutieren, ist in der Nähe der Ruine das Poltern von Steinen zu hören. Helden, die einen Überfall befürchten, finden statt dessen versteckt hinter zwei großen Felsen einen verschreckten, zwölfjährigen, bornländischen Jungen namens Wassjef, der aufgrund seiner Kutte schnell als Boron-Novize identifiziert werden kann.

Sobald der Junge bemerkt, dass er den Helden vertrauen kann, wird er ihnen heulend in die Arme fallen und ihnen aufgeregt (und nicht gerade borongefällig) berichten, dass sein Heimatkloster hier im Rabenpass von blutrünstigen Goblins und drei Männern überfallen wurde. Ihr Anführer war ein Thorwaler 'Skalde', der eine wunderschöne Harfe besaß (Beorn). Der verstörte Novize befürchtet, dass inzwischen alle sieben Geweihten des Klosters Opfer der Schurken geworden sind. Er selbst blieb zum Glück unentdeckt und konnte sich während des Gemetzels absetzen.

Doch das ist nicht das einzige, das Wassjef mit Schrecken erfüllt: "Sie werden sicher Hazaphars Herz rauben. Bei Boron und allen Zwölfen, bitte, ihr müsst diesen Frevel verhindern!"

gen wird. Denn der Spiegelbann wurde nicht zuletzt mit Hilfe der Zwölf Winde – den mythischen Widersachern des Gefallenen Windes – gewoben. Im Gegensatz zu den Boron-Geweihten des Klosters weiß Beorn von Pardona um das wahre Geheimnis dieses Ortes. Ihm ist es zwar nach Einnahme des neuen Boron-Klosters nicht gelungen, das Geheimnis der wundersamen Grotte zu enträtseln, doch erfuhr er hier immerhin, wo genau sich der Thron der Winde befindet: auf der Spitze eines nahen Berggipfels der Gelben Sichel. Auf dem Weg zum verborgenen Kloster ist der Thron der Winde für die Helden zwar einsehbar, allerdings durch eine tiefe Schlucht und unpassierbare Höhen von der Außenwelt abgeschnitten. Für Beorn, der sich der Dienste eines Gletscherwurms bedient, stellt dies allerdings kein allzu großes Hindernis dar. Er hat sich bereits auf dem Rücken des Drachen dorthin begeben.

Die **Aufgabe der Helden**: Der Gruppe sollte klar sein, dass sie nicht viel Zeit zu verlieren hat. Wahrscheinlich stehen auch den Helden gewisse Möglichkeiten offen, den abgelegenen Thron der Winde – einmal auf ihn aufmerksam geworden – über die Luft zu erreichen (diverse Zauber, nicht zu vergessen der Hippogriff aus **Stein der Mada**). Doch all diesen Möglichkeiten ist durch Beorns grausamen Gletscherwurm schnell ein vorschnelles Ende beschieden. Den Helden wird daher zunächst nichts anderes übrig bleiben, als das wahre Geheimnis des Klosters zu lüften (siehe **Dagals Mysterium**, Seite 112), um so die geraubte Harfe der Winde (das vordringliche Ziel der Helden) wieder an sich zu bringen. Doch das Kloster befindet sich mittlerweile in der Hand von gedungenen Goblins – und so steht den Helden zunächst ein nächtliches Kommandounternehmen bevor.

AUF GEHEIMEN PFADEN

Wassjef, der verstörte junge Boron-Novize, wird die Helden nach seiner Entdeckung zu einem nicht weit von der Ruine entfernt gelegenen Steilpass geleiten, der tiefer ins Gebirge hinein führt. Hier beginnt ein felsiger Pfad, der die Helden direkt zu einem versteckten kleinen Tal mit dem verborgenen neuen Kloster führt (siehe unten). Auf dem Weg dorthin überqueren die Helden einen Felsrücken, der direkt an eine tiefe, gut eine halbe Meile breite Schlucht grenzt. Von hier aus hat man einen grandiosen Überblick auf die zerklüftete (derzeit mondlichtbeschienene) Gebirgswelt der Gelben Sichel. Vor allem aber auf eine seltsam sichelförmige, gut eine Meile Luftlinie entfernte, von einer wirbelnden Windhose (!) umspielte Berggipfelkuppe, die die Schlucht mit gespenstischem Brausen und Heulen erfüllt. Am furchterregendsten aber ist der Leib eines majestätischen Drachens (**Tierkunde**-Probe +5: ein Gletscherwurm), der sich dort oben in stürmischer Höhe auf einem felsigen Vorsprung im Mondlicht aalt.

Die Helden spüren intuitiv, dass sie mit der sichelförmigen Bergkuppe den geheimnisvollen Thron der Winde gefunden haben. Doch der

Gletscherwurm kann nur eines bedeuten: Beorn hat den 'Thron der Winde' bereits erreicht. Lassen Sie die Helden ruhig diskutieren, wie man den Thron der Winde erreichen könnte. Doch ein 'natürlicher' Weg zu ihm ist durch schier unüberwindbare Hindernisse versteckt (Schlucht, Entfernung, fehlende Transportmöglichkeiten, Gletscherwurm ...), die Zeit zum Handeln wird langsam knapp und Wassjef drängt darauf, dass die Helden dem Kloster zu Hilfe eilen. Vielleicht erinnern sich die Helden jetzt auch wieder an die Worte des alten Elfen, der davon sprach, dass der Schlüssel zum Thron der Winde in den Händen der Boron-Priester liegt.

DAS VERBORGENE BORON-KLOSTER

Aus Platzgründen kann der Beschreibung des (neuen) Klosters nur wenig Platz eingeräumt werden. Der beiliegende Plan und die unten befindlichen Beschreibungen sollten sich aber hinreichend mit eigenen Worten ausschmücken lassen.

Die Helden werden sich bei der 'Rückeroberung' des Klosters zunächst mit den marodierenden Goblins aus Beorns Gefolge befassen müssen und – ganz nebenbei – dem hier gehüteten Geheimnis der Geweihten auf den Grund kommen. Ziel dieser Szene ist es, die Helden auf ein von den Geweihten gehütetes Geheimnis Dagals stoßen zu lassen, das ihnen einen wundersamen Weg zum Thron der Winde ebnet, um dort Beorns Pläne – wenigstens zu Teilen – vereiteln zu können.

Durchschnittlicher Goblin

Speer: INI 10+1W6	AT 12	PA 10	TP 1W6+3	DK S
Säbel: INI 12+1W6	AT 12	PA 10	TP 1W6+3	DK N
LeP 27 AuP 35	KO 11	RS 1	GS 9	MR 3

Wundschwelle 6

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Reiterkampf

Goblin-Wildschwein

INI 8+1W6	PA 6	LeP 46	RS 2
Stoß / Biss: DK H	AT 13	TP 1W6+3*	
GS 10 AuP 60	MR 0 / 6	LO 7	Wundschwelle 10

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

UMGEBUNG DES KLOSTERS

Das Bauwerk liegt in einem versteckten Seitental des Rabenpasses, das von bis zu 200 Schritt hohen Felswänden umschlossen wird. Die einzige lokale Besonderheit dieses natürlichen, eine Viertelmeile durchmessenden 'Felstrichters' stellt das Kloster dar, das auf terrassenartigen Felsvorsprüngen im Norden errichtet wurde.

DIE KLOSTERANLAGE

Das Bauwerk (siehe den Plan auf Seite 110) kann nur mittels einer gewundenen Steintreppe erreicht werden, die fast 20 Schritt Höhenunterschied überwindet. Unglücklicherweise befinden sich am Fuß der Treppe die Reittiere der Goblins. Insgesamt zehn abgerichtete Wildschweine sind neben einem Holzgatter mit fünf Eseln (zum Boron-Kloster zugehörig) angepflockt. Die auf der ersten Ebene von einer 2,5 Schritt hohen Mauer eingefasste Anlage wurde auf zwei Felsterrassen errichtet, die wiederum vier Schritt Höhenunterschied voneinander trennen.

B1: Großes Torhaus

Eine weitere Treppe führt zur ersten Terrassenstufe. Hier findet sich nicht nur eine imposante Windenplattform (auf der die Leiche eines erschlagenen Boron-Geweihten liegt), hier hält auch ein Goblin Wache.

B2: Zweistöckiges Wohnquartier

Karge Schlafzellen, Andachtsräume, Essraum, Krankenzimmer, Schneiderei und Tischlerei. Hier finden sich zwei weitere erschlagene Geweihte – sowie zwei Goblins, die die Zellen der ehemaligen Bewohner nach versteckten Habseligkeiten durchsuchen.

B3: Klosterküche und Bäckerei

Diese Räume sind durchwühlt und geplündert.

B4: Vorratshöhle

Eine aufgebrochene Holztür führt zu einer kühlen Vorratshöhle unter der zweiten Klosterebene, in der Getreidesäcke, Tontöpfe, Bierfässer, gepökeltes Fleisch – und zwei angetrunkene Goblins zu finden sind (AT und PA jeweils um 2 Punkte reduziert).

B5: Kleines Torhaus

Eine Treppe führt von Ebene 1 zu Ebene 2. Auch hier gibt es eine Windenplattform. Im Häuschen liegen zahlreiche zerschlagene Devotionalien des Boron-Kultes.

B6: Hühnerstall

B7: Bibliotheksturm

Auf drei Ebenen befinden sich von unten nach oben (über Holztreppe miteinander verbunden) Lesezimmer, Skriptorium und Bibliothek des Klosters. Das gesamte Turm erweckt den Eindruck, hastig durchsucht und geplündert worden zu sein. Die Leichen eines Goblins und zweier Geweihter legen Zeugnis davon ab, dass hier erbittert gekämpft wurde. Trotz des Durcheinanders und der Tatsache, dass Beorn schon vor den Helden hier war, können doch einige interessante Funde gemacht werden:

☞ Ein relativ neues Traktat, das sich mit dem eigenartigen, in der Nähe befindlichen Sichel-Berg befasst, den die Helden während der Anreise schon entdeckt haben. Der Verfasser stellt Vermutungen an, ob man aus den 'orakelnden und flüsternden Windstimmen' des Berges – die als 'Hazaphars Atem' gedeutet werden – die Zukunft voraussagen kann. Ganz nebenbei wird erwähnt, dass die Nivesen den Berggipfel unter der Bezeichnung 'Wolfsthron' kennen, von dem in Mondnächten 'Liskas Heulen' zu hören sei.

☞ Eine alte, in einem Geheimfach liegende Pergamentrolle geht auf das Lebenswerk des Klostergründers Bishdajew ein. Ominös wird ein Fingerzeig Borons angedeutet, der den alten Klostergründer angeblich zur 'Herzwunde der Gigantin Hazaphar' geführt hat (etwas, was die Helden auch durch den Novizen Wassjef in Erfahrung bringen können). Interessant sind vor allem die Todesumstände Bishdajews. Offenbar gelang es dem Klostergründer als einzigem, 'die Herzgrotte der Gigantin' tatsächlich auch zu betreten, ohne sofort von 'Golgari Todesmelodie' ereilt zu werden: "Keiner der Brüder und Schwestern weiß, wie dem gesegneten Bishdajew dieses Wunder gelang. Blass und in sich gekehrt kehrte er zurück und verweigerte von Stund an Speis und Trank (...) Von einer Schwester ist überliefert, dass Bishdajews letzte Worte direkt nach seiner Rückkehr ein geflüstertes 'Nein!' gewesen waren. Niemand von uns weiß, was der Rabenhäuptige ihm in der heiligen Grotte offenbarte, denn die Lippen unseres Ordensgründers waren von dieser Stund an versiegelt. Bishdajew aber nahm sein Geheimnis mit ins Grab, denn Gulgari führte seine Seele zur dritten Nachmittagsstunde des vierten nachfolgenden Tages über das Nirgendmeer."

Falls erforderlich, können die Helden in der Bibliothek weitere bibliophile Schätze aufspüren; insbesondere die Quellentexte **Q1**, **Q3** und **Q21** aus dem Anhang im **Stein der Mada**, die im weiteren Abenteuerverlauf noch an Bedeutung gewinnen werden. Falls Ihre Helden in Punin noch weitere Spuren übersehen haben, ist hier die Gelegenheit gekommen, diese gegebenenfalls nachzureichen.

Spielrelevant sind in diesem Raum drei Fakten: Zum einen der Hinweis, dass der geheimnisvolle Sichelberg tatsächlich der mythische Thron der Winde ist. Zum anderen, dass das tödliche Phänomen in der wundersamen Grotte (**B9**), die die Geweihten als 'Hazaphars Herz' deuten, offenbar mit einer 'Todesmelodie' zusammenhängt. Zum dritten, dass es Klostergründer Bishdajew (erst) gegen Ende seines Lebens gelang, diese zu überwinden – und zwar mittels eines Geheimnisses, das er 'mit ins Grab nahm' (was man wörtlich nehmen sollte: siehe auch die Begräbniskammern, unten auf dieser Seite).



B8: Boron-Tempel:

Tempelhalle: ein karg ausgestatteter, teilweise in eine natürliche Höhle hinein gebauter Tempel, dessen Boden von den Bruchstücken einer umgestürzten und zerborstenen Boron-Statue bedeckt ist. Ähnlich verheert sieht es auch in den Meditationszellen und der Sakristei aus, die sich linker Hand der Tempelhalle befinden. An einem zerbrochenen Rad aus Gusseisen (dem aventurischen Symbol des Todes) hinter dem Statuensockel hängen die kopfüber aufgehängten Leichen von vier Geweihten, die hier grausam verblutet sind.

Vier Goblins sind zur Zeit damit beschäftigt, eine schwere Steinplatte hoch zu wuchten, unter der sich Treppenstufen hinab zur Grabkammer des Ordens befinden.

Unterirdische Begräbniskammern: Unter dem Tempel befindet sich die lichtlose Begräbnisstätte der Hüter des Herzens. In den Wandnischen der Höhle liegen aufgebahrt die in dunkle Tuche eingewickelten Leichname von 19 Geweihten. Einzig die sterblichen Überreste des Ordensgründers Bishdajew wurde zentral in einem schmucklosen Sarkophag bestattet.

Als Bishdajew das wahre Geheimnis der Grotte und Hazaphars vermeintlichem 'Herzen' herausfand, zerbrach er innerlich. Er starb, ohne rechtzeitig den Mut zu finden, seinen Mitschwern und -brüdern seinen Irrtum einzugestehen. Wenn die Helden den Sarkophag öffnen, können sie an Bishdajews mumifizierter Leiche noch heute einen gramerfüllten Gesichtsausdruck erkennen. Unter dem Toten-

hemd lässt sich als einzige Grabbeigabe Bishdajews ein Anhänger aus weißem Mammuton finden, der einen Weißen Raben – das Symbol Etilias – zeigt. Mittels dieses Amuletts (und einem geflüsterten Gebet an die mythische Mutter der sanften Boron-Tochter Marbo) kann ein Zwölfgöttergläubiger eine Zone der Stille wirken, die jener der Boron-Liturgie ETILIAS ZEIT DER MEDITATION gleicht (siehe AG 94). Dieser Fund kann für die Helden gegebenenfalls noch wichtig sein.

B9: Das Allerheiligste ('Hazaphars Herz')

Der Weg in die Tiefe: Über einen heruntergerissenen Vorhang rechter Hand des Statuensockels und eine natürlich wirkenden 'Treppe' kann man sich dem Allerheiligsten dieses Ortes nähern: einer tief im Berg liegenden Grotte, die sich schon von Ferne durch wundersames Windgesäusel ankündigt. Je mehr man sich der Grotte nähert, desto mehr verändert sich das Gesäusel zu einer unheimlich wirkenden Windmelodie. Diese Musik bricht sich an Felsen und Steinkanten, nur um nach und nach zu einem düsteren Klagen anzuschwellen, das jeden der Helden unvermittelt an die eigene Sterblichkeit gemahnt.

Die Grotte: Als die Helden endlich die letzte Felsbiegung hinter sich gebracht haben (die Melodie ist inzwischen zu fast unerträglicher Lautstärke angeschwollen, die jedem der Helden Herzzrasen und Kopfschmerzen beschert), enthüllt sich ihnen ein ganz und gar unwirklicher Ort: Vor der Gruppe liegt eine in schwach pulsierendes, bläuliches Licht getauchte Grotte, die über und über von gespensti-

schem Leben erfüllt ist: Boden, Wände und Decke werden von stetig wuchernden Pilzen, Moosen, Blumen und Farnen eingenommen: Man kann dem Wachstum der Pflanzen förmlich zuschauen. Schon auf den zweiten Blick wird ersichtlich, dass gleichzeitig eine ebenso große Anzahl Gewächse verblüht, verwelkt, als bröseliger Staub von der Decke regnet und zu Humus wird, der gierig von den tastenden Wurzeln junger Schößlinge als Grundlage ihres Gedeihens durchpflügt wird.

Zentrum dieses unglaublichen Schauspiels ist ein klobiger, uralter und vor allem harfenartig geformter Monolith, in dem sich mittig ein großes Loch befindet, in dem dünne Tropfsteine zu zwölf saitenartigen Kristallverstrebnungen gewachsen sind. Durch dieses Loch pfeifen die Höhlenwinde, die den Kristallsaiten jene unheimliche Melodie entlocken. Das wundersame, fast zweieinhalb Schritt hohe Felsobjekt steht inmitten all des Wucherns und Sterbens und wird durch einen Felsspalt in der Höhlendecke vom silbernen Licht des Madamals beschienen.

Zwei Schritte vor den Helden liegt ein brüchig wirkender Stiefel, wie sie die Goblins oben im Kloster tragen. An ihm endet ein nur noch entfernt humanoid wirkender Humushaufen, der sicher schon von den Wurzeln Hunderter Pflanzengenerationen durchgepflügt wurde. Die Helden sollten ziemlich bald erkennen, dass das monolithische Objekt in der Mitte der Grotte trotz seiner relativen Klobigkeit keineswegs das Herz Hazaphars ist. Vielmehr ähnelt es der einzigartigen Harfe der Zwölf Winde und deutet insofern auf einen elfisch anmutenden Ursprung.

Satinavs Wirken: Wer einen weiteren Schritt in die Grotte hineingeht, spürt (neben dem schmerzhaften musikalischen Klagen der Windmelodie) ein eigenartiges Prickeln auf der Haut (ein spontaner Alterungsprozess), das immer schlimmer wird, je weiter der Held die Grotte betritt (und das abrupt aufhört, wenn das Opfer wieder zur Treppe zurückeilt). Als Spielleiter können Sie diese Alterung nötigenfalls mit Faltenbildung, weißen Strähnen im Haar, bei Unbelehrbaren auch mit Altersflecken, Haar- und Zahnausfall und einem kontinuierlichen Schwund an Lebensenergie darstellen. Ob die Folgen irreversibel bleiben, bleibt Ihrem meisterlichen Gusto vorbehalten. Gegebenenfalls vermögen die Kräfte des Madamanten in Heldenbesitz (nur außerhalb der Grotte) einige dieser Folgen zu beseitigen. Wichtig ist die Erkenntnis, dass ein Betreten der Grotte tatsächlich tödliche Folgen hat.

Die 'Todesmelodie': Die eigentliche Gefahr in der Grotte geht von der stetig präsenten, von der monolithischen Harfe ausgehenden Todesmelodie aus (die in Wahrheit auch den gegenteiligen Aspekt verkörpert: Gedeihen und Leben). Diesen 'Mechanismus' hat Beorn nicht durchschaut. Wie unten noch näher ausgeführt, handelt es sich hierbei um einen Aspekt des Lichtelfen Dagals. Sich diesen 'Schlüssel zum Thron der Winde' zu Nutze zu machen, ist das erste Etappenziel der Helden. Bestärken Sie Ihre Helden zur Not durch Ariana Einhorngruß darin, den angekündigten 'Schlüssel' gefunden zu haben, falls keiner der Helden auf diesen Zusammenhang aufmerksam wird. Nur, wie umgeht man die Todesmelodie?

Die eleganteste und einfachste Lösung stellt natürlich der auelfische Zauber SILENTIUM dar. Können die Helden von dieser Möglichkeit nicht Gebrauch machen, werden sie wohl nicht umhin kommen, Bishdajews Geheimnis zu ergründen, das den gleichen Effekt erzielt. Allerdings werden sich zwölfgöttergläubige Helden (und vor allem der Novize Wassjef) sicher schwer damit tun, ausgerechnet das Grab eines Boron-Geweihten zu plündern. Allerdings ist davon auszugehen, dass die Entdeckung der Grotte durch den Geweihten Bishdajew – trotz seines persönlichen Irrtums – tatsächlich zu Borons weitsichtigen Plänen zählt. Und so wird eine unter Gebeten stattfindende Sarkophagöffnung sicher auch nach alveranischen Maßstäben nicht als Schändung betrachtet werden (ganz zu schweigen von den rollenspielerisch reizvollen Disputen zwischen Ihren Spielern, die Sie als Meister gegebenenfalls mit verfolgen dürfen).

Wenn sich die Helden partout nicht zu einer 'Grabschändung' durchringen können, beherrscht Ariana den SILENTIUM. Aber seit wann mögen es Spieler, wenn ihnen die Meisterfiguren die Arbeit abnehmen?

Sobald die Helden eine der Möglichkeiten anwenden, endet (innerhalb der Stillezone) wildes Wachstum und Sterben abrupt.



Dagals Felsharfe: Wird das steinerne Artefakt – das sich natürlich nicht von seinem Standort fortbewegen lässt – mit dem von Madaya am Dunklen Brunnen 'geweihten' Madamanten berührt, kommt es schlagartig zu den unter **Dagals Mysterium** (siehe Seite 112) aufgeführten Ereignissen.

B10: Grotte des Hochelfenleichnams

Eine von B9 aus gut einsehbare – von der Wirkung der Melodie unberührte – Seitengrotte mit zahlreichen Stalagmiten und Stalaktiten, in der auf einem Felssims das uralte, salzüberkrustete Skelett eines (Hoch)Elfen liegt. Sobald die Helden den Leichnam berühren, beginnt das Moos an der Felswand hinter ihm, sich zu asdharischen (hochelfischen) Schriftzeichen zusammenzuziehen (was möglicherweise nur von Ariana übersetzt werden kann):

Hier ruht der mutige Ertillada.

Wächter, Mahner und Freund.

Einst zog er mit uns aus,

*um vom Wahnsinnigen Hilfe gegen den Wahnsinn zu erbitten,
der unser blühendes Simyala bedroht.*

Freund, wisse:

*Auch wenn der, dem jeder lauscht, nicht mehr ist,
so ist er doch noch immer Teil unserer Welt.*

*Die Suche war nicht umsonst, denn ein Teil von ihm ruht
nun in unseren Händen.*

*Getan ist, was getan werden musste, und gefunden ist,
was selbst den Schrecken schreckt.*

*Da du dies liest, erweise dich des Erbes würdig –
oder falle, wie auch wir fallen werden.*

Antaraleon

Es kommt nicht von ungefähr, dass der den Helden durchaus bekannte Hochelf Antaraleon zur Totenklage eines gefallenen Freundes in etwa die gleichen Worte wählt, die er auch gebrauchte, bevor er später selbst ins Licht trat (siehe Seite 28). Tatsächlich haben die Helden hier einen verstorbenen Gefährten jenes schon bekannten Hochelfen gefunden – verstorben, als dieser und andere simyalische Weg-

geführten sich vor dem Fall Simyalas auf die Suche nach Dagals Harfe der Zwölf Winde machten. Die 'Grabsschrift' enthält darüber hinaus mit den Passagen "Auch wenn der, dem jeder lauscht, nicht mehr ist, so ist er doch noch immer Teil unserer Welt" und "Die Suche war nicht umsonst, denn ein Teil von ihm ruht nun in unseren Händen" versteckte Hinweise, die den Helden noch dienlich sein können.

DAGALS MYSTERIUM

Es ist nun an der Zeit, einen Zipfel jenes Schleiers zu lüften, der über einer der rätselhaftesten Meisterfiguren des Schwarzen Auges liegt. Denn den Helden steht nun eine Begegnung mit jener mythischen Wesenheit (Lichtelf? Prinzip?) bevor, von dem es heißt, dass er im Kampf gegen den Namenlosen das ganze Leben und Sterben der Elfen ersann, letztlich das Erste und das Letzte in sich tötete und der ohne Tod und ohne Sein verschwand – ohne *nicht* zu sein: Dagal, der Wahnsinnige. Auch wenn festzuhalten bleibt, dass manche Antwort um Dagals Existenz – wie die der Lichtelfen überhaupt, ja vielleicht sogar jene Madas ... – im philosophischen Dunkel der Geschichte verborgen liegt, so ist doch eine Tatsache: Dagals Kräfte sind noch immer präsent und wirken sich noch heute auf die derische Wirklichkeit aus.

Zu Anfang daher ein kleiner Exkurs: Wenn Sie die Kampagne bis jetzt aufmerksam verfolgt haben, wird Ihnen aufgefallen sein, dass die Existenz der mythischen Lichtelfen eng mit gewissen Prinzipien verbunden ist: Prinzipien, zumeist kreativer Natur, die in einer rätselhaften Wechselwirkung mit den Urkräften der Schöpfung stehen (siehe hierzu auch das Kapitel **Nayrakis und Sikaryan** in dem Band **GKM 5**). Zumindest für die Elfen Aventuriens, deren 'Geburtsfunke' letzten Endes von den mystischen Lichtelfen ausging, sind all diese Aspekte immanente Bestandteile ihres Wesens.

Tatsächlich können die Lichtelfen in gewisser Hinsicht freier über das Nayrakis verfügen als die Götter, da letztere an das Mysterium von Kha gebunden sind. Eine mögliche Erklärung hierfür ist, dass sich die Lichtwelt (als Kernkontinuum der Feenglobulen und letztlich Ursprung der Elfen) bereits vor dem Götterpakt und vor Satinavs Frevel von Zeit und Raum gebildet haben könnte. Diese Art, über das Schicksal verfügen zu können, würde das Interesse des Namenlosen an den Lichtelfen erklären und seinen Versuch, sie in die derische Wirklichkeit zu ziehen.

Anders als Madaya, die als einzige letztlich das Opfer erbrachte, ihre Wirklichkeit aufzugeben, um ihr Schicksal wieder selbst zu träumen, ersann Dagal im Kampf gegen den Namenlosen in seinen Liedern, so heißt es in der elfischen Mythologie, das ganze Leben und Sterben der Elfen. Und schließlich, als er (selbst) das Sein überwand ohne *nicht* zu sein, blieb von ihm nur noch ... Musik! Eine wesentliche Erkenntnis, die zu erlangen für Ihre Heldengruppe Ziel der folgenden Episode sein wird – und zwar unabhängig von ihrer Gültigkeit für ganz Aventurien. Denn wenn diese Erkenntnis richtig ist, hieße das, dass Leben und Sterben solange Einzug in die Welt der Sterblichen halten, solange Musik existiert (und Dagals Wirken somit aufrecht erhalten wird). Zumindest für die Elfen ist all dies Wirklichkeit – ob es auch für andere Völker und Wesen gilt, kann und soll an dieser Stelle nicht erklärt werden.

INMITTEN DES LICHTS

Nachdem sich die Kräfte von monolithischer Harfe und Madamant verbunden haben, erstrahlt plötzlich fahler Mondschein, der die Grotte in hellem, intensiv-silbernem Licht erleuchtet. Ein Licht, wie die Helden es bereits einmal gesehen haben. Plötzlich bildet sich ein vertrautes Gesicht inmitten all des silbernen Gleißens und noch einmal hören die Helden Madayas Stimme in ihren Köpfen: "Es ist soweit, eure Suche hatte Erfolg. Doch was das Schicksal für euch auserkoren hat, kann ich euch nicht sagen. Wenn ihr dem Sklaven aus dem Norden die Harfe entreißen wollt, geht und begegnet jenem, der um die letzten Reste seines Seins betrogen ist. Lauscht seinen Klängen, verinnerlicht seine Melodien, seid seine Musik. Wählt eure Fragen mit Bedacht und vergesst euer Ziel nicht. Es hängt viel mehr davon ab, als

ihr glaubt. Wisset, dass nur, was ihr selbst erkennt, auch für euch wahr werden kann! Allein in eurer Macht liegt es, zu rufen, was der Sklave geraubt. Und nun ..."

Die folgende Verwandlung und die damit einhergehende wundersame Reise der Helden betrifft natürlich nur diese, da Ariana Einhorngruß und der Novize Wassjef nicht bei der Weihe des Madamanten dabei waren (siehe **Stein der Mada**). Die beiden bleiben zurück und treffen erst nach den Ereignissen am Thron der Winde wieder mit Ihren Helden zusammen. Sie werden ihnen dort berichten können, dass die Helden von einem Augenblick auf den anderen von Mondlicht umschlossen wurden und dann plötzlich verschwunden waren. Ariana kann ergänzen, dass sich der Harfenmelodie in der Grotte plötzlich zahlreiche weitere Melodien hinzu gesellten, die sich dann entfernten.

DAGAL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich ist melancholische Lautenmusik zu hören. Wo seid ihr? Und wo sind Ariana und Wassjef? Ihr schaut euch um und erkennt, dass ihr inmitten des Meeres auf den schwankenden Planken einer thorwalschen Otta steht. Ist dies das Meer der Sieben Winde? Seid ihr mit einem Mal in Schlaf gefallen? Gestorben? Neben und hinter euch entdeckt ihr zwei Dutzend hart arbeitende Thorwaler, die sich auf den Ruderbänken der Otta abmühen. Niemand von ihnen nimmt euch zur Kenntnis, ganz so, als wärt ihr nicht mehr als ein Windzug, nicht mehr als eine Melodie. Vor euch aber, auf einer der Ruderbänke sitzt ein hünenhafter Thorwaler Skalde, der kunstvoll in die Saiten seiner Laute greift. Mit flackerndem Blick, ohne sein Spiel zu unterbrechen, schaut er euch an: "Euch hat die Traumwandlerin geschickt, nicht wahr? Natürlich hat sie das ... natürlich ... Versteh schon, hat Angst, selbst zu kommen ... Angst, in ihren Träumen gestört zu werden."

Mit einem Mal lacht der Skalde auf, hoch, laut und schrill; dann fährt er fort, so als sei nichts gewesen: "War es nicht erst gestern, dass sie diese anderen Sterblichen ...? Nein morgen, es wird morgen sein ... Bin mir sicher ... Bin ich das? ... Gleichwohl, es muss getan werden ... Was wäre sonst geworden? Was wäre aus mir geworden? ... Hört doch ... All-überall rufen sie mich, finden mir einen Weg ... meinen Weg ..."

Der Skalde sucht mit flackerndem Blick den Horizont ab, hält dann inne, als würde er irgend etwas oder irgend jemanden fixieren: "Ja, so ist es gut." Er lacht glucksend. "Spielt, singt Kinder, öffnet mir eure Herzen ... die Welt ist so wunderbar ... (bedauernd:) aber nun musst auch du sterben ... und du auch. Du, du hingegen darfst leben ... darf nicht ablassen, muss weiter, immer, immer weiter ..."

Ein verklärter Gesichtsausdruck breitet sich auf dem Gesicht des Skalden aus, als er in seinem Spiel fortfährt.

Die Helden wurden soeben mit Madayas Hilfe unvermutet auf eine surreale, sich ständig verändernde Bewusstseins-ebene Dagals befördert (und gemessen in menschlichen Maßstäben ist der Lichtelf tatsächlich wahnsinnig). Als Meister kommt auf Sie nun die Aufgabe zu, diese Szene möglichst stimmungsvoll umzusetzen, bevor es zum ersten Teilfinale dieses Abenteuers kommt.

Die Helden stehen vor der Aufgabe, den – vielleicht für den einen oder anderen Helden schockierenden – Zusammenhang zu enträtseln, dass Dagal auch heute noch eins mit der Musik Aventuriens

(vielleicht sogar der ganzen Welt?) ist und irgendwie weiter in ihr existiert. Und nicht nur das: Die Helden müssen überdies den wahren Namen der Harfe der Zwölf Winde in Erfahrung bringen, der – da Dagal einst einen Teil seiner selbst in dieses Artefakt gebunden hat – ‘Dagal’ lautet.

BEGEGNUNG MIT DAGAL

Während der nun folgenden, fast schon philosophisch anmutenden Begegnung mit dem wahnsinnigen Lichtelf müssen die überrumpelten Helden zum einen erst einmal herausfinden, wem sie hier überhaupt gegenüberstehen. Des weiteren, dass sie Wissen über Dagal und sein Wirken benötigen, und anschließend, welches Wissen für sie entscheidend ist. Die Frage, warum all dies auf diese für die Helden so verwirrende Weise geschieht, ist ganz einfach zu beantworten: Nur das, was die Helden selbst erkennen (herausfinden), kann für sie – im elfischen Sinne – auch wahr werden, Wahrheit sein.

Erst wenn die Helden den Zusammenhang zwischen Dagal und der Musik erkennen, kann Dagal Ihre Helden später in Melodien verwandeln und so an allen Gefahren vorbei zum Thron der Winde tragen. Und erst, wenn Ihre Helden den Namen der Harfe der Zwölf Winde selbst enträtselt haben, wird auch diese für sie Wahrheit, wird Realität – und so erhalten Ihre Helden ein Mittel, Beorn am Thron der Winde die Harfe zu entreißen.

Im Folgenden finden Sie eine Fragen- und Antwortenliste, die Ihnen dabei helfen soll, die weitere Begegnung mit dem wahnsinnigen Lichtelfen möglichst mystisch zu gestalten und Ihre Helden letztendlich ihrem Ziel entgegenzutreiben. Einige der Antworten führen dabei direkt zu anderen Fragen. Ziel ist es, Ihren Spielern am Ende das Gefühl zu geben, diese Teilqueste selbst erfolgreich gesteuert und zum Abschluss gebracht zu haben.

Jede der Fragen (bzw. Antworten) ist mit einem zunächst verwirrend anmutenden Szenenwechsel verbunden, wofür wir bei jeder der unten aufgelisteten Fragen einen Szenenvorschlag aufgeführt haben. Stellen Sie sich die Bilderwechsel wie die Schnittbilder in einem Film vor. Eben waren die Helden noch bei der einen Szene, sie stellen eine weitere Frage und einen Herzschlag später (unterbrochen von einem melodiosen Wirbel oder einer blendenden Lichtkaskade) steht die Gruppe mit der nächsten Frage in einer neuen Szenerie und wird mit einer anderen Erscheinungsform Dagals konfrontiert. Was hingegen immer ähnlich bleibt, ist die musikalische Einbettung jeder Episode. Ein Hinweis für die Spieler auf Dagals wahre Natur – und ein Zeugnis seiner scheinbaren Allgegenwart.

Versuchen Sie, sich in jede Szene einzufühlen. Dagal ist Musik. Musik hat unzählige Aspekte – und Dagal ist jeder dieser Aspekte zugleich. Vom ekstatischen Tanz der Töchter Satuaras über die Totenklage zum Gedenken eines geliebten Menschen; vom Heulen der Wölfe zum Madamal hin bis zum Schlagen der Kriegstrommeln; vom holprigen Liebeslied einer Zwergin zum traurigen Gesang der Sklaven Al’Anfas.

Fühlen Sie sich in jede der beschriebenen Stimmungen ein und versuchen Sie, diese Stimmung der Musik/Dagals auch mittels Ihrer Sprechstimme als Spielleiter auf die angegebene Situation hin anzupassen.

FRAGEN UND ANTWORTEN

Lesen Sie sich das folgende Kapitel mindestens einmal konzentriert durch und spielen Sie das etwaige Vorgehen Ihrer Spieler kurz in Gedanken durch. Sobald die Helden das Rätsel geklärt haben, was aus Dagal wurde (‘Musik’) und diese überdies den wahren Namen, und damit die Natur, der Harfe der Zwölf Winde herausgefunden haben (‘Dagal’), neigt sich die erste Queste der Helden mit dem Abschnitt **Fesseln aus Sturm** (siehe Seite 114) ihrem Ende zu.

“WER BIST DU?”

Szene: ein betrunkenen Bänkelsänger mit Handharfe inmitten einer mittelreichischen Kneipe, der eine übermütige Melodie angestimmt hat.

Antwort: “Stets die gleiche Frage. War ich? Bin ich? Werde ich morgen noch sein? Sicher ... vielleicht ... nein ... Zu erkennen, was ich bin, hat euch die Traumwandlerin geschickt, nicht wahr? (*angetrunkenes Kichern*) Denn nur dann kann auch für euch wahr werden, was wahr ist. Nun, Freund: Was hältst du für wahr?”

“WAS BIST DU?” –

“WAS HAT ES DAMIT AUF SICH, DU HÄTTEST DAS SEIN ÜBERWUNDEN, OHNE NICHT ZU SEIN?”

Szene: eine Sharisad, die bei den sinnlichen Klängen einer Zitar inmitten eines tulamidischen Wüstenzeltes tanzt.

Antwort: “Lausche und du wirst es wissen (*perlendes Lachen, das mit der Musik harmoniert*), denn dann wird es auch für euch wahr. Verstehst du es jetzt?”

“BIST DU DAGAL?”

Szene: ein blonder Auelf mit Hirtenflöte, der inmitten eines Waldes auf einer Astgabel in der Musik einer Dschissandra, dem ‘mitreißenden Klingen’, versunken ist, eine wundervolle Melodie, wie es nur die Elfen zuwege bringen. Ein bunter Singvogel begleitet ihn mit seinem Gesang – und wendet sich dann den Helden zu.

Antwort: “Ja. Doch jetzt bin ich, was ich bin. Ich bin in deiner Stadt, in deinem Haus, in deinem Herzen. Wo eines Sängers Stimme erklingt, wo ein Instrument gespielt wird, da bin auch ich ... all-überall! Also, was bin ich?”

“WO SIND WIR HIER?”

Szene: das Vinsalter Opernhaus. Ein dürrer, ausgemergelter Dirigent mit wirrem Haar und irrem Blick, der zwanzig Musiker vor ihm mit wirbelndem Taktstock zu einem ohrenbetäubenden Finale anleitet.

Antwort: “Jenseits vom Tod, doch mitten im Sein ... Tot sein? (*wahnsinniges, besessenes Lachen*) Ihr könntet sein wie ich. Ihr könntet ... all-überall sein.”

“IST/SIND VON DIR NUR NOCH MUSIK/MELODIEN GEBLIEBEN?” – “LEBST DU IN DEINER MUSIK/DEINEN MELODIEN WEITER FORT?” – “BIST DU MUSIK?”

Szene: die Felsnase am oberirdischen Zugang zum Thron der Winde mit einem unglaublichen Ausblick über die Grüne Ebene, über die Welt ... Direkt bei den Helden ein strahlend schöner Elf mit funkelnem Sternendiadem und flackerndem Blick, der die Saiten der Harfe der Zwölf Winde in überirdisch schönem Spiel liebkost und ein sehn-suchtsvolles Lied angestimmt hat.

Antwort: “Ah, ihr beginnt zu verstehen, und es ist wahr! Ja, ich bin das Wiegenlied, das die Mutter an der Krippe ihres Kindes singt, ich begleite euch, wenn die Musikanten von Liebe, Freude und Schmerz singen, und ich bin der Trauergesang, wenn eure letzte Stunde naht. Vielleicht ist auch euer Leben und Sterben bereits ersonnen? Wer weiß? (*melodisches, zweistimmig elfisches Lachen*) Und nun, da ihr dies alles wisst, ist dies auch für euch Wahrheit!”

Besonderheit: Die Helden fühlen, dass unmittelbar auf diese Antwort des Elfen hin irgend etwas Eigenartiges mit ihnen geschieht. Ein merkwürdiges Singen fährt durch die Knochen der Helden und ein eigenartiges Vibrieren bemächtigt sich ihrer Muskeln. Zumindest aber wissen die Helden in diesem Moment instinktiv, dass sie soeben etwas gewonnen haben, dessen zu finden sie (von Madaya?) ausgeschickt wurden. Sollten die Helden bereits den Namen der Harfe herausgefunden haben, geht es jetzt im Kapitel **Fesseln aus Sturm** (Seite 114) weiter.

“WIRST DU UNS HELFEN?”

Szene: ein dunkelhäutiger, abgerissener Straßenmusikant mit einer Drehleier, auf dessen Schulter ein Äffchen sitzt, am Rande einer alananischen Sklavenversteigerung (diesmal ist es der Affe, der spricht).

Antwort: “Das Erste habe ich bezwungen und das Letzte ... Doch wer hat mir geholfen? Stellt die richtigen Fragen, damit ihr selbst euch helfen könnt.” (*übermütiges, sorgloses Lachen, das mit dem fröhlichen Klang der Drehleier verschmilzt und dann verklingt.*)

**"WIE KOMMEN WIR ZUM THRON DER WINDE?" –
"КАПНСТ ДУ УНС ЗУМ ТНРОН ДЕР ВИНДЕ БРИНГЕН?"**

Szene: ein diabolischer Feylamia (Elfenvampir), der inmitten eines zerstörten Eispalastes der Firnelfen ein irres Fugato auf einer beeindruckenden Eisorgel spielt.

Antwort: "Überwindet das Sein und ich kann euch den Weg weisen. Erkennt mich und ihr werdet wie ich *sein*. Allüberall." (*böses, kaltes, bedrohliches Lachen*)

Alternative Antwort (falls die Helden schon/nur um Dagals wahre Natur wissen): "Da wahr ist, was ihr bereits wisst, und sich die Melodien unseres Seins verbunden haben, kann ich euch auf den Schwingen der Winde führen. (*kaltes, hartes Lachen*) Doch könnt ihr auch rufen, was einst die Winde band?"

**"КЕПНСТ ДУ БЕОРН?" –
"ВЕИСТ ДУ, ВАС БЕОРН ПЛАПТ?"**

Szene: ein vernebeltes Schlachtfeld inmitten von Bergen, auf dem zahlreiche Zwerge in ein fürchterliches Gemetzel mit Echsen verwickelt sind. Auf einem nahen Felssims stehen drei Zwerge mit Kesselpauke, Angroschellen und Pfeifenbalg und begleiten die Schlacht mit ihrem hasserfüllten, rhythmischen Spiel. Plötzlich bricht ein blutender, von einem schweren Hieb gezeichneter Zwerg vor den Helden zusammen.

Antwort: "Oh, ja, ich fühle ihn ... ich spüre ihn ... vom Großen Drachen ist er durchdrungen und in den Händen hält er, was die Winde bindet ... nein! Er tut es, er tut es ... er spielt ... den Lügenbringer wird er befreien und sein Lied ist *wahr* ... Befreien wird er, was ich einst band, was *mich* einst band ... Eine Bresche soll der Lügenbringer schlagen in den Spiegelbann, den die anderen Winde einst gewoben ... Jetzt verstehe ich ... nehmt sie ihm ab, oh, nehmt sie ihm ab!"

**"WIE KÖNNEN WIR BEORNS PLAN VEREITELN?" –
"WIE KÖNNEN WIR DIE HARFE WIEDERERLANGEN?"**

Szene: ein irrer, ans Bett gefesselter Kranker in einem Noionitenkloster, der sich in seinen Fesseln aufbäumt, während ihn eine Ordensschwester mit einem einlullenden Schlaflied zu beruhigen sucht. Schließlich summt der Kranke wimmernd und kichernd die Melodie mit, dann wendet er sich den Helden zu.

Antwort: "Erkennt, was die Harfe wirklich ist! Ruft sie bei ihrem wahren Namen, wenn ihr sie seht (*irres Kichern, dann verschwörerisch*): Die Winde ... sie werden sie zu euch bringen."

"WELCHES GEHEIMNIS UMGIBT DIE HARFE DER ZWÖLF WINDE?" – "WAS HAT ES MIT DER HARFE AUF SICH?"

Szene: das Dorf der Silberhuf-Sippe in der Grünen Ebene. Ein den Helden wohlbekannter Elfenjunge sitzt inmitten von drei Steppenelfen, die mit Flöten und Lauten zum stürmischen Willkommensgruß aufspielen: Arelon. Der Junge hält seine Flöte aus Schwanenbein so fest umklammert, dass seine Handknöchel weiß hervortreten. Er schaut den Frager mit aufmerksamem Blick an.

Antwort: "Nur, wer eins mit der Musik wird, ist auch eins mit dem Sein. Überwunden und doch verbunden auf immerdar. (*gelöstes Lachen*) Die Harfe, sie ist nicht nur Instrument, sie ist mein *iama*. Was anderes hätte die Winde zum Singen bringen können? Was? (*übermütiges Lachen, das unvermittelt in Schluchzen übergeht, als die Musik sich zu einer traurigen Weise verändert*) Die Antwort auf eure Frage, sie liegt so nah."

"IST DER (WAHRE) NAME DER HARFE 'DAGAL'?"

Szene: wieder (?) die Felsnase am oberirdischen Zugang zum Thron der Winde mit ihrem unglaublichen Ausblick über die Grüne Ebene, über die Welt ... Direkt bei den Helden wieder (?) der strahlend schöne Elf mit dem funkelnden Sternendiadem und dem flackernden Blick, der die Saiten der Harfe der Zwölf Winde im fast schon überirdisch schönen Spiel liebkost.

Antwort: "Oh, ihr versteht, ihr versteht! Und ich verstehe nun auch ... Deswegen schickte euch die Traumwandlerin, deswegen ... (*glückliches, befreites, offenes Lachen*) ... Mein *iama* und ich sind eins, und doch sind wir keins ... Ich muss eilen, wenn ihr Ruf erklingt, und sie muss eilen, wenn mein Ruf erklingt ... Ruft sie, wenn ihr sie erblickt,

und sie wird euer sein ... Denn nun, da ihr dies wisst, ist dies alles auch für euch Wahrheit!

Besonderheit: Die Helden fühlen (erneut?), dass unmittelbar auf die Antwort etwas Eigenartiges mit ihnen passiert. Jeder Held darf nun eine Intuitions-Probe ablegen (bei Elfen und Musikern gilt sie automatisch als gelungen), nach deren Gelingen der entsprechende Held in der Ferne plötzlich reißende, kakophonische Klänge spürt. Diese Helden wissen instinktiv, dass sie soeben etwas gewonnen haben, dessen zu finden sie (von Madaya?) ausgeschickt wurden.

Was die Helden hören, ist die Harfe der Winde, deren Spiel zu etwas Schrecklichem missbraucht wird, nein, mehr noch: Es ist Dagal selbst, dessen Kraft pervertiert wird. Denn auf irgendeine Art und Weise sind Dagal und die Harfe eins. Und: Diese Helden wissen, dass sie nun in der Lage sind, die Harfe zu rufen. Haben die Helden bereits das Geheimnis um Dagals 'wahre Natur' herausgefunden, geht es jetzt mit dem Abschnitt **Fesseln aus Sturm** weiter (siehe unten).

"ВЕИСТ ДУ, ОБ ..." – "ВЕИСТ ДУ, ЗАЧЕМ ... ?"

Mögliche Szenen:

- ☞ ein almadanischer Zahori auf den Stufen eines bunt bemalten Wagens mit einer Fiedel;
- ☞ ein nivesischer Hirte mit einer Flöte, zu dessen Füßen ein zahmer Wolf kauert;
- ☞ ein Troubadour mit Laute vor einer mondbeschiedenen Burgzinne, hinter deren Fenster die Silhouette einer Frau zu erkennen ist;
- ☞ eine alte Goblinschamanin, die unter ekstatischem Rhythmen auf einer mit Tierhaut bespannten Trommel die Weihe einer Jungschamanin begleitet;
- ☞ drei Dämonenpaktierer, die ein Ritual zur Erhebung eines Toten ausüben und dieses mit finsternen Gesängen begleiten.

