

Ein Traum von Macht

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 Einsteiger-Helden



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

Ein Traum von Macht



U L I S S E S S P I E L E

AVENTURIEN®



VERLAGSLEITUNG

MARIO TRVANT

REDAKTION

EEVIE DEMIRTEL, DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

COVERBILD

ANNA STEINBAUER

INNENILLUSTRATIONEN

BOROS/SZIKSZAI, VERENA SCHPEIDER,
LYDIA SCHUCHMANN

GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

UMSCHLAGGESTALTUNG UND SATZ

CHRISTIAN LOPPING

Copyright ©2012 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind
eingetragene Marken. 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 978-3-86889-588-9

Originalausgabe

Das Schwarze Auge

Ein TRAUM VON MACHT

VON FLORIAN DOH-SCHAVEN



INHALT

Vorwort	5
Das Abenteuer	5
Hochelfen – die ältere Vorgeschichte	7
Geeignete Helden	10
Bringt mir einen Alben!.....	11
Der Einstieg ins Abenteuer	11
Die Fahrt nach Thorwal.....	24
Hjalsingor	25
Die Swafnirsprobe.....	31
Ermittlungen in Hjalsingor.....	37
Aufbruch in die Berge.....	39
Die Suche nach Albenheim	40
Der Albe.....	46
Albenheim	46
Das Ende eines Alben.....	50
Die Bildergeschichte	55
Intermezzo: Nostria, die Zweite.....	60
Die Rückreise.....	60
Nostria	61
Der Weg zum Blauen See	64
Die große Überfahrt	66
Frisov.....	68
Frigorn	72
Farlorn	76
Der Eingangsfelsen	79
Die vergessene Stadt.....	82
Die Bewohner	98
Mögliche Geschehnisse.....	101
Das Finale	104
Anhang.....	108



VORWORT

Hochverehrter Spielleiter, hochverehrte Spielleiterin!
Das Abenteuer, das Sie gerade in Händen halten, gehört zur roten Serie – und das bedeutet, dass die Basisregeln von **Das Schwarze Auge** ausreichen, um es zu spielen und zu leiten. Damit wendet es sich in erster Linie an Einsteiger, die sich noch nicht in das gesamte Regelsystem des Schwarzen Auges vertieft haben – oder aber auch an Gruppen, die sich bewusst entschieden haben, sich auf die Grundregeln zu beschränken. Doch, wie Sie sehen werden, heißt das noch lange nicht, dass damit auch das Abenteuer auf niedrigem Level bleiben muss. Während die ersten sechs Einsteigerabenteuer (die **Spielstein-** und die **Weißer Berg-Kampagne**, E1 bis E6) nur wenig Einfluss auf ganz Aventurien hatten und auch nicht allzu tief in den aventurischen Zusammenhang eingetaucht sind, finden Sie in **Ein Traum von Macht** ein Abenteuer, das eng mit einem der spannendsten historischen Mysterien

Aventuriens verwoben ist: mit den Hochelfen, jener untergegangenen Hochkultur, von der in den letzten Jahren immer wieder zu hören war. Doch keine Angst: Alle Hintergrundinformationen, die Sie zum Leiten dieses Abenteuers benötigen, finden Sie auch in diesem Buch. Natürlich schadet es nicht, wenn Sie sich zusätzlich noch weiter in das Thema einarbeiten, um den einen oder anderen Zusammenhang besser zu verstehen – aber wie gesagt: dringend notwendig ist das nicht.

Umgekehrt ist dieses Abenteuer natürlich auch für ‚alte Hasen‘ spielbar, die sich nicht auf die Grundregeln beschränken. Dann können Sie zwar über einige der Hinweise im Text einfach hinweglesen, weil Sie diese Hintergründe oder Regelmechanismen bereits kennen. Aber dafür haben wir auf Seite 10f. einige Vorschläge für Sie, wie Sie Teile des Abenteuers noch erweitern können, wenn Sie das wollen.

DAS ABENTEUER

DIE (JÜNGERE) VORGESCHICHTE

Vor einigen Jahren ist das *Riedemoor* in den Fokus der Altertumsforscher geraten. In dieser unwirtlichen Moorlandschaft hoch oben im aventurischen Norden hat man geheimnisvolle Gegenstände gefunden, von denen sich einige als verrostete Waffen aus einer Schlacht entpuppten, deren Teilnehmer längst vergessen sind. Schmuckstücke wurden aus dem Moor gefischt, die elfischen Arbeiten ähneln, aber doch ganz anders sind. Bei vielen Fundstücken können sich die Experten gar nicht erst darauf einigen, was wohl ihr Zweck gewesen sein könnte.

Die meisten dieser Gegenstände zeichnen sich durch eine Kunstfertigkeit und Schönheit aus, die fast jedes menschliche Machwerk als dilettantischen Tand erscheinen lassen. Und manche davon sind mit fremdartigen Zaubern belegt, die die Analyse-Magier vor große Rätsel stellen. Oft wird die Vermutung geäußert, dies alles müssten elfische Relikte sein, doch auch wenn die Ähnlichkeit mit elfischen Produkten nicht zu leugnen ist, übersteigt die Magie doch die Möglichkeiten jedes elfischen Handwerkers oder Zauberschwabers.

Einer dieser Gegenstände, ein silberner Halsreif mit einem filigranen Aufsatz aus Bergkristall, der eine Schneeflocke darstellt, ist über ein paar Umwege und gegen eine beträchtliche Geldsumme in den Besitz des greisen Magisters *Deoderich von Gorsten* gelangt. Deoderich ist Lehrmeister an der Magierakademie von Licht und Dunkelheit zu Nostris

und führt seit rund fünfzig Jahren hoffnungsfrohe Eleven in die Geheimnisse der magischen Analyse ein. Sein gesamtes Leben lang hat er danach gestrebt, sich durch eine bahnbrechende Erfindung oder Entdeckung einen unsterblichen Ruf zu verdienen, doch bis heute wurde ihm dieses Glück nicht zuteil. Immer wieder musste er feststellen, dass andere ihm zuvorgekommen waren oder er sich in einer Sackgasse verrannt hatte. Inzwischen rückt der Zeitpunkt immer näher, da der Totenvogel *Golgari* ihn in

Borons Totenreich bringen wird – und je näher er kommt, desto dringlicher wird das Sehnen des Magisters nach der einen, der ganz besonderen Entdeckung. Als er vor wenigen

Monden den Halsreif angeboten bekam, sah er endlich seine Stunde gekommen. Er stürzte sich tief in Schulden, um das Artefakt zu erwerben. Denn er

erkannte die Ähnlichkeit der magischen Struktur, die darin schlummerte, mit dem Zauber auf einem ganz anderen Gegenstand, den er kurz zuvor erworben hatte: einem magischen Ring. Von diesem Artefakt war ihm bekannt, dass er von einem Alben gefertigt worden war – einem jener sagenumwobenen Zauberschwabers, die tief in den unzugänglichen Bergen *Thorwals* hausen sollen und um die sich mindestens so viele Legenden ranken wie um die Feenwesen aus dem *Farindelwald*. Deoderich ist nun der festen Überzeugung, dass die Zauberei bei beiden



Gegenständen aus der gleichen Quelle stammt. Und daraus schließt er messerscharf (wenn auch nicht ganz zutreffend), dass im Riedemoor die Spuren eines uralten Volkes zu finden seien, das in der aventurischen Wissenschaft bisher kaum wahrgenommen worden ist: der Alben. Sollte es ihm gelingen, zu beweisen, dass in den abgelegenen Regionen Thorwals die letzten Erben einer bisher völlig unbekanntes Hochkultur leben, dann, ja dann wäre es endlich geschafft: Dann wäre sein Ruhm unsterblich.

Leider ist er selbst gesundheitlich kaum mehr in der Lage, in die unerforschte Tiefe der thorwalschen Berge vorzudringen. Also sucht er vertrauenswürdige Leute, die er damit beauftragen kann, das an seiner Stelle zu tun.

ERSTER TEIL: DER ALBE

Im ersten Teil des Abenteuers werden die Helden also beauftragt, jenen albischen Zauberschmied aufzusuchen, der Deoderichs Ring geschmiedet hat. Sie sollen ihn befragen, was er über die Vergangenheit seines Volkes weiß, und dabei auch über ihn möglichst viel herausfinden: seine Größe, sein Gewicht, seine Gestalt, seinen Charakter und natürlich seine Zauberkunst.

Das erste Problem dabei ist es, diesen Schmied überhaupt zu finden, denn Alben sind dafür bekannt, die Gesellschaft der Menschen zu scheuen. Und so müssen die Helden zunächst die Thorwalerin aufspüren, von der der Ring stammt. Doch selbst als sie schließlich vor dem Zauberschmied stehen, ist damit noch nicht sehr viel gewonnen. Denn dieser ist wenig angetan von dem Gedanken, sich von dahergelaufenen Menschen ‚vermessen‘ zu lassen, und zeigt sich daher nicht sonderlich kooperativ. Nach einigen dramatischen Zwischenfällen kehren die Helden zurück – mit der Information, dass der Albe in Wirklichkeit ein Elf ist, anscheinend sogar ein Hochelf, und dass es vermutlich hoch im Norden irgendwo eine verborgene Stadt der Hochelfen geben muss.

Als sie Deoderich von Gorsten Bericht erstatten, ist der alte Magister zunächst enttäuscht, wird doch seine Hoffnung auf die Entdeckung eines völlig neuen Volkes enttäuscht – bis er begreift, dass er vor der Entdeckung einer unbekanntes Hochelfenstadt steht. Also beauftragt er die Helden, die Stadt zu suchen und zu erforschen. Und damit beginnt der zweite Teil des Abenteuers.



WEITERFÜHRENDE LITERATUR

Alle Informationen, die Sie zum Leiten dieses Abenteuers benötigen, finden Sie in diesem Buch – abgesehen natürlich von den Regeln aus dem Basisbuch. Dennoch können Sie sich über viele Bereiche auch noch an anderer Stelle informieren, wenn Sie das möchten.

☞ Stadt und Land Nostria werden in der Regionalspielhilfe 2 **Unter dem Westwind** beschrieben. In diesem Buch finden Sie auch eine sehr umfassende Beschreibung der Thorwaler Kultur und Lebensart.

☞ Mehr zu der Magierakademie von Licht und Dunkelheit steht im Band **Horte magischen Wissens**.

☞ Der hohe Norden Aventuriens mit den unterschiedlichen Örtlichkeiten wird in der Regionalspielhilfe 13 **Im Bann des Nordlichts** beschrieben.

☞ Hochelfen sind ein wichtiges Thema in der Regionalspielhilfe 7 **Aus Licht und Traum**.

☞ Die Entdeckung der hochelfischen Städte findet in den Kampagnenbänden **Die Phileasson-Saga** und **Im Schatten Simyalas** statt.

☞ Der Untergang der Hauptstadt der Hochelfen steht im Zentrum des Romans **Tie'Shianna**.

ZWEITER TEIL: DIE VERGESSENE STADT

Es gilt nun also, den Hinweisen zu folgen und so den Eingang zu der unbekanntes Stadt hoch im Norden zu finden. Nachdem die Helden noch ein paar Informationen eingeholt haben, können sie sich auf die abenteuerliche Reise nach Norden machen. Nach einiger Zeit entdecken Sie den Zugang zu der vergessenen Stadt – und finden eine eigenartige Architektur in den finsternen Tiefen des eisüberzogenen Sees, in der wirklich noch einige Hochelfen leben. Spätestens jetzt sollte ihnen klar sein, dass sie gerade eine geschichtliche Sensation erleben. Sie können die Stadt erforschen, werden aber sehr bald herausfinden, dass sie hier keineswegs willkommen sind. Wenn sie sich nicht außerordentlich geschickt anstellen, werden sie von den Hochelfen gefangen genommen und als Sklaven eingesperrt. Es gehören schon alle Fähigkeiten und Ideen der Helden dazu, sich aus dieser Situation wieder zu befreien und der Welt von dieser eigenartigen Entdeckung zu berichten.

Doch kaum ist ihnen das gelungen, werden sie eine weitere Enttäuschung erleben: Bei ihrer Rückkehr nach Nostria erfahren sie, dass Magister Theoderich mittlerweile verstorben ist. Niemand weiß etwas von dem Auftrag, den er den Helden gegeben hat – und niemand glaubt ihren Erzählungen von einer vergessenen Elfenstadt.

HOCHHELFEN – DIE ÄLTERE VORGESCHICHTE

Vor mehreren tausend Jahren, als die Menschen in Aventurien noch völlig unbedeutend waren und in kleinen Stammesverbänden über die Steppen und durch die Gebirge streunten, da betraten fremde Wesen aus einer anderen Welt das Land: die Lichtelfen. Zuerst erschienen sie in jener Region, die heute die Salamandersteine genannt wird, doch von dort aus besiedelten und eroberten sie nach und nach große Teile Aventuriens. Je mehr sich diese hochmagischen Wesen mit der Realität Aventuriens auseinandersetzten, desto mehr entfernten sie sich von ihren Wurzeln. So wurden aus den Lichtelfen nach und nach die Hochelfen: schlanke, elegante Wesen, die mit ihrer Kunstfertigkeit und ihrer Zauberei Artefakte und ganze Städte von ungekannter Schönheit erschufen. Natürlich waren nicht alle bisherigen Einwohner Aventuriens glücklich über die Neuankömmlinge, denn diese betrachteten sich selbst als Krone der Schöpfung und unterdrückten die anderen Völker. Da sie fähige Krieger waren, wurde jeder, der sich nicht freiwillig beugte, mit Waffengewalt und Magie unterworfen. Nur die geschuppten Völker der Echsenwesen im Süden konnten den Hochelfen Paroli bieten, da sie selbst über mächtige Zauberei und gewaltige Kämpfer verfügten.

Warum der Namenlose Gott so großes Interesse an den Hochelfen hatte, wird vermutlich immer sein Geheimnis bleiben. Aber je mächtiger das Elfenvolk wurde, desto mehr Truppen schickte er aus, um es zu vernichten. Nachdem die Elfen es lange Zeit mit Hilfe ihrer Verbündeten geschafft hatten, die Horden des Namenlosen zurückzuschlagen, gelang es dem Gott, Zwietracht unter ihnen zu säen. Im Lauf eines mehrere Jahrhunderte andauernden Krieges besiegten und vernichteten seine Truppen eine Stadt der Hochelfen nach der anderen, bis sie vor etwa dreitausend Jahren auch die größte und letzte Stadt, das eiserne Tie'Shianna, überannten und dem Erdboden gleichmachten.

Die überlebenden Elfen wurden zerstreut, und aus ihnen gingen die meisten der heutigen Elfen hervor. Um sich nicht noch einmal von dem Namenlosen verführen zu lassen, haben sie sich aus den Städten, von vielen ihrer technischen Errungenschaften und vor allem von dem Anspruch, ganz Aventurien zu beherrschen, zurückgezogen.

DIE ARTEFAKTE DER HOCHHELFEN

Hochelfen verfügten über sehr machtvolle Zauberei, und so stellten sie Artefakte her, die bis heute ihresgleichen suchen: fliegende Schiffe, wandelnde Rüstungen, Zauberkarven, Siebenmeilenstiefel und dergleichen mehr. Doch die meisten dieser Gegenstände sind in den Kriegen gegen die Horden des Namenlosen verloren gegangen oder zerstört worden. Nur in den seltensten Fällen sind einzelne hochelfische Gegenstände von Elfenhand zu Elfenhand weitergegeben worden, sodass sie sich heute noch im Besitz der Elfen befinden. Manchmal kommt es auch vor, dass Gelehrte oder Schatzjäger auf einem uralten Schlachtfeld oder in längst vergessenen Ruinen Dinge finden, deren Herkunft sie meistens nicht einschätzen können und deren Geheimnis sie zumeist nicht entschlüsseln.

Ein typisches Beispiel für einen solchen Fundort ist das oben erwähnte Riedemoor bei Riva, das vor langer Zeit eine blühende Landschaft war, bevor es in einer gnadenlosen Schlacht zwischen Hochelfen und den Armeen des Namenlosen in ein Moor verwandelt wurde.

VAYAVINDA, DIE FLIEGENDE STADT

Die sechs größten Städte der Hochelfen waren den sechs Elementen geweiht: vom Himmelsturm im ewigen Eis bis zur erzenen Hauptstadt Tie'Shianna. Die Stadt der Luft aber, Vayavinda, schwebte zwischen den Wolken und durchmaß den Himmel über Aventurien. Um 2200 v.BF, als der Krieg der Namenlosen Horden immer verlustreicher wurde, entschied König *Achanill von Vayavinda*, dass es nur eine Möglichkeit gab, den Feinden dauerhaft zu entgehen: Die Stadt musste Aventurien verlassen und sich in eine ferne Gegend zurückziehen, in der der Namenlose keine Macht hatte.

Doch auch Vayavinda war längst von den Ränken des Namenlosen ergriffen worden, und so gab es auch dort Intrigen und Verrat, von denen Achanill noch nichts wusste. Noch bevor die Stadt den Luftraum über Aventurien verlassen konnte, zettelte der mächtige Zauberweber *Ilyanis sieht-in-die-Ferne* einen Aufstand an. Er behauptete, König Achanill sei ein heimlicher Anhänger des Namenlosen und wolle die Stadt direkt in seine Fänge führen. Es kam zu einem Kampf zwischen jenen, die Achanill die Treue hielten, und jenen, die Ilyanis für sich gewinnen konnte. Als Achanill zu unterliegen drohte, flüchtete Achanills Tochter *Ayandra* mit ihren Vertrauten in ein Teilstück der Stadt und koppelte dieses Stück von dem Rest ab. Gemeinsam mit etwa 200 anderen Elfen ließ sie das umkämpfte Vayavinda und ihren Vater zurück. Das Schicksal Vayavindas soll an dieser Stelle nicht geklärt werden, aber Ayandras Splitterstadt entging nicht der Aufmerksamkeit der Namenlosen Horde. In dem Bewusstsein, dass dieses Teilstück viel schwächer war als das mächtige Vayavinda, schickte der Namenlose fliegende Truppen aus: Drachen, fliegende Trollschiffe und vor allem zahllose Harpyien, die seine getreue Dienerin *Pardona* eigens für den Kampf gegen Vayavinda erschaffen hatte.

Nach einem massiven Angriff stürzte die Stadt ab und versank im Blauen See. Nur weil Ayandra im Moment der höchsten Not ihre diesseitige Existenz aufgab und zu einer Träumerin wurde, überlebten die Elfen diesen Absturz. So fanden sich etwa hundert Hochelfen in einer unterseeischen Stadt wieder, geschützt durch die elementare Luftmagie der Stadt und Ayandras Traummagie.

Da diese Überlebenden ganz Aventurien nun in der Hand des Namenlosen wähten, beschlossen sie, für immer in der Sicherheit des Sees zu verbleiben. Dort entwickelten sie ihre eigene Kultur, die auf Fortentwicklung ihrer Kunstfertigkeit beruhte. Sie erschufen ein einmaliges Habitat, in dem sie fern von der Außenwelt überleben konnten.

Im Lauf der vergangenen 3.000 Jahre hat sich hier viel getan, nicht nur architektonisch. Keiner der alten Hochelfen lebt mehr – und Ayandra, die die Stadt immer noch mit ihrem

Traum schützt, wird mittlerweile als Göttin verehrt. Die Elfen ernähren sich vorrangig von dem, was ihnen den See bietet, und machen nur seltene und kurze Abstecher nach draußen, um andere Rohstoffe und Sklaven zu erbeuten.

DIE ABTRÜNNIGEN

Doch in der kleinen Gemeinschaft herrscht nicht nur Frieden. Immer wieder gibt es Elfen, die die Meinung vertreten, man müsse Kontakt mit der Außenwelt aufnehmen und nachsehen, ob nicht doch langsam die Zeit gekommen sei, sich gegen die Herrschaft des Namenlosen aufzulehnen – denn man geht bis heute davon aus, dass die Welt von den Anhängern des ‚Goldenen Gottes‘ regiert werde. Vor etwa

dreihundert Jahren kam es deswegen zu einer heftigen Auseinandersetzung, in deren Folge eine Gruppe von fünfundzwanzig Hochelfen die Stadt verließ, bevor sie aufgehalten werden konnte.

Diese Gruppe spaltete sich wiederum auf, aber der größte Teil ließ sich nach einigen Jahren in den Ruinen einer uralten Hochelfenfestung nieder, die für Menschen unerreichtbar und von den Horden des Namenlosen unentdeckt auf einem der höchsten Gipfel der Hjaldrberge liegt. Dort leben sie seitdem für sich, und sie meiden den Kontakt zur Außenwelt weitgehend. Nur einige von ihnen nehmen hin und wieder Kontakt mit den ‚primitiven‘ Menschen auf, bei denen sie als ‚Alben‘ gelten, und fertigen für sie magische Artefakte.

WAS WISSEN HELDEN ÜBER HOCHELFEN?

Bis vor wenigen Jahrzehnten hatten die Menschen keine Ahnung davon, dass die heutigen Elfen die Reste einer untergegangenen Zivilisation sind. Erst eine göttlich inspirierte Wettfahrt zwischen zwei konkurrierenden Thorwaler Kapitänen führte zu Orten, die von der Geschichte der Hochelfen erzählt werden – etwa in die unter Wüstensand verborgenen Ruinen Tie’Shiannas oder zu den fast unerreichbaren Inseln im Nebel, auf die sich viele Hochelfen beim Untergang dieser Stadt geflüchtet haben.

Als sich die Erkenntnisse der beiden Kapitäne unter den Gelehrten Aventuriens herumsprachen, weckten sie natürlich großen Wissensdurst und Forscherdrang. So gelang es einige Zeit später, sogar eine weitere vergessene Hochelfenstadt zu entdecken: das mitten im undurchdringlichen Reichsforst verborgene Simyala, auf dem bis heute ein fürchterlicher Fluch liegt.

Doch bei aller Aufmerksamkeit, die in der Gelehrtenschaft vorhanden ist – der aventurische ‚Normalbürger‘ ahnt von all dem überhaupt nichts. In horasischen Salons, in denen es als chic gilt, neben Künstlern auch verschrobene Gelehrte einzuladen, hat man vermutlich schon einmal von der sagenumwobenen Stadt Tie’Shianna oder den unerreichbaren Inseln im Nebel gehört. Doch hier mischt sich konkretes Wissen mit wirren Theorien, Halbwahrheiten, Gerüchten oder sogar blankem Unsinn, mit dem sich der eine oder die andere wichtig machen will. Abseits von solchen gelehrten oder interessierten Kreisen weiß jedoch niemand etwas von den Hochelfen oder den Erkenntnissen der letzten Jahrzehnte. Schließlich gibt es weder Fernsehen noch Fachzeitschriften, in denen man sich über solche Dinge informieren könnte.

Wenn sich unter Ihren Helden Forscher, Magier, Hesind-Geweihte oder andere Gelehrte mit einem *Geschichtswissen*-Talentwert von mindestens 7 befinden, dann sollten Sie davon ausgehen, dass diese wenigstens schon einmal von der Existenz einer untergegangenen hochelfischen Kultur gehört haben und möglicherweise die Namen der Städte Simyala und Tie’Shianna gehört haben. Je höher der Talentwert ist oder wenn der betreffende Held sich ausdrücklich für elfische Geschichte interessiert, dann kann das Wissen

natürlich auch wesentlich umfassender ausfallen, bis hin zur Kenntnis der Tatsache, dass es vor langer Zeit einen Krieg zwischen Hochelfen und den Horden des Namenlosen gegeben haben soll, bei dem die Hochelfen vernichtend geschlagen wurden.

Anders sieht es natürlich aus, wenn Ihre Helden selbst schon an Expeditionen zu hochelfischen Städten teilgenommen haben, etwa der **Phileasson-** oder der **Simyala-Kampagne**. In diesem Fall weiß selbst der einfachste Söldner unter ihnen viel mehr über Hochelfen als die meisten Hochgelehrten.

WAS WISSEN ELFEN ÜBER HOCHELFEN?

Selbst die meisten Elfen kennen die Zeit der Hochelfen nur aus Legenden und uralten Liedern. Au-, Steppen- und Firnelven sind der Überzeugung, dass ihre Vorfahren sich zu weit von den eigenen Wurzeln entfernt hatten und deswegen untergehen mussten. Die Waldelfen hingegen wissen, dass ihre eigenen Vorfahren nicht zu den Hochelfen zählten, sondern schon damals ihre alte Lebensweise beibehielten und die hochelfische Kultur ablehnten. Und sie sehen dies durch den Untergang der hochelfischen Kultur als bestätigt.

Elfische Geschichtsschreibung beruht nicht auf genauen Fakten und Jahreszahlen, sondern auf Sagen und Erzählungen. Viele Überlieferungen haben sich im Lauf der Jahrtausende mit anderen Legenden vermischt, sind mit symbolischen Elementen angereichert worden oder entsprangen überhaupt nur subjektiven und keineswegs stimmigen Erlebnisberichten. Daher haben Elfen in der Regel größere Kenntnis über diese Geschehnisse als die meisten Menschen, aber was von ihren Erinnerungen Fakt ist und was Legende, können sie nicht beurteilen.

MEISTERTIPP: SPIELERWISSEN UND HELDENWISSEN

Die oben genannten Einschätzungen, welcher Held wie viel über Hochelfen wissen kann, ist nur als Faustregel gedacht. Natürlich kann es sein, dass einer oder mehrere Ihrer Spie-

ler sehr genau über Hochelfen Bescheid weiß, zum Beispiel weil er **Licht und Traum** oder den Roman **Tie'Shianna** gelesen hat, oder die oben genannten Kampagnen mit einem anderen Helden schon erlebt hat.

Niemand in Aventurien verfügt über das Wissen, das in diesen (irdischen) Büchern steckt. Das sollten auch Ihre Spieler wissen. Andererseits ist es natürlich nicht sehr elegant, Ihren Spielern autoritär vorzuschreiben, was deren Helden wissen und was nicht. Deswegen empfehlen wir, mit Ihren Spielern gemeinsam festzulegen, wer was weiß und wer was nicht wissen kann. Wenn Ihre Spieler gute Begründungen für das weitreichende Wissen ihrer Helden haben, dann können und sollten Sie das akzeptieren – zumindest wenn es nicht allzu sehr auf faule Ausreden hinausläuft, denn der *Überreden-Talentwert* des **Spielers** sollte hier nicht ausschlaggebend für den Wissensschatz des **Helden** sein.

Schlagen Sie Ihren Spielern vor, sich selbst ein paar Gerüchte und Fehlinformationen auszudenken, von deren Richtigkeit ihre Helden ebenso fest überzeugt sind wie von den zutreffenden Informationen. Auf diese Weise können sich sehr schöne Situationen entwickeln, vor allem, wenn die Informationsschnipsel und Gerüchte der unterschiedlichen Helden einander widersprechen.

So oder so sollten Sie aber an gut informierte Spieler appellieren, das Wissen möglichst für sich zu behalten – auch wenn das schwer fällt. Denn das Erforschen einer unbekannteren Kultur ist noch viel spannender, wenn man sich als Spieler überraschen lassen kann. Gut informierte Spieler können nicht mehr so leicht überrascht werden – aber Sie sollten aus Fairness den weniger gut informierten Spielern diese Chance noch lassen.

MÖGLICHES WISSEN ÜBER HOCHELFEN

Wenn Sie ein paar Ideen brauchen, was ein Aventurier zum Thema Elfen schon gehört haben könnte, können Sie sich aus der folgenden Liste frei bedienen und natürlich noch eigene Ideen ergänzen. Dann können Sie Ihren Spielern jeweils ein paar dieser Punkte nennen – jeweils abhängig von dem Bildungsstand ihrer Helden. Und es ist natürlich möglich, auch einem gebildeten Helden Stichpunkte aus der Kategorie „Einigermaßen gebildet“ zu geben oder umgekehrt. Und lassen Sie sich nicht irritieren: Viele der genannten Informationsschnipsel sind ungenau oder schlicht falsch, sogar diejenigen in der Kategorie „Sehr gut informiert“.

Unwissend

- ☞ „Hochelfen? Nie gehört. Was soll das sein?“
- ☞ „Vielleicht im Sinne von Bergelfen? Also Spitzohren, die hoch oben in den Gebirgen hausen wie die Ferkinas?“ (falsch)
- ☞ „Wieso? Elfen sind immer *hoch*näsiger, oder nicht?“ (kein Kommentar)
- ☞ „Ja, ich hab mal gehört, dass es unterschiedliche Arten von Elfen geben soll. Waldelfen leben im Wald, Flusselfen im Fluss, Hochelfen im Gebirge ... und dann gibt es auch noch Eiselfen, glaube ich, die im hohen Norden mit den Nivesen gemeinsame Sache machen.“ (teilweise richtig)

- ☞ „Hochelfen wohnen in den Anderwelten und regieren über Kobolde und Blütenjungfern. Und wenn du einen siehst, dann muss er dir einen Wunsch erfüllen.“ (falsch)

Einigermaßen gebildet

- ☞ „Hochelfen gibt es nicht. Es gibt vier Arten von Elfen: Auelfen, Waldelfen, Steppenelfen und Firnelven. Und dann natürlich noch die Halbelfen. Hm ... vielleicht nennt man alle reinblütigen Elfen Hochelfen?“ (teilweise richtig)
- ☞ „Hochelfen sind adlige Elfen: der Elfenkönig mit seinen Grafen und Herzogen und der ganze Hofstaat und so. Die leben irgendwo in den Salamandersteinen, aber Menschen werden sie nie zu Gesicht bekommen.“ (falsch)

Sehr gut informiert

- ☞ „Vor ein paar Jahren hat ein gewisser Asleif Phileasson eine Expedition in den hohen Norden gemacht und dort, wo es so kalt ist, dass einem sogar die Lippen zusammenfrieren, dort hat er eine vergessene Stadt gefunden, in der früher einmal hohe Elfen gelebt haben sollen.“ (richtig)
- ☞ „Hochelfen sollen die Vorfahren der heutigen Elfen gewesen sein. Es heißt, sie hätten in Städten gelebt, ganz anders als die heutigen Elfen.“ (richtig)
- ☞ „Hochelfen sind eine ausgestorbene Elfenart. Sie wurden von den Zwergen besiegt und ausgerottet.“ (teilweise richtig)
- ☞ „Die Firnelven im Norden sind direkte Abkömmlinge der Hochelfen. Sie leben in einem riesigen Eispalast, der Himmelsturm genannt wird.“ (eher falsch)
- ☞ „Hochelfen waren große Zauberer, die sogar Städte in den Himmel gebaut haben.“ (richtig)
- ☞ „Die Hochelfen waren Elementarzauberer. Die Götter hatten ihnen sechs elementare Schlüssel gegeben, mit deren Hilfe sie sechs Städte bauten: eine ganz aus Feuer, eine aus Erz, eine aus Luft und so weiter.“ (teilweise richtig)
- ☞ „Die Elfen hatten sechs elementare Städte. Drei davon sind inzwischen gefunden: die Humusstadt Simyala im heutigen Reichsforst, die Eisstadt Himmelsturm im Yetiland und die Feuerstadt Tie'Shianna im Zentrum der glutheißen Khôm-Wüste.“ (Tie'Shianna war die Stadt des Erzes, ansonsten richtig)
- ☞ „Der Namenlose hat die Hochelfen und ihre Städte geholt. Seitdem schmachten sie in den Niederhöhlen.“ (ein wahrer Kern)
- ☞ „Es gibt Leute, die behaupten, die Elfen hätten für jedes Element eine Stadt gehabt. Aber das ist natürlich Blödsinn. Wie soll man denn eine Stadt aus Luft oder aus Feuer erbauen?“ (tja ...)
- ☞ „Die Hauptstadt der Hochelfen liegt in unerreichbarer Höhe im Raschtulswall und heißt Drakonia.“ (falsch)
- ☞ „Simyala im Reichsforst soll nur aus lebenden Bäumen erbaut sein. Riesige Glühwürmer machen die Nacht zum Tag, und die Obstbäume tragen das ganze Jahr über üppige Früchte.“ (weitgehend richtig)
- ☞ „Die Hochelfen haben noch an Götter geglaubt, anders als die heutigen Spitzohren. Aber dann haben sie sich dem Namenlosen angeschlossen und sind deswegen von den Göttern gestraft worden.“ (falsch)

GEEIGNETE HELDEN

Fast alle üblichen Heldentypen sind für dieses Abenteuer geeignet. Schwierig wird es für einen Helden aus Andergast, denn aufgrund der tief verwurzelten Feindschaft zwischen Andergast und Nostria ist es kaum zu erklären, dass Deoderich einen Helden aus dem Feindesland mit einer derart wichtigen Aufgabe betraut. Aber vielleicht fällt Ihnen auch für einen solchen Helden eine passende Begründung ein.

Von Vorteil ist es, wenn jeweils mindestens ein Gelehrter, ein Thorwaler und ein Naturkundiger mit Erfahrung im hohen Norden an der Expedition teilnehmen. Für Elfen ist das Abenteuer natürlich besonders reizvoll, aber möglicherweise werden sie in der Albenstadt anders behandelt als andere Helden, was für Sie als Meister zusätzliche Komplikationen ergeben kann – Sie sollten sich dessen bewusst sein, bevor Sie Elfen für Ihre Runde zulassen.

Zum Ausschlusskriterium kann hingegen der Nachteil *Meesangst* werden, da Teile der Expedition eigentlich nur per Schiff sinnvoll zurückgelegt werden können. Der Landweg ist zwar auch möglich, aber sehr viel umständlicher (und wird in diesem Buch auch nicht weiter behandelt).

EXOTISCHE HELDEN

Wenn Sie auch mit Heldentypen spielen, die über diejenigen aus dem Basisbuch hinausgehen, haben Sie zumindest im zweiten Teil des Abenteuers die Möglichkeit, einmal mit ganz seltenen Helden zu spielen: Orks, Goblins, beliebige menschliche Barbaren – da das Abenteuer in der tiefen Wildnis spielt, sind Wesen, die in menschlich besiedelten Gegenden mit größten Vorurteilen zu kämpfen haben, durchaus denkbar. Unter den Echsenmenschen sind allerdings nur Orkland-Achaz möglich, da die anderen mit ihrer Kältestarre wenig Freude an einer Reise durch die kalten Nordlande haben würden. Auch die meisten Fanatiker wie Bannstrahler oder Nekromanten sind einsetzbar, selbst Schelme – obwohl die nicht allzu viele Opfer für ihre Scherze finden werden. Aber, wie gesagt, dies gilt vor allem für den zweiten Teil des Abenteuers. Zu Beginn haben all diese Helden die gleichen Probleme wie bei jedem Abenteuer in menschlicher Umgebung.

DIE ZUSAMMENGESTELLTE GRUPPE

Wenn Ihre Spieler nicht auf bestimmte Helden fixiert sind oder die Gruppe erstmals gemeinsam spielt, können Sie die Helden ganz gezielt für das Abenteuer zusammenstellen. Deoderich von Gorsten möchte natürlich nur Fachleute engagieren, um sicherzugehen, dass sein Auftrag erfolgreich erfüllt wird. Deswegen wird er kaum eine beliebige Gruppe von Herumtreibern ansprechen (und die meisten Heldengruppen müssen sich diese Bezeichnung wohl gefallen lassen). Stattdessen schaut er sich nach Fachleuten um, die besonders geeignet sind. Möglicherweise sucht er sich auch einen Gelehrten seines Vertrauens und beauftragt diesen damit, eine passende Gruppe zusammenzustellen. Handelt es sich bei besagtem Gelehrten um einen Ihrer Helden, können

Sie auch die Zusammenstellung der Gruppe schon durchspielen – eine gute Möglichkeit, Helden zusammenzubekommen, die sich bisher noch nicht kennen.

Folgende Fachleute wünscht sich Deoderich für seine Aufgabe:

☞ Einen Gelehrten, den er selbstverständlich als Anführer der Expedition betrachtet. Das kann eine Entdeckerin sein, aber auch ein Magier oder eine Hesinde-Geweihete.

☞ Eine Waldläuferin, die die Gruppe sicher durch die wilde Natur der Thorwaler Berge führen kann. Denkbar wären hier ein Elf, eine Jägerin oder ein Kundschafter.

☞ Jemand, der gut mit ‚Eingeborenen‘ verhandeln kann, also zunächst mit den Thorwalern, später mit dem Alben. Hier wären eine Streunerin oder ein Gaukler geeignet, möglicherweise auch ein Thorwaler mit beliebiger Profession, der sich aber mit thorwalschen Gebräuchen gut auskennt.

☞ Mindestens zwei Kämpfer, da in der Wildnis mit angriffslustigen Tieren, aber auch anderen Wesen zu rechnen ist, die Menschen als Beute ansehen könnten. Hierfür eignen sich vor allem Kriegerinnen, Piraten, Ritterinnen und Söldner.

Natürlich gibt es immer Helden, die mehrere dieser Aufgabenbereiche abdecken. So können viele Gelehrte auch Verhandlungen führen (oder zumindest selbst glauben, dafür geeignet zu sein), und manche Jäger können auch als Kämpfer betrachtet werden. In solchen Fällen müssen keine weiteren Fachleute gesucht werden.

Wenn Ihre Spieler sich also darauf einlassen, dann können Sie die Heldengruppe nach den Anforderungen des Abenteuers zusammenstellen, statt es den Spielern zu überlassen.

EIN ABENTEUER FÜR ALTE HASEN

Es gibt viele Möglichkeiten, das vorliegende Abenteuer so zu erweitern, dass es für erfahrene Spieler und Helden noch spannender wird. Hier nur ein paar Vorschläge dazu:

☞ Vor dem Abenteuer suchen die Helden selbst das Riedemoor bei Riva auf, entweder im Auftrag des Magisters Deoderich oder aber auf eigene Faust, und finden dort den Halsreif, den sie dann an den Magier verkaufen und damit die Ereignisse in Gang bringen. Wenn Sie wollen, können Sie die Handlung aus dem Roman **Riva Mortis** von Mike Krzywik-Groß in ein Abenteuer umwandeln, das Sie diesem hier voranstellen.

☞ In der Beschreibung der nostrischen Magierakademie aus dem Band **Horte magischen Wissens** finden Sie Abenteurvorschläge, die innerhalb der Akademie spielen. Auf diesem Weg könnten sich die Helden einen Namen machen, der ausreicht, dass Magister Deoderich sie mit seinem Auftrag betraut.

☞ In **Unter dem Westwind** wird auf Seite 184 ein geheimnisvoller Wolfskult erwähnt, der in Orvil praktiziert wird – nicht allzu weit von Hjalsingor entfernt. Möglicherweise wurde dieser Kult von einem anderen Hochelfen initiiert, der Wolfsgestalt annehmen und Wölfe beherrschen kann. Gerade der Andershof eignet sich sehr gut, um in einen solchen Kult verstrickt zu sein.

☞ Wenn Sie es besonders dramatisch lieben, könnte König Ettgonis ein Feylamia sein, ein Elfenvampir, der die anderen Elfen als seine ‚Herde‘ hält. Er trinkt zwar immer wieder von ihrem Blut, vermeidet aber, sie zu töten. Andererseits ist er mächtig genug, um selbst Ayandra so weit zu beherrschen, dass sie mit ihrer Traummagie nichts gegen ihn ausrichten kann, sondern ihn sogar unterstützt. Damit könnte das Finale einen anderen Verlauf nehmen, wenn es, ausgelöst durch

das Eindringen der Helden, zu einem Aufbegehren der Elfen gegen ihren blutsaugenden Herrn kommt und daraufhin alles in sich zusammenstürzt.

☞ Natürlich muss das Sphärenschiff die Helden nicht zwingend nach Aventurien bringen – auch eine Odyssee durch verschiedene andere Welten ist denkbar, bis sie endlich ihre Heimat wiedersehen. Hier sind Ihrem Einfallsreichtum keine Grenzen gesetzt.

BRINGT MIR EINEN ALBEN!

POSTRIA, HAUPTSTADT VON POSTRIA

Das Abenteuer beginnt in dem kleinen Städtchen Nostria. Im **Basis-Regelbuch** wird die Region der beiden ‚streitenden Königreiche‘ Nostria und Andergast vorgestellt (auf den Seiten 225 bis 248). Wir gehen an dieser Stelle davon aus, dass Sie sich diese Passagen durchgelesen haben und wiederholen die entsprechenden Informationen nicht. Selbstverständlich müssen Sie diese Beschreibungen nicht auswendig lernen – es reicht, wenn Sie ein Gefühl für die Region ha-

ben. Besondere Aufmerksamkeit sollten Sie dabei natürlich dem Abschnitt über die Stadt Nostria schenken (Seiten 244 und 245). Sobald sich die Helden durch die Stadt bewegen, können Sie auf diese Beschreibungen zurückgreifen. Orte, die für das Abenteuer von besonderer Bedeutung sind, werden im Folgenden genauer beschrieben: das Gasthaus *Rohrdommel* auf Seite 13, die Magierakademie ab Seite 14f., die Schänke *Hügel von Half* auf Seite 19.

DER EINSTIEG INS ABENTEUER

Wenn Sie es kurz und knackig lieben, können Sie den Einstieg in dieses Abenteuer natürlich nach dem üblichen Schema gestalten: Die Helden sitzen zufällig in einer einschlägigen Kneipe zusammen, da kommt ein potentieller Auftraggeber herein, setzt sich an ihren Tisch und engagiert sie. Ab Seite 13 finden Sie eine Schilderung, wie dies vorgehen könnte. Möchten Sie sich aber etwas mehr Zeit lassen und auch die Anwerbung schon als Teil einer fortlaufenden und in sich stimmigen Geschichte gestalten, sollten Sie sich zunächst einmal Gedanken darüber machen, warum welcher Held überhaupt in Nostria ist. Im Folgenden finden Sie nicht nur Vorschläge hierzu, sondern auch unterschiedliche Möglichkeiten, weswegen Magister Deoderich ausgerechnet sie für sein Vorhaben auswählt. Selbstverständlich können Sie sich weitere Möglichkeiten ausdenken, möglicherweise auch gemeinsam mit Ihren Spielern und Spielerinnen.

WIE KOMMEN DIE HELDEN NACH POSTRIA?

Das kleine Königreich Nostria liegt sehr weit entfernt von den großen Orten der aventurischen Zeitgeschichte. Es gibt wenige offensichtliche Gründe, hierherzukommen. Im Folgenden haben wir Vorschläge zu allen Professionen, die im **Basisbuch** genannt sind. Natürlich sind das alles nur Anregungen, aus denen Sie beliebig schöpfen und die Sie beliebig ergänzen können.

EINZELHELDEN

Am einfachsten ist es natürlich für eine **Magierin**. Sie kann zum Beispiel von ihrer Lehrherrin oder der heimatlichen Akademie an die hiesige Magierschule geschickt worden sein, um eine Botschaft oder irgendeinen Gegenstand zu überbringen. Im Idealfall ist der Adressat sogar Magister Deoderich, denn dann besteht sofort ein Vertrauensverhältnis, das ausreichend dafür ist, die Magierin mit der Zusammenstellung einer Expedition zu beauftragen. Aber vielleicht sucht die betreffende Heldin auch von sich aus die Akademie auf, um hier zum Beispiel einen neuen Zauberspruch zu erlernen oder ein Buch einzusehen, das selten ist und von dem es hier eine Kopie gibt. Noch besser ist es natürlich, wenn die Magierin selbst eine Absolventin dieser Akademie ist, vielleicht sogar eine ehemalige Schülerin Deoderichs.

Auch die **Botenreiterin** kann nach Nostria geschickt worden sein, um eine Botschaft oder einen Gegenstand zu überbringen. Wiederum würde es die Kontaktaufnahme erleichtern, wenn die Botschaft für die Akademie oder sogar Magister Deoderich gedacht ist und die Heldin sich so einen zuverlässigen Ruf erworben hat.

Ein **Entdecker** kann hingegen in diese Gegend gekommen sein, weil er davon gehört hat, dass in den Tiefen der nostriischen Wälder oder der umgebenden Gebirge noch immer unentdeckte Geheimnisse schlummern, Relikte von untergegangenen Völkern und Ruinen vergangener Städte. Das Angebot, an einer Expedition zur Erforschung der Alben teilzunehmen, ist dann eine spannende Alternative, zumal die Geheimnisse Nostrias ja nicht davonlaufen.

Söldner, Kundschafter und **Wundärztinnen** haben vielleicht davon gehört, dass Nostria in einen nahezu ewigen Konflikt mit dem Nachbarkönigreich Andergast verstrickt ist, und hoffen, dort in Sold genommen zu werden. Kaum in Nostria angekommen, stellt sich allerdings heraus, dass derzeit Waffenstillstand herrscht und außerdem keines der beiden Reiche genug Geld hat, um seine Truppen durch Fremdländer verstärken zu können. Also heißt es, sich auf die Suche nach anderen Verdienstmöglichkeiten zu machen.

Möglicherweise kann der gleiche Beweggrund auch für einen **Krieger** oder eine **Ritterin** gelten, obwohl sich die Frage stellt, ob sie sich wirklich bedenkenlos in die Dienste einer beliebigen Kriegspartei stellen würden. Wenn sie allerdings irgendeinen Grund haben, die Nostrier unbedingt gegen die Andergaster unterstützen zu wollen, dann werden sie auch aus fernsten Ländern dafür herkommen – um erst hier herauszufinden, dass ihre Dienste derzeit nicht benötigt werden. Welches dieser spezielle Grund ist, müssen wir jedoch Ihrer Phantasie überlassen.

Eher ‚zweilichtige‘ Typen wie **Einbrecher**, **Piratin** und **Streuner** haben oft genug einen Grund, ihren derzeitigen Aufenthaltsort sehr eilig zu wechseln. Immer wieder kommt es vor, dass die Obrigkeit oder auch nur einzelne Bürger aus (freilich völlig unverständlichen) Gründen der Meinung sind, ihr Mütchen an diesen Helden kühlen zu müssen, sodass diese lieber ruhigere Gefilde aufsuchen – und so mag es schon mal vorkommen, dass sie sich am Rande der zivilisierten Welt wiederfinden: in Nostria.

Eine **Gauklerin** ist sowieso immer unterwegs, und selbst wenn das nostrische Volk größtenteils zu arm ist, um eine gelungene Vorstellung angemessen finanziell zu würdigen, gibt es hier doch überall Ritter und Barone, die für eine gute Unterhaltung bei einem Festessen die eine oder andere Münze springen lassen.

Die **Jägerin** ist möglicherweise in diese Gegend gekommen, weil sie auf die wildreichen Wälder hofft und glaubt, in der menschenleeren Region gute Beute machen zu können.

WIE FINDET DIE HELDENGROUPE ZUSAMMEN?

Wenn Ihre Heldengruppe nicht sowieso gemeinsam ins Abenteuer startet, muss sie erst noch zusammenfinden. Dafür gibt es verschiedene Möglichkeiten.

☞ Die einfachste und oben bereits erwähnte Variante ist es, dass die Helden nacheinander die *Rohrdommel* betreten und alle anderen Tische bereits besetzt sind, sodass sie sich gezwungenermaßen an einem Tisch versammeln und dabei ins Gespräch kommen. Wenn Ulwine sich zu ihnen gesellt, wird sie schauen, was für Fremde sich hier versammelt haben, und dann hoffentlich zum Schluss kommen, dass genügend Spezialisten anwesend sind, um ihnen den Vorschlag zu machen, sich bei Magister Deoderich zu melden.

☞ Wenn Sie wollen, können Sie auch dafür sorgen, dass sich die Helden bei einem Vorfall in der Gaststätte kennenlernen. In diesem Fall sind noch nicht viele Gäste anwesend, aber darunter befindet sich ein angetrunkenes Pärchen aus Thorwal. Aus alter Gewohnheit beginnen die beiden herumzupöbeln und bringen Ulwine und ihre Zwillinge in Schwierigkeiten. Spätestens wenn die Thorwaler anfangen, mit Bierkrügen um sich zu werfen und das Mobiliar zu zertrümmern, sollten die Helden eingreifen – wenn schon nicht aus Hilfsbereitschaft, dann wohl spätestens dann, wenn sie von einem ungezielt geworfenen Krug getroffen werden.

Angetrunkene Thorwaler

Faust (Raufen):	INI 7+1W6	AT 10	PA 6	TP(A) 1W6+2
Stuhlbein:	INI 6+1W6	AT 9	PA 7	TP 1W6+2
Tonkrug*:	INI 6+1W6	AT 8	PA –	TP 1W6
Tonkrug* (geworfen):	INI 6+1W6	FK 9	TP 1W6	
LeP 36	AuP 18	WS 10	RS 1	MR 3 GS 6

*) Tonkrüge sind nach dem ersten erfolgreichen Angriff zerbrochen und können nicht weiterverwendet werden.

Gestalten Sie diesen Kampf als zünftige Schlägerei, nicht als ernsthaften Kampf auf Leben und Tod. Geben Sie den Spielern ruhig den Tipp, dass es äußerst unüblich wäre, bei einer solchen Prügelei eine Waffe zu ziehen oder verletzende Kampfzauberei einzusetzen. Die beiden Thorwaler, die sowieso schon viel zu betrunken sind, um noch koordiniert zu kämpfen, geben auf, wenn einer von ihnen bewusstlos ist oder beide nur noch einstellige Ausdauerpunkte haben. Dann werden sie gemeinschaftlich aus der Gastwirtschaft geworfen.

Nachdem dies geschafft ist, ruft Ulwine die tatkräftigen Helden zusammen an einen Tisch und spendiert Essen und Trinken. Nun können sich alle in Ruhe kennenlernen, und schließlich macht Ulwine ihr Angebot.

☞ Auf Seite 10 haben wir bereits die Möglichkeit erwähnt, dass zunächst einer der Helden die Aufgabe bekommt, Fachleute für die Expedition zusammenzustellen. In diesem Fall findet das Gespräch zwischen ihm und Ulwine zunächst nur unter vier Augen statt. Dann sollte Ulwine ihn auch schon darüber aufklären, dass die Reise wohl in die Berge von Thorwal führt und er bestimmte Fachleute braucht – von denen sie einige sogar schon nennen kann. Wenn es sich anbietet, können Sie eventuell eine ‚Vor-Spielrunde‘ mit dem Spieler dieses Charakters ausmachen. Dann findet nicht nur das Gespräch mit Ulwine unter vier Augen statt, sondern auch die Auftragserteilung durch Magister Deoderich (Seite 16), ohne dass die anderen Spieler sich in dieser Zeit langweilen. Sobald der Held den Auftrag angenommen hat und er sich nach passenden Fachleuten umschaute (zum Beispiel mit Hilfe von Ulwine), vertagen Sie die Fortsetzung des Abenteuers auf einen Termin, an dem alle Spieler zusammenkommen.



Der elfische **Legendsänger** meidet zwar in der Regel menschliche Städte, aber vielleicht hat er ja beschlossen, mehr über die ‚Rosenohren‘ herauszufinden und sich dafür in diese stinkende Ansammlung von Steinhäusern zu begeben – eine Art wissenschaftliches Interesse also.

Die **Wildnisläuferin** hingegen wird höchstens von der Neugier in die Stadt verschlagen – aber vielleicht hat einer der anderen Helden sie ja auf dem Weg nach Nostris zufällig kennen gelernt.

EINE HELDENGROUPE

Wenn Ihre Heldengruppe zusammengehört, muss natürlich nicht für jeden einzelnen Helden ein Motiv gefunden werden, nach Nostris zu kommen. Hier reicht es aus, einen gemeinsamen Grund zu finden. Möglicherweise genügt es sogar, einem Helden eine der oben genannten Begründungen so schmackhaft zu machen, dass er die anderen Helden mitnimmt. Wenn etwa die Magierin eine wichtige Botschaft überbringen muss und die anderen Helden nichts Wichtiges vorhaben, können sie sie begleiten. Oder die Botschaft ist so wichtig, dass der Absender gleich noch etwas Verstärkung engagiert, damit sie auf jeden Fall sicher ankommt – eben den Rest der Heldengruppe.

Eine andere Möglichkeit ist es, dieses Spiel an die Kampagne um den **Weißen Berg** anzuschließen. Nachdem die Helden

es geschafft haben, sich bei einigen Angehörigen des Andergaster Hochadels unbeliebt zu machen, ist es angeraten, das Land zu verlassen, bis ein wenig Gras über die Angelegenheit gewachsen ist. Und von Andergast ist es bekanntlich nicht allzu weit bis Nostris.

MÖGLICHE EINSTIEGSSZENE: DAS TREFFEN IN DER ROHRDOMMEL

Die folgende Szene ist nur eine von vielen Varianten, wie das Abenteuer beginnt. Je nachdem, welche der oben genannten Optionen Sie gewählt haben, kann sie auch ganz anders ablaufen. Nehmen Sie den geschilderten Ablauf nur als Vorbild und passen Sie ihn an Hintergrund und Charakter der Helden an. Schon den Grund, warum die Helden an diesem schönen Sommertag gemeinsam in der *Rohrdommel* zusammensitzen, überlassen wir der Phantasie Ihrer Spielrunde. Möglicherweise ist es reiner Zufall, dass sie hier sind und nur an diesem einen Tisch noch Plätze frei waren (aus aventurischer Sicht also so etwas wie göttliche Fügung).

In dieser Szene ist es die Wirtin *Ulwine Ebersbacher* (siehe Kasten), die von Deoderich beauftragt wurde, nach möglichen Expeditionsteilnehmern zu suchen. Sollten Sie eine andere Möglichkeit gefunden haben, den Auftrag an die Helden heranzutragen, müssen Sie das natürlich ändern.

Ob die Helden sich schon kennen und gemeinsame Abenteuer erlebt haben oder nicht, ist hingegen nicht so wichtig – hier müssen Sie nur wenig anpassen.

Man kann in der *Rohrdommel* zwar nicht übernachten, aber sie ist bei Ortsfremden sehr beliebt, da Ulwine dafür sorgt, dass sich hier häufig Barden, Musikanten, Gaukler oder auch thorwalsche Skalden einfinden und ihre Künste zum Besten geben. Eingefleischte Nostrier hingegen sind hier eher selten anzutreffen, da denen hier zu viel ‚fremdes Volk‘ herumlungert. So kann man hier häufig Menschen aus entfernten Ländern treffen und läuft nicht Gefahr, einen heimlichen ‚Fremden-Zuschlag‘ auf Getränke und Speisen zahlen zu müssen.

Wenn einer der Helden selbst Gaukler ist oder so wirkt, als könne er die Gäste unterhalten, tritt Ulwine an ihn heran und bietet ihm für diesen Abend freie Getränke, wenn er es schafft, die Anwesenden für sich einzunehmen. (In diesem Fall sollten Sie den Spieler beschreiben lassen, was er wie vorzuführen gedenkt, und ihn dann drei passende Talentproben ablegen lassen – entweder auf das gleiche Talent, zum Beispiel *Musizieren*, oder auf verschiedene, wie etwa *Überreden* und *Gaukelleien*. Schafft der Held weniger als 3 TaP* bei den drei Proben zusammen, wird er ausgebuht und muss seine Getränke selbst zahlen, aber 9 TaP* in Summe verschaffen ihm viele neue Freunde und er kann sich nach Herzenslust auf Kosten des Hauses betrinken.)

Die *Rohrdommel* ist ein geräumiges Haus im Stadtteil Altnostria, nicht weit vom bunten Tsa-Tempel entfernt. Seine großen Fenster stehen weit offen, solange das Wetter mild genug ist (und das ist es derzeit), sodass die Luft im Inneren meistens recht frisch ist. Wenn es kalt wird, entzündet Schankknecht *Murro* ein Feuer in dem großen Kamin, der dann bald von den Gästen umlagert wird. An den Wänden hängen Merkwürdigkeiten aus aller Herren Länder, die irgendwelche Seeleute anstelle von Bezahlung hier gelassen haben: bunte Holzmasken, Speere, Keulen und Helme aus verschiedenen Kulturen. Nur wer sich gut auskennt (mindestens 3 TaP* in *Geographie*), erkennt, dass einige der Gegenstände plumpe Fälschungen sind – was Ulwine aber nicht weiter bekümmert, solange es nur gut oder interessant aussieht. Tagsüber ist nicht viel Betrieb, erst am späten Nachmittag füllen sich die sieben Tische, an denen jeweils zwei Bänke stehen.

Wenn die Helden nicht sowieso schon Stammgäste sind, fallen sie natürlich als Neulinge auf, und so setzt sich Ulwine an ihren Tisch und beginnt sie auszufragen: wo sie herkommen, wo sie hinwollen, was es Neues gibt in der Welt und so weiter. Dabei gibt sie sich ebenso gesellig wie neugierig, fragt aber nicht weiter, wenn sie das Gefühl hat, dass ein Held über irgendetwas nicht sprechen will. Findet sie interessante Gesprächspartner, dann gibt sie auch das eine oder andere Freigetränk aus. Ihr eigentliches Ziel ist es, den Helden auf den Zahn zu fühlen, ob sie ‚Freischaffende‘ sind, denn es kommt immer wieder mal vor, dass irgendjemand auf der Suche nach Söldnern oder Abenteurern an sie herantritt. (Wenn Sie wollen, kann ein Held das nach einer gelungenen *Menschenkenntnis*- oder *Gassenwissen*-Probe +3 auch so einschätzen. Hier können Sie allen Helden, die eine passende *Kulturkunde* haben, einen Bonus von 3 Punkten

einräumen: *Nostrial/Andergast* ebenso wie *Mittelreich*, *Horasreich* und so weiter, denn dieses Vorgehen ist international üblich. Nur nichtmenschliche Kulturen und solche ohne größere Städte bekommen diesen Bonus nicht – also etwa zwergische und elfische Kulturkunde, Amazonen, Ferkinas, Gjalskerländer etc.)

Es bleibt Ihnen überlassen, ob sie das schon mit dem Hintergrundgedanken tut, dass sie fähige Leute für Magister Deoderich suchen soll – dann wird sie schließlich mit diesem Vorschlag rausrücken, sobald sie zu dem Schluss gekommen ist, passende Leute vor sich zu haben –, oder ob sie erst später von Deoderich beauftragt wird – dann kommt es erst am nächsten Tag zu der folgenden Szene.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Auf euer Wohl, meine lieben Gäste!“ Die einäugige Wirtin hebt den Becher und lächelt euch freundlich an, bevor sie einen tiefen Zug nimmt. Dann wird ihre Miene auf einmal geheimnisvoll, und sie beugt sich nach vorne, als wolle sie euch ein Geheimnis anvertrauen.

„Sagt einmal, habt Ihr eventuell Interesse an einer Arbeit? Ich kenne jemanden hier in der Stadt, der gerade ein paar tatkräftige Leute für eine Expedition sucht.“ Sie schaut euch erwartungsvoll an.

Sollten sich die Helden interessiert zeigen, sagt sie ihnen, dass sie am Vormittag des kommenden Tages die Magierakademie vor den Toren der Stadt aufsuchen und dort nach Magister Deoderich von Gorsten fragen sollen.

DIE AKADEMIE VON LICHT UND DUNKELHEIT

Etwa drei Meilen vor den Toren der Stadt liegt die nostrische Magierakademie, deren vollständiger Name ‚Arkane Lehr- und Forschungsanstalt vom Dualismus zwischen Licht und Dunkelheit zu Nostria, Königlich-Nostrisches Lehrinstitut der Zauber‘ lautet. Außerhalb von Nostria gilt die Magierschule als rückständig (wie ja eigentlich alles, was aus Nostria kommt), ihre Abgänger als phantasielos. Innerhalb der Landesgrenzen ist sie jedoch sehr einflussreich, seit eine Abgängerin der Akademie zur Königin des Landes wurde: Yolande II. Kasmyrin (geboren 1008 BF) ist durch die Seuche von 1027 BF überraschend zur Thronerbin geworden, und so bestehen enge Verbindungen zwischen Akademie und Thron. Die Akademie gehört zwar der Weißen Gilde an, gilt jedoch als tolerant, was ihr gute Kontakte zu grauen Akademien ermöglicht. Trotz ihres Namens steht Forschung nicht im Vordergrund, stattdessen die Erziehung der Eleven zu verantwortungsvollen Stützen der nostrischen Gesellschaft. In die zahlreichen Kriege gegen Andergast hat sich die Akademie jedoch nie hineinziehen lassen, trotz eifriger Bemühungen des nostrischen Adels.

Standesdünkel werden hier als Untugend angesehen, und so leben Magier und profane Bedienstete gemeinsam unter einem Dach und respektieren sich gegenseitig – so jedenfalls das Ideal, das sicherlich nicht in allen Fällen erfüllt wird.

ULWINE EBERSBECHER

Ulwine ist eine kleine, pummelige Frau Mitte vierzig mit geröteten Backen und einer Augenklappe über dem linken Auge, die ihr ein verwegenes Aussehen verleiht. Obwohl sie zeit ihres Lebens von großen Abenteuern geträumt hat, hat sie das Land Nostria nie verlassen und auch nicht in einem der Kriege gegen die Anergaster gekämpft. Die Augenklappe stammt vielmehr von einer Krankheit, die sie schon in ihrer Kindheit hatte – damals verfügten ihre Eltern nicht über das Geld für einen Heiler, und so erblindete sie auf einem Auge. Da die meisten Gäste aber eine Augenklappe weniger beunruhigend finden als einen bleichen Augapfel ohne sichtbare Pupille, trägt sie die Klappe ständig und lüftet sie nur mal kurz für besonders neugierige und mutige Gäste.

Sie hat von ihrer Jugend an immer als Schankmagd und Köchin gearbeitet, bis die alte Besitzerin der *Rohrdommel* im Jahr des Unglücks an der Seuche verstarb und ihr die Gaststätte überließ. Seitdem führt Ulwine das Haus gemeinsam mit ihrem Mann *Torwen* und ihren beiden zwanzigjährigen Zwillingen *Murro* und *Kasmyra*. An der Dekoration des Hauses hat sie nicht viel geändert, aber durch ihre joviale und weltoffene Art hat sich die Stimmung deutlich gewandelt – zum wirtschaftlichen Vorteil. Dazu zählt auch ihre Bemühung, möglichst oft Barden, Musikanten, Geschichtenerzähler oder Gaukler einzuladen, deren Auftritte das Publikum anziehen.

Die Wirtin schließt schnell Freundschaft mit ihren Gästen, und bis auf die Vorurteile gegen Orks und Anergaster hat sie keine Vorbehalte gegen Fremde (wobei sie noch nie mit einem echten Ork oder Anergaster zu tun hatte). Sie ist ernsthaft an ihren Mitmenschen und allen Erzählungen aus der weiten Welt interessiert, wobei sie alle Berichte aus den sagenhaften Tulamidenlanden mit ihren fliegenden Teppichen und den exotischen Schleiertänzerinnen am meisten reizen.

Ulwine hat gute Verbindungen mit vielen ‚Ausländern‘ in der Stadt, und sie hat sich recht bald einen Ruf als Vermittlerin für ‚Gelegenheitsarbeiter‘ erarbeitet: Seien es Söldner für die Begleitung einer Warenlieferung, seien es Boten für das Überbringen von Botschaften in abgelegene Gegenden, seien es Ortskundige in den nahen Wäldern – sie findet meistens die Richtigen für ihre Auftraggeber und bekommt dafür einen Anteil des jeweiligen Solds.

Im Vergleich zu anderen Lehranstalten ist die Kontrolle der Schüler hier eher gering, denn es wird Selbstdisziplin verlangt. Und wer nicht genug Interesse zeigt, wird das bei der nächsten Prüfung allzu schmerzhaft spüren, so die Überzeugung der Dozenten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dem Anwesen, vor dem ihr steht, sieht man nicht sofort an, dass es eine Magierakademie ist. Eine doppelt

mannshohe Holzpalisade mit Wassergraben davor umgibt ein anscheinliches Gelände, und durch das weit offen stehende Tor erkennt ihr einen wildromantischen Garten. Eine Allee mit uralten Bäumen führt vom Tor zu einem erhabenen Hauptgebäude.

Niemand hindert euch daran, das Grundstück zu betreten, und nun seht ihr an mehreren Stellen Magier stehen, die ihre Schüler offensichtlich unter freiem Himmel unterrichten. Rechter Hand blitzt die Wasserfläche eines Weihers zwischen den Bäumen hervor, der von einer Brücke überquert wird, und gerade ertönt von dort fröhliches Gelächter – ein Schüler schwebt mehrere Schritte über der Wasseroberfläche und wirbelt dabei mit Armen und Beinen, als wolle er damit sein Gleichgewicht halten. Dabei bietet er ein derart hilfloses Bild, dass seine Mitschüler ihr Lachen nicht zurückhalten können. Gerade als ihr das zweistöckige Akademiegebäude erreicht, hört ihr ein erschrockenes Quieken und dann lautes Platschen – anscheinend wurde der Schwebezauber vorzeitig beendet, was den Mitschülern nun umso größere Freude bereitet.

Vor euch liegt eine geräumige Veranda, auf der mehrere Sitzgruppen aufgestellt sind. Ein etwa fünfzehnjähriges Mädchen mit schulterlangem, braunem Haar und einem erstaunlich schmalen Gesicht springt auf und kommt euch entgegen. „Willkommen in der Arkanen Lehr- und Forschungsanstalt vom Dualismus zwischen Licht und Dunkelheit zu Nostria!“, begrüßt euch die junge Frau, und es klingt auswendig gelernt. „Womit kann ich Euch dienen?“

Filicia von Donnersberg ist eine fleißige, aber nicht allzu begabte E Levin aus adligem Elternhaus, die die Aufgabe hat, Besucher zu begrüßen und dorthin zu führen, wo ihre Wünsche erfüllt werden können. Sobald die Helden nach Magister Deoderich fragen, nickt sie eifrig und erklärt, dass sie schon erwartet werden. Sie führt sie durch das mit Grünspan überzogene Portal in eine Halle und von dort aus über eine breite Treppe in das obere Geschoss. An einer der vielen eisenbeschlagenen Eichentüren bleibt sie stehen und klopft kräftig an.

MAGISTER DEODERICH VON GORSTEIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als sich die Tür von Magister Deoderichs Studierstube öffnet, schlägt euch eine Wolke aus vielerlei Gerüchen entgegen. Dominant ist der Duft uralter Bücher, der nur von den Gelehrtesten von euch als angenehm empfunden wird, hinzu kommt der scharfe Geruch

von Alkohol, menschlichen Ausdünstungen, Staub und ranzigem Fett.

Das Zimmer selbst wird nur von zwei rußenden Öllampen mäßig ausgeleuchtet, das einzige Fenster ist mit einem Laden verschlossen, der aussieht, als sei er seit Generationen nicht mehr geöffnet worden. In der Mitte des Zimmers steht ein großer Eichentisch, auf dem sich ein Sammelsurium von Dingen stapelt. Da liegen aufgeschlagene Bücher zwischen hölzernen Kästchen, Schriftrollen unter wackelig stehenden Tiegeln mit verschnörkelten Aufschriften, unter einem Stapel Ledersäckchen könnt ihr den zahnlosen Kiefer eines Krokodils erkennen, nicht weit davon glotzt euch ein menschlicher Schädel mit spitz zugefeilten Zähnen entgegen, auf einem wackeligen Turm aus weiteren Büchern balanciert ein Miniaturabbild eines Wasserspeiers neben der Leiche einer handtellergroßen Spinne, das Licht einer Lampe fällt auf einen Bernsteinklumpen mit einem vielbeinigen Insekt darin, daneben liegt ein Lederhandschuh mit nur vier Fingern, auf dem ein wachsüberzogener Kerzenständer in Form einer Drachenklaue steht, und eine leere Weinflasche lehnt sich vertrauensvoll an eine mit sieben Schlössern verschlossene Holzschatulle. Über all dem schwebt, an einer schmiedeeisernen Kette aufgehängt, ein mottenzerfressener, ausgestopfter Adler in ewigem Gleitflug.

An den Wänden stehen Regale, auf denen sich das Durcheinander des Tisches fortsetzt. Wenn die Bücher und Schriftrollen einer bestimmten Sortierung folgen, dann bestimmt einer, die nur von einem genialen Geist wie dem des Magisters durchschaut werden kann. In einer Batterie von runden Gläsern dümpeln Dinge, die ihr auf die Schnelle nicht erkennen könnt, aber manche davon starren euch mit toten Augen an. Neben dem überladenen Tisch steht eine junge Scholarin an einem üppig beschnitzten Stehpult und müht sich, mit Feder und Tintenfass bewaffnet, eilig Buchstaben auf ein Pergament zu malen, während hinten im Raum ein weißhaariger Mann im Kreis spaziert und irgendetwas in einer gelehrten Sprache diktiert. Es wirkt nicht so, als habe er euch überhaupt wahrgenommen, denn er unterbricht seinen Redefluss nicht, und die Scholarin wagt es wohl nicht, von dem Schriftstück aufzublicken, sonst käme sie mit dem Schreiben nicht hinterher.

Nur Helden, die des Bosparano mächtig sind, können verstehen, um was es im Diktat des Gelehrten geht: Es handelt sich um eine Beschreibung der sechs aventurischen Elemente Wasser, Feuer, Luft, Erz, Humus und Eis und die ihnen zugeordneten menschlichen Charakterzüge. Sollte dem betreffenden Helden nun eine *Magiekunde*-Probe mit mindestens 3 TaP* gelingen, so erkennt er, dass die von Deoderich benutzte Zuordnung unter Gelehrten seit mindestens hundert Jahren als veraltet gilt.

Der Magister ist in der Tat viel zu versunken, um die Anwesenheit der Helden von sich aus wahrzunehmen. Solange sie ihn nicht auf sich aufmerksam machen (ein leises Räuspern reicht dafür nicht, es muss schon so deutlich sein, dass der Magister seine eigenen Stimme nicht mehr hört), setzt er seinen kreisrunden Spaziergang auf den verschlissenen Resten eines tulamidischen Teppichs fort und rezitiert den gelehrten Text, ohne auch nur ein einziges Mal aufzublicken. Erst nach einigen Minuten schaut er von sich aus auf und bemerkt sie.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der alte Mann schreckt aus seinen Gedanken und starrt euch an, als wäret ihr Diebe, die in seine Kammer eingedrungen sind, um ihn auszurauben.

„Bei der erkenntnisreichen Hesinde, könnt ihr nicht anklopfen, bevor ihr mich stört? Wer seid ihr überhaupt?“, beklagt er sich und runzelt äußerst missmutig die Stirn.

Wenn die Helden nun beteuern, sehr wohl angeklopft zu haben, zeigt sich der Magier halsstarrig und behauptet, dass das nicht sein könne, sonst hätte er es ja hören müssen. Er lässt sich da auch nicht weiter beirren – er ist es gewöhnt, dass er immer seinen Willen bekommt und ihm Recht gegeben wird, also kommt er gar nicht auf die Idee, diesmal zurückzustecken.

Es bleibt zu hoffen, dass die Helden die Situation so meistern, dass sich doch noch ein normales Gespräch mit dem Magister ergibt. Schließlich schickt dieser die junge Scholarin los, um etwas Tee für seine Gäste zu besorgen, und mustert sie dann einen nach dem anderen. Dabei lässt er sich sehr deutlich anmerken, wer ihm gefällt und wer nicht. Positiv reagiert er natürlich auf Magier, Gelehrte und Adlige, sofern sie wie Zwölgöttergläubige aussehen. Personen mit zweifelhaftem Hintergrund (Sozialstatus unter 5, Streuner, Piraten etc.) beachtet er entweder gar nicht oder mit sicht-

MAGISTER DEODERICH VON GORSTEN

Der Magier ist fast achtzig Jahre alt und damit für nostrische Verhältnisse steinalt. Schon als Knabe wurde sein magisches Talent entdeckt und er an die Akademie übergeben, die er seitdem kaum einmal verlassen hat. Er hat Generationen

von Eleven in Analysezauberei und Geschichte unterrichtet, und er war so streng und hart zu seinen Schülern, wie das eben üblich ist. Diese über fünfzig Jahre Lehre haben ihn geprägt – er hält jeden in seiner Umgebung für beh-

rungswürdig, nicht einmal die Spektabilität der Schule ist vor seinen besserwisserischen Vorträgen sicher.

Er ist recht kompetent in seinem Fachgebiet, hält sich aber (mangels Vergleichsmöglichkeiten) für geradezu genial. Und er bedauert es zutiefst, dass die aventurische Gelehrtenwelt diese Genialität immer noch nicht erkannt hat. Den einzigen Grund dafür sieht er schlicht in dem Pech, dass er nie eine Gelegenheit hatte, seine überlegenen Fähigkeiten einem großen Publikum unter Beweis zu stellen. Doch das soll sich jetzt ändern, denn in den Artefakten, die er in den letzten Wochen untersucht hat, sieht er endlich die lange ersehnte Gelegenheit gekommen (siehe Seite 5f.).

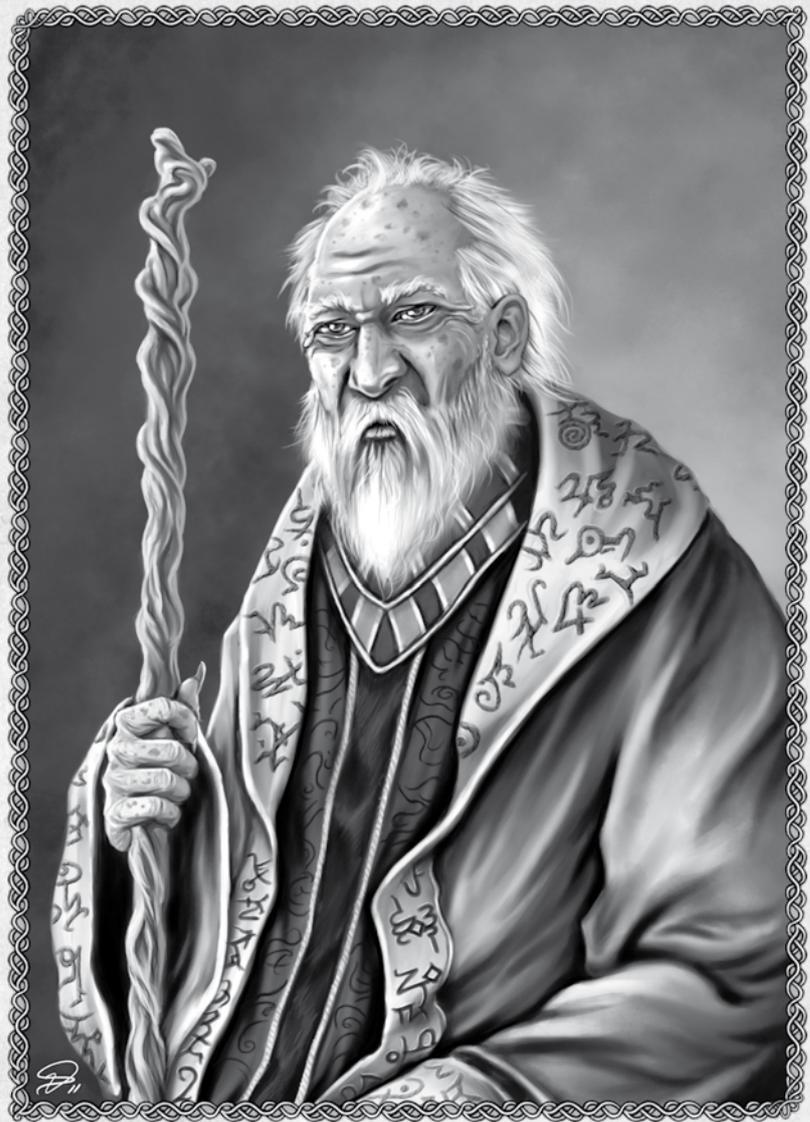
Darstellung: Stellen Sie Deoderich als verküchert und uneinsichtig dar. Widerspruch ist für ihn so undenkbar, dass er ihn zumeist einfach überhört – seine leichte Schwerhörigkeit kommt ihm da gerade recht. Auch eigentlich überzeugenden Argumenten verschließt er sich, indem er halsstarrig nicht darauf eingeht. Die Helden fahren am besten, indem sie ihn einfach reden lassen und allerhöchstens interessierte Rückfragen stellen, die ihm die Gelegenheit geben, sein Wissen unter Beweis zu stellen.

DAS PROBLEM MIT STOLZEN HELDEN – ODER SPIELERN

Viele Spieler haben es gar nicht gerne, wenn sie es mit arroganten Meisterpersonen zu tun haben, ohne an ihnen gleich ihr Mütchen kühlen zu können. Das ist auch durchaus verständlich, denn Rollenspiel soll ja eine Abwechslung zur Realität sein, und in der Realität hat wohl jeder seinen Ärger mit Vorgesetzten, Lehrern, Dozenten oder dergleichen und nicht die Möglichkeit, sich so dagegen zu wehren, wie man das gerne täte. Wenn man sich in Aventurien wieder solchen Leuten gegenüber sieht, kann es schon mal passieren, dass der Held so aus der Haut fährt, wie es der Spieler nicht kann. In anderen Fällen ist der Held einfach zu stolz, um sich eine Behandlung wie die des Magisters gefallen zu lassen (und manchmal mag es eine Kombination aus beidem sein).

Andererseits kann die Begegnung mit Deoderich gerade aufgrund dessen Eigenarten sehr unterhaltsam werden, wenn die Spieler sich darauf einlassen können.

Hier ist Fingerspitzengefühl von Ihnen als Meister gefordert, um Ihre Spieler richtig einzuschätzen. Befürchten Sie schon im Vorfeld, dass die Szene missglücken könnte, dann können Sie vorsorgen: Mildern Sie Deoderichs Auftreten ab, stellen Sie ihn eher als schusseligen Professor denn als arroganten Gelehrten dar. Oder aber Sie bereiten die Helden durch Filicia von Donnersberg vor, die sie ausdrücklich vor den Eigenarten des Magisters warnt und um Geduld bittet.