Fett: Mögliche Antworten:

- ☞ "Ich bin all-überall, doch all-wissend bin ich nicht. Nur ein Wahnsinniger würde das von sich behaupten." (*gackerndes Lachen*)
- ☞ "Nur wo eine Laute erklingt oder eines Sängers Stimme ertönt, da bin ich und da weiß ich." (*Die Stimme geht unvermittelt in eine gesummte Melodie über.*)
- ☞ "Ihr seid so ... fremd. Alles Unglück schreibt ihr dem Schicksal, den Zufall oder dem Verhängnis zu. Doch alles Glück eurer Klugheit, eurem Scharfsinn und eurem Verstand." (*gutmütiges Lächeln*)
- ☞ "Die Antwort auf alle Fragen ist ..." (*gequältes Lachen*)
- ☞ "Dies zu ergründen hat euch die Traumwandlerin zu mir geführt? Wenn das die Wahrheit ist, dann bleibe doch ... für immer!" (*bedrohliches Lachen*)

FESSELN AUS STURM

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich umgibt euch ein Rauschen, eine Melodie, schrecklich und schön zugleich, und ihr seht, nein, ihr spürt, wie sich eure Körper auflösen. Dort, wo eben noch Fleisch war, fühlt ihr nun das weiche Streicheln eines Schlummerliedes. Und wo eben noch Knochen waren, erklingen jetzt schmetternde Klänge wie von Posaunen. Ihr seid nicht mehr, und seid doch all-überall. Ihr seid Musik!

Doch bevor diese Erkenntnis bis zum letzten Winkel eures Verstandes vorzudringen vermag und dieser in schierem Entzücken und grellem Entsetzen gleichermaßen zerbricht, fühlt ihr euch angehoben, getragen – und behütet. Alles ist so leicht und so wunderbar.

Ihr fühlt das Mondlicht und spürt berauschend schöne Melodien – oder seht und hört ihr bloß euch selbst? Ihr spürt, dass ihr wie die Choräle der Priester das Kloster verlasst und gleich dem Spiel der Hirtenflöte über die Berge getragen werdet. Unter euch – oder über euch? – spürt ihr eine tiefe und breite Gebirgsschlucht, an deren Wänden ihr euch brecht, nur um von wehenden Winden zu jenem sichelförmigen Berg, zu jenem hochgelegenen Felsplateau getragen zu werden, auf dem sich fürchterlich und

unberechenbar ein weißer Gletscherwurm aalt. Doch gleich dem Heulen der Winde streicht ihr an seinem Schuppenleib vorbei, hin zu einer großen, einladenden Felsöffnung hinter ihm. Singend und melodios hinein in die Tiefe jenes Berges, der auf euch wie ein gewaltiger Thron wirkt. Säuselnd und von Winden getragen durchstreift ihr Grotten, Kavernen und Labyrinth von unvergänglicher Schönheit. Tiefer, immer tiefer hinab trägt es euch. Wo die Winde vorüberziehen und die Melodie eurer Seele erklingt, dort enthüllen sich für einen Moment kristallene, funkelnde und wundersame Geheimnisse, deren atemberaubend schönen Anblick ihr bereits in der nächsten Kaverne vergessen habt. Immer tiefer dringt ihr vor und die melodische Leichtigkeit eures Seins weicht einer unangenehmen Schwere, wie sie euch irgendwann schon einmal vertraut war. Ein Sog zieht euch immer schneller nach unten, in Gefilde, in denen nur das grünliche Schimmern eigenartiger Flechten und Pilze die Dunkelheit durchdringt.

Und dann, mit einem Mal: Disharmonie! Gleich einem Peitschenschlag. Grausame Harfenklänge ertönen irgendwo vor euch, die nur vom Heulen und Tosen unzähliger Sturmböen übertönt werden. Fauchende Winde, die wütend an euren Kleidern reißen, euch Staub und Steine entgegenpeitschen, euch fortzureißen drohen.

Kleider? Ihr blickt vorsichtig an euch herab und erkennt, dass ihr, dass eure Körper auf einem kargen Felsen am Rande einer gewaltigen Grotte liegen, in der ungeheuerliche Sturmböen einen fürchterlichen Tanz aufführen. Ihr seid zurück – heimisch in euren Körpern – und doch gefangen ... Doch euch bleibt keine Zeit, euren Gefühlen nachzuspüren: Plötzlich ertönt irgendwo tief unter euch ein peitschender, heulender Knall und ein eiskalter Windzug reißt an euren Leibern. Dann steigt aus der Tiefe flirrende Hitze auf, die von einem halb zornigen, halb triumphierenden Heulen begleitet wird. Endlich haben sich eure Augen an das flirrende und windgepeitschte Dämmerlicht der gigantischen Höhle gewöhnt, und es gelingt euch, einen Blick auf den finsternen Grund der gewaltigen Grotte zu werfen. Nicht enden wollend scheint der felsige Schacht, der sich dort vor euch auftut. Und was ihr auf seinem Grund erkennt, lässt euch den Atem stocken: Drohend und hassend tobt dort unten sturmgepeitschte Finsternis. An den Urgrund gekettet von neun heulenden, bis zum Zerbersten gespannten Windgewalten, die gleich zuckenden, hin und her peitschenden Ketten aus Sturm aus den Schachtwänden züngeln. Wieder ertönt in der Tiefe ein peitschender Knall und eine der Sturmgefesseln zerbricht heulend im nebligen Wirbel. Und wieder diese flirrende Hitze, die zu euch aufsteigt und wieder dieses triumphierende Windgelächter. Und über allem die kakophonischen Klänge einer Harfe ...

DER HAUCH DES DHAZA

Sie haben es sicher schon erraten: Ihre Helden stehen unvermutet vor dem Kerker des Gefallenen, des dreizehnten Windes, dem Atem des *dhaza*, der auch der Lügenbringer genannt wird. Hier, innerhalb einer wirklich gewaltigen (für die Helden kaum auslotbaren) und nur schwach von fahl leuchtenden Flechten erhellten Grotte, an deren lichtlosem Grund sich der Gefallene Wind nach und nach von seinen uralten Sturmgefesseln befreit, ist es erneut an den Helden, Beorns Pläne zu durchkreuzen.

Die Helden werden derzeit Zeuge des Befreiungskampfes des dreizehnten Windes. Was die Helden hier vor Ort erleben, ist der Zorn der zwölf mythischen Winde. Sie werden von Beorn dazu gezwungen, ihre Ketten zu lockern, so dass der dreizehnte Wind diese zu zerreißen vermag. Der Blender bedient sich zu diesem Zweck einem von Pardona selbst angeleiteten Spiel auf der geraubten Harfe. Überdies helfen ihm die während des Überfalls auf Burg Silz eingefangenen feenhaften Liedträger der ersten beiden Abenteuer der Kampagne:

das Ladifaahri aus Ulfindels Rosenknospe und der wundersame Madasänger. Beide Geschöpfe zwingt Beorn durch ein neuerlich herbeigerufenes Lamifaar zum Singen. Und noch ein drittes, solchermaßen gequältes Wesen hat Beorn inzwischen in seine Gewalt bringen können und zwingt dieses mittels des Lamifaars zum Singen: ein bislang am Thron der Winde heimisches Windspiel, ein den Kobolden nahestehendes Lebewesen, das als dritter Liedträger fungiert (siehe auch **ZBA 96**). Diese geknechteten Wesen zu befreien (insbesondere das Windspiel mit dem bislang unbekannten Liedfragment), ist ebenso Aufgabe der Helden, wie Beorn die geraubte Harfe wieder abzugeben. Doch wie immer trennen die Helden einige Unannehmlichkeiten von ihrem Triumph.

DER GEFALLENE WIND

Tief unter dem Felssockel, auf dem sich Ihre Helden befinden, kämpft der dreizehnte Wind um seine Freiheit. Tatsächlich werden auch Ihre Helden nicht verhindern können, dass er seine Ketten sprengt. Selbst nach der Rückgewinnung der Harfe wird der dreizehnte Wind seine restlichen Sturmgefesseln nach und nach zerreißen. Nur einer eingeweihten Harfenspielerin wie Nahaniel Quellentanz kann es später wieder gelingen, den dreizehnten Wind erneut zu ketten. Doch dazu bedarf es (ebenso wie zum neuerlichen Weben des Spiegelbanns um Simyala im Finale dieser Kampagne) Dagals vollständiger, aus drei Teilen bestehender Melodie; zusammengefügt aus den drei Liedfragmenten.

Stürmische Gefahren: Sobald sich einer der Helden von dem windumtosten Felsen in der Grotte erhebt, muss dieser eine KK-Probe +5 bestehen, um sich irgendwo festhalten zu können. Gelingt ihm dies nicht, wird er unvermittelt von den tobenden Windgewalten in der Grotte mitgerissen (ein Schicksal, das inmitten des immer stärker werdenden stürmischen Infernos nach wenigen Minuten auch jenen Helden blüht, die nicht zu handeln wagen).

Helden, die derart zum Spielball der tosenden Winde werden, erleben nun ein sturmgepeitschtes Auf und Ab inmitten der Grotte, deren Größe Sie als Spielleiter den dramaturgischen Notwendigkeiten entsprechend gestalten sollten. Grundsätzliches:

☞ In jeder Spielrunde muss ein solches Sturmopfer mittels einer KO-Probe überprüfen, ob ihm übel wird oder ihm gar die Sinne schwinden: 1 SP, Abzug von 2 Punkten auf alle Kampf- und Körper-talente sowie ab der dritten SR zusätzliche KO-Proben +3, ob das Opfer sogar ohnmächtig wird.

☞ Zielgerichtete Flüge auf den stürmischen Windböen sind nur mittels GE-Proben +10 möglich, die um die Hälfte der Talentpunkte in *Fliegen* erleichtert werden – wenn der betreffende Held hier einen positiven Talentwert hat. Für jedes Ziel des Helden sollten Sie stets zwei bis drei Proben auswürfeln lassen.

☞ Zweimal pro Spielrunde – oder wenn die oben genannten Proben für 'zielgerichtete Flüge' gescheitert sind – gilt es zu überprüfen, ob die betroffenen Helden von den Winden gegen Felswände oder herabhängende Stalaktiten geschmettert werden (1 bis 4 auf W6). Ausweichen ist nur mittels des oben beschriebenen Prozederes möglich und hat bei einem Fehl- bzw. Aufschlag 2W6 Schadenspunkte zur Folge.

LARIELS JAGDHORN

Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, das uralte Artefakt der Kinder des Windes einzusetzen. Rufen die Helden Nuianna, die Nebelbringerin, rauscht aus der Tiefe mit einem Mal ein brausender, schwadengleicher Schemen herauf, der die Helden wie eine zerfaserte, ständig um ihren eigenen Erhalt bemühte Nebelbank umhüllt. Sogleich lässt das Toben der Winde merklich nach, und eine Stimme, die wie der Hauch einer seichten Meeresbrise klingt, dringt an die Ohren der Helden: "Tragen kann ich euch nicht lang. Tut, was ihr tun müsst, doch tut es schnell, denn schon bald ist der Gekettete frei!"

Umhüllt von Nuiannas Schwaden vermögen die Helden nun innerhalb der Grotte mittels einer GE-Probe +3 'gezielt' zu fliegen – wobei der halbe Talentwert in *Fliegen* auch hier wieder als Bonus angerechnet werden kann.

DAGALS LIEDSÄNGER

Auf der Suche nach Beorn (der innerhalb der gewaltigen Grotte erst einmal gesucht werden muss) sollten einzelne der Helden – darunter möglichst der Gesegnete Traviass – irgendwann auf eine felsige Nische (mit den Ausmaßen einer kleinen Höhle) stoßen, aus der mehrstimmiger, gequälter Gesang tönt. Hier befinden sich in zwei Holzkäfigen das den Helden schon bekannte Ladifaahri sowie der Madasänger, den sie Nahaniel Quellentanz nach ihrer Queste in Punin überbracht haben. Und noch ein drittes Wesen ist hier anzutreffen: eine koboldhafte, ständig seine Gestalt ändernde Kreatur mit großen Augen und nebulösem Äußeren, deren Hals von einer schwarzen, mumifiziert wirkende Vogelkralle umschlossen ist. Auch dieses Wesen schreit mehr, als dass es singt – und sein Lied ähnelt dem Lied der beiden anderen Kreaturen, scheint deren Melodien zu ergänzen.

Hinter diesen Wesen hockt ein den Helden schon bekanntes, nachtschwarzes Lamifaar, das die gequälten Geschöpfe ohne Unterlass mit seinen krallenartigen Händen traktiert. Es versteht sich von selbst, dass die Helden die eingefangenen Geschöpfe (und damit auch das dritte Liedfragment) umgehend befreien sollten. Zwischen ihnen und diesem Ziel steht allerdings ... das nachtschwarze Lamifaar.

Lamifaar*

Biss: INI 12+1W6 AT 12 PA 2x14
TP Speziell* DK H
LeP 15 RS 1 GS 17 MR 12

Besondere Kampfregeln: Sprungangriff

*) Weitere Informationen zu diesen Wesen finden Sie in Namenlose Dämmerung, S. 41

**) Gelingt dem Lamifaar ein Sprung-Angriff, richtet sich dieser immer gegen die Halsschlagader des Opfers, an der es sich sofort festsaugt. Das Opfer verliert jede KR zwei LeP, die das Feengeschoß 2 zu 1 in eigene Lebenspunkte umsetzt. Das sofort von Schwäche befallene Opfer (KK -4, AT und PA jeweils -2) kann nun jede zweite KR versuchen, das widerwärtige Geschöpf von sich zu reißen (einfache KK-Probe). Die Benommenheit ebbt daraufhin augenblicklich ab.

BEORN, DIE HARFE UND WEITERE SCHERGEN

Irgendwann sollte es den inzwischen wahrscheinlich durch die Winde versprengten Helden inmitten der gewaltigen Grotte gelingen, Sichtkontakt zu Beorn aufzunehmen. Dieser sitzt mit bösem Lächeln auf einer scharfkantigen Felsnadel, die irgendwo, verdeckt von gewaltigen Felsvorsprüngen und -kanten sowie Stalagmiten und Stalaktiten, aus dem Dunkel der Grotte in die Höhe ragt. Bei ihm befinden sich zwei finster wirkende Gehilfen, die sich mehr schlecht als recht unter ihm an den Felsen klammern (wie die drei diesen Ort erreicht haben, bleibt rätselhaft). Wie Dagal den Helden in dem obigen Dialog hoffentlich klar gemacht hat, reicht ein geflüstertes "Dagal" und eine einfache Intuitions-Probe (von irgendeinem Helden mit Blickkontakt zu Dagals Instrument), um sich auf die von Beorn malträtierte Harfe der Winde einzustimmen.

Diese löst sich anschließend in lichtem Strahlen auf und materialisiert sich (in ähnlichem Lichterglanz) unmittelbar darauf in den Händen des entsprechenden Helden. Beorn erwacht sofort aus seiner Trance; seine Reaktion ist blanker Hass. Er wird nicht nur sofort seine beiden Helfer anweisen, dem Held nachzueilen, wobei 'nachfliegen' den Sachverhalt besser trifft, er wird sich auch selbst an die Verfolgung des Helden machen (zur Erinnerung: Beorn selbst kann die Harfe nicht rufen, da er ihren wahren Namen/ihre wahre Natur nicht erkannt hat und diese für ihn demzufolge nicht wahr wurde).

Zu diesem Zweck finden Sie unten die Werte der beiden Gesinnungs-genossen Beorns, die fanatisch und bis zum letzten Blutstropfen kämpfen werden (und von Ihnen zu diesem Zweck auch meisterlich 'verbraucht' werden dürfen). Da Beorn hier allerdings noch nicht gestellt werden soll (weswegen Sie den Gesegneten Traviass zur selben Zeit auch mit dem Lamifaar beschäftigen sollten!), ist es vielmehr geboten, den Helden einen spannenden Kampf zu liefern, bei dem die Kontrahenten von den tobenden Winden ständig auseinandergerissen werden, nur um dann unerwartet (?) oder gezielt wieder mit ein oder zwei Streichen ihrer Waffen (bzw. ihrer Magie) übereinander herzu-

fallen. Spätestens, wenn die Gefährten Beorns gefallen sind, sollte es zu dem Ausbruch des dreizehnten Windes kommen.

Beorn der Blender*

Barbarenstreitax: INI 12+1W6 AT 19 PA 14 TP 3W6+3 DK N
Schwert: INI 14+1W6 AT 20 PA 18 TP 1W6+6 DK N
LeP 41 AuP 50 KeP 45 RS 4 GS 8 MR 6

Wundschwelle 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II, Finte, Kampfreflexe, Wuchtschlag

Waffenloser Kampfstil Hammerfaust (weitere nach Maßgabe des Meisters)

Herausragende Eigenschaften: MU 16, CH 16, KK 16

Herausragende Talente: Schwerter 18, Betören 12, Wettervorhersage 10, Überreden 12, Zweihand-Hieb Waffen 18

Übernatürliche Begabungen: Liturgiekenntnis 15 (Dunkle Liturgien nach Maßgabe des Meisters)

*) Denken Sie dramaturgisch. Starken Heldengruppen mag es zwar gelingen, Beorn Schaden zuzufügen, doch diesen Kampf überlebt der 'Sklave aus dem Norden' abermals. Beorn wird keine Skrupel kennen, ein oder zwei Namenlose Liturgien gegen seine Widersacher zu wirken, insbesondere PECH UND SCHWEFEL oder SCHWINDENDE ZAUBERKRAFT (siehe hierzu auch Seite 89 bzw. AG 116), doch bevor es so oder so zu einer endgültigen Entscheidung zwischen ihm und den Helden kommt, werden die unten stehenden Ereignisse die Kontrahenten auseinander treiben – auch dann, wenn den Helden Zauber vom Format eines PARALYSIS gegen Beorn geglückt sein sollten.

Scherge I: Jussar Tolman (Söldner)

Streitax: INI 10+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+4 DK N
LeP 30 AuP 40 RS 3 GS 8 MR 3 Wundschwelle 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Niederwerfen, Wuchtschlag

Scherge II: Isrindel Schwarzblatt (Halbelf)

Florett: INI 13+1W6 AT 14 PA 13 TP 1W6+3 DK N
LeP 28 AuP 35 RS 2 GS 8 MR 4 Wundschwelle 8

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Finte, Gezielter Stich

Übernatürliche Begabungen: Visibili 8, Kampfzauber stören 9, Armatrutz 9, Odem 10

FREI!

Sobald die Helden Harfe und (zumindest) das koboldhafte Windspiel an sich bringen konnten und die Helden Ihrer meisterlichen Ansicht nach einen spannenden Kampf erlebt haben, passiert Folgendes.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder ist in der Tiefe der Grotte ein ohrenbetäubender Knall zu hören (der wievielte mag es inzwischen gewesen sein?), und diesmal schleudern euch die entstehenden Sturmböen trotz Nuiannas Schutz quer durch die Grotte. Einen Augenblick lang meint ihr im stürmischen Tosen die flirrenden Gesichter uralter Entitäten zu erkennen. Sind dies Beleman, Horoban, Doldrum und all die anderen Gestalt gewordenen Winde, deren Namen ihr nicht einmal kennt? Wer weiß? Doch was ihr erkennt, ist, dass sie den Kampf verloren haben. Und was immer sie sind, sie flüchten!

Nuiannas windige Umklammerung wird nun fühlbar stärker, und rasend schnell gleitet ihr, umhüllt von grauen Schwaden, durch die gewaltige Grotte. Mehr fühlt als spürt ihr unter, dann hinter euch eine donnergrollende, von violetten Blitzen entflammte Hitzewelle, die alles vor sich her treibt; beseelt von dem rasenden Zorn, alles zu zerstören, was in ihre Reichweite gelangt. Fest im Griff von Nuiannas Schwaden rast ihr durch zahllose Höhlen, Grotten und trichterförmige Felswindungen dem Ausgang des Kavernensystems entgegen. Dann, nach schier endlos scheinenden Augenblicken, ist nahe vor euch plötzlich Mondlicht zu erkennen, vor dem sich die weiße Silhouette von

Beorns Gletscherwurm aufbaut, der noch immer am Ausgang des Throns der Winde lauert. Doch schon seid ihr an dem monströsen Drachen vorbei, dessen weißgeschuppte Schwingen von den Winden, die völlig unvermittelt aus der Höhle dem Nachthimmel entgegenjagen, hilflos in die Höhe gerissen werden. Das letzte, was ihr hört, bevor euch die Wellen der Bewusstlosigkeit übermannen, ist ein infernalischer Todesschrei, als der Eisdrache völlig unvermittelt von einem grollenden, namenlosen Sturm von seinem Thron gerissen, zerrissen und dann in brennenden Ascheflocken über die Grüne Ebene geschleudert wird.

DIE DREI LIEDTRÄGER

Neben dem Ladifaahri und dem Madasänger führen die Helden nun auch den letzten Liedträger mit sich. Das Windspiel ist eher von koboldhaftem Gemüt. Spielen Sie es wie einen neckischen, stets zu Scherzen aufgelegten Kobold, der allerdings darunter leidet, dass er nach seinen Streichen nicht wie gewohnt flüchten kann. Denn daran wird der Luftkobold noch immer durch die verzauberte Vogelkralle gehindert, die ihn in eine feste Gestalt zwingt und die nur mittels Zauberkraft gelöst werden kann (ein Ereignis, zu dem es sinnvollerweise erst auf Burg Silz kommen sollte).

ZURÜCK INS MITTELREICH

Als die Helden mit Beginn des nächsten Tages aus ihrer Bewusstlosigkeit erwachen, erwartet sie freundlicher Sonnenschein, dessen Strahlen bis weit in die Tempelhalle hineinreichen, die erneut betreten zu haben sich die Helden beim besten Willen nicht erinnern können. Ariana kann den Helden berichten, dass sie von Nuianna, der Nebelbringerin, zurückgebracht wurden.

Ariana Einhorngruß kann die Gefährten nun wieder zurück zum Rabenpass führen, von wo aus die Gruppe die Reise zurück in den Süden antreten kann. Natürlich besteht die Steppenelfe darauf, dass die Helden ihr Lariels Jagdhorn zurückgeben. Und auch für den jungen Wassjef sollten sich die Helden etwas einfallen lassen, da es im Tempel keine weiteren Überlebenden gibt. Vielleicht bringen sie ihn

zunächst nach Travingen? Vielleicht nehmen sie ihn auch mit ins Mittelreich. So oder so, es ist gut möglich, dass Wassjef in einigen Jahren zurückkehren wird, um das Erbe seiner gefallenen Ordensbrüder und -schwestern anzutreten.

Was auch immer die Helden im Gebiet der Gelben Sichel oder in der Grünen Ebene noch zu erledigen haben: Ihnen sollte klar sein, dass nun Eile Not tut. Zwar befinden sie sich wieder im Besitz der Harfe und auch der Träger des dritten Liedfragments ist gefunden, doch Beorn ist erneut entkommen und mit ihm der Gefallene Wind. Und niemand vermag zu sagen, was in der Zwischenzeit aus Gräfin Nahaniel Quellentanz auf Burg Silz wurde.

AKT II: ZAUBERRANKE UND STERKENSTAUB

ZURÜCK AUF BURG SILZ

Der zweite Akt des Abenteuers beginnt auf Burg Silz, dem Stammsitz der Gräfin Nahaniel Quellentanz. Die Helden kennen die Gräfin bereits aus der **Namenlosen Dämmerung** und besonders dem **Stein der Mada**, in dem sie die Helden auf die Suche nach der Harfe der Winde sandte. Anfang Ingerimm wurde Nahaniel von Beorn und einigen Thorwaler Söldnern heimgesucht, die in die unvorberetete Burg eindringen, die meisten Wachen niedermetzeln und die Gräfin stellen, die gerade 'Kriegsrat' mit einigen an diesem Abenteuer beteiligten Personen abhielt: Allerich von Falkenwind, Mutter Shaya aus Thorwal, ihrer Base Allechandriel und dem Roten Pfeil. Allein Mutter Shaya und dem göttlichen Schutz Traviast ist zu verdanken, dass die Anwesenden nicht alle von dem Rattenpilzfluch Beorns zerfressen



und ihre Seelen in die Fänge des Namenlosen geschleudert wurden. Im Besitz des Roten Pfeils, der von einer weiten Queste ins Gildenland zurückgekehrt war, befand sich der Schlüssel des Humus (siehe den Roman **Erde und Eis** von Hadmar von Wieser). Mit der Bedrohung durch die Kraft des Namenlosen konfrontiert, begann der Humusschlüssel, sich und seinen Träger mit wildwucherndem Pflanzenwachstum zu schützen. Die Ranken kosteten einigen Männern und Frauen aus Beorns Gefolge das Leben, hinderten Beorn schlussendlich jedoch nicht daran, die Burg zu verlassen und zum Thron der Winde weiterzureisen, wo die Helden dann auf ihn trafen.

Diese Ereignisse auf Burg Silz fanden also etwa zeitgleich zu der Suche der Helden nach dem Dunklen Brunnen in den Salamandersteinen statt.

ANREISE

Besorgt um das Wohl der Gräfin von Waldstein kehren die Helden in Silz ein, denn ihrer Hand muss Beorn die Harfe der Zwölf Winde entrisen haben – und das sicherlich nicht ohne Gegenwehr. Die Reise durch das nördliche Garetien verläuft auf Seiten der Helden möglicherweise hektisch. Ihre Feinde jedoch verhalten sich ruhig. Es kommt zu keiner Auseinandersetzung und zu keinem Zusammentreffen (falls Sie als Meister nicht ein solches einplanen sollten, versteht sich).

Von der Reichsstraße 2 aus Richtung Wehrheim kommend können die Helden Burg und Dorf Silz erreichen, indem sie die halbwegs befestigte Straßen bei Wagenhalt verlassen und sich auf abenteuerlichen Karrenpfaden bewegen. Alternativ wechseln Ihre Helden zunächst auf die Reichsstraße 3 Richtung Angbar, von der etwa 50 Meilen hinter Gareth ein besserer Weg nach Norden abzweigt. Diese Route dauert fast doppelt so lange, ist aber sicherer.

DORF UND BURG

Das Dorf Silz zählt etwa 200 Einwohner, deren Behausungen sich malerisch an den Burgberg schmiegen, der den westlichen Abschluss der Siedlung bildet. Weiter im Westen liegt nur noch der Turnierplatz, auf dem im Jahre 1023 BF der große Markt der Alten Völker statt fand, der die Bewohner des Örtchens für kurze Zeit verdoppelte.

Die Burg selbst ist im Stil der rohalschen Ornamentalistik errichtet und durch elfische Kunst erweitert worden. Das Ergebnis ist ein verspieltes Gebäude mit Ranken-, Rosen- und anderen Naturelementen. Natur selbst findet sich auch im mauergesäumten Hof und an einigen Türmchen: Eine Gartenlaube mit idylischem Springbrunnen wird von einem runden Spalier über Bänke und Tischlein komplett aus Bäumen und Büschen gebildet. Ein Turm ist von immer blühenden Rosen überrankt. Ein bornländischer Walnussbaum bietet den hungrigen Eichhörnchen das ganze Jahr hindurch seine Früchte an, so dass die possierlichen Tierchen zutrauliche Dauergäste des Schlosses geworden sind. Auf einem Hügel gelegen, besitzt die Burg weder Burggraben noch Wehrgänge und scheint auch sonst kaum für die Verteidigung gegen einen ernsthaften Angriff ausgelegt.

EINE BURG IM ZAUBERSCHLAF

Schon im Dorf werden die Helden von den Bewohnern ehrfürchtig, gar untertänig behandelt, da man sie für eine weitere Delegation der KGIA hält. Auch wenn die Leute mit diesem Begriff wenig anfangen können, wissen sie doch, dass es sich dabei um Beauftragte des Kaiserhofes zu Gareth handelt, sozusagen kaiserliche Gardisten mit besonderen Befugnissen. Durch geschickte Fragen finden die Helden schnell Folgendes heraus:

- ☛ Anfang Ingerimm muss ein wahres Gemetzel auf Burg Silz stattgefunden haben.
- ☛ Damals kamen Gäste mit thorwalschen Kämpfern zur Burg, die wenige Tage (bei Anzahl und Verweildauer der Angreifer widersprechen sich die Aussagen der Dörfler) später sang- und klanglos wieder abreisten (Richtung Osten).
- ☛ Kaum jemand hat sich auf die Burg getraut, doch lagen viele Tote herum. Fast alles ist überwuchert, der Turm nicht betretbar.
- ☛ Der Dorfschulze hat sich entschieden, Verstärkung aus Falkenwind anzufordern, wie man es seit Jahrzehnten tut, wenn die Gräfin nicht verfügbar ist.
- ☛ Von dort ist eine Lanze der dortigen Gardisten herbeigeeilt, da sich ihr Baron, der junge Allerich von Falkenwind, zum Zeitpunkt des Überfalls auch auf Burg Silz befunden hat.
- ☛ Einer der Falkenwinder Gardisten ist dabei auf der Burg zu Tode gekommen. Wie dies geschehen ist, darüber wissen die Dorfbewohner außer Spekulationen nichts zu berichten.
- ☛ Für weitere Informationen müssten die Herrschaften schon die Gardisten selbst befragen.
- ☛ Die Gardisten haben nun ihrerseits Verstärkung bekommen, nämlich aus der Kaiserstadt selbst, auch wenn's gedauert hat, bis die kaiserlichen Gardisten gekommen sind (will sagen, die KGIA).

☛ Die Gardisten aus Falkenwind haben Zelte auf dem Turnierplatz aufgebaut, die KGIA hat sich auf dem Schulzenhof eingenistet.

☛ Während die drei (!) 'Gareth Gardisten' sich ausschließlich um die Burg kümmern, versuchen die Falkenwinder auch, eine wahnsinnige Frau zu fangen, die die Silzer bei Nacht schreiend attackiert und möglicherweise für das Verschwinden des umtriebigen Böttchersohnes Bardo verantwortlich ist.

BLUTBLATT UND ZAUBERRANKE

Wie Helden nun mal so sind, werden sie sich vor Ort sicherlich erst einmal umschaun wollen, bevor sie von den schlechten Erfahrungen anderer profitieren könnten. Dies ist tagsüber jedoch kaum möglich, ohne die Aufmerksamkeit und damit das Misstrauen der KGIA-Agenten auf sich zu ziehen.

Nachts ist das Ausspionieren der Burg allerdings wegen des mangelnden Sichtvermögens der Helden noch gefährlicher als bei Tageslicht. Die Agenten betreten die Burg nachts nicht mehr, nachdem einer der ihren dabei einen Morgendornstrauch berührte und seine Verwandlung in eine Sumpfranze mittlerweile fast abgeschlossen ist (s.u.).

Schon am Tor der Grafenresidenz wird deutlich, dass an diesem Ort etwas nicht stimmt: Wo bei eurem Besuch vor wenigen Monden noch eine wohlgepflegte Mauer stand, ist diese nun von Efeuer überwuchert, die Tordurchfahrt halb verhangen. Zwar mag es nichts Besonderes sein, dass sich auf dieser Burg Pflanzen von einer Woche zur anderen verändern. Doch üblicherweise bilden sie formschöne oder nützliche Gebilde – was man von diesen Ranken nicht sagen kann. Durch das Tor kann man im fahlen Mondlicht erkennen, dass auch die Pflanzen des Innenhofes Wege und Beete überwuchern und alles in allem nicht sehr einladend wirken.

Der 'Dornröschengewuchs' der Burg Silz ist allerdings nicht Beorns Werk, sondern das des Humusschlüssels, der versuchte, sich und seinen Träger vor der Kraft des Namenlosen zu schützen.

ANALYS / BLICK DER WEBERIN: Die Pflanzen sind von dem langsam verwehenden Hauch reinster Elementarmagie durchdrungen, jedoch selbst nicht magisch aktiv (mit Ausnahme so mancher magischen Pflanze, siehe unten). Zu finden sind der Rankengewuchs von Wein, Blutblatt (siehe Kasten rechts), Brombeere, Efeu und Efeuer (siehe Kasten), Waldwebe (Netz feiner klebriger 'Luftwurzeln', in denen man leicht eingefangen wird), diverse Dornensträucher, weiter innen im Hof auch Basilamine (Kasten) und Morgendornstrauch (sehr gefährlich, verwandelt Mensch und Elf bei Berührung innerhalb von sieben Tagen in eine Sumpfranze, siehe Kasten).

DIE KGIA

Vielleicht schätzen die Helden ihre Integrität ja auch hoch genug ein, um sich zur KGIA zu begeben und von ihnen den Stand der Dinge zu erfragen. Verantwortlich ist *Morena Ferrara*, die mit ihrem Kollegen *Wolfgang Stiepenbruch* tagsüber vorsichtig den Burghof untersucht, um mögliche Eingänge zum überwucherten Turm ausfindig zu machen. Bei unvorsichtigen Aktionen verlor sie fast einen weiteren Mitarbeiter (*Halman Eirigh*, der derzeit im Kuhstall angekettet ist, da er sich seit nunmehr fünf Tagen in eine mordlüsterne Sumpfranze verwandelt). Daher agiert sie nun sehr umsichtig und wartet auf die angeforderte Verstärkung – einen Antimagier und einen Pflanzenkundigen.

Ob die Helden von den Agenten der Kaiserlich-Garethischen Informationsagentur tatsächlich Informationen bekommen, hängt ganz von der Zusammensetzung Ihrer Gruppe ab. Setzt sie sich aus 'subversiven' Elementen (Mohas, Al'Anfanern, Horasiern, Novadis) zusammen? Oder befinden sich Leute mit klangvollen mittelreichischen Namen (von Berg, von Streitzig, von Ehrenstein) darunter? Ist einer von ihnen als Geweihter der Zwölfe zu erkennen oder gar Abgänger einer der weißmagischen Akademien aus Gareth (bzw. ehemals Beilunk)? Entscheiden Sie selbst, ob Morena die folgenden Informationen an die Helden weitergibt oder eher versucht, sie als 'auswärtige Spione' dingfest zu machen, wobei sie jedoch nicht ihr Leben oder das ihrer Mitarbeiter gefährdet. (Gehen die Helden nicht auf die KGIA zu, können sie auch versuchen, in deren Abwesenheit in das Haus des

Schulzen einzubrechen und den bisherigen Einsatzbericht zu lesen, in dem die Informationen ebenfalls niedergelegt sind. Vor und hinter dem Haus stehen allerdings immer Falkenwinder Gardisten Wache.)

Folgendes hat die KGIA herausgefunden:

- Die ganze Burg ist innen wie außen mehr oder weniger überwuchert. Hier muss Magie im Spiel sein.
- Mehrere gräfliche Gardisten wurden tot und bereits verwesend aufgefunden, als die KGIA eintraf. Der Zeitpunkt des Massakers wird auf Anfang Ingerimm geschätzt. (Der Zeitpunkt sollte mit dem Aufenthalt der Helden in den Salamandersteinen korrespondieren.)
- Auch die Leichen fremder Söldnerpersonen, meist thorwalscher Abstammung, wurden gefunden – teils von Waffen getötet, teils offenbar durch die Attacken von Pflanzenbewuchs.

PFLANZENKUNDE

Ein Pflanzenkundiger unter den Helden (Hexe, Jäger, Druide, generell TaW *Pflanzenkunde* 7+) kann versuchen, die Pflanzen und damit ihre Gefährlichkeit zu bestimmen. Schlagen Sie dazu den Bekanntheitsgrad der Pflanze als Malus auf die Probe des Helden auf. Gelingt sie trotzdem, weiß der Held in etwa, was man sich über diese seltene Pflanze berichtet (gelingt sie um das doppelte, verfügt der Held über genaues Wissen über die besonderen Eigenschaften der Pflanze, jedoch nicht über Spezialwissen. So weiß ein Nichtmagier zum Beispiel nicht, dass ein VERWANDLUNGEN BEENDEN die Sumpfranze unter Umständen zurückverwandeln könnte – und auch nicht, wie diese Rückverwandlung zu bewerkstelligen und mit wie viel Aufwand sie verbunden wäre.)

BASILAMINE

Typ: Gefährliche Pflanzen

Gebiet: Orkland

Verbreitung: Wald (gelegentlich), Waldrand (selten)

Bestimmung: +15 / +5 (allgemein / Blütezeit im Ingerimm)

Grundmenge: W20+10 Schoten

Dosis und Wirkung: Geraten Helden in eine reife Basilaminen-Gruppe (1W20 Pflanzen), muss jeder von ihnen pro Pflanze 1W20 Treffer hinnehmen. Jeder Basilaminen-Treffer auf ungeschützte Stellen ruft 1/10 SP hervor, Kleidung und Rüstungen, sofern nicht aus Metall, verlieren pro Treffer 1/100 Punkt des Rüstungsschutzes. (ZBA 230)

BLUTBLATT

Typ: Nutzpflanze

Gebiet: ganz Aventurien

Verbreitung: in der Nähe astraler Quellen (selten)

Bestimmung: +4

Ernte: ganzjährig

Grundmenge: 1W20+2 Zweige pro 10 AsP der Quelle

Dosis und Wirkung: Die Zweige dienen dem Auffinden feiner magischer Ströme und Präsenzen. Dazu werden sie in den Boden gesteckt und genau beobachtet. Normalerweise vertrocknet das Blutblatt innerhalb weniger SR, dauert dieser Prozess länger oder wurzelt die Pflanze gar, muss sich eine magische Präsenz in der Nähe befinden. Ritualplätze werden von Druiden oft stundenlang mit Blutblatt abgesteckt, um den Ort auszuloten und so einen das Ritual begünstigenden Aufbau vorzubereiten (Probe um 2 Punkte erleichtert, mindestens 7 Blutblattzweige und 3 Stunden Vorbereitung).

Halbbarkeit: nahezu unbegrenzt in der Nähe einer magischen Quelle (jede Woche 1W20: fällt eine 20, geht das Blutblatt ein), sonst jedoch 1W3 SR.

Preis: 7 S pro Zweig

Alchemistische Verwendung: als Indikator für die Konzentration von Magie in Tränken und Elixieren (grobe Angabe zum Wirkungsgrad nach gelungener, nach Ermessen des Meisters erschwelter *Alchimie*-Probe)

Gräfin Nahaniel befindet sich nach Aussagen der Dörfler noch immer in der Burg. Von ihrem Zustand ist nichts bekannt, doch muss das Schlimmste befürchtet werden.

Geben die Helden die Absicht bekannt, sich selbst auf der Burg umsehen zu wollen, warnt Morena sie: Ihre Leute hätten dabei vermutlich einen der gefährlichen Morgendornsträucher gesichtet. Sollten sich die Helden die Agenten zu Feinden machen (was nicht unwahrscheinlich ist), können diese zwar selbst mit der zögerlichen Hilfe der fünf Falkenwinder Gardisten nicht viel gegen sie ausrichten, doch die Widersetzung einer Verhaftung führt zumindest im Mittelreich zu einer steckbrieflichen Suche. In zwei Tagen trifft dann eine weitere Verstärkung ein, die den betreffenden Helden dingfest machen und nach Gareth bringen wird – wenn er noch vor Ort ist.

Besonderheiten: Manchmal schneiden sich Druiden und Hexen einen Kranz aus Blutblatt, der auf dem Kopf getragen unbegrenzt haltbar ist. Astrallose Magiekundige bekommen nur selten Kopfschmerzen, wenn sie einen Blutblattkranz tragen.

Vorkommen auf Burg Silz: an fast allen Außenmauern, an weiteren Stellen auf dem Hof

Beschreibung: Kletterpflanze mit kleinen, purpurnen Blättern und roten Beeren. Es bildet sich besonders gern an Orten, wo über längere Zeit astrale Kräfte frei werden. Konzentrierte Astralenergie, wie sie in Artefakten gebunden ist, scheut die Pflanze jedoch und bildet so oft verräterische kreis- oder kugelförmige Löcher. (ZBA 230)

EFEUER

Typ: Gefährliche Pflanzen

Gebiet: Nord- und Mittelaventurien

Verbreitung: Wald (selten), Höhleneingänge und Ruinen (gelegentlich)

Bestimmung: +4

Dosis und Wirkung: Efeuer gilt als gefährliches Dornicht. Kurze Berührung von Efeuer verursacht 1 SP. Durch ihren natürlichen RS sind Achaz vor dem Schaden einer kurzfristigen Berührung von Efeuer geschützt, nur längere Berührungen brennen (halber Schaden pro SR), die Schuppen verlieren dabei je 10 SP vorübergehend einen Punkt ihres natürlichen RS.

Alchemistische Verwendung: keine

Vorkommen auf Burg Silz: an allen Außenmauern, Durchgängen und fast überall auf dem Hof

Beschreibung: Kletterstrauch mit gezackten, ledrigen, immergrünen Blättern (wie Efeu mit scharlachrotem Rand). Bildet an verlassenen Mauern zuweilen zwei Schritt dicke Mauern und weite Teppiche. Überschreiten oder Erklettern einer efeuerüberwucherten Fläche: je Schritt 1W TP (*Schleichen*- und *Klettern*-Proben werden um 6 erschwert). Sich durch ein Schritt Dickicht zu kämpfen, dauert eine Spielrunde, erfordert je eine gelungene KK- und GE-Probe (letzte + 2xRS) und kostet dreimal 1W TP (getrennte Schadenswürfe) – auch für den Rückweg. Gegen Bodenbewuchs helfen Lederstiefel, auch wenn sich der eine oder andere Schadenspunkt nicht wird vermeiden lassen, wenn nicht die gesamte Kleidung aus Leder besteht (mind. RS 2). Das Efeuer rankt viele Türen und Tore zu, die erst mühsam freigehackt werden müssen. (ZBA 235)

MORGENDORNSTRAUCH

Typ: Gefährliche Pflanzen

Gebiet: Nordostaventurien von der Letta bis zur Tobimora

Verbreitung: Moor (selten)

Bestimmung: +13

Dosis und Wirkung: Nach der Berührung einer Blüte verwandelt sich das Opfer im Laufe einer Woche in eine Sumpfranze.

Besonderheiten: Der Morgendornstrauch ist von einer Magie er-

füllt, die mit einem ANALYSIS als ein Verwandlungsfluch identifiziert werden kann. Verwandelte Zweibeiner sind unter den Rotaugen mit einem TIERGEDANKEN auszumachen. Für die Aufhebung des Fluches ist es erforderlich, dass sowohl Magie (VERWANDLUNGEN BEENDEN) wie auch Liturgien an dem Morgendorn-Strauch gewirkt werden, an dem der Unglückliche sich gestochen hatte. Nur so kann man die nachts umherirrende

Seele und den affenartigen Körper wieder miteinander vereinen und zurückverwandeln.

Vorkommen auf Burg Silz: Zwei Sträucher bewachen den Zugang zum Turm der Gräfin.

Beschreibung: nachtblühender Strauch mit kelchartig goldenen Blüten und fingerlangen Dornen. Beherbergt stets ein Irrlicht in den tagsüber geschlossenen Blütenkelchen. (ZBA 255)

DIE VERWANDLUNG

Morena sprach von "ihren Leuten", die Dörfler von "drei Garethr Gardisten", den Helden begegnet jedoch nur einer, nämlich Wolfhard. Eine Untersuchung kann sie schnell zum Stall führen, wo der sich langsam in eine Sumpfranze verwandelnde Halman Eirigh angekettet ist. Mit einer *Tier-* oder *Pflanzenkunde*-Probe (auch *Heilkunde Krankheiten* ist anwendbar) +6 können die Helden erkennen, woran er leidet; mit einer *Magiekunde*-Probe, die ähnlich erschwert ist, bestimmen, wie man ihn retten kann: Mit einem schnell gesprochenen VERWANDLUNGEN BEENDEN (in diesem Fall um 5 Punkte erschwert, da sich Halman vor fünf Tagen infiziert hat).

Nur ein Heldenmagier kann den Mann vor dem Schlimmsten bewahren, denn eine Aufhebung der Magie nach abgeschlossener Verwandlung ist äußerst schwierig. Geweihte können hier übrigens auch helfen: Vor der vollständigen Verwandlung tut dies die Fürbitte des Heiligen Therbûn einer Peraine-Priesterin, nachher kann allein ein Hesinde-Geweihter mit ARGELIONS BANNENDER HAND etwas erreichen.

Gelingt den Helden auf irgend eine Weise die Heilung Halmans, wird Morena Ferrara zur Not auch gegen die Vorschriften mit ihnen zusammenarbeiten und ihnen behilflich sein, Gräfin Naheniel zu finden.

IN DIE BURG

Der Innenhof der Burg wird trotz Rankpflanzen und Büschen kaum ein großartiges Hindernis für Ihre Helden darstellen. Die Helden, die Naheniel bereits im **Stein der Mada** aufsuchten, wissen, dass sich deren Gemächer im Turm befinden. Das Erdgeschoss ist eine großzügige und prunkvoll eingerichtete Empfangshalle, die die beiden Seitenflügel miteinander verbindet und in deren Mitte eine breite Holztreppe zu einem Absatz führt, von dem aus die Treppe rechts und links weiter an der Mauer in den ersten Stock führt. Neben einem Flur mit opulenten Kunstwerken aus der Regierungszeit Kaiser Bardos finden sich hier Schlafgemach, Ankleidekammer, Musikzimmer und der Grüne Salon für private Gespräche. Im zweiten Stock schließen sich über eine kleinere Treppe zwei kleine Gesindekammern, weitere herrschaftliche Schlaf- und Wohngemächer (im Schlafzimmer hausen die Harpyien) sowie eine kostbar ausgestattete Waffenkammer der Gräfin an. Hier liegt auch die mit einer ausgeklügelten Geheimtür gesicherte Schatzkammer der Gräfin. Dort findet sich neben großzügigen Geschenken Kaiser Bardos auch das eine oder andere von früheren Expeditionen stammende Fundstück von vorhergehenden Simyala-Expeditionen – teils kostbar, teils magisch, doch alles von immensem historischem Wert. Das Dachgeschoss des Turmes beherbergt ein großes befestigtes Fernrohr mit bequemem Hochstuhl und entsprechenden Ruhegelegenheiten. Die feststellbaren Fensterläden sind zur Zeit geschlossen. Wären sie geöffnet, böten sie einen herrlichen Rundblick über den Wald.

Im Keller finden sich Vorräte, alte Möbel und ein Brunnen – dieser Teil des Gebäudes ist für die Helden vermutlich uninteressant. Alle Räume des Turmes sind mit Wurzeln und Ranken bewachsen, so dass man sich in den mohischen Dschungel versetzt fühlt. Sämtliche Türen sind erst nach intensiver Gärtnerarbeit passierbar (beachten Sie hier die Nebenwirkungen so mancher Pflanze!), und werden innerhalb weniger Stunden wieder zuwachsen.

Je nachdem, wie viel Zeit und Lust Sie auf das Eindringen Ihrer Helden in das Rankenschloss verwenden möchten, können Sie es Ihren

Helden eher leicht oder schwer machen. Es gibt einige perfekte Methoden, die teils gefährlichen Pflanzen zu umgehen, an deren erster Stelle die Beschwörung eines Humus-Dschinns steht.