Wenn Sie es aber darauf ankommen lassen und es schiefzu-gehen droht, können Sie auch kurzfristig noch Maßnahmen ergreifen. So liegt es außerhalb von Deoderichs Vorstellungsvermögen, dass sich jemand über ihn lustig machen könnte. Wenn also zum Beispiel jemand anfängt, ihn hinter seinem Rücken zu imitieren, nimmt er das überhaupt nicht wahr, selbst wenn er es eigentlich sehen müsste. Unterschwelligen Spott begreift er nicht und geht deswegen nicht darauf ein. Wenn Sie es auf die Spitze treiben wollen, können Sie ihn sogar lächerlich machen. So könnte ihm nach einer ungeschickten Bewegung eine mumifizierte Goblinhand aus einem Regal auf die Schulter fallen und in einer Falte seines Gewandes hängen bleiben, ohne dass er es bemerkt. Während er also gestenreich doziert, droht die Mumienhand ständig herabzufallen, und vielleicht ‚wandert‘ sie durch seine Bewegungen auch noch an andere Stellen. Denken Sie hierbei ruhig zum Beispiel an den famosen Filmsketch Loriots mit der Nudel.

Wichtig ist aber, dass Sie nicht völlig übertreiben. Der Magister ist absonderlich, und man kann über ihn lachen. Aber er ist dennoch ein Gelehrter – wenn die Helden ihn allzu lächerlich finden, werden Sie sich kaum von ihm auf eine abenteuerliche Queste aussenden lassen.

barer Herablassung. Nivesen, Norbarden, Thorwaler und auch Zwerge betrachtet er als Barbaren, die sich jedoch immerhin Mühe geben, die Errungenschaften der Zivilisation anzunehmen. Angehörige anderer Rassen, etwa Tulamiden, Mohas etc. wecken in erster Linie seine Neugier, er betrachtet sie wie eine Tierart, von der er bisher nur gehört hat, aber noch kein leibhaftiges Exemplar erleben durfte. Dabei kommt er nicht auf die Idee, dass dieses Verhalten unhöflich wirken könnte. Gehört jedoch ein Elf zu der Gruppe, so zeigt er sich höchst erfreut. Doch auch diese Freude liegt nicht etwa darin begründet, dass er gute Erfahrungen mit Elfen gemacht hat, sondern dass er sie für ein besonders lohnenswertes Studienobjekt erachtet.

Nachdem die Helden sich vorgestellt haben, tritt Magister Deoderich an den völlig überladenen Tisch und zieht unter einer mit zahlreichen Notizen versehenen Sternenkarte einen kleinen, silbernen Ring hervor und hält ihn mit geradezu triumphierender Geste in die Luft: „Dies hier ist ein echter Albenring. Habt Ihr ein derartiges Preziosum schon einmal gesehen?“

Er geht davon aus, dass die Helden ebenso beeindruckt von dieser Tatsache sind wie er, und wird es nicht wahrnehmen, sollten sie es nicht sein.

An dieser Stelle können Sie eine *Sagen/Legenden*-Probe von den Helden verlangen, die um 7 Punkte erleichtert ist, wenn der betreffende Held über *Kulturkunde Thorwal* verfügt.

0 TaP*: Alben? Nie gehört.

Ab 1 TaP*: Alben ist ein veralteter Ausdruck für Elfen.

Ab 3 TaP*: Die Thorwaler reden davon, dass in ihren Bergen Alben leben sollen – vermutlich Kobolde oder sowas. Jedenfalls kann es sich nicht um Elfen handeln.

Ab 5 TaP*: Alben sollen angeblich menschenscheue Zauberschmiede sein, die Artefakte von großer Macht herstellen können.

Ab 7 TaP* bei einem Nicht-Thowaler: Die Thorwaler berichten immer wieder von zaubernden Zwergen in ihren Bergen, die magische Gegenstände herstellen können. Außerhalb von Thorwal geht man aber davon aus, dass es sich nur um eine Legende handelt, da nur die wenigsten Zwerge zaubern können – und die wenigen, die das tun, stellen dann keine Metallwaffen her, weil sie Metall nicht mögen.

Ab 7 TaP* bei einem Thorwaler: Alben sind Zauberwesen aus den Tiefen der unzugänglichen Berge. Sie sollen unsterblich sein, klein wie die Zwerge, aber in der Lage, Waffen, Rüstungen und andere Gegenstände zu schmieden und mit Zaubermacht auszustatten. Aber sie lieben die Menschen nicht und sind schwer dazu zu überreden, sich von einem solchen Gegenstand zu trennen, heißt es.

DER ALBENRING

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als Deoderich feststellt, dass ihr euch nicht viel unter dem Begriff Alben vorstellen könnt, runzelt er verwundert die Stirn und schüttelt den Kopf. Dann hebt er den Zeigefinger und beginnt zu dozieren:

„Zahlreiche Legenden der Thorwaler berichten von einem wunderlichen Volk von Zauberschmieden, das zurückgezogen in den thorswalschen Bergen haust. Es heißt, sie könnten mit wenigen Hammerschlägen Kunstwerke von ungekannter Schönheit und voller magischer Macht herstellen. Nun ja, es ist ja durchaus bekannt, dass auf die Aussagen eines Thorwalers wenig gegeben werden kann, pflegen diese Leute doch jede Erzählung mit allzu wundersamen Details auszuschnücken. Hinzu kommt, dass sich die einzelnen Berichte sehr deutlich unterscheiden und gar widersprechen. So werden Alben manchmal als kleine, hutzlige Zwerge beschrieben, manchmal als Menschen in üppig geschmückten Rüstungen, manchmal auch als Hünen mit nackten Oberkörpern. So mag es wenig verwundern, dass sich die ernstzunehmende Wissenschaft bis heute nicht mit dieser fixen Idee beschäftigt hat. Doch dass das ein Fehler war, dafür halte ich den Beweis in Händen.“

Triumphierend reckt er den Ring in die Höhe. „Untersuchungen der magischen Aura dieses Artefakts haben eine Magie zum Vorschein gebracht, wie sie bisher noch nirgends beobachtet wurde. Versteht Ihr, was das für Folgen hat? Ich habe hier eine Art der Zauberei entdeckt, die in der Wissenschaft so bisher noch völlig unbekannt ist!“

Seine Augen strahlen vor Begeisterung, als sei er ein Kind, das ein lange erträumtes Spielzeug bekommen hat.

Die Helden dürfen den Ring auch näher betrachten. Es handelt sich um einen breiten Ring aus Silber und Mondsilber (verlangen Sie eine *Alchimie*-Probe, um festzustellen, ob ein Held diese Metalle erkennt, ansonsten kann Deoderich das erklären), in den mehrere Diamantsplitter eingelassen sind. Ein filigranes Blättermuster zieht sich über die Außenseite, während auf der Innenseite ein abstraktes Wellenmuster zu sehen ist.

Helden mit einer elfischen *Kulturkunde* oder aber 5 TaP* in einer *Malen/Zeichnen*-Probe mit den Eigenschaften KL/KL/IN können in den Mustern elfische Einflüsse erkennen – mit der Einschränkung, dass Elfen üblicherweise keine Ringe tragen oder herstellen.

Wenn ein zaubermächtiger Held den ANALYS beherrscht und eine Probe +5 schafft, wird auch er feststellen, dass er die Repräsentation des Zaubers, der auf dem Ring liegt, nicht kennt.

Ab 4 ZfP*: Die Repräsentation ähnelt ein wenig der elfischen, ist aber doch deutlich anders. Außerdem liegt eine Abart des FLIM FLAM auf dem Ring (nur erkennbar, wenn der Zaubernde diesen Zauber selbst beherrscht), gekoppelt mit wenigstens einem Hellsicht- und einem Einflusszauber.

Ab 7 ZfP*: Der Hellsichtzauber hat Ähnlichkeiten mit dem EXPOSAMI, der Einflusszauber könnte eine Variante des ATTRIBUTO sein.

Sobald die Helden den Ring ausreichend betrachtet haben, zieht Deoderich mit verschwörerischer Miene einen weiteren Gegenstand unter einem Pergament hervor: einen Hals-

reif aus Kupfer und einem matt silbrig glänzenden Metall (*Alchimie*-Probe +5: Mindorium, ein wertvolles magisches Metall). Auch seine Machart ist schwer einzuschätzen, der Stil exotisch. Der Magier erklärt, dass dieser Reif zwar dem Ring ähnele, aber keineswegs ein Werk der Alben sei – jedenfalls nicht der heutigen. Denn er sei im Riedemoor bei Riva gefunden worden, wo er über Jahrhunderte, wenn nicht Jahrtausende im Untergrund geschlummert habe. Da die Helden vermutlich nicht verstehen, was er damit sagen will, seufzt er ob ihrer vermeintlichen Begriffsstutzigkeit und erklärt:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Aber das ist doch eindeutig: Es gibt keinerlei Zweifel, dass der Ursprung der Magie auf diesem Reif der gleiche ist wie bei dem Ring. Und das wiederum bedeutet, dass die untergegangene Zivilisation im Riedemoor aus Alben bestanden haben muss! Also sind jene Alben, die heute zurückgezogen in Thorwal leben, die letzten Überlebenden einer Hochkultur, die vor langer Zeit fast ausgerottet worden ist! Versteht Ihr denn die Konsequenzen nicht? Neben Menschen, Elfen, Zwergen, Trollen, Echsenmenschen und wie sie alle heißen mögen, gibt es noch eine weitere Rasse in Aventurien – eine, die bisher von der Wissenschaft unbemerkt überlebt hat!“

Er blickt euch nacheinander an. „Das Einzige, was noch fehlt, ist ein eindeutiger Beweis für ihre Existenz. Und den sollt Ihr erbringen.“

Nun kommt Deoderich endlich zu dem Grund, warum er die Helden herbestellt hat. Sie sollen für ihn nach Thorwal reisen und einen Alben aufsuchen. Diesen sollen sie nach seiner Herkunft befragen, möglichst viel über ihn, seine Lebensgewohnheiten und natürlich die Geschichte seines Volkes herausfinden. Er lässt durchblicken, dass es ihm natürlich am liebsten wäre, wenn sie einen lebendigen Alben hierher nach Nostria bringen würden, damit er ihn hier studieren kann.

Die Helden bekommen die Überfahrt nach Thorwal und zurück bezahlt, außerdem pro Kopf eine Belohnung von 30 Dukaten, wenn sie Erfolg haben. Er ist bereit, ihnen einen Vorschuss in Höhe von 8 Dukaten pro Person sofort auszuhändigen. Zusätzlich erhält jeder nach Wahl einen Lebensoder einen Zaubertrank aus den Vorräten der Akademie (3W6 LeP bzw. AsP).

Wenn einer der Charaktere feilschen möchte, können Sie das entweder ausspielen oder mit einer *Überreden*-Probe regeln (allerdings sollten sich die Helden einigen, wer feilscht, denn nur einer kann eine Probe ablegen). Pro TaP* steigt die Belohnung um einen Dukaten, aber keinesfalls um mehr als 10 Dukaten. Über weitere magische Artefakte verfügt er nicht, ist aber bereit, ihnen den Albenring mitzugeben. Für alle weiteren Ausgaben müssen sie selbst aufkommen.

Folgende Informationen können die Helden noch von ihm erhalten:

MÖGLICHE STOLPERFALLE:

DIE HOCHHELFISCHE REPRÄSENTATION

Es ist nicht völlig auszuschließen, dass ein Held schon einmal mit der hochhelfischen Zauberrepräsentation zu tun hatte und sie deswegen jetzt wiedererkennt: zum Beispiel, wenn er schon einmal auf den Spuren der hochhelfischen Zivilisation gewandelt ist oder aus irgendeinem anderen Grund ein hochhelfisches Artefakt analysiert hat. Wenn also ein solcher Held wenigstens 4 ZfP* bei der ANALYS-Probe hat, erkennt er den Ring als einen Gegenstand von hochhelfischer Herkunft. Deoderich wird die Möglichkeit rundheraus abstreiten und sich dabei halsstarrig auf seine jahrzehntelange Erfahrung in der Objektanalyse berufen.

Doch auch wenn der Held hier mehr weiß als der Auftraggeber, sollte das kein Grund sein, Deoderichs Wunsch abzuschlagen. Denn die Möglichkeit, dass es sich bei dem Ring um ein Produkt eines lebenden Hochhelfen handeln könnte, ist eigentlich immer noch Anreiz genug, der Sache auf den Grund zu gehen.

☞ Den Ring hat ihm ein Wirt aus der Stadt verkauft, der ihn von einer Thorwalerin erhalten haben will, die ihre Zeche nicht bezahlen konnte.

☞ Sie habe behauptet, den Ring von einem Alben gekauft zu haben, und er sei verzaubert.

☞ Der Wirt heißt Rombur Fischberger, ihm gehört die Schänke *Hügel von Half*.

NACHFORSCHUNGEN IN NOSTRIA

Um herauszufinden, wo die Thorwalerin den Ring herhatte, müssen die Helden Rombur Fischberger befragen. Die Schänke ist allgemein bekannt, jeder Einheimischen kann den Weg zu ihr beschreiben.

IM HÜGEL VON HALF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Kneipe *Hügel von Half* liegt im Süden Nostrias zwischen Handwerksbetrieben und kleinen Händlern. Ihr Eingang wird von zwei rostigen Hellebarden flankiert, darüber hängen ebenso rostige Säbel.

Als ihr eintretet, schlägt euch der übliche Duft einer einfachen Gaststätte entgegen: verbrauchte Luft, Schweiß, schales Bier, kalter Pfeifentabak, irgendeine undefinierbare Suppe. Die Beleuchtung ist spärlich, und so braucht ihr ein paar Momente, bis ihr die Einrichtung erkennt. An einem halben Dutzend Tische sitzen insgesamt etwa zehn Männer und Frauen, und die meisten davon mustern euch interessiert. Es sind

verwegene Gestalten, bewaffnet und gerüstet, vermutlich Soldaten oder Söldner, die auf einen Auftraggeber hoffen. Den Blicken nach zu urteilen, die sich euch zuwerfen, sehen sie euch als Konkurrenten.

Hinter einem Tresen steht ein stämmiger Mann und nickt euch zu – das muss Rombur Fischberger sein.

„Na klar erinnere ich mich an die alte Schabracke. Ein Kleiderschrank von einer Frau, mit Muskeln wie Schiffstau. Und bechern konnte sie wie jeder anständige Thorwaler. Aber gut ging's ihr nicht. Ifirnja hieß sie, Ifirnja Torgulsdottir. Als sie reinkam, hatte sie ein blaues Auge, eine Platzwunde an der Stirn, und sie humpelte. Da war wohl jemand noch kräftiger gewesen als sie und hatte ihr 'ne gründliche Abreibung verpasst. Na ja, war ja auch erstaunlich, dass sie alleine war. In der Regel begegnet man den Nordländern schließlich nur in ganzen Rudeln. Dann hat sie Schnaps verlangt – mehr, als irgendeiner von meinen üblichen Gästen vertragen würde. Und sie hat erzählt, dass sie gerade von der *Wellenschwinge* geworfen worden ist – ein thorwalsches Schiff, das hier öfters anlegt. Hat sich wohl mit dem Käptn angelegt. Und dann, so von einem Augenblick auf den anderen, da beginnt sie zu brüllen und rumzuschreien. Und eh ich mich versehe, hat sie schon den Hartwin, der ihr gegenüber saß, mit einem gewaltigen Schwinger in Borons Arme geschickt. Durch den halben Raum ist er geflogen, und hatte noch zwei Wochen lang Kopfschmerzen. Wir haben nie rausgefunden, warum sie auf einmal so sauer geworden ist, aber plötzlich war sie wie ausgewechselt. Die reinste Dämonin!“

Er schüttelt den Kopf, als könne er es immer noch nicht fassen. „Zum Glück waren aber die Hausnern da, die selber thorwalsches Blut in den Adern haben. Zu viert haben sie es geschafft, die Thorwalerin niederzuschlagen, bevor sie meine Einrichtung zerlegt hat. Na ja, als sie wach war, tat es ihr anscheinend leid. Und als Bezahlung für den ganzen Schaden hat sie mir halt diesen Ring gegeben. Hat irgendwas gefaselt, dass ihr ein echter Albe den Ring geschmiedet habe und dass er verzaubert sei ... und man könne ihn bestimmt für gutes Geld an einen Zauberer verkaufen. Was soll ich sagen, ich hab' ja ein gutes Herz, also hab' ich mich darauf eingelassen. Und, Rondra sei Dank – es hat dann ja auch geklappt. Der alte Deoderich war ganz versessen auf diesen Ring.“

Wenn die Helden nun fragen, ob er weiß, wo Ifirnja dann hingegangen sei, verrät er, dass sie beim Stoerrebrandt-Kontor als Lastenträgerin arbeitet. Mehr weiß er aber nicht, und er habe ihr auch sehr deutlich gesagt, dass sie in diesem Hause nicht mehr willkommen sei.

BEIM STOERREBRANDT-KONTOR

Das Kontor ist ein Lagerhaus am Hafen, das – wie fast alle Häuser hier – schon bessere Zeiten gesehen hat. Die Hafengegend ist allgemein sehr heruntergekommen, hier treiben sich vor allem Bettler und üble Schlagetots herum, sodass sich die Stadtwache kaum in diese Gegend wagt. Die Helden werden sehr genau gemustert, während sie hier entlang kommen, aber sie sehen zu wehrhaft aus, um angegangen zu werden. Nur Huren und Lustknaben zeigen ihre zweifelhaften Vorzüge, und bettelnde Kinder hängen sich immer

ROMBUR FISCHBERGER

Der Wirt ist ein alter Veteran aus unzähligen Scharmützeln mit den Andergastern. Als er merkte, dass seine Knochen die vielen Gefechte übel nahmen und die Wunden nicht mehr so schnell verheilten wie früher, wollte es das Schicksal, dass er nach einer Schlacht über die Leiche eines Mannes stolperte, der wohl nur aus Versehen zwischen die Fronten geraten war. Seine Kleidung war mittelreichisch, seine Bewaffnung besser als die jedes Andergaster Soldaten – und vor allem trug er eine prall gefüllte Geldkatze am Gürtel. Rombur nahm sie heimlich an sich und quittierte den Dienst. Ein Zwölfstel der Beute spendete er der Phex-Kirche, um sich beim Gott des Glücks zu bedanken, aber der Rest reichte immer noch, um diese Gaststätte zu pachten. Seine Gäste sind vor allem Soldaten und Gardisten. Der Umgangston ist rau, aber herzlich, und Gäste aus fremden Ländern sind nicht gern gesehen – außer es sind Thorwaler, mit denen es sich sehr fein zechen und prügeln lässt.

Darstellung: Rombur ist wie seine Gäste. Er kümmert sich wenig um gutes Benehmen, redet und lacht laut und ist einigermaßen trinkfest – und am liebsten sind ihm Gäste, die genauso sind. Dementsprechend hängt seine Reaktion auf die Helden davon ab, wie die Gruppe zusammengesetzt ist. Machen Sie es ihnen nicht zu einfach: Rombur mag keine Fremdländer, keine Zauberer, keine Elfen und keine Adligen – auch wenn er bei Adligen vorsichtig ist, sie das merken zu lassen. Und all diese Leute mag er schon gar nicht, wenn sie neugierig sind. Leicht haben es hingegen gestandene Kriegersleute – also Soldaten und Söldner. Junge Ritter, die noch grün hinter den Ohren sind, zählen in seinen Augen eher zu den Adligen als zu den Kämpfern. Gutaussehende Frauen wiederum haben keine großen Schwierigkeiten, mit ihm ins Gespräch zu kommen.

Wenn sich die Helden bei ihren Befragungen ungeschickt anstellen, können Sie ihnen durchaus Proben in *Menschenkenntnis* oder *Gassenwissen* abverlangen, die zum Beispiel durch den Vorteil *Soziale Anpassungsfähigkeit* erleichtert sein können. Bei ansehnlichen Erfolgen (schätzen Sie selbst ein, welcher Held wie viele TaP* benötigt) können Sie den Spielern verraten, dass möglicherweise einfach andere Helden die Fragen stellen sollten, um Antworten zu bekommen.

Natürlich erinnert sich Rombur an den Ring. Wenn er von dem richtigen Helden angesprochen wird, berichtet er bereitwillig darüber.

wieder an die Helden. Wenn sie nicht aufpassen, könnte es durchaus sein, dass ihnen nachher der eine oder andere kleine Gegenstand fehlt.

Schließlich erreichen sie das Kontor, das aus einem Lagerhaus und einem Verwaltungsgebäude besteht. Gerade wird ein Ochsenengespann mit schweren Ballen beladen, die einige kräftige Männer und Frauen aus dem Lagerhaus heraus schleppen. Eine davon ist sofort als Thorwalerin zu erkennen: Sie überragt alle anderen um mehr als Haupteslänge und ist auch deutlich breiter als jeder andere hier. Die Muskeln an ihren Oberarmen wölben sich beachtlich, als sie einen gewaltigen Ballen anhebt, den ansonsten nur jeweils zwei Träger tragen können.

Wenn die Helden sie ansprechen, gibt sie sich wortkarg – sie muss arbeiten und hat keine Zeit für „Geschwätz“. Wenn die Helden ihr Geld anbieten oder sie in eine Gaststätte einladen, wird sie sofort freundlicher. Dennoch kann sie im Moment hier nicht weg, verabredet sich aber für den Abend in einer Kneipe nach Wahl der Helden (nur nicht im *Hügel von Half*, da sie dort Hausverbot hat).

İFİRNJAS GESCHICHTE

An dieser Stelle haben wir İfirnjas Bericht zu einem fortlaufenden Text zusammengefasst. Natürlich können Sie ihn so übernehmen, aber schöner wäre es, wenn Sie die entsprechenden Informationen in ein Gespräch einflechten. Lesen Sie sich den Text im Vorfeld durch und prägen Sie sich die wichtigen Dinge ein, sodass Sie es frei erzählen und dabei auf Fragen und Anmerkungen der Spieler jederzeit eingehen können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ich stamme aus Hjalsingor. Wie, ihr kennt Hjalsingor nicht? Kaum zu glauben! Das ist eine Stadt am Fuß der Hjaldorberge. Auf der Premer Halbinsel! Prächtiger Ort, mit großen Häusern und tapferen Männern und Frauen. Der Stolz von ganz Thorwal, überall spricht man nur mit größtem Respekt von dem Ort. Und dort bin ich aufgewachsen. Aber in den letzten Jahren hat sich irgendwo in den Bergen ein Haufen stinkender Orks niedergelassen. Feige Schwarzpelze, die sich immer wieder im Schutz der Nacht an unsere Gehöfte angeschlichen und unser Vieh geraubt haben. Und bevor wir da waren, war das Pack schon wieder verschwunden. Wir haben alles versucht: Wachen aufgestellt. Hunde angebunden. Fallen gestellt. Aber irgendwie waren die Schwarzpelze einfach viel zu verschlagen. Und in den Bergen gibt es so viele Verstecke, dass wir sie nie gefunden haben. Also hat unsere Hetfrau demjenigen ein Methorn aus purem Gold versprochen, der einen Weg findet, die Orks ausfindig zu machen und sie so ordentlich zu vermöbeln, dass sie sich nie wieder in die Nähe von Hjalsingor wagen. Tja, dachte ich mir, İfirnja, das ist deine Stunde. Weit oben in den Bergen, da wohnt nämlich Vilan, der Albe. Das ist ein Zauberschmied. Aber kaum jemand wagt sich dort hin, denn er mag Menschen nicht. Nicht alle,

DAS HANDELSHAUS STÖERREBRANDT

Der Name Stöerrebrandt steht für das größte und reichste Handelsimperium des ganzen Kontinents. Überall in ganz Aventurien sind Kontore dieses Hauses zu finden. Händler, die für die Stöerrebrandts arbeiten, gelten als sehr geschäftstüchtig, sie haben ein gutes Gespür für lohnenswerte Handelswaren – und dafür, wie man Konkurrenten aus dem Rennen werfen kann.

Andererseits ist das Haus Stöerrebrandt aber auch dafür bekannt, immer wieder Expeditionen in ferne Regionen zu schicken, um nach neuen Waren und Handelswegen zu suchen, und dafür werden auch gerne Söldner oder kundige Abenteurer engagiert. Aber man ist gut beraten, sich in Handelsangelegenheit niemals mit den Stöerrebrandts anzulegen – denn das geht selten gut.

Das Kontor in Nostria war noch nie sonderlich bedeutend – dazu gibt es einfach zu wenige interessante Waren, die aus Nostria ausgeführt werden können. Während der Seuche im Jahr 1027 BF erkrankten und starben auch die beiden Leiter des Hauses, übrig blieb nur der junge und unerfahrene Secretarius *Berol von Hinnenwald*, der sich daraufhin selbst zum Kontorleiter aufschwang und später von der Zentrale in Gareth bestätigt wurde. Sein Erfolg ist so groß wie seine Erfahrung: Man gesteht ihm noch große Entfaltungsmöglichkeiten zu.

In diesem Abenteuer ist es nicht vorgesehen, dass die Helden mit Berol zu tun bekommen – außer Sie haben eine Idee für ein entsprechendes Intermezzo. Er eignet sich aber abseits von diesem Abenteuer als unerfahrener Auftraggeber oder als Opfer für einen kleinen Raubzug oder dergleichen.

die ausziehen, um ihn um einen Gefallen zu bitten, kehren zurück. Andere finden ihn nicht – vermutlich will er einfach nicht gefunden werden. Aber wer ihn dazu überreden kann, dass er etwas schmiedet, der bekommt einen Zauberschatz. Und ich dachte mir: Wenn uns etwas gegen die Orks helfen kann, dann ein Zauberschatz. Die alte Hulga, unsere Skaldin, hat mir verraten, dass man sich so einen Alben am besten gewogen machen kann, wenn man ihm was mitbringt, was er da oben in den Bergen nicht hat. Also nicht gerade Eisen oder sowas – das hat der mehr als genug. Dachte ich mir: Ein guter Tropfen wäre bestimmt nicht verkehrt. Aber Hulga meinte, sowas mögen die Alben auch nicht, eher im Gegenteil. Also habe ich mir Pelze besorgt. So richtig teures Zeug aus dem Süden. Ein Pantherfell, so ein ganz schwarzes, und ein Tiger, mit gelben und schwarzen Streifen. Hat mich mein ganzes Ersparnis gekostet, aber das war's mir wert, bei Swafnir!

Ich also rauf in die Berge, bis dorthin, wo der Schnee niemals schmilzt. Und dann hab ich sie auf einmal

WEITERE ERMITTLUNGEN

Natürlich können die Spieler auch weitere Orte aufsuchen, um mehr über Alben herauszufinden. Der Platz reicht an dieser Stelle nicht, um alle Möglichkeiten abzuhandeln – selbst wenn wir in der Lage wären, alle potentiellen Möglichkeiten vorzusehen. In diesem Fall werden Sie also noch mehr improvisieren müssen.

Andere Thorwaler: Natürlich können die Helden weitere Thorwaler befragen, von denen sich derzeit etwa ein halbes Dutzend in Nostria aufhält. Auf Seite 37 finden Sie eine Liste von Aussagen zu Alben, die die Helden dabei erhalten können. Sparen Sie sich aber wenigstens ein paar davon noch für die Zeit in Hjalsingor auf.

Gelehrte und Magier: Niemand außer Deoderich interessiert sich für das „thorwalsche Seemannsgarn“ von Zauberschmiedern in den Thorwaler Bergen, deswegen können die Helden hier auch keine weiteren Informationen erhalten.

Die Bibliothek der Akademie: Wenn die Helden Deoderich fragen, ob sie Zugang zur Bibliothek bekommen können, um noch ein wenig über Alben herausfinden zu können, nimmt er das als persönliche Beleidigung: „Glaubt Ihr wirklich, Ihr könntet dort noch etwas zu dem Thema finden, das ich nicht längst gefunden habe? Ich bezahle Euch nicht fürs Lesen, sondern dafür, einen lebenden Alben zu finden. Wollt Ihr Eure Zeit also noch weiter verschwenden?“ Verschaffen sich die Helden auf anderem Wege, zum Beispiel über einen anderen Lehrmeister Zutritt zu der Bibliothek, so finden sie auch hier nur wenig Material. Nach mehrstündiger Recherche können sie allerhöchstens zwei Dokumente zu dem Thema finden.

So werden die Alfen vom einfachen Volke mitunter auch Alben genannt, was aber in erster Linie auf ihre ungepflegte und undeutliche Aussprache zurückzuführen ist. Im Weidenschen ist auch manchmal von Elfen oder Elben die Rede, was aber auf eine ähnliche Lautverschiebung zurückzuführen ist. Im hohen Norden soll es auch Nachtalben geben, welche wohl trotz ihrer Durchtriebenheit zu den Elfen gezählt werden müssen.

—Dem Volk aufs Maul geschaut, *Magister Thorben Melteur, Havena, 984 BF*

Die Sagenzähler der Torwalder, welche sich selbst Skulten nennen und reich an absurden und wenig göttergefälligen Geschichten sind, berichten von einem geheimnisvollen Volk, welches sich in den Tiefen der unzugänglichen Berge aufhalten soll. Sie seien klein von Gestalt und überaus kraftvoll – was ebenso wie ihre absonderliche Liebe zum kurzen Fels auf ein Zwergenvolk schließen lässt. Auch sollen sie überaus begabte Schmiede sein, die mit drei Hammerschlägen ein Schwert fertigen können und mit bloßen Händen Schmuckstücke von höchster Zierlichkeit. Dies jedoch muss als purer Schabernack der vorlauten Skulten abgetan werden, ist sowas doch undenkbar. Schließlich hat der gute Ingerimm den Fleiß und den fließenden Schweiß gemacht, damit der Mensch sich seines Werkes würdig erweist, bevor er das Ergebnis in Händen hält. Endgültig lachhaft wird es jedoch, wenn die Skulten ernsthaft betauern, jene übel gelaunten Schmiede, welche sie Ulben heißen, fertigten sogar Zauberdinge. Ist doch allgemein bekannt, dass alle Zwerge die Zauberei scheuen wie der Dämon das preisgesegnete Eisen. Dennoch wollen die Torwalder schon manches Artefakt von den Ulben erworben haben – fragt man sie jedoch nach solchen Artefakten, so ist es immer nur der Oheim aus einem fernen Dorf oder die in die Ferne gezogene Muhme, die über solche Dinge verfügte und leider, leider jetzt nicht erreichbar sei.

Wenn man genauer nachfragt, stellt sich schließlich sogar heraus, dass die Beschreibung der Ulben vielfach voneinander abweicht. Als ich etwa einen Torwalder nach der genauen Größe der Ulben fragte, bezeichnete er sie zwar als klein, rüchte aber dann heraus, dass sie wohl so groß sein müssten wie ich – was aus der Sicht dieser Hünen wohl klein sein mag, aber keineswegs zwergenhaft. Ein anderer behauptete hingegen, sie reichten ihm kaum übers Knie – was eher auf Koboldiges schließen lässt denn auf Zwerge.

So lässt sich das Fazit ziehen, dass jene Ulben kaum mehr sein können als ein Gebilde, das aus dem übermäßigen Konsum rauscherzeugender Getränke entstanden ist, und in dem sich in üblich torwaldischer Unbedarftheit verschiedene Elemente durcheinander – Koboldiges mit Zwergischem und selbst Sagenhaftes. Eine weitere Expertise ist kaum das Geld wert, das dafür aufgebracht werden müsste. So gilt dieses Thema als abgeschlossen.

—aus der Aufsatzsammlung des Volksforschers Darian Dunninger, 977-986 BF

DIE FAHRT NACH THORWAL

LAȦAS EHRE

Vom nostrischen Hafen aus fahren regelmäßig Schiffe nach Norden. Die Helden können sich um eine Passage bemühen, indem sie in der Hafenmeisterei vorstellig werden, oder einfach bei den im Hafen liegenden Schiffen persönlich nachfragen. In beiden Fällen stoßen sie auf die *Latās Ehre*, eine Handelskogge aus Havena, die schon am nächsten Tag nach Norden ablegen will. Kapitänin *Rastis Norburger* ist eine schmerzbäuchige Fünfzigjährige mit dem breitbeinigen Gang einer alten Seebärin. Sie lacht gerne und laut, riecht intensiv nach Kautabak und freut sich auf die Aussicht, ein paar interessante Fremde an Bord nehmen zu können.

Es sind nur ein paar Hängematten im Mannschaftsquartier frei (gerade ausreichend für die Helden), und die Fahrt nach Hjalsingor kostet pro Person acht Dukaten (einschließlich Verpflegung). Wenn ein besonders reicher oder adliger Held darauf besteht, ist sie auch bereit, ihre eigene Kajüte zu räumen – dafür muss er 30 Dukaten zahlen, wird dann aber extra bekocht. Die Kosten der Fahrt trägt wie verabredet Magister Deoderich, der einen Akademieboten schickt, um das Geld zu überbringen. Und da Deoderich keine Ahnung hat, was eine solche Schiffsreise kostet, wird er auch den Aufschlag für die Kapitänskajüte übernehmen – was die Helden allerdings vorher nicht erfahren.

Für die Überfahrt sind von unserer Seite keine besonderen Vorkommnisse vorgesehen – allerdings finden Sie auf Seite 67 ein paar Vorschläge, womit Sie die Fahrt noch interessanter machen können, wenn Sie das möchten.

DER LANDWEG

Natürlich ist es auch möglich, den Weg ganz oder teilweise über Land zurückzulegen. Eine solche Reise dauert länger und ist auch gefahrvoller, da sie durch wenig besiedelte Gebiete führt. Auch für diese Variante bieten wir hier keine Details, sondern fassen sie nur knapp zusammen.

Der erste Reiseabschnitt führt über Trontsand und Yoledamm nach Salza. Die Strecke ist etwa 165 Meilen lang, was etwa sechs Tagesmärschen entspricht, und führt über eine leidlich gepflegte Straße mit vereinzelt Gasthäusern. Von dort aus führt die Küstenstraße vorbei an vielen thorwalschen Dörfern, bis sie nach weiteren 175 Meilen Thorwal erreicht (weitere sechs bis sieben Tage). Von dort aus gibt es keinen sinnvollen Landweg nach Hjalsingor, außer die Helden wandern weitere 120 Meilen auf schlechten Karrenwegen bis Ottarje (etwa sechs Tage) und begeben sich dann auf den steilen und gefährlichen Weg quer durch die Hjaldingberge nach Rovik (70 gefährliche und anstrengende Meilen, mindestens zehn Tage), von wo aus sie querfeldein Hjalsingor erreichen können (Luftlinie 30 Meilen, allerdings mit einem Meeresarm und großen Sumpfgebieten dazwischen – etwa eine Woche).

DIE STADT THORWAL

Die Hauptstadt der Thorwaler spielt in diesem Abenteuer eigentlich keine besondere Rolle. Möglicherweise wollen die

Helden hier aber nach weiteren Informationen suchen. Es ist auch denkbar, dass sie in Nostria gar nicht weiter nach der Herkunft der Rings geforscht haben, sondern stattdessen einfach nach Thorwal reisen, um hier nach jemandem zu suchen, der sie zu einem Alben führen kann. In diesem Fall läuft das Abenteuer anders ab, als vorgesehen, aber auch dieser Weg ist gangbar. Vor allem entfallen alle Ereignisse in Hjalsingor – die wichtigen Informationen sollten Sie ihnen dann auf irgendeine Weise in Thorwal präsentieren. Vor allem aber müssen Sie den Aufstieg ins Gebirge entsprechend anpassen (siehe ab Seite 39).

Im Folgenden finden Sie eine kurze Beschreibung der Stadt, die ausreichen sollte, damit Sie die entsprechenden Szenen dort improvisieren können.

Thorwal ist die mit Abstand größte Stadt der Thorwaler, derzeit wohnen etwa 9000 Einwohner hier, im Winter kann die Zahl auf deutlich über 12000 anwachsen. Sie ist ein wichtiger Handelsort an der Mündung des Bodir, aber vor allem von der thorwalschen Kultur geprägt: Die hölzernen Hausfassaden sind üppig mit den typischen Ornamenten beschnitzt, auf den Straßen wimmelt es von geschäftigen Hünen mit blonden Zöpfen, obwohl auch viele Mittelreicher, Nivesen, Norbarden und vereinzelt sogar Elfen, Orks und Goblins anzutreffen sind. Die meisten Häuser folgen noch mehr oder weniger deutlich dem traditionellen Langhaus-Stil, und es gibt innerhalb der Stadt sogar mehrere, von eigenen Palisaden umgebene Ottaskin, also Siedlungen von Schiffsgemeinschaften. Auffällig sind jedoch auch die zahlreichen schiefergedeckten Häuser und die wuchtige Stadtmauer, die erst in den letzten Jahrzehnten erbaut wurden.

Wenn man sich vom Meer her dem Hafen nähert, fällt zunächst einmal die hohe Klippe auf, die die Flussmündung überragt und auf der eine uralte Festung sowie ein noch älterer Steinturm mit einem Leuchfeuer thronen. Dahinter drehen sich die großen Flügel von drei beeindruckenden Windmühlen in der Brise, die ständig vom Meer herweht. Der Hafen könnte so auch in vielen mittelreichischen Städten stehen, denn die Handels- und Lagerhäuser orientieren sich am Stil der Händler, die zu großen Teilen aus dem Mittelreich und dem Horasiat stammen oder wenigstens eng mit solchen Leuten zusammenarbeiten. Je weiter man nach Osten kommt, desto traditioneller wird die Stadt jedoch. Im Westteil gibt es mehrere Gasthäuser und Tavernen, die man im Osten vergeblich sucht.

Wenn die Helden nach Bibliotheken oder Gelehrten fragen, werden sie zur Magierakademie in der Nähe des Nordtors oder zur Ottaskin der Hetleute geschickt, in der die oberste Hetfrau Jurga Trondesdottir residiert. In beiden Fällen kostet es aber einige Überredungskunst oder einen guten Leumund, um Zutritt zu den Schriftensammlungen zu bekommen. Dort können Sie möglicherweise die beiden Schriftstücke finden, die wir auf Seite 23 für die nostrische Bibliothek vorgesehen haben. Wenn Sie wollen, können Sie noch weitere Schriftstücke verfassen.



HJALSINGOR

Schließlich erreichen die Helden die Stadt, aus der Ifirnja stammt und von wo aus sie den Alben aufgesucht haben will. Die *Latas Ehre* hat zu großen Tiefgang, um hier direkt bis an die Küste fahren zu können. Also werden die Helden mit einem kleinen Ruderboot an Land gebracht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit kräftigen Ruderschlägen steuern die Matrosen das kleine Boot auf den Sandstrand zu, auf dem zwei der typischen Thorwaler Drachenboote und einige kleinere Fischerboote liegen. Dahinter seht ihr eine hölzerne Palisade, die eine kleine Stadt umgibt. Noch während ihr euch dem Ufer nähert, laufen dort mehrere Leute zusammen: allesamt diese muskelbepackten Hünen mit den langen, rotblonden Zöpfen. Mit verschränkten Armen stehen sie da, blicken euch finstern entgegen, und manch einer stützt sich lässig auf eine riesige Axt. Es wirkt nicht so, als seien Fremde hier sehr willkommen.

Als das Boot knirschend auf Sand aufläuft, bahnt sich eine alte Frau einen Weg durch die anderen Schaulustigen. Dem Respekt nach zu urteilen, mit dem die anderen ihr Platz machen, ist sie wohl eine wichtige Person.

Die letzten zwanzig Schritte müssen die Helden durchs knietiefe Wasser waten, denn dort läuft das Boot auf Grund. Wenn sich ein Held scheut, nasse Füße zu bekommen, lachen ihn die Thorwaler offen aus – und er wird es schwer haben, ihre Anerkennung doch noch zu erwerben.

Die Frau ist die alte Hulga (siehe Seite 27). Sie wartet, bis die Helden das Ufer erreicht haben, und erhebt dann die Hand zum Gruß: „Swafnir mit euch, Fremde. Was führt euch zu uns?“

Von der Begründung, die die Helden nun vorbringen, hängt es ab, wie sie aufgenommen werden. Die Hjälsingorer sind ein stolzes Völkchen, und sie mögen es beispielsweise gar nicht, als „Forschungsobjekt“ betrachtet zu werden. Wenn die Helden also behaupten, die Sitten der Thorwaler erforschen zu wollen, dann wird kaum jemand bereit sein, sich mit ihnen zu unterhalten. Stellen die Helden es allerdings ausdrücklich so dar, dass sie den Menschen in den anderen Ländern von dem stolzen Volk der Thorwaler und seinen Gebräuchen berichten wollen, dann sieht es gleich ganz anders aus. Verraten sie, dass sie einen Alben suchen, dann werden sie schlicht ausgelacht: Alben sind bekannt dafür, sich in steilen Tälern oder versteckten Höhlen zu verbergen, und noch nie ist es einem Nicht-Thorwaler gelungen, einen von ihnen aufzufinden. Aber wenn die Helden so viel Wert darauf legen, dann sollen sie ruhig ihr Glück versuchen. Erwähnen sie Ifirnja, dann schlägt ihnen erst einmal

Misstrauen entgegen. Jeder hier erinnert sich an die wackere Kämpferin, die nach ihrem Besuch bei einem Alben immer jähzorniger wurde und schließlich sogar Jorges beide Söhne im Streit erschlug.

Ganz anders läuft die Begrüßung ab, wenn sich wenigstens ein Thorwaler unter den Helden befindet. Dann lautet die Frage nicht, was die Helden hier wollen, sondern was für Leute er hierher bringt. In diesem Fall ist es wesentlich einfacher, Zugang zu den Einheimischen zu bekommen. Allerdings wird dieser Thorwaler von nun an als Sprecher der Helden betrachtet, und zwar unabhängig von seiner Profession und seinem Sozialstatus.

Entscheiden Sie selbst, welchen Eindruck die Helden machen. Wenn Sie wollen, können Sie diesen Eindruck auch noch durch eine *Überreden-* oder *Diplomatie-*Probe des Sprechers unterstützen, wobei das Ergebnis die Wirkung auf die Thorwaler nur variieren sollte, nicht allein entscheiden. Hulga und ihre Leute sind nicht auf den Kopf gefallen, sie geben nicht viel auf geschwollene Reden oder gar höfische Etikette. Aber wenn die Helden den Eindruck machen, offen und geradeheraus zu sprechen, dann kommt das gut an. Wenn sie sich also nicht allzu ungeschickt anstellen, lädt Hulga sie in das Langhaus des Hetmanns ein.

THORWALER

Im **Basisbuch** finden Sie ab Seite 67 eine kurze Zusammenfassung der wichtigsten Informationen, die Sie über die thorwalsche Kultur kennen sollten, und auf Seite 212 steht eine Kurzbeschreibung des Landes. Wenn Sie sich die Thorwaler als Fantasy-Variante der irdischen Wikinger vorstellen und das Land als das norwegische Fjordland, dann liegen Sie für den Anfang ganz richtig. Natürlich gibt es sehr viele Unterschiede zwischen Thorwalern und Wikingern (und seien es nur die Hörnerhelme, die die Thorwaler im Gegensatz zu den Wikingern wirklich tragen), und wenn Sie Lust haben, können Sie sich im Regionalband 2 **Unter dem Westwind** sehr ausführlich informieren. Dann können Sie dem Volk der rauf- und sauflostigen Hünen natürlich noch wesentlich detailreicher Leben einhauchen. Aber für dieses Abenteuer reichen die Informationen im Basisbuch und den folgenden Seiten aus. Zwei Punkte sollten Sie jedoch jederzeit im Hinterkopf behalten: erstens den Glauben an den Walgott Swafnir, unter dessen Schutz die Thorwaler sich glauben, und zweitens die unbedingte Gleichberechtigung der Geschlechter. Mehr als bei irgendeinem anderen Menschevolk ist es hier ganz selbstverständlich, dass eine Frau in den Krieg zieht, während der Mann die Kinder hütet – wenn denn die Frau besser kämpfen und der Mann besser Kinder hüten kann.

DIE HJALSINGORER

Die meisten Anwohner des Golfs von Prem pflegen engen Kontakt mit den Menschen des Mittel- und Horasreichs, und so sind in ihren Städten mittlerweile auch viele dieser Südländer präsent, Steinhäuser und Lager im südlichen Stil sind keine Seltenheit mehr. Die Hjalsingorer hingegen sind

wesentlich urtümlicher, sie hängen den alten Sitten noch viel mehr an als beispielsweise die Bewohner der Stadt Thorwal. Das Wort der Skalden und Swafnir-Geweihten zählt viel, das Urteil des Hetmanns oder der Hetfrau ist unumstößlich, jeglicher Zauberei wird misstraut und die Grenzen zwischen Glaube und Aberglaube sind fließend. Fremde werden misstrauisch beäugt, und auch wenn sie nach den Regeln der Gastfreundschaft empfangen werden, bekommen sie doch jederzeit zu spüren, dass sie eben Fremde sind. Es gibt keinen einzigen Nicht-Thorwaler in Hjalsingor, geschweige denn Elfen oder Zwerge. Vor einigen Jahrzehnten hatte sich ein Travia-Geweihter hier niedergelassen, aber all seine Bekehrungsversuche waren vergebens, und seit er sich zu Tode gesoffen hat, wird der von ihm erbaute kleine Tempel ganz pragmatisch als Schafstall genutzt.

Es gibt keinen Anlegesteg für Schiffe, nur mit den Drachenbooten und kleineren Fischerbooten kann man bis zum Ufer kommen, alle anderen laufen über hundert Schritt vom Strand entfernt auf Grund. Das ist der Grund, warum ein beträchtlicher Anteil der Einheimischen noch nie einen Nicht-Thorwaler aus der Nähe gesehen hat: vor allem natürlich die Kinder, aber auch all jene, die nicht zur See fahren, und das sind gar nicht so wenige. Dementsprechend neugierig reagieren sie auch.

DIE STADT HJALSINGOR

Hjalsingor hat etwa 150 Einwohner, von denen derzeit 50 mit ihren Drachenbooten auf großer Fahrt sind und erst im Herbst zurückerwartet werden. Die Siedlung liegt auf einem Hügel, von dem aus sie die Einfahrt in den Hjalsingfjord bewacht, einen schmalen Meeresarm, der sich etwa fünfzehn Meilen weit ins Landesinnere erstreckt. Die ganze Siedlung ist von einer stabilen Holzpalisade umgeben, über die an den Ecken etwa acht Schritt hohe Holztürme hinausragen. Weitere Palisaden, wenn auch nicht ganz so hoch, unterteilen die Stadt in vier Stadtteile, die nach traditioneller Art jeweils einer Ottajasko gehören, also einer Schiffsbesatzung mit deren Familien. Pro Ottajasko finden sich drei bis vier Langhäuser, in denen jeweils eine Großfamilie samt Mägden, Knechten und Vieh wohnt. Das Privileg einer Privatsphäre ist dabei dem jeweiligen Haushaltsvorstand vorbehalten, die meisten Thorwaler wohnen und schlafen gemeinsam in dem Hauptraum des jeweiligen Langhauses. Am höchsten Punkt des Hügels, über den ein stetiger Wind vom Meer her hinwegfegt, steht das prächtigste aller Langhäuser: das Haus des Hetmanns. Alle Häuser sind reich beschnitzt, vor allem an den Giebeln finden sich ganze Bildergeschichten.

Eine halbe Meile landeinwärts, auf der Kuppe des etwas höheren Nachbarhügels, steht ein aufgerichteter, vier Schritt hoher Findling, der Platz davor ist mit großen Steinplatten ausgelegt. Dies ist der Thingplatz des Ortes, an dem Rat gehalten wird und Urteile gefällt werden.

Am Strand vor der Stadt, durch eine natürliche Bucht ein wenig geschützt, liegen acht kleinere Fischerboote und zwei Drachenschiffe. Im Hintergrund zieht sich hügliges Land an dem Hjalsingfjord entlang, bis es nach etwa zwanzig Meilen in die Ausläufer der Hjaldorberge übergeht, die hier im Süden noch nicht ganz so steil in die Höhe ragen wie weiter im Norden.

Auf diesen Hügeln sind zahlreiche Äcker angelegt, auf denen vor allem Rüben wachsen. Aber auch mehrere Schaffherden sind zu sehen, und einige Halbwüchsige treiben jeden Tag die Schweine in die nahen Wälder, damit sie sich dort an Eicheln und anderen Waldfrüchten satt fressen.

WICHTIGE BEWOHNER

HETMANN JORGE JORGENSEN

Der Hetmann der Stadt heißt Jorge Jorgensen, ein fünfzigjähriger Mann mit stahlblauen Augen, dem anzusehen ist, dass er früher einmal ein beeindruckender Hüne gewesen sein muss. Doch jetzt hat ihn der Gram gebeugt, tiefe Sorgenfalten haben sich in sein Gesicht gegraben, und die faltige Haut an seinen nackten Armen lässt nur noch erahnen, dass sich darunter einst gewaltige Muskelpakete gewölbt haben. Sein Haar ist dünn, sein grauer Bart zottelig, und der Bärenpelz, den er sich gerne als Mantel über die Schultern wirft, ist an einigen Stellen schon mottenzerfressen. Nur der große Respekt, den er sich in früheren Zeiten als Pirat erworben hat, hält ihn noch auf seiner Position, aber es ist nur noch eine Frage der Zeit, wann das Thing ihn abwählen wird. Schon heute überlässt er die meisten Aufgaben seiner Tochter *Vilsa*, die derzeit auch in seinem Namen mit seinem Schiff *Schmetterfisch* im Süden unterwegs ist.

Der vorzeitige Tod seiner beiden ältesten Söhne, die von Ifirnja im Zorn erschlagen wurden, hat ihn tief getroffen, und seit seine geliebte Frau Askra im Folgejahr an einer entzündeten Wunde als Folge eines Schwerthiebs verstarb, hadert er mit seinem Schicksal und mit Swafnir. Er verlässt sein Langhaus kaum noch und sitzt meistens brütend auf seinem reich beschnitzten Thron.

Darstellung: Stellen Sie den Hetmann als schlecht gelaunten Mann dar, der sich aber dennoch seiner Pflichten als Gastgeber und Anführer bewusst ist. Wenn er etwas sagt, dann meist nur in kurzen Sätzen. Er sitzt zusammengesunken mit hängendem Kopf, schaut die Helden aber sehr scharf an, wenn er mit ihnen spricht.

Skraja und Schild: INI 7+1W6 AT 14 PA 18 TP 1W6+5 DK N
LeP 35 AuP 34 RS 2 MR 3

DIE ALTE HULGA

Von Kindesbeinen an waren Hetmann Jorge und Hulga ein unzertrennliches Paar. Und während Jorge zu einem mutigen Recken heranwuchs, wurde Hulga von ihrem Vater unterrichtet, dem alten Skalden. Sie begleitete Jorge auf jeder Fahrt und dichtete lange Epen über seine Heldentaten, und sie war seine beste Ratgeberin. Bis heute wagt es kaum jemand, ihr bei einem Thing zu widersprechen, denn sie hat nicht nur die alten Sagas studiert und den ganzen Winter hindurch Legenden vortragen, ohne sich einmal zu wiederholen, sondern gilt auch als weise.

Seit ihr ein im Sturm brechender Mast die Hüfte zerschmettert hat, kann sie nur noch unter Schmerzen gehen und muss sich ständig auf einen Stock stützen. Aber so lange Jorges Tochter *Vilsa* nicht im Dorf ist, vertritt sie ihn in den meisten Angelegenheiten, für die er das Haus verlassen müsste.

TURIN EIKESON

Turin ist ein dreizehnjähriger Junge mit wachen Augen und strubbeligen Haaren, der ebenso neugierig wie klug ist. Er ist ein Enkel von Jorges Schwester und lebt daher in dessen Langhaus, und Jorge überträgt ihm die Aufgabe, den Helden als Ansprechpartner zur Verfügung zu stehen – eine Aufgabe, die er mit wachsender Begeisterung übernimmt. Er war noch nie außerhalb von Thorwal, hat aber bereits mehrfach an Fahrten nach Prem teilgenommen, weswegen er Nicht-Thorwaler zumindest vom Sehen her kennt.

Den Helden hilft er, so gut er kann, und jede Frage beantwortet er nach bestem Wissen und Gewissen – stellt aber seinerseits auch sehr viele Fragen über die Heimat der Helden, ihre Gebräuche und überhaupt die weite Welt. Sein Garethi ist allerdings etwas holperig, da er es bisher nur von anderen Thorwalern gehört hat.

Darstellung: Turin ist neugierig und recht schlau für sein Alter. Aber außer den Erzählungen der Skalden weiß er kaum etwas von der Welt jenseits von Thorwal, und er ist sehr begierig, möglichst viel darüber zu erfahren.

Anmerkung: Wenn ein Spieler erst verspätet in das Abenteuer einsteigt, dann könnte er sehr gut Turin als Helden übernehmen. In diesem Fall darf er ruhig etwas älter sein.

GARULF THINMARSON, DER SWAFNIR-GEWEIFTE

Eine weitere Respektsperson ist Garulf, der Geweihte des Swafnir. Mit über achtzig Jahren ist er der älteste aller Hjal-singerer, seine Stimme ist dünn, aber durchdringend, sein langes, schlohweißes Haar immer wirr, und der Anblick seiner blinden, weißen Augäpfel bringt die meisten Menschen in seiner Umgebung aus der Fassung.

Hinzu kommt, dass das Alter ihn starrsinnig gemacht hat. Er akzeptiert grundsätzlich keinen Widerspruch, auch wenn für andere offensichtlich ist, dass er sich irrt. Nur wenn er eine Predigt hält, das Wetter voraussagen soll oder auf andere Weise Swafnir dient, hat er seine lichten Momente, in denen seine sonst verblühte Ausstrahlung zu spüren ist. Das ist auch der Grund, warum die Hjal-singerer ihm jederzeit gehorchen, denn sie wissen nie, ob nicht doch gerade wieder Swafnirs Stimme aus ihm spricht. Und niemand, wirklich niemand will Swafnirs Zorn auf sich ziehen.

ERSTE BEKANNTSCHAFTEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit langsamen Schritten führt euch die alte Frau durch das Tor in der Palisade und von dort aus weiter aufwärts in die Richtung des größten Langhauses. Die Menschen gaffen euch schamlos an, deuten auf euch und scheinen sich in ihrer kehligen Sprache über euch zu unterhalten, als wäret ihr gar nicht da. Ihr habt das Gefühl, als wäret ihr Zirkustiere, die als Attraktion durch ein Dorf geführt werden. Aber immerhin wirken die meisten Blicke nicht allzu feindselig. Es scheint eher ein Gemisch aus schierer Neugier und einigem Misstrauen zu sein.

Schließlich durchquert ihr eine weitere Palisade und steht nun vor dem Eingang eines etwa dreißig Schritt langen Langhauses – dem Haus des Hetmanns, wie Hulga erzählt hat. Hier dreht sich die Alte zu euch um: „In der Halla trägt niemand Waffen. Legt sie hier ab, wenn ihr Hetmann Jorge gegenübertrittet. So gebieten es unsere Sitten.“

Wer sich in thorwalscher Kulturkunde auskennt, weiß, dass dieses Waffenverbot in der Halla nicht grundsätzlich gilt, aber immer dann angeordnet wird, wenn Fremde das Haus betreten oder mit Ärger zu rechnen ist (zum Beispiel auch bei Festen, bei denen viel Alkohol getrunken wird). Abgegeben werden müssen alle Waffen, die größer sind als ein Dolch – auch Bögen, nicht jedoch Zauber- oder Kampfstäbe, die als Gehhilfe ausgegeben werden können. Es sucht auch niemand nach versteckten Waffen. Ein junger Mann nimmt sie entgegen und sichert den Helden zu, gut auf sie aufzupassen.

Besteht ein Adliger auf sein Recht, seine Waffen zu behalten, erklärt Hulga ihm, dass sein Adelstitel im Haus des Hetmanns nichts gilt. Entweder er legt seine Waffe ab, oder er muss draußen warten. Nicht anders ergeht es zum Beispiel Rondra-Geweihten: „Deine Rondra hat in unserem Land nicht viel zu sagen. Und ich frage mich, warum sie dich nicht ohne dieses Schwert gehen lassen will. Hat sie Angst, du könntest allzu leicht verprügelt werden, wenn du keine Klinge an deiner Seite hast?“

Es wären schon sehr gute Argumente plus mindestens 5 TaP* in *Überreden* nötig, um die Erlaubnis zu erhalten, eine größere Waffe in die Halla mitnehmen zu können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr braucht ein paar Momente, bis sich eure Augen an das Zwielflicht gewöhnt haben, das im Inneren des Hauses herrscht. Dann erkennt ihr einen großen Raum, der mindestens die Hälfte des ganzen Gebäudes einnehmen muss. Nur ein paar Öllampen und eine Feuerschale in der Mitte spenden Licht, abgesehen von dem Tageslicht, das durch die Rauchabzüge im Dach hereinfällt und helle Punkte auf den festgestampften

Erdboden zeichnet. Es gibt kaum Möbel hier, nur an der Wand entlang ziehen sich Bänke, breit genug, um darauf zu schlafen.

Am hinteren Ende des Raumes steht ein großer, hochlehniiger Stuhl, der wohl so etwas wie ein Thron sein soll. Darauf sitzt ein alter Mann und starrt euch misstrauig entgegen. Hulga humpelt auf ihn zu und bleibt einige Schritte vor ihm stehen: „Jorge, dies sind Fremde aus dem Süden, und sie bitten um deine Gastfreundschaft.“ Dann nennt sie eure Namen, während der Alte euch wortlos mustert.

Schließlich nickt er: „In Swarnirs Namen begrüße ich euch in meiner Halla. Wir haben selten Gäste aus der Ferne. Was also führt euch zu mir?“

Der Hetmann will sich zunächst ein Bild von den Absichten der Helden machen, wobei er mit klugen Rückfragen versucht, mehr als das herauszufinden, was die Helden von sich aus verraten. Da er aber (vermutlich) nichts findet, weswegen er die Helden als Gefahr für das Dorf einschätzen müsste, gibt er sich schließlich damit zufrieden und lädt die Helden ein, in seinem Haus Quartier zu nehmen. Er gestattet ihnen, sich frei im Dorf zu bewegen und natürlich auch ihre Waffen zu tragen (und von nun an dürfen sie auch sein Haus bewaffnet betreten, auch wenn er das nicht ausdrücklich erwähnt). Vor allem aber befiehlt er seinen Leuten, zur Ehre der Gäste zwei Schafe zu schlachten und ein kleines Fest vorzubereiten. Dann zieht er sich in seine Schlafkammer zurück, um am Abend ausgeruht zu sein.

Da auch Hulga noch eigene Geschäfte zu erledigen hat, steht den Helden für den Rest des Nachmittags Turin zur Verfügung (siehe Seite 27). Fragen die Helden nach Schlafgemächern, versteht er sie zunächst nicht und deutet dann auf die Bänke am Rand des Raums. Für ihn ist es völlig selbstverständlich, dass sie hier mit allen anderen Familienmitgliedern und Bediensteten übernachten, wie ja auch er selbst – und kann sich ihre Verwunderung darüber nicht erklären. Auf Nachfragen der Helden müssen sie allerdings feststellen, dass es im ganzen Dorf keine Möglichkeit gibt, eigene Gemächer anzumieten, denn solche stehen nur den Haushaltsvorständen und Schwerkranken zu, und selbst mit blinkenden Dukaten wird ihnen niemand solche Räumlichkeiten überlassen. Wenn sie partout den Schlafraum nicht mit zwei Dutzend Thorwalern teilen wollen, können sie allerhöchstens ein Zelt außerhalb der Stadt aufschlagen – was von den Einheimischen aber als offene Missachtung ihrer Gastfreundschaft aufgefasst wird.

Wenn die Helden Wert darauf legen, kann Turin sie bis zum Abend durch die Stadt führen, wobei es hier wenig Spektakuläres zu sehen gibt. Auch in seiner Begleitung werden sie weiterhin mit unverhohlener Neugier begafft.

DAS FEST IN JORGES HALLA

Bis zum Abend werden zwei lange Tafeln mit Bänken in der Halla aufgebaut, wobei an der Stirn der einen davon Jorge Thron steht. Über dem großen Feuer werden zwei Schafe gebraten, aber auch ein Dutzend Hühner musste sein Leben lassen, frisches Brot in großen Mengen wird gebacken – und natürlich gibt es Met und Premer Feuer in rauen Mengen. Bei Anbruch der Dämmerung versammeln sich nach und nach drei Dutzend Erwachsene an den Tafeln, wobei den Helden Plätze in der Nähe des Throns zugewiesen werden. Näher beim obersten Hetmann sitzen nur noch die Skaldin Hulga und die Hetleute der anderen Ottaskin: *Wilke Algrisdottir*, eine über 2,10 Schritt große Hünin, Ulgi Beornson, ein einäugiger Veteran mit schiefen Zähnen, Ala Wilnisdottir, deren dunkles Haar verrät, dass sie nicht nur Thorwaler in der Ahnenreihe hat, und Sigrid Sigrunsdottir, deren heftiger Mundgeruch einem Helden mit *Sensiblen Geruchssinn* leicht den Appetit verderben kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Raum ist angefüllt von den lauten Stimmen und dem rauen Gelächter der Thorwaler. Ihr werdet zwar immer wieder neugierig oder abschätzig gemustert, aber niemand spricht euch an. Ihr wisst nicht einmal genau, ob sie sich über euch unterhalten, denn das Thorwalsche unterscheidet sich doch zu sehr von Garethi, um in diesem Stimmengewirr irgendetwas zu verstehen.

Der Duft von gebratenem Fleisch und frischem Brot steigt euch in die Nase, aber noch sind die Tafeln und die Becher leer. Doch dann öffnet sich die Tür, hinter der vorhin der Hetmann verschwunden ist, und innerhalb kurzer Zeit verstummen die Gespräche. Jorge Jorgensen geht mit stolz erhobenen Haupt zu seinem Thron, und in diesem Augenblick ahnt ihr, warum seine Leute nur mit großem Respekt von ihm sprechen: Sein Stolz und seine Ausstrahlung können es mit den meisten Adligen aus dem Mittelreich aufnehmen.

Alle Augen sind auf ihn gerichtet, als er sich auf seinem Stuhl niederlässt und seinen Blick schweifen lässt. Er begrüßt die Frauen und Männer an seiner Seite mit einem kurzen Nicken, dann erhebt er seine Stimme – und zu euren Ehren spricht er Garethi: „Ihr Männer und Frauen von Hjalsingor! Seid willkommen an meiner Tafel. Wie sich ja sicherlich bereits herumgesprochen habt, haben wir Gäste, Fremde aus dem Süden, die mein Haus mit ihrer Anwesenheit beehren.“

Nun stellt er die Helden einen nach dem anderen vor, und dabei nennt er ihre Herkunft und ihren Namen. Versuchen Sie möglichst, auch das, was die Helden vorher von sich erzählt haben, in diese Vorstellung mit einzubauen, und schmücken sie es nach Thorwaler Art aus. Ein Beispiel, wie so etwas klingen könnte: „Dies ist Alrik Schmied aus dem fernen Gareth, der mit seinem treuen Hammer Haudrauf

DIE ZECHEREI

Verlangen Sie von allen Helden, die nicht ausdrücklich auf Alkohol verzichten (was ihnen aber sehr erstaunte und verächtliche Blicke von den Thorwalern einhandelt), im Lauf des Abends mehrere *Zechen*-Proben, die jeweils um 1 Punkt schwerer sind als die vorherige (also zuerst +0, dann +1 etc.).

Alle Proben bestanden: Es geht dir prächtig.

Eine Probe misslungen: Huh, das Zeug ist nicht ohne. Aber man will ja nicht unhöflich sein ...

Zwei Proben misslungen: Deine Zunge wird irgendwie ein bisschen schwerfällig, und komblisiede ... komblitiede... komliti... dingsda ... schwierige Worte klappen nicht immer auf Anhieb.

Drei Proben misslungen: Was für tolle Gesellen diese Thorwaler doch sind! Du könntest sie alle knuddeln oder ihnen einen freundschaftlichen Klaps geben – nur fegt dich die Antwort geradewegs von der Bank, und es fällt dir gar nicht so leicht, wieder draufzuklettern.

Vier Proben misslungen: Seit wann bis du eigentlich auf einem Schiff? Und der schwere Sturm, der alles so heftig zum Schwanken bringt, der wird doch hoffentlich nicht das Schiff zum Kentern bringen!

Fünf Proben misslungen: Hrsrsua ... noch ein'n!

Sechs Proben misslungen: Warum liegst du eigentlich neben der Bank? Ach, wen schert's, so lange dein Becher auch hier unten immer wieder gefüllt wird!

Sieben Proben misslungen: Langsam wird's schwierig, auf dem Boden zu liegen, ohne sich festzuhalten.

bereits einem Orkhauptling gegenübergetreten ist, der mit seinen Gefährten gemeinsam den unglücklichen Prinzen Orwin aus den Klauen seines finsternen Oheims befreit hat und der wahrhaft der Meinung ist, bornischer Meskinnes könnte es mit unserem Premer Feuer aufnehmen.“

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Mögen Sie nach unserer Ahnen Sitte gut bewirtet werden in meiner Halla, auf dass es Swafnir eine Freude ist. Und nun, meine Freude, tragt auf!“

Die anderen Anwesenden quittieren diese Aufforderung mit donnernden „Das wohl!“- und „Swafnir!“-Rufen, und nun eilen die Bediensteten heran, um eure Becher mit Bier und Met zu füllen. Als das geschehen ist, hebt Jorge seinen Becher und ruft laut: „Swafnir!“

Die anderen tun es ihm gleich, und dann werden die Becher in einem Zug geleert und krachend auf die Tafel abgestellt. Große Teller mit duftendem Brot und fetttriefendem Fleisch werden herbeigetragen, und alle stürzen sich mit Heißhunger darauf. Die Tischmanieren entsprechen nicht ganz der horasischen Etikette, und das Fleisch kann es auch nicht mit den Spezereien eines garether Adelsempfangs aufnehmen, aber es ist deftig und viel.

Nachdem Jorge euch vorgestellt hat, scheint das Eis gebrochen, denn auf einmal suchen eure Tischnachbarn das Gespräch mit euch, fragen schmatzend nach eurer Heimat und erzählen unter lautem Rülpsen, welche Städte sie bereits überfallen und geplündert haben.

Wie detailreich Sie das folgende Essen ausspielen, hängt davon ab, wie viel Spaß Sie und Ihre Spieler daran haben. Vor allem Ala und Ulgi suchen derweil die Unterhaltung mit den Helden und fragen sie aus, was sie schon alles erlebt haben. Sie kennen sich beide an der gesamten Westküste bis hinunter nach Chorhop recht gut aus, da sie oft als Händler an der Küste entlangesegelt sind.

Nachdem der erste Hunger gestillt ist, greift Hulga zu ihrer Harfe und stimmt ein Lied an, das sich um eine Thorwalerin dreht, die immer wieder Handelsverträge mit einem trotteligen Orkhauptling aushandelt und ihn jedes Mal glorreich über den Tisch zieht. Weitere Lieder folgen, und immer wieder fallen die Thorwaler bei den Refrains mit ein und grölen vergnügt mit.

GARULFS ZORN

Wie viel die Helden von der folgenden Szene mitbekommen, hängt in erster Linie davon ab, wie nüchtern sie noch sind (siehe Kasten).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Abend ist bereits deutlich fortgeschritten, der Braaten verzehrt, und kaum noch jemand ist sonderlich nüchtern. Seit schier endloser Zeit trägt Hulga eine Saga vor, in der es wohl um die Fahrt des Hetmann Asleif Phileasson geht – aber so genau wisst ihr das nicht, denn sie singt auf thorwalsch, was den Hörge-nuss für euch deutlich vermindert. Plötzlich bricht sie ihren Gesang ab, und ihr glaubt schon, dieser Phileasson sei endlich am Ziel angekommen, doch dann seht ihr, dass sie zum Eingang hinüberstarrt und ihre Harfe sinken lässt. Auch die anderen Thorwaler verstummen nach und nach und blicken zur Tür.

Dort steht eine Gestalt, die auf den ersten Blick wie ein Druide aussieht: ein uralter Mann mit schlohweißem Haar, das ihm ebenso wie der zottelige Bart wild vom Kopf absteht. Er trägt eine einfache Kutte aus einem Stoff, der im Licht der flackernden Lampen grau wirkt, aber ebenso gut auch grün oder blau sein könnte. Früher einmal muss er bunt bestickt gewesen sein, aber diese Stickereien sind im Lauf der Zeit ausgebleichen, sodass man sie kaum noch erkennen kann. Das Unheimlichste an ihm aber sind seine Augen, denn die Augäpfel sind so weiß wie sein Haar. Dennoch habt ihr das Gefühl, dass der Mann in eure Richtung starrt.

Jorge erhebt sich von seinem Stuhl – erstaunlich, dass er nach diesen Mengen Met und Schnaps noch gerade stehen kann – und hebt die Hand zum Gruß: „Garulf! Welche unerwartete Ehre, dich in meinem Haus begrüßen zu dürfen. Was ...“

Der Alte unterbricht ihn mit einem widerwilligen Zischen, dann deutet er in eure Richtung: „Fremde. Ungläubige“, murmelt er leise, aber doch hörbar. Nach diesen beiden Worten, die anscheinend irgendwie an euch gerichtet waren, verfällt er ins Thorwalsche. Dennoch bekommt ihr mit, dass er sich ereifert, eure Anwesenheit hier im Dorf könne Swafnirs Zorn erregen. Offensichtlich genießt dieser Garulf höchsten Respekt, denn niemand widerspricht ihm, und ihr merkt sogar, dass einige der Thorwaler, mit denen ihr euch eben noch prächtig unterhalten habt, euch nun missmutige Blicke zuwerfen.

Nicht einmal Jorge, der so respektlos unterbrochen wurde, erhebt seine Stimme, sondern fragt sehr bedacht nach, wie sicher denn mit Swafnirs Zorn zu rechnen sei. Daraufhin blafft Garulf ihn an, dass die Gefahr alleine doch wohl genüge, um euch aus dem Dorf zu schicken. Nun erhebt sich Ala Wilnisdottir, die dunkelhaarige Hetfrau, und wendet sich auf Garethi an Hulga: „Sprich, Skaldin! Ist es nicht möglich, mit einer Swafnirsprobe zu überprüfen, ob unsere Gäste den Segen Swafnirs erhalten oder nicht?“

Hulga nickt, ohne den Blick von Garulf zu nehmen: „Diese Sitte gibt es durchaus. Viele Sagas erzählen von Fremden, die dadurch ihre aufrechte Haltung unter Beweis gestellt haben.“

„Dann schlage ich vor, dass wir auch diesen Männern und Frauen die Möglichkeit geben, sich vor Swafnir zu behaupten“, spricht Ala weiter.

Alle blicken zu dem weißbäugigen Greis hinüber, der kurz zögert, dann aber nickt. „Swafnirsprobe. Morgen, wenn die Sonne ihren höchsten Punkt erreicht.“

Ohne ein weiteres Wort dreht er sich um und verlässt das Haus hinaus in die finstere Nacht.

Die Feierstimmung ist verflogen. Die Gäste, die nicht hier wohnen und noch in der Lage sind, zu gehen, verlassen Jorges Langhaus, die anderen bleiben entweder einfach liegen oder suchen sich nun einen Platz auf den Bänken.

Die Helden können erfahren, dass der alte Mann der örtliche Swafnir-Geweihte ist, ein alter und sehr eigenwilliger Geweihter, dessen Wort aber niemand zu widersprechen wagt. Erkundigen sie sich, was es mit der Swafnirsprobe auf sich hat, erfahren sie, dass es eine mehrteilige Prüfung ist, die in mancher Hinsicht der Ottajara ähnelt, dem Aufnahme-ritus in eine Ottajasko. Der Proband müsse dabei mehrere Aufgaben schaffen, wobei es ausreicht, wenn nur einer der Gäste die jeweilige Aufgabe löst. Um welche Aufgaben es sich handelt, kann aber niemand sagen, denn das entscheide Garulf. Die Helden sollten sich nun also auch einen Schlafplatz suchen, damit sie morgen ausgeruht sind.

DIE SWAFNIRSPROBE

DAS ERWACHEN

Lassen Sie zum Tagesbeginn alle Helden, die am Vorabend wenigstens eine *Zechen*-Probe nicht geschafft haben, nun eine weitere solche Probe ablegen, die um die Anzahl der misslungenen *Zechen*-Proben erschwert ist. Sollte diese morgendliche Probe misslingen, dann leidet der betreffende Held unter einem heftigen Kater. Jeder Punkt, der ihm zum Gelingen der Probe fehlt, gilt für den Rest des Tages als Zuschlag für alle Talent- und Zauberproben (bei Eigenschafts- und Kampfproben die Hälfte davon). **Achtung:** Wenn Ihre Spieler hierbei allzu viel Würfelpech haben, dann sollten Sie den Abzug nach und nach senken. Schließlich soll das Ergebnis der Swafnirprobe nicht unbedingt an dieser einen *Zechen*-Probe scheitern.

DER VORMITTAG

Die Helden haben den Vormittag über Zeit, sich auf die Probe vorzubereiten. Auch jetzt steht ihnen Turin zur Seite. Natürlich können sie beobachten, wie einzelne Proben vor-

bereitet werden. Turin darf eigentlich nicht verraten, um was für Proben es geht, aber mit ein wenig Überredungskunst kann man ihm schon einiges entlocken.

ES IST SO WEIT!

Gegen Mittag versammeln sich fast alle Einwohner des Dorfes vor Jorges Haus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr das Haus des Hetmanns erreicht, haben sich davon schon zahllose Einheimische versammelt. Anscheinend wollen alle sehen, ob ihr die Prüfung besteht. Vor euch öffnet sich eine Gasse, sodass ihr bis nach vorne durchgehen könnt. Dort steht Jorge auf einem kleinen, befestigten Erdhügel, der wohl dazu dient, dass man ihn besonders gut sehen und verstehen kann. An seiner rechten Seite steht Hulga, wie immer auf einen Stock gestützt, an der linken Garulf, der den Blick seiner blinden Augen scheinbar über die Anwesenden schweifen lässt.

DIE AUSWAHL DER AUFGABEN

Die gesamte Szene mit den unterschiedlichen Prüfungen ist kein zwingender Teil des Abenteuers, sondern ein kleiner Abstecher, in dem die Helden zeigen können, was in ihnen steckt. Wenn Sie das Abenteuer insgesamt kürzen wollen, dann können Sie die gesamte Prüfung weglassen, ohne dass etwas Wichtiges fehlt.

Die unterschiedlichen Prüfungen haben also zum Ziel, den Spielern ein Erfolgserlebnis zu gönnen – und zwar möglichst jedem einzelnen. Das klappt am besten, wenn die Aufgaben so gestellt sind, dass die Helden sie auch gut bewältigen können. Und noch besser ist es, wenn möglichst viele unterschiedliche Helden einen großen Auftritt haben können – im Idealfall genau diejenigen, die ansonsten eher etwas kurz kommen. Da wir nicht ahnen können, wie Ihre Heldengruppe zusammengesetzt ist, können wir auch nicht festlegen, mit welcher Art von Aufgaben das bei Ihnen am besten gelingt. Deswegen bieten wir Ihnen im Folgenden mehrere unterschiedliche Aufgaben, aus denen Sie die passenden auswählen können. Die gesamte Probe sollte aus etwa drei Aufgaben bestehen, und wenigstens eine davon sollte etwas mit Schwimmen oder Bootfahren zu tun haben – schließlich ist es ja eine Swafnirprobe.

Wenn Sie und Ihre Spieler Spaß an solchen Wettbewerben haben, können Sie die Prüfung natürlich ausweiten und verlangen, dass noch mehr oder sogar alle Aufgaben gelöst werden. Dann sollten Sie aber noch genauer darauf achten, dass niemand sich zwischendurch langweilt. Denkbar ist auch die Variante, dass jeder der Helden eine Aufgabe lösen muss.

Da dieses Abenteuer auf Einsteiger-Helden ausgerichtet ist, sind die Proben zumeist ganz gut lösbar, ohne zweistellige

Talentwerte zu haben – aber dennoch sind sie zu schwer für absolute Laien. Daher sind bei den Proben jeweils auch noch Möglichkeiten angegeben, wie Sie sie leichter oder schwerer gestalten können. Denn es sollte nie ein Kinderspiel sein, aber auch nicht unlösbar.

MAGISCHE UNTERSTÜTZUNG

Findige Helden können auf die Idee kommen, sich die einzelnen Aufgaben durch Zauberei zu erleichtern. Das Problem dabei ist nur, dass die Thorwaler so etwas nicht für swafnirgefällig halten und deswegen eine solche Probe nicht akzeptieren. Sie wird dann abgebrochen und muss ohne magische Unterstützung wiederholt werden. Allerdings gilt das natürlich nur dann, wenn die Thorwaler auch herausfinden, dass gezaubert wurde. Schaffen es die Helden also, unbemerkt zu zaubern (und selbst die erfahrensten Einheimischen erkennen nur die Zaubergesten von den verbreitetsten Kampfzaubern, mit denen sie schon ihre schlechten Erfahrungen gemacht haben), dann bleibt das folgenlos. Und cleveren Zauberern sollte auch gelingen, einen Zauberspruch in einen scheinbaren Segenswunsch zu kleiden. Entscheiden Sie, wie geschickt sich die Helden jeweils anstellen.

Die einzige Ausnahme von dieser Regel ist eine magische Heilung im Anschluss an eine Probe, die nicht optimal verlaufen ist. Dies wird von den Thorwalern als lobenswert betrachtet, und ein heilfähiger Zauberer steigt deutlich im Ansehen – und sieht sich möglicherweise im Anschluss mit allerlei Bitten um Hilfe bei den unterschiedlichsten Wehwehchen konfrontiert.