Die Ranken sind trotz der nur noch schwach wirkenden Magie von ihm manipulierbar, so dass er mit einer um zusätzliche +3 zum Grundwert modifizierten Charisma-Probe bereit ist, einen gangbaren Weg in die Burg und zu den wichtigen Eingängen zu schaffen. Das Blutblatt wird durch seine Anwesenheit gleich wieder stärker anfangen zu wuchern und prachtvoll erblühen, einen der Morgendornsträucher aber kann auch der Dschinn nicht 'umwachsen' lassen – seine Magie ist durch die Kraft Halmans (siehe oben) bereits zu stark. Gegen den heimtückischen Strauch hilft nur grobe Gewalt – Feuer oder Schwerter zum Beispiel. Doch dadurch wird den Opfern des Strauches jegliche Chance auf Heilung (außer durch die von Geweihten) zunichte gemacht. (In den Turm kann man allerdings auch durch eine Kletterpartie an den teils giftigen Rankenpflanzen hinauf gelangen.)

Weitere Möglichkeiten, die Pflanzen des Rankenschlosses mit magischen Mitteln zumindest begrenzt aus dem Weg zu schaffen, sind HASELBUSCH UND GINSTERKRAUT, WIPFELLAUF, TRANSVERSALIS (wenn der Magier an seinem Zielort schon einmal war), EINS MIT DER NATUR, LEIB DES WINDES, und nicht zuletzt IGNISPHAERO (und natürlich ein Feuer-Dschinn), der auch Morgendornsträucher aus dem Weg schafft.

Begegnungen kämpferischer Art innerhalb der Burg wird es auch geben, je nachdem, wie viel Sie Ihren Helden zumuten wollen.

HARPYIEN

Zwei Harpyien haben es sich auf Beorns Ruf hin in der Burg gemütlich gemacht und tyrannisieren die Gegend. Die beiden verbergen sich auch hinter dem Geschwätz der Dörfler von der "wahnsinnigen Frau", von der man sich in Silz erzählt. Bardo, der Sohn des Böttcherpaares, ist tatsächlich von ihnen entführt worden. Der junge Mann befindet sich nunmehr im 'Nest' der 'Damen' im obersten Turmgeschoss (einem chaotischen Raum, der mit Laub und stinkenden Fellresten ausgelegt sowie von Exkrementen und Knochen verunreinigt ist) und wird zu Brutzwecken gefangen gehalten. Auch wenn dies sicherlich der zügelloseste Teil seines Lebens war, ist der völlig zerkratzte und zerschundene Bursche ganz glücklich, wenn man ihn aus den Klauen seiner wilden Liebhaberinnen befreit.

Harpyien geben sich gerne schmeichlerisch freundlich, um im nächsten Moment wild kreischend anzugreifen – sie sind unberechenbar, jedoch zu einem Dialog fähig. Hier muss es, ganz nach den Wünschen und Fähigkeiten Ihrer Helden, nicht zum Kampf kommen.

Harpyien

INI 9+1W6	PA 7	LeP 35	RS 1
Klauen: DK N	AT 14	TP 1W6+5	
GS 15 / 2* AuP 50	MR 12 / 5	Wundschwelle 7	

Besondere Kampffregeln: Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff**, Gelände (Baum, Gebirge)

*) in der Luft / am Boden

**) Bei einem Gezielten Angriff führt die Harpyie einen Sturzflugangriff aus, um den Gegner mit in die Luft zu nehmen.

Oft werden die Opfer ins Nest gebracht (Kampf auf Bäumen), doch manchmal lassen die Harpyien es auch im Fluge einfach los (Sturzschaden), insbesondere dann, wenn sie weiterhin angegriffen werden. (Siehe auch ZBA 108.)

BEKEHRTE BEDIENSTETE

1W6+1 Wächter und Wächterinnen, Haus- und Stallknechte und -mägde haben Beorns Eindringen in die Burg überlebt und schließlich zu intensiv an den wuchernden Rattenpilzen geschnuppert, als sie nach ihrer Gräfin schauen wollten. Aus der Glaubenskrise gingen sie als Anhänger des Namenlosen hervor: Sie erkannten, dass hier einige Seiner höchsten Diener am Werk sind.

Der Beschluss, die Gräfin vor etwaigen Befreiern zu bewachen, erwuchs schnell in ihnen; nötiger Proviant für die Wacht stammt aus den Kellern des Schlosses. Je weiter sich die Helden an den Turm heran arbeiten, desto wahrscheinlicher wird eine Attacke der 'Bewacher' der Gräfin (aus dem Hinterhalt). Für Geweihte bieten die verlorenen Schäfchen sicher ein gefundenes Fressen für religiöse Bekehrungsversuche.

Ehemaliger Grafengardist

Hellebarde: INI 8+1W6 AT 13 PA 9 TP 1W6+5 DK S
LeP 28 AuP 30 RS 2 GS 8 MR 2 Wundschwelle 6
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag

SUMPFRANZE

Ein bis zwei Wächterpersonen haben sich bereits in Sumpfranzen verwandelt, da sie früh den Morgendornstrauch berührten. Selbst wenn man diese feigen, aber aggressiven Kreaturen nicht vorher erschlägt, besteht kaum Aussicht auf eine Rückverwandlung. Sumpfranzen sind affenartige Kreaturen mit langen Armen und schrecklichen Reißzähnen, die eigentlich in abgelegenen Sümpfen hausen. Im Bornland kennt man sie unter dem Namen 'Rotaugen', da ihre Augen nachts bei Licht rötlich schimmern.

Sumpfranze

INI 6+2W6 PA 4 LeP 25 RS 2
Biss / Krallen: DK H AT 7 TP 1W6+2
GS 8 AuP 40 MR 3/4 GW 4 Wundschwelle 6
Besondere Kampfregeln: Gelände (Sumpf), Meute

NAMENLOSER SCHLAF

Sind die Helden in der zweiten Etage des Turms im grünen Salon angekommen, bietet sich ihnen ein widerwärtiges Schauspiel.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mehrere Gestalten liegen in und neben weichen Polstersesseln um einen Kamintisch herum gruppiert. Ihr seht Allerich von Falkenwind, der mit gezogenem Schwert neben der Botenreiterin liegt, die euch Nahaniels Nachricht brachte. Die Gräfin selbst erkennt ihr erst auf den zweiten Blick, denn statt des haselnussbraunen Haars rahmen ihr Gesicht nun pflaumenrote Locken. In einem Sessel am Rande des erkalteten Kamins liegt eine euch unbekannte Geweihte der Travia, die Hände zum Gebet gefaltet. Im Hintergrund steht eine kaum erkennbare Gestalt, die von Pflanzen überwuchert ist. Junge Birken, deren Wurzelwerk sich in den Steinboden krallt, schmiegen sich an den Körper und stützen ihn gleichzeitig, während Efeu und Waldwebe ihn vor dem zu schützen versucht, was alle anderen anwesenden Personen befallen hat: Eine Schicht wuchernder Rattenpilzsporen umgibt die Menschen und Elfen, nistet auf den geschlossenen Augen, frisst sich in die Haut und zersetzt schützende Kleidung. In den emporgerückten Händen der stehenden, vermutlich elfischen Gestalt werden stets neue Ranken und Schößlinge geboren, die zu Boden fallen und Richtung Mauerwerk wuchern oder

deren Samen aus einem der fast zugewachsenen Fenster wehen. Von der Geweihten geht ein mit dem blauen Glimmen der Pilze ringendes, intensiv orangefarbenes Leuchten aus, das sich ähnlich stark auf Allerich erstreckt. Bei den andern Personen hingegen erkennt man davon kaum etwas – und dies scheint auch die Ursache zu sein, warum die Pilzflechten bei diesen schon die Haut angreifen konnten. Besonders schlimm scheint es um Nahaniel zu stehen, auf die sich das unheilige Gewächs vorrangig zu konzentrieren scheint.

ANALYS / OCULUS / BLICK DER WEBERIN: Nahaniel, Allechandriel und die zugewucherte Gestalt sind aktiv magisch (elfisch), Allerich von zarter Feenmagie durchdrungen. Interessant wird es bei dem Gegenstand in den Händen des Elfen: Diese extrem starke Ausprägung elementarer Humusmagie sollte den neugierigen Zauberer für mehrere Stunden nichts als geballte rote Astralkraft (ODEM) bzw. rote Matrixfäden (ANALYS / OCULUS) sehen lassen – ein Hesinde-Priester dagegen wird sich ob dieser Herrlichkeit sofort in tiefster Betrachtung der Strukturen verlieren.

Lassen Sie die *Selbstbeherrschungs*-Probe wegen der Rattenpilze hier ohne Aufschlag ablegen – die Helden sind den Rattenpilzen nun häufig genug begegnet (und haben unter ihren Auswirkungen zu leiden gehabt) und können sich nunmehr leichter gegen deren namenlose Verlockung wappnen. Der Fluch Beorns, der besonders seiner alten Bekannten Shaya, aber auch Nahaniel als seiner Widersacherin galt, hat die Anwesenden nur deshalb nicht bereits zerfressen, weil Shaya der Versuchung der Pilze Travia DER GÄNSEMUTTER WARMES NEST entgegengesetzt.

Gänsedaunen, das niedergebrannte Feuer im Kamin und die Gebetschnur in den Händen der Geweihten lassen auf das Wunder schließen. Was üblicherweise vor verheerenden Naturkatastrophen schützt, bewahrt die Verfluchten hier vor der Fäulnis des Namenlosen, die ihre Seelen nach ihrem Tod zu dem Widersacher der Zwölfe geschleudert hätte. Der Rote Pfeil spürte die explodierende Kraft des Humusschlüssels und konnte sie hier, so nahe bei Simyala, nutzen, um sich und das machtvolle Artefakt vor dem Zugriff des alten Widersachers der Elfen zu schützen.

Wie aber gehen die Helden mit all dem um? Zwischen Fluch und Gebet herrscht ein knappes Gleichgewicht, so dass ein Tippen an der Waagschale hier den Ausschlag geben kann. Ist ein Geweihter anwesend, hilft bereits ein segnendes Gebet (5 KP), doch auch ein tiefes Gebet von nicht geweihten Helden tut hier seine Wirkung, besonders, falls gesegnete oder geweihte Gegenstände dabei verwendet werden. Vor allem der von Travia gesegnete Charakter wird feststellen, dass seine Gebete außerordentlich wirksam sind, da sie die Zuflucht der Göttin stärken. Während des Gebetes der Helden gewinnt das orangefarbene Leuchten über die Rattenpilze die Oberhand, umschließt sie und tilgt sie schließlich ganz – wenn die Helden ihr Gebet nicht unterbrechen (in diesem Fall müssten sie erneut beginnen).

Lassen Sie die Spieler hier unbedingt selbst die Gebete formulieren, so ungeübt Ihre Helden darin auch sein mögen. Schildern Sie Ihren Helden, wie sie das Ringen um die Überhand selbst verspüren – durch Mut und Zuversicht, wenn sie intensiv und konzentriert beten und das Leuchten an Kraft gewinnt, durch Entmutigung und Angst, wenn sie sich ablenken lassen oder zu früh aufhören und dadurch die Pilze weiter sprießen. Das Aufschichten eines Heimfeuers im Herd hilft hier ebenfalls deutlich, oder auch die Gebete eines traviagesegneten Ehepaares. Dieses Gebet zehrt an der Kraft der Helden, schenkt ihnen aber auch tiefe Zufriedenheit und das Gefühl der Heimat. (Wünschen Ihre Spieler eine Angabe in Punkten, behandeln Sie es wie eine Grad III-Liturgie, im Gegenzug erhalten sie 2 Punkte Entrückung, siehe AG 28).



ERWACHEN

Zum Vorlesen oder Nachsagen:

Als fast das sämtliche unheilige Pilzgeflecht von dem orange-farbenen Schimmer getilgt ist, fällt eine zittrige Stimme in eure Gebete mit ein, gewinnt durch sie an Kraft, bis schließlich der heilige Schein der Travia die letzten Spuren in einem letzten Aufflammen verzehrt und dann verblasst: Das Werk ist getan. Als sich die Priesterin – noch geschwächt – erhebt, um zielstrebig vom Holzstoß einige Scheite in den Kamin zu schichten und diese klackend mit Feuerstein und Zunder zu entzünden, fällt euch ihre beeindruckende Größe auf: sicherlich neuneinhalb Spann misst sie. Mit den breiten Schultern, dem rauen, aber hübschen Gesicht mit verblässenden Sommersprossen und zwei geflochtenen blonden Zöpfen bietet sie das Bild einer typischen Thorwalerin. Ihre Züge wirken müde und krank, als sie ihr Haupt neigt und beginnt, ihre Gebetsschnur herunter zu beten. Auch die anderen sind nun vom Knacken und Prasseln des Heimfeuers geweckt und beginnen, sich zu erheben. “Wo ... ist er hin?”, ist die erste Frage, die Nahaniel stellt – sich und euch. Die letzte Gestalt, die beginnt, sich zu regen, ist die von dem Pflanzenwuchs fast völlig verhüllte stehende Gestalt – Hände teilen das Gestrüpp wie einen Vorhang, und heraus tritt ein hochgewachsener Elf mit rotblondem Haar und harten, kalten Augen.

An diesem Punkt steigen wir sogleich in die Diskussion des Geschehenen ein – zumindest soweit, wie die Erwachten es den Helden mitteilen können:

- ☛ Die Harfe befand sich bestens bewahrt im obersten Turmgeschoss (wo nun die Harpyien sitzen). Nahaniel hat noch nicht gewagt, auf ihr zu spielen, nachdem sie mit dem Zupfen einiger Seiten – und den damit spontan aufgetretenen Wind- und Sturmmanifestationen – fast ihren Innenhof ruiniert hat.
- ☛ Das Lied des Madasängers (siehe **Stein der Mada**) konnte Nahaniel verstehen und lernen, es setzt das Lied der Blütenjungfer (siehe **Namenlose Dämmerung**) fort. Doch es scheint, als sei das Lied noch nicht vollständig. (Erfährt sie vom Fund des Windspieles, nickt sie den Helden lobend zu: “Endlich ...”)
- ☛ Allerich von Falkenwind suchte Nahaniel auf, um sie zu warnen: Die Fee Ulfindel habe ihn gerufen und ihm einen mysteriösen Spruch für sie mit auf den Weg gegeben. (Siehe **Ulfindels Warnung**, rechte Seite)
- ☛ Anfang Ingerimm suchte Mutter Shaya Nahaniel auf, von einem Traum ihrer Göttin gesandt, der von einem goldenen Ei handelte. (Shaya wusste zudem, dass Beorn Nahaniel zu töten versuchen würde, und wollte Nahaniel warnen).
- ☛ Dann suchte sie der Thorwaler heim. Shaya nannte ihn im Gespräch “Beorn”. Die beiden kannten einander, doch während Shaya ihm mit Güte begegnete, behauptete Beorn, von ihr und ihrer Göttin verraten worden zu sein. Nun diene er einem anderen Herrn.
- ☛ Nahaniel vermutet, dass es nur Shayas Anwesenheit gewesen ist, die verhindert habe, dass der Thorwaler sie allesamt sofort tötete. Sie ist sicher, dass die Harfe fort ist – denn die Harfe war es, die der Eindringling mit Namen Beorn von ihr forderte.
- ☛ Die Gräfin weiß sonst nicht mehr viel zu berichten – Beorn habe Staub in die Luft geblasen, der ihr die Sinne schwinden ließ. Das letzte, was sie vernommen hat, seien Shayas Gebete gewesen.
- ☛ Von wildwuchernden Pflanzen, Morgendornsträuchern und KGIA-Agenten weiß Nahaniel ebenso wenig wie vom aktuellen Datum. Die Erwachten sind entsetzlich hungrig.
- ☛ Den unbekannten Elfen stellt Nahaniel als “Roten Pfeil” vor – den legendäre Schützen, der schon so viele Bogenschussturniere in Gareth gewonnen hat.
- ☛ Der schweigsame Rote Pfeil kann auf Nachfrage erläutern, dass der Pflanzenbewuchs von dem Artefakt in seinem Besitz ausgegangen sei, das sich vor dem Knecht des *dha* habe schützen wollen.

☛ Der Rote Pfeil kam zu Nahaniel, weil ihm der Wind zugerat hat, dass ihre Wege miteinander verknüpft seien. Er steckt eine in stetem Wandel befindliche Wurzelknolle in seine abgenutzte Leder-tasche.

DER ROTE PFEIL

Ein auelfischer Bogenschütze mit amethyst-violetten Augen, bekleidet mit langem Bauschhemd mit Pelzbesatz und Tier-schwänzen, festlichem Gürtelschmuck und Wildlederstiefeln. An den Schläfen trägt er zwei Amselfedern in die rotblonden Haare eingeflochten, auf dem Rücken einen Köcher mit einem Eibenholzkurzbogen und achtzehn dunkelroten Blutulmen-Pfeilen, ebenfalls mit den Federn der Totenamsel befiedert. Am Gürtel hängt eine Tasche mit einer breiten Hirtenflöte.

Es handelt sich um einen der bekanntesten, weil menschenfreundlichsten Elfen. Zwischen 963 und 1013 BF erschien er insgesamt acht Mal auf dem Kaiserlichen Turnier von Gareth. Kein einziger seiner Blutulmen-Pfeile verfehlte jemals sein Ziel. Heute sagt man nicht mehr “schießen, als ob er Zielwasser getrunken hätte”, sondern “schießen wie der Rote Pfeil”. Denn der Elf gab seinen Namen niemals bekannt. Seinen beim Turnier erprobten Pfeil verschenkte er jeweils an andere elfische Schützen.

Geboren im Einhorngras nahe Riva, entdeckte er seinen Wahren Namen: Er ist überzeugt, dass sich in ihm das Licht des Meisterbogners Tainobhal Totenamsel verkörpert, der bereits zweimal, zur Hela-Horas-Zeit und zur Rohalszeit, lebte. Heute weiß er, dass es sein *dha* (Lebenszweck) ist, den Humus-schlüssel für die Menschen zu bewahren.

LeP 33 AuP 50 AsP 46 RS 2 GS 8 MR 8

Wundschwelle 8

Herausragende Eigenschaften: IN 19 CH 15 GE 20

Meisterschütze

Herausragende Talente: Bogen 18, Dolche 16, Musizieren 12, Singen 16, Wildnisleben 16

Übernatürliche Eigenschaften: Elfenzauber nach Maßgabe des Spielleiters 10 und höher

Spiele Sie den Roten Pfeil als ein Wesen, das sich und seine Rasse am Ziel eines Weges sieht: ein Weltreisender, der im Hafen seiner Heimatstadt angelangt ist und bald Zuhause einkehren wird – endgültig.

Tainobhal spricht seinen ziemlich offensichtlichen Namen (Tainobhal heißt einfach Totenamsel) nur gegenüber einem Elfen aus, dem er einen seiner zwei bezauberten Pfeile schenkt: doppelte Reichweite und TP, unfehlbar, wenn ein Ziel benannt wird (3 permanente ASP); sie neigen aber wie ihr Schöpfer dazu, Gegner kampf- oder fluchtunfähig zu machen, statt sie schwer zu verletzen.

Der Rote Pfeil wird, auch wenn er im Herzen Aventuriens erscheint, das Geheimnis um die Lichtvogel-Expedition nicht lüften. Über seine Gefährten wird er sich nur elfisch-geheimnisvoll äußern: “Sie alle sind auf dem *nha* zu ihrem *dao*, wenn auch einige dabei ihr *dha* verloren haben.”

(*nha* = Weg, Lebensweg; *dao* = Sein, Werden; *dha* = Leib, Verkörperung, Sein)

Der Elf unterscheidet zunehmend weniger zwischen Lebenden, Verstorbenen und noch zu Gebärenden und nimmt eher ihre Bestimmungen wahr.

ULFINDELS WARNUNG

Nach der Warnung Ulfindels befragt, wirft Allerich von Falkenwind – falls sich die Zusammensetzung der Heldengruppe seit den Geschehnissen in **Namenlose Dämmerung** verändert hat – Nahaniel einen fragenden Blick zu. Diese mustert etwaige Neulinge in der Gruppe, nickt dann jedoch: "Jeder hier im Raum hat sich mehr als einmal als würdig und unseres Vertrauens wert erwiesen. Tatsächlich sind sie in diesen Traum mindestens ebenso verstrickt wie wir."

Allerich räuspert sich und spricht: "Ulfindel die Fee sprach: 'Altes Übel erwacht. Die Alten sterben. Der Spiegelbann zerbricht. Warne die Harfnerin und heiße sie eilen! Finde das Gefährt der alten Stadt und verbinde es mit dem Ursprung. Es weiß den Weg.' So wenig uns diese Worte sagen mögen – ich denke, dass Schreckliches geschehen wird, wenn unser Gegner nicht aufgehalten wird."

Wie glücklich werden sich die Helden schätzen, die Harfe zurückerobert zu haben. Von dem Spiegelbann haben sie nun mehrfach gehört und wissen vielleicht auch bereits etwas damit anzufangen – zumindest scheint dieser Spiegelbann essenziell für Simyala und seine Geheimnisse zu sein.

Und wem fällt beim Stichwort Basiliskenkönig nicht auch sofort die Verbindung zu dem einzigen Instrument ein, dass diese Kreaturen üblicherweise vernichten kann: der Spiegel, durch den der Basilisk vom eigenen Blick versteinert wird.

SHAYAS WORTE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mutter Shaya beendet ihre Gebete und tritt auf euch zu. Ihre blauen Augen bohren sich in die euren, und schließlich spricht sie dich, [*Heldename desjenigen, der das Goldene Ei in Händen hielt*], an: "Auf dir ruht meine Hoffnung. Eine alte Schuld muss beglichen, dem Hilfescrei einer gequälten Seele Antwort gegeben werden. Ich höre diese Schreie in meinen Träumen, jede Nacht ..."

Die Priesterin ergreift mit ihren großen Händen die deinen, fast ehrfürchtig. "Sei du die Wildgans, mit der die Hoffnung auf Frühling kommt. Sei sanft wie die Daune und wärmend wie das Feuer im Herd. Doch sei auch stark und aufrecht wie die Buche, die dem kalten Sturm trotzt: Traviass Auge ruht auf dir. Erinner dich Ihrer Tugenden, wenn du um verlorene Seelen ringst.

Als sie über deine Hände streicht und sich abwendet, meinst du zu erkennen, dass ihre Augen feucht schimmern.

Wollen die Helden noch Weiteres über die Begebenheiten um Beorn und Shaya wissen, können Sie an dieser Stelle Ihre Informationen aus dem **Stein der Mada** um die aus der **Phileasson-Tetralogie** erweitern. Auf ihre Beziehung zu Beorn angesprochen, wird Shaya wenig konkreter: Sie berichtet davon, dass sie an der Wettfahrt zwischen 'Foggwulf' Phileasson und Beorn dem Blender auf Seiten Foggwulfs teilgenommen hätte. Beorn sei dem Verrat des Namenlosen erlegen, der die mit ihm reisende Travia-Priesterin durch seine Dienerin Pardona ersetzt und Beorn selbst so als Werkzeug für seine Pläne missbraucht habe. Als Beorn sich seiner Schuld bewusst wurde, opferte er sich, um Foggwulf die Flucht zu ermöglichen. Dass er noch am Leben war, wusste Shaya seit damals aus ihren Träumen, in denen seine gequälte Seele sie um Hilfe anflehte. Doch die innere Verbindung zu ihm wurde schwächer, bis sie sich eines Morgens wieder eines konkreten Traumes erinnerte, der vor seinen Machenschaften in Punin warnte, in die die Helden verstrickt waren. Daraufhin sandte sie Thorgrimm Thirasson zu ihnen, da sie selbst in Thorwal gebraucht wurde. Sie habe jedoch nicht versäumen wollen, den Helden bei ihrer Queste selbst den Segen der Göttin mit auf den Weg zu geben.

Was Pardona betrifft, ist Shaya im übrigen eine der wenigen menschlichen Experten, die es gibt. Sie weiß von ihrer Verschlagenheit, von ihren Zauberkraften (hauptsächlich Dämonenbeschwörung und Schöpfung unheiliger Kreaturen, viel Eis- und Elfenmagie) und von ihrer Ruchlosigkeit (nämlich dass sie dem Dämonenmeister Borbarad einen Leib schuf). Verwirrend für Shaya ist, dass sie, wenn sie von

Pardona träumt, sie an einem niederhöllischen Ort sieht – doch dass die Verderberin der Leiber ihr verdientes Schicksal ereilt habe, glaubt sie nicht.

Zum Abschluss segnet Shaya die Helden: Daunen über ihre Häupter streuend, malt sie das Zeichen der Gans über sie in die Luft und spricht die alte Segensformel für Wanderer: "Möge der Flug der Wildgans eure Wege leiten und euch zurück zu Heim und Herd führen."

In der Tat können die Helden Travia von nun an *einmal* um das Gelingen einer lebenswichtigen Tat anflehen. Regeltechnisch bedeutet das: Ihre Helden können bei einer Probe bis zu vier Punkte über dem Eigenschafts-, Parade- oder Talentwert liegen, ohne dass die Probe misslungen ist. Diese Option besteht, so lange sie Traviass Gesetze achten und diesen Beistand nicht ausnutzen (in letzterem Falle blüht den Helden Traviass unerbittlicher Zorn).

Teilen Sie dies Ihren Helden nicht mit, sondern setzen es selbst in einer entsprechenden Situation ein – falls ein Held ein Stoßgebet zur Göttin sendet.

ZUKUNFTSPLANUNG

Nachdem sich die Erlösten frisch gemacht und letzte Vorräte verschlungen haben (vielleicht auch, nachdem die Helden die KGIA informiert haben?), geht es an die Planung des weiteren Vorgehens. Für Nahaniel ist klar: Sie muss umgehend nach Simyala, wie auch immer das möglich sein soll. Dabei hat eine feierliche Betriebsamkeit von der Gräfin Besitz ergriffen, die sich fern aller Hektik mit unbeirrbarer Zielstrebigkeit paart.

Nahaniel nähert sich der Erfüllung ihrer Lebensaufgabe und weiß, dass dies ihr Vergehen mit sich bringen wird. Von dem Wissen um ihren Tod wird sie niemandem berichten, nicht jammern und nicht zaudern, ihren Weg zu gehen. Doch vor ihrer Abreise wird die Gräfin ihre irdischen Belange ordnen, in einem Testament auf Allechandriel Quellentanz als ihre nächste Verwandte und Erbin hinweisen, die den Helden, falls sie aus Simyala zurückkehren, eine großzügige Belohnung zukommen lassen soll.

Doch zunächst sollten die Anwesenden sich besprechen:

☛ Auf die Frage Nahaniels, wer sie nach Simyala begleiten wird, heben von den Meisterfiguren alle bis auf Shaya und Allerich die Hand. Der Rote Pfeil weiß, dass dies sein Weg ist, Allechandriel wird sich Nahaniel als Leibgarde zur Verfügung stellen, und Nahaniel weiß, dass sich ihr Schicksal nur in Simyala erfüllen kann. Allerichs Augen funkeln vor Abenteuerlust, doch der Fluch Beorns hat ihn, ebenso auch Shaya, sehr geschwächt. Der junge Baron wird die Gruppe jedoch zunächst begleiten, um das 'Gefährt der alten Stadt' zu finden.

☛ Nahaniel hat bisher vier Expeditionen ausgesandt, um Simyala zu finden, doch keine kehrte zurück. Allein einige vorsichtige und ausgedehnte Forschungstrupps unter ihrer eigenen Führung überlebten und brachten seltene und kostbare Fundstücke heim – die Elfenstadt selbst fanden auch sie nicht.

☛ Auf ihrer Suche traf die Gräfin sogar einmal auf Überreste einer der verschollenen Expeditionen – eine Todesursache der Personen war nicht festzustellen, da ihre Körper schon weitgehend verfallen waren.

☛ Wie kommt man nach Simyala, das von einem 'Spiegelbann' und möglicherweise weiteren Vorkehrungen geschützt wird? Falls keiner der Helden darauf kommt, wird Allerich einwerfen, dass es offensichtlich das 'Gefährt der Alten' gibt, das den Weg nach Simyala zu finden in der Lage ist – das behauptet zumindest Ulfindel. Die Fee hat Allerich eröffnet, wie er das Gefährt aufspüren könnte, so dass der junge Baron sich bereit erklärt, es zu versuchen.

☛ Doch was ist der 'Ursprung', von dem Ulfindel dem jungen Allerich gegenüber sprach? Der Rote Pfeil steuert dazu bei, dass das elfische Wort für den Humusschlüssel in seinen Händen etwas ähnliches bedeutet. Dieses Artefakt müsse er in die erste der Alten Städte bringen. (Weitere Infos zum Humusschlüssel entnehmen Sie bitte dem Kasten auf Seite 124.)

☛ Nahaniel erläutert, dass sie in einer früheren Begegnung von "drei Wegen nach Simyala" gehört hätte, von denen einer wohl nicht mehr geöffnet werden könne. Warum das so sei, habe die Fee Ulfindel ihr nicht erklärt.

☞ Sorge macht Nahaniel die Tatsache, dass sie den Spiegelbann aus Mondlicht, Wind und Sternenstaub weben soll. Die beiden ersten sind im Besitz der Truppe – Harfe und Madamant. Doch wie soll sie Sternenstaub verweben?

☞ Wann sollte die Gruppe aufbrechen? Sicher werden sämtliche Beteiligten zur Eile drängen.

☞ Werden besondere Ausrüstungsgegenstände benötigt? Nahaniel wird von einigen neuen Bediensteten aus dem Dorf die 'übliche' Expeditionsausrüstung zusammenstellen lassen, die sich auf ihren

Reisen als notwendig herausgestellt hat (siehe unten). Wird hier der Traum vom Blauen Feuer angesprochen, den eine der Heldenpersonen seit den Ereignissen in Madayas Träumen hat, wird Nahaniel erstaunt feststellen, dass sie tatsächlich ein blaues Feuer besitzt: die Flamme Simias, die das Volk der Auelfen repräsentiert und ihr übergeben wurde.

"Vielleicht sollten wir diese Flamme mit uns führen", murmelt Nahaniel und übergibt sie einem auelfischen Helden, sonst Allechandriel.

DER ELEMENTARE SCHLÜSSEL DES HUMUS – MYTHEN UND SPEKULATIONEN

Nachdem Mada die Zitadelle des Siebten Elementes zerschlagen und die Magie befreit hatte, beschlossen die Götter und Giganten, für die verbliebenen Elemente Wächter zu stellen. Da in den Zitadellen selbst die Elementarherren wachten, galt es, die Schlüssel zu bewahren, mit denen man die Tore und Wege zu den Ursprüngen eines Elementes öffnen konnte. Es mag sein, dass zunächst Hohe und Alte Drachen oder gar Götter diese Aufgabe erfüllten. Es scheint aber auch, dass zum Mysterium von Kha gehört, dass in jedem Zeitalter einer Rasse die Vorherrschaft über und der Gewinn der Schlüssel bestimmt war.

Pyrdacor gelang es, die Macht aller sechs Wächter in seiner Person zu vereinigen. Er führte zu Beginn des Zehnten Zeitalters die Echsen nach Aventurin und schuf mit dem Humusschlüssel die endlosen Dschungel. Um das Angesicht Deres weiter zu verändern, opferte oder verlor er den Schlüssel des Eises in einem epochalen Ritual im Herzen des Kontinentes. Die entfesselten Energien ließen den Süden ungehemmt wuchern und warfen den Norden in eine Eiszeit (Entstehung des orkischen Mondkalenders).

Als Pyrdacor sah, dass das nächste Zeitalter heranbrach, beschloss er, eine Rasse – die damals vielleicht noch gar keine war – einerseits zu den Beherrschern dieses Zeitalters und andererseits zu seinen eigenen Dienern zu machen. Die Elfen waren erst einige tausend Jahre in der Welt, als Pardona begann, den Kult Pyrdacors zu verbreiten und den Bau von sechs Städten voranzutreiben, die die sechs Schlüssel gewinnen und bewahren sollten. Doch Pyrdacors Ehrgeiz und noch mehr *dhaza*, die Macht des Namenlosen, die von Pardona Besitz ergriffen hatte, trieben die Hochelfen in den Wahn des *badoc*. So schnell sie erblühten, so schnell fielen

sie auch. Es mag sein, dass es elementare Schlüssel waren, die die Städte Isiriel, Mandalya und Vayawinda in Wasser, Feuer und Luft fliehen ließen. Doch Simyala – dort, wo einst der Humusschlüssel sich erschöpft hatte – konnte so nicht gerettet werden. Mit dem Untergang der Elfen Simyalas war der Schlüssel des Humus ohne Wächter und kehrte irgendwann zur Zitadelle zurück.

Als die Finsternis durch Borbarads Rückkehr am schwärzesten war, erschien im Raschtulswall der Lichtvogel, Sendbote des allmächtigen Los, und prophezeite den Menschen, dass es ihnen bestimmt sei, im neu beginnenden Zeitalter die sechs Schlüssel zu hüten. Im Phex 1022 BF organisierte Ruban der Rieslandfahrer eine Expedition in die Khôm, deren langfristiges Ziel jedoch das sagenhafte Güldenland war. Unter anderem begleiteten ihn Spektabilität di'Ariarchos vom Konzil der Elementaren Gewalten, der Trollschamane Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch und der legendäre elfische Meisterschütze Taïnobhal Totenansel, den die Menschen 'der Rote Pfeil' nennen. Die Expedition ist verschollen – und keiner weiß, wie und warum alleine der Rote Pfeil mit dem Humusschlüssel zurückkehren konnte.

Die Macht des Schlüssels ist schwer einschätzbar: Ein gemeiner Sterblicher könnte seinen Besitz vermutlich gar nicht längere Zeit über ertragen. Ein mächtiger Druide oder Hochelf kann Leben und Wachstum mit Hilfe des Schlüssels immens beschleunigen. In Händen eines göttlichen Wesens, das ihn zudem über Jahrhunderte hinweg einsetzt, kann der Schlüssel mit Sicherheit Kontinente verändern. Die derische Gestalt des Schlüssels ist die einer sich von einem Lidschlag auf den anderen verwandelnden Knolle, die die Form sämtlicher Wurzeln und Samen annimmt, die es auf Dere gibt.

DIE AUSRÜSTUNG

Das Gepäck umfasst unter anderem Seile, Werkzeug und entsprechende Nahrungs- und Wasserrationen für alle für eine Woche (eher Notrationen, Nahaniel, Allechandriel und Tenobaal sind in der Lage, für alle Verpflegung zu beschaffen) Drei Maultiere transportieren die großen Bündel, in denen unter anderem die Harfe verschnürt ist. Den Stein der Mada und den Humusschlüssel tragen einer Ihrer Helden und Tenobaal am Körper, die Lampe mit dem Simiasfeuer ist an einem der Packsättel befestigt. Überprüfen Sie, ob und wie viele magische oder geweihte Gegenstände die Charaktere am Körper führen (darunter könnte auch das Aleeza Antaraleons sein, das besonders effektiv gegen Echsen einzusetzen ist).

Verleihen Sie einigen der Artefakte, die die Helden bei sich tragen, besondere Charakteristika, die sich auf den Träger oder die Besitzerin auswirken. Der Stein der Mada zum Beispiel könnte es dem Helden ermöglichen, sich mit kristallklarer Schärfe an jeden seiner Träume zu erinnern und *Schleichen*-Proben um einen Punkt erleichtern, während das Simiasfeuer beständig in leisem Singsang wispert. Antaraleons Aleeza erfüllt den Träger mit sprunghaftem Zorn, wann immer eine geschnupperte Kreatur in der Nähe ist (und dazu gehören auch Eidechsen und Salamander).

So verleihen Sie den Artefakten Persönlichkeit und erheben sie über den Status der toten Masse, die Helden für gewöhnlich mit sich herumtragen. (Wenn Sie möchten, kann die Waffe z.B. auch ein tatsächlich beseeltes Artefakt mit eigenem Willen sein – die Harfe ist das sowieso, zu den anderen Artefakten hingegen passt dies weniger.)

BESUCH IN LETZTER MINUTE

Am Abend vor der Abreise kann einem Helden mit hohem Wert in *Gefahreninstinkt* oder *Sinnenschärfe* (am besten einem dem Phex zugewandten Charakter) bei einem Gang über den Hof eine Gestalt auffallen, die, sich gerade hereinschleichend, im Schatten verharret, um nicht entdeckt zu werden.

Der junge blonde Mann, den er mit einigen Hindernissen zu stellen in der Lage ist, behauptet, *Viburn Fellentin* zu heißen und Gräfin Nahaniel in dringender Angelegenheit sprechen zu müssen. Viburn zieht einen Beutel hervor und gibt ihn Nahaniel vorsichtig, fast ehrfurchtsvoll in die Hände: "Mein Herr schickt mich, Euch dies zu kommen zu lassen. Ich denke, Ihr werdet es brauchen können."

Nahaniel öffnet den Beutel vorsichtig, und heraus schwebt, von Sumus Griff nicht umfasst, silbriger Staub, der sternengleich glitzert. "Der Staub der Sterne. Wir danken dir. Richte deinem Herren meinen Dank aus."

Und nach einem Augenblick fügt sie hinzu: "Was schulden wir dir?" Der Bursche überlegt, hält dann jedoch inne und schaut Nahaniel mit hintergründigem Blick an: "Nichts. Im Gegenteil – ich habe hiermit Schulden beglichen!"

Über das Woher oder Warum verliert der Mann nicht viele Worte. Bohren die Helden nach und stellen sie klar, welche Rolle sie bei alledem einnehmen, sollte sich jedoch herauskristallisieren, dass Viburn ein Diener des Mondgottes, ein Diener Phexens ist, der den Sternenstaub aus dem Orkland im Auftrag seines Gottes herbrachte.

Weiteres zu der Geschichte um den Sternenstaub finden Sie in dem Roman **Das Greifenopfer** von Thomas Finn, der auch als Hörbuch erhältlich ist.

TRAUM VOM BLAUEM FEUER II

Senden Sie demselben Helden, der schon bei den Steppenelfen vom Blauen Feuer träumte, wieder diesen Traum:

Zum Vorlesen oder Nacherschätzen:

Du träumst von einem Regenbogen, der sich schön und durchscheinend über das Land erstreckt. Langsam verwandelt sich jeder einzelne der regenbogenfarbenen Lichtstreifen in eine Flamme. Die Flammen fügen sich zu einem Kreis und verblassen dann langsam, und nur eine, die blaue, hat Bestand. Die blau lodernen Feuerzungen bewegen sich, formen ein elfisches Gesicht: Du erkennst die Züge Nahaniels.

DIE FLAMME SIMIAS

Mit Borbarads Ende während der Dritten Dämonenschlacht begann ein neues Zeitalter – das der Menschen. Das Zeitalter der Elfen und Zwerge ist vergangen; ihre Völker werden langsam vergehen. Kosmisch gesehen kann dieser Vorgang Jahrtausende dauern, doch so mancher eingeweihte Kosmogoniker und die eine oder andere einsichtige Sterndeuterin dachten mit Wehmut daran, dass die langlebigen Völker keinen Platz in dieser neuen Zeit haben würden.

Mit der Flucht der Brillantzwerge aus den Beilunker Bergen, die von ihrer als Ingerimms-Tochter verehrten Göttin Simia begünstigt wurden, kam allerdings neue Hoffnung auf: Der Stein der Simia, ein Regenbogenbrillant, der den Brillantzwergen ihren Namen gab, wurde im Feuer des heiligen Schlundes zu sieben Flammen, von denen jedes Volk der Zwerge und Elfen eine als Symbol des Neubeginns in diesem Zeitalter erhielt. Nahaniel wurde für die Auelfen zur Hüterin der Blauen Flamme bestimmt, in der die Kraft Simias noch heiß brennt (siehe das Abenteuer **Brogars Blut**, S. 62).

ALLECHANDRIEL QUELLENTANZ

Allechandriel wird sich nach dem Aufbruch an die Seite der Helden begeben und eine Weile mit ihnen wandern. Bei einer Pause spricht sie sie darauf an, dass man besonders auf Nahaniel Acht geben müsse. Sie selbst sei gewillt, mit ihrem Leben dafür zu sorgen, dass die Gräfin Simyala erreiche. Auch wenn es vielleicht des Zusammenspiels aller bedürfe, um das *dha* zu erfüllen, das auf sie alle warte, sei Nahaniel doch von besonderer Wichtigkeit.

Die goldblonde Allechandriel ist unter Auelfen aufgewachsen und insofern der Natur weit zugewandter als Nahaniel. Besonders in der Wassermagie ihres Volkes ist sie bewandert, einer ihrer Lieblingszauber ist jedoch der WEISSE MÄHN. Mit dem Konzept der Herrschaft einer Person über viele hat sie noch Probleme, sie trifft Entscheidungen immer im Konsens aller – auch wenn dieser erst mühsam erzielt werden muss. (Allechandriel begegnete den Helden bereits im **Stein der Mada**, wo sich auch ein Bild von ihr findet.)

AKT III: ÜBER DEM WIPFELMEER

AUF DEN SPUREN SIMYALAS

Wann genau die Expedition Silz verlässt, unterscheidet sich sicherlich in jeder Spielrunde ein wenig und sei deshalb Ihnen als Spielleiter überlassen. Wir werden hier von Reisetagen sprechen, deren erster der Tag des Aufbruchs ist. Der zeitliche Rahmen liegt zwischen Ende Ingerimm und Mitte Rahja, je nachdem, ob Sie noch Abenteuerhandlung eingefügt oder die Handlung zeitlich straff durchgezogen haben. Davon hängt auch ab, wie nahe die Namenlosen Tage bereits herangerückt sind.

Sie sollten die Helden sicherlich drei oder vier Tage und Nächte in den Reichsforst hinein wandern lassen, immer auf der Suche nach einem Feenpilz, der Allerich auf Ulfindels Geheiß ermöglichen wird, das 'Gefährt der alten Stadt' zu finden. Während dieser Reise werden sich Tenobaal und Allechandriel (vielleicht unterstützt von einem Heldencharakter) um die Verpflegung der Truppe kümmern, Nahaniel den dritten Teil des Liedes von dem Windspiel erlernen und Allerich jede Lichtung untersuchen, um den Feenpilz zu finden.

Was immer Ihre Helden tun – lassen Sie sie mit den Meisterfiguren intensiv agieren, hasten Sie durch diese Reise ausnahmsweise einmal nicht, denn manche der Begleiter werden nicht mit zurückkehren.

Die Reise in die Außengebiete des Reichsforstes hinein verläuft zunächst zügig und gleicht eher einer Frühlingswanderung als dem Beginn einer gefährlichen Quest. Birken und Satuarienbüsche zeigen zartgrüne Blätter und blühen schon stark, Farne wachsen dicht am Boden und verbergen Tarnele und Salbei. Reh und Hase huschen bei dem Tritt eurer Füße fort, während Amsel und Meise über euch ihre Liebeslieder singen. Menschen begegnet ihr jedoch keinen, auch nicht den Spuren von solchen – der Wald wird von den Garetiern gemieden.

Doch mit jeder Wanderstunde verwandelt sich der lichte Hain fast unmerklich in eine urwüchsige Waldlandschaft mit dichtem Unterholz, alten Baumriesen und jäh abfallenden Bodenwellen. Das Rauschen in den Wipfeln über euch ist ferner und doch intensiver, als

BÄUMCHEN WECHSEL DICH!

In dem Bereich des Reichsforsts, den die Helden nun betreten, sind manche Gegebenheiten etwas anders als anderswo, denn hier sind die Kräfte des uralten Waldes noch präsent. Die lichtere Bewaldung macht hier dem einen oder anderen Waldschrat Platz (der der Gruppe grundsätzlich misstrauisch bis feindlich gegenüber steht, sich aber vom Roten Pfeil leicht besänftigen lässt), die Feenwelt überlappt sich fließend mit der Menschenwelt, so dass sich manche Pfade, Bäume, ja ganze Hügel zu verschieben scheinen. Ein Schelm erkennt mit der KOBOLDOVISION tatsächlich mehr und kann sich halbwegs zurechtfinden (die Feenpfade stimmen dann allerdings nicht immer mit gangbarem Weg in der Wirklichkeit überein), doch profane oder magische Augen sind hier nutzlos.

Leiten Sie Ihre Helden durch den Wald, während Sie den Waldläufers beschreiben, wie sie graduell immer verwirrt und ratloser werden (selbst was die Himmelsrichtungen angeht). Schieben Sie kleine Ereignisse in die Haupthandlung ein (wie die Räuber und die Wurzelbolde unten), die Sie auf Ihre Runde zuschneiden. Mögliche weitere Begegnungen wären z.B. ein Ikanariaschmetterling, dem einer der Helden verfällt, eine Dryade, die einen der Helden in ihren Baum ziehen möchte, das Einhorn Taorlin, das sich in eine der Heldinnen verliebt und sie eifersüchtig verteidigt (und sie erst wieder freigibt, wenn die Heldin ihm ein Liebespfand hinterlässt), ein milderer Humusgeist, der nachts durch das Lager tanzt und sämtliche Vorräte verfaulen lässt, ein Orkskelett eines Kriegers, der sich hierher beim Marsch durch den Reichsforst vor mehr als zehn Jahren verirrt, und was Sie sich für Ihre Helden gerne noch ausdenken möchten.

hätten sich die Bäume tief im Wald mehr zu erzählen als draußen auf den Wiesen.

Der junge Baron von Falkenwind, der zusammen mit Nahaniel die Führung übernimmt, scheint sicher, dass er auch finden wird, was ihr sucht – auch wenn ihr selbst noch nicht genau wisst, was ihr finden werdet.

RÄUBER

In der Peripherie des Waldes sollte es dann doch noch zu einer Begegnung mit Menschen kommen – Menschen, die sich hierher vor dem Arm des Gesetzes geflüchtet haben und die Andersartigkeit des Waldes in Kauf nehmen. Selindian Schollenbrecher und seine schurkischen Gefährten haben auch allen Grund, sich vor dem Arm des Gesetzes zu verbergen – nach einigen Gräueltaten im Greifenfurter Umland wurde die Jagd auf sie eröffnet, der sie sich im 'verfluchten' Reichsforst zu entziehen trachten. Die Bande zählt insgesamt ein Dutzend Köpfe, von denen drei Bogenschützen und vier geübte Kämpfer sind – die übrigen sind drei Kinder und zwei schwangere Frauen.

Die Straßenräuber können Sie für eine kleine Exkursion nutzen – wollen sie die Gelegenheit beim Schopfe packen und die fette Beute, die ihnen in die Arme läuft, ausnehmen und hinterher beseitigen? Oder erhoffen sie sich noch ein Lösegeld, falls sie herausbekommen, dass sie eine leibhaftige Gräfin und einen Baron vor sich haben? In diesem Fall könnten Sie als Spielleiter um die Befreiung aus dem Räuberlager und die Suche nach den wichtigen Artefakten ein eigenes Szenario erstellen, das sich in die Reise nach Simyala einfügt. Übrigens werden sich einige Überreste einer der von Nahaniel ausgerüsteten Expeditionen bei den Räufern finden, die den Vorgängern der Helden vor Jahren schon zum Verhängnis wurden. Passen Sie die Kampfwerte der Räuberbande bitte der Kampfkraft Ihrer Helden an.

WURZELBOLDE

Bei einer Rast sollten die Helden auf dem Lieblingsschlafplatz einer kleinen Gruppe Wurzelbolde enden, die die Menschen mitnichten beschimpfen, sondern neugierig beäugen, da sie keine großen Augen und spitzen Ohren haben. Vielleicht lassen die Wichte auch Kleinigkeiten verschwinden (wie etwa den Madamanten) und rücken sie nur im Tausch gegen schönen Tand oder fremdartige Blumensamen wieder heraus. Machen Sie den Helden klar, dass Menschen in dieser Waldregion als Eindringlinge gelten.

DER TRAUM VOM BLAVEN FEVER III

Die entsprechende Heldenperson wird diesen Traum erneut träumen, stärker und klarer als zuvor. Die verwundete Katze ist Simyalas Katzenkönigin *Simariel* (siehe Seite 141).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du träumst von einem Regenbogen, der sich schön und durchscheinend über das Land erstreckt. Langsam verwandelt sich jeder einzelne Lichtstreifen in eine Flamme einer der Farben des Regenbogens. Lodernd bildet das Feuer einen Kreis. Die Flammen verblassen langsam, und nur eine, die blaue Flamme, bleibt bestehen. Die Feuerzungen bewegen sich, formen ein elfisches Gesicht: Du erkennst die Züge Nahaniels. Doch ihr Gesicht vergeht im flackernden Blau, das schließlich deinen ganzen Traum ausfüllt. Inmitten dieses Blaus siehst du eine sandfarbene, langgliedrige Katze von der Größe eines Panthers. Sie ist von Hunderten von Wunden übersät; regungslos ruht ihr schnurger Körper inmitten der blauen Flammen.

ALLERICHS SUCHE

Auf der Suche nach dem 'Gefährten der Alten' offenbart sich das Feenblut in Allerichs Adern und führt den jungen Baron so seiner Bestimmung zu. Nur er kann die Feenzeichen lesen, und diese führen ihn zu einem verborgenen, elementaren 'Wipfelschiff' der alten Elfen, mit

dem die Helden nach Simyala vorstoßen können (siehe auch die Geronsstele, Seite 40). Sobald die Expedition den tieferen Wald erreicht hat, ereignet sich folgende Szene.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Blätterdach verdichtet sich und taucht den Waldboden in düsteres Zwielicht. Die drückende Ausstrahlung vermittelt euch das Gefühl, hier nicht willkommen zu sein. Die aus dem Boden ragenden Felsen wirken scharfkantiger, die knorrigen Äste bedrohlicher, ja, die gesamte Umgebung feindseliger als noch vor wenigen Stunden.

Trotzdem beschleunigt Allerich von Falkenwind seinen Schritt und findet mit traumwandlerischer Sicherheit zu einem Ort, an dem zwar die Baumstämme zurückschweichen, das Blätterdach jedoch ebenso dicht ist wie zuvor. Inmitten der Lichtung bleibt er stehen und kniet nieder, wühlt im Boden und hält mit einem Mal einen kleinen, blassen Pilz in Händen: ein Feenkäppchen, vor dem die Kräuterweiber und -kerle die Kinder warnen. Mit einem zufriedenen Lächeln säubert Allerich den Pilz kurz und steckt ihn in den Mund. Er kaut sorgfältig und schluckt, dann scheint er, noch immer auf dem Boden hockend, auf etwas zu warten.

Tatsächlich dauert es noch etwa zwei Stunden, bis Allerich sich mit Einbruch der Nacht wieder regt: Schon lange habt ihr das Gepäck abgestellt und es euch gemütlicher gemacht, während ihr auf eine Regung Allerichs wartet, der sich in einer Art Trance befindet und auf eure Ansprache nicht reagiert. Dann, plötzlich, springt der Baron wie von der Maraskantarantel gestochen auf und ruft: "Da!"

(Gestatten Sie den Helden eine Reaktion.)

Wo auch immer der junge Mann gerade hindeutet, ihr seht dort nichts Besonderes – Bäume, Blätter, Dunkelheit. Allerich jedoch stolpert zielstrebig darauf zu, die Augen weit aufgerissen, als mit einem markerschütternden Schrei etwas aus dem Blätterdach direkt auf ihn zusaust und sich auf ihn stürzt: ein großer schwarzer Vogel mit langem Kopf, gekrümmtem Schnabel und langen Krallen, dem zwei weitere Artgenossen folgen.

NACHTWINDE

Vogelkundler und Magiekundige werden diese Vögel schnell als Nachtwinde erkennen. Diese Kreaturen erspüren magisch begabte Personen und stürzen sich üblicherweise hasserfüllt auf sie – diese Exemplare jedoch ignorieren jeden Anwesenden mit Ausnahme von Allerich. Wie ihre noch folgenden Artgenossen werden diese Vögel von dem Gefallenen Wind gesandt und unterstützt.

Fast scheint es, als stünde der kühle Wind an diesem Ort selbst bei absoluter Windstille immer perfekt für die Flugmanöver der Tiere. Derart begünstigt lauten die Werte der Nachtwinde an dieser Stelle wie folgt:

Nachtwind

INI 11+1W6

PA 4/7*

LeP 13

RS 1

Schnabel / Klauen: DK H

AT 6 / 13* TP 1W6+1

GS 1/25

AuP 50

MR 8

Wundschwelle 5

Besondere Kampfgeregeln: Flugangriff, Hinterhalt (10), sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4), Magiegespür (15)

*) Kampfwerte am Boden / in der Luft

Bedenken Sie beim Kampf die Regeln für fliegende Gegner: AT und PA –2, die Attacken sind um ein Drittel der GS erschwert. Eine fliegende Kreatur ist flugunfähig, sobald ihre LE auf ein Viertel gefallen ist.

Der Nachtwind greift nur im Sturzflug an und schwingt sich dann wieder in die Baumwipfel, um sich den Attacken der Helden zu entziehen. Dann stürzt er unerwartet irgendwann wieder auf Allerich und schließlich die Helden herab, schlägt ihnen eine Wunde und ist wieder fort. (Das Rascheln und Schreien der Tiere sollte eine Atmosphäre wie bei Hitchcocks 'Die Vögel' erschaffen.)

Nutzen Sie die Vögel, um Ihre Helden zu terrorisieren. Allerich allein kann das 'Gefährten der alten Stadt' finden. Doch wenn er vorher stirbt,

haben die Diener des Namenlosen obsiegt – die Helden werden keinen Weg nach Simyala finden. Pardona selbst befahl dem Gefallenen durch Beorns Mund, die Vögel auszusenden, denn sie ahnt, auf welchem Weg Ulfindel die Retter schicken wird. Doch selbst wenn es den Helden gelingen sollte, das Wipfelschiff zu finden, hat Pardona mit dem dreizehnten Wind immer noch einen Trumpf in der Hand: Den Helden und ihren Begleitern steht – im wahrsten Sinne des Wortes – eine stürmische Fahrt bevor.

AUF DEN PFADEN DES ALTEN VOLKES

Allerich führt die Expedition zum Wipfelschiff – allerdings nicht zielstrebig, denn er folgt einer Spur in der Feenwelt. Allein Schelme sind mit der KOBOLDOVISION in der Lage, diesen Weg nachzuvollziehen, doch folgen können sie ihm nicht. Allein der Baron scheint zu wissen, welchem der verzweigten Pfade man folgen muss, um sich von den Feenpfaden nicht narren zu lassen – denn nur ihm liegt dieser Pfad im Blut.

Die Aufgabe Ihrer Helden ist es, Allerich vor den Attacken der Vögel zu schützen. Die Nachtwinde könnten ihn ohne die Hilfe der Helden schnell töten. Denn Allerich findet sich in seinem jetzigen Zustand sehr wohl in der Feenwelt zurecht, sein Körper jedoch wandelt im Diesseits. Die angreifenden Vögel nimmt er daher erst wahr, wenn es zu spät ist, da sämtliche seiner Sinne von den vielfältigen Reizen der Feenwelt abgelenkt werden. Sollte Allerichs Lebensenergie von 36 auf unter 6 sinken (bedenken Sie den Rüstungsschutz von 1), bricht er bewusstlos zusammen und wird (ohne Schutz durch die Helden) unter den Attacken der Vögel sterben.

Ihre Funktion als Leibwächter wird den Helden von Allerich selbst nicht gerade leichter gemacht: Der junge Baron vermag nicht zu beurteilen, wie nah oder fern – oder ob – die Expeditionsgruppe ihm folgt. Zeit und Raum folgt in der Welt der Feen anderen Gesetzen. Unter Umständen hat Allerich die Helden und die übrigen Gefährten in seinem leichten Rauschzustand längst vergessen. Geben die Helden nicht wie ein Luchs auf ihren Schützling Acht, eilt dieser kurzerhand in die Dunkelheit des Waldes und entschwindet ihrem Sichtfeld. Es sollte Ihre Spieler einige Schwierigkeiten und Allerich diverse Lebenspunkte kosten, bis die Gruppe ihn wiederfindet.

DER JUNGE WALDSCHRAT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unter Allerichs Führung kommt ihr im Zwielficht des Blätterbaldachins schnell voran. Der Baron stapft blind vorwärts, genau auf einen direkt im Weg liegenden Baumstamm mit kurzer Blätterkrone zu, der von vielen Axthieben grob bearbeitet wurde.

(Lassen Sie Ihre Helden hier kurz reagieren.)

Als ihr euren Führer um den Stamm herumleitet, stellt ihr fest, dass aus den Axtlöchern Ströme längst verhärteten Harzes ausgetreten sind, dass der Baum kaum Wurzeln besessen hat, und dass ihr das verholzte Gesicht kennt, das jung und doch uralte Schmerzen verzerrt erstarrt ist. Vor euch liegt jener junge, treue Waldschrat, dessen Vater einst die Holde Ulfindel schützte – von schrecklichen Axtwunden gefällt. Der junge Waldschrat ist tot.

Natürlich ist dieses Opfer Beorn und Konsorten zu verdanken. Sie nahmen für ihre Niederlage in der **Namenlosen Dämmerung** Rache an dem Waldschrat, als dieser sich ihnen in verzweifelter Mut entgegenstellte, um sie aufzuhalten.

ANTARALEONS ZAUBERMELODIE

Eines Morgens weckt Naheniel die Helden mit der Nachricht, dass sie die vollständige hochelfische Zauber Melodie nun kennt. Wenn es darauf ankommt, wird sie die Harfe der Winde spielen können. Auf die drei wundersamen Liedträger angesprochen, erklärt Naheniel, dass diese sie in der Nacht endgültig verlassen haben.

DAS WIPFELSCHIFF

Haben Sie die Helden und Allerich ausreichend mit Nachtwinden, andersweltlichen Begegnungen und toten Waldschraten eingedeckt, können Sie der Reise zu Fuß mit dem Fund des Wipfelschiffes ein Ende bereiten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem Schrei des Triumphes stürzt Allerich auf ein großes Feld Schwertfarne zu, die uralte und baumhoch zwischen den Kronen der Bäume empor ragen. Allerich lächelt euch an – tatsächlich scheint er euch nun wieder wahrzunehmen – und verkündet feierlich: „Wir sind am Ziel!“

Doch von einem 'Gefährten der alten Stadt' ist weit und breit nichts zu sehen. Lediglich uralte Baumriesen umringen euch schweigend.



Wie es sich für ein Wipfelschiff gehört, ist es natürlich nicht auf dem Boden, sondern in den Wipfeln der Bäume gestrandet. Lassen Sie die Helden ruhig ein wenig suchen. Kommt einer Ihrer Helden auf die Idee, nach oben zu schauen oder zu überlegen, was für Gefährten die Hochelfen denn damals wohl gehabt haben könnten, können Sie ihm gestatten, im Geäst einer der alten Eichen einen

dunklen Schatten zu erblicken. Klettern müssen Ihre Helden dann selbstverständlich immer noch. Doch wenn die Experten (der Rote Pfeil, Allechandriel und möglicherweise einige Helden) mit Seilen Hilfestellungen einrichten, ist selbst der vermutlich noch verwundete Allerich in der Lage, den Baum zu erklimmen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf den ersten Blick vermeint ihr, einen völlig zugewucherten breiten Baumstamm vor euch zu haben, der quer in der Krone der Eiche liegt. Er scheint relativ leicht zu sein und ist längst fest von kräftigen Ästen umwachsen. Tenobaal leuchtet an einer Stelle vorsichtig einen Teil des Pflanzenbewuchses und stößt ein überraschendes „Ayée!“ aus. Was unter dem Schleier von Ulmenwürger und Waldwebe zum Vorschein kommt, ist eine Wand aus Jahrtausende altem Holz, das morsch und brüchig wirkt.

Was hier ruht, erinnert am ehesten an ein Boot, dessen Bauch fast bis oben hin gefüllt ist mit Erde, verkrüppelten Bäumen und Büschen.

Wie die Helden das uralte Schiff entlauben, das hier von mehreren Jahrtausenden des Wildwuchses zurückerobert wurde, sei ihnen überlassen. Die gängigste Methode ist hier vermutlich der HASELBUSCH.

Übrigens: Hier sollte ein letzter Nachtwind die Helden erspähen. Dieser wird sich jedoch zur Überraschung aller nicht mehr auf Allerich, sondern auf den astralintensivsten Helden (oder den Roten Pfeil) stürzen.

IN DIE WAPFEN!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt das Gefährt größtenteils von Bewuchs und Erde befreit, so dass ihr nun seine Fremdartigkeit erahnen könnt. Bei dem Wipfelschiff handelt es sich nicht um ein Ruderboot, sondern um einen kleinen Segler, dessen Mast völlig verrotten in dem geschwungenen Bauch liegt. Sicherlich sechs Schritt lang, bietet das Boot euch allen mit Gepäck ausreichend Platz. Aus den Seitenwänden ragt auf jeder Seite ein flossenähnlicher Auswuchs heraus, das Heck läuft mit dem Ruder ähnlich schmal aus, wie der Bug beginnt. Mitten im Boden des Schiffes gibt es sogar eine runde Nahtstelle, die halb wie ein Astansatz, halb wie ein Bauchnabel wirkt.

“Dieses Gefährt fährt nirgendwo mehr hin!”, stellt Allechandriel nüchtern fest. Doch der Rote Pfeil winkt ab und zieht aus seiner Tasche die große Knolle hervor. Kaum hält er sie über das Boot, beginnt dieses zu erzittern und zu erbeben. Und als er den Humusschlüssel auf den ‘Nabel’ legt, durchzieht von diesem ausgehend eine Wandlung das Boot. Das uralte Holz hellt sich auf, wirkt frischer, Löcher und Bruchstellen wachsen zusammen – ein neuer Mast wächst gleich einem jungen Baum aus dem Grund des Schiffes hervor und spannt blattähnliche Segel auf. Ja, selbst die Pflanzenornamentik im Holz tritt gestochen scharf hervor, als sei sie eben erst gefertigt worden. Ein Ruck geht durch das Gefährt, das von stetem Waldesrauschen umgeben ist. Es scheint euch, dass sich die Äste des Baumes eurem Gefährt freundschaftlich zuneigen.

“Dieses schon!”, stellt Nahaniel zufrieden fest, gleichsam als Antwort auf die Zweifel ihrer Base.

Mit dem ANALYSIS oder dem BLICK DER WEBERIN betrachtet, stellt sich das Schiff als Inkarnation des WIPFELLAUF dar – was ein Magier, der diesen Zauber nicht beherrscht, natürlich auch nicht erkennen kann. Lediglich machtvolle Bewegungsmagie, deren Ursprung nicht auf eines der Elfenvölker festzulegen ist, enthüllt sich jenen, die den Zauber nicht kennen. Den Helden stellt sich nun eine weitere Frage: Wie das ganze Gepäck auf den hohen Baum bekommen? Hier sollten sich die Helden etwas einfallen lassen, denn auf den Boden bekommen sie das Wipfelschiff nicht so ohne weiteres. Der verwundete und sehr erschöpfte Allerich wird darauf bestehen, hier mit den Lasttieren zu warten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Mein Teil dieser Queste ist getan. Ich darf euch nicht behindern, sondern werde hier bleiben. Ulfindel wird sich meiner annehmen. Alles, was nun folgt, liegt in euren Händen. Erweist euch all der Opfer, die bisher erbracht wurden, als würdig!”

Das Boot ist beladen, die Passagiere an Bord. Dieses Mal ist es Nahaniel, die die Führung übernimmt, indem sie sich an das Steuer setzt. Einen Moment lang scheint sie verwirrt, unwissend, wie sie dieses fremdartige Boot unter ihre Kontrolle bringen soll. Dann fasst ihre Hand das Ruder und liebkost das junge Holz mit ihren schlanken, weißen Fingern.

Ein neuerlicher Ruck geht durch das Gefährt. Das Rauschen des Waldes um euch herum schwillt zu einem fremdartigen Choral an, sämtliche Bäume neigen sich euch zu. Und ohne dass ihr es recht bemerkt, gleitet das Gefährt durch die Wipfel. Kein Kratzen von Baumkronen am Rumpf ist zu hören, denn ihr werdet von den Ästen gleichsam wie auf Händen getragen. Der Wind ist lau, das Tempo gemächlich, und so schwebt ihr unter dem nächtlichen Sternenhimmel einer Legende zu: Simyala.

GESCHEITERTE EXPEDITION

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach einiger Zeit alarmiert Allechandriel die Gruppe mit einem erstaunten Ausruf in Isdira: “Dort unten sehe ich dein Licht, Nahaniel!”

Und tatsächlich, an der Stelle, auf die sie deutet, erkennt auch ihr mit abnehmender Distanz ein schwaches blaues Leuchten. Nahaniel, die bis jetzt das Ruder nicht bewegt hat, legt es um und steuert das Boot von ihrem unbeirrbaren Pfad weg darauf zu.

Nahaniel ‘parkt’ das Wipfelschiff auf einem großen Baum, der unter der Last des Gewichtes stöhnt, und macht sich an den Abstieg. Wer sie begleitet, wird ebenfalls der Überreste einer der gescheiterten Expeditionen ansichtig, die Nahaniel vor vier Jahren ausschickte. Das Licht geht von einem großen Gwen-Petryl-Stein aus, der, in einer Windlaterne in eine Astgabel geklemmt, noch immer leuchtet. In der Nähe finden sich zwei Skelette mit wenig Gepäck (Seile, eine Axt, ein ausgetrockneter Wasserschlauch, keine Waffen, keine Wertgegenstände, kurz: nicht annähernd die exzellente Ausrüstung, die Nahaniel ihnen zur Verfügung gestellt hat).

Leise flüstert die Gräfin: “Eigentlich waren es sechs.”

Doch welche Tragödie diese Leute getötet hat, lässt sich aus den bleichen Knochen nicht ablesen.

FLUGVERKEHR

Neben Vögeln aller denkbaren und undenkbbaren Arten kreuzen auch gefährlichere Kreaturen den Weg der Helden. Vielleicht möchten Sie sie noch einmal mit einem ganzen Schwarm Harpyien konfrontieren und eine echte Luftschlacht mit verschleppten Helden daraus machen (Werte siehe Seite 120), vielleicht auch eine halbwegs freundschaftliche Wiederbegegnung mit den überlebenden Harpyien aus Schloss Silz feiern. Einem jedoch sollten die Helden ganz sicher begegnen: einem herrschaftlich dahingleitenden Kaiserdrachen auf der Jagd, dessen Schuppen in der Frühsonne in tiefem Rotgold schimmern. Die Spannweite seiner Flügel beträgt fast zwanzig Schritt, die ihn schnell näher an das Wipfelschiff heranträgt. Ein tiefer Blick aus uralten Augen ist alle Aufmerksamkeit, die die majestätische Kreatur den menschlichen und elfischen Würmern zollt.

DER GEFALLENE WIND

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr gleitet noch immer unter der lauen Mittagssonne dahin, vom sachten Auf und Ab der wogenden Baumwipfel geschaukelt. So fällt zunächst auch kaum auf, dass sich der Himmel in Fahrtrichtung verdunkelt und der Wind Gewitterwolken vor sich her treibt – bis deutlich merkbar wird, dass der Wind nicht nur die Baumkronen, sondern auch euer Gefährt zum Schwanken bringt. Erstaunlich schnell zieht ein veritabler Sturm um euch herum auf, so dass nicht festgezurrtes Gepäck im ganzen Schiffsbauch hin- und hergewirbelt wird. Eine gewaltige Sturmwind saust ‘wie der Wind’ über euch hinweg, so dass eure Ohren dröhnen. Als sich aber die Naturgewalten legen, bemerkt ihr, dass die Sturmwind mitnichten vorbei gezogen ist – vielmehr befindet ihr euch (im wahrsten Sinne des Wortes) im Auge des Sturms! Ein violettes Augenpaar tanzt in der Sturmsäule um euch her und blickt auf euch herab.

Dann grollt der Wind: “Wer Wind sät, wird Sturm ernten!”

Vielleicht erkennt der eine oder die andere diesen Kaiserspruch Hals noch, bevor euer Schiff immer schneller im Kreis zu wirbeln beginnt. Die Baumkronen unter euch krachen und zerbersten und schließlich wird euer Gefährt durch die heulende Wand des Orkans hinausgeschleudert. Das Brechen des Mastes könnt ihr inmitten all des Getoses nur erahnen, ehe ihr vollends die Kontrolle über euer Schiff verliert.

STURMFAHRT

Reduzieren Sie das Gepäck der Helden um die Hälfte, wenn es nicht fest gesichert war, und um ein Viertel, wenn doch. *Körperbeherrschungs*-Proben +6 zeigen an, ob sich die Helden relativ sicher in dem Boot verkeilen können. Gelingt eine Probe nicht um diesen Betrag, sondern nur bis zu +/-0, wird er oder sie in dem Wipfelschiff hin- und hergeschleudert und trägt selbst 2W6+2 Schadenspunkte davon. 1W6 zufällig bestimmte Insassen erleiden durch seinen Aufprall zusätzlich 1W6+1 Schadenspunkte.

Wem die Probe um bis zu 7 Punkte misslingt, kann sich noch an einem Seil, der Bordwand oder der Hand eines anderen Helden festhalten. Wem jedoch die Probe gänzlich missglückt, der fällt (siehe unten).

Mit Hilfe einer *Körperkraft*-Probe, erschwert um das Gewicht des Helden mit Ausrüstung in Stein/10, kann es den sich irgendwo festkrallenden Helden gelingen, ihren Gefährten hochzuziehen. Ist der in Bedrängnis geratene Held in der Lage, selbst bei seiner Rettung mitzuhelfen, kann er den Aufschlag der Probe seiner Gefährten auf die Hälfte reduzieren – wen ihm selbst eine *Körperkraft*-Probe (nach obigen Modi) gelingt. Sie müssen als Spielleiter Ihrer Runde selbst wissen, ob Ihre Helden noch ein, zwei solcher Erschütterungen vertragen – der gefallene Wind selbst hat einen niederhöllischen Spaß daran, das Wipfelschiff als Spielball seines Elementes zu betrachten. Haben Ihre Helden genug oder sind ein, zwei Helden über Bord gegangen und selbst tüchtig von den Windböen durch die Gegend gewirbelt worden, wird es dem Schiff zu bunt: Es taucht unter den vom Sturm hin- und her gerissenen Helden hindurch, so dass die im Boot Sitzenden versuchen können, ihre Gefährten wieder 'einzufangen'. Ist dies gelungen, geht das Boot auf 'Tauchpartie' im Meer der sturmgepeitschten Äste des Waldes.

Von dem niederhöllischen Sturm in tödliche Peitschenschnüre verwandelt fegen die Äste über das Elfenschiff hinweg, reißen tiefe Furchen in die lebendigen Wände aus Holz und gefährden den Kopf eines jeden Helden, der sich über die Bordwand hinausschiebt.

Es regnet Nadeln und Rindenstücke, als eine Seite des Wipfelschiffes an einem Baumstamm vorbeischrämmt und Teile des Holzes von der unbändigen Kraft des Sturmes weggerissen werden.

DER SPIEGELBANN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein kräftiger Sog ergreift euer Gefährt, und die Wirklichkeit um euch her verschwimmt. Für einen Moment scheint es euch, als befändet ihr euch in einem kristallinen Dom, dessen Wände aus glitzerndem Sternenstaub, Mondlicht und Winden gewoben sind.

Hier herrscht herrliche Ruhe, und das Spiegelbild eurer kleinen Gruppe in dem Elfenschiff wird reflektiert und bricht sich milliardenfach in jede Richtung des Kristalldoms. Der Moment dehnt sich zu einer Ewigkeit, dann Rauschen die Blätter um euch herum wieder, und es ist vorbei. Ihr habt etwas durchquert, etwas hinter euch gelassen – nur: Was?

Das Wipfelschiff hat die Helden durch den Spiegelbann getragen, der Simyala seit Jahrhunderten vor der Außenwelt schützt und verbirgt. Noch wichtiger ist jedoch, dass der Spiegelbann die Ratten, Träger der Essenz des Basiliskenkönigs, im Innern der alten Elfenstadt gefangen hält – und damit auch den Basiliskenkönig selbst. Wenn dieser dereinst wieder aufersteht, wird es nur dem Spiegelbann gelingen, das machtvolle Schlangenwesen durch seinen eigenen Blick zu bannen und so die Welt vor ihm zu schützen. Deshalb ist es auch Pardonas und Beorns Bestreben, nicht nur die neuerliche Beschwörung des Basiliskenkönigs voranzubringen, sondern auch den Spiegelbann zu zerschmettern, der einstmals von den Elfen Simyalas aus den Zwölf Winden, Mondlicht und Sternenstaub gewoben wurde. Und wer könnte diesen Kampf besser führen als der dreizehnte, der verdorben, der Gefallene Wind?

Bereits einmal gelang es ihm, einen Riss in den Bann zu schlagen, um Beorn und seiner Gefolgschaft so den Weg nach Simyala zu ebnen. Nach der Attacke auf die Helden ist es das primäre Ziel des Gefallenen Windes, den Spiegelbann zu schwächen, wo er kann. Doch dem wird Nahaniel hoffentlich mit Harfe und Zauberedelstein entgegenwirken.

AKT IV:

»DAS URALTE SIMYALA, VON PFLANZEN UND ERDREICH ÜBERWUCHERT«[✦]

DER WIPFELHAFFEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch trudelnd und viel zu schnell schießt euer Boot über die Baumkronen, auf einen 'Wald über dem Wald' zu, wo riesenhafte Bäume aus dem Wipfelmeer herausragen. Deren Äste bilden zu je vier Seiten hin auf mehreren Ebenen übereinander Plattformen, die man nur als Anlegestege bezeichnen kann. Doch bleibt euch keine Zeit für lange Betrachtungen – das durch die Sturmfahrt beschädigte Gefährt rast auf den Hafen zu, als wolle es hindurchbrausen, ohne seine Fahrt zu verlangsamen. Entsetzt werdet ihr eines sehr großen Wipfelschiffs ansichtig, das genau auf eurem Kurs liegt – und euer Boot macht keine Anstalten, auszuweichen.

Willkommen in Simyala! Geben Sie den Helden zwei Kampfrunden, um zu reagieren: Wer sich nicht mit einem sehr schnellen Zauber zu behelfen weiß, wird sich festkrallen oder im Schiff verkeilen müssen – hinauspringen ist auch möglich, jedoch nicht weniger riskant als eine Kollision (2W6+2 SP bei misslungener *Körperbeherrschungs*-Probe +3).

Beim Aufprall auf das zweite Schiff ist eine *Körperkraft*-Probe +5 fällig. Wenn sie gelingt, erleiden die entsprechenden Helden 1W6 Trefferpunkte von berstenden Splittern und Balken. Wer nicht so erfolgreich ist, wird aus dem Schiff gewirbelt – auf den Steg, gegen das andere Schiff oder auf die als 'Schienen' fungierenden tragenden Äste. In diesem Falle sind 2W6+4 Schadenspunkte fällig.

Das Wipfelschiff der Helden ist durch diese Bruchlandung leider völlig zerstört: Neben dem völlig zersplitterten Bug und den Schäden der vergangenen Fahrt durchläuft ein Riss das Boot der Länge nach und spaltet auch den 'Nabel'. Doch immerhin haben die Helden nun den Wipfelhafen erreicht, an dem vor mehr als einem halben Dutzend Jahrtausenden reger Betrieb an- und ablegender Wipfel- und Luftschiffe herrschte. Tatsächlich ist der Hafen kaum verändert, da er

^{*)} Zitat aus: Codex Dimensionis, Ursprung unbekannt, Exemplar des Arcanen Institutes zu Punin

mit einer die Bäume in permanente Formen zwingenden Urform des HASELBUSCH-Zaubers geformt wurde – für den heutigen Stand der Magie ist dies allein schon eine Sensation.

DAS WRACK

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Direkt neben dem Steg, auf dem euer Schiff zerschellt ist, hängt ein zweites Wipfelschiff schief in den Ästen, viel größer und prachtvoller als eures. Die Lianen befestigen es noch immer an den Pfosten des Hafens, doch sie sind alt und trocken – ebenso, wie das gesamte Schiff gleich einem leblosen Stück Holz auf den tragenden Ästen des Baumes liegt. Auch wenn der Mast noch mit ausgebreiteten Zweigen steht, sind Segel nicht zu sehen, und an Bord regt sich nichts.

Begeben sich die Helden an Bord, finden sie dort Zeugnisse vergangenener Schrecken. Selbst über die Jahrtausende haben sich hier die Skelette von Elfen und Ratten gehalten; Elfen, die auf der Flucht aus Simyala waren, Ratten, die wie ein Heer über sie kamen und jegliches Leben an Bord vernichteten.

Wenn Sie den Charakteren eine Portion Pathos gönnen wollen, beschreiben Sie Knochenhaufen kleiner Elfenkinder neben (vermutlich) denen ihrer Mütter und Väter, daneben noch eine kleine (und noch funktionstüchtige) Spielzeug-Rose aus Rosenquarz, die sich öffnet, wenn man darüber bläst, und schließt, wenn ein Tropfen Wasser (wie etwa eine Träne) darauf fällt.

Zwei Skelette liegen in einem großen Haufen Rattenknochen am Steuer des Schiffs – auf den bleichen Knochen sieht man selbst nach all den Jahrzehnten noch die Nagespuren: Die Ratten haben sich in ihrer Raserei bis auf die Knochen ihrer Opfer durchgefressen. Ein Anatom oder Heilkundler findet sicherlich sechzig elfische Skelette

auf den verschiedenen Ebenen des Schiffes, dazu sicherlich das vierfache an Rattenknochen – ein Ort des Grauens.

FORSCHERDRANG UND SPIEL IN DER STADT

Vermutlich werden die Helden, nachdem sie ihre Wunden von Sturmfahrt und unsanfter Landung ein wenig geleckert haben, gleich ihre Umgebung erforschen wollen. Greifen Sie dafür auf die Beschreibung Simyalas ab der nächsten Seite zurück, in der einige der faszinierenden Orte dieser uralten Stadt kurz beschrieben sind. Dies sollte jedoch kein Spaziergang werden, bei dem Ihre Helden einen vollständigen Überblick über die Stadt erhalten – ein, zwei Örtlichkeiten sollten für den Anfang reichen, bevor Sie mit der ersten Begegnung der Haupthandlung fortfahren.

Wie lange die Helden später bei den Katzenelfen zubringen, hängt einerseits von ihren Aktivitäten und andererseits von dem Tempo ab, dass Sie, verehrter Spielleiter, Ihnen vorgeben. In dieser Kampagne ist epischer Spielraum für große Gefühle.

Nutzen Sie die Stadtbeschreibung auch für selbstentwickelte Zwischenszenen. Vielleicht verliebt sich gar einer der Helden in die Baumsängerin Vayadin oder eine Heldin in den Luchs Sylmian (siehe unten) – eine tragische Liebe, die zum Scheitern verurteilt ist.

Wenn Sie die Handlung straff anziehen, könnten die Helden Simyala noch am Tag ihrer Ankunft wieder verlassen. Wir empfehlen Ihnen aber dringlich, sich und Ihren Spielern für diese einmalige Stadt ein wenig Zeit zu lassen. Strecken Sie die Ereignisse und Entdeckungen in Simyala über mehrere Tage, so dass die Helden Gelegenheit zum Rollenspiel und zur Interaktion mit den Wesen haben, die ihnen hier begegnen. Auf diese Weise wirkt die Handlung nicht zu gedrängt und gezwungen, und die Helden haben die Möglichkeit, die Elfenstadt zu erkunden und, wo möglich, zu genießen – und dergestalt ein Gefühl für diese fremdartige Welt aus der Vergangenheit zu erhalten.

SIMYALA – GESCHICHTE UND HINTERGRUND (MEISTERINFORMATIONEN)

»Es gibt eine verborgene Stadt der Elfen, in der Wunderblumen wachsen und Honigbrunnen fließen. Kein Sterblicher weiß, wo diese Stadt zu suchen ist. Diejenigen Menschen, die sie gefunden haben, sind aber nie zurückgekommen. Ob sie tot oder dort geblieben sind, weiß niemand zu sagen.«
—Zusammenfassung typischer alter Elfenmärchen aus Garetien

MYTHOS AUS ALTER ZEIT

Simyala gilt aus heutiger Sicht als eine der sechs größten Hochelfenstädte, von denen jede nach Meinung einiger Gelehrter mit einem bestimmten Element verbunden war. So wie etwa der Himmelsturm inmitten des ewigen Eises liegt, Isiriël von Wasser umgeben ist und Tie'Shianna dem Element Erz geweiht war, so befindet sich Simyala – verborgen durch einen Spiegelbann – hinter einem Wall aus Dornen und Ranken, inmitten der Wälder des Lebens und (vornehmlich) geformt aus dem Element Humus.

Simyala wurde vor über 6.000 Jahren errichtet, als die Städtelkultur der Hochelfen begann. Geographisch wählten die *fenvar* (elfische Bezeichnung für die Hochelfen) für den Bau dieser Metropole das Gebiet des heutigen Reichsforstes, der heutzutage – trotz seiner beeindruckenden Ausmaße – nur noch ein Schatten seiner selbst ist. Tatsächlich handelt es sich hierbei um den kümmerlichen Rest eines gewaltigen Urwaldes, der vor Tausenden von Jahren noch die gesamte Ebene zwischen Finsterkamm und Schwarzer Sichel ausfüllte. Für das Werden und Vergehen dieses Waldes wird in der Regel der einstige Hüter der Elemente, der Alte Drache Pyrdacor, verantwortlich gemacht (siehe **Firuns Atem**, S. 13).

Simyala, die Blühende, lag einst im 'Zentrum' dieses Urwaldes, dort, wo die vom Hüter der Elemente entfesselten Humuskraft am stärksten waren. Und da die Metropole nach und nach inmitten des blühenden Lebens emporwuchs, benannten die alten Hochelfen ihre Stadt ehrfürchtig nach dem mythischen Simia – jenem Simia, der

nicht nur als erster der Elfen gilt, sondern den sie auch als ihren ersten König verehrten.

PARDONA: DIE ZUNGE DES NAMENLOSEN

Simyala war schon bald bekannt für seine prächtigen magischen Gärten und Haine, von denen es hieß, dass hier jeder Baum, jeder Strauch und jede Blume Aventuriens gedeihen würde. Zaubernusssträucher, Alraunen und Kairan wuchsen inmitten der Metropole, in der die Hochelfen wandelten und ihre Lieder erklingen ließen. Schon bald wurde die Stadt zum Zentrum der Verehrung Simias, den die Hochelfen zum Gott erhoben. Doch ein Schatten fiel über die Schönheit, als vor nunmehr fünf Jahrtausenden erneut der Hauch des Namenlosen nach Aventurien drang. Der Gottdrache Pyr Dracon (Pyrdacor) erschuf mit Hilfe der Elfenkönigin Orima im mächtigsten der dreizehn Kessel der Urkräfte, die die Elfen Nurti und Zerzal nennen, eine Elfe mit silberweißen Locken und goldfarbenen Augen, ursprünglich Pyrdona genannt (später im Isdira: *bhardona* = Begehrensauslöserin). Selbst Pyrdacor ahnte nicht, dass Pardonas Entstehung bereits vom Namenlosen selbst korruptiert wurde. Pardona sollte ursprünglich den Kult Pyrdacors fördern, damit dieser seine Macht über die Hochelfen ausdehnen konnte. Doch statt dieser Weisung zu folgen, verriet sie den Gottdrachen. Ihre Intrigen waren es, die zunächst den Einfluss des vergöttlichten Simias brachen und zur endgültigen Blendung der ebenfalls vergöttlichten Orima führten. Auf diese Weise gelang es der finsternen Elfe nach und nach, den Untergang der Hochelfenstädte einzuleiten.

Etwa 3000 v.BF. reifte Pardonas größte Schandtät: Unbemerkt hatte sie jene Wesenheit aus den dunkelsten Urklüften der Welt ins Diesseits gerufen und nach Simyala geführt, die die Sagen später den 'Basiliskenkönig' nannten. Damit war die vielleicht älteste und lebendig-



ste der Elfenstädte dem Untergang geweiht. Doch auch Pardona hatte einen fürchterlichen Preis zu zahlen. Da der Elfe bei der Beschwörung des Basiliskenkönigs ein Fehler unterlief, wurde sie für ein Jahrtausend in die Niederhöhlen geschleudert und konnte erst durch die Macht des Namenlosen gerettet werden. Seit dieser Zeit ist Pardona die höchste Legatin des Namenlosen auf Dere.

Seit sich die Elfe nach Borbarads Entrückung der Macht der Dämonenztadelle bedienen kann, plant sie, die zerstörerischen Kräfte des 'Basiliskenkönigs' erneut zu entfesseln. Und diesmal soll diese schreckliche Monstrosität den Weg für Pardonas eigene Schöpfungen ebnen – und dem Namenlosen dienen.

SIMYALAS UNTERGANG

»Die Stadt der Hochelben aber ward vergiftet. Ungeziefer und Unkraut nahmen überhand, und nichts, was dort wuchs und wandelte, hatte der Peraine Segen. Die Straßen waren schwarz vor Ratten, und das Gekreuch erwählte sich gar einen Kaiser. Jene Elben, die nicht die Seuche dahinraffte, verwandelten sich in Katzen und führten Krieg gegen die Ratten.«

—aus den Annalen des Götteralters, gekürzt;

Kaiser-Bodar-Ausgabe, Gareth 753 BF

Tatsächlich streiten sich die Gelehrten, ob der Basilisk eine gewöhnliche Kreatur ist und ob es demzufolge überhaupt einen Tierkönig der Basilisken geben kann. Tatsächlich ist der mythische Basiliskenkönig kein Tierkönig im eigentlichen Sinne. Doch seine Existenz wurzelt in den gleichen unheimlichen Kräften, die alle 700 Jahre dafür sorgen, dass eine Kröte ein Hahnenei ausbrütet und ein 'gewöhnlicher' Basilisk entsteht (siehe ZBA 74). Demzufolge vereint auch diese Wesenheit viele Aspekte in sich, die den Basilisken zugesprochen werden – mit einem Unterschied: Die Monstrosität, die Pardona einst aus den finstersten Urklüften der Welt ins Diesseits rief, ist ungleich stärker und seine schreckliche Macht durchdrungen von der Kraft des Namenlosen Gottes.

Die Besonnenen unter den alten *fenvar*, die die alten Sorgenlieder des Hochelfen Simia noch zu deuten wussten, ahnten, welch schreckliches Schicksal Simyala auszulöschen drohte. Auch wenn diese Mahner von ihren Zeitgenossen ob ihrer Überzeugung verlacht wurden, entwickelten sie rechtzeitig einen Plan, um den Basiliskenkönig – wenn es ihnen schon nicht vergönnt sein sollte, ihn zu vernichten – wenigstens einzukerkern. Ein Plan, der in der Errichtung des bis heute existenten, aus Mondlicht, Sternenstaub, Zaubergesang und Winden gewobenen Spiegelbanns besteht, der die gesamte Metropole wie eine gewaltige Halbkugel umgibt. Der Spiegelbann war ein effektives Mittel, das den Basiliskenkönig einerseits dazu zwang, in der Stadt auszuharren (sein eigener Anblick wäre auch für ihn tödlich gewesen), zum anderen aber auch dafür sorgte, die alte Elfenmetropole nach außen hin quasi unsichtbar zu machen und damit vor Entdeckung zu schützen.

Pardona selbst erlebte den Untergang Simyalas nicht mehr, denn ihre Seele war wegen ihrer fehlerhaften Beschwörung schon tief in die Niederhöhlen katapultiert worden. Doch ihr Werk zeigte Wirkung. Innerhalb von einem Tag und einer Nacht krochen Tausende von Ratten aus verborgenen Schlupfwinkeln und tiefen Höhlungen und fielen in die Elfenmetropole ein. Gleich infizierten Trägern einer bösartigen Krankheit schleppte jede von ihnen einen Aspekt der gerufenen Monstrosität in die Stadt. Und wenn es in der Geronssage irritierend heißt "das Gekreuch erwählte sich gar einen Kaiser", dann ist damit nichts anderes gemeint, als dass die Ratten am Ende zusammenströmten, die finsternen Aspekte zusammenfanden und aus ihnen der Basiliskenkönig erwuchs.

Die schrecklichen Szenen, die sich damals in Simyala zutrugen, können hier nicht wiedergegeben werden. Die Hochelfen starben zu Hunderten und wir wissen immerhin, dass jene Simyaler, die rechtzeitig fliehen konnten, zusammen mit den Überlebenden der anderen Elfenstädte als Vorfahren der heutigen Auelfen gelten.

KATZENMACHT UND SIEBENSTREICH

Einige der Hochelfen beschlossen in den letzten Tagen Simyalas, in der vom Spiegelbann umschlossenen Stadt auszuharren, um Wacht über die verheerte Stadt zu halten. Sie ließen ihre Lieder sprechen und nahmen Katzensgestalt an: eine Erscheinungsform, die ihnen – wie in vielen Märchen beschrieben – 'sieben Leben' (also sechs Wiedergeburten) ermöglichte und in der sie die Ratten in Simyala am effektivsten bekämpfen konnten. Als es Geron später mit Götterhilfe gelang, nach Simyala vorzudringen und den Basiliskenkönig mit dem Schwert Siebenstreich zu erschlagen, wurde dieser nicht etwa vollständig vernichtet, sondern zerfiel wieder in jene unheimlichen Aspekte, die sich bis heute erneut auf die Heerschar der Ratten verteilen.

Die Katzen(elfen) verhinderten im steten Kampf mit dem Gekreuch, dass diese Aspekte des Basiliskenkönigs wieder zueinander finden konnten. Doch die Jahrtausende vergingen. Viele Katzen(elfen) haben ihre letzte Wiedergeburt hinter sich, und vor allem: Pardona kehrte wieder zurück. Was die finstere Elfe letztlich mit einer Entität wie dem Basiliskenkönig anrichten könnte, gehört zu jenen Schrecknissen, die wir hier nicht ausmalen wollen – nicht in diesem Abenteurer.

SIMYALA HEUTE

Das Jahrtausende alte Simyala soll Ihre Spieler in mancherlei Hinsicht überraschen und überwältigen. Ihre Helden werden und sollen Gelegenheit haben, Simyala auch abseits des eigentlichen Handlungsstrangs zu erforschen. Etwa ein Drittel der alten Stadtfläche wurde durch den giftigen Brodem des Basiliskenkönigs verdorben (und soll weiter unten in einem eigenen Kapitel vorgestellt werden). Der Rest der Humusstadt weist heute – mit einigen Einschränkungen – noch deutlich erkennbare Züge des alten Erscheinungsbildes auf. Die folgenden Angaben mögen Ihnen dabei helfen, die uralte, zuweilen gespenstisch anmutende Elfenstadt mit heimlichem und unheimlichem Leben zu erfüllen. Wenn es Ihnen gelingt, den Helden ein Gefühl des Staunens zu entlocken, ihnen zugleich aber auch jenes klaustrophobische Entsetzen zu vermitteln, das die Stadt seit Jahrtausenden im Klammergriff des Spiegelbanns gefangen hält, haben Sie die richtige Stimmung getroffen.

BAUWEISE

Simyala wurde ganz wesentlich mit und aus den Kräften des Humus errichtet. Das heißt, die 'Bausubstanz' der Stadt – also Bäume, Wurzeln, Sträucher und anderes Pflanzen- und Tiermaterial – lebt und war innerhalb der letzten Jahrtausende naturgegeben gewissen Veränderungen unterworfen. Nahezu alle Bauten der Stadt entstanden mittels Zauberkraft, indem die Gewächse des alten mittelaventurischen Urwaldes gemäß den Wünschen der Hochelfen Gestalt annahmen. Allein die magische Präsenz dieses Ortes sorgt bis heute dafür, dass noch Spuren der ehemaligen Pflanzenarchitektur existieren. Nach irdischen Begriffen müsste man Simyala als Stadt der Hochhäuser und tiefen Straßenschluchten bezeichnen, nur dass sich hier – vor allem im Zentrum der Stadt – gewaltige Wohnbäume erheben, von denen einige bis zu siebzig Schritt hoch sind: kolossale Humusmanifestationen, die mittels elfischer Magie zu lebendig-grünen Wohninseln geformt wurden und die in dieser Gestalt größtenteils noch immer erhalten sind.

Da Simyala auf einem Zentrum der Humusenergien errichtet wurde und HASELBUSCH sowie die Humusvariante des METAMORPHO quasi zum Standardrepertoire der hochelfischen Baumeister Simyalas zählten, existiert praktisch kaum eine architektonische Humusspielerei, die in Simyala nicht angetroffen werden könnte. Viele dieser 'lebenden Bauwerke' wurden auf magische Art und Weise dauerhaft angelegt (und man findet sie in dieser Form noch heute). Andere Bauten und Konstruktionen waren schon zur Zeit ihrer Erschaffung nur als kurzfristige und ebenso lustvolle Humusspielerei gedacht, die im Laufe der Jahrtausende zugewachsen, verwachsen, versteinert oder oft genug einfach abgestorben und damit wieder zu dem geworden sind, was sie schon immer waren: Humus.

ERSCHEINUNGSBILD

Simyala, ursprünglich Heimat von etwa fünftausend Hochelfen, ähnelt heute mehr einem gigantischen, urwüchsigen Mischwald als einer herkömmlichen Stadt. Es sind vor Kraft strotzende Eichen, Rotbuchen und Elbenkastanien mit meterdicken Stämmen, die das 'Straßenbild' bestimmen. Dazwischen mischen sich Tannen neben großen Ulmen (darunter zahlreiche Blutulmen), und Trauerweiden lassen ihre Blätter bis zum Boden hängen, wo Tarnele, Scharlachkraut, Waldmeister und Hexenringe im stillen Einvernehmen wuchern.