Auf ein Handzeichen Jorges setzt eine breitschultrige Thorwalerin ein silbrig glänzendes Ruhhorn an die Lippen und entlockt ihm einen langgezogenen, klagenden Ton, der weit über das Land und das Meer schallt. Ruhe kehrt ein, und alles blickt gespannt zu Jorge.

Er atmet tief durch und erhebt seine Stimme. Da er thorwalsch spricht, zischt Turin euch eine Übersetzung zu: „Männer und Frauen von Hjalsingor! Gestern nahm ich Fremde in meinem Haus auf, Reisende aus dem fernen Süden. Doch ich ahnte nicht, dass ich damit vielleicht Swafnirs Zorn auf mich gezogen habe. Zum Glück hat Garulf mich gewarnt, und bevor ich den Fremden weiter Obdach gewähre, müssen sie beweisen, dass sie unter Swafnirs Segen stehen. Also sollen sie geprüft werden, wie es unsere Ahnen festgelegt haben. Sehet also, ob ich wahre Gäste an meiner Tafel bewirte habe oder ob es falsche Schlangen sind. Lasst uns nun also gemeinsam hinunter zum Strand gehen und mit der ersten Prüfung beginnen.“

TAUCHEN

„Wen Swafnir liebt, den geleitet er sicher durch sein Element.“

Für: einen guten Schwimmer

Aufgabe: Der Held muss unter einem Drachenboot hindurchtauchen, und zwar der Länge nach.

Das Drachenboot wird aufs Meer hinausgerudert. Der ausgewählte Held muss nun am Drachenkopf im Bug ins Wasser springen und darf sich nicht wieder sehen lassen, bis er das Heck des Bootes erreicht hat.

Regeln: Die Tauchen-Regeln, die Sie im **Basisbuch** auf Seite 190 finden, sind bewusst offen gehalten. Für diesen Fall sollten Sie daher folgende Regeln anwenden:

- ☞ Die gesamte Tauchstrecke wird als längerfristiger Talenteinsatz im *Schwimmen* behandelt (siehe **Basisbuch 113**): Jeder TaP* wird als 2 Schritt zurückgelegter Strecke gewertet. Das Drachenboot ist insgesamt 20 Schritt lang, also muss der tauchende Held eine Summe von 10 TaP* erreichen, um auf der anderen Seite wieder an die Oberfläche zu kommen.
- ☞ Jede gelungene *Schwimmen*-Probe kostet keine AuP.
- ☞ Jede misslungene Probe kostet 1W6 AuP und bringt den Helden natürlich keinen Schritt voran.
- ☞ Sinken die AuP auf 0, beginnt der Held zu ertrinken. Von nun an verliert er statt AuP LeP (und dann schafft er es nur noch mit einer Mut-Probe, den Tauchversuch fortzusetzen).
- ☞ Bedenken Sie, dass der Held niemals mehr TaP* haben kann, als er Talentwert hat. Wenn die Probe gelungen ist, aber alle TaP verbraucht wurden, wird dies immer als 1 TaP* gewertet.
- ☞ Dem Helden kann nur dringend geraten werden, ohne Behinderung ins Wasser zu springe, also keine Rüstung und möglichst wenig Kleidung zu tragen. Denn der doppelte Behinderungswert wird vom TaW *Schwimmen* abgezogen, sodass nicht nur mehr Proben misslingen, sondern auch die maximal zurückgelegte Strecke sinkt.

Zu leicht oder zu schwer?

Bedenken Sie, dass ein Held mit Talentwert 0 selbst dann nur etwa jede dritte Probe schafft, wenn er in allen drei Eigenschaften einen Wert von 14 hat. Bei Eigenschaftswerten von 10 ist es sogar nur jede achte. Selbst bei einem Talentwert von 7 schafft man mit Eigenschaften von je 10 nicht ganz jede vierte Probe, mit 14er-Eigenschaften immerhin drei von fünf.

Um 10 TaP* zu schaffen, sind im ungünstigsten Fall 10 gelungene Proben nötig. Wer nur jede zehnte Probe schafft, müsste also 100 Proben ablegen und verliert insgesamt 90W6 AuP – das kann nicht gut gehen. Geben Sie einem unerfahrenen Spieler ruhig die Information, dass sein Held sich eine solche Leistung kaum zutraut.

Ein Held mit TaW 7 und drei Eigenschaften von 14 muss nur etwa zwei bis drei Proben schaffen, was mit durchschnittlich zwei Fehlversuchen und dementsprechend 2W6 AuP-Verlust einhergeht – hier ist es also kein Problem.

Sollten Sie einen Schwimmexperten mit einem TaW von 14 oder mehr dabei haben, dann ist die ganze Sache eher eine Unterforderung. Dann können Sie die Aufgabe ruhig erschweren, indem der Held noch eine Axt und einen Entenhaken samt Seil mitnehmen muss, was insgesamt 3 Punkten Behinderung entspricht – also 6 Punkten Abzug vom TaW.

BOOTFAHREN

„Wer Swafnir versteht, der kämpft nicht gegen ihn, sondern weiß seine Hilfe zu nutzen.“

Für: einen Helden mit Kenntnis im Segeln

Aufgabe: Der Held muss mit einem kleinen Segelboot gefährliches Gewässer durchqueren.

Etwa eine Meile östlich von Hjalsingor ragt ein felsiger Höhenzug in den Fjord. Viele seiner Ausläufer bilden kleine Felseninseln, einige davon lauern aber auch als unsichtbare Riffe unterhalb der Wasseroberfläche. Wenn Flut ist, entstehen hier tückische Strömungen, die einem unerfahrenen Bootslenker schnell zum Verhängnis werden können.

Diese Stelle soll der Held durchqueren. Die meisten Thorwaler und die unbeteiligten Helden folgen dem Probanden an Bord des Drachenboots und anderer kleinerer Boote.

Regeln:

- ☞ Das Boot hat 20 ‚Lebenspunkte‘, in diesem Fall Strukturpunkte genannt. Beschädigungen kosten Strukturpunkte, und wenn die Punkte auf 0 sinken, ist das Boot leckgeschlagen und sinkt. Dann ist die Probe nicht bestanden.
- ☞ Der Held selbst kann sich auf dem Weg zu der Gefahrenstelle mit dem Boot vertraut machen. Hierzu legt er eine *Boote Fahren*-Probe mit den Eigenschaften KL/KL/IN ab. Für jeweils angebrochene drei TaP* aus dieser Probe sind alle folgenden *Boote Fahren*-Proben um 1 erleichtert.
- ☞ Die erste Passage ist ein schmaler Durchlass zwischen zwei kleinen Felsen. Um das zu schaffen, muss dem Helden eine *Boote Fahren*-Probe +2 gelingen. Jeder Punkt, um den die Probe misslingt, kostet 1 Strukturpunkt, weil das Boot mehr oder weniger heftig an den Felsen entlangschrammt.

☞ Daran schließt sich ein Bereich mit zahlreichen Riffen an. Lassen Sie den Helden zunächst eine *Sinnenschärfe*-Probe ablegen, um die unter der Wasseroberfläche lauenden Felsen zu entdecken und eine gute Passage zu wählen. Die folgende *Boote Fahren*-Probe +7, mit der diese Stelle durchquert wird, ist um die TaP* aus der *Sinnenschärfe*-Probe erleichtert. Auch hier entspricht jeder fehlende Punkt einem verlorenen Strukturpunkt für das Boot.

☞ Der letzte Teil führt zwischen zwei Felsnadeln hindurch, die turmhoch aus dem Wasser ragen. Die Passage ist zwar breiter als die erste, aber dafür fängt sich der Wind in den Felsen und wirbelt unberechenbar durch den Durchlass. Eine *Boote Fahren*-Probe +7 entscheidet hier über Erfolg oder Misserfolg.

☞ Wer die volle Anerkennung der Thorwaler erringen will, sollte das Boot weitgehend unbeschädigt zurückgeben (höchstens 5 fehlende Strukturpunkte). Hat es mehr abbekommen, dann wird die Prüfung zwar als bestanden gewertet, der Applaus hält sich jedoch sehr in Grenzen.

Zu leicht oder zu schwer?

Boote Fahren ist ein Talent, das oft übersehen wird – deswegen ist es gar nicht so unwahrscheinlich, dass keiner der Helden dieses Talent beherrscht. Wenn Sie dennoch diese Prüfung auswählen, dann sollten Sie bedenken, dass etwas Würfelpech schnell dazu führen kann, dass bei einer einzelnen Probe zwölf oder noch mehr Strukturpunkte verloren gehen können.

Es gibt jedoch auch die Möglichkeit, zwei oder drei Helden gemeinsam segeln zu lassen. In diesem Fall können Sie die TaP* von gelungenen Proben mit den fehlenden der misslungenen Proben verrechnen, was die Chance eines Erfolgs deutlich erhöht. Addieren Sie jedoch nicht die fehlenden Punkte, wenn mehrere Helden die Probe nicht geschafft haben, sondern nehmen Sie den Durchschnitt daraus – sonst könnte das Boot schon bei der ersten Probe zerschellen und untergehen.

Haben Sie hingegen erfahrene Segler in der Gruppe, können Sie die oben genannten Zuschläge etwas anheben.

DER SPRUNG

„*Swafnirs Gnade schützt sogar vor einem Sturz aus fürchterlicher Höhe – wenn er den Stürzenden für würdig erachtet.*“

Für: einen mutigen Helden

Aufgabe: Der Held muss wanzig Schritt tief ins Wasser springen.

Am oben genannten Höhenzug ragt eine 20 Schritt hohe Felswand über dem Ufer aus. Ein Held soll seinen Mut beweisen, indem er von der höchsten Stelle ins Wasser hinab springt. Wieder besteigen die meisten Einheimischen Boote, um den Sprung vom Wasser aus beobachten zu können.

Es ist egal, wie gut der Sprung gelingt – wichtig ist nur, dass der betreffende Held den Mut aufbringt, ihn zu wagen.

Regeln:

☞ Wenn der Held oben auf der Klippe steht, muss er eine Mut-Probe schaffen, um sich in die Tiefe zu stürzen.

Sollte er den Nachteil *Höhenangst* haben, dann gilt der Wert dieser Schlechten Eigenschaft als Erleichterung der Mut-Probe.

☞ Misslingt die Probe, ertönt lauter Hohn und Spott von den Schiffen der Thorwaler – Anreiz genug, es noch einmal zu versuchen. Wenn der Held über Schlechte Eigenschaften wie *Stolz* verfügt, kann deren Wert als Erleichterung der Probe gelten.

☞ Wenn auch die zweite Probe danebengeht, hat der Held eine dritte und letzte Chance (mit den gleichen Modifikationen wie die zweite). Misslingt auch diese, ist die Prüfung gescheitert.

☞ Der Sprung wird mit einer *Körperbeherrschungs*-, *Athletik*- oder *Akrobatik*-Probe abgehandelt (nach Wunsch des Helden). Der Held erleidet durchs Aufschlagen auf der Wasseroberfläche 14 Schadenspunkte, von denen er jeweils zwei pro TaP* abziehen kann. (Bei 7 TaP* entsteht also kein Schaden.)

Misslingt die Probe, kommt er sogar sehr ungeschickt auf und erleidet pro fehlendem Talentpunkt einen weiteren Schadenspunkt.

☞ Unabhängig vom Zustand des Helden wird er innerhalb kurzer Zeit aus dem Wasser gefischt. Selbst wenn er bewusstlos ist, wird er also nicht ertrinken.

Zu leicht oder zu schwer?

Der Held muss hier zunächst nur eine von drei Mut-Proben schaffen – und selbst bei einem vergleichsweise niedrigen Wert von 10 schafft er das in sieben von acht Fällen. Wenn Sie das zu einfach finden, können Sie die Probe beliebig erschweren – die Wellen, die um die Klippen schäumen und immer wieder deutlich machen, dass der Held bei einem Fehlsprung auf den Felsen zerschellen wird, können sehr beängstigend sein (und scheuen Sie sich nicht, das auch möglichst anschaulich zu schildern). Wenn Sie es spannend machen wollen, sollten Sie wissen, dass bei einem modifi-



zierten Eigenschaftswert von 5 die Chance bei 58 % liegt, bei einem Wert von 6 bei 66 %, bei 7 73 %, bei 8 78 %, bei 9 83 % und bei einem Wert von 10 bei 87 %. Daher empfehlen wir, den Probenzuschlag höchstens so hoch zu wählen, dass der Held gegen die 7 würfelt.

Anders sieht es mit der Talentprobe aus, die ermittelt, wie der Sprung ausgeht. Da der Held das Talent selbst wählen kann, ist es recht wahrscheinlich, dass sie einigermaßen glimpflich ausgeht. Wenn Sie allerdings keinen Zauberer mit Heilfähigkeiten in der Gruppe haben, sollten Sie überlegen, ob Sie die Schadenspunkte deckeln – zum Beispiel auf insgesamt maximal 20 SP.

Glauben Sie hingegen, dass die Helden unterfordert werden, können Sie festlegen, dass unterhalb der Felswand viele Riffe aus dem Wasser ragen und der Held also sehr genau springen muss, um in dem vergleichsweise kleinen Zwischenraum einzutauchen. In diesem Fall können Sie festlegen, dass der Held nur genau trifft, wenn er die Probe schafft. Misslingt sie, schrammt er an einem Felsen entlang und verliert pro fehlendem Talentpunkt 1W6–1 LeP – maximal jedoch 10W6–10.

DER VORTRAG

„Nur wer Swafnirs Volk zum Lachen bringt, erwirbt auch Swafnirs Freundschaft.“

Für: einen Gaukler, Barden, Skalden, Scharlatan oder dergleichen

Aufgabe: Der Held muss die Hjalsingorer zum Lachen oder zum Staunen bringen.

Zum Abschluss der Prüfung versammeln sich alle vor Jorges Haus. Nun muss der Held vortreten und das Publikum unterhalten. Wie er das macht, ist ihm überlassen. Er kann mit Bällen jonglieren, Musik machen, akrobatische Kunststücke vorführen oder eine Geschichte erzählen. Je weniger Sprache er dabei benutzt, desto besser – außer er beherrscht das Thorwalsche. Denn viele Einheimische verstehen zu wenig Garethi, um einer Erzählung folgen zu können oder gar irgendwelche Witze zu begreifen.

Regeln: Lassen Sie sich erklären, wie der betreffende Held das Publikum in seinen Bann schlagen will. Schätzen Sie ein, wie gut diese Vorstellung den Geschmack der Thorwaler trifft. Feinsinniger Humor ist wenig erfolgversprechend, derber Spott schon wesentlich mehr. Und kunstvoller Gesang, der im Horasreich die Theater füllen würde, wird hier eher missmutiges Stirnrunzeln hervorrufen, ein schwungvolles Musikstück hat bessere Aussichten als ein hochvirtuoses Kunstwerk. Sollte ein Scharlatan oder ein Illusionsmagier hier „Schauzauber“ anwenden, dann wird das zunächst einmal erschrockenes Raunen erzeugen. Wenn es jedoch überzeugend gelingt, trifft ein solches Spektakel den Geschmack des Publikums sehr genau.

☞ Zunächst muss der Held eine *Menschenkenntnis*-Probe ablegen, um sein Publikum richtig einzuschätzen. Die TaP* können als zusätzliche Talentpunkte für die folgenden Proben genutzt werden (allerdings jeder Punkt nur einmal, nicht mehrfach).

☞ Schließlich muss der Held insgesamt drei Proben ablegen, die von der Art seiner Vorstellung abhängen. Ob alle drei Proben das gleiche Talent umfassen oder unterschiedliche Talente, bleibt Meisterentscheidung.

☞ Für jede dieser Proben gilt:

Misslungen: –7 Sympathiepunkte

1–2 TaP*: +1 Sympathiepunkte

3–4 TaP*: +2 Sympathiepunkte

5 TaP*: +3 Sympathiepunkte

6 TaP*: +5 Sympathiepunkte

7 TaP*: +7 Sympathiepunkte

Jeder weitere TaP*: +2 Sympathiepunkte

Zusätzlich können Sie noch –7 bis +7 Sympathiepunkte vergeben, je nach Art der Vorstellung und Kompatibilität zum thorwalschen Geschmack.

☞ Ergebnis:

Negatives Gesamtergebnis an Sympathiepunkten: Der Held wird ausgebuht – die Prüfung gilt als nicht bestanden.

0–3 Sympathiepunkte: Die Thorwaler sind nicht begeistert, aber sie nehmen die Bemühungen des Helden wohlwollend zur Kenntnis. Die Prüfung ist bestanden.

4–7 Sympathiepunkte: Das Programm kommt gut an.

8–11 Sympathiepunkte: Das Publikum ist begeistert. Der betreffende Held hat viele neue Freunde gefunden.

Ab 12 Sympathiepunkte: So etwas hat man hier noch nicht gesehen und wird es auch lange nicht mehr sehen. Die Vorstellung wird vielen der Zuschauer für die nächsten Jahre in Erinnerung bleiben.

Die Summe der Sympathiepunkte entscheidet auch darüber, wie die Thorwaler von nun an mit dem betreffenden Helden umgehen. Wenn er besonders gut war, wird er es kaum vermeiden können, beim folgenden Fest mit Met und Schnaps abgefüllt zu werden. Und jedem Hjalsingorer wird es eine Freude sein, ihm von nun an jeden Wunsch von den Augen abzulesen.

Zu leicht oder zu schwer?

Die Thorwaler sind kein allzu anspruchsvolles Publikum. Die Prüfung ist so gestaltet, dass es nicht allzu schwer fallen sollte, sie zu schaffen. Ein besonders gutes Abschneiden hat jedoch weitere Folgen – die allerdings vor allem im Rollenspiel liegen. Wie stark sie ausgeprägt sind, hängt dabei natürlich von Ihnen ab, sodass Sie hier einen guten Regler haben, um eventuelle Anpassungen vorzunehmen.

DER RINGKAMPF

„Wie Swafnir ewig mit der bösen Schlange ringt, so soll auch der Anhänger des Gottwals ein guter Kämpfer sein.“

Für: einen waffenlosen Kämpfer

Aufgabe: Es gilt, sich im waffenlosen Kampf den Respekt der Einheimischen zu verdienen.

Am Strand wird ein Areal von sieben mal sieben Schritt abgesteckt. Als Gegner stehen drei unterschiedliche Kämpfer zur Verfügung, aus denen Sie einen passenden auswählen können. Alternativ darf der antretende Held auch selbst aussuchen – oder er muss nacheinander gegen alle drei Gegner antreten, was aber für die anderen Spieler eventuell langweilig werden kann.

☞ **Truda Wilmirdottir:** Die knapp zwei Schritt große und beliebte Hünin fällt durch ihr breites und weitgehend zahnloses Grinsen auf – Erinnerung an unzählige Prügeleien. Truda ist eher eine begeisterte als eine überragende Kämpferin, und sie vertraut in erster Linie auf ihre Kraft und ihr Gewicht.

Raufen: INI 9+IW6 AT 12 PA 10 TP(A) IW6+3
LeP 33 AuP 36 KO 16 RS 0 MR 3
Sonderfertigkeiten: Hammerfaust, Wuchtschlag, Finte

☞ **Ohm Beorn:** Ohm Beorn ist ein vergleichsweise kleiner und schwächlicher Thorwaler (1,80 Schritt und KK 12), aber er hat vor langer Zeit in der Ferne das Unauer Ringen erlernt. Er versucht, seinen Gegner in den Schwitzkasten zu nehmen und so lange festzuhalten, bis dieser aufgibt.

Ringens: INI 9+IW6 AT 14 PA 12 TP(A) IW6+1
LeP 31 AuP 30 KO 12 RS 0 MR 5
Sonderfertigkeiten: Unauer Schule, Wuchtschlag, Meisterparade

☞ **Wilke Algrisdottir:** Die Hetfrau ist mit ihren 2,10 Schritt eine beeindruckende Gestalt, und dieser Eindruck täuscht nicht – schon die Tatsache, dass sie eine Schiffsgemeinschaft anführt, sollte Warnung genug für die Helden sein. Sie ist eine Veteranin, die mit allen schmutzigen Tricks vertraut ist. Zunächst wartet sie die ersten Angriffe des Helden ab, um ihn einzuschätzen, und dann übernimmt sie die Initiative. Selbst wenn sie einen Helden in den Schwitzkasten nimmt, lässt sie ihn spätestens nach zwei Kampfunden wieder frei, um den Kampf fortzusetzen.

Raufen: INI 11+IW6 AT 17 PA 15 TP(A) IW6+2
Ringens: INI 11+IW6 AT 15 PA 15 TP(A) IW6+2
LeP 34 AuP 39 KO 16 RS 0 MR 6
Sonderfertigkeiten: Hammerschlag, Wuchtschlag, Meisterparade, Finte, Betäubungsschlag

☞ Der Held muss den Kampf nicht gewinnen, um die Prüfung zu bestehen – er muss sich nur wacker schlagen. Dazu gehört auch, dass er großmütig ist und seinen Gegner mit Worten reizt. Wer sogar seinem Gegner nach einer gelungenen Rempelattacke wieder aufhilft, bevor der Kampf weitergeht, der hat schon so gut wie bestanden. (Ein Held mit *Kulturkunde Thorwal* weiß das und kann den Kämpfer eventuell vorher entsprechend instruieren.)

Zu leicht oder zu schwer?

Natürlich können Sie die Kampfwerte der Thorwaler an diejenigen Ihrer Helden anpassen – nach oben oder unten. Aber wie gesagt: Es ist nicht entscheidend, ob der Held siegt, sondern wie er sich verhält.

BLINDE KUH

„In den Tiefen des Ozeans ist es finster wie in tiefster Nacht, und dennoch stößt der Gottwal dort jederzeit die Kreaturen des Hranngar auf und vernichtet sie.“

☞ **Für:** einen Helden mit guter Sinnenschärfe und guten körperlichen Fähigkeiten

☞ **Aufgabe:** Der Held muss mit verbundenen Augen einen Hindernisparcours durchqueren.

Am Rand des Dorfes wurde ein kleiner Parcours aufgebaut, den der Held sich anschauen kann, bevor ihm die Augen verbunden werden. Dann muss er den Weg zurücklegen. Die anderen Helden können ihm Ratschläge zurufen, aber viele davon gehen im Gejohle des Publikums unter.

☞ Als erstes Hindernis wurde eine fünf Schritt lange Planke über zwei stehende Fässer gelegt. Darunter wurde stinkender Ziegenmist ausgebreitet und mit einigen Eimern Wasser in eine widerliche Schlammgrube verwandelt. Der Held muss auf das vordere Fass klettern und dann über die Planke balancieren. Dies gelingt ihm mit einer *Körperbeherrschungs-* oder *Akrobatik-*Probe +3. Geht die Probe daneben, fällt er unter allgemeinem Gelächter weich in den Mist und kann noch einmal von vorne anfangen. Stürzt er dreimal hintereinander, erklärt der Geweihte diese Prüfung für gescheitert.

☞ Als nächstes gilt es, die Palisade zu erklimmen. Hierzu wurden einige Wurfäxte in die Holzwand geschlagen, die nun als Griff- und Tritthilfe genutzt werden können. Doch ohne sie zu sehen, ist das immer noch eine größere Herausforderung. Der Held muss zunächst eine *Sinnenschärfe-*Probe mit den Eigenschaften KL/KL/IN schaffen, um zu zeigen, dass er sich einen günstigen Kurs eingepägt hat. Die TaP* daraus kann er bei den folgenden *Klettern-*Proben als Bonus-Talentpunkte benutzen, um misslingende Proben doch noch gelingen zu lassen. Misslingt die *Sinnenschärfe-*Probe, dann sind die *Klettern-*Proben um 3 erschwert, weil er sehr ungünstige Wege wählt. Um die Krone der Palisade zu erreichen, muss er drei *Klettern-*Proben schaffen. Misslingt eine davon, stürzt er ab und muss wieder von Neuem anfangen. Ein solcher Sturz erzeugt 2W6–2 Schadenspunkte, wobei jedoch jeder TaP* in einer *Körperbeherrschungs-*Probe +2 dazu verwendet werden kann, einen der Schadenswürfel zu negieren (siehe Schaden durch Stürze, **Basisbuch 193** – die Probenerschwerung liegt an der Blindheit des Helden). Auch hier gilt: Drei Stürze bedeuten ein Scheitern der Prüfung.

☞ Oben angekommen, muss der Held an einem Seil wieder hinunterklettern – was mit einer *Klettern-*Probe –5 gelingt. Hier hat ein Misslingen keine Auswirkungen auf das Bestehen der Prüfung, erzeugt aber Schaden wie oben.

☞ Zu guter Letzt muss der Held noch einen Irrgarten durchqueren, der aus aufgehängten Segelplanen aufgebaut wurde. Er muss den Ausgang gefunden haben, bevor Skaldin Hulda das Lied vom besoffenen Hetmann Hork fertig gesungen hat. Auch hier konnte er sich vorher den richtigen Weg einprägen (*Sinnenschärfe-*Probe mit KL/KL/IN). TaP* aus dieser Probe können wie oben als Bonus-Punkte für die folgenden *Orientierungs-*Proben genutzt werden, ein Scheitern erschwert alle Proben um 3. Denn um den Ausgang zu

finden, muss der Held insgesamt 12 TaP* in *Orientierungs-*Proben sammeln, wofür er maximal fünf Proben ablegen kann, bevor das Lied zu Ende ist. Eine misslungene Probe heißt, dass der Held in einer Sackgasse steht und 3 TaP* von den bisher erreichten abgezogen werden (die Summe sinkt aber nicht unter 0).

Zu leicht oder zu schwer?

Vor allem die Menge der Proben macht es schwierig, immer zu bestehen. Zum Glück folgt aus einer misslungenen Probe noch keine gescheiterte Prüfung. Wenn Sie keinen Helden haben, der in allen benötigten Talenten über akzeptable Werte verfügt, dann können Sie entweder die Abschnitte verändern (einen Prüfungsteil weglassen und sich dafür einen anderen ausdenken) oder aber die entsprechenden Proben leichter machen. Umgekehrt können Sie die Ansprüche (sprich: Probenzuschläge) natürlich auch nach oben schrauben, wenn Sie die Prüfung für zu leicht halten.

DAS HAUTBILD

„Zeige aller Welt, dass du Swafnir Respekt zollst, dann wirst du seinen Segen allzeit bei dir haben.“

Für: einen entschlossenen Helden möglichst mit hoher Selbstbeherrschung

Aufgabe: Der Held muss sich ein Hautbild stechen lassen. Thorwaler schmücken sich gerne mit Tätowierungen, und viele ehren damit natürlich ihren Schutzgott Swafnir. Nun muss sich also ein Held bereit erklären, sich auch einen Wal oder ein Ornament mit Walmotiven in die Haut stechen zu lassen – entweder auf die Brust, den Rücken oder auf einen Arm. Bilderstecher *Swen Ohnsorg Haldirson* hat seine Instrumente schon vorbereitet und macht sich sogleich eifrig ans Werk. Eine Betäubung wird natürlich nicht vorgenommen, sodass der Held nun zwei sehr schmerzhaft Stunden vor sich hat. Um ihn herum sitzen die Thorwaler derweil beisammen, erfreuen sich mit derben Scherzen und größeren Mengen Met. Der Held kann mit insgesamt drei *Selbstbeherrschungs-*Proben versuchen, sich den Schmerz nicht anmerken zu lassen. Doch ein Gelingen hat keine Auswirkung auf die Prüfung, sondern entscheidet nur über die Anerkennung, die die Thorwaler ihm anschließend zollen. Die Prüfung besteht schlicht darin, sich bereit zu erklären, seine Haut Swafnir zu weihen.

Zu leicht oder zu schwer?

Hier gibt es kein zu leicht oder zu schwer. Es geht nur darum, ob ein Held sich bereit erklärt.

DAS ERGEBNIS

Der Abend ist bereits hereingebrochen, als alle Prüfungen abgeschlossen sind und sich die Thorwaler wieder vor Jorges Haus versammeln. Wieder gibt Jorge der breitschultrigen Thorwalerin ein Zeichen, woraufhin sie einen langen Ton auf ihrem Ruhhorn spielt. Dann tritt Garulf vor, plustert sich theatralisch auf und fasst wortreich zusammen, welche Prüfungen wie ausgegangen sind. Sein Fazit hängt davon ab, wie viele die Helden bestanden haben. (Wenn Sie die Helden mehr als drei Prüfungen unterzogen haben, müssen Sie die Ergebnisse entsprechend anpassen.)

Alle drei Prüfungen bestanden: „Swafnir hat geurteilt, und er hat uns gesagt, dass diese Fremden unter seinem Schutz stehen. Er begrüßt sie bei seinem Volk und lädt sie ein, so lange zu bleiben, wie sie wollen. Durch ihre Taten haben diese Fremden gezeigt, dass sie Freunde unseres Volkes sind. Und so lange sie nichts anderes zeigen, werden sie es auch bleiben. Swafnirs Segen sei mit ihnen!“

Nur zwei Prüfungen bestanden: „Swafnir hat geurteilt, und er hat uns gesagt, dass diese Fremden nicht willkommen sind. Sie mögen in diesem Augenblick keine Gefahr darstellen, doch sie sind keine Thorwaler. Sie verstehen unsere Sitten und Gebräuche nicht, und deswegen wird das Auskommen mit ihnen auf Dauer nicht gelingen. Sie dürfen bis zum morgigen Tag unter unseren Dächern Obhut finden, und sie sollen erhalten, was sie für ihre weitere Reise brauchen. Aber noch bevor die Sonne morgen in Swafnirs Reich eintaucht, müssen sie Hjalsingor verlassen haben.“

Nur eine Prüfung bestanden: „Swafnir hat geurteilt, und er hat uns gesagt, dass diese Fremden seinen Segen nicht haben. Er will, dass sie unser Heim verlassen, denn ihre Gesinnung ist nicht gut. Wenn sie das wollen, dürfen sie bis zum Morgen noch unter einem Dach nächtigen, doch zu Sonnenaufgang müssen sie Hjalsingor verlassen und sollen sich hier nie wieder blicken lassen.“

Keine Prüfung bestanden: „Swafnir hat geurteilt, und er uns verraten, dass diese Fremden niemals unsere Freunde sein werden. Es war ein verhängnisvoller Fehler, ihnen überhaupt Obdach zu gewähren. Daher müssen sie Hjalsingor auf der Stelle verlassen, und niemand darf mit ihnen handeln oder ihnen Hilfe irgendeiner Art gewähren.“

Die Reaktion des Publikums ist entsprechend. Entweder fließt nun wieder Alkohol in Strömen, um die neu gewonnenen Freunde zu feiern, oder aber die Stimmung ist kühl, und im schlechtesten Fall treten Bewaffnete vor und geben den Helden gerade noch genug Zeit, ihre Sachen zusammenzuraffen, bevor sie nach draußen geleitet werden.

ERMİTTLUNGEN IN HJALSINGOR

Während ihres Aufenthalts in der Thorwalerstadt müssen die Helden herausfinden, wie sie von hier aus zu dem Alben gelangen können, und vielleicht wollen sie auch noch ein bisschen mehr über ihn erfahren. Es ist nicht vorherzusagen, wie sie dabei vorgehen werden.

Die Auskunftsfreude der Einheimischen hängt vor allem davon ab, welchen Status die Helden haben. Zu Beginn steht man ihnen vorsichtig gegenüber, die Informationen fließen spärlich. Sollten die Helden die Prüfung vollständig bestanden haben, überstürzen sich alle Thorwaler damit, ihnen möglichst viel zu erzählen. Wenn sie etwas selbst nicht wissen, dann wissen sie zumindest jemanden, der es wissen könnte, oder stellen sogar von sich aus weitere Erkundigungen an. Im Folgenden haben wir unterschiedliche Informationsbrocken zusammengestellt, aus denen Sie frei wählen können – oder würfeln Sie aus, was die Helden jeweils zu hören bekommen. Warten Sie dabei nicht darauf, dass die Helden genau die angegebenen Fragen stellen – viel ergibt sich aus einem Gespräch, und gerade geschwätzige Leute beantworten viel mehr, als eigentlich gefragt wurde.

Eine große Hilfe ist natürlich die Skaldin Hulga, die sich von allen Hjälsingorern am besten in den thorwalschen Erzählungen auskennt und ein wahrer Quell an Weisheiten und Informationen ist. Auch der junge Turin kann nicht nur als Dolmetscher fungieren, er wird die Helden mit wachsender Begeisterung unterstützen – zumindest solange sie ihn freundschaftlich behandeln. Er kann Ihnen als Joker dienen, wenn die Helden nicht mehr weiterwissen, denn er ist clever genug, auch eigene Ideen einbringen zu können. Und er kennt sich in der Stadt und bei ihren Bewohnern sehr gut aus.

WAS SIND ALBEN?

„Alben waren schon immer. Sie sind so alt wie die Götter und spielen sogar den Göttern Streiche.“

„Alben sind verstoßene Kinder der Götter. Früher einmal schwammen sie als Delphine an Swafnirs Seite durch das ewige Meer, aber dann haben sie versucht, ihn zu betrügen, und wurden verstoßen. Jetzt leben sie tief in den Bergen, möglichst weit weg von Swafnirs Reich.“

„Alben sind Wesen aus den Tiefen der Berge. Niemand weiß, ob sie auf Swafnir oder auf Hranngars Seite stehen. Viele sagen, sie würden sich gar nicht um Götter kümmern.“

„Alben sind kleine, bärtige Männer mit großer Kraft, die an ihren Essen stehen und Schwerter mit der bloßen Hand schmieden. Ihre Waffen sind von unübertroffener Kunstfertigkeit.“

„Alben sind Zauberschmiede. Sie sehen aus wie achtjährige Kinder mit dem Gesicht eines Greisen. Man kann ihnen nicht trauen, weil sie jeden über den Tisch ziehen. Aber ihre Zauberdinge sind von großer Macht.“

„Alben sind halb nur so groß wie Menschen, aber ansonsten sehen sie genauso aus wie wir. Aber sie mögen die Menschen nicht. Man kann sie nur finden, wenn sie das wollen.

Aber wenn man sie findet, dann kann man sie manchmal dazu überreden, etwas zu schmieden, das kein menschlicher Schmied zustandebringen würde.“

„Niemand weiß, wie Alben aussehen, denn sie tragen immer Rüstungen, die nicht einmal das Gesicht unbedeckt lassen. Ihren Helm legen sie nie ab, nicht einmal beim Schlafen.“

„Alben sind menschengroße Wesen von wunderschönem Aussehen. Man muss ihren Blick meiden, sonst können sie einen verzaubern. Dann muss man ihnen für sieben Jahre dienen.“

„Alben sind Zauberschmiede. Sie wohnen irgendwo in den Bergen, weit ab von allen menschlichen Häusern. Aber wenn man sie gut bezahlt, dann können sie mächtige Waffen und Rüstungen herstellen.“

„Lass dich nie mit einem Alben ein. Jeder Handel mit ihnen hat einen Pferdefuß. Meistens erfährst du es erst viel später, dass der Albe dich betrogen hat.“

„Zu Zeiten von Hetfrau Oratia von der Hornbläser-Otta, da sind zwei Alben aus den Bergen herabgestiegen und haben ihr einen goldenen Gürtel geschenkt, der sie so stark gemacht hat wie einen Riesen. Wo dieser Gürtel heute ist? Keine Ahnung. Vermutlich ist er gemeinsam mit der Hetfrau abgesoffen, als der Sturm sie erwischt hat.“

„Alben können magische Schätze schmieden. Nicht nur Waffen, auch Schmuck. Selbst ein Horn, mit dem man den Wind herbeirufen kann, soll mal einer geschmiedet haben. Aber das ist alles nicht swafnirgefällig. Lasst lieber die Finger davon, wenn ihr mich fragt.“

HINTERGRUND FÜR DEN MEISTER: WAS SIND ALBEN WIRKLICH?

Um hier keinen falschen Eindruck zu erwecken: Alben sind nicht grundsätzlich Hochelfen. Die Legenden der Thorwaler beruhen auf ganz unterschiedlichen Begegnungen und Legenden, die möglicherweise sogar noch aus einer Zeit stammen, bevor die ersten Thorwaler ihren Fuß auf aventurisches Land setzten.

So sind Begegnungen mit Kobolden in diese Legenden eingeflossen, aber auch solche mit einzelgängerischen Zwergen, Grolmen, Feenwesen, Druiden – und auch mit den Hochelfen. Als Vilan und seine Gefährten in diese Gegend kamen, existierten diese Erzählungen schon lange, und die Hochelfen haben sie ausgenutzt, um mit den Menschen Handel zu treiben.

Nach diesem Abenteuer dürfen die Helden (und auch die Spieler) ruhig der Überzeugung sein, das Geheimnis der Alben gelüftet zu haben. Bis Sie sie eines schönen Tages zum Beispiel mit einem Alben konfrontieren, der wirklich nur einen Schritt groß ist und das hutzlige Gesicht eines alten Mannes hat.

GIBT ES HIER EINEN ALBEN?

„Es heißt, dass in den Bergen oben ein Albe lebt. Aber geht nicht dorthin. Er mag Menschen nicht und begräbt sie unter Lawinen.“

„Ja, in den Bergen soll ein Albe hausen. Vilan soll er heißen. Ein mürrischer Geselle. Aber hin und wieder machen sich Wagemutige auf, ihn zu suchen. Die wenigsten kehren zurück. Und von denen haben die meisten ihn niemals zu Gesicht bekommen.“

„Vor einiger Zeit ist eine von uns in die Berge gegangen, um einen Alben zu suchen, ja. Kam ganz stolz zurück, mit einem Ring, den angeblich der Albe geschmiedet haben sollte. Aber sie war verhext ... nein, wir sprechen nicht darüber.“

„Ja, auch von Hjalsingor aus kann man einen Alben finden. Man muss einfach in die Berge hineingehen bis zum höchsten Gipfel, den man findet. Dort wohnt er.“

„Es gibt eigentlich nur einen, der sich in den Bergen gut auskennt. Das ist der schweigsame Hödur. Er ist viel im Gebirge unterwegs, und wenn jemand weiß, ob es dort irgendwo Alben gibt, dann er.“

WAS GESCHAH MIT ÍFIRNJA TORGVUSDOTTIR?