Das lichte, der Sonne zugewandte Erscheinungsbild von einst ist heutzutage einem schattigen, fahlgrünen Dämmerlicht gewichen. Dies liegt zum einen an dem Spiegelbann, der die Metropole rundum einschließt (und in dem man nächtens, wenn man zum Himmel

blickt, vage das auf dem Kopf stehende Spiegelbild Simyalas erkennen kann), zum anderen an dem lichtschluckenden, dichten Laub- und Blätterdach der Bäume und Pflanzen, die sich in den letzten Jahrtausenden im natürlichen Wildwuchs überall im Stadtgebiet Bahn gebrochen haben. Simyala ist eine Stadt der Wohnbäume, die in vielerlei Hinsicht den Baumhäusern der Waldelfen ähneln, nur dass die hiesigen weitaus größer, ausgedehnter und vor allem prächtiger sind. In mehreren Höhenlagen über- und nebeneinander findet man aus Ästen und Holz geformte, natürlich gewachsene Plattformen und Balkone, die prachtvoll gestalteten *say'dhabas* (Isdira: geformte Hausgewächse) mit mehreren Zimmern, Anbauten und Erkern vorstehen. An Pracht kommen die *say'dhabas* vielen menschlichen Prunkbauten gleich. Grundfeste und kunstvoll modellierte Eckpfeiler bestehen stets aus gewachsenem Holz oder Baumrinde des 'Mutterbaumes'. Nirgendwo lassen sich einzelne Blöcke oder gar Fugen entdecken. Alles wirkt, als sei es natürlich gewachsen. Es scheint stets, als hätten die hochelfischen Baumeister ihre architektonischen Meisterwerke geformt und modelliert, statt sie aus Einzelteilen zusammenzufügen. Das gleiche gilt für die Wände, die laubbewachsenen Dächer oder die rundlichen Fenster- und Türöffnungen.

Als Kontrast zur Perfektion der menschlichen oder zwergischen Baukunst scheinen all diese Wohnungen individuell, manchmal fast etwas 'unordentlich', nie jedoch unharmonisch geraten. Die Säulen und Portale der Gebäude sind – zum Teil noch heute zu erkennen – mit vollendeten elfischen Ornamenten geschmückt. Innerhalb der *say'dhabas* existieren keine Türen, sondern nur nach oben spitz zulaufende Öffnungen im lebenden Holz. Neben Wohn- und Schlafzimmern findet man hier – soweit sich das heute noch erkennen lässt – eine große *sala* (Versammlungsraum), Küche und Vorratsraum, einen Raum zur Waffen- und Werkzeugherstellung, einen Raum des Wassers (Bad), einen Raum der Lieder und einen der Magie (Zauberwerkstatt). Je nach Größe der Gebäude sind viele Einrichtungen gar nicht oder auch mehrmals vorhanden.

Ebenso, wie manche Gebäude längst von Würgeranken, Traschbart und nicht zuletzt Blutblatt überwuchert sind, darf es nicht überraschen, dass Inventar und Inneneinrichtung der Häuser längst von der Natur eingeholt wurden: Auf den Holzböden sprießen Moose, Gräser, Flechten und Pilze, Schränke und Stühle haben oftmals schon vor langer Zeit Wurzeln geschlagen und sind ergrünt. Andere Einrichtungsgegenstände sind längst zu bizarren, oft knotenartigen Gebilden verwachsen, wenn sie nicht schon vor langer Zeit von den Hörnern Satinavs zu Staub und Humus zermahlen wurden.

Als Meister sollten Sie die Dreidimensionalität Simyalas nie aus den Augen verlieren. Wenn die einzelnen, meist in und auf verschiedenen Bäumen errichteten Gebäude nicht durch künstlich gewachsene Stege, Brücken und Balkone oder wild wuchernde Äste miteinander verbunden sind, wird den Helden nichts anderes übrig bleiben, als sich auf waghalsige Kletterpartien einzulassen. Zwar finden sich überall in der Stadt borkige Treppenaufgänge und Rampen, doch verbinden diese meist nur die Höhenebenen eines Baumes miteinander. Es lässt sich leicht erraten, dass die alten Hochelfen solche Distanzen leicht mittels Zaubereien vom Schlage der Formeln WIPFELLAUF, LEIB DES WINDES oder ADLERSCHWINGE überwandern – zusätzlich zu den anderen Möglichkeiten, die ihnen einst offen standen (siehe auch **Spuren der Hochzivilisation**, rechte Seite).

Für Sie als Meister bedeutet dies, dass Sie das Vorankommen der Helden ganz nach Belieben steuern und lenken können. Die Höhenlage der verschiedenen Einrichtungen Simyalas – Beispiele dafür finden Sie weiter unten – orientiert sich grob nach ihrem Zweck. Am Boden, in oder nahe großer Wurzelhöhlungen oder inmitten kleinerer Wäldchen, befanden sich Kontore, Stallungen, Herbergen und Werkstätten für den Handel mit anderen Völkern und Städten.

Die vergleichsweise geringe Anzahl an Steingebäuden (erbaut nach dem Vorbild Tie'Shiannas) befindet sich ebenfalls hauptsächlich zu den Wurzeln der Baumstadt. Ebenso lassen sich hier uralte, heute völlig überwachsene Wege und Straßen aus Gewachsenem finden, die einstmals von Brunnen, kleinen Gärten, Lauben und Statuen flankiert wurden. Auf Marmorsockeln sind marmorne Leuchtkäfer befestigt (siehe Seite 144), von denen viele noch heute mit Einsetzen der Dunkelheit zu glühen beginnen und die verkrauteten Straßenzüge beleuchten.

Die mittlere Ebene war den elfischen Wohngebäuden und *say'dhabas*, einer Reihe weiterer Werkstätten sowie den öffentlichen Plätzen und Versammlungshallen der Elfen vorbehalten. Letztere wurden zum Teil auf riesigen Plattformen angelegt, für die die Kronen ganzer Bäume in eine tellerförmige Form gebracht wurden.

Nahe der Baumwipfel befanden sich die villenartigen Baumpaläste der angesehensten Hochelfen sowie ausgesuchte städtische Einrichtungen, wie die Ratshalle Simyalas, der Hafen der Wipfelschiffe, bestimmte Zaubergärten und Vergnügungsstätten sowie andere Einrichtungen, deren exponierte Lage sich meist von selbst erklärt.

Überall aber, vor allem auf dem Boden zwischen den Wohnbäumen der Stadt, hat sich schon lange die gewaltige, ungelenkte Kraft des Waldes Bahn gebrochen – eine Naturmacht, die Simyala ganz langsam wieder in das zurück verwandelt, was die Stadt in Wahrheit schon immer war: ein urwüchsiger Wald. Die großen, einstmals ebenso prächtigen wie berühmten Gärten und Haine Simyalas, die terrassenartig und auf mehreren Höhenstufen in der ganzen Stadt zu finden waren, sind heute ebenfalls hoffnungslos verwildert. Sie lassen sich nur noch durch ihre merkwürdig hochgelegene Lage sowie gewisse Bäume und Pflanzen als solche erkennen, deren Vorfahren einst durch elfische Zaubermacht in die statuengleiche Form von Drachen, Luchsen, Elfen und anderen Lebewesen gebracht wurden. Vor allem hier lassen sich noch heute einzigartige botanische Entdeckungen machen (siehe **Magische Gewächse**, Seite 135).

SPUREN DER HOCHZIVILISATION

Als Simyala verheert wurde, standen Kunst, Musik und Gelehrsamkeit der Elfen in einer Blüte, wie sie später nie wieder erreicht wurde. Die Hochelfen wussten auf einzigartige Weise Magie und Wissenschaft in allen erdenklichen Formen zu vereinigen. Und der Pragmatismus, der dabei zu Tage trat, lässt sich nur mit einem elfischen Wort umschreiben: *badoc*!

Spuren dieses Wirkens finden sich noch heute: Neben den im Wuchs veränderten Adern der Wohnbäume (ähnlich den irdischen Kapillaren), die so praktisch jede elfische Wohnung (zum Teil noch heute) mit frischem Trinkwasser versorgen, ist vor allem die Stadtbeleuchtung Simyalas zu nennen (bei der natürlich jede Form von Feuereinsatz ausschied). Neben Artefakten, in die ein FLIM FLAM eingewoben wurde, züchteten die Hochelfen aus einem giftigen Kürbis des heute vom ersten Kontinent getrennten Maraskans ein in nahezu jeder gewünschten Farbe leuchtendes Gewächs, das sich gleich pflanzlichen Schmarotzern an und in den Wohnbäumen anbringen ließ. Viele dieser Leuchtkürbisse existieren noch heute und bilden in den Bäumen nächsten romantische Lichtinseln. Nur: Allzu nahe sollte man ihnen nicht kommen, da die jetzige Generation dieser Leuchtkürbisse bei Berührung explodiert und alle Opfer in zwei Schritt Umgebung mit giftigem Fruchtfleisch bespritzt (Kontaktgift: Stufe 3, 1W6+2 SP – das Opfer leuchtet nun selbst gut sichtbar für etwa eine Stunde).

Zu Transportzwecken innerhalb Simyalas standen den Hochelfen – neben den von Magie durchdrungenen Wipfelschiffen für längere Reisen – kleine, wunderschön geformte Luftgondeln zur Verfügung. Ihren Auftrieb erhielten diese Gondeln durch eine oder mehrere 'Himmelsposaunen'. Jene glockenartigen, heute ausgestorbener Riesenpilze dünten leichte Gase aus, die nach magisch herbeigeführten Änderungen im Wuchs der Pflanze in der Pilzkappe gesammelt wurden. Sogar aufzugartige Konstrukte gab (und gibt) es an einigen Wohnbäumen. Es handelt sich hierbei um an taudicken Ranken bis zu zehn Schritt in die Tiefe hängende, glockenförmige Blüten der magisch bis zur Unkenntlichkeit veränderten 'Alveranstrompete'. Die Ranken der nun riesenhaften Pflanze ziehen sich bei fester Berührung des süßlich duftenden Blütenstempels noch heute spiralförmig zusammen und heben die in der Blüte befindliche 'Last' mit elfischer Gewandtheit in die Höhe (bei einer 1 oder 2 auf 1W6 allerdings mit einem derartigen Ruck, dass ein solches Opfer eine GE-Probe +4 benötigt, um, oben angelangt, nicht einfach aus dem Blütenkelch geschleudert zu werden).

DER VERHEERTE STADTTIL

Während der Großteil der Stadt auf unbedarftere Gemüter eher einen verwunschenen denn gespenstischen Eindruck macht, ändert sich dies spätestens dann, wenn man den verdorbenen Teil der Stadt

betritt. Flächenmäßig ein knappes Drittel der Stadt bedeckend und eher im Zentrum Simyalas gelegen, wirkt hier noch immer der giftige Brodem des Jahrtausende gefangenen Basiliskenkönigs. Der von unheimlichen Kriechnebeln umwaberte Boden gleicht einem bitter-schwarzen Sumpf, der menschengroße Lebewesen kaum zu tragen vermag. Helden, die diesen Bereich in menschlicher Gestalt betreten, sollten in ihrem Vorankommen ständig durch tückische Sumpflöcher, nur scheinbar tragende (innerlich aber verfaulte und ausgehöhlte) Baumkadaver und schlüpfriggefährliche Landzungen behindert werden. Spätestens nach zweihundert Schritt werden sich Eindringlinge dieser Art mit den unheimlichen Bewohnern des verheerten Stadtteils auseinander setzen müssen (siehe unten).

Überall in der verheerten Landschaft ragen moderne, kolossale Baumstümpfe aus dem tückischen Dämmerlicht, in denen sich seufzende Winde brechen. In und auf ihnen haben sich oftmals gefährliche Rattenpilze und Würgeranken angesiedelt. Ganze Areale wurden in glitzernde Spinnennetze gewoben, die auf das Konto von *Sziikra*, der Hundertäugigen gehen (siehe Seite 135). Der verheerte Stadtteil ist voller Netze, in denen sich immer wieder die eingesponnenen Kadaver von Ratten, Funkeldrachen und Katzen finden lassen.

Die gespenstische Stille dieses Gebiets wird nur von platzenden Sumpfgasblasen sowie dem Getrappel und dem Fiepen der schwarzen Rattenscharen unterbrochen, die hier schon seit Jahrtausenden ihre Heimat haben. Überall findet sich faulendes Humusmaterial, viele alte Gebäude sind halb im Schlamm versunken. Je weiter man sich dem Zentrum dieser grausigen Landschaft nähert, desto größer wird die Wahrscheinlichkeit, auf halbverrottete, zuweilen spröde und mit verzerrten Rissen übersäte elfische Statuen zu treffen, die in grotesken Stellungen aus der Landschaft ragen. Erst bei näherem Hinsehen erkennt man, dass man vor einigen der elfischen Opfer steht, die einst unter dem Blick des Basiliskenkönigs verholzten bzw. verwurzelten und deren Gesichtszüge – falls überhaupt noch zu erkennen – von namenlosem Entsetzen künden.

Tatsächlich sind in oder in der Nähe dieser Statuen – sofern sie nicht endgültig verrottet sind – oftmals noch die Seelen der einstigen (größtenteils längst wahnsinnigen) Opfer gebunden, so dass hier nicht nur für gespenstische Phänomene (siehe Seite 135), sondern auch für tragische Geschehnisse und Szenen Platz ist.

MAGISCHE KRAFTLINIEN

In Simyala treffen insgesamt fünf Kraftlinien aufeinander. Die Stadt wurde auf einem Ort maximaler Humusenergie errichtet. Hier trafen die Linien des siebten Elementes aber nicht – wie an anderen mächtigen Orten Aventuriens – in einem Punkt zusammen, sondern netzförmig. An Nodices von zwei, drei oder sogar vier Punkten innerhalb des Kraftlinien-Geflechts errichteten die Hochelfen ihre bedeutendsten magischen Forschungsstätten. Katastrophen wie Pyrdacors Sturz und Borbarads Rückkehr haben Aventuriens Kraftlinien derart verschoben, dass der heutige Verlauf der Linien oft einige Dutzend Schritt von dem damaligen abweicht. An den neuen Schnittpunkten konzentrieren sich jene Wesen, die sich von Magie angezogen fühlen. Insbesondere wuchert hier Blutblatt, und Mindere Geister (vor allem mit Humuskomponenten) treiben sich herum. Aber auch die raffinierten Funkeldrachen haben an solchen Punkten ihre Horte, und gefesselte Seelen gehen um. Die Kraftlinienpunkte liegen heute fast alle in der verdorbenen Zone Simyalas.

MAGIE IN SIMYALA

Sicherlich werden die Helden auch in Simyala nicht auf das Anwenden ihrer Magie verzichten wollen. Das ist auch gar nicht nötig, da Simyala einer der magischsten Orte des Kontinentes ist – allerdings müssen Ihre Helden sich hier auf einige Überraschungen gefasst machen. Humuszauber und Heilmagie ist im grünen, im gesunden Teil Simyalas generell um 3 Punkte erleichtert. Umgekehrt ist Eismagie um den selben Faktor erschwert (beides gilt auch für Dschinne der entsprechenden Elemente in Beschwörungs- und Charisma-Probe). Im verdorbenen Simyala jedoch ist die Humusmagie dementsprechend erschwert, während Dämonenbeschwörung und -beherrschung erleichtert sind.

Durch die vielfältigen Kraftlinien, die sich durch Simyala ziehen, nutzen die Zauber die auf sie verwendete Astralkraft besser aus. Das bedeutet: Die Wirkung der Zauber verstärkt sich. Ein HASELBUSCH, der auf einen Strauch Einbeeren gesprochen wird, um die Beeren reifen zu lassen, könnte zum Beispiel den Busch einen ganzen Jahreszyklus durchlaufen lassen: Von der Blüte bis zur Reife, darüber hinaus verfaulen die Beeren gleich wieder, säen sich aus und der Elf hat schließlich drei Büsche voll mit Beeren.

Diese übermäßige Wirkung sollte jedoch nicht allein zum Vorteil der Helden reichen. Besonders gewirkte Verwandlungsmagie könnte effektiver sein, als der Magier dies wünschte. Oder ein alter Geist ergreift 'Besitz' von einer gewobenen Illusion, die sich daraufhin der Gewalt seines Meisters entzieht.

DIE MAGIE DER FEYVAR

Natürlich profitieren auch die Bewohner der Stadt von den in Simyala vorhandenen Humuskraften. Bedenken Sie überdies: Die Magie der Hochelfen ist über sechs Jahrtausende alt. Sie beherrschen 'Lieder' (wie sie die Formeln nennen), von deren Kraft und Wirkung die Elfen der Jetztzeit nur träumen können. Spielen Sie hier mit permanenten Zaubern, Elfenliedern und Abwandlungen – sowohl in der Wirkung als auch in Bezug auf die Elemente. Ein Beispiel ist die GRANIT UND MARMOR-Variante, mit der der Kaiserdrache Tykrandor im Pyrdacor-Tempel in eine goldene Statue verwandelt wurde. Beeindrucken sollte die Charaktere jedoch hauptsächlich, dass die Magie der Hochelfen noch nach Jahrtausenden ganze Wälder in eine Form zwingt, der diese bis heute nur teilweise entwachsen konnten.

Von den Katzenelfen in Simyala haben nur noch wenige die Fähigkeit, ihre Magie kontrolliert anzuwenden. Simariel und ihre beiden Berater gehören ebenso dazu wie der Kupferluchs Sylmian und die Baumsängerin Vayadin. Einige der alten Katzenelfen können sich längst nicht mehr in ihre elfische Gestalt zurückverwandeln. Sie sind nur noch in der Lage, ein oder zwei unkontrollierte Effekte zu wirken, bei der sie große Teile ihrer Astralkraft verschleudern. Diese Zauber, bei denen es sich meist um Kampfmagie handelt, sind für sie selbst aber fast ebenso gefährlich wie für ihre Gegner.

HEIMLICHE UND UNHEIMLICHE BEWOHNER DER RUINEN

DIE KATZEN

Durch eine große Selbstverwandlung nahmen einige wagemutige Hochelfen Simyalas dauerhaft die Gestalt von Katzen an. Allerdings wählten sie nicht alle die Erscheinungsform der 'Hauskatzen', wie sie im ZBA (Seiten 118 ff.) beschrieben sind, sondern je nach Temperament der Elfen auch die eines Luchses oder einer Schreck- oder Wildkatze. In dieser Gestalt bewachen sie Simyala bis heute. Da sie auch als Katzen ein Elfenleben lang existieren (von denen sie in dieser Gestalt sogar sieben bekamen), haben sie alle die Hochelfenzeit noch miterlebt. Tatsächlich aber haben die meisten der (Katzen-)Elfen ihr ursprüngliches Leben nach all den Jahren der Tierhaftigkeit fast vergessen – nicht aber ihre Aufgabe.

Die Zahl der Elfenkatzen liegt heute bei etwa 150. Hinzu kommt eine schlecht einzuschätzende Zahl kurzlebiger Nachkommen, die nur wenig intelligenter als normale Katzen sind. Allen Katzen ist gemein, dass sie immerzu Jagd auf die schwarzen Ratten der Stadt machen. Die Katzenelfen selbst scheuen dabei auch nicht davor zurück, hin und wieder tief in den verdorbenen Teil der Stadt einzudringen. Doch trotz ihrer körperlichen Vorzüge nimmt die Katzenpopulation Simyalas immer weiter ab, denn der Kampf gegen die Ratten fordert seinen Tribut. Insbesondere die Tier-Nachkommen der Katzenelfen, die *fey-dao'ra*, sind den tückischen Rattenscharen nicht gewachsen. Sie sind es, die stets den höchsten Blutzoll zu entrichten haben. Die Gesamtzahl aller schnurrenden Bewohner Simyalas (die Summe aus Elfenkatzen und ihren Nachfahren) liegt bei etwa 400 Tieren.

Herrscher und Ratgeber der Katzen ist seit fast fünf Jahrtausenden Simariel, die Königin der Katzen, die inmitten vieler anderer Katzen nahe der Statue der elfischen Todesgöttin im Zerzal-Tempel thront. Ihre engsten Berater sind die alten Kater Lemodaye und Valraunir, die vor dem Erscheinen des Basiliskenkönigs im Rat Simyalas saßen.

Einzig sie und noch eine Handvoll weiterer Katzenelfen vermögen es nach all den Jahren noch, sich hin und wieder – auch aus Gründen des Selbstschutzes – in elfische Gestalt zurückzuverwandeln. So gelingt es ihnen, ihr ursprüngliches Dasein nicht vollends zu vergessen. Im Gegensatz zu den anderen Katzenelfen verfügen sie noch über einen ausgeprägten elfischen Intellekt und beherrschen sowohl die elfische Sprache als auch ein urtümliches Bosparano, das sie von Geron und seinen damaligen Gefährten erlernt haben. Bei den anderen Katzenelfen bedarf es eines BLICK IN DIE GEDANKEN, um sich mit ihnen verständigen zu können.

Simariel ist neben der Heerführerin auch oberste Richterin der Katzen. Zu ahnende Verbrechen gibt es jedoch nur drei in Simyala: Verat, Mord und das Fressen einer Ratte, von denen die Katzen zu recht vermuten, dass sie den Keim des Namenlosen bergen.

DIE RATTEN

Die finstere Meute des verheerten Stadtteils kennt – entgegen den Sagen – keinen König. Dennoch ist auch den Ratten eine gewisse, bössartige Intelligenz zu eigen. Sie alle sind Träger der Präsenz des Basiliskenkönigs. Ob ihnen dies aber auch bewusst ist, darf bezweifelt werden.

Die Ratten scheuen den Kampf mit den Katzen eher, versuchen diesen aber immer wieder in großer Zahl aufzulauern, um sie dann im Schwarm zu zerreißen. Auch unter ihnen kommen alle Arten von Ratten vor, also Haus- und Feldratten, Wolfsratten und Sumpfratten (siehe ZBA 155).

Haus- oder Feldratte*

INI 9+2W6 PA 0 LeP 4 RS 1

Biss: DK H AT 5 TP 1W-3*

GS 4 AuP 20 MR 0

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4 / PA+7), Raserei (1, bei Tollwut)

Wolfsratte*

INI 9+2W6 PA 0 LeP 4 RS 1

Biss: DK H AT 5 TP 1W-2*

GS 4 AuP 20 MR 0

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4 / PA+7), Raserei (1, bei Tollwut)

Sumpfratte*

INI 9+2W6 PA 0 LeP 4 RS 1

Biss: DK H AT 6 TP 1W-3*

GS 4 AuP 20 MR 0

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4 / PA+7), Raserei (1, bei Tollwut)

*| Wenn man durch Rattenbisse mehr als 5 SP hinnehmen musste, besteht eine 5%ige Gefahr einer Infektion mit einer der folgenden Krankheiten: Lutanias (1–5), Sumpffieber (6–8), Schlachtfeldfieber (9–11), Rascher Wahn (12–15), Zorganpocken (16–17), Tollwut (18–19), Jahresfieber (20). Ob die Krankheit zum Ausbruch kommt, hängt vom Gelingen der KO-Probe ab.

FUNKELDRACHEN

Im alten Simyala erfreuten sich zahlreiche Elfen an den prächtigen und verspielten Funkeldrachen der Waldinseln mit ihrem smaragdartigen Äußeren (siehe ZBA 155). Nach der Verheerung Simyalas und der Errichtung des Spiegelbanns blieben viele dieser Kleindrachen zurück und begannen sich – aus Gründen des Selbstschutzes – schwarmartig zu organisieren. Heute bilden sie in Simyala eine unabhängige Gruppe von Wesen, deren erste Generationen sich zunächst ausschließlich von den Ratten ernährten, sich aber nach und nach – aufgrund der durch die Ratten aufgenommenen Präsenz des Basiliskenkönigs – zu heimtückischen und gefährlichen Herren des Luftraums entwickelten. Mittlerweile schrecken sie selbst vor den Katzen nicht mehr zurück und sind insofern auch für die Helden gefährlich.

Ihre Jahrtausende alten Horte haben die Funkeldrachen auf den mächtigsten Baumkronen Simyalas angelegt, die heute bis zum Bersten mit glitzernden und gleißenden Schätzen und Geschmeide der Stadt angefüllt sind – und dementsprechend energisch verteidigt werden.

Funkeldrachen

Kampfwerte (15 Jahre / 40 Jahre / 70 Jahre)

INI 12+1W6 / 13+1W6 / 14+1W6 **PA** 8 / 9 / 10

LeP 15 / 20 / 25 **RS** 3 / 4 / 4

Biss / Klauen: **DK** H **AT** 12 / 13 / 14 **TP** 1W6+2 / 1W6+3 / 1W6+4

Flammenstrahl (alle 3 KR): **DK** 7 Schritt **AT** 15 **TP** 1W6

GS 2/13 **AuP** 30 / 50 / 60 **AsP** 12 / 15 / 20

MR 6 / 8 / 8 **Wundschwelle** 5 / 7 / 8

Besondere Kampfregelein: Flugangriff, gezielter Flammenstrahl (s.o)

Magie*: erfahren in Illusion, unerfahren in Hellsicht. Flugfähigkeit, Gedankensprache, Telekinese, Schuppentarnung (chamäleonartige Illusion)

Vorteile: Flugfähigkeit, Resistenz gegen Feuer

*) Bevorzugte Zauberei: Aureolus, Motoricus, Favilludo, Vocolimbo

IKANARIASCHMETTERLINGE

Der Ikanariaschmetterling ist eine der wundervollsten Züchtungen der Elfen Simyalas: Seine hellblauen Flügel werden von roten und gelben Tupfen geziert, welche von dunkelblauen und tiefvioletten, zuweilen auch schwarzen Ringen eingefasst sind. Der Flügelrand ist gelbrot gemasert und schließt mit einem tiefvioletten Ring ab.

Der Tanz der schönen Tiere löst bei dem Betrachter einen glücklichen Rauschzustand aus, wenn er sich hineinversenkt. (Jeder dergestalt Verzauberte kann versuchen, sich mit einer Klugheits-Probe +3 zur Wehr zu setzen.) Der Rausch von 2W6 Spielrunden Dauer steigert danach den Mut des Betrachters um zwei Punkte (auf Kosten der selben Anzahl von Klugheitspunkten) und erhöht generell sein Selbstwertgefühl. Bei zwei- oder dreifacher 'Anwendung' tritt (bei einer misslungene Intuitions-Probe, die um drei Punkte pro Rauscherfahrung erschwert ist) eine psychische Sucht auf. Diese kann nur von einem Seelenheiler (Boron-, Peraine-, Travia-Priester) geheilt werden und führt bei Entzug (mindestens eine Dosis pro Tag) zu schwerem Größenwahn oder eklatanter Selbstüberschätzung. Tatsächlich sind die heute in freier Wildbahn lebenden Tiere Abkömmlinge der hochelfischen Zucht Simyalas.

SZITKRA, DIE HUNDERTFÄUGIGE

Unheimliche Herrin des verheerten Stadtteils ist Szitkra, eine ebenso intelligente wie gewaltige Baumspinne (siehe **ZBA 176**). Ihre 'Großmutter' wurde von den Hochelfen im heutigen Finsterkamm eingefangen, um ihr die begehrte Spinnenseide abzumelken. Später wurde sie durch Zauberei besänftigt und (mit anderen Spinnen) im einstigen Simia-Park zur Schau gestellt. Wie schon ihre arachnoiden Vorfahren macht auch Szitkra im verheerten Stadtteil vorrangig auf Ratten Jagd. Ihre Netze wirft sie aber auch nach Katzen und Funkeldrachen aus, die sie gleichermaßen unnachgiebig verfolgt. Letztere versucht sie seit einigen hundert Jahren recht erfolgreich mit glitzerndem Tand anzulocken, den sie in ihre Netze webt.

Die mächtige Baumspinne ist schon so lange dem latent präsenten, unheilvollen Brodem des Basiliskenkönigs ausgesetzt, dass ihr Wesen nur noch mit drei Worten zu umschreiben ist: Heimtücke, List und Bosheit. Szitkra, die in ihrem Reich über drei weitere, männliche Spinnen gebietet, glaubt, dass die Katzen Simyalas ein Geheimnis hüten – und dessen würde sie zu gerne habhaft werden.

Szitkra

INI 9+2W6 **PA** 5 **LeP** 35 **RS** 3

Biss: **DK** H **AT** 13 **TP** 1W6+5(+Gift)*

GS 5 **AuP** 40 **MR** 9 **Wundschwelle** 8

Besondere Kampfregelein: Hinterhalt (6), Netz (4), Gelände (Höhle / Baum)

*) Verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Spinne zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 4; Wirkung: AT, PA, GE und KK je -1; Beginn: 3 KR, Dauer: die Werte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Tag. Bei gelungenem Resistenzwurf zeigt das Gift keine Wirkung.

Normale Baumspinne

INI 7+2W6 **PA** 5 **LeP** 25 **RS** 2

Biss: **DK** H **AT** 8 **TP** 1W6+2(+Gift)*

GS 5 **AuP** 20 **MR** 9 / 8 **GW** 5 **Wundschwelle** 7

Besondere Kampfregelein: Hinterhalt (6), Netz (4), Gelände (Höhle / Baum)

*) Verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Spinne zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 4; Wirkung: AT, PA, GE und KK je -1; Beginn: 3 KR, Dauer: die Werte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Tag. Bei gelungenem Resistenzwurf zeigt das Gift keine Wirkung.

ANDERE TIERE

Prinzipiell existieren in Simyala (vor allem in den unversehrten Stadtteilen) noch immer zahlreiche weitere Klein- und Kleinsttiere. Einige von ihnen sind wundersam, etwa die armlangen Riesenregenwürmer, die bei Gefahr harmlosen Schlamm verspritzen, oder die leuchtend violetten Drafliegen, die sich gern auf alles setzen, das eine magische Aura besitzt (und wer weiß heute schon noch, dass man diese wirkungsvoll mittels Gesang vertreiben kann). Gefährlicher sind die Todeshörnchen (siehe **ZBA 14**), die sich mit ihrem spitzen Kopfhorn voran aus großer Höhe auf ihre Opfer fallen lassen, oder die recht aggressiven Wühler (siehe **ZBA 131**).

GEISTER UND SELTSAME

Angesichts der Art und Weise, wie die Hochelfen einst zu Tode kamen, darf es nicht verwundern, dass man – insbesondere im verheerten Stadtteil Simyalas – hin und wieder auch auf einige unheimliche Manifestationen stoßen kann. Gemeint sind vor allem wehklagende Irrlichter und Gruftnebel, vereinzelt aber auch Todesfeen. Letztere offenbaren sich – ähnlich wie die Eisfeen in Pardonas Reich nahe des Himmelsturms – als liebliche, geisterhafte Elfen, ihr würgender Kuss jedoch treibt faulige Wurzeln in die Körper ihrer Opfer (1W6 SP pro KR, bis die Todesfeen mittels magischer Schadenseinwirkung – oder ähnlicher Methoden – vertrieben werden).

MAGISCHE GEWÄCHSE

Da Simyala auf einem Zentrum der Humusenergien errichtet wurde, gediehen hier – bei entsprechender Pflege – auch die anspruchsvollsten Pflanzen. Im Laufe der Jahrhunderte ergingen sich die Hochelfen Simyalas in einem regelrechten Sammeleifer mit dem Ziel, möglichst alle Pflanzen, Sträucher und Kräuter Aventuriens innerhalb der Metropole zu versammeln. Zum einen geschah dies aus ästhetischen Gesichtspunkten, zum anderen, um die botanischen Schätze – nach eingehender magischer Behandlung – für praktische Verwendungen zu erschließen. Und es heißt, dass einige der Elfen bei diesem aussichtslosen Unterfangen wahnsinnig wurden.

Neben dem unverhältnismäßig erhöhten Vorkommen so seltener und begehrter Gewächse wie Alraune, Kairan, Lulanie, Tarnele, Thonnys und Traschbart steht zu vermuten, dass in Simyala bis heute auch noch zahlreiche andere heilsame, giftige und/oder gefährliche Pflanzen überdauert haben. Regelrecht wundersam sind vor allem einige einzigartige Gewächse, die – wie die oben beschriebenen Himmelsposauern – längst ausgestorben sind, oder die – wie die Leuchtkürbisse oder die Nutzpflanzen des täglichen Bedarfs – Ergebnisse magischer Zuchtversuche der Hochelfen waren. Zu dieser Spezies gehören zum Beispiel.

DIE ZAUBERLINDE

Aussehen: eine gewaltige, mehr als dreißig Schritt hohe Linde, deren Borke und Holz von heller, weißbrauner Farbe ist und die man heute angeblich auch noch im albernischen Farindelwald und im bornischen Silvanden Fae findet. Oben in der Krone erkennt man Nüsse mit silbrigen Schalen und große Blätter, von denen honiggelber Saft tropft (um die hochgelegenen Nüsse zu erreichen, sind drei *Klettern*-Proben +3 notwendig).

Wirkung: Wenn man eine der Zaubernüsse isst, kann das verschiedene Auswirkungen haben: Der Held kann wie unter der Wirkung des Zauberliedes für einen ganzen Tag alle magischen Handlungen um

drei Punkte leichter ausführen (1–2 auf 1W6). Oder aber er schläft sofort nach der Einnahme der Nuss für eine Stunde ein, während sein Geist durch die Feenwelt wandelt (3 auf 1W6). Es ist auch möglich, dass er sich für sechs Stunden in einen Singvogel verwandelt (4–5 auf 1W6) oder bis zum nächsten Vollmond gegen jegliche Beherrschungsmagie, Druidenrituale und Hexenflüche gefeit ist (6 auf 1W6).

Leider kann die genaue Wirkung jeder Nuss nur mit einem ANALYSIS +7 bestimmt werden. Die Einnahme einer weiteren Nuss während der Wirkungsdauer der Ersten erbringt keine zusätzlichen Ergebnisse.

Das Holz des Baumes ist unzerbrechlich, dabei jedoch so biegsam, dass es nicht für das Herstellen von Waffen zu verwenden ist. Eventuell lassen sich in Simyala auch Nüsse der Zauberlinde finden, die von den Hochelfen bisweilen tatsächlich mit Zaubern belegt wurden, die in ihrer Wirkung den Erzählungen mancher Märchen entsprechen.

LICHTERBÄUME

Aussehen: etwa fünf Schritt hohe Bäume mit weit ausladendem Blätterdach. Die Blüten dieses Baumes treten in verschiedenen Formen und den Farben Rot, Orange, Gelb, Kobaltblau und Magenta auf. In der Nacht beginnen die Blüten – ähnlich wie die Leuchtkürbisse – laternenhell zu leuchten und strahlen die Umgebung in den schimmernden Farbtönen ihrer Blüten an. Die Lichterbäume sind von den ehemaligen Bewohnern der Stadt nur nahe der alten Festplätze angesiedelt worden.

Wirkung: Die Blüten verlieren ihre Leuchtkraft, wenn man sie pflückt.

EDELSTEINBÜSCHE

Aussehen: kaum hüfthohe Sträucher, die recht unscheinbar wären, wenn ihre Früchte nicht aus geschliffenen Edelsteinen bestünden: Smaragde, Rubine, Aquamarine und Onyx schimmern an den dünnen Zweigen.

Wirkung: Die größten Steine, die sich nur mittels einer KK-Probe +4 abreißen lassen, haben immerhin ein Gewicht von zehn Karat. Da es sich bei den Edelsteinen aber in Wahrheit noch immer um Früchte handelt, faulen sie binnen 2W6 Tagen.

REGENBOGENLOTOS

Aussehen: Auf einigen Wasserflächen, Teichen und Seen Simyalas schwimmen bunte Lotosblüten, die einen Durchmesser von mindestens vier Spann haben. Ein Regenbogen entspringt dem Blütenkelch und spannt sich bis in sieben Metern Höhe in die Luft.

Wirkung: Der Lotos besticht vor allem durch den schönen Regenbogen. Berührt ein Held den Bogen, so übernehmen seine Kleidung, Haut und Haare für 1W6 Stunden die Farben, die er berührt hat. In dieser Zeit kann der Held – wenn er Astralpunkte ausgibt (man denke an den Dunklen Brunnen in den Salamandersteinen, siehe **Stein der Mada**) – intuitiv eine Regenbogenbrücke gleich dem SOLIDIRID erschaffen (2 ASP pro Schritt Länge, bei Kundigen dieses Zaubers sogar nur 1 ASP pro Schritt Länge).

GLOCKENKLANG

Aussehen: große Blumen mit gelben Blüten, die in Form einer Glocke vom Stängel hängt. Es finden sich immer mehrere Blumen mit verschiedenen großen Blüten.

Wirkung: Schlägt man die Kelche an, erklingen sie im reinsten Klang eines Glockenspiels. Je größer ein Blütenkelch ist, desto tiefer klingt er.

WÜRGERANKEN

Aussehen: Die Ranken sind für gewöhnlich in dichtem Buschwerk oder inmitten der rissigen Borken großer Baumgiganten verborgen. Sie sind mehrere Schritt lang und fingerdick.

Wirkung: Die Existenz dieser widernatürlichen Ranken ist auf die namenlose Präsenz zurückzuführen. Die Ranken finden sich besonders häufig im verheerten Teil der Stadt. Eine Heldengruppe in Reichweite der Würgepflanzen wird von 2W6 Ranken gleichzeitig angegriffen, die sich um Rumpf, Hals, Arme und Beine schlingen (AT 10). Die Opfer können dem Angriff nur mit einer *Ausweichen*-Probe entgehen. Jede Ranke drückt so fest zu, dass sie jede Kampfrunde W6–2 SP ver-

ursacht. Eine Ranke gilt als durchgeschlagen, wenn man ihr 4 TP zufügt.

(VERFLUCHTE) SCHÄTZE

Trotz der schwarmartig in Simyala auftretenden Funkeldrachen (siehe Bewohner der Ruinen), die schon seit Jahrtausenden alles an sich gerafft und in ihren Horten verwahrt haben, was sie in Simyala an glitzernden Gegenständen finden konnten, können die Helden in Simyala noch immer zahlreiche Schätze entdecken.

Es handelt sich vornehmlich um elfische Schmuckstücke (Ringe, Ketten, Stirnreife) aus Edelmetall (Gold, Silber, Mondsilber), die zuweilen mit kostbaren Edelsteinen besetzt sind (v.a. Gwen Petryl, Turmalin, Opal, Türkis, Achat). Daneben finden sich auch wertvoller Hausrat, kostbare Kunstgegenstände und Instrumente sowie verzauberte Waffen, Rüstungen und andere Artefakte nach Maßgabe des Spielers. Jeder dieser Gegenstände für sich ist in Aventurien bereits wertvoll genug, um als ein echter Schatz gelten zu können.

Unglücklicherweise wirkte sich der unnatürliche Tod Tausender Elfen auch auf jenen Teil ihrer Habseligkeiten aus, denen ihre größte Gier galt: Ein Teil dieser kostbaren Funde muss daher wie beseelte Artefakte gehandhabt werden, die den Helden – je nach Charakter der Beseelung – nur Pech und Unglück bringen (pro Fundstätte ist dies bei einer 1–3 auf dem W6 der Fall). Helden mit einem Intuitionswert von mindestens 11 können irgendwann (abhängig von der Anzahl der beseelten Artefakte, die die Gruppe bei sich trägt) ein mehrstimmiges, immerwährendes Wispern und Flüstern hören: die auf hochelfisch schimpfenden Funde. Dies kann so weit führen, dass diese Helden vor jeder Aktion zu Konzentrationszwecken eine KL-Probe +1 ablegen müssen, wollen sie nicht ständig Probenaufschläge von 1 bis 3 Punkten riskieren. Schlussendlich kann dieses ewige Gewisper einen Charakter leicht in den Wahnsinn treiben – besonders, wenn er beginnt, die Stimmen zu verstehen.

Einzelne, besonders wertvolle Kleinode haben zudem die Tendenz, verflucht zu sein und ihrem neuen Besitzer Unglück, ja, den Tod zu bringen. Stellen Sie diesen Fluch im Verlauf des Abenteuers dar: Wie der Stern von Selem haben solche Artefakte das Zeug dazu, ganze Herrscherdynastien ins Verderben zu stürzen.

ENTDECKUNGEN IN SIMYALA

Unabhängig vom Haupthandlungsstrang können die Helden jederzeit seltsame, faszinierende und/oder gefährliche Entdeckungen in der Humusstadt machen. Im Folgenden finden Sie daher eine meisterliche Spielweise an wundersamen Orten und Funden, die Sie beliebig in den Haupthandlungsstrang einflechten können. Diese Liste ist natürlich auch als Aufforderung und Anleitung für eigene Kreationen zu verstehen.

SALA DES KATZENCLANS

Ein 70 Schritt hoher Wohnbaum, der von einer schmalen, sich empor 'wendelnden' Rampe umwunden ist. Der Weg, nach Jahrtausenden überwuchert und verwachsen, muss selbst, als er erschaffen wurde, zu schmal für Elfen gewesen sein. Die Haupthalle in der Baumkrone ist ohne Klettern nicht zu erreichen.

Dies war der Versammlungsort jener Sippe oder Gemeinschaft der Elfen Simyalas, die Katzen als ihr Namenstier gewählt hatten. Der Clan war, wie bei den meisten Elfenvölkern, der zahlenmäßig stärkste, die Sala so etwas wie ein Vereinshaus (dessen Funktion heute praktisch der Tempel der Zerzal übernommen hat). Der *a'dão valva iama* (ADLERSCHWINGE) war diesen Elfen vertraut wie Menschen das Schlafengehen; Katzessein war ihnen zweite Natur. Der Baum wurde daher nur in Katzengestalt betreten. Die Sala bot so etwa einem Zehntel aller Einwohner Simyalas Platz.

Heute dient die Sala als Verbannungsort für ein gutes Dutzend im Laufe der letzten Jahrhunderte wahnsinnig gewordener Katzen (elfen), die dort oben durch einen dauerhaften BAND UND FESSEL gebunden sind – und alles attackieren, was nicht katzenartig ist. Diese Katzen haben ihr elfisches Wesen verloren und sind nicht mehr zu Kommunikation oder klaren Gedanken fähig.

SCHRAFFELDER

Die Helden werden erstaunt einige bestellte und in verschiedenen Wachstumsstadien stehende Kornfelder vorfinden, in deren Nähe seltsam knorrig Bäume wachsen. Die Felder werden seit dem Untergang Simyals von Generationen von gebundenen (und recht lethargischen) Waldschraten bestellt und geerntet, auch wenn sich außer den Vögeln Simyals niemand über den Erntesegen freut. Unweit der Felder findet sich ein Schratwäldchen, das man auch als Baumschule für junge Waldschraten bezeichnen könnte.

Gelingt es den Helden, den Jahrtausende alten Bann zu lösen (die Zerschlagung eines schritthohen (!) Tannenzapfens auf einer versteckten Lichtung, in dessen Lamellen unzählige kleine Achate eingelassen sind), gewinnen die Waldschraten eine Freiheit zurück, die sie nie kannten. Wie sich diese Tat auf das Verhalten der Schraten auswirken wird, werden wohl erst die nächsten Jahrzehnte und Jahrhunderte zeigen.

HALLE DER EDELSTEINSCHLEIFER

In einem blühenden *aiyeona* (Isdira für 'Wohnbaum seit ewig'; Ahornbaum) in ungefähr 15 Schritt Höhe ist ein auffälliger, gelbgolden glänzender Baumbalkon auszumachen, an dem lange bernsteinartige Gebilde gleich dem Wachs tropfender Kerzen herunter hängen.

Wer einen Weg dort hinauf findet, entdeckt eine alte Werkzeughalle hochelfischer Edelsteinschleifer. Und nicht nur das: In der Baumhalle hinter dem Balkon findet sich nebst Werkbänken und Werkzeugen ein wahrer Schatz an geschliffenen und ungeschliffenen Edelsteinen: ein Fund, der alles in allem an die 2.000 Dukaten wert sein mag. Ärgerlicherweise ist die gesamte Szenerie in einem längst ausgehärteten, zum Teil schrittdicken Schwall aus Baumharz erstarrt, der einst aus einer alten, klaffenden Wunde des *aiyeona* geströmt ist. Um die Edelsteine aus dem Harzpanzer heraus zu brechen, benötigt man pro Edelstein 1W6 Minuten. Nach einer halben Stunde finden sich allerdings nahe des Ausgangs nach und nach immer mehr gierige Funkeldrachen ein, die schon lange auf eine Möglichkeit gewartet haben, die glitzernden Steine in die Krallen zu bekommen.

DAS PUDRAESTEN

In der Krone einer 25 Schritt hohen, bizarr verdrehten Blutulme befindet sich eine kuppelförmige, gen Himmel offene Zauberwerkstatt, die über und über mit Blutblatt bewachsen ist. An den Wänden sowie zwischen den Zweigen und Blättern der Rankenpflanze huschen kaum erkennbare, rote Salamander umher. Die Helden haben eine der alten elfischen Forschungsstätten gefunden, was man auch anhand des fast fünf Schritt hohen, ebenfalls rankenbewachsenen 'Elfenfüllhorns' erraten kann, das aus einem den Helden völlig unbekannten Material besteht. Das schneeweiße Artefakt schwingt sich von der Kuppeldecke bis zum Boden der Halle, gestützt allein durch goldschimmernde Verstrebungen aus gehärtetem Baumharz. Unten aber, am spitz zulaufenden Ende, befindet sich ein Hahn aus reinem Mondsilber.

Was die Hochelfen hier einst aus Morgentau und anderen Zauber-Ingredienzen gewannen, war ein Tonikum zur Abmilderung von Altersbeschwerden, das – einmal auf der Haut verteilt und dank einer sanft verjüngenden Wirkung – körperliche Gebrechen dauerhaft linderte

und darüber hinaus den Effekt eines ATTRIBUTO auf Charisma hatte. Heute ist der einzelne, regenbogenfarben leuchtende Tropfen, der sich nach Jahrtausenden am Grund des Füllhorns angesammelt hat, derart hoch konzentriert, dass er nach Hautkontakt (oder gar bei Einnahme) die Wirkung eines gewaltigen IMMORTALIS entfaltet; sprich: Der Körper des Helden verjüngt sich zusehends. Ein anfangs angenehmer Effekt, der zum Entsetzen des Opfers nicht enden will. Tatsächlich durchläuft der Held innerhalb von einem Tag die Altersstadien vom Greis bis zum Säugling, bis dieser letztlich als nicht mehr lebensfähige Leibesfrucht 'verstirbt'.

Ein VERWANDLUNGEN BEENDEN +15 vermag den Effekt zu beenden, jedoch nicht rückgängig zu machen. Dazu bedarf es schon der Zauberkraft der elfischen Katzenkönigin Simariel, die dafür bestimmt einige wundersame Kräuter und/oder Artefakte benötigt, die zu finden jeweils eigene Questen darstellt.

DAS ELFENBAD

Irgendwo, beginnend in zehn Metern Höhe, erstreckt sich bis zum Boden eine auffällig große, terrassenförmig angelegte Anlage aus verschiedenen großen Bäumen, deren Kronen zu breiten, rosenförmigen Becken verwachsen sind. Vereinzelt sprudelt noch immer Wasser aus den glockenblumenartig modellierten Kapillaren der Mutterbäume in diese künstlichen Becken. Diese sind bis zum Rand mit leicht brackigem Wasser gefüllt, auf denen weiße Seerosen schwimmen und Mücken in Schwärmen fliegen. Am Boden der Becken befinden sich (fest eingelassene) Steine aus Gwen Petryl, die das Bad nächtens einst in heimeliges Licht tauchten. Am Grunde eines der Becken liegt ein formschöner, spitz zulaufender Dreizack von goldener Farbe (das Artefakt eines Hochelfen aus Isiriel), das im Kampf nicht nur 1W6+3 TP verursacht, sondern seinem Träger dreimal die Woche für jeweils eine Viertelstunde erlaubt, Wasser gleich dem Zauber WASSER-ATEM zu atmen.

Leider ist es nicht ganz einfach (und ungefährlich), den Dreizack zu erbeuten, da die Beckenränder nicht nur durch Moose glitschig sind, sondern auch ein halbes Dutzend

Riesenamöben in Ecken und Winkeln der Becken auf Beute lauern.

Riesenamöbe*

INI 1+1W3 PA 0 LeP 30 RS 0*
Scheinarm: DK H AT 6** TP 1W3+KR/2**
GS 0,25 AuP unendlich MR 18 / 10 GW 6

Wundschwelle – Besondere Kampfregein: großer Gegner, Umklammern (0)

*) Riesenamöben lassen sich effizient nur mit Waffen bekämpfen, die eine scharfe Schneide besitzen.

**) Gelingt es der Riesenamöbe einen Gegner zu treffen, versucht sie ihn vollständig zu Umklammern (ihn quasi zu verschlucken). Die Proben, um sich zu befreien, sind für jeden misslungenen Versuch um 1 erschwert. Übersteigt die Erschwernis den kleineren der Werte GE oder KK, so ist das Opfer vollständig umschlossen und kann sich ohne fremde Hilfe nicht mehr befreien. Angriffe des Opfers auf die Amöbe sind ebenfalls um obigen Probenzuschlag erschwert. Die Riesenamöbe greift keine anderen Gegner an, solange sie ein Opfer umschlungen hat. Für die übrigen Kampfbeteiligten gilt: AT um 3 Punkte erschwert, ein AT-Patzer bedeutet, dass der Umschlungene getroffen wurde (siehe ZBA 157).



DAS RAUSCHENDE VALVAMAR (İSDİRA FÜR WEICHE QUELLE)

Inmitten eines kleinen Sees erhebt sich ein zehn Schritt hoher, künstlich gewachsener, blauer Portalbogen in Gestalt zweier großer, aufgerichteter Einhörner. Das Kunstwerk wurde zur Gänze aus dem blauschimmernden Rankengewirr zweier tropischer Stauden mit Hunderten von glockenartigen, himmelwärts strebenden (und ebenfalls blauen) Blütenkelchen modelliert.

Alle halbe Stunde kippt mit einem klingenden Geräusch eine der hochliegenden Blüten unter der Last des Wassers, das sich ständig auf rätselhafte Weise in den Pflanzenkelchen sammelt. Kaskadenartig füllen sich nun Dutzende tiefer liegende Blütenkelche, die ihrerseits kippen und den gesamten Bogen letztlich in einen rauschenden Sturzbach tränken. Das ebenfalls bläuliche Wasser sammelt sich in dem See, verliert dort aber sehr schnell seine Farbe.

Helden, die von dem klingendblauen Wasserstrom des Portalbogens kosten (nicht aber vom See), erhalten pro genossenem Schluck 10 LeP zurück – allerdings sinkt auch die Körperkraft des Nutznießers pro Schluck für jeweils sieben Stunden um jeweils 1 Punkt.

DIE WALDESBIBLIOTHEK

Einst ein Hort des größten Wissens, der Geheimnisse und der Gelehrsamkeit, sind heute viele der Schätze für immer verloren. Während die Hochelfen Tie'Shiannas ihr Wissen auf Stein- und Goldtafeln brachten, jene Ometheons es in Eis niederbannten, nutzten ihre Geschwister in Simyala die Ressourcen, die der 'Stadt des Humus' am nächsten lagen: lebende Pflanzen. Und tatsächlich finden sich in dem Wald, als der die Bibliothek den Helden erscheinen mag, noch immer 'beschriebene' Dokumente. Die Zeichen des hochelfischen Asdharia mag mancher Held leicht als Ornamentalistik abtun.

Doch noch immer ist ein Teil der Bibliothek in seiner ursprünglichen Form erhalten: große Blätter, deren Adern sich zu ewigen Zeichen winden, ganze Bäume, deren Rinde auf mehreren Ebenen beschriftet ist – mit einer Textmenge, die ganze Bücher füllen würde – oder lebende Stelen mit eingraviertem Text. Verloren sind jene kunstvollen und wichtigen Schriften, die einst von ganzen Büschen und Bäumen in ihrer Gesamtheit, mit jedem Blatt, jeder Astgabelung, jeder Wurzelbiegung gebildet wurden. Denn diese Bäume sind durch den Mangel an Pflege zu natürlichem Wachstum zurückgekehrt.

Einige Dokumente können die Helden vor ihrer Abreise sicherlich an sich nehmen – die Stelen zum Beispiel sind zwar auch aus lebendem Holz gewachsen, verändern sich jedoch nicht, wenn sie entwurzelt werden. Zum Transport geeignet ist auch noch die Sammlung von beschrifteten Blättern – doch hier ohne vollendete Sprachkenntnis Zusammenhänge erkennen zu wollen, ist unmöglich. Die Dokumente, welche die Helden ergattern, können so allemal fragmentarisch sein – die aventurische Wissenschaft aber trotzdem noch revolutionieren, wenn sie denn dereinst entschlüsselt sind.

HAIN DER BOROBORI-BÄUME

Auf einem ausladenden Balkon, gestützt von einem mächtigen Ast irgendwo auf einem der Wohnbäume, ist ein bizarrer Garten zu finden, auf dem ein regelrechter Mischwald an Borobori-Bäumen (Miniaturbäumen) gedeiht, darunter handspann große 1.000-jährige Eichen, Ahornbäumchen und viele andere mehr.

Bislang gelang es nur einigen Elfen, Bäume zu dieser Miniaturgröße zu züchten. Ein Sammler und Liebhaber botanischer Kunstschatze, etwa der den Helden vielleicht bekannte, exilierte Markgraf Thronwig Bregelsaum zu Warunk (heute 'Oberbewahrer der kaiserlichen Fasanerie und Palastgärten') sowie zahlreiche Landschaftsarchitekten im Horasreich würden für jedes dieser Bäumchen zwischen zwanzig und sechzig Dukaten zahlen (einfache *Schätzen*-Probe).

Den Helden steht es frei, einige der Bäume 'umzutopfen' und mitzunehmen. Allerdings ist für jeden Transporttag und für jeden mitgenommenen Borobori-Baum eine Probe auf *Ackerbau* oder *Pflanzenkunde* +3 nötig, um die kostbaren Pflänzchen unbeschadet zu ihren neuen Besitzern zu bringen.

DER PYRDACOR-TEMPEL

Der Tempel des Goldenen Drachen der Elemente ist eines der wenigen Gebäude Simyalas, die nicht aus lebendem Holz, sondern aus Stein errichtet wurden. Im Innern ist das spärliche Mobiliar vergoldet, doch viel von dem Wandschmuck wurde grob aus den Halterungen gerissen. Die ehemals die ganze Tempelhalle durchziehenden Feuergräben sind – in Ermangelung nachgegossener Brennmaterialien – längst erloschen. Immer noch atemberaubend schön ist jedoch die Statue, die Pyrdacor als jungen, hellgolden schimmernden Kaiserdrachen abbildet, dessen Augen wild funkeln. Ein Magier oder Tierkundler jedoch, der die lebensgroße Figur (und das heißt bei diesem Exemplar sechzehn Schritt Spannweite) näher betrachtet, wird feststellen, dass es sich bei dieser nicht um eine Statue, sondern um einen echten Drachen (!) handelt, der mittels eines PARALYSIS-ähnlichen Spruches zu Gold wurde. Ein schmerzhafter BLICK IN DIE GE-DANKEN zeigt zudem, dass der Drache mit der Zeit seine Denkfähigkeit zurückerlangt hat und hier nun vielleicht seit Jahrtausenden bewusst denkend in Unbeweglichkeit verharret.

Tykanor kann gegen das Versprechen der Rückverwandlung als unsicherer Verbündeter gewonnen werden, der in der Endschlacht große Lücken in das Heer der Ratten brennt, sich jedoch schließlich eine Handvoll Katzenelfen schnappt – erstens, um von ihnen zu erfahren, wie er aus dem Spiegelbann herauskommt, zweitens aus Rache, und drittens, um seinen Hunger zu stillen.

Ist der Drache erst einmal befreit, wird ihm seine Einstellung in der Jetztwelt gewisse Probleme bereiten: Für ihn herrscht noch immer der Gottdrache, und seine Kinder mit ihm.

DER SCHLUND

Eine 'verholzte', trichterförmige Grube von sieben Schritt Durchmesser, in der kein Grashalm wächst, aber noch immer Echschuppen und uralte, fast völlig korrodierte metallene Rüstungsteile zu finden sind. Tatsächlich ist dies der ehemalige Schlund einer inzwischen abgestorbenen, Disdychonda-ähnlichen (fleischfressenden) Pflanze, die der 'Exekution' (durch einfaches Hineinstürzen) von Feinden, Spionen und Verrätern diente, die die Hochelfen in Simyala und Umland aufspürten.

TEMPEL DER NURTI

Nurti steht für das Gedeihen, das Wachsen, das Aufstreben. Tatsächlich war dies einst der meist besuchte Tempel Simyalas, da die Hochelfen immer höher hinaufstrebten und selbst, als sie den Zenit ihrer Macht längst überschritten hatten, das Wissen über ihren Untergang durch den eigenen Hochmut ignorierten – und so *badoc* wurden.

Vom ebenerdig angelegten Nurti-Tempel ist im düsteren Teil Simyalas allerdings über die Jahrtausende hinweg wenig erhalten geblieben – allein zwischen den Schlammpfuhlen versucht die eine oder andere Blume noch, sich zu behaupten. Auf die frühere Nutzung dieses Ortes lässt eine zerschmetterte Statue schließen, deren Einzelteile allerdings nicht zusammenpassen wollen, da sie in verschiedenen Stadien der Wandlung erstarrt sind. Eine Gesichtshälfte zeigt die von Sylmian, unter dessen Magie die Statue beim Fall Simyalas zerbarst.

DER ZAUBERMANTEL

Am Rande der verderbten Zone, inmitten zahlreicher Geronsblutpflanzen (siehe **ZBA 213**), hängt über einem Strauch ein weiter Mantel mit Kapuze. Wie ihn die Helden finden, überlassen wir Ihnen als Meister – denn dieser Mantel ist unsichtbar. Aus weißem Schlangengleder geschaffen und mit INFINITUM und der mächtigeren Urform des VISBILI belegt, stellt er einen Höhepunkt hochelfischer Zauberkunst dar. Fast jeder Aventurier hat schon als Kind die Sage von Geron dem Einhändigen gehört (siehe **Aus Licht und Traum**), der Simyala erreichte und dort einen Tarnmantel fand (vermutlich auf Grund eines Fingerzeigs der Katzenkönigin Simariel). Wer den Mantel anlegt, wird mitsamt seiner Ausrüstung vollständig unsichtbar. Es ist der Traum jedes Helden – beinahe. Das musste auch Geron feststellen. Denn wenn man eine Waffe schwingt – insbesondere Siebenstreich – öffnet sich der Mantel unweigerlich und zeigt seinen Träger. Als Geron sichtbar wurde, da traf ihn der Fluch des Basiliskenkönigs. Und als Geron nach seiner sechsten Tat floh, wusste er, dass er des

Todes war. Während hinter ihm das Rattenheer tobte, in das er das Ungeheuer zerschlagen hatte, streifte er den verfluchten Mantel ab – und dort hängt er seit über zweitausend Jahren.

Auf der sichtbaren, weißen Innenseite, vor allem unter dem rechten Arm, ist der Mantel bis heute mit dem vielleicht grausigsten Gift getränkt, das der Namenlose jemals schuf – unsichtbar natürlich. Schon Augenblicke nach dem Anlegen fühlt der Träger, wie seine Haut zu faulen beginnt. Die Kleidung darüber zerfällt binnen Sekunden, Metall verrostet in einer Minute. Einige Momente wird sich der Träger als größter Held der Geschichte fühlen, dann durchlebt er Augenblicke der Todesangst. Das Gift klebt am Leib, der Stoff des Mantels scheint sich dort förmlich in den Träger hinein zu fressen und muss mit Gewalt vom Leib gerissen werden, wobei sich auch Hautfetzen lösen – und die entstehenden Wunden bedürfen schneller Versorgung.

Wollen die Helden den Mantel mitnehmen, beginnen die Wunden sofort wieder zu schmerzen, wenn er nur in die Nähe des Opfers kommt, ab zwei Schritt brechen sie wieder auf. Selbst aus einem zusammengerollten Mantel tropft das Gift langsam hervor und frisst

sich durch Rucksack, Tasche, Sattel und Pferd. Kurz: Quälen Sie die Helden, bis diese begreifen, dass sie diesen Schatz nicht mitnehmen können.

DER LEBENDE STREITWAGEN

Auf dem Boden, zwischen den Wohnbäumen und nahezu verdeckt von mehreren schritthohen Farnen, kann eine wunderschöne Elfen-troika, ähnlich der von Ariana Einhorngruß, gefunden werden. Das dunkle Holz des Wagens glänzt in matter Farbe, allerdings: Seine Räder sind mit dem Boden verwurzelt. Was die Helden nicht wissen können, ist, dass der Streitwagen aus dem magisch veränderten Holz des rachsüchtigen (heute maraskanischen) Nemeziyn-Baumes erbaut wurde, der jeden, der ihn nur berührt, mit Hass verfolgt. Etwa eine Spielrunde benötigt der Wagen, um seine Wurzeln 'einzufahren', anschließend wird er solange nicht mehr ruhen, bis er sein Opfer zu Tode gehetzt hat. Für die Helden ist der Streitwagen zwar nur am Erdboden Simyals gefährlich, doch dafür vermag das rachsüchtige Gefährt sein Opfer unheimlicher Weise überall aufzuspüren und sich gegebenenfalls auch auf die Lauer zu legen.

САМІЕНЕ ПРОПІН

AUF VERLORENEM POSTEN

Fauchen und Fiepen sowie ein Übelkeit erregender Gestank sind die ersten Hinweise auf Leben, denen ihr an diesem Ort begegnet. Doch die Laute lassen nicht auf ein friedliches Miteinander dieser Wesen schließen. Das Bild, das sich euch bietet, spricht von Verzweiflung und Mordlust: In einer Grube krallt sich ein kupferroter Luchs auf einem umgestürzten Baumstamm fest, während die Senke um ihn herum von schwarzbezelten Rattenleibern erfüllt ist. Der Luchs ist die bei weitem größere Kreatur in diesem Kampf und seine Tatzen sind vom Rattenblut bereits tiefrot gefärbt. Doch für jeden angreifenden Nager, den die Raubkatze zerfetzt, beißen sich zwei weitere in seinem mittlerweile vielfach verwundeten Pelz fest.

Als die Gruppe eurer ansichtig wird, geht eine Bewegung durch die Rattenmeute, von denen sich einige nun zu euch umschauen und – so sonderbar dies auch scheint – ihre Umgebung sichern. Eine plötzlich in eurem Geist explodierende Stimme raubt euch fast das Bewusstsein und gemahnt an ein verzweifeltes Kreischen. (Allein des Asdharia (Altelfisch) mächtige Charaktere verstehen ein panisches: "Hilfe (Verzweiflung, Kraftlosigkeit, nahender Tod)!")

Naheniel und Allechandriel stürmen sofort voran, die Aleezas gezogen, und spießen so viele der Ratten auf wie möglich. Der Rote Pfeil hält die Ratten offensichtlich nicht seines Bogens würdig und schließt sich ihnen mit seinem Jagdmesser an. Die Rattenmeute teilt sich nun, so dass ein Großteil der Tiere sich gegen die Neuankömmlinge wendet, die ohne Hilfe der Helden arge Probleme gegen das Heer haben werden. Wenn die Charaktere helfen, sollte es etwa so passen, dass jeder fünf bis sechs Ratten erschlagen muss, bevor sie sich den fünf verbliebenen des Luchses widmen können. Richten Sie es dergestalt ein, dass einige Helden ihre Ratten eher besiegt haben als die Elfen, damit auch die Spieler zu Sylmian Silberauge (denn um diesen handelt es sich bei dem Luchs) eine Beziehung aufnehmen.

SILBERAUGE

In einem Berg voller Leichen bricht der kupferfarbene Luchs erschöpft zusammen, Herz und Lunge pumpen wild. Einige Augenblicke scheint es, als würde er seinen Wunden erliegen, sich im Todeskrampf strecken – da schließen sich die Wunden langsam wieder.

Schließlich öffnet der Luchs die Augen. Sie gleichen eher Elfenaugen als denen eines Tiers: Wie flüssiges Silber glitzern sie und erscheinen viel zu groß für ein Tier seiner Rasse. Schwerfällig erhebt er sich, wandert auf euch zu und streift an euren Beinen entlang, während sich zwischen ihm und Naheniel ein kurzes, zweistimmig-gesungenes Gespräch entspinnt. (Des Asdharia mächtige Charaktere erfahren, dass Sylmian sich vorstellt und ihnen dankt, von Naheniel jedoch darauf hingewiesen wird, dass nicht alle die Sprache der Alten sprechen.

Daraufhin wiederholt er in Bosparano und Gedankenbildern:) "Habt Dank, Retter, die ihr meine Leben bewahrtet. Vor euch steht Sylmian Silberauge, Kämpfer der Königin Simariel. Gedeihen und Dankbarkeit."

Versuchen Sie, im folgenden Dialog eine altertümliche Sprache zu wählen, die einer gänzlich anderen Grammatik folgt als üblich. Lassen Sie Sätze unvollendet und Verben aus, um zu zeigen, dass ein Hochelf den häufig vielfachen Wortsinn seiner Sprache nicht so einfach in eine viel einfachere Sprache übersetzen kann. Wichtig ist, dass Sylmian immer von "seinen Leben" (Plural!) spricht. Die Helden haben ihm nicht nur eines seiner Leben, sondern auch noch das letzte bewahrt, dass ihm noch übrig bleibt. Hätten ihn die Ratten weiter zerfleischt, wäre auch dieses verloren gewesen.

Sylmian teilt den Helden Folgendes mit:

☞ Die Ratten sind unruhig. Seit langem (und das meint er so!) hätten sie sich nicht mehr so wild entschlossen auf einen der ihren gestürzt.

☞ "Sie" (der Elfenluchs und die Seinen) sind ein Heer der Katzen, das seit dem Fall Simyals gegen die Ratten kämpft, besonders, seit *tala'or* (das Rosenohr) das *taub'kharza* zerschlagen habe. (Gemeint ist natürlich Geron, der den Basiliskenkönig vermeintlich erschlagen hat. Dass er ihn nur zerschlagen hat, sollte einem Rondra-Gläubigen gar nicht schmecken.)

☞ Einst waren sie *fenvar* (Hochelfen), die Höchsten der Elfen, die sich opferten, um das *taub'kharza* (den Basiliskenkönig) zu bannen und gegen seine Heerscharen zu kämpfen. Doch von den *fenvar* sind viele *dh'ao valavia mandr'ama* (ein des Asdharia nicht vollständig mächtiger Charakter kann nicht entscheiden, ob dies tot oder ins Seelentier der Kraft verwandelt meint).

☞ Das Ende ist nah. Der *in'mada'ir* (Geflecht aus Winden, Mondlicht und Sternen = Spiegelbann) zerbricht, und die *in'dhaao* (Verkörperung/Leib der Winde) ging mit *tala'or* fort. Sogar der *dhaza* sei entfesselt und habe einen gewaltigen Riss in den Spiegelbann gebrochen.

☞ Königin Simariel führt die Katzen in den Kampf. Sie war schon eine große Kriegerin, als Simyala fiel. Sie ahnt, dass die letzte Schlacht kurz bevor steht.

Sylmian ist gerne bereit, die Expeditionsgruppe zu Simariel zu führen, und läuft voran – Richtung Zerzal-Tempel.

IM REICH DES TODES

Elfen der Jetztzeit werden über die Fülle von Tempeln in Simyala vermutlich nur den Kopf schütteln – schließlich erzählen die alten Lieder, dass die Hochelfen unter anderem wegen ihres Hochmutes fielen – dem Hochmut, die ihren zu Göttern zu ernennen. Zerzal jedoch ist ein elfisches Prinzip: die Zerstörung, Vernichtung, das

Ende, der Tod. Die Hochelfen verehrten dieses Prinzip als Göttin, als Persönlichkeit, und brachten ihm Opfer. (Den Helden mag die Göttin wie eine Mischung aus Rondra und Boron erscheinen, dabei so gnadenlos wie Firun.)

Zum Vorlesen oder Nach erzählen:

Der kupferfarbene Luchs trabt voran, vorbei an immerblühenden elfischen Blumenkunstwerken und längst überwucherten Ruinen, abseits zu einem einzeln stehenden Baum gigantischer Größe. Stamm, Äste, sogar die dünnen, spärlichen Blätter sind pechschwarz.

Als ihr näher kommt, erkennt ihr jedoch auch fahlweiße Einschlüsse in der Rinde des Stammes, die sich bei eingehender Betrachtung als Knochen und Schädel herausstellen. Auch andere Auswüchse lassen selbst einem Boroni das Mark in den Knochen gefrieren: Der sicherlich zehn Schritt durchmessende Stamm ist übersät von groben elfischen Gesichtern, die sowohl verzerrte, verzweifelte, als auch gelassene Ausdrücke tragen. Sylmian klettert allerdings nicht in den kaum noch lebendig wirkenden Baum hinauf, sondern in einen Spalt des Stammes und darin hinab ins Erdreich. Seine scharfen Krallen und Jahrtausende der Übung lassen ihn flink durch den steilen Stamm auf das dicke Wurzelwerk gelangen, an dem er sich auf einem bereits von Hunderten von Krallen zerfurchten Weg herabhangelt.

Da der Weg ursprünglich für Elfen gedacht war, bietet er auch den Helden – mit einigen Mühen – Platz. Der Weg wird für die weniger geübten Kletterer unter den Helden vermutlich nur mit Seil gut gangbar sein – für Ratten zumindest ist er nicht lebend passierbar, da sie mit weniger guten Krallen und Gleichgewichtssinnen ausgestattet sind als die Elfen in ihren Katzenkörpern. Bei den plumperen tierhaften Kletterern ist ein Absturz sehr wahrscheinlich, der ob der Tiefe der Höhle mit dem sicheren Tod endet.

DER TEMPEL DER ZERZAL

Zum Vorlesen oder Nach erzählen:

Ihr steigt hinab in einen kunstfertig gearbeiteten Dom, dessen Wände und Möbel aus aufwendig geformtem Erdreich bestehen. Halt gebend und verzierend grätschen sich die bleichen Wurzeln des Totenbaumes oberhalb der Höhle entlang der gewölbten Decke und erinnert so an das Grätenskelett eines Fisches. Entlang der Wände finden sich Nischen, in denen elfische und tierische Skelette den Raum 'schmücken' – besonders Katzenköpfe finden sich häufig. Die abgelegene der beiden kurzen Wände besteht aus einer Schrägen, die gegenüberliegende Wand bietet einer Statue Platz. Zerzal die Jägerin, eine befahlte, luchs-köpfige Frau mit drohendem Gebiss, Krallenhänden und peitschendem Katzenschwanz, ist völlig aus Gold gearbeitet und sucht in ihrer Detailfülle und Kunstfertigkeit selbst unter den elfischen Kunstwerken eurer Zeit ihresgleichen. Vor dem Sockel der Statue steht ein aus Erdreich geformter Altar mit Goldbezug

auf der sich zur Mitte vertiefenden Oberfläche, in deren Mitte sich ein Loch befindet – ein Opferaltar.

Neben den unbeweglichen Einrichtungsgegenständen finden sich hier, im Tempel der Vernichtung, Katzen. Bei der Menge der anwesenden Vierbeiner müsste selbst diese große Halle eigentlich unerträglich stinken. Dennoch: Hier herrscht ein nur leicht muffiger Geruch. Als ihr versammelt unter dem Wurzelwerk steht, bemerkt ihr, dass euch ausnahmslos alle Katzen aus tiefgründig schillernden Augen mustern.

Schließlich – wie es euch scheint, nach einer Ewigkeit – kommt Leben in die Gesellschaft. Die Katzen erheben sich wie auf ein unsichtbares Kommando hin und versammeln sich um Statue und Altar, auf den wie aus dem Nichts eine große Katze springt. Schlank und lang ist sie; Kopf, Augen und Ohren größer als etwa bei einer Hauskatze. Das Tier ist von der Größe eines Panthers, doch die Fellzeichnung in verschiedenen Goldtönen gleicht eher den alten Bildern tulamidischer Urkatzen. Auch die faszinierenden Augen weisen die Farbe dunklen Goldes auf, als sie euch fast unbewegt mit langsam hin- und her peitschendem Schwanz mustert.

Sylmian, der euch begleitende Luchs, tapst auf den Altar zu und beginnt kurz davor zu schnurren, traut sich jedoch nicht näher als etwa drei Schritt an die über ihm thronende größere Katze heran. Eine stumme Zwiesprache entspinnt sich, die damit endet, dass sich der Luchs wieder umdreht und auf euch zukommt.

„Der kluge Denker schaut den Wachstum der Bäume“, gibt er euch zu verstehen – was immer das heißen mag. Mit Blick auf den 'Thron' sitzt er da und beginnt unruhig, die Krallen aus- und wieder einzufahren – wie ein Großteil der anderen Tiere in gespannter Erwartung.

Die thronende Katze – dies muss Simariel sein – schmiegt sich eng auf den Altar und verharrt so mit zitternden Schnurrhaaren. Dann beginnt sie sich krampfartig auf dem Altar zu winden und faucht unter großer

Anstrengung. Schließlich springt sie mit einem aggressiven Maunzen auf und eine Verwandlung setzt ein, wie ihr sie schon beim Roten Pfeil oder bei Allechandriel gesehen habt – nach einigen Augenblicken sitzt eine in feste Lederkleidung gewandete Frau auf dem Altarblock. Haar und Augen gleichen denen der Katze, ebenso die lange Statur der fremdartigen Frau, die euch abweisend mustert. Sie spricht euch langsam in der Sprache des alten bosparanischen Reiches an: „Es herrscht Krieg im Reich der *fenvar*. Seid ihr gekommen, um zu erschaffen oder zu vernichten?“

Eine tückische Frage, bei deren Beantwortung sich die Helden Zeit lassen sollten. Denn: Die Katzen versuchen, die Ratten zu vernichten; die Namenlosen Diener, den Basiliskenkönig zu erschaffen. Wer also denkt, dass die Hochelfen wie ihre jüngeren Abkömmlinge allein eine der Natur positive Lebenseinstellung erwarten (und mit „Erschaffen!“ antwortet), kann hier arg ins Fettnäpfchen treten. Doch Simariel macht ihre Einschätzung der Neuankömmlinge nicht nur von dieser Antwort abhängig, sondern liest deren Gedanken mit



einem vielfältigeren Vorläufer des BLICK IN DIE GEDANKEN. Besonders Nahaniel studiert sie intensiv (um so mehr, falls diese die Harfe offen bei sich trägt), und schließlich nickt sie der Gruppe zu, ihr zu folgen.

Mehr gleitend denn gehend bewegt sie sich auf die hintere Wand neben der Statue zu, berührt sie kurz, woraufhin sich ein Durchlass öffnet, und geht voran.

KRIEGSRAT DER KATZEN

Simariel ist eine Vollblut-Kriegsherrin, die sich zudem inzwischen weit katzenhafter als elfisch benimmt, aber durch Imitation der Verhaltensweise ihrer Gäste versucht, ihr begrabenes Gedächtnis des 'Elfseins' wieder aufzufrischen. Nach der Expeditionstruppe betreten noch weitere Elfen den Raum: Der vorsichtige und stille Sylmian, der auch als Elf kupferfarbenes Haar und silberne Augen hat, Vayadîn Baumsängerin (eine der großen alten Humusformerinnen Simyalas, die jegliches Leben schätzt – allerdings auch in stark *badoc*-anmutender Form) sowie Lemodaye (ein Silberluchs, der 'das Gedächtnis der Elfen' ist) und Valraunir (ein Wildkater, der häufig allein im verdorbenen Gebiet spioniert und die Ratten am besten einzuschätzen vermag). Bei allen Anwesenden haben die Katzengestalten auch auf ihre Elfenkörper abgefärbt. Bei dem nun folgenden Kriegsrat, in dem die Helden den Katzenelfen ihre Berufung mitteilen sollten, werden die Elfen folgendes Wissen an die Helden weitergeben.

• Vor einigen Mondphasen (= Wochen) erschütterte der *dhaza* (der gefallene Wind) Simyala. Der Riss hat sich zwar halb wieder geschlossen, doch ist der Spiegelbann so geschwächt, dass er nicht mehr lange halten wird (was immer das bei Jahrtausende alten Elfen bedeuten mag).

• Die Ratten werden nach vielen Jahrhunderten wieder stärker. Das durch den Kampf der Katzen bestehende Gleichgewicht droht nun zugunsten der Ratten zu kippen.

• Mit *dhao'dagal* (der Harfe der Zwölf Winde, isd. etwa: Verkörperung Dagals) ist jedoch das Instrument nach Simyala zurückgekehrt, das den Spiegelbann erneut weben kann.

• Nahaniel (die als einzige das Lied der Lieder beherrscht) muss ihr Spiel sofort beginnen, um die schwersten Risse des Bannes so schnell wie möglich zu schließen.

• Der *dhaza* (und die Schergen des Namenlosen) hausen im *bian'za* (etwa: Bannland, Wo-kein-Gras-wächst). Simariel weiß, dass sie für *bhardona* die Verräterin die neuerliche Erschaffung des *taub'kharza* (Basiliskenkönig) vorbereiten.

• Zu der Blauen Flamme können Simariel und die beiden Elfen auch nicht sagen, was mit ihr zu geschehen hat, erstarren jedoch vor Ehrfurcht, wenn sie erfahren, dass dies eine Flamme Simias ist – für sie ein heiliges Artefakt.

• Der Humusschlüssel, den Tenobaal den Hochelfen zeigt, löst eine ähnliche Reaktion bei ihnen aus: Dies ist das *nurdra-dao*, von dem die Alten sich zu Hochzeiten der Stadt bereits erzählten. Die Verkörperung der Lebenskraft – was könnte diese in Simyala bewirken?!

• Laut Simariel gibt es drei wichtige Dinge zu tun: Erstens muss Nahaniel zu einem Ort gebracht werden, an dem sie das Spielen des Liedes beginnen kann. Hierfür schlägt sie die Orchideenoper vor, von der aus die Klänge an jedem Ort Simyalas zu hören sind. Zweitens muss ein 'Schloss' für den Humusschlüssel gefunden werden. Drittens muss der Ort gefunden werden, an dem Beorn die Wiedererstehung des Basiliskenkönigs plant. Der erste Punkt ist der Katzenkönigin ob

der Risse im Spiegelbann der wichtigste. Neben Allechandriel werden noch einige Katzenkrieger auf die Harfnerin acht geben.

• Simariel ruft den kupferfarbenen Luchs Sylmian herbei, um ihn der Expeditionstruppe als Führer an die Hand zu geben. Eine junge, halbtintelligente Katze wird von der Königin vorausgeschickt, um in der Oper nach dem Rechten zu sehen.

• Auch der Rote Pfeil wird die Helden begleiten, um mit ihnen die Augen offen zu halten nach dem Ort, wo das *nur'mandra* groß ist (will sagen: die Kräfte der Humusmagie stark). Dort wird er den Schlüssel des Humus seiner Bestimmung zuführen.

FRAGEN ZU SCHICKSAL, WESEN UND GESCHICHTE

• Die anwesenden fünf Elfen sind die ältesten. Sie haben an vorderster Front gegen Pardona gekämpft und gehörten teilweise mit zu den Mahnern, die den Fall Simyalas seit langem vorhergesehen hatten.

• Sie sind auch die einzigen, die sich noch zuverlässig in ihre elfische Urgestalt verwandeln können, auch wenn selbst ihnen das zunehmend schwerer fällt und große Schmerzen bereitet.

• Die meisten der *fenvar*, die Simyala noch kannten, bevor es fiel, sind entweder gegen den Basiliskenkönig und dann die Ratten gefallen oder haben den Kampf mit ihrem *valavia mandr'ama* (dem magischen Seelentier) verloren und haben nichts Elfisches mehr an sich. Es gibt auch solche, die in der Katzengestalt gefangen sind und noch halbwegs elfisch denken, doch kann sich von ihnen kaum noch jemand an die alten Zeiten erinnern.

• Die *fey-dao'ra*, die Mischlinge, die bereits in Katzengestalt geboren sind (und deren Nachkommen), sind schwächer und keine guten Krieger; viele von ihnen werden früher oder später gegen die Ratten fallen. Diese Bastarde haben kaum mehr etwas von dem elfischen Erbe in sich, kennen nichts anderes als das Katzenleben und sind von minderer Intelligenz (und Zauberkräfte haben sie nur sehr selten).

ПАНЕЛИС BESTIMMUNG

Falls Allechandriel die Simiaflamme trug, übergibt sie diese nun einem der Helden oder Simariel, da sie sich nun auf die Wacht über die zaubernde Nahaniel vorbereitet. Nach der mühevollen Kletterei heraus aus dem Tempel der Zerzal setzt sich Sylmian an die Spitze der Truppe und führt sie durch den ehemals bewohnten

Teil der Stadt. (Hier können Sie erneut weitere

Örtlichkeit Simyalas einflechten, falls die Helden unterwegs wieder von ihrer Neugier überwältigt werden.) Doch bald

lässt die Gruppe auch diese nun verlassenen und überwucherten Zeugnisse der einstigen Zivilisation hinter sich und steigt hinab zu einem

aus Bäumen gebildeten Rund, das einem längst überwucherten Amphitheater nicht unähnlich ist: der Oper. Wurzeln

und Äste sorgen für Logen, die schräggestellten großen Blätter sorgen für Schallreflexion, die Bühne besteht aus der Zunge

einer fünf Schritt hohen Orchideenblüte. In deren Blattwerk ist auch eine mehrstöckige

Harfe eingearbeitet, die nur von drei Musikern gleichzeitig bespielt werden kann, die auf unterschiedlichen Blattebenen sitzen.

Von der Katze, die die Königin als Späherin vorausandte, ist keine Spur zu sehen. Der Charakter mit dem höchsten *Gefahreninstinkt*-Wert (sollte kein Held diese Gabe haben, derjenige mit der höchsten Intuition) empfindet jedoch

ein mulmiges Gefühl – was dem Roten Pfeil



offensichtlich ebenso geht, der sich unruhig umsieht. Doch in dem Urwald innerhalb der Wände der Oper lässt sich nichts erkennen, so dass wohl eine Untersuchung der Oper notwendig ist (notfalls schlägt dies der Rote Pfeil vor). Während also Nahaniel sich auf der Bühne bereit macht und Allechandriel als ihr Wachposten sich mit Bogen und Aleeza wappnet, wird der Rest der Truppe inklusive Sylmian das dichte Buschwerk durchstöbern.

Und tatsächlich sollte ein Held den blutleeren Kadaver der Wildkatze in einem Feld aus Blutblatt und Dornen entdecken, in dem die Erde gerade frisch aufgebrochen wurde, als sei etwas herausgestiegen. Hat sich die Gruppe getrennt, kann die andere Hälfte nun eben jener Katze begegnen, die sich in einem unvermuteten Moment auf einen der ihren stürzt: Es handelt sich um Lamariel, einen *feylamia* (ein Elfenvampir, dem Mondlicht und Silber schadet), der recht jung beim Untergang Simyals hier begraben wurde und der nur durch den Blutstropfen aus der Pfote der Jungkatze, die in einen Dorn getreten war, wiedererweckt wurde. Jahrtausende alter Hunger hat seine Geduld nicht gerade gestählt.

Lamariel

Biss: INI 16+1W6 **AT** 18 **PA** 12/0* **TP** 1W+1* **DK** H
LeP 40 **AuP** – **RS** 4 **GS** 9 **MR** 8 **Wundschwelle** 8

*) dann 1W6 LeP/KR durch Blutverlust

Wenn er trinkt, kann der Feylamia weder angreifen noch ausweichen. Weitere Informationen zu Vampiren im Allgemeinen und Feylamia im Besonderen siehe GS 112 f.

Je nach Geschmack können Sie Lamariel hier gleich den Helden als Schwertfutter überlassen oder aber ihn als gruselige Bedrohung im Hintergrund einsetzen, der sich eine Katze nach der anderen

krallt und schließlich versucht, auch einmal leckeres Heldenblut zu kosten.

KAMPF DER WINDE

Nachdem Nahaniel den Madamanten in eine blaue Blütenkelchschale gelegt hat, beginnt sie, den Sternenstaub aus dem Beutel in die Luft zu werfen. Bald glitzert die ganze Luft über der Bühne in hellstem Silberglanz, der nicht vergeht. Der strahlende Madamant leuchtet stärker und taucht die Gräfin in fahles Licht, während sie noch die Harfe aufstellt und sich auf das Sitzblatt setzt. Mond und Sterne – nun fehlen nur noch die Winde.

Einige bange Augenblicke lang verharret Nahaniel mit geschlossenen Augen, die Hände auf den Saiten liegend. Kaum geht der Mond auf, da bewegt sie die Finger und lässt die ersten zaghaften Töne erklingen. Winde springen auf, nicht wild und ungezügelt, sondern sanft, einen Reigen tanzend. Selbst Nahaniel hat in ihrem tiefsten Inneren mit einer Katastrophe gerechnet, sobald sie das Instrument spielen würde. Doch das Zaubersong Antareleons scheint die Winde tatsächlich mit dem Staub der Sterne und dem Licht des Madamals zu einem einzigen Geflecht zu verweben. Glitzernd erhebt sich dieses Netz und schwebt empor, wo es noch eine Weile sanft nachschimmert.

Sylmian besteht darauf, dass der tote Katzenkörper in den Tempel der Zerzal gebracht wird, damit das Licht der Toten sich mit denen der anderen vereinen könne. Nahaniel und Allechandriel werden in der Oper zurückbleiben. Die Gräfin Quellentanz wird von nun an ihre ganze Zeit darauf verwenden, den Spiegelbann zu erneuern und Simyala vor inneren und äußeren Feinden zu schützen – und damit ihre Lebensaufgabe erfüllen. Allechandriel bleibt vorerst bei ihr und wird über das Leben und das Spiel ihrer Tante wachen.

DIE BEORNS-JAGD

RÜCKKEHR ZUM ZERZAL-HEILIGTUM

In Begleitung Sylmians und des Roten Pfeils begeben sich die Helden wieder auf den Rückweg zum Zerzal-Heiligtum. Hier werden sie schon von Simariel, Lemodaye, Valraunir und einigen anderen Katzenelfen erwartet, die sich erregt maunzend zu Füßen der Zerzal-Statue versammelt haben. Die tote Katze, die sie ihnen bringen, beklagt kaum jemand, statt dessen wird sie in den Kreis aufgenommen wie eine Lebende. Die Katzenkönigin macht den Helden klar, dass es nun darum geht, den Ort zu finden, an dem Beorn/Pardona ihren schrecklichen Plan in die Tat umsetzen wollen. Der Rote Pfeil wendet ein, dass auch der Humusschlüssel seinen Bestimmungsort finden muss. Nur, was tun? In diesem Moment meldet sich der alte Kater Lemodaye zu Wort, der mit einer Tatze auf die blaue Simia-Flamme deutet, die die Helden aus der Außenwelt mitgebracht haben: "Um das *kharjanda* (Schicksal) zu erfüllen, folgt dem Licht in die Dunkelheit. Das ist der einzig wahre Weg!"

Wenn die Helden nicht schon längst in dieser Richtung nachgefragt haben (siehe auch die mysteriösen Träume), wird ihnen Simariel berichten, dass im Zentrum der Stadt ein altes Simia-Heiligtum steht: mitten in der verheerten Zone. Wenn ihnen allen (den Helden und den Katzenelfen) ein Weg gewiesen werden kann, dann – so ist sie überzeugt – nur dort, wo dem "göttlichen Simia" (eine Äußerung, die dem Rote Pfeil ein verächtliches Lächeln entlockt), dem Namenspatron und Schutzherrn der Stadt, ein Heiligtum errichtet wurde.

Valraunir führt nachdenklich an, dass der Tempel bis heute nicht nur steht, sondern dieser sogar dem Brodem des Basilisenkönigs widerstanden hat. Nur: Seit der Katastrophe ist er wundersamer Weise verschlossen. Und der Weg durch den Sumpf ist für einen Menschen völlig unpassierbar.

ELFENLIED UND KATZENJAMMER

Die Katzenkönigin überlegt eine Weile und blickt dann die Helden an. Sie, Lemodaye, Valraunir und die wenigen Katzenelfen, die noch einen Teil ihres elfischen Intellekts bewahrt haben, sind unabkömmlich.

Simariel spricht: "Ich deute es als Zeichen Simias, dass ihr die göttliche Flamme in die Stadt tragt. Ihr müsst daher den Tempel Simias aufsuchen, um dort einen Weg zu finden, mehr über Beorns Pläne und seinen derzeitigen Aufenthaltsort herauszufinden. Geht jedem Hinweis nach. Wenn wir Hilfe finden können, dann einzig und allein dort. Den Weg zum Tempel wird euch die blaue Simia-Flamme weisen. Doch wie ihr seid, könnt ihr nicht gehen: Um zum Simia-Tempel gelangen zu können, müsst ihr jene Gestalt annehmen, die es euch als einzige ermöglicht, den tückischen Sumpf auch zu durchqueren: die Gestalt einer Katze!"

Simariel betont, dass jeder Held die Verwandlung jederzeit kraft seines oder ihres Willens wieder rückgängig machen kann – eine Rückverwandlung in Katzensgestalt ist dann aber nicht mehr möglich. Wir wollen hoffen, dass Ihre Helden nicht zu entsetzt über diesen Vorschlag sind, doch ein anderer Weg zur Durchquerung des Sumpfes existiert nicht, abgesehen von dem astralraubenden Einsatz eines ADLERSCHWINGE oder dem Ritt auf einem Hexenbesen, der es nur einigen wenigen Helden ermöglicht, den Sumpf zu durchqueren.

Sind die Helden einverstanden, ruft Simariel daraufhin all jene Katzenelfen Simyals zusammen – darunter auch Sylmian –, die noch soviel von ihrem elfischen Geist und Verstand bewahrt haben, dass sie an dem großen Ritual teilnehmen können, das den Helden eine Katzensgestalt verleihen soll. Die Helden werden erschreckt feststellen, dass kaum mehr als ein Dutzend Katzenelfen in ganz Simyala verblieben sind, die diese Kriterien erfüllen.

Bei dem Ritual handelt es sich um ein geheimnisvolles Zaubersong, das die Helden mit Hilfe eines UNITATIO langsam in Katzensgestalt verwandelt, während die Katzen nach und nach wieder elfische Gestalt annehmen, nur um fortan in tiefem Schlummer darnieder zu liegen.

Der Rote Pfeil kündigt von vornherein an, über die dann hilflos schlafenden Hochelfen bis zur Rückkehr der Helden Wacht zu halten. Er ist es auch, der einem der zur Katze gewordenen Helden eine kleine Lampe um den Hals hängt, in der diese die wundersame Simia-Flamme in Tiergestalt transportieren können und in die er auch (für alle Fälle) Nahaniels Übersetzungslinse legt. Zuletzt bittet der Rote Pfeil

die Helden, allen Informationen nachzugehen, die ihm einen Weg für einen geeigneten Einsatz des Humusschlüssel weisen können.

AUF SAMTENEN PROFEN

Beschreiben Sie die Verwandlung der Helden mit eigenen Worten. Stellen Sie klar, dass die Helden mit diesem Ritual Anteil nehmen an dem vielleicht intimsten Geheimnis der verbliebenen Hochelfen Simyals. Suchen Sie sich nun je nach Heldentyp eine passende, im **Zoo Botanica Aventurica** beschriebene Katze oder Großkatze aus, in die sich der Held nun verwandelt. Übernehmen Sie Lebens- und Astralenergie sowie die Klugheit der Ursprungshelden und modifizieren Sie einige Attribute (vor allem GE, KK, FF, AT, PA und TP) ein wenig, so dass ein Krieger sich von einem Streuner und dieser sich von einem Magus unterscheidet.

Ihre Magie können die Helden nur noch ausüben, wenn diese keine auszusprechende Formel oder eine in Katzengestalt kaum auszuführende Gestik verlangt. Spielen Sie im Folgenden mit dem Perspektivwechsel der Helden, die jetzt kaum noch über Farne und Büsche hinwegzusehen vermögen. Statt dessen ist es ihnen nun aber auch möglich, elegante Sprünge und unglaublich anmutende Kletterpartien auszuführen (Steigerung der Talente *Akrobatik* und *Klettern* auf den Wert von mindestens 10). Verständigung untereinander ist ohne Probleme möglich – nur handelt es sich hierbei um ein für Außenstehende unverständliches Maunzen und Miauen.



DURCH DAS VERHEERTE SIMYALA

Wahrscheinlich haben die Helden schon erste Erfahrungen mit dem Randgebiet des verheerten Simyala gesammelt. In Katzengestalt können die Helden nun viel tiefer in die gespenstische Zone eindringen, da sie jetzt von Baumstumpf zu Baumstumpf und von Fels zu Fels springen können. Ihr leichtes Körpergewicht tut ein Übriges. Gestalten Sie den Weg durch das unheimliche Gebiet nach eigenem Ermessen und orientieren Sie sich hierzu an den entsprechenden Beschreibungen der Stadt.

Natürlich sollten es die Helden (wenn nicht vorher schon irgendwann geschehen) mindestens einmal mit Ratten oder Würgeranken zu tun bekommen. Die Herausforderungen der Helden sollten dies-

mal nicht vornehmlich in Kampfbegegnungen liegen, sondern darin, die blaue Simia-Flamme unbeschädigt durch den düsteren Sumpf zu transportieren, dessen flackerndes Licht geradewegs den Weg zum mysteriösen Simia-Heiligtum weist.

DER SIMIA-TEMPEL

Inmitten des fauligen, von fahlen Kriechnebeln umwaberten Sumpfes schält sich unvermittelt die Silhouette eines in dieser Landschaft völlig bizarr wirkenden, aus vier etwa zwanzig Schritt hohen Kirschbäumen gewachsenen Pflanzen-Bauwerks. Die hallenförmige Pflanzenkonstruktion wirkt braun und vertrocknet, doch man spürt, dass – trotz des verdorbenen Sumpfes, der sich längst bis zu den Wurzeln des Bauwerks herangefressen hat – noch immer Leben unter der Rinde steckt: Leben, das sich verzweifelt der Verheerung entgegenstemmt. Das schwadenumhüllte Dach des Baumgebäudes, errichtet aus dem Astgewirr der vier stumpf gewordenen Baumkronen, ist über und über von welken Blättern übersät. Die Außenwände hingegen werden von imposanten Balkonen eingenommen, die einst Schwalbennestern nachempfunden wurden. Zwischen allem kämpfen nur noch vereinzelt grüne Knospen ums Überleben. Wo einstmals Fensteröffnungen gewesen sein mögen, sind heute nur noch verschlossene Astlöcher auszumachen. Und wo früher das Eingangsportal war, versperrt heute eine massive, borkige Rindenwand den Weg. Über dem alten Zugangsportal ist eine ornamentale Inschrift in Asdharia zu entdecken:

*»Wer im Sein nicht vorwärts strebt,
findet in ihm keine Wahrheit!«*

Ein götterfürchtiger Held, der schon in den Schwarzen Landen Abenteuer erlebt hat, wird sich durch das Heiligtum intuitiv an ein tröstliches Sanktuarium erinnern fühlen. Und wer weiß, vielleicht ist an der Vermutung etwas dran, dass Simia auf irgendeine Weise Werkzeug und Sendbote der Mächte Alverans war – und immer noch ist. Sobald die Katzenhelden mit Simias Flamme vor das Portal treten, geschieht tatsächlich etwas Wundersames: Mit einem knisternden Geräusch öffnet sich ein Astloch hinter einem der schwalbennestartigen Balkone hoch über ihren Köpfen. Erreichbar für die Helden, nicht aber für Ratten und andere Sumpfkreaturen.