„Ífirnja? Was für eine Ífirnja? Hier gibt es keine Ífirnja. Es gab nie eine, und es wird auch nie eine geben.“

„Woher kennt ihr Ífirnja? Ihr seid doch nicht etwa mit ihr befreundet? Hm, ich habe noch Dringendes zu tun, fragt besser jemand anderen.“

„Es bringt Unglück, über Friedlose zu sprechen.“

„Ja, es gab hier mal eine Ífirnja. Aber sie hat die beiden ältesten Söhne Jorges im Zorn erschlagen. Jetzt ist sie friedlos.“

„Ífirnja war eine mutige und große Kämpferin. Aber seit sie auf einem Jagdausflug von einer Bande Orks überfallen wurde und als Einzige überlebt hat, hat sie Orks gehasst. Irgendwann war sie mehrere Tage verschwunden, und als sie zurückkam, sagte sie, sie sei bei einem Alben gewesen. Von da an hat sie viele Orks erlegt – vielleicht ist wirklich was dran, dass sie Hilfe von einem Albenartefakt hatte. Aber ihr Erfolg ist ihr zu Kopf gestiegen. Sie hielt sich für unbesiegbar, und sie wollte die nächste Hetfrau werden. Als Jorges Söhne sie deswegen verspottet haben, ist sie aufgesprungen und hat sie beide erschlagen. Dafür wurde sie vom Thing mit Friedlosigkeit bestraft.“

DER ALBENRING

Wenn die Helden Ífirnjas Albenring dabei haben und herumzeigen, erinnern sich einige an den Ring und bestätigen, dass er ihr gehört hat. Daraus erwächst erst einmal der Verdacht, dass sie Ífirnja bestohlen haben könnten – aber da sie friedlos ist, gilt das nicht als Verbrechen. Bei genauerem Nachfragen gibt man auch zu, dass Ífirnja behauptet hat, den Ring von einem Alben bekommen zu haben – was man ihr jedoch nicht recht glauben wollte. Aber es ist richtig, dass sie den Ring wohl erst besaß, nachdem sie längere Zeit allein in der Wildnis unterwegs gewesen war.

HÖDUR

Sobald die Helden sich genauer nach den Bergen erkundigen oder sogar nach jemandem fragen, der sich dort besonders gut auskennt, wird ihnen der schweigsame Hödur genannt. Der wohnt allerdings nicht in Hjalsingor, sondern in einem Gehöft am Südende des Fjords namens Andershof. Er taucht aber regelmäßig hier auf, um Felle und seltene Gebirgskräuter einzutauschen. Da er jedoch erst vor ein paar Tagen das letzte Mal hier war, kann es noch ein paar Wochen dauern, bis er wieder herkommt.

SNÖRRE WULFSON

Irgendwann während ihres Aufenthalts sollten die Helden auf Snörre Wulfson stoßen. Er ist ein etwa vierzigjähriger, grimmiger Mann mit einer verbitterten Miene, der fast nie spricht und auch den Blick jedes Gegenübers meidet. Obwohl er aussieht wie ein erfahrener Krieger, ist er ein einfacher Knecht im Hause der Hetmanns und hilft dort beim Festmahl, die Speisen aufzutragen und die Getränke nachzuschicken. Irgendwann passt er einen einzelnen Helden ab, vielleicht während dieses Festmahls, vielleicht ist er aber auch bei einer der Prüfungen mit einem der Helden alleine, zum Beispiel wenn er den Springer oben auf den Absprungplatz führt (siehe Seite 33). Dann spricht er ihn unvermittelt an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der finster dreinblickende Mann packt dich plötzlich an der Schulter und beugt sich zu dir: „Lasst ab von der Suche“, sagt er eindringlich. „Alben bringen Unglück. Sie tun so, als würden sie dir weiß Swafnir was für einen Schatz verkaufen, in Wirklichkeit verkauft du ihnen aber deine Seele. Es sind Dämonen, glaub mir, sie dienen Hranngar. Wenn du und deine Freunde nicht ins Verderben rennen wollt, dann kehrt um, so lange ihr noch könnt!“

Wenn der Held ein wenig nachbohrt, kann er erfahren, dass Snörre eine Schwester hat, Torgis, die vor einigen Jahren heimlich zu dem Alben gezogen ist und von ihm einen Ring bekommen hat, der ihr Diebesglück ungemein gesteigert hat. Zu Beginn hat sie den Ring nur in der Fremde benutzt, wenn sie mit ihrer Otta in einer der großen Hafenstädte angelegt hatte. In kurzer Zeit wurde sie so sehr reich, denn es gelang ihr, selbst aus gut bewachten Häusern die wertvollsten Gegenstände zu stehlen. Doch je mehr sie hatte, desto mehr wollte sie. Und dann verschwanden auch hier in Hjalsingor immer mehr Gegenstände, bis eines Tages, eher aus Zufall, jemand in ihrer Kammer all die vermissten Dinge fand. Torgis war von diesem Augenblick an wie vom Erdboden verschluckt, obwohl man am nächsten Tag bemerkte, dass ein kleines Segelboot fehlte. Aber um die Schuld seiner Schwester zu sühnen, musste Snörre die Strafe übernehmen und den Bestohlenen seinen ganzen Besitz überlassen, so-

dass er heute nur noch die Kleider hat, die er am Leib trägt. Er behauptet, weder zu wissen, wie der Albe aussieht, noch wo er wohnt. Aber er ist überzeugt, dass Torgis' wachsende Gier nur an dem Ring gelegen haben kann – und dass dieser Ring sowohl Torgis' als auch sein Leben ruiniert hat. Werden andere Thorwaler nach Snörre befragt, so bestätigen sie seine Geschichte – bis auf den Albenring, von dem niemand etwas weiß. Aber es ist richtig, dass Snörres Schwester Torgis als Diebin ertappt wurde, jedoch nie bestraft werden konnte, und er stattdessen in Sippenhaft genommen wurde. Wenig später verschwindet Snörre, und niemand kann sagen, wo er geblieben ist. Das sollte wenigstens einen Tag passieren, bevor die Helden aufbrechen. Ob Snörres Fehlen irgendjemandem auffällt, ist Ihre Entscheidung. Er hat derweil das Auftauchen der Helden zum Anlass genommen, um endlich seinen lange gehegten Rachegefühlen nachzugehen und auf eigene Faust nach dem Alben zu suchen, um ihn zur Rechenschaft

zu ziehen. Daher nimmt er ein Boot und segelt eilig zum Andershof, von wo aus er in die Berge aufbricht. Er verrät auch dort niemandem, was er vorhat, denn er braucht keine Wegbeschreibung. Seine Schwester hat ihm in Wirklichkeit sehr wohl verraten, wie sie damals den Alben gefunden hat.

Fazit

Folgende Informationen sollten den Helden schließlich zur Verfügung stehen:

- ☞ Niemand weiß wirklich, wie Alben aussehen und was sie können.
- ☞ In den Bergen leben Alben.
- ☞ Es gibt einen Einheimischen namens Hödur, der sich sehr gut in den Bergen auskennt. Er wohnt in einem Gehöft weiter östlich.

AUFBRUCH IN DIE BERGE

VON HJALSINGOR ZUM ANDERSHOF

Schließlich werden die Helden Hjalvingor verlassen. Ihr Abschied hängt von ihrem Ansehen ab. Im schlimmsten Fall werden sie wortlos von Bewaffneten hinausgeworfen, im besten Fall stattet man sie mit zahllosen Segenswünschen und allerlei Proviant und Glücksbringern aus, bevor man sie mit einem Boot zum Ende des Fjords bringt.

Der Landweg ist mühsam, denn er besteht nur aus einem schalen Pfad, der sich am Fjordufer entlang schlängelt, dabei immer wieder über felsige Anhöhen und durch Sumpfbgebiete führt und reißende Bäche überquert. Auf dieser Route brauchen die Helden für die Luftlinie zehn Meilen einen ganzen Tag. Wenn Sie wollen, können Sie den Weg auch noch mit kleineren Zwischenepisoden füllen:

Der Pfad schlängelt sich am Rand einer Klippe entlang, und Helden mit *Höhenangst* werden lange brauchen, sich mit dem Abgrund anzufreunden, an dem sie entlang marschieren müssen – wenn sie nicht doch lieber einen aufwändigen und sehr zeitraubenden Umweg durchs Inland vorziehen.

Eine Bärenmutter bringt ihrem Jungen in einem Bach das Fischen bei und ist gar nicht erfreut, von den Helden gestört zu werden. Sie greift aber nur an, wenn sie ihr Junges gefährdet glaubt. Wenn die Helden keinen Kampf riskieren wollen (und sie nicht magisch besänftigen können), sollten sie sie weiträumig umgehen.

Tatze: INI 8+1W6 **AT** 11 **PA** 8 **TP** 1W6+3 **DK** H
LeP 45 **AuP** 35 **RS** 3 **WS** 8 **MR** 3 **GS** 15

Wesentlich angenehmer ist der Seeweg. Auf einem Boot ist die Strecke nach gut zwei Stunden zurückgelegt.

HÖDUR MALTESON

Auch Hödur sieht man das tulamidische Blut an, denn er ist nur 1,70 Schritt groß und hat einen dunkleren Teint als die hellhäutigen Thorwaler. In Verbindung mit dem rotblonden Haar seiner thorwalschen Vorfahren wirkt er sehr exotisch. Er mag menschliche Gesellschaft gar nicht, und selbst ohne Gäste ist ihm viel zu viel Leben und Lärm im heimatlichen Langhaus. Er kennt sich sehr gut im Hinterland und in der Natur aus und kann dahingehende Fragen sehr genau beantworten. Er weiß auch, dass es in der Nähe eines Gipfels, den er Albenheim nennt, einen Alben namens Vilan gibt. Zwar hat er ihn selbst nie gesehen – und will ihm auch unter keinen Umständen begegnen, denn er traut den Alben nicht –, aber er hat damals zum Beispiel auch Ifirnja dorthin geführt. So kann er den Helden eine Wegbeschreibung geben, wie sie den Berg Albenheim finden.

Darstellung: Hödurs Kommunikation beschränkt sich auf zustimmendes oder ablehnendes Brummen, wann immer es geht. Und wenn er wirklich mal etwas sagen muss, dann möglichst nicht mehr als ein Wort – und zwar ein einsilbiges Wort.

DER ANDERSHOF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf einem kleinen Hügel, nicht weit von der Mündung eines Baches ins Meer, steht ein einzelnes Langhaus. Es ist von einer hohen Palisade und einem Graben umgeben, in der Umgebung seht ihr ein paar karge Äcker. Schweine und Schafe weiden an den Hängen, Menschen jedoch seht ihr nicht.

Ihr wart ja schon an manchem einsamen Ort in dieser Welt – aber für dieses Haus müsste ein Ausdruck erfunden werden, der den Begriff Einsamkeit noch steigert.

Sobald die Helden sich nähern, sehen sie Bewegung auf dem Hof. Dann ertönt ein Rufhorn. Kommen sie in Begleitung von Thorwalern, werden sie mit offenen Armen begrüßt, doch wenn sie alleine sind, steht man ihnen erst einmal sehr misstrauisch gegenüber. Sobald sie erklären, dass sie Hödur suchen, weil sie etwas über die Berge wissen wollen, werden sie jedoch eingelassen und als Gäste ins Langhaus eingeladen.

DIE WEGBESCHREIBUNG

„Folgt dem Bach, der hier ins Meer mündet, bis ihr nach zwei oder drei Tagen im Südosten die Hämschen Zwillinge liegen seht. Das ist ein Doppelgipfel – ihr werdet ihn erkennen, wenn ihr ihn seht. Wenig später findet ihr einen Nebenbach, der sich als Wasserfall in diesen hier ergießt. Dem müsst ihr folgen, bis ihr an einen Eichenwald gelangt. Geht da keinesfalls hinein, da herrscht ein böswilliger Waldgeist. Biegt hier nach Norden ab und besteigt den Pass, den ihr vor euch liegen seht. Von dort aus seht ihr im Osten eine weißlich schimmernde Felsnadel in der Ferne. Das ist Albenheim. An seinem südlichen Fuß findet ihr einen Höhleneingang – dort wohnt Vilan.“

HÖDUR ALS BEGLEITER

Hödur ist wenig angetan von der Vorstellung, mit den Helden gemeinsam durch das Gebirge zu ziehen. Es kostet also schon einige Überredungskunst und eine hohe Belohnung, um ihn dazu zu überreden. Wie die Belohnung aussieht, wollen wir hier gar nicht festlegen. An schnödem Geld ist man im Andershof jedenfalls wenig interessiert. Schöner Schmuck, brauchbares Werkzeug oder gute Waffen – das ist die Währung, die hier zählt. Sollte allerdings unter den Helden eine Heldin mit südländischer Herkunft sein, dann sinkt der Preis ganz rapide. In diesem Fall muss diese Heldin aber damit rechnen, ständig auf sehr tölpelhafte Weise umworben zu werden.

Insgesamt leben hier neunzehn Personen aller Altersstufen unter einem Dach. Der Namensgeber des Hofes ist *Anders Thureson*, ein mittlerweile achtzigjähriger Greis, der zahnlos und schwerhörig am Feuer sitzt und kaum begreift, was um ihn herum geschieht. Das Regiment führt seine jüngere Schwester, *Tora Olgensdottir*, die für ihre siebzig Jahre noch erstaunlich agil und resolut ist. Dazu kommen zwei Söhne Toras, *Swanko* und *Eilik* (Toras Mann ist vor mittlerweile über dreißig Jahren gestorben), und eine Halbschwester Toras, *Nedima*, der man ansieht, dass ihre Mutter Tulamidin gewesen ist. Diese drei haben wiederum eigene Familien und Enkel, die hier aber nicht im Einzelnen aufgeführt werden sollen. Hödur schließlich ist ein Sohn Nedimas. Die Helden können hier noch einmal übernachten und, wenn sie wollen, auch noch Proviant erwerben. Am nächsten Tag ist es dann Zeit, in die Berge aufzubrechen.

DIE SUCHE NACH ALBENHEIM

Die folgenden Tage werden aus mühsamer und eintöniger Wanderung durch die Wildnis bestehen. Auf den Seiten 44f. finden Sie eine Reihe von möglichen Ereignissen, die Sie nach Belieben einstreuen können. Wie detailreich Sie die Reise gestalten, sollten Sie in erster Linie davon abhängen, wie viel Spaß Ihre Spieler daran haben. Denn es kann durchaus geschehen, dass die Spieler sie als eine Abfolge von belanglosen Einzelszenen empfinden, die nichts mit der eigentlichen Handlung zu tun haben.

DAS VORANKOMMEN

Lassen Sie alle Helden für jeden Tag in der Wildnis eine *Wildnisleben*-Probe ablegen, die je nach Gegend auch erschwert werden kann (siehe unten). Denken Sie an eventuelle Erleichterungen für die Sonderfertigkeit *Geländekunde*. Am Anfang gilt die Region als Wald, später als Gebirge. Das Ergebnis dieser Probe zeigt, wie gut sich dieser Held in der unwirtlichen Umgebung zurechtfindet. Wer den Unter-

grund falsch einschätzt, kann sich schnell den Fuß verstauchen, wer die Pflanzen nicht gut genug beobachtet, zerreißt sich Kleidung und Haut an Brombeerranken, und wer sich an der falschen Stelle zum Ausruhen hinsetzt, holt sich unangenehme Insektenstiche oder Zeckenbisse.

Wer allerdings gut abschneidet, kann ein Drittel seiner TaP* dazu benutzen, seine Gefährten vor Fehlritten zu warnen – sprich: Diese TaP* können von anderen Spielern genutzt werden, um ihre misslungenen Proben auszugleichen.

Probe gelungen: keine Folgen.

Nicht gelungen: Der Held erleidet 1W6 SP.

Deutlicher Fehlschlag (mindestens 10 TaP zu wenig) oder

Patzer: Der Held erleidet 3W6 SP.

NAHRUNGSSUCHE

Pro Tag verbraucht jeder Held eine Tagesration an Nahrung. Es steht zu vermuten, dass sich die Helden mit Proviant eingedeckt haben, aber der wird auf Dauer vermutlich

nicht ausreichen. Um die Versorgung mit zusätzlicher Nahrung abzuhandeln, benutzen wir hier sogenannte Meta-Talente (Näheres dazu finden Sie bei Interesse im Regelband *Wege des Schwerts* ab Seite 189). Sie können die Nahrungssuche natürlich auch detailliert ausspielen, aber das verliert nach wenigen Tagen sicherlich seinen Reiz.

Nahrung sammeln: Die Helden kommen unterwegs an allerlei essbaren Pflanzen vorbei: an Beeren, wilden Früchten, Pilzen und essbaren Wurzeln. Es ist nur die Frage, ob sie sie kennen und erkennen. Das Meta-Talent *Nahrung Sammeln* berechnet sich aus der durch 3 geteilten Summe der Talente *Wildnisleben*, *Sinnenschärfe* und *Pflanzenkunde*. Die Probe wird auf die Eigenschaften MU/IN/FF abgelegt. Jeder Held kann einmal pro Tag eine solche Probe ablegen, ob er ‚im Vorbeigehen‘ etwas findet. Diese Probe ist je nach Gegend modifiziert (siehe unten), und die passende *Geländekunde* hilft natürlich. Bei Gelingen findet der Held genug Nahrung für eine Tagesration, für je 3 TaP* eine weitere. Wenn die Helden auf 10 % ihrer Tagesstrecke verzichten, bleibt genug Zeit für eine weitere Probe.

Jagd: Manchmal bietet sich auch die Gelegenheit, ein Tier zu erlegen. Hierfür gibt es das Meta-Talent *Pirschjagd* (MU/IN/GE). Es berechnet sich aus der durch 5 geteilten Summe der Talente *Wildnisleben*, *Tierkunde*, *Fährtsuchen*, *Schleichen* und eine passende Fernkampfwaffe. Pro Tag kann eine entsprechende Probe abgelegt werden, ob man ‚im Vorbeigehen‘ Beute machen kann – dann ist die Probe allerdings um 5 Punkte erschwert. Aber auch hier gilt: Wenn die Helden auf 10 % ihrer Tagesstrecke verzichten, bleibt genug Zeit für eine weitere Probe – und die ist dann nicht weiter modifiziert. Pro TaP* erbeutet der Jäger eine Tagesration.

Fallen stellen: Hier wird kein Metatalent benutzt, sondern das ganz normale Talent gleichen Namens. Allerdings kann man natürlich nicht ‚im Vorbeigehen‘ Fallen aufstellen, sondern nur abends vor dem Schlafengehen, wenn man auf die oben genannten 10 % Tagesstrecke verzichtet. Gelingt die Probe, hat man am nächsten Morgen genug Beute für eine Tagesration in den Fallen, für je 3 TaP* eine weitere. Hat der Held jedoch keine passende Ausrüstung für die Fallen (üblicherweise Schlingen), sondern muss improvisieren, ist die die Probe um 3 Punkte erschwert.

DER SCHLAFPLATZ

Wie erholsam die Nachtruhe ist, hängt sehr davon ab, wie gut der Lagerplatz gewählt ist. Bevor die Dämmerung hereinbricht, sollten die Helden anfangen, sich nach einem geeigneten Ort umzuschauen: windgeschützt, möglichst sogar gegen Regen geschützt, ohne im Jagdrevier wilder Tiere oder direkt neben einem Ameisenhaufen zu liegen, möglichst mit Orten in der Nähe, wo man frisches Wasser und Feuerholz besorgen kann.

Alle Helden, die danach Ausschau halten wollen, können wiederum eine *Wildnisleben*-Probe ablegen (modifiziert nach Gegend). Es zählt die Probe mit den höchsten TaP*.



Nicht gelungen: eine unruhige Nacht – keine Regeneration von LeP oder AsP.

Gelungen: ein leidlich geeigneter Platz – Regeneration um jeweils 4 Punkte reduziert.

3 TaP*: ein annehmbarer Platz – Regeneration um jeweils 2 Punkte reduziert.

5 TaP*: ein guter Platz – Regeneration –1.

7 TaP*: Der hervorragende Platz lässt normale Regeneration zu.

ORIENTIERUNG

Ob die Helden den richtigen Weg einschlagen, hängt davon ab, wie gut sie sich in dem fremden Gelände zurechtfinden. Sie haben zwar eine grobe Wegbeschreibung, doch die Wegmarken liegen so weit voneinander entfernt, dass sie zwischendurch große Umwege machen oder sogar – vor allem im Gebirge – in Sackgassen landen können.

Alle Helden, die es wollen, müssen einmal pro Tag eine *Orientierungs*-Probe ablegen, die je nach Umständen modifiziert werden kann. Wer freiwillig auf diese Probe verzichtet, hält sich aus dem Finden des richtigen Wegs heraus, kann aber auch keine Fehler der anderen ausgleichen. Ausschlaggebend ist hier zunächst, wie viele Proben gelungen und wie viele misslungen sind. Erst an zweiter Stelle helfen die TaP*:

Mehr als die Hälfte der Proben ist misslungen: Die Helden machen viele Umwege. Sie schaffen nur die Hälfte der üblichen Tagesstrecke.

Genau die Hälfte der Proben ist gelungen: Die Helden sind sich immer wieder uneins über den richtigen Weg. Sie schaffen nur drei Viertel der üblichen Tagesstrecke.

Mehr als die Hälfte ist gelungen: Die Helden finden sich gut zurecht. Sie schaffen die übliche Tagesstrecke.

Alle Proben gelungen: Die Helden finden gute Weg, ohne lange darüber diskutieren zu müssen. Sie legen ein Viertel mehr Strecke zurück als üblich.

Alle Proben gelungen, darunter mindestens eine mit 7 TaP*: Sie entdecken eine Abkürzung und schaffen die anderthalbfache Strecke.

SPÖRRES SPUREN

Wie auf Seite 39 angedeutet, hat sich Snörre Wulfson ebenfalls auf den Weg gemacht, um Vilan zu finden. Er hat ein paar Stunden Vorsprung, und unabhängig davon, wie schnell die Helden vorankommen, sollte dieser Vorsprung etwa gleich bleiben. Er folgt nicht Hödurs Wegbeschreibung, sondern der seiner Schwester, und orientiert sich an anderen Wegmarken. Dadurch kreuzt seine Spur hin und wieder den Pfad der Helden, läuft aber nicht immer parallel. Wenn die Helden aufmerksam sind, können sie seine Spuren entdecken.

Wenn die Helden unterwegs bewusst nach Spuren suchen (zum Beispiel auf der Jagd), dann können Sie ihnen hin und wieder anstatt einer Tierfährte einen Stiefelabdruck präsentieren. Was genau sie erkennen können, hängt von den TaP* in *Fährtensuchen* an.

1 TaP*: Ein Stiefelabdruck, vermutlich von einem Menschen. Er ist grob in die gleiche Richtung gegangen wie die Helden.

3 TaP*: Der Abdruck lässt auf eine große, schwere Person schließen. Vermutlich ein Mensch, sehr wahrscheinlich ein Thorwaler.

5 TaP*: Mit großer Sicherheit war die Person alleine unterwegs.

VOM ANDERSHOF BIS ZUM WASSERFALL

„Folgt dem Bach, der hier ins Meer mündet, bis ihr nach zwei oder drei Tagen im Südosten die Hämischen Zwillinge liegen seht. Das ist ein Doppelgipfel – ihr werdet ihn erkennen, wenn ihr ihn seht. Wenig später findet ihr einen Nebenbach, der sich als Wasserfall in diesen hier ergießt.“

Laut Wegbeschreibung müssen die Helden zunächst dem Bachverlauf folgen. Das klingt jedoch einfacher, als es wirklich ist. Denn es gibt keinen Weg, noch nicht einmal einen Trampelpfad. Und so schlängelt sich der Bach fröhlich murmelnd durch sumpfige Wiesen, ergießt sich über Felsen in die Tiefe (die Helden müssen an solchen Stellen hinaufklettern) oder durchquert kleine oder größere Wälder, in denen dichtes Unterholz das Vorankommen sehr anstrengend macht. Nach etwas über zwei Tagesstrecken können die Helden in der Ferne den charakteristischen Doppelgipfel der Hämischen Zwillinge liegen sehen. Wenig später erreichen sie den genannten Wasserfall.

Wegstrecke: 22 Meilen

Übliche Tagesleistung: 10 Meilen

Orientierung: Probe –5, da die Helden sich am Bach orientieren können.

Wildnisleben: +/-0

Nahrungssuche: +/-0

VOM WASSERFALL ZUM EICHENWALD

„Dem Bach müsst ihr folgen, bis ihr an einen Eichenwald gelangt. Geht da keinesfalls hinein, da herrscht ein böswilliger Waldgeist.“

Nun betreten die Helden endgültig die felsigen Ausläufer der Hjaldingberge. Die Landschaft wird karger, auf den Anhöhen sind nur noch krüppelige Kiefern zu finden, während in den Tälern und Schluchten dichte Wälder stehen, die wirken, als habe noch nie ein Mensch sie betreten. An manchen Stellen hat sich der Bach tief in die Felsen gegraben, und die Helden müssen immer wieder Umwege machen, weil sich plötzlich breite Spalten vor ihnen auftun.

Nach etwa anderthalb Tagen erreichen sie die Stelle, an der der Bach in einem besonders finsternen Eichenwald verschwindet. Hier bleibt zu hoffen, dass sich die Helden an Högurs Anweisungen halten, obwohl am Waldrand Spuren von Wildschweinen zu sehen sind, die den Speiseplan der Helden sicherlich bereichern könnten. Aber hier lebt ein uralter und sehr misslauniger Baumschrat, der gar nicht erst abwartet, ob die ‚Menschlinge‘ seinem Wald übel wollen, sondern sie attackiert, sobald sie sich in sein Revier begeben.

Wegstrecke: 14 Meilen

Übliche Tagesleistung: 10 Meilen

Orientierung: Probe -5, da die Helden sich auch hier am Bach orientieren können.

Wildnisleben: +3

Nahrungssuche: +4

DER EICHENSCHRAT

Waldschrate sind Baumhüter, die auf den ersten Blick aussehen wie die Bäume, die sie bewachen. Das hier lebende Exemplar ähnelt einer knorrigen Eiche, und mit einer Höhe von sechs Schritt ist es selbst für einen Baumschrat sehr groß. Wenn er sich reglos zwischen den Bäumen aufhält, ist er nicht von den anderen Bäumen zu unterscheiden, allerhöchstens *Gefahreninstinkt* macht auf ihn aufmerksam.

Noch bevor die Helden ihn selbst erreichen, nutzt er seine magische Begabung dazu, ihnen das Leben schwer zu machen: So bringt er andere Bäume dazu, die Helden mit abgestorbenen Ästen zu bewerfen (AT 10, 1W6+2 TP), Brombeerranken verhaken sich aktiv in der Kleidung der Helden (kein Schaden, außer an ihrer Kleidung), und er ruft sogar einen Bären und eine Wildschweinrotte herbei. Wenn die Helden also nicht von den ersten Vorfällen dazu gebracht werden, den Wald zu verlassen, sondern bis zu ihm vordringen, wartet er einen günstigen Augenblick ab und schlägt dann mit seinem Astarm aus dem Hinterhalt zu (AT 14, der Held muss eine IN-Probe +4 schaffen, um überhaupt parieren oder ausweichen zu können, 2W6+5 TP). Gleichzeitig ruft er die Tiere herbei, die bis dahin in der Nähe gelauert haben. Wenn die Helden flüchten, verfolgt er sie gemeinsam mit den Tieren, greift aber nicht mehr an.

Eichenschrat

Hieb: INI 10+1W6 AT 14 PA 6 TP 2W6+3 DK SN
LeP 70 **AuP** 60 **RS** 6 **WS** 12 **MR** 12 **GS** 11 **GW** 13

Borkenbär

Pranke: INI 8+1W6 AT 11 PA 8 TP 1W6+3 DK H
LeP 45 **AuP** 35 **RS** 3 **WS** 8 **MR** 3 **GS** 15 **GW** 10

Vier Wildschweine

Stoß: INI 8+1W6 AT 13 PA 6 TP 1W6+4 DK H
LeP 46 **AuP** 60 **RS** 2 **WS** 7 **MR** 0 **GS** 10 **GW** 11

VOM EICHENWALD BIS ALBENHEIM

„Biegt hier nach Norden ab und besteigt den Pass, den ihr vor euch liegen seht. Von dort aus seht ihr im Osten eine weißlich schimmernde Felsnadel in der Ferne schimmern. Das ist Albenheim. An seinem südlichen Fuß findet ihr einen Höhleneingang – dort wohnt Vilan.“

Der Pass, den die Helden vom Eichenwald aus sehen können, ist der Einstieg ins Hochgebirge. Nun wird das Vorkommen noch anstrengender. Die Felsnadel ist nur von den Höhenzügen aus zu sehen, weswegen die Helden nicht nur in den Tälern und Schluchten bleiben können. Doch der Höhenunterschied zwischen Tälern und Pässen erreicht schnell einmal 1000 Schritt, und immer wieder stehen die Helden überraschend vor Abgründen, Felswänden oder Klüften. In den Nächten ist es sehr kalt, oft weht ein frostiger Wind über die Höhenzüge, und in den oberen Bereichen fällt manchmal sogar Schnee.

Dann endlich erreichen die Helden einen Höhenzug und sehen vor sich den sehr steilen Berg, dessen Gestein heller schimmert als die umgebenden Berge. Und schon aus der Ferne erkennen sie an seiner Flanke einen dunklen Punkt: ein Höhleneingang.

Wegstrecke: 28 Meilen

Übliche Tagesleistung: 5 Meilen

Orientierung: +6, da die Felsnadel nur selten zu sehen ist.

Wildnisleben: +7

Nahrungssuche: +7

Ein verlassenes Nachtlager

Etwa auf halber Strecke zwischen Eichenwald und Albenheim entdecken die Helden nach einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe ein Nachtlager von Snörre. Genauere Details erfahren sie nach einer *Fährtsuchen*-Probe.

Mislungen: Hm. Da hat wohl jemand ein Feuer gemacht.

1 TaP*: Die Feuerstelle kann nicht älter als zwei Tage sein.

3 TaP*: Es war eine Einzelperson, die hier eine Nacht verbracht hat.

5 TaP*: Die Stiefelabdrücke lassen auf eine große, schwere Person schließen. Vermutlich ein Mensch, vermutlich ein Thorwaler.

7 TaP*: Die Person war nicht allzu erfahren im Überleben im Gebirge. Das Feuerholz ist ungünstig gesammelt, das Feuer steht nicht gut zum Wind.

Sichtung

Etwas später können die Helden Snörre sogar selbst entdecken, wenn einem von ihnen eine *Sinnenschärfe*-Probe +5 gelingt: Auf der anderen Seite eines Tals, bestimmt eine halbe Tagesreise entfernt, ist eine menschliche Gestalt zu sehen, die langsam den Hang hinaufklettert. Sie scheint auch in Richtung Albenheim unterwegs zu sein. Nur wenn die Helden sehr scharfe Augen oder ein Fernglas dabei haben, können sie einen einzelnen Thorwaler erkennen, der dort unterwegs ist. Nur mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +9 erkennen sie Snörre – aber auch nur, wenn der betreffende Held dem missmutigen Thorwaler überhaupt schon bewusst begegnet ist.

Es ist hier noch nicht vorgesehen, dass die Helden Kontakt zu Snörre aufnehmen können – für Rufe ist er einfach viel zu weit entfernt. Sollten sie es dennoch irgendwie schaffen (zum Beispiel mit dem fliegenden Besen einer Hexe oder dergleichen), dann gibt er sich wortkarg und wenig erfreut

darüber, dass auch andere Leute zu Vilan wollen. Er erzählt nur, dass er sich von dem Alben Hilfe erhofft, mag aber nicht sagen, wobei. Gelungene *Menschenkenntnis*-Proben +4 lassen allerdings ahnen, dass die Aussage mit der Hilfe höchstens die halbe Wahrheit ist. Schließlich erklärt sich Snörre aber bereit, den restlichen Weg gemeinsam mit den Helden zu gehen. Die folgenden Szenen müssen Sie dann entsprechend anpassen.

VORFÄLLE AUF DEM WEG DURCHS GEBIRGE

Aus den folgenden Vorfällen können Sie beliebig wählen, um die Reise unterhaltsamer zu machen. Sie können aber auch ganz darauf verzichten und die Reise nur kurz zusammenfassen.

HARPYIEN

Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe können die Helden bereits aus der Ferne zwei große Vögel über einem Berg kreisen sehen.

Wenn sie näherkommen, sehen sie sie noch einmal und erkennen nun, dass es sich gar nicht um Vögel handelt. Harpyien sind eigenartige Mischwesen aus Menschen und Raubvögeln, wobei bisher nur weibliche Exemplare entdeckt wurden. Sie haben zwar menschliche Intelligenz, sind aber zumeist wahnsinnig. So sind sie durchaus zu einem normalen Gespräch in der Lage, können aber völlig unvermittelt zum Angriff übergehen, ohne dass ein

ersichtlicher Grund dafür da ist. (Über dieses Wissen kann jeder Held verfügen, der eine Probe +5 in *Sagen/Legenden* oder *Tierkunde* schafft.)

Auf dem weiteren Weg verschwinden die Harpyien aus dem Sichtbereich der Helden. Dann aber tauchen sie wieder auf, und zwar sitzen sie in einer Felswand, an deren Fuß die Helden vorbei müssen. Das Erste, was von ihnen wahrzunehmen ist, ist schrill kreischendes Gelächter. Dann beginnen sie, sich laut und spöttisch über die Helden zu unterhalten, die dort so mühsam über den felsigen Boden krabbeln müssen, wo doch die Freiheit der Lüfte so viel angenehmer und besser ist. Reagieren die Helden nicht darauf, dann malen sie sich aus, wer von den Helden wohl wie schmeckt. Erfolgt immer noch keine Reaktion, können Sie entscheiden, ob die Harpyien attackieren, um wirklich mal ein Stück Held zu kosten, oder sie gar nichts tun und die Helden in der Folgezeit ständig mit einem Hinterhalt rechnen müssen.

Wenn die Helden die Harpyien beschießen, dann werfen sie zunächst mit kleinen Felsbrocken (FK 10, 2W6+2 TP), denen man nur ausweichen oder sie mit einem Schild abwehren kann. Sobald sie jemanden getroffen haben, stürzen sie sich auf ihn und gehen in den Nahkampf.

Wenn die Helden sie jedoch ansprechen, kommen sie herabgeflattert und unterhalten sich mit den Helden. Versuchen Sie dabei, ihren Wahnsinn deutlich hervortreten zu lassen. Sie wechseln unvermittelt das Thema, zanken sich, ändern von Augenblick zu Augenblick ihre Laune und lachen ohne Anlass. Mit etwas Geschick ist aus ihnen herauszubekommen, dass sie Vilan kennen – sie können sich aber nicht entscheiden, ob sie ihn eher als begehrenswerten Leckerbissen oder als unerfreulichen und sogar gefährlichen Zeitgenossen betrachten. Sie haben ihn nie aus der Nähe gesehen oder sich gar mit ihm unterhalten, aber er hat zwei ihrer Schwestern getötet.

Klaue: INI 9+1W6 AT 14 PA 7 TP 1W6+5 DK N
LeP 35 **AuP** 50 **WS** 7 **RS** 1 **GS** 15* **MR** 12 **GW** 9
*) Zu Fuß nur GS 2.

EINE SCHÄDELEULE

Eine Schädeleule hat die Helden als Beute auserkoren. Ihr Name rührt von den schwarzen Flecken um ihre Augen in einem ansonsten weißen Gesicht her, was ihren Anblick vor allem nachts sehr gruselig macht. Sie greift immer nur aus dem Hinterhalt an und lässt sich nicht auf einen Kampf ein, wobei sie schlafende oder anderweitig wehrlose Opfer bevorzugt. Dann schwebt sie geräuschlos heran, reißt dem Opfer ein Stück Fleisch aus dem Leib und fliegt



wieder davon. Ein wacher Held kann nur nach einer gelungenen *Gefahreninstinkt*-Probe oder einer *Sinnenschärfe*-Probe +5 reagieren, ansonsten steht ihm keine Parade oder *Ausweichen*-Probe zu. Aber die Eule gibt sich nicht mit einem erfolgreichen Angriff zufrieden, sondern folgt den Helden auch bei ihrer Wanderung und schlägt in mehreren Nächten hintereinander jeweils zwei- bis dreimal zu. Die Helden müssen sich schon etwas einfallen lassen, um sie von weiteren Angriffen abzuhalten. Wenn sie einmal verletzt wurde (mindestens 3 SP), dann lässt sie von weiteren Attacken ab – was die Helden aber nicht wissen können. Außerdem ist sie ein Waldbewohner, sie folgt ihnen also nicht über die Baumgrenze hinaus. Schaffen die Helden es, ihr 9 SP zuzufügen, kann sie nicht mehr fliegen und muss sich auf einen Kampf am Boden einlassen.

Überraschungsangriff: AT 12 SP 1W6+2
LeP 18 **AuP** 25 **WS** 7 **RS** 2 **MR** 3 **GS** 15* **GW** 5
Schnabel: INI 7+1W6 AT 11 PA 3 TP 1W6+2 DK H
 *) Zu Fuß nur GS 1.

SCHNEELAUER

Schneelaurer sind Raubtiere mit weißem Fell, die sich vor allem in schneereichen Gebieten aufhalten – die Helden können ihm also in den höheren Gebieten des Gebirges begegnen. Aufgrund seiner guten Tarnung ist er kaum zu entdecken (*Sinnenschärfe* +5), denn er hält sich so lange verborgen, bis er mit einem Überraschungsangriff aus seiner Deckung springt. Ähnlich wie die Schädeleule versucht der Schneelaurer, sich nach einem geglückten Angriff zurückzuziehen, um bei nächster Gelegenheit wieder anzugreifen. Wird er jedoch in einen Kampf verwickelt, entpuppt er sich als gefährlicher Gegner, denn mit jedem Treffer, den er hinnehmen muss, wird er rasender: AT und TP steigen jeweils um 1, die PA sinkt um 1.

Biss: INI 12+1W6 AT 12 PA 5 TP 1W6 DK H
LeP 20 **AuP** 20 **RS** 2 **WS** 6
MR 12 **GS** 9 **GW** 6

DREI EINHÖRNER

An einem Bach in einem einsamen Tal grasen drei schnee-weiße Einhörner. Sie laufen davon, wenn sie die Helden bemerken. Möglicherweise begleiten sie die Helden auch einige Zeit lang in der Entfernung und kommen zu Hilfe, wenn die Helden in Not sind – so können sie mit der Berührung ihres Horns Wunden heilen (und bis zu 3W6 LeP

zurückgeben), aber den Helden auch einen Weg zeigen, den diese sonst übersehen hätten oder dergleichen.

Diese Begegnung ist rein atmosphärischer Art, und es sollte keinesfalls zu einem Kampf kommen. Wenn die Helden partout der Meinung sind, Jagd auf die Einhörner machen zu müssen, um ihre wertvollen Hörner zu erbeuten, nutzen die Tiere ihre Illusionsmagie, um spurlos zu verschwinden.

EIN GREIF

In der Ferne zieht ein Greif seine Kreise über einem steilen Berggipfel. Die Helden werden ihm nicht begegnen, aber möglicherweise sehen sie ihn als gutes Omen, ist er doch das heilige Tier des Sonnengottes Praios.

EIN FELD AUS MESSERGRAS

In einem Tal wächst eine eigenartige, gelbliche Grasart. Verlangen Sie von den Helden eine *Pflanzenkunde*-Probe, ohne zu sagen, worum es geht. Bei Erfolg erkennt der Held, dass es sich um Messergras handelt: eine sehr widerstandsfähige Pflanze mit äußerst scharfen Blattkanten. Wer ein solches Feld ungeschützt betritt, erleidet sofort 1W6+2 TP, da das Gras seine Beine zerschneidet. Jeder weitere Schritt hinein hat die gleichen Folgen. Zum Glück ist es aber kein Problem, das Messergrasgebiet zu umgehen.

EINE GERÖLLAWINE

Als die Helden an einem steilen Hang entlanggehen, löst sich über ihnen eine kleine Lawine. Sie müssen versuchen, hinter Felsen in Deckung zu gehen, ansonsten stürzen Steine auf sie herab und reißen sie schlimmstenfalls abwärts.

Es beginnt mit einem heftigen Grummeln und Donnern, dann sehen die Helden das Geröll auf sich zu rasen. Jeder Held kann mit einer *Sinnenschärfe*- oder *Wildnisleben*-Probe (nach Wahl) nach einer guten Deckung suchen. Dann kann er mit einer *Körperbeherrschungs*-, *Akrobatik*- oder *Athletik*-Probe (nach Wahl) versuchen, sich in diese Deckung zu retten. Diese Probe ist um 7 Punkte erschwert, wenn die vorherige Probe nicht gelungen ist.

Misslungen: Der Held schafft es nicht. Er erleidet 4W6 SP und wird ein Stück weit von dem Geröll mitgerissen. Zerbrechliches Gepäck (wie etwa Phiolen mit Tränken) gehen bei 1–4 auf dem 1W6 zu Bruch.

1 bis 3 TaP*: Fast geschafft. Der Held erleidet 1W6+1 SP, weil er nicht vollständig geschützt ist.

Ab 4 TaP*: Nichts passiert.

Nun ist es endlich so weit: Die Helden werden einem echten Alben begegnen. Wie viel sie an diesem Punkt über ihn herausfinden, hängt von ihrer Neugier und ihrer Cleverness ab, aber natürlich auch davon, wie viel Sie ihnen jetzt schon verraten wollen.

DER ALBE

ALBENHEIM

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich habt ihr die letzte Anhöhe erreicht, die euch noch von Albenheim trennt. Vor euch breitet sich ein Tal aus, wie ihr in der letzten Zeit Dutzende gesehen habt: karg, nur mit kleinen Büschen und dürrer Gras bewachsen.

Doch am Fuß des weißen Bergs entdeckt ihr etwas, das ihr sonst noch nirgends gesehen habt und mit dem ihr hier auch nicht gerechnet hättet: Wie eine kleine Oase inmitten des Gebirges ist dort ein Garten angelegt, mit prächtigen Obstbäumen, üppigen Hecken und leuchtenden Blumenbeeten. Nie hättet ihr gedacht, dass es in dieser unwirtlichen Gegend möglich ist, einen solchen Garten anzulegen.

Hinter diesem Garten, im Schatten einer ausladenden Esche, führt ein Portal ins Innere des Felsens. Sogar aus der Entfernung könnt ihr sehen, dass sein Rahmen verziert ist. Solche Kunstfertigkeit im Umgang mit Gestein kennt ihr nur von den Zwergen. Aber würden Zwerge solche Gärten anlegen? Wieder einmal fragt ihr euch, was für ein Geschöpf dieser Albe wohl sein mag.

Von der Sichtung bis zum Erreichen des Gartens brauchen die Helden mindestens eine Stunde, in der im Garten kein Albe zu sehen ist. Als sie ankommen, verrät ihnen eine gelungene *Pflanzenkunde*-Probe, dass viele dieser Pflanzen in dieser Höhe und so weit nördlich eigentlich nicht wachsen dürften. Neben mehreren Apfel- und Kirschbäumen gibt es auch je einen Orangen-, Mandel- und Pfirsichbaum. Rosensträucher blühen in unterschiedlichen Farben, aber auch Sonnenblumen, Lilien und Rhododendron sind zu sehen. Bienen und Hummeln summen umher, und bunte Schmetterlinge flattern fröhlich von Blüte zu Blüte.

Besonders erstaunlich sind aber die Wege, die aus Kalkstein bestehen – aber nicht etwa aus lauter einzelnen Platten, sondern aus einem einzigen Stück. Es wirkt geradeso, als seien nicht die Wege angelegt worden, sondern der Platz für die Pflanzen aus einer gewaltigen Felsplatte freigegeben worden. In Wirklichkeit ist dies aber das Werk eines Erz-Elementars, der den Kalkstein entsprechend geformt hat.

In der Mitte des Gartens liegt ein kreisrunder Teich, von dem aus sich kleine Bächlein in den Garten verteilen, bis das Wasser im Boden versickert. Einen Zulauf hat das Becken nicht, es muss wohl aus einer Quelle gespeist werden. (In Wirklichkeit ist dies das Werk eines Wasser-Elementars, der auch immer noch in dem Teich wohnt.) Das Wasser ist handwarm und schmeckt frisch, allerdings sollten die Helden nicht auf die Idee kommen, es irgendwie zu verschmutzen, denn dann

HEIMLICHE ANNÄHERUNG

Sollten die Helden auf die Idee kommen, sich anschleichen zu wollen, können Sie ihnen ruhig ein paar *Schleichen*-Proben abverlangen. Einen Effekt hat das jedoch nicht, denn Vilan verfügt über ein Amulett, das ihm die Annäherung aller – wenigstens hundegroßen Wesen verrät. So spürt er ihre Nähe, sobald sie sich ihm bis auf eine halbe Meile nähern.

ziehen sie sich den Zorn des Elementargeists zu und werden mit schmerzhaft festen Wasserstrahlen bespritzt oder in die Tiefe des Beckens gezogen, bis sie fast ertrinken.

Ein paar Schritte weiter steht ein kleiner Pavillon mit einem Schieferdach (*gesteinskundigen* Helden kann auffallen, dass es hier weit und breit keine natürlichen Schiefervorkommen gibt). Darunter steht ein Felsblock von etwa einem Schritt Kantenlänge, in dessen Oberfläche eine schalenförmige Vertiefung von einem Spann Tiefe und vier Spann Durchmesser eingelassen ist. Neben dem Felsen liegen mehrere kleinere Brocken herum, die auf den ersten Blick auch nach Gestein aussehen, mit *Alchemie* oder *Gesteinskunde* aber als Roheisen- und Silberklumpen erkannt werden können. Allein der vier Stein schwere Silberbrocken ist mehrere hundert Dukaten wert.

Dies ist Vilans Schmiede, auch wenn das für das unkundige Auge nicht zu erkennen ist. Mit Feuerzauberei erhitzt und veredelt er die Metalle in dem Steinbecken, um sie dann mit Hilfe komplizierter Zaubersprüche in die Form zu bringen, die er sich vorstellt. Teilweise gleichzeitig, teilweise anschließend webt er die magische Wirkung in die Werkstücke.

DAS HEIM DES ALBEN

Im Folgenden sind die Beschreibungen aller Räume dreigeteilt. Zu Beginn finden Sie eine Kurzbeschreibung – das ist das, was die Helden sehen, wenn sie nur in aller Eile hineinschauen oder hindurchlaufen. Daran schließt sich eine ausführliche Beschreibung an. Zuletzt ist geschildert, wie der jeweilige Raum aussieht, nachdem der Feuergeist hier sein Werk vollbracht hat (siehe unten).

DER EINGANG

Kurzbeschreibung: Ein drei Schritt hohes Portal, das direkt in die senkrechte Felswand hineinführt. Der Gang dahinter ist in blass-bläuliches Licht getaucht.

Ausführlich: Aus der Nähe betrachtet, ist das Portal von einem zwei Spann breiten Rahmen umgeben, in den eine Vielzahl von Tieren eingemeißelt ist – und zwar so realistisch, dass sie fast lebendig wirken. Dies ist das Ergebnis einer METAMORPHO FELSGESTALT-Variante, die al-

MAGISCHE SPUREN

Wenn ein zaubernder Held auf die Idee kommt, hier irgendwo einen ODEM oder einen ANALYS zu sprechen, wird er feststellen, dass er von Zauberei umgeben ist.

ODEM:

1 ZfP*: Hier ist Magie. Überall.

4 ZfP*: Die Menge der benutzten Astralenergie ist unglaublich.

7 ZfP*: Zentren der Energie sind die Schmiede und der Teich.

10 ZfP*: Rund um die Schmiede verweht die Energie. Hier wurden in letzter Zeit viele oder mächtige Zauber gewebt, aber aktuell ist nichts zu sehen. Der Teich scheint von einer Energie erfüllt, die irgendwo in seiner Tiefe liegt. Von dort aus fließt die Energie über die Bäche und verteilt sich im ganzen Garten. Aber auch die Erde und die Pflanzen unterliegen Zaubern.

ANALYS:

Die Probe ist wegen der Fremdartigkeit der Zauberei um 9 Punkte erschwert.

1 ZfP*: Es herrscht vor allem Elementarmagie vor (Feuer in der Schmiede, Wasser im Wasser und Humus in den Pflanzen), aber auch Heilung und Objekt – und in der Schmiede Form und Reste von Metamagie. Die Repräsentation ist fremdartig – sie entspricht derjenigen in den albischen Artefakten, die der Magister den Helden gezeigt hat. Genaue Zauber sind nicht zu erkennen.

4 ZfP*: Die Zauber in der Schmiede sind nicht mehr aktiv, sondern hier wird oft gezaubert. Im Garten hingegen wirkt die Magie dauerhaft.

lerdings nicht Vilans Werk ist, sondern das einer Freundin, die ihn hier hin und wieder besucht. Der Eingang lässt sich durch zwei Felsplatten verschließen, die jedoch so schwer sind, dass die Helden sie nicht bewegen können, wenn sie es denn versuchen.

Der Gang dahinter wird von Gwen-Petryl-Steinen erleuchtet. Seine Wände sind fugenlos aus dem Stein geschlagen ... so wirkt es auf den ersten Blick, aber *Gesteinskunde* oder *Steinbearbeitung* verraten, dass es nirgends auch nur die feinsten Bearbeitungsspuren gibt. Das ist kein Wunder, hat diesen Gang doch ein Erz-Elementar geformt. Nach etwa zehn Schritten verwehrt ein bunt schillernder Vorhang die Sicht, der je nach Lichteinfall jede Farbe des Regenbogens zeigt. Wenn ein Held ihn berührt, wird er feststellen, dass er aus reiner Seide besteht.

Nach dem Brand: Weder am Portal noch im Durchgang ist brennbares Material zu finden, deswegen ändert sich hier nichts. Nur der Vorhang zum Empfangssaal fehlt.

DER EMPFANGSSAAL

Kurzbeschreibung: Ein kleiner Saal, ebenfalls in das bläuliche Licht getaucht. Alle Wände sind mit Stoff behängt, einziges Möbelstück ist ein eigenartiger Thron, auf dem jemand sitzt.

Ausführlich:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr den Vorhang beiseite schiebt, blickt ihr in einen großen Raum, der ebenfalls von Gwen-Petryl-Steinen in ein eigenartig bläuliches Licht getaucht wird. Alle Wände sind mit dem gleichen Seidenstoff ausgeschlagen, sodass ihr nicht sagen könnt, ob es weitere Ausgänge gibt. Das einzige Möbelstück ist eine Art Thron in Form einer riesigen, aufgeklappten Muschel. Darauf sitzt eine Gestalt in einer hellen Rüstung und blickt euch anscheinend erwartungsvoll entgegen. Sie ist menschengroß und vermutlich eher schlank, aber das ist durch die Rüstung nicht so genau zu erkennen.

Sie trägt einen Helm, der auch ihr Gesicht verdeckt, aber viel eleganter ist als die Topfhelme, wie die Andergaster Ritter sie benutzen. So könnt ihr die Augen dieses Wesens nicht erkennen – und so reglos, wie es dasitzt, seid ihr euch noch nicht einmal sicher, ob es nicht vielleicht nur eine besonders kunstvolle Statue ist.

Nach dem Brand: Von dem Stoff an den Wänden zeugen nur noch letzte, verschmorte Reste, die Decke ist rußgeschwärzt. Allerdings sind jetzt auch die beiden Ausgänge aus diesem Raum deutlich zu sehen. Mehrere der Gwen-Petryl-Steine sind zu Boden gefallen und/oder zersplittert und verloschen.

VILANS VERHALTEN

Vilan wartet ab, was die Helden tun, und rührt sich nicht, bis sie ihn ansprechen oder bis auf drei Schritt an ihn herangekommen sind. Er ist sich dabei durchaus seines Auftritts bewusst und will die ‚primitiven Kurzlebigen‘ gezielt beeindrucken. Wird er angesprochen, bewegt er sich zum ersten Mal, indem er seinen Blick auf den Sprecher richtet und dann antwortet, wobei seine Stimme zwar melodisch, durch den Helm aber auch etwas hohl klingt. Er spricht sowohl Thorwalsch als auch Garethi und Isdira, hat aber jeweils einen eigenartigen Akzent. Sollte er gar im hochelfischen Asdharia angesprochen werden, versucht er misstrauisch herauszufinden, woher der Held die Sprache kennt.

Nähern sich die Helden wortlos, spricht er sie schließlich von sich aus an, und zwar in Thorwalsch, weil er das für ihre Sprache hält. Natürlich geht er davon aus, dass die Helden hergekommen sind, weil er irgendeinen magischen Gegenstand für sie herstellen soll. Verraten sie ihren Auftrag, so ist er völlig verblüfft – auf einen derartigen Gedanken wäre er nie gekommen. Aber irgendwie amüsiert ihn auch der Wissensdurst der Helden. Also beschließt er, das Spiel wenigstens einige Zeit lang mitzuspielen. Wie viel er den Helden wirklich erzählt, wird er dann noch entscheiden.

Aber um gegen Überraschungen gefeit zu sein, unterstreicht er seine bisherige Erscheinung noch ein wenig.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einer eleganten Bewegung erhebt sich der Alb ... und unweigerlich müsst ihr an die tödliche Eleganz einer Raubkatze denken. Große Kraft gepaart mit erstaunlicher Gewandtheit – mit einem Mal wird euch klar, dass ihr jemanden vor euch habt, den ihr euch besser nicht zum Feind machen solltet. Er mag zwar allein sein, aber ihr habt schon manche Legende von einem Schwertmeister gehört, der es mit einem Dutzend erfahrener Gegner gleichzeitig aufgenommen hat. Und wenn er darüber hinaus wirklich auch noch zaubern kann ...

Er nickt euch zu: „Lasst uns in meinen Garten gehen. Dort können wir uns unterhalten.“

Vilan wirkt in diesem Augenblick einen Zauber, der Ähnlichkeiten mit dem BANNBALADIN, aber auch mit dem ATTRIBUTO CHARISMA hat und einfach nur dem Zweck

dient, die Helden Respekt zu lehren. So will er jeden Gedanken an einen Angriff von vornherein unterbinden. Denn er weiß zwar, dass er ein geübter Kämpfer ist und eine hervorragende Rüstung trägt – aber er weiß auch sehr genau, dass das alleine nicht ausreicht.

Er begleitet die Helden also hinaus in den Garten, bietet ihnen an, sich an den Früchten der Bäume und Sträucher frei zu bedienen, und beginnt sie auszufragen. Dabei verspricht er ihnen, etwas über sich zu erzählen, nachdem sie ihm etwas über die Menschen und die heutige Welt erzählt haben. Sollten die Helden auf dieses Versprechen partout nicht eingehen wollen, sondern zum Beispiel vorschlagen, man könne doch immer abwechselnd Fragen stellen, lässt er sich zur Not darauf ein, versucht aber jede Frage so ausweichend zu beantworten wie nur möglich.

Wenn den Helden das irgendwann zu bunt wird, verweist Vilan darauf, dass sie die weite Wanderung auf sich genommen haben, um etwas über ihn zu erfahren, nicht umgekehrt. Er kann gut damit leben, wenn sie wieder abreisen, ohne ihm viel erzählt zu haben.

VILAN, DER ALBE

Vilan wurde im Jahr 711 BF geboren und verließ die vergessene Stadt im Jahr 898 BF. Seit 927 BF lebt er nun in dem Berg, der von den Thorwalern Albenheim genannt wird. Er ist ein Artefaktsänger, also ein Meister im Herstellen magischer Artefakte. Hierzu beherrscht er eine Vielzahl unterschiedlicher Zauberlieder, außerdem hat er sich intensiv mit Elementarlehre beschäftigt. Die meisten seiner Kunstwerke erschafft er nicht für den Gebrauch, sondern als Selbstzweck: Er strebt die Vervollkommnung seiner Kunst an, und die sieht er in einer vollkommenen Beherrschung der Artefaktmagie. Viele seiner Werke zerstört er deswegen auch wieder, damit sie nicht in falsche Hände geraten.

Er pflegt losen Kontakt mit den Hochelfen, die in der alten Festung in den höchsten Gipfeln der Hjalldorberge leben. Dort tauscht er mitunter auch Artefakte gegen Rohstoffe, die er nicht selbst beschaffen kann, oder gegen Lebensmittel. Zum großen Teil ernährt er sich aber von den Produkten, die sein Garten hergibt, den er von einem Wasser- und einem Humuselementar pflegen und hegen lässt.

Alles in allem lebt er noch sehr in alten hochelfischen Denkstrukturen, auch wenn er sehr lange Zeit nach der Blütezeit der Hochelfen geboren wurde. Doch die Erzählungen aus jenen Tagen sind noch sehr wach. Er weiß, dass er einer überlegenen Rasse entstammt, die nur aufgrund der üblen Ränke eines Gottes, der ihm als „der Goldene“ bekannt ist, von ihrer rechtmäßigen Herrschaft über den Kontinent verstoßen wurden. Dass nun Menschen über weite Gebiete herrschen, erfüllt ihn mit Unverständnis und Verbitterung, hält er sie doch für primitiv und grob.

Aussehen: Vilan ist fast zwei Schritt groß und sehr schlank. Er hat amethystfarbene Augen in typisch elfischer Größe, das blauschwarze Haar reicht bis zum Gürtel. Seine Stimme verriet nicht, ob er weiblich oder männlich ist, es könnte ebenso

eine tiefe Frauen- wie eine hohe Männerstimme sein. Wenn er jedoch in die Zweistimmigkeit verfällt – und das tut er häufig, wenn ihm danach ist –, dann mischt sich ein tiefer Basston hinein.

Selbst wenn er arbeitet, legt er seine filigran verzierte Rüstung aus silberbeschlagenem Mammuton nicht ab, und wenn Fremde in der Nähe sind, ergänzt er sie durch Handschuhe und einen Helm, der seinen Kopf vollständig umschließt und sein Gesicht verbirgt.

Darstellung: Stellen Sie Vilan als sehr arrogant dar. Doch diese Arroganz ist überhaupt nicht böswillig, sondern entstammt seinem Selbstverständnis – er verhält sich wie ein Erwachsener gegenüber einem minderbemittelten Kleinkind. Er kann sich nicht vorstellen, dass irgendein Kurzlebiger (so bezeichnet er alle Nicht-Elfen) auch nur andeutungsweise seinen Gedankengängen folgen kann, also gibt er sich gar nicht erst Mühe, es zu versuchen.

Seine Geschichte: Vilan ist ein direkter Nachkomme jener Elfen, die kurz vor dem Fall Tie'Shiannas Aventurien verlassen wollten – und zwar mit ihrer fliegenden Stadt Vayavinda. Doch ein Teil der Flüchtenden wurde aufgehalten und stürzte in den Blauen See (siehe Seite 7). Fern von der übrigen Welt, eingeschlossen in den unterseeischen Bauten, lebten etwa hundert Hochelfen dort weiter.

Doch nach einigen Streitigkeiten beschloss eine kleine Gruppe, entgegen der Befehle des Königs die Stadt zu verlassen und nachzusehen, wie sich die Welt an der Oberfläche inzwischen entwickelt hat. Die Welt, die sie vorfanden, war zwar nicht vom Namenlosen beherrscht, wie sie vermutet hatten, aber dafür auf andere Weise enttäuschend. Denn die heutigen Elfen hatten sich zu ‚kulturlosen Barbaren‘ zurückentwickelt, kannten all die Errungenschaften, auf die die Hochelfen so stolz waren, nur noch aus Erzählun-



gen oder lehnten sie sogar ausdrücklich ab. Stattdessen hatte sich eine Rasse zur Vorherrschaft aufgeschwungen, mit der niemand gerechnet hatte: die Menschen. Zu den Zeiten, als Tie'Shianna dem Erdboden gleich gemacht wurde, waren die Menschen noch keulenschwingend durch die Gebirge geklettert. Und Vilan und seine Gefährten mussten schnell feststellen, dass sie sich genau genommen seitdem nicht viel weiter entwickelt hatten. Zwar benutzten sie inzwischen Schwerter statt Keulen, aber diese Schwerter waren so grob und schwerfällig, dass sie eigentlich nicht viel mehr waren als geschmiedete Keulen. Auch lebten sie zum Teil in großen Städten, aber selbst die waren nur ein stinkender Abglanz der hochelfischen Städte. Zu zaubern hatten sie gelernt, aber ihre Magie war ebenso grob wie ihre Waffen.

Die Begegnungen zwischen Vilans Volk und den Menschen verliefen nicht sehr glücklich. Die Hochelfen waren sich ihrer Überlegenheit in jeglicher Hinsicht sehr bewusst, die Menschen hingegen sahen das offensichtlich anders und weigerten sich, ihnen den angemessenen Respekt zu zollen. Es kam zum Streit und zum Kampf, den die Elfen selbstverständlich gewannen. Doch in Anbetracht der unermesslichen Zahl an Menschen kamen sie zur Überzeugung, dass ein Fortführen der Auseinandersetzung nicht sinnvoll war. Stattdessen zogen sie sich in die Ruine einer uralten hochelfischen Festung zurück, die sie in den Tiefen eines Küstengebirges entdeckt hatten. Eine Handvoll von ihnen lebt dort bis heute zurückgezogen und fern von allen anderen Völkern. Einige haben sich aber in der weiteren Umgebung an besonderen Orten

neue Domizile errichtet, an Orten, an denen die magischen Ströme besonders gut fließen und so ihre handwerklichen Arbeiten unterstützen.

Einer dieser Einzelgänger ist Vilan. Er hat hier in der Nähe eine Eisenerz- und eine Silberader entdeckt, die er nun mit der Hilfe von Elementarwesen ausschöpft. Jetzt verbringt er sein Leben damit, seine Schmiedefähigkeiten zu vervollkommen, denn aus seiner Sicht geht damit auch eine Vollkommenheit in philosophischer Hinsicht einher. Er stellt also magische Artefakte von einer Eleganz her, wie sie sonst nur bei Hochelfen bekannt ist. Seien es Schmuckstücke, Kunstwerke oder Waffen – jedes Werkstück ist aus menschlicher Sicht vollkommen, in seiner eigenen Anschauung aber nur ein kleiner Schritt auf seinem Weg. Da er jedoch nicht alle benötigten Werkstoffe selbst besorgen kann (viele Holz- und Ledersorten und Edelsteine beispielsweise sind in den Hjaldorbergen einfach nicht vorhanden), ist er gezwungen, in geringem Maße Handel mit den Menschen zu treiben. Dass diese Menschen ihn in ihrer Unwissenheit als Alben bezeichnen, stört ihn nicht. Denn eigentlich interessieren ihn die kurzlebigen Barbaren gar nicht weiter. Genauer: Er mag sie nicht.

Er spricht ihnen das Recht ab, sich zu den Herrschern Aventuriens aufgeschwungen zu haben, fehlt ihnen doch jegliche Einsicht, Weisheit und Kunstfertigkeit. Dies ist wohl auch der Grund, warum er sich den ‚kleinen Spaß‘ erlaubt, in jedes Artefakt, das er für sie anfertigt, eine Nebenwirkung einzuarbeiten.

DAS ENDE EINES ALBEN

Während die Helden zum Berg Albenheim gegangen sind, hat Snörre in der Nähe in einer Deckung gelegen und sie beobachtet. Noch war er nicht schlüssig, wie er vorgehen sollte, aber dann hat er beschlossen, sie als Ablenkung zu nutzen. Als sie durchs Portal gegangen sind, hat er sich herangeschlichen, und als sie nun durch den Garten flanieren, schlüpft er ins Innere des Bergs, um dort nach einer guten Möglichkeit für seine Rachepläne zu suchen. Nachdem er den Weg in die Höhe gefunden hat, entdeckt er Vilans innere Gemächer und legt dort Feuer, um ihn zu unbedachten Aktionen zu verleiten.

ENDE EINER UNTERHALTUNG

Noch bevor Vilan den Helden irgendetwas über sein Volk erzählt hat, stutzt er plötzlich, fährt herum und blickt nach oben. Sobald die Helden in die gleiche Richtung schauen, sehen sie eine Rauchwolke, die in etwa dreißig Schritt Höhe aus der steilen Wand der Felsnadel dringt. Vilan schlägt mit der Faust nach dem Helden, der ihm am nächsten steht, zischt „Verräter!“ und rennt los in Richtung des Portals, das ziemlich genau unter der Stelle liegt, wo der Rauch zu sehen ist.

Der Schlag kommt so überraschend, dass der betreffende Held vermutlich nicht reagieren kann. Nur wenn ihm eine IN-Probe gelingt, kann er waffenlos parieren oder ausweichen. Aber es sollte nicht gelingen, Vilan aufzuhalten, und der will ja auch keinen Kampf beginnen, sondern in erster Linie sein Hab und Gut retten. Er hat eine *Raufen-AT* von 16, sein gepanzerter Handschuh erzeugt 1W6+2 TP.

Noch im Laufen spricht er eine hochelfische Variante des *AXXELERATUS*, sodass er schon nach wenigen Schritten so beschleunigt, dass kein Held mithalten kann (GS 20).

Vermutlich werden die Helden ihm nun folgen. Sollten sie das nicht tun, wird nach etwa einer Minute an der Stelle, wo der Rauch aus dem Felsen dringt, die Wand zerbersten und Vilan und Snörre gemeinsam in einer Wolke aus Glassplittern in die Tiefe stürzen. Die folgende Beschreibung wendet sich aber an die Verfolger. Notfalls müssen Sie sie eben etwas anpassen.

IN VILANS REICH

Vilan verschwindet durch das Portal aus dem Sichtbereich der Helden. Wenn sie ihm folgen, landen sie in dem Raum mit dem Muschelthron, den sie schon kennen. Hier ist allerdings keine Spur mehr von ihm zu sehen. Doch wie bereits weiter oben erwähnt, sind alle Wände mit Stoffbahnen abgehängt, und wenn die Helden dahinter nach weiteren Ausgängen suchen, werden sie schnell fündig. Schräg hinter dem Thron befinden sich zwei Öffnungen. Die rechte davon führt in eine kleinere, unbeleuchtete Kammer, während die linke nach einem kurzen Gang am Grund eines senkrechten Schachts endet.

UNBEMERKT?

Vilan selbst ist von den Helden viel zu abgelenkt, um Snörres Eindringen zu bemerken, und sein Annäherungsartefakt nützt ihm nichts, weil es zu ungenau ist, um einen zusätzlichen Fremden zu vermeiden. Für den Verlauf der Geschichte ist es das Einfachste, wenn auch keiner der Helden rechtzeitig etwas bemerkt. Wenn Sie aber besonders fair sein wollen, dann können Sie den Spielern sehr wohl eine gewisse Chance einräumen.

☞ Während sich die Helden dem Garten zum ersten Mal nähern und dabei von Snörre beobachtet werden, können Sie jedem Helden nach einer gelungenen *Gefahreninstinkt*-Probe verraten, dass er sich beobachtet fühlt. Um Snörre allerdings zu entdecken, ist eine *Sinnenschärfe*-Probe +12 nötig, denn er liegt in einigen hundert Schritt Entfernung hinter einem Felsen verborgen.

☞ Sollte ein Held nicht mit den anderen durch das Portal gehen, sondern draußen warten und die Umgebung beobachten, kann er mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +5 bemerken, dass der Thorwaler sich anschleicht.

☞ Als die Helden gemeinsam mit Vilan in den Garten gehen, hat sich Snörre unter einem dichten Busch in der Nähe des Portals zusammengekauert: *Sinnenschärfe*-Probe +9.

☞ Snörre passt dann einen Moment ab, in dem die Helden und Vilan außer Sichtweite des Portals sind, um hineinzuschlüpfen. Nur wenn sich Helden von den anderen abgesetzt haben, haben sie eine Chance, ihn dabei zu entdecken. Der Zuschlag auf die Probe hängt dann von den jeweiligen Umständen ab, legen Sie ihn selbst fest.

☞ Wird Snörre von den Helden entdeckt, solange Vilan nicht in der Nähe ist, behauptet er, sie vor dem Alb beschützen zu wollen. Er bittet sie, ihm zu vertrauen, und schließt sich ihnen dann an, wobei er sich immer im Hintergrund hält und versucht, sich in einem unbeobachteten Augenblick davonzustehlen und in Vilans Gemächer einzudringen. Wenn die Helden nicht ausdrücklich sagen, dass sie sehr genau auf ihn aufpassen, sollte er einen solchen Augenblick auch finden.

☞ Ist Vilan dabei, wenn Snörre gefunden wird, wird der Thorwaler versuchen, sich irgendwie herauszureden. Notfalls tut er so, als wolle er Vilan fragen, ob es eine Möglichkeit gibt, seine Schwester von dem Fluch des Rings zu befreien. Vilan wird darauf trocken antworten, dass sie den Ring einfach ablegen solle.

☞ Schafft Snörre es gar nicht, unentdeckt zu bleiben, dann wird er irgendwann einfach losrennen. In diesem Fall legt er kein Feuer, sondern wirft aus Versehen eine Feuerschale um, durch die der Brand entfacht wird. Der Sturz in die Tiefe findet dann statt, als Vilan ihn endlich einholt und der Thorwaler den Schwung des Elfen nutzt, um sich mit ihm gemeinsam aus dem Fenster zu stürzen.

DIE WERKZEUGKAMMER

Kurzbeschreibung: Ein unbeleuchteter, kleiner Raum voller Werkzeug.

Ausführlicher: An jeder Wand dieser 3 auf 3 Schritt messenden Kammer stehen Tische, auf denen fein säuberlich unterschiedliche Werkzeuge angeordnet sind. Da liegen Zangen von Armlänge bis zu winzig klein, Hämmer aller Größen, Spachtel, Graveurwerkzeug, Schnitzmesser, Schaber und was auch immer Ihnen noch so einfällt. Wenn einer Ihrer Helden einen hohen Wert in einem Handwerkstalent hat, können Sie ihn ruhig hier passendes Werkzeug finden lassen, mit dem seine Arbeiten in Zukunft besonders gut von der Hand gehen (Bonus von +2 auf das Talent). Jedes einzelne Werkzeug ist dabei ein kleines Schmuckstück, mit Ziselierungen, Gravuren oder anderen Verzierungen, die zumeist stilisierte Pflanzen oder Tiere darstellen.

Unter den Tischen finden sich Materialvorräte: kleinere und größere Holzblöcke der unterschiedlichsten Sorten. Neben einheimischen Hölzern sind auch solche aus fernen Gebieten wie etwa das dunkle Mahagoni oder rötliches Rosenholz zu finden. Mehrere Barren Roheisen liegen neben kleineren Vorräten an Kupfer und Messing. In einer Ecke liegt der Stoßzahn eines Mammuts, daneben ein Stapel spielkartengroßer Mammutonplättchen. Schließlich findet sich auch noch ein Holzkästchen mit edlen Intarsien, in dem kleine Schmucksteine unterschiedlicher Art liegen: vor allem Amethyste, Rosenquarze, Bergkristalle und Obsidian.

Nach dem Brand: Hier wütet der Feuergeist sehr gründlich. Alles Holz und Mammuton ist verbrannt, also auch alle Holzgriffe an dem Werkzeug. Metallwerkzeug hat sich unter den zornigen Angriffen des Geistes verzogen, sodass vieles davon unbrauchbar geworden ist. Auch die Schmucksteine sind zersplittert und haben dadurch den größten Teil ihres Wertes verloren. Aber das unverarbeitete Metall und Werkzeuge nach Ihrer Wahl sind unbeschädigt.

DER, AUFZUG'

Kurzbeschreibung: Ein kahler Schacht von anderthalb Schritt Durchmesser, an dessen Wand sich ein Seil entlang zieht.

Ausführlich: Der Schacht hat glatte Wände, die keine Bearbeitungsspuren zeigen. Einige in die Wände eingelassene Gwen-Petryl-Steine tauchen ihn in diffuses, bläuliches Licht. Das Seil hängt nicht lose herab, sondern ist alle drei Schritt an der Wand befestigt. Wer nach oben schaut, sieht, dass dort andere Zugänge zu diesem Schacht führen, bis er etwa dreißig Schritt höher endet. Allerdings sollte man den Schacht nur vorsichtig betreten, denn hier existiert keine Schwerkraft. Er ist eine hochheilsich Variante eines Aufzugs: Da in ihm ein permanenter NIHILOGRAVO wirkt, kann man sich problemlos von Stockwerk zu Stockwerk bewegen – wenn man den Umgang damit gewöhnt ist. Wer aber nicht damit rechnet und mit viel Schwung hier hereinstürmt, kann sich eine blutige Nase holen.

DIE HELDEN TEILEN SICH AUF

Es ist durchaus denkbar, dass die Helden nicht beieinander bleiben – sei es, weil sie unterschiedlich schnell rennen, sei es, weil der eine oder andere von der Neugier übermannt wird und irgendetwas doch mal genauer in Augenschein nehmen will, während die anderen schon weiterrennen.

Von Ihnen als Spielleiter verlangt das eine gewisse Koordinationsfähigkeit, um die nun gleichzeitig an verschiedenen Orten ablaufenden Aktionen abzuhandeln. Selbst erfahrenen Spielleitern passiert es schnell, dass sie die Übersicht verlieren und ein Held für die gründliche Untersuchung eines Zimmers genauso lange braucht wie ein anderer, um dreißig Schritt weit zu rennen. Daher hier ein paar Tipps, wie Sie mit einer solchen Situation umgehen können:

☞ Zunächst einmal sollten Sie die Zeit unterteilen, zum Beispiel in Einheiten zu je 10 Sekunden. (Kampfunden sind hierfür zu kurze Einheiten.)

☞ Wechseln Sie dann in einer gleichbleibenden Reihenfolge von Schauplatz zu Schauplatz (am besten im Uhrzeigersinn am Spieltisch entlang) und spielen Sie das durch, was dort innerhalb dieser Zeit geschieht.

☞ Schätzen Sie ab, was eine Person in einer solchen Zeit schaffen kann. Der Wert GS sagt aus, wie viele Meter ein Mensch pro Sekunde höchstens rennen kann – in 10 Sekunden wäre also der zehnfache Wert möglich, wenn es denn eine gerade und übersichtliche Strecke wäre, was in den Gängen nicht der Fall ist, und der Held außerdem nicht nach rechts oder links schaut. Denken Sie auch daran, dass die Helden nicht nur Rüstung tragen (die GS sinkt um die BE), sondern vermutlich auch noch Gepäck, wenn sie das nicht irgendwo achtlos liegen lassen. Gehen Sie also eher nur von der fünffachen GS in Metern aus. Sich nur ganz schnell in einem Raum umzuschauen, dauert mindestens drei Sekunden, einen Gegenstand in die Hand zu nehmen und anzuschauen, fünf bis zehn. Wenn ein Held seinen Rucksack absetzt und eine Lampe herausholen will, sollten Sie ruhig zehn Sekunden dafür veranschlagen. Um sie mit Feuerstein, Stahl und Zunder zu entzünden, braucht man im günstigsten Fall zwanzig Sekunden. All dies sollen aber nur Richtwerte sein. Im Zweifelsfall sollten Sie sich mit Ihren Spielern einigen, was wie lange dauern könnte, und belassen Sie es bei groben Schätzwerten. Lassen Sie sich dabei aber nicht auf zähe Diskussionen ein, die das Spieltempo und die Spannung abstürzen lassen. Berufen Sie sich dann ruhig auf die Faustregel, dass die Spielleiterentscheidung zählt.

☞ Wenn eine Aktion eines Helden länger dauert als zehn Sekunden, dann schätzen Sie ab, wie lange er wohl brauchen wird. Dann setzt er für eine entsprechende Anzahl von Durchgängen aus, bevor er wieder dran ist.

☞ Nehmen Sie dieses Zeitsystem nicht allzu genau. Ob eine Aktion acht oder zwölf Sekunden dauert, ist nicht weiter wichtig, halten Sie sich mit solchen Details nicht auf. Es soll kein bürokratisches Hindernis für den Spielverlauf sein, sondern flüssiges Spielen so ermöglichen, dass alle Helden etwa die gleichen Möglichkeiten haben.

Wir wollen hier ganz gezielt keine genauen Regeln entwerfen, was passiert, wenn ein Held mehr oder weniger schnell in den Schacht kommt. Stellen Sie sich die Situation einfach vor und versuchen Sie, auf die Aktionen und Bewegungen des Helden entsprechend einzugehen, und verlangen Sie eventuell passende Proben – vor allem *Körperbeherrschungs*-Proben. Bedenken Sie, dass mit der fehlenden Schwerkraft

der Halt am Fußboden verloren geht, der ja darauf beruht, dass das Eigengewicht den Helden auf den Boden drückt: Hier wirkt es, als habe der Held unerwartet eine Eisfläche betreten. So schwebt er zunächst ungebremst auf die hintere Schachtwand zu – oder saust, wenn er schnell genug war. Hat der Held es allzu eilig gehabt, kracht er gegen die Wand und kann, wenn er Pech hat, auch ein paar Schadenspunkte

DER FEURGEIST UND LÖSCHVERSUCHE

Der Brand in Vilans Gemächern hat einen einfachen dramaturgischen Grund: Der Hochelf verfügt über so viele Artefakte und Schätze, dass sie den Helden einfach nicht in die Finger kommen sollten. Denn andernfalls können sie sich von dem Geld, das sie beim Verkauf dieser Schätze einnehmen würden, eine kleine Baronie kaufen und das Helden-tum getrost an den Nagel hängen, oder aber sie wären so gut mit magischen Hilfsmitteln ausgestattet, dass die meisten Abenteuer in Zukunft kaum noch ernsthafte Herausforderungen für sie bereithalten würden. So hätten sie auch kaum noch einen Grund, dieses Abenteuer fortzuführen – und dann hätten Sie nicht mehr die Freude, ihnen die vergessene Stadt im Blauen See zu präsentieren.

Die Erfahrung zeigt, dass Helden sich große Schätze nach und nach verdienen sollten und sie nicht einfach nur un- verdient bekommen, weil sie gerade zufällig beim Tod eines Fremden in der Nähe sind. Außerdem würde eine solche Flut hochelfischer Zauberdinge unweigerlich Auswirkungen auf die aventurische Magieforschung haben, die so von der Redaktion nicht gewollt ist.

Wenn die Helden sich einigermaßen geschickt anstellen, können Sie ihnen guten Gewissens den einen oder anderen magischen Gegenstand zugestehen, den sie rechtzeitig vor dem Feuergeist retten können. Aber da sie erst nachher untersuchen können, was sie da so genau geborgen haben, können Sie dann auch noch ein wenig regulierend eingreifen und festlegen, wie wertvoll und mächtig die einzelnen Gegenstände sind – wenn überhaupt. Und auch hier können Sie guten Gewissens ‚Pferdefüße‘ einbauen, also irgendwelche negativen Nebenwirkungen.