DAS INNERE DES HEILIGTUMS

Im Folgenden werden die vier Haupthallen des Simia-Tempels beschrieben, die manche Rätsel und Wunderlichkeiten bergen. Richtig erfasst und miteinander kombiniert geben diese Fingerzeige Aufschluss darüber, wie die Helden ihre Aufgabe erfüllen können.

HAUPTHALLE

Ein Pflanzendom mit aus Ästen und Blättern geformten Bildern an den Wänden. Im Zentrum steht hier die drei Meter hohe, vollständig aus weißem Kirschholz modellierte Statue eines lächelnden Elfen, der zum Horizont blickt. Auf seinem Haupt trägt er ein silbernes Sternendiadem, in dem ein kleiner Rubin eingelassen ist. Die beiden Hände sind erhoben, auf ihnen und einer seiner Schultern sitzen drei (hölzerne) Schwalben. Um die Statue herum liegen die mumifiziert wirkenden Leichname eines guten Dutzends Hochelfen.

Bei den Leichen handelt es sich um Flüchtlinge, die bei Erscheinen des Basiliskenkönigs hier Zuflucht gesucht hatten. Eine Todesursache ist nicht zu erkennen.

Wohin auch immer die Simia-Flamme getragen wird, beginnt das pflanzliche Inventar kurzfristig zu ergrünen. Auf der Innenseite des Eingangsportals ist in asdharischer Ornamentalschrift folgende Inschrift zu entdecken:

»Alles ruht auf Licht und der Idee.«

Wird die Flamme zu Füßen der Statue gestellt, öffnen sich unvermittelt und mit einem knackenden Geräusch drei weitere Zugänge zu den anderen, sternförmig von hier abzweigenden Hallen.

Die Wandbilder zeigen Elfen in verschiedenen Szenen: unter anderem beim Bau eines Wipfelschiffes, bei der Errichtung eines Hains und bei der Huldigung Simias. Interessant ist auch eine Szene, die Elfen bei der Betrachtung eines kugelförmigen Objektes zeigt, in dessen Innern sich Bilder abzeichnen. Ein magiebegabter Held wird dieses schnell als Abbildung eines Schwarzen Auge identifizieren können (ein erster Hinweis, dass Simyala über ein solches Artefakt verfügt).

HALLE DER INSPIRATION

(Asdharische Portalinschrift: »Das Neue ist oft das Alte, nur in immer neuer Wiederkehr.«)

Die Wände dieser wundersamen Halle bestehen vollständig aus pflanzlichen Ornamenten, Bildern, Motiven, geometrischen Formen und mehr. Der Boden ist mit uraltem Laub bedeckt.

Betreten die Helden die Halle mit der Flamme Simias, macht sich plötzlich überall Leben und Bewegung breit. Blattartige Ornamente wandern über die Wände, runde Bilder beginnen sich zu drehen, plätschernde Wassertropfen treiben aus Blatt- und Holzröhren faszinierende Blütenlaufäder an, die ihrerseits wirbelnde Pilzzahnräder in Bewegung setzen. Das Laub wirbelt auf, Wandreliefs aus bemalter Rinde setzen sich nun drehend und über die Wände schiebend zu immer neuen Formen, Motiven und Bildern zusammen. Wer dem faszinierenden Spiel längere Zeit zuschaut, fühlt sich – nach etwa einer SR – plötzlich zu neuen Ideen, Einfällen und Geistesblitzen inspiriert (KL+1 für eine Woche). Dieser Effekt kann auch zu meisterlichen Denkanstößen benutzt werden, falls die Helden irgendwann nicht weiter wissen (etwa, wenn diese nicht begreifen, dass das Schwarze Auge der Schlüssel zu ihren Problemen ist).

SIMYALA-HALLE

(Asdharische Portalinschrift:

»Wer Ideen pflanzt, darf ihr Wachstum nicht fürchten.«)

Der Boden der gesamten Halle, die einst von dem elfischen Meisterarchitekten Davariel als Opfergabe angefertigt wurde, wird von einem regelrechten Miniaturwald eingenommen. Die höchsten Bäume sind etwa finger groß. Erst auf den zweiten Blick erkennt man, dass man hier vor einer originalgetreuen Abbildung Simyalas, einer detailgenauen Miniaturstadt steht, die Simyala vor der Verheerung darstellt. Man erkennt klein inmitten der Waldstadt den Bestattungsbaum (unter dem das Zerzal-Heiligtum liegt)

und ein oder zwei Örtlichkeiten, die die Helden bereits entdeckt haben. Neben dem Eingang steht eine mannshohe Kristallamphore, auf dessen Grund drei erstarrte, nichts desto Trotz lebendig wirkende (und leicht leuchtende) Leuchtkäfer sitzen.

Der gläserne Deckel der schweren Kristallvase lässt sich nur in menschlicher Gestalt und – da darin leichter Unterdruck herrscht – auch nur zu

zweit abheben. In diesem Moment beginnen sich die Leuchtkäfer zu regen, aufzufliegen und erwartungsvoll über der Miniaturstadt zu kreisen. Nennt (oder beschreibt man deutlich) einen Ort – nicht aber ein Objekt – oder fällt gar ein Ortsname, fliegen die aufmerksam wirkenden Leuchtkäfer dorthin und umkreisen es. Beispiele dafür wären der Wipfelhafen, aber auch alle Tempel. Das gleiche gilt auch für die 'Sala der Zaubersänger', wenn die Helden auf diesen Ort aufmerksam wurden. Der Held mit dem höchsten Wert in *Orientierung* sollte später in der Lage sein, die Gruppe recht zielsicher zu den angezeigten Orten zu führen.

HALLE DER OPFERGABEN

(Asdharische Inschrift: »Sei nicht der erste, dem Neuen nachzujagen, noch der letzte, dem Alten zu entsagen.«)

Die ganze Halle ist mit Opfergaben angefüllt, darunter eine Menge Kunstwerke sowie Erstlings-Anfertigungen bestimmter Erfindungen und Neuerungen, die die Hochelfen einst Simia weihten. Darunter eine 'Rechenmaschine' aus lebenden Pflanzen, Schiffsmodelle, Schriftrollen aus ganzen Blättern, architektonische Skizzen (die mehr kunstvollen Malereien ähneln), Werkzeuge und 'neue' Pflanzen (darunter Leuchtkürbisse und diverse andere Nutzpflanzen).

Der außergewöhnlich gute Zustand der Opfergaben erklärt sich durch eine hier präsente, dem UNBERÜHRT VON SATINAV ähnliche Aura, die um alle Objekte liegt. Nur jene Objekte können bewegt werden, die vom Schein der Simia-Flamme beleuchtet werden.

Wichtig sind hier zwei Funde: zum einen Reste von Meteorstein, die auf einer Scheibe aus purem Mondsilber liegen. Die Scheibe zeigt die

Abbildung eines Schwarzen Auges und trägt

überdies eine asdharische Inschrift:

»Die Dunkelheit/Ungewissheit hat ein Ende. Simia machte, dass nun auch die Sala der Zaubersänger sehend ist. Ewig sei Simia.«

ZUM SIMIA-MYTHOS

Wer oder vielmehr was Simia war, kann nicht einmal ein so altes Wesen wie Simariel beantworten. Der sagenhafte erste Elfenkönig, der erste Hochelf überhaupt – kein Zweifel. Aber auch einer der acht Planeten trägt diesen Namen; gemeinhin als ein Halbgott assoziiert, in den aventurischen Legenden ein schöpferischer Sohn Ingerimms und Tsas. Selbst ein Novadi unter den Helden kennt Shimja, die erfindungsreiche dritte Frau Rastullahs. Mag sein, dass Simia der letzte aus einer Reihe von Lichtelfen war, die sich dem Mysterium von Kha unterwarfen – dadurch ihrer Freizauberei beraubt, aber auch mit der Möglichkeit, von überirdischen Gesetzen geschützt einzugreifen.

Der erste vielleicht, der die Verweltlichung der Elfen vollendete (Rohal der Weise nannte die Schritte Licht, Sein, Werden, Wissen, Macht)? Der erste Elf vielleicht, der bereits vom Namenlosen verführt, danach trachtete die Welt zu formen statt sie zu leben? Ein Spielstein der Fünften Sphäre gar? Das zwölfgöttliche Gegenstück Pardonas, ein Agent, um ein wichtiges Volk des Elften Zeitalters für die Bewahrung des Mysteriums von Kha zu gewinnen? Ein leibhaftig wandelnder Halbgott in Elfengestalt, den der Namenlose erschlug? Oder ein überirdisches Wesen, verkörpert in der ersten Stadt der Hochelfen? Mit einer Seele, die der Namenlose zwar niederwerfen, aber nie ganz bezwingen konnte?

(Dies ist ein ziemlich direkter Hinweis, wo in Simyala sich das Schwarze Auge befindet).

Der zweite Fund ist ebenso spektakulär. Mitten in der Halle steht eine mit Ranken am Boden angeleinte und völlig intakte Luftgondel (siehe **Spuren der Hochzivilisation**, S. 133), die bis zu vier Personen fassen kann – Katzen nicht mit eingerechnet. Stellt sich ein Held mit der Simia-Flamme in die Gondel, öffnen sich die Zweige des Hallendachs so weit, dass man das Heiligtum mit dem Luftgefährt verlassen kann.

AUFGABE DER HELDEN

Wie oben ersichtlich, können die Helden im Tempel Hinweise auf ein Schwarzes Auge innerhalb Simyalas entdecken. Einmal darauf aufmerksam geworden, gilt es herauszufinden, wo dieses geographisch zu finden ist (in der Sala der Zaubersänger). Dies gelingt am besten mit Hilfe der wundersamen Miniaturvariante Simyalas.

Da es hierfür aber von Nöten ist, die Verwandlung als Katze aufzugeben (womit einige Helden aufgrund des Sumpfes im Tempel eingeschlossen sein würden), gilt es nun auch noch einen Weg zu finden, der es den Helden ermöglicht, in menschlicher Gestalt aus dem

Tempel zu entkommen. Die Lösung dafür wird – aller Voraussicht nach – die bis heute intakte Luftgondel sein. Im Folgenden gehen wir daher davon aus, dass sich die Helden mittels der Luftgondel auf die Suche nach dem Schwarzen Auge begeben werden.

DURCH DIE LÜFTE

Auch die weitere Reise mittels der Gondel – die diese Fahrt als prächtiges 'Beutestück' intakt überstehen sollte – legen wir vertrauensvoll in Ihre meisterlichen Hände. Wie die Helden die Steuerung der Luftgondel hinbekommen, überlassen wir Ihrer Gruppe. Durch verstellbare, blütenförmige Luftschrauben und einen Tretmechanismus kann die Gondel angetrieben werden, während die Flughöhe – maximal zwanzig Schritt – von der Gasdichte im Innern des Pilzballons, dem Gewicht in der Gondel und der Handhabung bestimmter 'Gasaustrittsklappen' abhängt. Wer nun aber glaubt, dass eine Reise durch die Luft ungefährlicher sei als der Marsch durch die verheerte Sumpflandschaft, der hat nicht an die vielen Baumwipfel und -äste, die Funkeldrachen und nicht zuletzt an die gewaltigen Spinnennetze gedacht, die Szitkra die Hunderttägige überall in und am Rande der verheerten Zone aufgespannt hat.

DIE SALA DER ZAUBERSÄNGER

Endlich ist die Sala gefunden: Sehr nahe am Rand der verheerten Zone schraubt sich lotrecht eine gewaltige, fast dreißig Schritt hohe Blutulme in die Höhe, die mit ihrem in sich gedrehten Stamm an eine riesenhafte Schraube erinnert. Auch die Baumkrone wurde magisch im Wuchs verändert und ist einer gewaltigen Rosenknospe nachempfunden. Der Sala der Zaubersänger ähnelt damit mehr einem bizarren Rosen-Turm als einem Baum. Und noch eines ist zu erkennen: Die dem Sumpf zugewandte Seite des Baumes ist bis in eine Höhe von sieben Schritt von Schimmel- und Rattenpilzen befallen.

Den Helden sollte es leicht fallen, auf der vom Sumpf abgewandten Seite einen offenen Zugang zu finden, der – merkwürdigerweise – in eine völlig intakte Eingangshalle führt. Man findet hier mittels FLIM FLAM-artigen Lichtkugeln beleuchtete Räume, Wohn- und Schlafquartiere sowie einen Speiseraum. Sogar (leckere) pflanzliche Kost steht hier auf Tischen. Kurz, der ganze Baum wirkt auf eine misstrauisch machende Art und Weise einladend und bewohnt.

BLUTIGES MISSVERSTÄNDNIS

Tatsächlich ist der Blutulmenbaum noch heute bewohnt. Hier lebte einst der Hochelf Lindayeton, höchster Sprecher im Rat der Zaubersänger und Hüter des Schwarzen Auges von Simyala (das sich, wie die eigentliche Sala, im obersten Blütengeschoss des Turms befindet). Seine Liebe galt der verführerischen Dryade *Nainaya*, mit der er eine Art Lebensbund einging und die noch immer in der Blutulme lebt, aus der Turm und Sala der Zaubersänger erwachsen sind. *Nainaya* ist – ebenso wie der Baum – durch die Verheerung des nahen Sumpfes gezeichnet. Sie ist heute nicht mehr von verführerischem Äußeren, sondern ähnelt vielmehr einem giftgrünen, geiferndem Schreckgespenst mit fauligen Greiffingern und schleppendem Gang.

Nainaya ist von dem dringenden Wunsch beseelt, die letzte tragische Botschaft ihres einst ermordeten Geliebten zu übermitteln. Doch die Wenigen, die den Baum seit dieser Zeit betraten, fürchteten sich entweder vor ihr oder verstanden es nicht, mit ihr zu reden.

Nainaya wird diesmal daher anders verfahren: Kurz nachdem die Helden den Baum betreten haben, wird sie den Eingang zuwachsen lassen und die Helden anschließend durch unheimliche, aus den Wänden wachsende Greifäste (gewaltsam) in das alte Schlafzimmer Lindayetons treiben. Dieser Raum ist mit einem permanenten TIERGEDANKEN belegt, mittels dem die Dryade endlich Kontakt mit den Helden aufnehmen kann. Natürlich sind auch ähnlich geartete Verständigungsversuche von Seiten der Helden fruchtbar, doch fördert es die Tragik dieser Szene, wenn sich die Helden zunächst von einem 'Ungeheuer' angegriffen fühlen, sie der Dryade sogar Schaden zufügen, nur um dann die Handlung *Nainayas* als Verzweiflungs-

akt zu begreifen. Versuchen Sie also, Ihre Helden erst mit einem sich verschließenden Eingang und dem Gefangensein zu konfrontieren. Dann lassen Sie die grauenvoll mutierte Dryade aus dem Baum vor die Helden treten und unverständliche hohe Laute von sich geben. Beschreiben Sie die Szenerie bedrohlich, obgleich die Dryade eigent-



lich nur Verständigung sucht. Dann greifen Wurzeln die Helden und treiben sie gewaltsam in das Gemach. Jeder Schlag der Helden gegen das Wurzelholz fügt der Dryade Schaden zu – denn sie und der Baum sind eins.

Erst in Lindayetons Schlafgemach wandelt sich das Kreischen der mutierten Dryade in für die Helden verständliche Worte (oder aber: Wortbilder).

Plötzlich ist in euren Köpfen eine verzweifelte, wispernde Stimme zu hören. "Ihr müsst mir zuhören. Ganz Simyala ist in Gefahr. Bhardona plant Schreckliches und mein Sohn gehört zu ihren Dienern. Er war es, der seinen eigenen Vater, meinen geliebten Lindayeton erschlug, um das steinerne Auge hoch oben in der Sala zu rauben. Auch wenn ihm dies nicht gelang: Ihr müsst den Rat warnen. Warnt sie vor Sylimian! Warnt sie vor meinem eigenen Kind, denn es ist ein Verräter!"

Nainaya kann die Helden auch auf den bi-elementaren Vortex inmitten des heute verheerten Stadtteils aufmerksam machen, in der der Zitadellenschlüssel des Humus schon einmal zum Einsatz gebracht wurde – ein Hinweis, wo das Artefakt des Roten Pfeils seiner Bestimmung zugetragen werden kann.

Konzentriert sich ein Held (wenn viele in der Nähe stehen, auch mehrere, sonst ist das Bild undeutlich und verschwommen) auf Beorn den Blender, zeigt sich im Auge die unten stehende Szene. Mehr zu diesem wundersamen Artefakt finden Sie in **SRD** auf S. 56.

Die Bilder in dem Schwarzen Auge wechseln immer langsamer, und tatsächlich: Nach einer Weile erkennst du Beorn den Blinder darin. Er trägt einen Kristallstab in einer Hand, an der Sei-

Im Nachhinein war etwas an Beorns Augen seltsam. Sie wirkten anders – heller, elfischer, als du sie in Erinnerung hast.

Machen Sie es den Helden nicht zu einfach. Sylmian ist wirklich überzeugt davon, ein loyaler Streiter zu sein – er kann zu diesem Zeitpunkt nicht wissen, dass er (falls die Helden ihn am Leben lassen) einer neuerlichen Bewährungsprobe gegen Pardona nicht gewachsen ist.



AKT V: SCHATTEN ÜBER SIMYALA

RUHE VOR DEM STURM

Berichten die Helden von dem Bild, das sie im Schwarzen Auge erblickt haben, erfahren sie von der Katzenkönigin, dass das Gebiet, in dem Beorn sich im Bildnis des Schwarzen Auges aufhielt, die alte Lavakaskade sein muss, die sich inmitten der verheerten Zone befindet. Dort, am Fuß einer Klippe, die sich zur anderen Seite hin hügel-förmig wieder abschwängt, befindet sich ein Lavafall, in den sogar ein steinerner Badesteg ragt.

Die Kaskade diente der Erbauung der Hochelfen und wurde von jenen unter ihnen als 'Badebecken' der besonderen Art genutzt, die den LEIB DES FEUERS beherrschten. Nun, da die Helden wissen, wo Beorn sein Ritual zur Auferstehung des Basiliskenkönigs abhalten will, können Vorbereitungen getroffen werden. Simariel sendet den Katzen eine Art GEDANKENBILDER, um sie zur Schlacht zu versammeln. Die Halle des Zerzal-Tempels wird sich nun stetig füllen, bis ein wahres Heer von etwa vierhundert Katzen unterschiedlichster Größe und Art versammelt ist (was etwa drei Stunden Zeit in Anspruch nehmen wird).

Vielleicht möchten auch die Helden noch Vorkehrungen treffen: Heilpflanzen anwenden, Zaubertränke vertilgen, Kairanrohr sammeln und zerkauen, Waffen schleifen oder ähnliches. Die Katzen selbst blicken der Schlacht größtenteils mit stoischer Teilnahmslosigkeit entgegen – nicht so jedoch die noch halbwegs elfischen Geister: Simariel sieht das Ende nah – ob siegreich oder vernichtet – und den Augenblick ihrer Rache gekommen. Falls Sylmian noch lebt, ist ihm eine deutliche Unruhe anzusehen, die er mit Eifer zu überspielen versucht: Er spürt die wachsende Nähe Pardonas, die ihn schlussendlich wieder zum Verräter machen wird.

SCHLACHTPLÄNE

Simariel, Lemodaye und Valraunir werden mit den Helden und dem Roten Pfeil einen Heeresstab bilden, um die Schlacht zu planen. Ihre Helden kennen nun den Ort des Rituals. Doch was wissen sie über dessen Hergang? Vielleicht können die Helden hier ihr Wissen über Dämonologie bzw. Chimärologie einwerfen, während Lemodaye noch Bruchteile der letzten Beschwörung des Basiliskenkönigs zu berichten weiß, die Simyala dereinst den Untergang brachte: Wie bei normalen Basilisken habe es ein riesiges Ei (das eines *firzerza* = Gletscherwurm) und eine Kreatur gegeben, die seine Macht verstärkte. Die Ratten schließlich hätten den Leib des *taub'kharza* geformt – deshalb würden die Katzenelfen auch seit dieser Zeit so viele wie möglich davon töten.

Da sich der Ort der Beschwörung auf verdorbenem Territorium befindet, stellt sich die Frage, wie Katzenelfen und Helden dort möglichst unbeschadet – und schnell! – hingelangen könnten. Der Rote Pfeil meint, dass es Zeit sei, den Humusschlüssel seiner Bestimmung zuzuführen und dass er damit in der Lage sei, dem Heer eine "Brücke zu schlagen". (Er weiß, dass er den Helden hinterher nicht mehr zur Verfügung steht (s.u.), wird dies jedoch nicht kundtun – aber jegliche Aufgabenzuweisung bei der Schlacht ablehnen.)

Die Helden werden, so sie dies nicht selbst vorschlagen, gebeten, sich um das Zentrum der Schlacht zu kümmern: um Beorn und seine Schergen sowie sein Beschwörungsritual. Wie sich das Ritual stören lässt, wissen allerdings weder sie noch ihre Berater. Vielleicht haben die Helden in Simyala noch andere Verbündete gefunden? Der Kaiserdrache Tykrandor zum Beispiel könnte ihnen 'Schwerthilfe' geschworen haben, damit sie ihn zurückverwandeln – auch wenn er sie, wie an dieser Stätte nicht unüblich, schlussendlich verraten wird.

Nutzen die Helden die Ressourcen Simyalas? Haben sie noch intakte Fluggondeln, die sich im Kampf einsetzen lassen? Erkennen sie die Vorteile, den der Regenbogenlotos ihnen verleihen kann? Fangen sie Ikanaria-Schmetterlinge, um menschliche und elfische Gegner auszuschalten?

DER SCHLÜSSEL DES HUMUS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Rote Pfeil marschiert euch voran, als ihr zu jenem Ort im Urgrund Simyalas zieht, an dem der Schlüssel des Humus seinen neuen Platz finden soll. Euch im Rücken, zu den Seiten und teilweise vorweg raschelt ein Heer von Katzen, die man kaum sieht oder hört. Trotzdem ist es für diese Zwecke die am besten geeignete Armee, um auf die Jagd zu gehen: die Rattenjagd. Am Rande der verheerten Zone sticht ein Ort mit spiralförmig zerfurchtem Boden von etwa zwanzig Schritt Durchmesser hervor, der an eine verschneite Frühlingswiese erinnert. Zwischen den Spiralarmen, wo schmutziger Schnee und Erdreich aufeinander treffen, vermengt sich verdorbenes Erdreich mit verkrüppelten Pflanzen.

Als ihr bei dem seltsamen, von der Dryade aufgezeigten Ort angekommen seid, an dem der Humusschlüssel seiner Bestimmung zugeführt werden soll, nickt der Rote Pfeil Simariel, der großen Sandkatze, zu. Diese blickt sich nach den ihren um und spricht dann im Geiste zu euch allen: "Ich habe versucht, die Tage zu zählen, seit Simyala fiel, seit unsere Brüder und Schwestern unter dem Heer der Verräterin *bhardona* starben. Irgendwann vergaß ich, zu zählen, vergaß, dass es wichtig sei. Wir alle haben vergessen: die Lieben, deren Gesichter wir allein im Innern bewahren konnten, die Weisen unseres Volkes, die uns doch einst so wichtig waren, ja, uns selbst haben wir vergessen, diejenigen, die wir einst waren. Doch wir erinnern uns der Aufgabe, die wir auf uns luden, um jene zu schützen, die entkommen sind; wir erinnern uns des Kampfes, den zu kämpfen wir geschworen haben. Ich erneuere diesen Schwur hier, an jenem Ort, an dem der Drache der Vier Elemente Erde und Eis miteinander vermischte, um, wie die Lieder erzählen, die fruchtbaren Wälder des Südens und die ewigen Weiten des Eises zu erschaffen – lange noch, bevor Simia aus dem Licht trat. Nun ist es so weit, Gefährten: Die Schlacht soll geschlagen werden, die sich ankündigte, seit der *taub'kharza* vor so langer Zeit verging. Lasst uns das Meer der *twilar* in den Schlund des Rattenkindes werfen!"

Kein Jubel brandet auf, wie ein menschliches Heer eine solche Rede vielleicht beantwortet hätte. Allein stille Zustimmung und greifbare Anspannung geht von den Katzen aus – von jenen Wesen, die einst Elfen waren.

Noch während Simariel ihre Rede hält, greift Tenobaal Totenamsel in die Tasche und zieht die Knolle, die der Schlüssel des Humus ist, hervor. Er hält ihn in den Händen und konzentriert sich darauf. Und während die Königin der Katzen die letzten Worte spricht, brechen bereits die ersten Ranken und Schösslinge daraus hervor, wachsen mit unglaublicher Geschwindigkeit und verwurzeln sich im Boden, schlagen hier neuerlich aus und erschaffen so ein Meer aus lebendem Holz. Wurzeln graben sich in das Erdreich, so tief, dass der Boden bebt, und verbreiten eine Welle der Kraft, die sich über euch ausbreitet und euch gleich zehn Jahre jünger fühlen lässt. Auch die Katzen spüren die Veränderung und streichen unruhig herum und maunzen erwartungsvoll.

Tenobaal reißt schließlich die Knolle in einem übermenschlich erscheinenden Kraftakt empor, reckt sie mit einem Schrei über den Kopf und lässt seine gesammelte Astralkraft wie einen Sturmwind hineinströmen. Die Luft knistert förmlich, Rankenbräute und Wurzelkinder toben unter der frei werdenden Macht des ursprünglichsten aller Artefakte auf – dann geht ein erschütterndes Beben durch Simyala, reißt euch von den Füßen und raubt euch die Sinne.

Sobald die Helden aus der Benommenheit erwachen – den Katzen ging es übrigens nicht anders – steht dort, wo Tenobaal Totenamsel sich eben noch befand, eine riesige Eiche. Von dem Elf selbst findet sich keine Spur, allein sein Bogen und ein Köcher mit den für ihn typischen Pfeilen liegen vor dem Baum, als hätte sie jemand dort bereit gelegt. Von dem rückwärtigen Fuß des Baumes beginnt das noch immer wild wuchernde Pflanzenwerk, sich zu einer Brücke zu formen, die so schnell länger wird, wie ein Mensch schreitet, und sich weit über den verfluchten Teil der Stadt schwingt. Brücken schlagen wollte Tenobaal – und jetzt zeigt sich, wie er es meinte: Er ermöglicht den Helden mit ihrem Heer den Weg zum Schlachtfeld. Die Katzen springen unter Simariels (und der Helden?) Führung sofort auf die Brücke.

DER BASILISKENKÖNIG

ANGRIFF DER KATZENSTREITMACHT

Zum Vorlesen oder Nachersählen:

Die Brücke wächst vorwärts und erreicht das Bannland, während über euch mit einem Mal binnen Wimpernschlägen ein Sturm aufzieht – immer wieder blitzt es von der Spiegelbann-Kuppel weit über euch hell auf, wenn der Gefallene Wind sich gegen das von Nahaniel erneut verstärkte Zaubernetz wirft. Die Klänge des euch nun so bekannten Liedes (die ihr die ganze Zeit hinweg vernommen habt) scheinen nun anzuschwellen, begleiten euch in den Kampf – und aus der Ferne seht ihr die Säule aus Mondlicht und Sternenstaub, die sich mit den Winden vereint.

Ihr seht die Klippe, die ihr schon im Schwarzen Auge erkennen konntet, näher rücken; doch wirkt sie im Abendlicht dunkler und weniger felsig. Bald müsst ihr erkennen, dass das, was ihr von Ferne für dunkles Erdreich gehalten habt, sich als wogendes Meer aus Rattenkörpern erweist, die den Hügel hinauf zu der Klippe bedecken. Oben, auf der Kuppe, befindet sich eine

Übrigens: Wir werden im Folgenden nicht zwischen Helden in Katzensgestalt und Menschengestalt unterscheiden. Tatsächlich sollte es den Spielern überlassen sein, wie sie sich den Kampf ihres Charakters vorstellen – Kriegerpersonen werden sicherlich mit dem Schwert/Morgenstern/Dreschflegel in der Hand kämpfen wollen, doch bei einem Schelm oder Streuner mag das schon ganz anders aussehen. Vielleicht wollen Ihre Helden sogar mit einer der Fluggondeln in die Schlacht ziehen oder haben sich mit Regenbogenlotos ausgestattet, um selbst in Menschengestalt im Bannland schnell Distanzen überwinden zu können.

Gruppe menschlicher und elfischer Gestalten sowie eine widerwärtige Kreatur, die sich jeder Definition entzieht. Inmitten des Kreises seiner Gefolgsleute könnt ihr schließlich Beorn den Blender ausmachen, der mit tiefer, wohlklingender Stimme einen hymnischen Gesang in altelfischer Sprache angestimmt hat. Hinter ihm, auf der höchsten Stelle der Klippe, glüht in gleißend hellem Licht ein kristallenes Ei, das so groß wie ein Amboss ist, unter dem schmierigen Federleib einer entstellten Kreatur. Das geflügelte, plumpe Etwas mit dem froschmäuligen Menschengesicht erinnert euch teilweise an eine Harpyie, teils an eine riesige Kröte, wie sie so auf den breitfüßigen Sprungbeinen über dem Ei kaut.

Mit der Wucht einer Naturgewalt erreicht die Brücke aus Holz den Hügel und sprengt die Rattenflut auseinander. Sofort explodiert der Pflanzenwuchs in dem verdorbenen Boden und versucht, die Rattenpilze zu ersticken, die hier in großen Mengen wuchern. Die Katzen stürzen sich unter Simariels Führung auf die Ratten – zunächst direkt gerade aus, um euch den Weg zur Klippe freizukämpfen.



Auch die Helden sollten ihr 'Rattenfett' abbekommen (Werte siehe Seite 134) – die Nager werfen sich zu Dutzenden auf sie. Lassen Sie Ihre Charaktere nur mit Hilfe wohl gezielte Katzentatzen schließlich in die Nähe der Söldner und Schwarzalben kommen, die Beorn während seines Rituals bewachen.

DIE SCHERGEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Fünf Thorwaler (zwei Männer und drei Frauen) stellen sich euch mit ihren Äxten zu allem entschlossen entgegen. Zwischen ihnen befinden sich zwei düstere Gestalten, die vollständig schwarz gerüstet sind – selbst die Köpfe sind von Visierhelmen verdeckt, deren Augenschlitze durch geschliffene dunkle Edelsteine verdeckt sind.

Der Ring aus den Verteidigern Beorns setzt sich zusammen aus fünf thorwalschen Söldnern und den finstersten Kreaturen Pardonas: zwei Nachtalben. Die Nachtalben sind in Vollpanzerung vor dem letzten Tageslicht geschützt. Gelingt es den Helden, Treffer im Wert von 15 TP auf den Helm (gezielte Attacke +5) zu setzen, zerschellt dieser und entblößt den Nachtalbenkopf dem Sonnenlicht (was einen Aufschlag von drei Punkten auf Attacke-, Parade- und Zauberkraftigkeiten des Alben bedeutet).

Thorwaler Söldner

Orknase: INI 13+1W6 AT15 PA 12 TP 1W6+6 DKN

LeP 32 AuP 35 RS 3 GS 8 MR 2 Wundschwelle 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfrelexe, Niederwerfen, Wuchtschlag

Die kräftigen und kampferprobten Söldlinge schrecken vor kaum einer Gräueltat zurück. Ihre Schwäche liegt in der niedrigen Magieresistenz – ein Zauberer vermag hier viel auszurichten.

Nachtalben

Rabenschnabel: INI 14+1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+5 DKN

LeP 34 AuP 38 AsP 30 KO 13 RS 5 GS 8 MR 8

Wundschwelle 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfrelexe, Wuchtschlag

Übernatürliche Begabungen: Die Zauber, die die Nachtalben verwenden, stammen aus den Gebieten der elfischen Magie. Von Elementar- und Schadensmagie anderer Ursprünge beherrschen sie häufig elfische Varianten (wie etwa von Karnifilo, Höllenpein, Corpofrigo und Zorn der Elemente (Eis)).

Am besten sollten die Helden sich den Nachtalben mit mindestens einem Zauberer und zwei Kriegerinnen widmen – um gegen alle Eventualitäten gewappnet zu sein und den tödlichen Geschöpfen keine Zeit zum Zaubern zu lassen. (Mehr zu den Meisterwerken aus Pardonas Chimärenküche siehe **Firuns Atem**.)

RETTUNG IN LETZTER NOT

Uns ist bewusst, dass die beschriebene Gegnerschaft für manche Gruppe hart zu knacken sein dürfte – doch Pardona würde sich mit nichts Geringerem zufrieden geben, da hier über Jahrtausende gepflegte Pläne zur Reife gelangen. Sollte ein Held zu sehr in Bedrängnis geraten, können Sie ihm jedoch Hilfe von Naheniels Seite schicken – Sie, die inzwischen jeden Fleck Simyals spürt, als sei er Teil ihres Körpers, kann den Gefährten in solchen Fällen gezielt mit Windböen zur Seite stehen, die den Gegner herumwirbeln, in die Luft heben oder, wenn der Held in höchster Lebensgefahr schwebt, den Feind sogar über die Klippe in die Lavakaskade werfen. (Dies sollte jedoch ein selten eingesetzter Kunstgriff sein – Nahaniel hat hauptsächlich einen Spiegelbann zu weben.)

Eine weitere, notfalls denkbare Möglichkeit besteht natürlich darin, Allerich von Falkenwind überraschend eingreifen zu lassen, der mit Ulfindels Hilfe einen Weg nach Simyala gefunden hat.

EIN LEIB AUS RATTEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr euch den zweibeinigen Gegnern stellt, tobt hinter euch die Schlacht der Tiere. Bei einem Blick über die Schulter meint ihr kurz, das silberfarbene Fell Lemodayes zwischen den wogenden Leibern zu erblicken, dann habt ihr ihn wieder verloren. Der Wall der Katzen, der versucht, euch den Rücken rattenfrei zu halten, wird dünn. Immer häufiger beißen sich die vierbeinigen Schergen des Namenlosen an euren Beinen fest, springen von hinten an euch empor, um Oberkörper und Gesicht zu attackieren oder eure Kampfarme zu behindern.

Dann geht ein Ruck durch das schwarz befellte Heer, fast scheint es, als würden seine Reihen wanken. Triumphierend fahren die Katzen unter die Ratten und schlagen Wunden, zerreißen Leiber, brechen Genicke. Doch die schwarze Flut drängt wieder vorwärts, als seien die Verluste nur Tropfen auf dem heißen Stein. Wie auf ein geheimes Kommando hin strebt das pelzige Heer wogender Körper auf einen Punkt des Hügels zu, an dem sich bald Dutzende von Ratten überschlagen, auf die Leiber der anderen klettern und sie unter sich begraben. Ein neuer Hügel, ja, eine Säule formt sich so, die sich mit jeder Kreatur, die sie erreicht, weiter ausbildet, an Gestalt gewinnt und einen Leib zu formen scheint.

Nach kurzem Zögern orientieren sich auch die Katzen dorthin, unter dem geistigen Kriegsschrei Simariels vorwärtsgetrieben. Sie stürzen sich auf die Ratten, die nun kaum noch Gegenwehr leisten, sondern nur noch den einen Drang zu kennen scheinen: Teil des schrecklichen Ganzen zu werden, das dort emporwächst.

Die Helden sollten aus dieser Szene zwei Dinge schließen. Erstens: Eile! Zweitens: Sie können nicht mehr gegen das Emporwachsen der Rattenkörper unternehmen als die Katzen. Ihre, der Helden Schlacht wird am Ritualplatz geschlagen.

BEORN DER BLENDER

Beorn und der Ritualplatz sind durch ein GARDIANUM-Artefakt (ein silberner Stirnreif) im Wert von 50 TP vor Fernkampfmagie (IGNIFAXIUS, FULMINICTUS) geschützt. Sind dem Schild mehr als 50 magische Trefferpunkte zugefügt worden, bricht er zusammen.

Ein weiteres Artefakt ist ein kristallener Zauberstab, den Pardona ihm zur Fokussierung der Macht des bebrüteten Gletscherwurmes in die Hände gab – der Stab erleichtert Beschwörungsrituale in geringerem, Verständigungsmagie in höherem Maße.

Während die Helden noch mit den Schergen kämpfen (kein Held sollte frühzeitig zu Beorn durchbrechen können – und wenn doch, wird er von ihm mit einem übermenschlichen Hieb beiseite gefegt), geht mit Beorns Erscheinung während des Rituals langsam eine Veränderung vor: Seine Augen werden goldfunkelnd, seine Bewegungen schneller und eleganter, während seine Stimme sich nach und nach zu dem schneidend harten Sopran einer Frauenstimme wandelt. Dies ist nicht mehr der bezwungene Thorwaler, sondern Pardona, die aus seinem Leib heraus wirkt.

Werden Beorn oder Kreatur und Ei angegriffen, stellen sich die beiden ersteren zum Kampf, teils mit einer mit Kraft geführten Barbarenstreitaxt, teils mit den überaus scharfen Vorderkrallen.

Harpyienkröte

INI 8+1W6 PA 0 LeP 45 RS 5

Biss: DK H AT 7 TP 2W6+7

Klauen: DK H AT 5 TP 1W6+7

GS 4 AuP 65 MR 12 Wundschwelle 8

Diese entsetzliche Chimäre wurde von Pardona nur zu dem Zweck erschaffen, das astral hochpotente Gletscherwurmei auszubrüten, um dessen Kraft für das Ritual freizusetzen. Das Ungeheuer ist fast unbeweglich, da es mit Krötensprüngebeinen auf dem Ei hockt und

dieses nicht verlassen wird. Die Vorderbeine sind Harpyienkrallen, das feiste Gesicht eine Mischung aus dem einer Kröte und dem einer Adlerfrau.

Das schmierige Federkleid der Chimäre ist von Schuppen durchsetzt und birgt ein ätzendes Kontaktgift, das für 1W6+1 KR jeweils 2 Schadenspunkte verursacht, indem es sich in das Fleisch frisst. Übrigens: Antaraleons Aleeza (siehe Seite 124) erwirkt gegen die Chimäre die erwähnten Vorteile gegen Schuppenleibige.

Beorn der Blender

Barbarenstreitaxt: INI 12+1W6 AT 19 PA 14 TP 3W6+3* DK N

Schwert: INI 14+1W6 AT 20 PA 18 TP 1W6+6 DK N

LeP 41 AuP 50 KeP 45 RS 4 GS 8 MR 6

Wundschwelle 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (12), Finte, Kampfreife, Wuchtschlag, Waffenloser Kampfstil Hammerfaust, (weitere nach Maßgabe des Meisters)

*) Die Barbarenstreitaxt *Heimspalter* ist mit einem Waffenfluch belegt (einer Liturgie des Namenlosen). Dieser bewirkt, dass die geschlagenen Wunden nicht von selbst wieder heilen. Auch magische Heilung hilft nur vorübergehend, dann brechen die Wunden wieder auf. Helfen kann alleine die heilende Hand einer Peraine-Priesterin (vermutlich erst, wenn die Helden zurück in Silz sind).

Herausragende Eigenschaften: MU 16, CH 16, KK 16

Herausragende Talente: Schwerter 18, Betören 12, Wettervorhersage 10, Überreden 12, Zweihand-Hiebaffen 18

Übernatürliche Begabungen: Liturgiekenntnis 15 (Dunkle Liturgien nach Maßgabe des Meisters)

Da Beorn zum Ende des Rituals hin mehr und mehr Gefäß für Pardonas Geist ist, können und sollten Sie ihn zum Höhepunkt des Kampfes hin auch Zauberei einsetzen lassen. Schließlich ist die Auferstehung des Basiliskenkönigs mit Beorns Tod effektiv verhindert – also liefern Sie Ihren Helden mit diesem Kampf ein Finale, das der Kampagne würdig ist! Welche Zauberei Sie Beorn/Pardona wirken lassen, sollte ganz von Ihrer Runde abhängen. Haben Sie einen Antimagier dabei? Dann verschaffen Sie ihm Arbeit! (Bedenken Sie jedoch bei manchen Antizauern die lange Zauberdauer – die sich ob der Anwesenheit des Gletscherwurmes und der besonderen Gegebenheiten Simyals auch verkürzen können.) Haben Sie hauptsächlich Kämpfer in der Runde? Lassen Sie Beorn eine Kopie aus Eis von sich erstellen, die etwa zwei Drittel seiner Werte besitzt! Liebt Ihre Runde es theatralisch? Lassen Sie Pardona ein Mitglied Ihrer Heldengruppe durch einen magischen Bann übernehmen. Der unter dem Bann der verderbten Elfe stehende Held hat nunmehr keine andere Wahl, als auf ihrer Seite gegen die eigenen Freunde zu kämpfen! Jegliche Spielerei mit Eis, Verrat oder

Durchtriebenheit hat hier ihren Platz – schließlich ist die eigentliche Gegnerin ja Pardona, die Meisterin der Verderbtheit.

VERRÄTERER VERRÄTER

Wenn die Helden Sylmian nicht gerichtet, sondern ihm Leben und Freiheit gelassen haben, „weil er sich ja von Pardona abgewandt hat“, werden sie nun feststellen, dass man sich von der Schwarzelte nicht so einfach abwenden kann. Fügen Sie diese Szene ein, falls sich ein Wortgefecht mit Pardona (die nun aus Beorn spricht) entspinnen sollte, das unter anderem von Beorn, Verrat, Freunden oder Feinden handelt. Die goldenen Augen, die so gar nicht in Beorns Gesicht passen wollen, funkeln euch grausam an. „Niemand verrät mich. Wer mein ist, ist mein auf ewig!“

Auch die Stimme ist nicht die Beorns, sondern der klirrende Singsang einer elfischen Frauenstimme. Wenige Augenblicke und einige Hiebe vergehen, da springt eine Gestalt von hinten heran und stellt sich an die Seite des Thorwalers. Sylmian, nicht als Luchs, sondern in seiner elfischen Gestalt, erbebt unter der Macht, die Pardona, die Verräterin Simyals, über ihn besitzt. Seine schönen Silberaugen sind feucht von stetig rinnenden Tränen, als er mit der Axt eines der gefallenen Thorwaler einen heftigen Hieb gegen einen der Helden führt.

Der Held, den Sylmian angreift, sollte jener sein, der Sylmian entweder freigesprochen hat oder die tiefste Beziehung zu ihm aufgebaut hatte.

ASTRALE MACHT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Immer riesiger türmt sich das Mosaik aus Rattenleibern auf, das sich trotz erbitterter Gegenwehr der Katzenelfen bildet. Schon meint ihr, den gewaltigen Rumpf eines Schlangenleibes zu erkennen, und noch immer strömen Hunderte von pelzigen Leibern hinzu. Das Ei, auf dem die Harpyienkröte hockt, pulsiert in eiskaltem Weiß. Der kristallene Zauberstab in Beorns Händen dirigiert das Leuchten auf das Schlachtfeld, und pulsartig wächst auch die Schreckenskreatur Basiliskenkönig.

Versuchen die Helden, das Kristallei zu zerstören, schlagen ihre Waffen zunächst nur Sprünge hinein. Der Kristallstab aus Beorns Händen ist in der Lage, das Ei zu durchstoßen und damit seine Kraft erheblich zu mindern. Vergehen wird das Ei erst, wenn Pardonas geistige Verbindung mit ihm abgerissen ist – sprich, wenn Beorns erlöst ist (s.u.) oder die Helden es in die Lavakaskade am Fuß der Klippe wuchten – doch Vorsicht: Das Ei ist niederhöllisch kalt!

TRAVIAS GNADE

Wenn sich der Held, der in Travingen das Ei der Göttin in Händen hielt, Beorn auf vier Schritte nähert, werden seine Hände von einem orange-goldenen Leuchten umspielt (wenn Sie möchten und noch weitere Spielercharaktere unbeschäftigt sind, können Sie gestatten, dass der Held an jeder Hand einen weiteren mit in Beorns Geist nimmt). Pardona wird Beorns Körper in diesem Fall hasserfüllt auf eben diese Helden zu lenken und sie zu töten versuchen. Ist der betreffende Held gewillt, Traviass Dienst zu erfüllen, erscheint in seinen Händen ein durchschimmerndes Abbild des Eis der Göttin. Dieses Abbild befähigt ihn, in dem Geist des Thorwalers, der fast vollständig von Pardona erfüllt ist, nach dem letzten Rest des Menschen (!) Beorn zu suchen, der sich vor einigen Jahren für Foggwulf Phileasson opferte.

DAS FINALE

So unschön das auch ist: An dieser Stelle sollten Sie den Kampf der Charaktere gegen Beorn für einige Augenblicke unterbrechen und die Szene des von Travia gesegneten Helden in Beorns Geist einfügen. Wählen Sie dafür eine Stelle, in der auch die kämpfenden Helden sich bereits zu Genüge verausgabt haben.

Bei Durchschreiten der ersten Pforte bietet sich Ihnen als Meister die Gelegenheit, zwischen innerem und äußerem Kampf hin- und nach ein oder zwei Kampfrunden wieder zurückzuwechseln, so dass sich die Spannung dadurch noch hochschauelt und keiner allzu lange warten muss. Und diese Szene wird sicherlich auch kein unbeteiligter Spieler verpassen wollen! Richten Sie den Kampf so ein, dass Beorn/Pardona die Waffe bereits verloren hat und nur noch der letzte tödliche Hieb geführt werden muss, um dies alles zu beenden. Erst dann sollte der Held, der mit Beorns Geist ringt, in Beorns Gefängnis eindringen. Frieren Sie die Szene dort ein. Hat der betreffende Charakter Beorn dann das Ei überreicht, wechseln Sie in die Realität zurück, und das Schwert trifft den Thorwaler tödlich.

Behandeln Sie den Geist Beorns etwa wie eine Traumwelt (siehe Seite 81 bzw. **MWW 33** und **173ff**). Die Realitätsdichte (hier eher eine Machtdichte Pardonas) beträgt in der oberen Ebene 15 und nimmt pro Ebene um 5 ab. Es gibt drei geistige Ebenen, die von Pardonas Macht beherrscht werden, auf der vierten finden sich die Reste von Beorns Geist. Handlungen werden jedoch nicht durch Zauber, sondern durch *Heilkunde Seele*-Proben ausgeführt (der Held hat hier durch Traviass Wirken für diesen Zweck einen Talentwert in Höhe seiner Intuition).

Die folgenden drei Szenen repräsentieren die Wälle der Magie, die Pardona um Beorns Geist gelegt hat. In jeder hat der Held die Aufgabe, dem Thorwaler bei einer Entscheidung beizustehen, bei der er sich in der Vergangenheit falsch entschieden hat. Ihm hier zu helfen, das Richtige zu tun, wird den Helden einen Wall, eine geistige Ebene weiter führen, bis er schließlich Beorns Gefängnis erreicht. Kämpfe müssen Sie hier übrigens nicht ausspielen (können Sie aber), es sei denn, der Held hat sich Gefährten mit in den Traum genommen, um sich zu schützen. Zeit für lange Debatten über die Handlungsweise sollte es aber nicht geben – für Teekränzchen ist hier definitiv keine Zeit.

I – GLETSCHER DES WAHNSINNS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du stehst in einem eiskalten Gletscher. Die Wände sind durchschimmernd, verzerren die Sicht auf alles Dahinterliegende jedoch. Vor dir öffnet sich ein Tunnel, in dem scharfkantige Eiszapfen das Vorankommen behindern. Die Kälte ist so grässlich, dass sie dir bis in die Knochen fährt – deine Arme und Beine sind schon gefühllos. Du kriechst vorwärts, halb vom Hass erfroren, der hier alles Lebende zu töten versucht, als sich der Tunnel öffnet und du in einem Kaminzimmer stehst. Naheniel, Tenobaal, Allerich und Allechandriel sind hier, und du erkennst, dass du in eine Robe der Diener Travia gehüllt bist. Die Betkette hältst du in Händen – du bist Mutter Shaya!

“Endlich!”, zischt Beorn, der dir mit grausamem Blick ein Schwert an die Kehle hält. “Endlich begegnen wir einander, damit ich dir das Herz aus dem Leibe schneiden kann, um es meinem Herrn noch warm auf den Altären zu opfern!”

Du antwortest mit Mutter Shayas Stimme: “Diese Altäre sind nicht deine Ältäre, Beorn. Warum bist du gekommen?”

“Um mir Rache an einer Göttin zu nehmen, die meine Schreie, mein Winseln, mein Flehen in den dunkelsten Augenblicken meines Lebens mit nichts als Schweigen belohnt hat! Wie viele andere vor dir wird dein Blut den Hass stillen, den deine Göttin in mir erweckte!”

Shayas Worte sind traurig, als sie feststellt: “Und ich wünschte, du würdest die Wärme der Heimkehr zu Travia suchen, nicht die Kälte des Hasses!”

Beorn speit dir entgegen: “Hass bleibt mir treu, wenn ich die Wärme schon lange verloren habe! Mein Hass gegen den der Göttin!”

Hier ist der Einsatz für Ihren Helden. Besonders aus dem letzten Satz könnte man schließen, dass Beorn nicht Rache, sondern Vergebung sucht, für den Verrat an Travia, den er beging (der hier aber noch nicht thematisiert werden sollte, s.u.). Versuchen Sie, mit dem Helden das obige Gespräch fortzusetzen, ohne dass es zu langem Geschwafel oder zu bohrenden Fragen nach Beorns Motivation kommt. Die Szene ist gelöst, sobald der Held als Mutter Shaya Beorn seine Taten vergibt, ihn mütterlich in die Arme schließt (und so symbolisch wieder in die Familie Travia aufnimmt) o.ä. – und wenn Sie das schließlich durch Beorns Frage forcieren müssen: “Und was sollte mich davon abhalten, dich dem Einen zu opfern?”

Schwert und Opferaltar symbolisieren in dieser Szene den Fluch und den Seelenbann, den Beorn auf die in Burg Silz versammelte Gesellschaft gesprochen hat. Wenn es dem Helden gelingt, Beorn von dieser Opferung abzubringen, öffnet sich ein Portal, hinter dem eine kreischende Harpyie sich auf ihn zu stürzen gedenkt. Geht der Held trotz dieser Gefahr durch das Portal, sollte er einige Klauenhiebe der Harpyie erhalten und dringt zur zweiten Ebene vor.



II – FREUNDSCHAFTSDIENST

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du bist ein Thorwaler Gefolgsmann von Beorn. Du stehst in einem Tunnel aus Kristall auf dem Boden des Meeres, über dir die dunklen Fluten. Du läufst – auf der Flucht vor niederhöllisch schnellen Jägern mit schwarzen, seelenlosen Augen. Dann sind sie über dir, binden dich und schleifen dich zurück in dein dunkles Gefängnis. Stunden hockst du so da, harrst deines Schicksals. Dann kommen sie: die Nachtalben. Und Beorn, dein Hetmann, dein Freund, geht ihnen voran. Auch wenn er keine Anstalten macht, dir zu helfen, siehst du in seinen Augen, dass er nicht glücklich ist. Vielleicht ist also doch noch nicht alles verloren!

Die Alben führen dich hinab – deine schlimmsten Erwartungen erfüllen sich. Nicht in die Minen, nicht in die Reihen der Arbeitssklaven stecken sie dich, nein, ihre finsterrinnige Göttin wird dich in einem ihrer dämonischen Rituale zu einer sinn- und seelenlosen Kreatur machen. Zu einer jener bemitleidenswürdigen Kreaturen, die die Gänge Tieaha Magras füllen, der Stadt unter den Wellen, und keinen Willen als den Pardonas kennen.

Die Alben binden dich in einen Ritualkreis auf dem Boden – in einem Käfig in der Nähe steht deine zukünftige bessere Hälfte: eine riesige räudige Ratte. Dann lassen dich die Alben mit Beorn allein, der auf Pardona wartet, um ihr bei dem Ritual zur Hand zu gehen.

Sinn dieser Szene ist es, Beorn zu seinen Freunden stehen zu lassen – in dem er den Helden, der den alten Gefährten des Hetmannes verkörpert, vor dem Ritual tötet. Falls der Spieler noch einen Hinweis benötigt, können sie ihm noch die Worte “Beorn, mach dem ein Ende, bevor es zu spät ist!” in den Mund legen. Der Charakter kann an Beorns Gewissen appellieren, an die alten Zeiten, an die Götter, ihn anflehen, ihn nicht zu verraten – vielleicht möchten Sie die Auflösung auch an eine der Travia gefällige Äußerung des Helden knüpfen, wie etwa “Du warst immer wie ein Bruder/Vater für mich”, o.ä.

Stirbt die Figur, die der Held verkörpert, von Beorns Hand, öffnet sich ein Portal, hinter dem ein Nachtalb mit erhobener Klinge wartet – der Held sollte mindestens einen Hieb erhalten, dann ist er zum letzten Wall vorgedrungen.

III – DIE SCHLACHT AM RABENPASS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Klirrende Waffen, der Geruch von Blut, die Schreie von Männern und Frauen – das letzte Gefecht am Rabenpass ist auf seinem Höhepunkt. Deine Klinge zerbricht, doch deine Steuerfrau wirft dir ihre Axt *Felsspalter* mit den Worten “Beorn, fang!” zu.

Die Ablenkung kostet sie ihr Leben, als sie unter einem Eisstrahl gefriert und unter dem Schwertstreich eines Nachtalben zersplittert. Ob Phileasson, der alte Haudeggen, inzwischen mit den Seinen in Sicherheit ist? Hass brodet in deinem Innern, verletzter Stolz darüber, dass diese Eishexe dich durch deinen Ehrgeiz so einfach zum Werkzeug des Gottes ohne Namen hat machen können. Darunter versteckt sich zaghaft ein schlechtes Gewissen, ja Verzweiflung darüber, was du durch deine Taten Efferds Schöpfung angetan haben magst. Doch der Durst nach Rache gewinnt die Oberhand. Wo ist Pardona, damit du ihr die Axt in den Leib rammen kannst?

Kalt wird es, und aus einem Schneegestöber aus dem Nichts formt sich die, nach der du gerufen hast. Schön ist sie, schön wie der Tod, und ihre goldenen Augen ruhen auf dir. Die Kälte ihrer Seele greift nach dir und lähmt dich, doch den wenigen Überlebenden deiner Ottajasko geht es nicht anders. Sie alle sind entwaflnet oder gebunden, du jedoch hältst *Felsspalter* noch in der Hand und trägst keine Fesseln. Pardona steht nur da. Und

obwohl du weißt, dass es nicht so einfach sein wird, führst du einen gewaltigen Hieb gegen sie – der auf eine unsichtbare Wand prallt und dich bis ins Mark erschüttert.

“Du hast die Wahl, Beorn!”, ihre süße Stimme lockt und verführt. “Ich werde dich sicherlich zu nichts zwingen. Du hast mir schon einmal gut gedient.”

Auf einem Felsen hinter der silberhaarigen Elfe schnattert eine Wildgans empört. Doch Pardona fährt fort: “Du hast es in der Hand!”

Sie deutet auf Felsspalter. “Wenn du nun zu mir kommst, gibt es kein zurück. Du wirst mein sein. Willst du das nicht, besitzt du die Kraft und die Waffe, um deinem Leben ein Ende zu bereiten!”

Plötzlich erscheint dir der blutige *Felsspalter* bedrohlich und scharf, und der Gedanke keimt in dir: Besser ihr dienen, als dem, der ihr Herr ist! Dann friert die Welt um dich her ein, als du aus Beorn heraus zu der Wildgans schwebst, die auf dem Felsen hockt. Du siehst, wie Beorn auf seine Axt, dann wieder auf Pardona blickt, deren zauberhafte Stimme gerade fragt: “Nun, mein Freund – wirst du unsere Zusammenarbeit der letzten Wochen fortsetzen?”

Hier ist die Zeit für den Protest der Gans gekommen. Inszenieren Sie ein Streitgespräch zwischen Pardona und der Gans, in dem Pardona Beorn zu locken, zum Verrat an den Göttern zu bewegen versucht, die Gans an seinen Glauben (Swafnir, Travia), an seine Freunde und seine Heimat appellieren sollte. Das Ringen um Beorn wird hier hauptsächlich zwischen Pardona und der Gans stattfinden. Der Thorwaler selbst hört meist nur zu, es sei denn, eine der beiden Parteien spricht ihn direkt an.

Machen Sie es Ihrem Helden hier nicht allzu einfach – dies ist die Schlüsselszene aus Beorns Erinnerungen, der Augenblick, in der er seinen Glauben, seine Freunde und sich selbst verriet. Zwar kann eine andere Entscheidung hier die Vergangenheit nicht verändern – doch sie kann seine Seele retten. Halten Sie das Streitgespräch für im Sinne des Helden beendet, öffnet sich wieder ein Portal, hinter dem ein Gletscherwurm steht und dem Helden seinen eiskalten Odem entgegen haucht. Die Frostwolke sollte den Helden einhüllen, wenn er hindurch schreitet, dahinter liegt Beorns Seelengefängnis.

BEORNS SEELENGEFÄNGNIS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder stehst du in einem Raum aus Eis, das so kalt ist, das Frostschwaden davon aufsteigen. Helligkeit scheint durch die Wände herein, auch wenn nicht zu erkennen ist, was sich um den Kerker herum befindet. In dem kleinen Raum gibt es keine

Möbel, keine Türen, keine Gegenstände. Nur ein Mann befindet sich im Innern. Beorn – oder das, was von ihm übrig ist. Stoisch hockt der ehemals kraftstrotzende Hetmann in einer Nische des Eises und zeigt keine Reaktion.

Erst wenn der Held ihm die Worte mitteilt, die Travia ihm im Tempel zu Travingen nannte (“Travia vergisst die ihren nie!”), wird Beorn sich ihm zuwenden – der Wahnsinn in seinen Augen macht ungläubiger Erkenntnis Platz. Die Hände Ihres Helden beginnen wieder orange-golden zu leuchten und das Travinger Ei manifestiert sich darin (es fühlt sich fest und schwer an). Wird Beorn das Ei gereicht, nimmt er es mit stillen Tränen und zittrigen Händen an sich, nachdem er dem Überbringer einen langen, prüfenden Blick geschenkt hat. In einem Wirbel kehrt der Charakter zurück in seinen eigenen Geist, der in Simyala gerade vor der Auferstehung des Basilisenkönigs steht.

TOD EINES HELDEN

Setzen Sie mit der gesamten Gruppe wieder dort ein, wo Sie den Kampf zuvor unterbrochen haben: in jener Szene, in der die Waffe eines der Helden gerade zum tödlichen Schlag auf Beorn niedersaust. Die Geistreise des Helden hat gerade einmal den Bruchteil einer Sekunde gedauert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Waffe von *[Heldennamen]* saust auf Beorn den Blender nieder. Als die Klinge in den Leib des Thorwalers eindringt und das warme Blut aus der Wunde rinnt, hält Beorn für den Bruchteil eines Herzschlags in all seinen Bewegungen inne. Seine Augen verändern sich, werden menschlich – und weich. Und mit einem friedlichen Ausdruck blickt Beorn auf *[den Helden, der ihm das Ei überbrachte]* und haucht kaum hörbar: “Göttin ...” Dann bricht sein Blick und er fällt unter der Wucht des Schlages.

(Wechseln Sie zu dem letzten Schlag, den ein Held möglicherweise auf das Ei führt:)

Mit einem ohrenbetäubenden Knall birst der hell leuchtende Kristall in abertausend Splitter. Gleißendes Licht blendet euch, als ein wuterfüllter Schrei sich in Hunderte von fiependen Einzelstimmen teilt. Als eure Augen und Ohren wieder wahrnehmen, was um euch her geschieht, blickt ihr auf den schnell zerfallenden Rumpf des Basilisenkönigs, der wieder zu dem wird, was er vorher war: ein Heer von Ratten.

Nur wenige der überlebenden Katzen haben noch die Kraft, den verwirrten Nagern den Garaus zu machen – und noch immer sind es zu viele für die stark dezimierten Jäger. Als die Nacht vollends hereinbricht, blickt Mada auf ein blutiges Leichenfeld, auf dem auch der Sieger verloren hat.

AUSKLANG

ÜBERLEBENDE

Sicher werden die Helden zunächst nach den ihren schauen. Vom Roten Pfeil ist keine Spur zu sehen, auch der riesige Baum ist verschwunden. Nahaniel hingegen hat ihr Spiel mit blutigen Händen beendet – sie wirkt nun alt und müde. Verwundete wollen gepflegt und Tote begraben werden – der Leichenbaum über dem Zerzal-Tempel erhält viele neue Körper. Die Überlebenden sammeln sich um Simariel, die tödlich verwundet darnieder liegt. Von den vierhundert Katzen sind kaum hundert noch am Leben, und viele sind ähnlich wie ihre Königin schwer verletzt. Auf Nachfragen nach Simariels Zustand teilt Valraunir den Helden betrübt mit: “Ihr letztes Leben vergeht.”

VERGEHEN

In der Nacht nach der Schlacht wird sich Nahaniel still zu den Helden ans Feuer setzen und ihrer Unterhaltung lauschen, vielleicht selbst ein Lied singen und die Gemeinschaft genießen. Flechten Sie in eine Unterhaltung mit ihr den Satz ein: “Wir haben eine Bestimmung erfüllt, die seit Jahrtausenden auf uns wartete.”

Schließlich verabschiedet sie sich von den Helden zur Nacht. Eventuell lassen Sie einen Charakter beobachten, wie sie sich einen Ring vom Finger zieht und Allechandriel übergibt und schließlich in den Wald geht. Nahaniel Quellentanz, die Gräfin von Waldstein, legt sich in einem lange verlassenen Baumpalast zur letzten Ruhe und wird die Nacht nicht überleben.

MADAYAS BOTSCHAFT

Der entsprechende Held träumt wieder seinen alten Traum, setzt ihn nun jedoch fort.

Zum Vorlesen oder Nach erzählen:

Du träumst von einem Regenbogen, der sich schön und durchscheinend über das Land erstreckt. Langsam verwandelt sich jeder einzelne Lichtstreifen in eine Flamme. Die bunten Feuer ordnen sich zu einem Ring aus farbigem Feuer und verblassen dann langsam. Nur eine, die blaue Flamme, hat Bestand. Die blauen Flammen bewegen sich, formen ein elfisches Gesicht: Du erkennst die Züge Naheniels. Doch die Züge vergehen wieder im flackernden Blau, das schließlich deinen ganzen Traum erfüllt. Auf diesem Blau siehst du eine sandfarbene langgliedrige Katze von der Größe eines Panthers, die, von Hunderten von Wunden übersät, regungslos darnieder liegt – Simariel! Die Königin der Katzen stirbt, während die ihren um sie herum sich trauernd an sie schmiegen.

Im Hintergrund erscheint die Statue Simias, der in jeder Hand eine Schwalbe trägt. Er steht unter dem Dach abgestorbener Kirschbäume. Das Blau zieht sich wieder zu einer Flamme zusammen, woraufhin eine der steinernen Schwalben ein echtes Gefieder bekommt, die Flügel öffnet und davonfliegt. Die blaue Flamme zieht sich in der nun leeren Hand des Elfen zusammen, und die Kirschbäume blühen zu prachtvoller Blüte auf.

BLAUE FLAMMEN

Madaya sandte einem Ihrer Helden die 'Anleitung', was mit der Simiaflamme geschehen muss, um neues Leben nach Simyala zu bringen. Wenn die Helden nicht von selbst darauf kommen, die Flamme zum Simia-Tempel zu bringen, werden die Helden von den überlebenden Katzenelfen dorthin geführt. Denn diese bestehen darauf, die sterbende Katzenkönigin in einer wehevollen Zeremonie zum Tempel zu bringen. Dort finden sie zunächst alles unverändert vor.

Doch sobald die Helden mit der Flamme die 'Halle' betreten, lodert sie heller denn je auf und eine der Schwalben verwandelt sich in eine lebendige, die auffliegt und in der Hand der Statue Platz macht. Die Flamme findet in der Hand des Simia ihren Platz und hüllt sie mit ihrem blauen Licht ein. Wo der Schein die Bäume erreicht, verändert sich die graue Rinde in kraftvoll braune, die Äste schlagen neue Blätter aus und treiben sogar Blüten, bis den Tempel ein Dach aus weißen Kirschblüten deckt. Dann springt ein Teil der Flamme auf die reglose Simariel über und züngelt über ihren ganzen Körper. Die Katzenkönigin bäumt sich schreiend auf und windet sich wie unter Schmerzen. Doch so schnell, wie sie kam, geht die Flamme auf den nächsten Kater über und hüllt auch ihn ein. Simariel jedoch erhebt sich gewandt, denn ihr Körper ist unverletzt – die Wunden, die die scharfen Zähne der Ratten schlugen, sind fort.

ABSCHIED

Zum Vorlesen oder Nach erzählen:

Simariel tritt als Elfe auf euch zu und reicht jedem von euch ein Lederbeutelchen. "Nehmt einen Teil Simyalas mit euch, wenn ihr in die Welt dort draußen zurückkehrt. Eure Taten werden in unserem Reich niemals vergessen werden, sind sie doch überall sichtbar!"

Dann legt sie euch Amulette aus Holz um den Hals, auf denen eine eingravierte Rose im Wechsel langsam erblüht und verwelkt. "Hier wurde beendet, was vor langer Zeit begann. Doch der Kampf gegen die Verräterin reicht in die Zukunft. Verkündet den

Nachkommen unserer geretteten Brüder und Schwestern, dass Simyalas Streiter dort sein werden, wenn Pardona fallen soll. Es wird der Tag kommen, an dem sich Vergangenheit und Gegenwart vereinen müssen, um die Zukunft zu bewahren! Lebt wohl und reist auf sicheren Pfaden."

Den Weg aus Simyala hinaus ebnet ihnen der Rote Pfeil. Mitten im Spiegelbann wächst aus dem Boden ein Portal aus Eberesche heran, das – nachdem die Helden es durchquert haben – hinter ihnen wieder als brechendes Holz zusammen fällt. Als Führer aus dem Reichsforst entsendet Ulfindel ihnen Asarlin, das Einhorn, das ihnen schon in den Salamandersteinen als Führer und Kampfgefährte diente. Asarlin wird sie nun auch wieder mit Allerich zusammenführen (falls Sie das Eingreifen des Barons in der Schlacht nicht für notwendig gehalten haben).

DIE KRAFT DES HUMUSSCHLÜSSELS

Zum Vorlesen oder Nach erzählen:

Der Morgen ist über Simyala angebrochen, doch hinterlässt ihr diesen Ort nicht, wie ihr ihn vorfand. Die Bäume und Sträucher treiben mehr Wurzeln und Äste denn je, es finden sich überall junge Schößlinge, frische, bunte Blüten sprießen – die Kraft der Jugend ist in das uralte Simyala zurückgekehrt.

Und in den nächsten Jahren wird sich herausstellen, dass sich dieses kräftige Wachstum auch auf den Reichsforst an sich ausweitet, der Schritt für Schritt das ihm geraubte Territorium zurückerobert.

EINE NEUE GRÄFIN

Die Heimkehr nach Burg Silz wirkt auf die Helden wie die Reise in eine fremde Welt – eine Miniaturwelt ohne Baumriesen und Holzdöme. Allechandriel Quellentanz, die Naheniels gräflichen Siegelring trägt, lässt umgehend ein Schreiben aufsetzen, in dem der Reichsregentin Emer ni Bennain von Gareth der Tod Gräfin Naheniels und die Erbfolge mitgeteilt werden. Auch wenn weder der Regentin noch dem garetischen Hochadel eine weitere, naturbezogenere Elfe auf dem Thron von Waldstein sonderlich gefällt, bestärkte spätestens die Brinsche Reichsreform die leibliche Erbfolge an die nächsten Verwandten – und das ist Naheniels Base Allechandriel. Und in deren Händen ist die Wacht über eine so mystische Grafschaft wie Waldstein sicherlich nicht falsch. Vielen Bewohnern der Grafschaft wird wahrscheinlich nicht einmal auffallen, dass sich etwas verändert hat. Die Gräfin ist noch immer eine Elfe und sie heißt auch noch immer Quellentanz.

Allechandriel belohnt die Helden großzügig (sei dies nun ein Pferd, ein historischer Gegenstand aus den Simyala-funden Naheniels oder schnöde Dukaten) und heißt sie für immer auf Burg Silz willkommen. Allechandriel hat Simyala gesehen und weiß, was für ein Erbe sie antritt. Sie ist durch die Erfahrungen in der Hochelfenstadt und den Tod ihrer Base gereift. Das heimliche Wachstum des Reichsforstes wird sie mit Freuden beobachten und darum kämpfen, dass Kahlschlag im größeren Stil zur Schaffung von Weideland verhindert wird.

GOLODION SEEMOND

Noch während sich die Helden auf Burg Silz erholen, wird dort eine Legende ihrer Zeit eintreffen: Der elfische Maler *Golodion Seemon*, der für seine hochmagischen Gemälde bekannt ist. Er bittet die Helden um die detailgetreue Schilderung Simyalas (und möglicherweise eine kleine Komponente, und sei es ein Samenkorn oder ein Krumen Erde), um es in einem seiner Bilder verewigen zu können.

Der Charakter, der Beorn die Segnung Traviass überreichte, wird möglicherweise nach Travingen zurückkehren wollen oder Shaya aufsuchen. An beiden Orten (allerdings nur entweder oder) wird ihm die entsprechende Geweihte auf Wunsch die Akolythenweihe ange-

Des Weiteren gehen wir davon aus, dass die Helden einige der unschätzbar wertvollen, zum Teil über 5.000 Jahre alten Dokumente aus Simyalas Waldesbibliothek mit in die Menschenwelt gebracht haben. Wundersame Dokumente, die unter der Bezeichnung 'Simyala-Fragmente' in den nächsten Monaten und Jahren die Aufmerksamkeit zahlreicher Gelehrter auf sich ziehen werden und die zum Teil von uralten Geheimnissen des aventurischen Kontinents und seiner Geschichte künden, die wahrscheinlich niemand erwartet hätte.

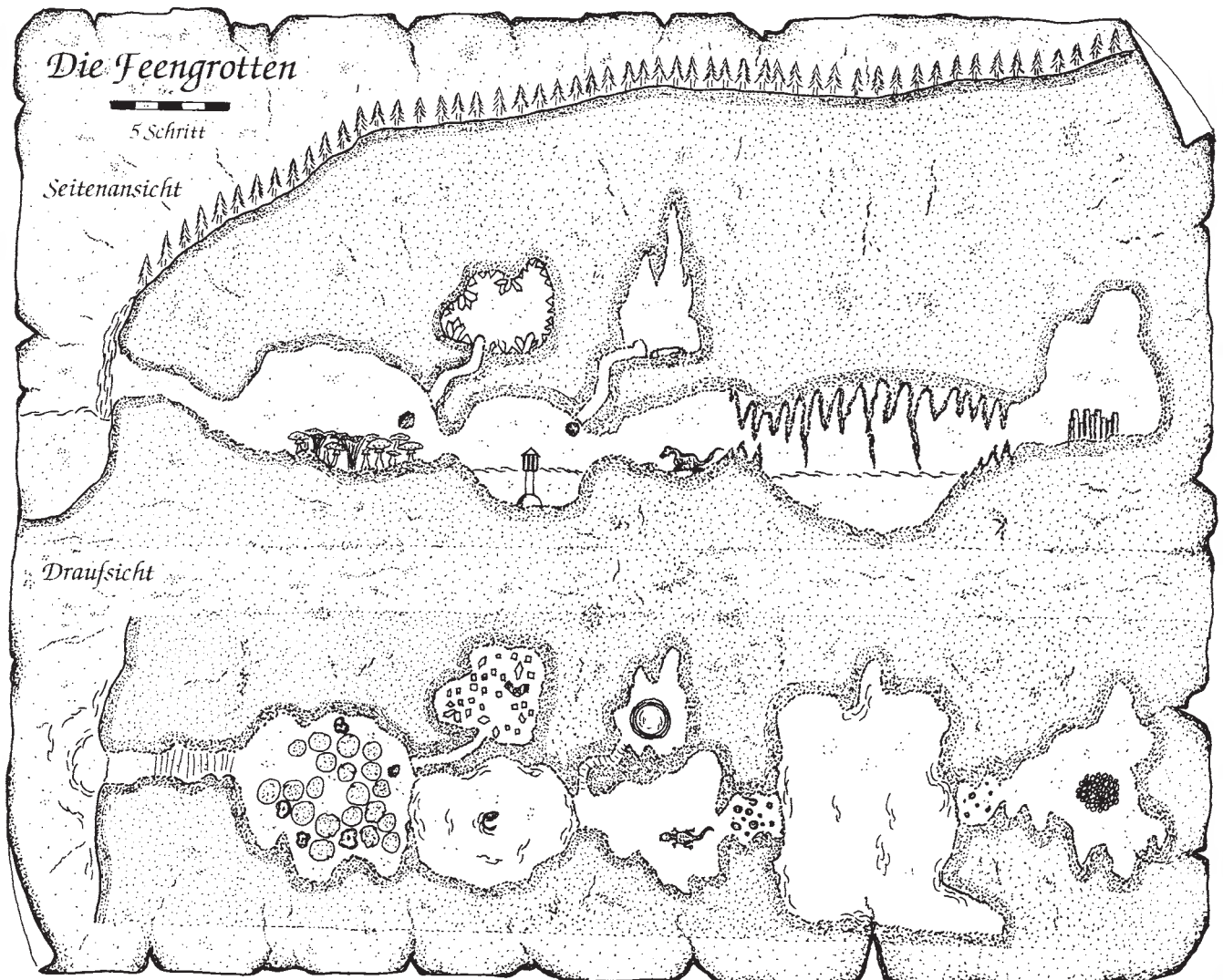
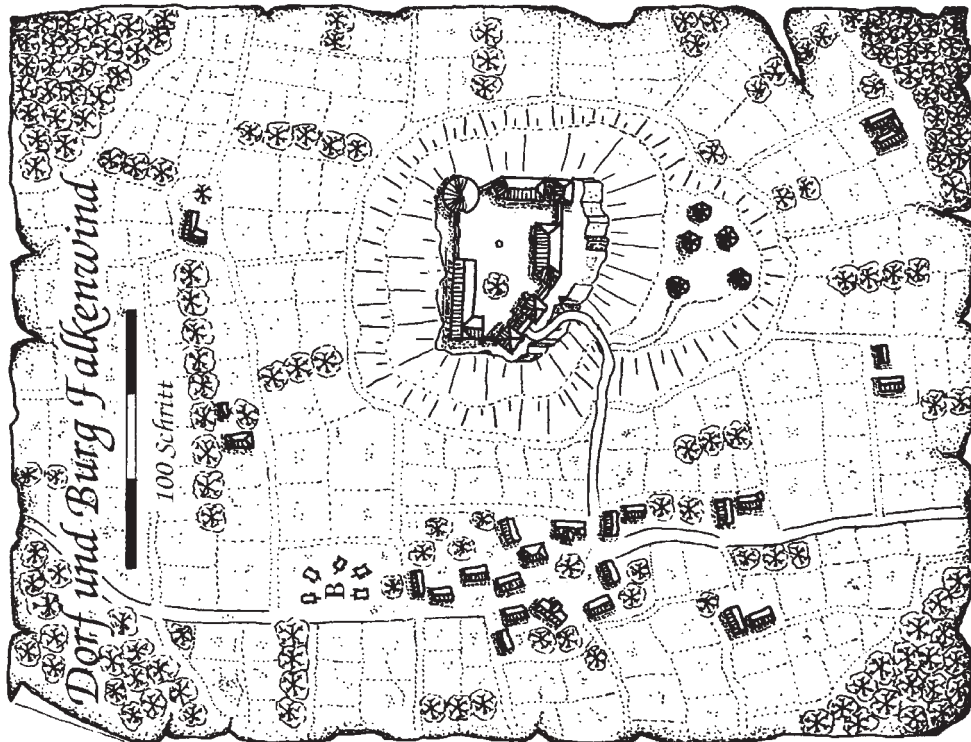
Mit dem Pflanzen des Schlüssels des Humus haben die Helden (bzw. der Rote Pfeil) nicht nur Simyala revitalisiert und den Reichsforst neu aufgeforstet, sondern auch einen ersten großen Schlag gegen die dämonisch verdorbenen Schwarzen Lande geführt. Denn die Aktivierung dieses Artefakts in der Humusstadt bedeutet langfristig, dass sich dem Omegatherion und speziell der unseligen Präsenz Widharcals nun kosmisch-elementare Kräfte entgegenstemmen.

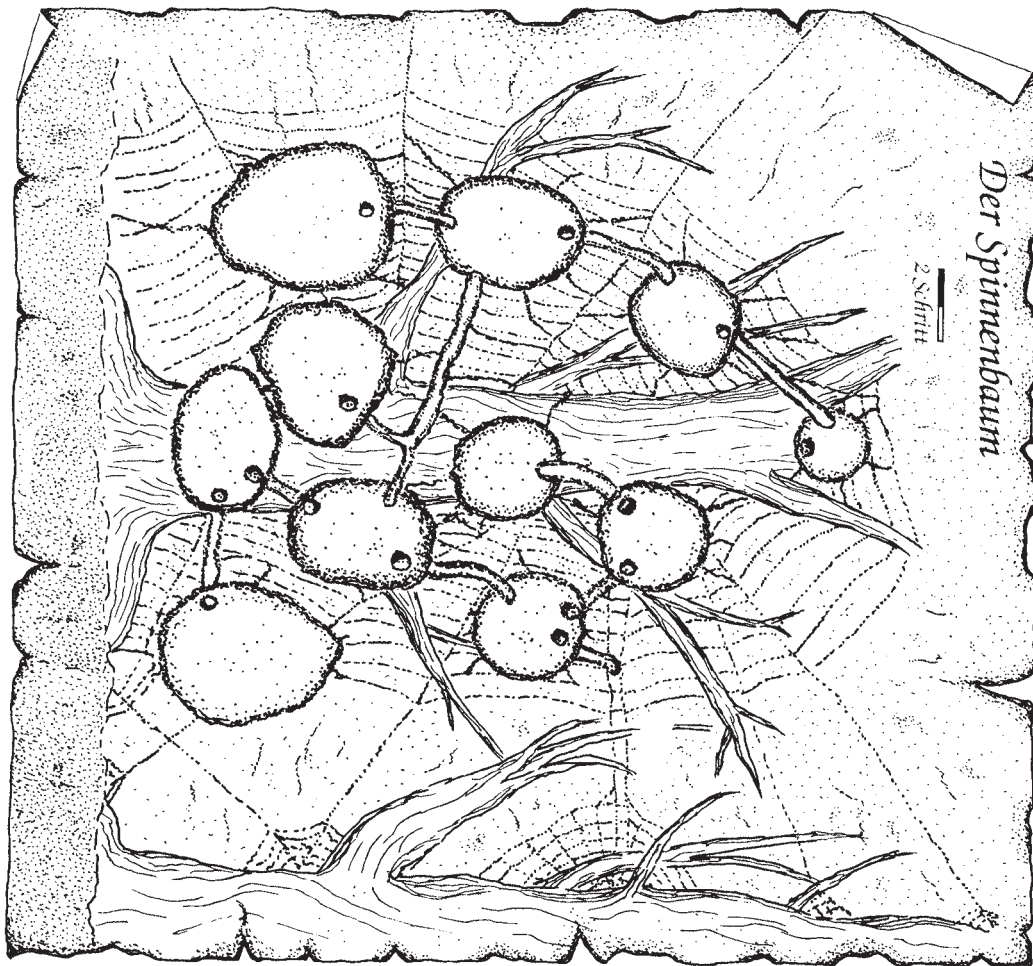
Gönnen Sie Ihren Helden um die 750 **Abenteuerpunkte** – dafür haben sie ja so einiges getan. Spezielle Erfahrungen haben sie sich in den Talenten *Sagen/Legenden*, *Geschichtswissen*, *Magiekunde*, *Sprachen Kennen Asdharia*, *Götter/Kulte* und weiteren Talenten Ihrer Wahl verdient. Naheliegend wären Kampftalente und auch häufig benutzte Zauber, und Zauberer können sich nach der Episode in Katzensgestalt auch noch eine Spezielle Erfahrung in dem Zauber **ADLERSCHWINGE** gutschreiben – allerdings nur in elfischer Repräsentation, wenn sie ihn nicht schon in anderer Repräsentation erlernt haben.



KOPIERVORLAGEN UND HANDOUTS

ΠΑΜΕΠΛΟΣΕ ΔΑΜΜΕΡΥΠΗ





Der Spinnenbaum

2. Schritt

STEIN DER MADA

Meine liebe Freundin,
anbei das Stück, das Ihr Euch als Gegenleistung
für den verabredeten Dienst wünschtet, den ich im
letzten Brief ansprach und den ich nun von Euch
einfordern möchte. Haltet das Kleinod in hohen
Ehren, Ihr jedoch wisst am besten über seine
Bedeutung und sein Alter. Die Überbringer dieses
Kästchen genießen mein Vertrauen – zumindest
bewiesen sie mir ihre exzellenten Qualitäten
bereits in der Vergangenheit. Habt ein wenig Acht
auf sie, Verehrte, denn ich fürchte, der Sturm, der
ihnen entgegenwehen wird, ist hart und frostig.
Die Eure,
Naheniel

» Verehrte Fremde,
seid willkommen in Punin, dem Herzen
des Landes des Mondes. Euer Kommen
warf seine Schatten voraus, weshalb ich Euch
schreibe. Uns scheint, dass Ihr auf Eurem
Weg Hilfe werdet brauchen können, sowie
möglicherweise jemanden, der sich in dieser
Stadt mit all ihren dunklen Ecken und ihren
Eigenheiten auskennt, und Euch bei der Suche
oder Identifikation von gewissen Artefakten
beizustehen bereit ist.

Ist dies der Fall, so findet Euch am morgigen
Abend zur neunten Stunde nach Mittag in
den Nebeln der Madathermen ein.«



Werte Damen und Herren Abenteuerer!

Im Namen der hohen Herrin Hesinde, deren Weisheit unendlich und deren Güte unerschöpflich ist – lasset ab, Ihr Streiterinnen und Streiter, lasset ab! Was Ihr suchet, hat die Herrin nicht für die privaten Kammern hoher Damen oder Herren geformt noch für die Hände der Unwissenden, die Ihre Macht für den eigenen Gebrauch an sich zu raffen gedenken. Lasset ab, Ihr Törichten, denn wie Robal schon sagte: "Wer Kräfte wirket, die er nicht versteht, den werden sie verzehren."

Ein Freund



Werte Fremde,

Euch mag es seltsam erscheinen, dass ich Euch, die wir uns nicht kennen, diese Zeilen sende. Wundert Euch jedoch nicht, denn die Herrin Travia segnete mich schon mein ganzes Leben mit Visionen und Träumen von dem, was kommen mag. Was jedoch geschieht, das liegt in den Händen der Unsterblichen, an mir ist es nur, zu warnen.

Mir träumte von Beorn dem Blender, einem thorwalschen Helmann, der einst den König der Meere, Phileasson Foggwulf, zu einer Weltbereisung herausforderte, um zu sehen, wer der bessere von beiden sei. Auf seiner Reise wurde Beorn zum Werkzeug einer machtvollen Gesandte des Namenlosen auf Dere – ein Opfer, das er selbst aus Gedanken der Rache wählte. Kein schrecklicheres Motiv gibt es, um etwas zu beginnen, und es endet meist in Verzweiflung. Die Göttin zeigte mir Bilder im Herdfeuer, die von Beorn und Euch unter dem Elfenbeinturm Punins handelten, und weitere von einer prachtvollen Höhle, durch die die Winde heulend zogen. Beorn trug das Mal des Namenlosen auf der Stirn, das die Schwarze Elfe ihm aufgedrückt hat, und so muss seine Seele als verloren gelten. Er ist listig und verschlagen, und er wird Euch töten, wenn Ihr nicht auf die Götter und Euch selbst vertraut und gegen ihn antretet.

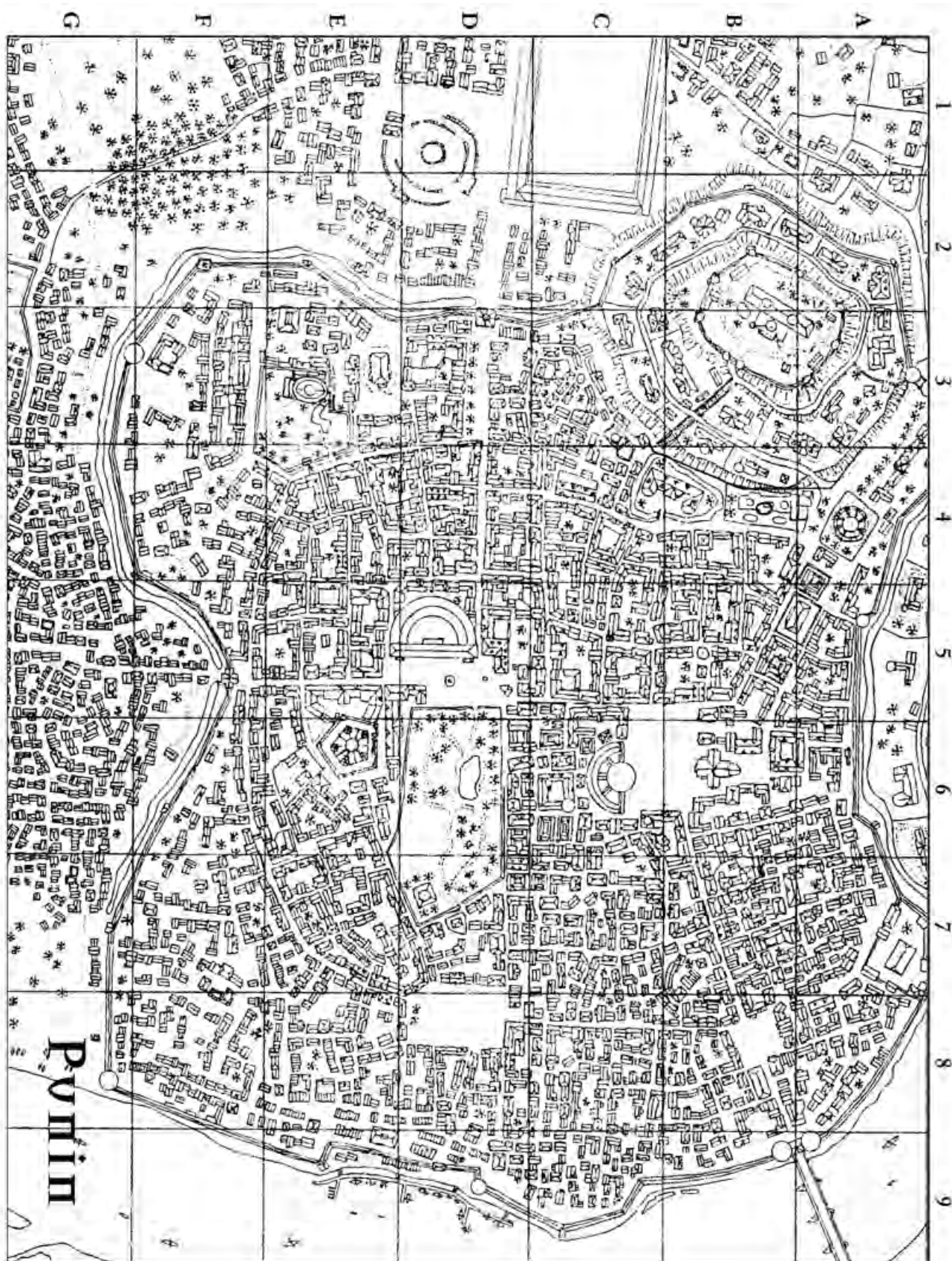
Der Segen der Zwölfe mit Euch,
Shaya

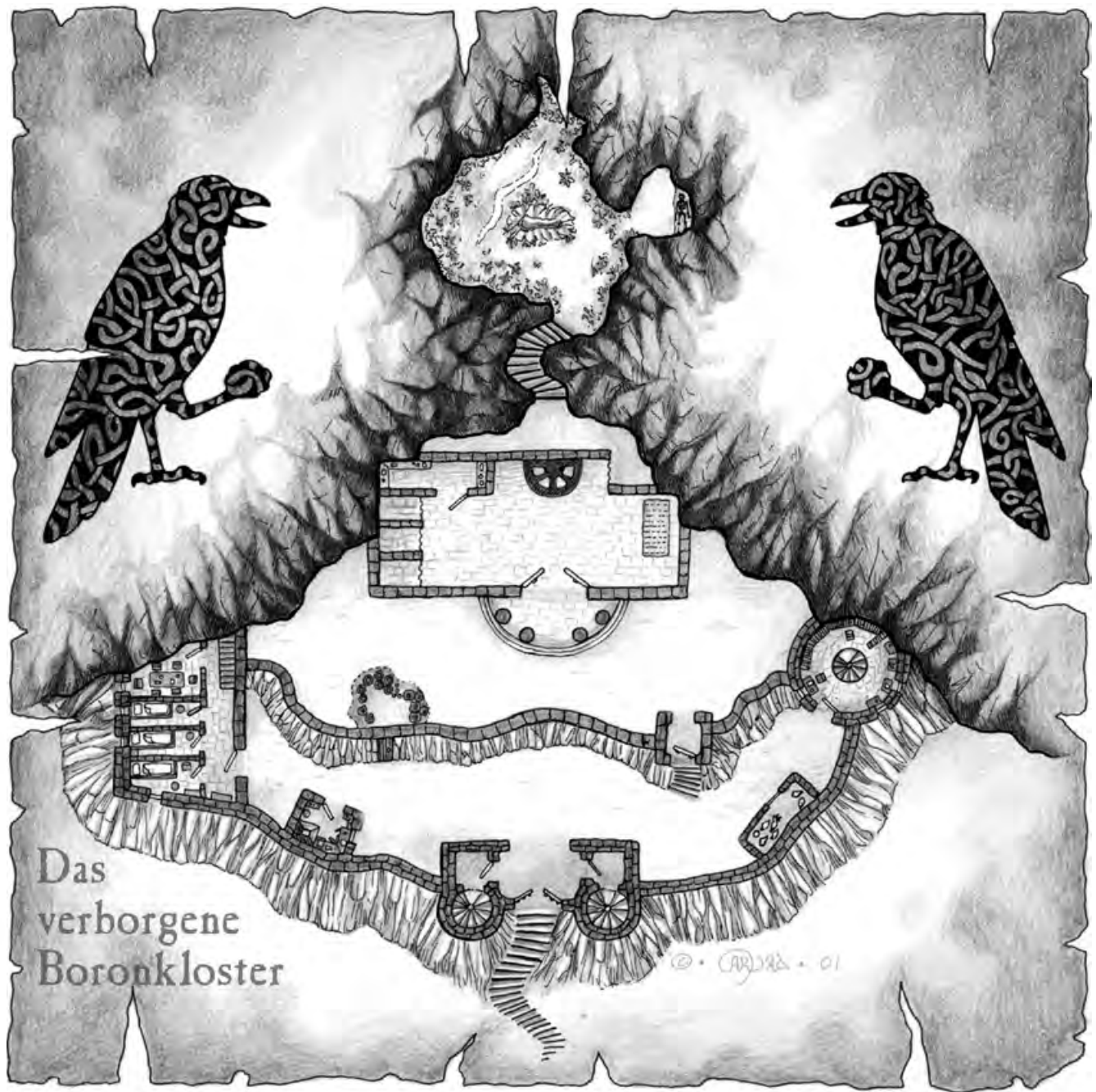
Werte Damen und Herren Abenteuerer!

Offensichtlich ist Euch aus den warnenden Worten des Herren Robal keine Weisheit erwachsen, sonst hättet Ihr Eure Suche beendet. Seid jedoch im Namen der Herrin Hesinde versichert, dass Euch aus der Verfolgung dieser Angelegenheit nur Schaden erwachsen wird. Ihr wisst nicht, worauf Ihr Euch einlasst, und so will ich Euch das Falsch Eures Tuns aufzeigen. Leset die beiliegende Passage und bittet die Schlange um Verzeihung. Dies ist nicht Euer Kampf.

Ein Freund







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.

IM SCHATTEN SIMYALAS

AUTOREN: LENA FALKENHAGEN UND THOMAS FIPP

Irgendwo in den Tiefen des unzugänglichen Reichsforstes soll vor langer Zeit die legendäre Hochelfenstadt Simyala gestanden haben. Es heißt, sie sei vom Basiliskenkönig zerstört worden, jener Kreatur, die der Namenlose ausgeschickt habe und die erst vom mytischen Siebenstreichträger Geron besiegt werden konnte.

Seit dieser Zeit hat wohl niemand mehr Simayala gesehen oder gar betreten. Doch in jüngster Zeit interessieren sich dunkle Kräfte für das Vermächtnis der elfischen Stadt. Durch ein göttliches Wunder werden die Helden dazu ausersehen, diesen Mächten zuvorzukommen. Doch der Weg, bis sie die uralten Hinweise richtig verstehen, ist lang und steinig, und auf diesem Weg werden sie manch ein längst vergessenes Geheimnis der Elfen lüften.

Im Schatten Simyalas fasst die drei vergriffenen Abenteuer *Namenlose Dämmerung*, *Stein der Mada* und *Der Basiliskenkönig* zusammen, die an die Regeln von DSA4 angepasst wurden.

Zum Spielen dieser Abenteuersammlung benötigen Sie die Regelwerke für Kampf, Magie und Götterwirken; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch die Abenteuer zu führen. Kenntnis der passenden Regional-Spielhilfen ist für den Meister hilfreich, aber nicht erforderlich.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 150

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 6
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER / SPIELER)
HOCH / MITTEL

ERFAHRUNG

(HELDEN)
ERFAHREN

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ,
ZAUBEREI,
KAMPFFERTIGKEITEN

ORT UND ZEIT

ALMADA, GARETIEN,
SALAMANDERSTEINE
1022/1023 BF



ULISSES
SPIELE

13039PDF

ISBN 978-3-95752-786-8