Nun ist es aber nicht ganz auszuschließen, dass die Helden es schaffen, den Feuergeist zu vernichten oder zu bannen und das Feuer zu löschen, bevor alles verbrannt ist. Sollte das wirklich so sein, dann lassen Sie es zu. Es wäre für die Spieler allzu enttäuschend, wenn Sie ihre Möglichkeiten beschneiden, ohne dass Sie eine gute Begründung dafür parat haben. In diesem Fall müssen Sie sich überlegen, wie die Geschichte weitergeht. Die Helden werden kaum in der Lage sein, alle Schätze auf einmal abzutransportieren. Und bis sie das nächste Mal herkommen, können durchaus Vilans hochelfische Gefährten hergekommen sein, um nachzuschauen, was mit ihrem Freund passiert ist. Dann haben diese bereits alles abtransportiert, was nicht in unbefugte Hände fallen soll. Ansonsten kann es durchaus auch heißen: Wie gewonnen, so zerronnen. Ein im Sturm unterge- hendes Schiff kann große Teile der Habe in Efferds Reich

versinken lassen, außerdem gibt es geschickte Diebe, die an reichen oder bemerkenswert gut ausgerüsteten Helden höchstes Interesse haben.

DEN GEIST BANNEN

Bei dem Geist handelt es sich um ein Wesen, das etwa einem Feuerschinn entspricht. Doch aufgrund der etwas fehlerhaften Beschwörung ist es besonders resistent gegen alle Beherrschungs- und Austreibungsversuche. Vor allem durch gut gelungene Schadenszauber wie etwa den FULMINIC- TUS ist es jedoch möglich, ihn zu stoppen.

Flamme: INI 14+1W6 AT 21 PA 8 TP 3W6+8 DK HN
LeP 30 **AuP** unendlich **WS** entfällt **RS** 0 **GS** 10 **MR** 13
Beherrschungsschwierigkeit: +6
Bannung durch PENTAGRAMMA: +8

Der Feuergeist ist immun gegen alle profanen und geweihten Angriffe (erleidet also auch bei einem Treffer keinen Schaden), während Angriffe mit magischen Waffen den normalen Effekt haben. Mit Feuer ist ihm natürlich nicht beizukommen, dafür aber mit Wasser: Durch Wasser erzeugte SP zählen doppelt, und schon allein die Berührung mit Wasser ist unangenehm. Pro Liter Wasser, mit dem der Geist in Kontakt gebracht wird, verliert er 1 LeP. Zauber, die nicht *Schaden* als Merkmal haben, sind um 13 Punkte erschwert, und ein IGNIFAXIUS oder vergleichbare Feuermagie sind auch wenig hilfreich.

Der Geist greift Menschen in der Regel nicht an, außer sie versuchen, ihm den Weg zu versperren. Gelingt ihm jedoch ein Angriff, so sinkt der RS des Getroffenen für jeweils 10 angerichtete TP um 1. Leicht brennbare Gegenstände, die der Held bei sich trägt, können sich eventuell entzünden (Meisterentscheidung).

DAS FEUER BEKÄMPFEN

Sollte der Geist vernichtet werden, verlischt deswegen noch lange nicht das Feuer. Wenn die Helden aktive Brandbekämpfung durchführen wollen, sollten Sie einschätzen, wie erfolgreich welche Maßnahme der Helden sein könnte, und dementsprechend die jeweilige Lage beschreiben. Wir haben an dieser Stelle darauf verzichtet, extra ‚Feuerbekämpfungsregeln‘ aufzustellen, und vertrauen auf Ihre meisterliche Einschätzung.

erleiden – wir schlagen SP in Höhe seiner GS vor, abzüglich der TaP* bei einer *Körperbeherrschungs*-Probe, mit der er sich abfangen kann. Natürlich hat er nur seine maximale GS erreicht, wenn er rennt. Ist er vorsichtiger, können Sie die GS entsprechend niedriger ansetzen.

Nach dem Aufprall wird er feststellen, dass er schwebt – eventuell bewegungslos, möglicherweise treibt er aber auch wieder zur nächsten Wand, wenn er sich heftig abgefangen hat. Natürlich ist es möglich, sich nun immer wieder an den Wänden abzustoßen und auf diese Weise langsam nach oben zu fliegen (was natürlich voraussetzt, dass der Held der Magie dieses Schachts ausreichend vertraut). Aber eigentlich kann man sich auch mit Hilfe des Seils so viel Schwung geben, dass man sehr koordiniert nach oben schwebt – denn genau das ist der Sinn des Seils.

Es gibt insgesamt drei Ausgänge aus dem Schacht, in zehn, fünfzehn und dreißig Schritt Höhe. Je nachdem, wie schnell der vorderste Held war, kann er vermutlich kurz nach dem Betreten des Schachtes von oben zuerst Snörres wildes Gebrüll und dann berstendes Glas hören.

Nach dem Brand: Der Geist hat einige der Gwen-Petryl-Steine aus ihren Befestigungen gerissen. Ansonsten zeigen nur leichte Rußspuren, dass der Rauch aus dem Empfangssaal den Aufzug als Kamin genutzt hat.

DAS WOHNZIMMER

Kurzbeschreibung: Ein größerer Raum, dessen Wände mit Stoff behängt sind. Eigenartig geformte Stühle und ein Tisch stehen herum, einer ist umgefallen. Aus einem Durchgang in der hinteren Wand dringt Rauch herein.

Ausführlich: Dieser fensterlose Raum ist das Wohn- und Esszimmer, aber auch der Ort, an dem Vilan andere Hochelfen empfangen hat, wenn mal welche zu Besuch gekommen sind. Er wird von einem Lampion in sanftes, orange-gelbes Licht getaucht – es handelt sich um einen permanenten FLIM FLAM. Stühle und Tisch sind in ihrer Form riesigen Buchenblättern nachempfunden, aber wer es ausprobiert: Man sitzt erstaunlich bequem darin. Auf dem Boden liegt ein dicker Teppich aus Mammutwolle, die auf magische Weise weicher gemacht wurde. Wer hinter die Wandverkleidungen schaut, findet an einer Seitenwand einen Wandschrank, in dem vier Pokale und zwei Flaschen stehen, alles aus filigranstem Kristallglas. In den Flaschen befindet sich einmal ein honigsüßer Apfelsaft, einmal eine milchige Flüssigkeit, die nach Kräutern duftet (eine hochelfische Spezialität, die aus entgifteten Fliegenpilzen und einer Kräutermischung gewonnen wird – ob der Trunk für menschliche oder zwergische Gaumen angenehm ist oder nicht, überlassen wir Ihnen).

Es gibt drei weitere Ausgänge, alle hinter Vorhängen versteckt. Einer davon ist aber sehr leicht zu entdecken, da unter dem Vorhang Rauch hervorquillt. Die anderen beiden hingegen kann man leicht übersehen – einer führt in einen kleinen Abort, der zweite in Vilans Küche.

Nach dem Brand: Von Teppich, Wandbehängen und Möbeln sind nur noch glimmende Reste übrig geblieben. Das Kristall hat die Hitze nicht überstanden und ist in tausend Splitter zersprungen.

ABORT

Kurzbeschreibung: Eine kleine Kammer mit einer aus dem Stein herausgeschlagenen Sitzbank. Hier sind die Wände nicht verhängt.

Ausführlich: Ja, selbst Hochelfen müssen nicht nur Nahrung zu sich nehmen, sondern auch Verdauungsprodukte ausscheiden. In der Sitzbank ist ein Loch – ein klassisches Plumpsklo, auch wenn ein steter leichter Luftzug vor Geruchsbelästigung schützt, denn auch davor sind Hochelfen nicht gefeit. Das Rohr in die Tiefe ist zu schmal für einen Menschen, aber falls die Helden allzu genau nachforschen: Es führt in einen Hohlraum am Fels, aus dem sich der Humus-Elementar, der den Garten pflegt, gerne bedient.

Nach dem Brand: Hier konnte der Feuergeist nicht viel ausrichten.

KÜCHE

Kurzbeschreibung: Ein weiterer fensterloser Raum, der von Gwen-Petryl erleuchtet wird. Hier sind die Wände unverkleidet, aber dafür mit üppigen Rankenmustern bemalt. Ein Tisch, diverse Regale, eine Tür in der hinteren Wand.

Ausführlich: Hier bereitet Vilan seine Mahlzeiten zu, zum Teil aus den Erzeugnissen seines Gartens, zum Teil aber auch aus Wildbret, das er in der weiteren Umgebung erjagt. Und bei Bedarf dient das Zimmer auch als alchemistisches Labor, wenn er irgendwelche besonderen Zutaten für seine Artefakte benötigt. Es gibt einen steinernen Arbeitstisch, in den mehrere Kuhlen eingelassen sind. Diese Kuhlen erhitzen sich auf magische Weise, wenn etwas in sie hineingelegt wird, auf diese Weise dienen sie als ‚Kochtöpfe‘. Neben dem Tisch ist ein kleines Becken in die Wand eingelassen, durch das ein stetiges Bächlein fließt und leise gurgelnd in einem Abfluss verschwindet. Auf einem Bord über dem Tisch liegen fein gearbeitete Messer, Löffel, Mörser, Reiben und andere Gerätschaften für das Zubereiten von Speisen. Bemerkenswert ist, dass es auch Messer aus Elfenbein, Holz und Glas gibt, die unerwartet scharf sind.

An der gegenüberliegenden Wand befindet sich ein großes Regal, auf dem mehrere gläserne Teller und Schüsseln stehen sowie zahllose Tiegel, Flaschen und Kästchen mit unterschiedlichen Zutaten und Gewürzen. An einer Leine hängen Kräuter zum Trocknen.

Die hölzerne Tür ist mit Einlegearbeiten üppig verziert, in denen man mit einer gelungenen *Alchimie-* oder *Magiekunde*-Probe mehrfach ein Symbol erkennen kann, das dem Symbol für das Element Eis ähnelt.

Nach dem Brand: Der Geist hat die Kräuter verbrannt, viele Behältnisse und das gläserne Geschirr sind zersprungen, aber wenn Sie wollen, kann auch manches die Hitze überstanden haben. Holzteile an den Messern sind verbrannt, Metallteile zumindest rußüberzogen. Auch von der Holztür sind nur noch Reste geblieben, von dort zieht frostige Kälte in die Küche.

Das Wasser fließt nicht mehr durch das Becken, weil der Wassergeist, der dafür verantwortlich ist, von der Feuerattacke zutiefst beleidigt ist.

KÜHLKAMMER

Kurzbeschreibung: Eine kleine, dunkle Kammer, deren Wände vollständig von Eis überzogen sind.

Ausführlich: Hinter der Tür befindet sich eine kleine Kammer, in der das Element Eis regiert. Die Temperatur liegt unter dem Gefrierpunkt, und so sind die hier aufbewahrten beiden Gebirgsböcke und drei Hasen tiefgefroren und noch lange haltbar.

Nach dem Brand: Zwar ist die Eingangstür verbrannt, aber die Eismagie war zu stark, um von dem Wassergeist gebrochen zu werden. Ohne Tür wird die Zauberei jedoch nicht ausreichen, um die Temperatur weiterhin dauerhaft im Minusbereich zu halten. Stattdessen breitet sie sich langsam in den Nachbarräumen aus.

FLUR

Kurzbeschreibung: Ein kurzer Flur, der von dichtem Rauch erfüllt ist.

Ausführlich: Dieser fünf Schritt lange Gang führt zu Vilans Bibliothek. Auch seine Wände sind stoffbehangen, sodass man leicht die Abzweigung ins Schlafzimmer übersehen kann. Wenn sich ein Held allerdings die Zeit nimmt, sich hier genauer umzuschauen, wird er den Durchgang problemlos finden. Hier ist deutlich zu riechen, dass es in der Bibliothek brennt.

Nach dem Brand: Ein rußgeschwärzter Raum. Von den Stoffen an den Wänden ist auch hier nur Asche geblieben.

DIE BIBLIOTHEK

Kurzbeschreibung: Ein ovaler Raum mit diversen Regalen an den Wänden. In der Mitte brennt ein Feuer auf dem Boden. An der hinteren Wand ist ein großes Fenster zu sehen, dessen Scheibe zerschlagen ist.

Ausführlich: In diesem Zimmer bewahrt Vilan vor allem seine gesammelten Aufzeichnungen auf, also Schriften zu Artefaktmagie und Zauberei allgemein, aber auch philosophische Gedanken zu Göttern, Schicksal und dem Lauf der Welt. Darüberhinaus stehen auf den Regalen verschiedene Erinnerungsstücke und Gegenstände, an denen sein Herz hängt.

Leider hat Snörre geahnt, wie viel dem Alben die Aufzeichnungen vermutlich bedeuten, und sie als Mittel genommen, ihn herzulocken: Alles, was einigermaßen brennbar aussah, hat er in die Raummitte geworfen, mit Lampenöl überschüttet und angezündet. Dann hat er sich neben den Eingang gestellt und auf den Alben gewartet. Als dieser hereingestürzt kam, hat er sich auf ihn geworfen. Und weil er überzeugt war, dem Zauberschmied in einem offenen Kampf nicht beizukommen, hat er ihn mit aller Kraft aus dem geschlossenen Fenster werfen wollen – doch Vilan hat zu schnell reagiert und sich an ihm festgekrallt, sodass schlussendlich beide durch die Glasscheibe gebrochen und in die Tiefe gestürzt sind.

Das Feuer hat mittlerweile den Teppich entzündet und an mehreren Stellen schon den Stoff erreicht, mit dem die Wän-

de behängt sind. Und das ist nur der Anfang. Denn in einem kleinen Tongefäß ist ein kleiner und sehr eigenwilliger Feuergeist eingesperrt – ein misslungener Beschwörungsversuch Vilans, der sich hartnäckig seinen Beherrschungs-, aber auch Austreibungsversuchen widersetzt hat. So hat Vilan ihn in dieses Gefäß gesperrt, um sich später einmal Gedanken darüber zu machen, was er mit ihm anstellen soll. Snörre hat bei dem Herunterwerfen von Brennmaterialien das Gefäß aus einem Regal gestoßen, sodass es nun einen Riss bekommen hat. Die Nähe seines Elements verleiht dem Geist die Kraft, endlich sein Gefängnis zu sprengen. Erfüllt von feurigem Rachedurst, weil er so lange eingesperrt war, beschließt er, alles zu verbrennen, was ihm in die züngelnden Finger kommt. In einem Moment, der Ihnen der beste erscheint, zerplatzt also das Gefäß, und ein feuriger Ball mit violett leuchtenden Augen und gierig aufgerissenem Schlund jagt daraus hervor. Wie ein Kugelblitz huscht er nun fauchend durchs Zimmer und entzündet all das, was bisher noch nicht brennt. Sobald er damit zufrieden ist, jagt er in den Flur und von dort aus ins Schlafzimmer, später in den Empfang und von da aus nach oben, um auch dort noch sein feuriges Werk zu verrichten. Er lässt sich nicht auf einen Kampf ein, wobei ihm mit Waffengewalt auch kaum beizukommen ist. Nur eine größere Menge Wasser würde helfen, aber die einzige brauchbare Quelle dafür ist unten im Garten.

Falls die Helden sich fragen, warum ihnen das große Fenster von außen nicht aufgefallen ist, lässt sich das herausfinden, indem man durch die gesplitterte Öffnung schaut: Von außen spiegelt eine Illusion Felswand vor. Dies gilt auch für alle anderen Fenster in Vilans Heim.

Nach dem Brand: All die Reichtümer hier sind ein Opfer der Flammen geworden – alles Wissen verloren.

DAS SCHLAFGEMACH

Kurzbeschreibung: Ein kugelförmiger Raum von etwa fünf Schritt Durchmesser. Von der Decke herab hängt eine hölzerne Plattform, dahinter ist ein großes Fenster zu sehen. Auch hier ist schon Rauch eingedrungen.

Ausführlich: Bei der Plattform handelt es sich um Vilans Bett. Es ist schwingend aufgehängt, sodass es leicht in Bewegung gesetzt werden kann und dann für lange Zeit sanft hin und her pendelt. Die Matratze ist dick und weich, als Decke dient eine vergleichsweise dünne Decke, in die jedoch ein Feuerzauber eingearbeitet ist, sodass sie selbst bei Minustemperaturen bestens wärmt. Auch hier sind die Wände stoffbespannt. Neben dem Eingang findet sich ein kleines Wasserbecken, durch das ständig ein wenig Wasser hindurchplätschert und leise murmelt – leider aber viel zu wenig, um einen Brand zu bekämpfen (zumindest solange man nicht das Schlüsselwort kennt, um den Strom zu intensivieren, aber woher sollten die Helden das kennen?).

Nach dem Brand: Den verbrannten Resten am Boden des Zimmers ist kaum noch anzusehen, dass es sich um ein Bett gehandelt haben könnte. Auch hier murmelt kein Wasser mehr durch das Becken, denn es stammte von dem gleichen Elementar, der auch das Becken in der Küche versorgt hat.

DAS MUSIKZIMMER

Kurzbeschreibung: Ein kleiner Saal, der durch ein großes Fenster vom Tageslicht erleuchtet wird. Unterschiedliche Gerätschaften sind darin verteilt. Die Wände sind bemalt.

Ausführlich: Hier pflegt Vilan zu meditieren und nachzudenken, und oft tut er das, indem er musiziert. Die Wände sind glatt und die Akustik erstaunlich gut, sodass selbst ein Flüstern den ganzen Raum erfüllen kann. Neben einer Harfe von vier Schritt Höhe, die aussieht, als bestehe sie aus einem einzigen Baum, der von selbst in die gewölbte Form gewachsen ist (zwar nicht von selbst, aber elfische Magie hat ihn in diese Form gebracht), steht ein Tisch mit einer Sammlung unterschiedlicher Flöten, von Fingerlänge bis zu zwei Schritt, die allesamt nur von einem Könnern zum Klingen

gebracht werden können (*Musizieren*-Probe +7). Ein tischähnliches Gerät in der Nähe des Fensters entpuppt sich bei näherem Hinsehen als ein Tasteninstrument, ähnlich einem Cembalo, und daneben lehnt eine Laute mit zwei parallelen Hälsen an der Wand.

Die Wände sind vollständig von einer Bildergeschichte bedeckt (siehe Kasten) – und es bleibt zu hoffen, dass diese Geschichte die Aufmerksamkeit der Helden auf sich zieht, denn sie wird sie in den letzten Teil dieses Abenteuers führen: in die vergessene Stadt.

Nach dem Brand: Von den Instrumenten ist nur noch Asche geblieben. Die Bilder haben zwar Rußflecken, sind aber noch gut zu erkennen.

DIE BILDERGESCHICHTE

Bei vielen Hochelfen ist es Tradition, ihre Geschichte und Geschichten in Form von kunstvollen Wandgemälden festzuhalten, manchmal in Gräbern, manchmal aber auch in besonderen Räumen. Hervorragende Maler waren sogar in der Lage, die Bilder mit einer Magie zu erfüllen, die die Geschichte eigenständig fortschreibt – sodass sogar Ereignisse auf den Bildern erscheinen, die erst lange nach ihrer Anfertigung und auch dem Tod des Künstlers geschehen sind. (Einem Beispiel für diese hohe Kunst können die Helden in der Phileasson-Saga begegnen.) Dies hier ist keines dieser legendären Kunstwerke, aber dennoch können die Helden in den kunstvollen Gemälden viel über Vilan und seine Herkunft erfahren.

Im Folgenden erhalten Sie zunächst eine Beschreibung des Bildes, dann den Hintergrund dazu. Der Hintergrund ist nicht für die Spieler gedacht – jedenfalls vorerst nicht. Welche Hinweise auf die Bedeutung Sie ihnen geben wollen, sollten Sie vom Wissen der Helden abhängig machen – siehe den entsprechenden Abschnitt auf Seite 62. Wer keine Ahnung von Hochelfen hat, der kann zum Beispiel den Namen Vayavinda nicht kennen. Wer sich hingegen schon mit elfischer Geschichte beschäftigt hat, kann sich vermutlich an die Legende der elementaren Städte erinnern. Einzelheiten überlassen wir Ihrer Entscheidung. Es schadet aber nichts, wenn die Neugier der Spieler durch ein paar Andeutungen geweckt wird, und gleichzeitig noch genug Geheimnis übrig bleibt, um diese Neugier noch anzufeuern.

VAYAVINDA

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf dem ersten Bild ist ein hoher, steiler Berg dargestellt, der über ein Gebirge herausragt. Seinen Gipfel berührt eine Stadt mit merkwürdiger Architektur: Na-

delspitze Türme erheben sich steil in die Höhe, andere Gebäude scheinen nur aus einer großen Kuppel zu bestehen oder sind pyramidenförmig. Keiner von euch hat jemals eine vergleichbare Architektur gesehen. Das Merkwürdigste daran ist aber, dass sie nicht etwa auf dem Berg steht oder in seinen Hang gebaut ist, sondern geradezu daneben zu schweben scheint.



In der Tat wird hier die hochelfische Stadt der Luft dargestellt: Vayavinda – zumindest so, wie die Zeichnerin sich die Stadt vorstellte, denn sie hat sie nie gesehen. Die gesamte Stadt schwebte durch den Himmel, bereiste dabei fast ganz Aventurien (nur nicht den von den damaligen Echsen beherrschten Süden) und auch Gegenden jenseits des Kontinents. Einem elfischen Helden kann dies durchaus nach einer gelungenen *Geschichtswissen*- oder *Sagen/Legenden*-Probe einfallen, andere Helden sollten schon ausgesprochene Elfenkennner sein, um diese Chance zu erhalten. (Wobei es natürlich sein kann, dass die Spieler sehr wohl wissen, um was es geht – aber auch hier stellt sich wieder einmal die Frage der Trennung zwischen Spieler- und Heldenwissen.)





DIE SCHLACHT AM YAQUIR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf dem zweiten Bild tobt eine heftige Schlacht – und zwar zu Land und in der Luft. Drachen kämpfen Seite an Seite oder gegeneinander, eigenartige Schiffe scheinen durch die Luft zu segeln, und auf dem Boden tummeln sich Armeen an den Ufern eines breiten Flusses – und wieder ist die schwebende Stadt dargestellt. Man muss schon sehr nah an das Bild herantreten, um Details zu erkennen, aber dann sieht es so aus, als tobe der Kampf zwischen unterschiedlichen Völkern. Trolle sind zu sehen, Menschen in strahlenden Rüstungen, aber auch Echsenmenschen, die kleinen Reiter könnten Goblins auf Wildschweinen sein. In der Luft seht ihr neben den Drachen auch Reiter auf geflügelten Pferden, Harpyien und etwas, das aussieht wie gigantische Libellen. Im Hintergrund, geisterhaft, erkennt man ein goldenes Gesicht wie das eines Elfen, aber mit Schuppen bedeckt. Es wirkt fast, als solle es einen Gott darstellen, der den Ausgang der Schlacht beobachtet. Aber welcher Gott würde schon mit Schuppenhaut dargestellt?



Diese Schlacht steht symbolisch für mehrere Schlachten, die zwischen den Elfen Vayavindas und Armeen des Namenlosen tobten. Und so sind in Wirklichkeit auch keine Menschen dargestellt, sondern Elfen. In der Tat waren an solchen Schlachten Wesen der unterschiedlichsten Rassen beteiligt.

Der Schuppenhäutige im Hintergrund ist eine Darstellung des Namenlosen, der von den Hochelfen damals der Güldene genannt wurde – und teilweise für identisch mit dem goldenen Drachen Pyrdacor gehalten wurde, daher die Schuppenhaut.

DER AUFSTAND

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In einem großen und mit verwirrend angeordneten Säulen geschmückten Saal stehen sich zwei Gruppen gegenüber. Es scheinen Elfen zu sein, und viele von ihnen haben die Waffen gezogen, als wollten sie einander gleich angreifen. Auf einem scheinbar durchsichtigen Thron sitzt ein Elf in einem wallenden Gewand aus hellblauem und weißem Stoff, an seiner Seite steht eine Elfe, die ihm sehr ähnlich sieht, aber eine weißschimmernde Rüstung trägt und zwei Schwerter in den Händen hält.



Hier wird eine Szene im Thronsaal Vayavindas dargestellt. Der Elf Ilyanis wirft König Achanill Verrat vor und zettelt einen Aufstand gegen ihn an. Neben Achanill steht dessen Tochter Ayandra.

Wenn einem Helden nach gründlicher Betrachtung des Bildes eine *Sinnenschärfe*-Probe +7 gelingt, die um den Talentwert in *Malen/Zeichnen* erleichtert ist, erkennt er hinter den Aufrührer-Elfen im Muster der Wandverzierung wiederum das golden geschuppte Elfengesicht – eine versteckte Andeutung, dass die Aufständischen vom Namenlosen verführt wurden.

DIE SPALTUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder ist die schwebende Stadt dargestellt – jedoch zweigeteilt. Ein kleiner Teil der Stadt hat sich von ihr getrennt und scheint nun in eine andere Richtung davonzufliegen. Auf einer Art Balkon in dem kleineren Teil steht eine Gestalt in weißer Rüstung – jene Elfe, die auf dem letzten Bild neben dem Thron gestanden hat. Im Hintergrund sind weiße Berge zu sehen.



nug, um sie zuordnen zu können. Aber die weiße Farbe deutet an, dass sie weit im Norden liegen.

DIE SCHLACHT ÜBER DEM BLAVEN SEE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein gewaltiger Strom fliegender Kreaturen nähert sich dem abgespaltenen Teil der fliegenden Stadt. Unter Führung dreier gewaltiger weißer Drachen scheinen es vor allem unzählige Harpyien zu sein, die den Himmel erfüllen.

Auf den Mauern der Stadt machen sich Elfen kampfbereit. Neben der Menge von herbeiströmenden Feinden ist ihre Zahl bedrückend klein.

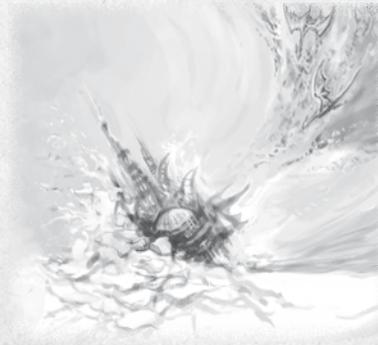


Der Namenlose hat eine Flugstreitmacht unter der Führung dreier Frostwürmer ausgesickt, um die vergleichsweise wehrlose Stadt anzugreifen. Im Hintergrund sind wiederum schneebedeckte Berge zu sehen.

DER STURZ IN DEN BLAVEN SEE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die fliegende Stadt scheint sich schräg in den schneebedeckten Erdboden zu bohren, immer noch verfolgt von Scharen fliegender Angreifer. Der Schnee fliegt bei dem Aufprall so hoch wie die höchsten Türme der Stadt.



Auf dem Bild ist kein einziger Verteidiger mehr zu sehen.

Dies ist der Untergang dieser Stadt – im wahrsten Sinn des Wortes. Denn unter dem Eis, in das sie einschlägt, befindet sich der Blaue See: ein tiefes Gewässer im

aventurischen Norden, das ständig eisbedeckt ist. Und darin versinkt die Stadt.

Ein *eiskundiger* Held erkennt, dass die Abbildung nicht etwa den Sturz in Schnee darstellt, sondern dass sich Schnee, Eis und Wasser mischen: Sie schlägt in einen eisbedeckten See ein.

Andere Helden, die Erfahrung mit Schnee haben (also keine Tulamiden oder andere Helden aus südlichen Landen), können eine *Wildnisleben*-Probe mit den Eigenschaften KL/IN/IN ablegen:

1 TaP*: Der Darstellung nach muss der Schnee viele Schritte tief sein. So etwas gibt es nur auf den höchsten Bergen oder ganz weit im Norden.

3 TaP*: Die Darstellung des aufspritzenden Schnees ist eigenartig ... irgendwas stimmt nicht daran.

5 TaP*: Zum Teil sind Eisschollen zu sehen, die sich unter dem Aufprall aufbäumen. Das ist nicht nur eine Schneefläche, das ist Eis.

7 TaP*: Was im ersten Moment wie Schnee aussieht, ist in Wirklichkeit aufsichtendes Wasser: Die Stadt stürzt in einen überfrorenen See oder ein zugefrorenes Meer.

DIE SCHLAFENDE AYANPRA

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nur von wenigen Lichtern erhellt sitzt eine Elfe in einem gläsernen Thron. Es ist diejenige, die auf den anderen Bildern neben dem Thron und auf dem Balkon zu sehen ist. Aber hier ist sie offensichtlich ganz alleine.



Dargestellt ist Ayanpras Körper, nachdem sie ihr diesseitiges Leben aufgegeben hat, um in einem endlosen Traum aufzugehen. Mit dieser noch kaum erforschten Zauberei der Elfen kann sie die Realität beeinflussen – und sie nutzt diese

Möglichkeit dazu, die untergegangene Stadt zu schützen. Dies können die Helden zum jetzigen Zeitpunkt allerdings noch nicht wissen.

DER EXODUS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mehrere Elfen in eigenartigen Rüstungen stehen vor einem weißen Tor, in das merkwürdige Symbole eingraviert sind. Es scheint in einen schneebedeckten Felsen hineinzuführen, der jedoch eigentlich kaum größer als das Tor selbst ist. Doch die Elfen sehen nicht aus, als wollten sie hinein, ihre Blicke sind in die Ferne gerichtet. Im Hintergrund sind eine Ebene und dahinter steile Berge zu sehen.



schärfe-Probe auf, dass einer der Elfen eine Rüstung trägt, die derjenigen von Vilan sehr ähnelt.

Diese Zeichnung gibt den Helden einen Hinweis, dass es noch einen Zugang zu der vergessenen Stadt gibt und wie sie ihn finden können. Auch wenn die Ebene und die Berge im Hintergrund aussehen, als hätten sie keine besondere Bedeutung, kann man mit ihrer Hilfe den Felsen mit dem Tor finden, wenn man vor Ort ist – die Ebene ist in Wirklichkeit der zugefrorene Blaue See.

WAS TUN MIT DEN BILDERN?

Diese Gemälde sind die ergiebigste Informationsquelle, die die Helden nach dem Brand noch finden können. Deswegen wären sie gut beraten, eine möglichst genaue Kopie bei Magister Deoderich abzuliefern. Um ein Bild einigermaßen erkennbar abzuzeichnen, braucht man etwa ein halbe Stunde. Lässt man sich Zeit, können es bis zu zwei Stunden werden. Dabei entspricht jede halbe Stunde einer Talentprobe *Malen/Zeichnen* – die TaP* aus den ein bis vier Proben pro Bild dürfen addiert werden. Je mehr TaP* dem einzelnen Bild zugeordnet werden, desto genauer und detaillierter ist es. Eine nicht bestandene Probe verdirbt das Bild nicht, aber sie bringt auch keine TaP*.

DER HAANGAR

Kurzbeschreibung: Ein weiterer kleiner Saal mit einem großen Fenster. Hier steht ein kleines Segelboot.

Ausführlich: Sollten die Helden herkommen, bevor der Feuergeist hier ist, dann finden sie ein weiteres Meisterwerk elfischer Zauberkunst vor. Das Boot ist ein Windboot, das nicht auf Wellen reitet, sondern durch die Lüfte fliegen kann. Es bietet höchstens zwei Personen Platz und ist nur sehr schwer zu steuern. Sobald jemand hineinklettert, erhebt es sich und schwebt dann eine Handbreit über dem Boden. Doch da in dieser Höhle kein Wind weht, bedarf es schon eines Zaubers, um es in Bewegung zu setzen, etwa eines kräftigen AEOLI-

TUS. Aber dann beginnt das eigentliche Problem, denn die fremdartige Takelage verlangt eine *Boote Fahren*-Probe +9, um es ins Freie zu lenken, ohne dass das Boot an der Wand entlangschrammt. Sobald es aber draußen ist, erwacht der in ihm gebannte Luftgeist und freut sich ungemein, wilde Kapriolen in den tausenden Bergwinden zu machen – bis hin zu Salti und Schrauben, bei denen die Helden an Bord alles dafür tun müssen, um nicht den Halt zu verlieren.

Wenn Sie den Helden nicht ein derartig mächtiges Artefakt an die Hand geben wollen (und überlegen Sie sich genau, was für Konsequenzen das für spätere Abenteuer haben wird), dann wird das Schiff entweder im Kampf um die Kontrolle

am Boden zerschellen oder aber die Helden abschütteln und in ein tiefes Schneefeld stürzen lassen, bevor es wild tanzend davonfliegt und in den Wolken verschwindet. Gestalten Sie diese Episode vor allem als aufregend und abenteuerlich und denken Sie an ein junges, ungezähmtes Pferd – aber lassen Sie die Helden nicht allzu sehr zu Schaden kommen.

Das Fenster des Saals ist übrigens recht einfach aufzuschieben, und zwar von innen wie von außen.

Nach dem Brand: Der Saal ist von Rauch erfüllt, denn es gibt hier keinen Abzug, solange man das Fenster nicht öffnet. Wenn die Helden sich dennoch umschaun, finden sie die traurig rauchenden Trümmer eines kleinen Segelbootes.

IM GARTEN

Nachdem der Feuergeist alle Räume im Inneren des Berges heimgesucht hat, kommt er irgendwann als flitzende Feuerkugel durchs Portal nach draußen geschossen. Doch hier stürzt er sich nicht auf den Garten, sondern saust unter fröhlichem Zischen davon und verschwindet schließlich in der Ferne.

Für die Helden besonders interessant ist aber Vilans Leiche. Wie die Helden auf sein plötzliches Davonrennen reagiert haben, ist dabei egal. Entweder sie sehen von unten, wie Vilan und Snörre durch das Fenster stürzen, und können dann sofort hinlaufen, oder aber sie entdecken die beiden Toten von oben, wenn sie durch das zersplitterte Fenster nach unten blicken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwischen prächtigen Rosensträuchern liegen zwei ineinandergekrallte Körper. Der eine ist unverkennbar Vilan, der andere ein Mensch in thorwalscher Kleidung. Als ihr näher herantretet, erkennt ihr auch ihn – das ist Snörre, der einen von euch in Hjalsingor vor den Alben gewarnt hat. Aber was tut er hier? Hatte er nicht große Angst vor den Alben? Oder war es vielleicht doch eher Hass, möglicherweise sogar Rachsucht?

Keiner der beiden rührt sich, und ihren verdrehten Körpern nach zu urteilen ist das auch wenig verwunderlich. Ein Sturz aus dieser Höhe ist kaum zu überleben.

Die Helden können die beiden Leichen in Ruhe untersuchen. Dabei werden sie feststellen, dass Vilan wohl noch im Sturz einen fein gearbeiteten Langdolch in Snörres Leib gestoßen hat.

Snörre hat nichts Bemerkenswertes dabei, selbst sein Gepäck hat er in einem Versteck in der Nähe zurückgelassen. Aber wenn die Helden Vilans Helm abnehmen, sehen sie erstmals sein Gesicht – und werden feststellen, dass er ein Elf ist. Anatomisch unterscheidet er sich nicht von einem Auelven – abgesehen davon, dass seine Wirbelsäule mehrfach gebrochen ist. Die Helden können ihn nun, wenn sie das wollen, in aller Ruhe untersuchen – denn das ist ja eigentlich ihr Auftrag. Sie können ihn vermessen, abzeichnen und sogar sezieren, wenn sie das wollen.

DIE RÜSTUNG

Von besonderem Interesse ist vermutlich die Rüstung, die Vilan trägt, denn sie unterscheidet sich deutlich von allem, was bei heutigen Elfen bekannt ist – und sie hat den Sturz unbeschädigt überstanden, konnte Vilan aber nicht vor den Auswirkungen der harten Landung schützen. In ihrer Machart ähnelt sie einer Schuppenrüstung, nur dass die einzelnen Schuppen aus einem Material bestehen, das wie Mammuton aussieht und sich auch so anfühlt, aber wesentlich härter ist. (Es handelt sich hier wirklich um Mammuton, also Mammut-Elfenbein, nur dass es auf magische Weise gehärtet wurde.) Die Plättchen sind auf einen Lederpanzer aufgenäht, der genau an Vilans Körperbau angepasst wurde. In einigen Bereichen ist auch das Leder hart und steif, an anderen aber so weich und flexibel, dass es die Bewegungsfreiheit kaum einschränkt. An einigen besonders kritischen Stellen lässt sich das Leder sogar dehnen. Auf diese Weise sind die typischen Schwachpunkte von Metallrüstungen (Hals, Achselhöhlen, Ellenbogen, Kniekehlen) deutlich reduziert. Ein Meisterstück an Beweglichkeit sind auch die beiden Panzerhandschuhe, die es mit metallenen Gegenstücken aus menschlichen Meisterwerkstätten jederzeit aufnehmen können, aber wesentlich leichter sind. Der Helm besteht ebenfalls größtenteils aus Mammuton und umschließt den gesamten Kopf. Ein spezieller Dunkelheitszauber lässt das Gesicht des Trägers immer in der Finsternis verschwinden, er selbst kann aber ungehindert nach außen schauen. Überall an der Rüstung sind kleine Ornamente aus Silber- und Goldblech in die Schuppen eingelassen.

Jeder erfahrene Rüstungsbauer, Knochenschnitzer und Lederverarbeiter kann feststellen, dass die Eigenheiten der Materialien völlig ungewöhnlich sind, und vermuten, dass sie nur auf magische Weise erzeugt werden können.

Diese Rüstung hat RS 7 und BE 3 – aber nur, wenn sie genau auf den Körper des Trägers zugeschnitten wurde. Vilan ist sehr schlank und 1,98 Schritt groß. Es ist unwahrscheinlich, dass ein Mensch eine ähnliche Statur hat. Wenn die Helden es dennoch probieren wollen, müssen Sie entscheiden, wie gut sie wem passt. Unsere Faustregel dafür: Für jeweils 2 Finger (= 4 Zentimeter) Größenunterschied zu Vilan steigt die BE durch die Rüstung um 1, pro KK-Punkt über 11 und pro KO-Punkt jenseits von 12 ebenfalls jeweils um 1. Diese Werte können Sie aber flexibel halten, je nachdem, was Sie den Helden zugestehen wollen. Möglicherweise passen einem Helden aber auch nur der Helm (RS +2, BE +1) oder die Handschuhe (RS +1, BE +0). Übrigens ist kein Schmied, der nicht selbst hochelfischer Artefaktzauberer ist, fähig, diese Rüstung umzuarbeiten, ohne ihre Magie zu beschädigen. Dann sinkt zwar die BE, aber auch der RS.

DAS AMULETT

Bei ihren Untersuchungen fällt den Helden ein Amulett auf, das Vilan unter der Rüstung an einer silbernen Halskette trägt. Es stellt eine kleine Blüte dar, möglicherweise eine Margerite. Dem Stil ist ganz eindeutig anzusehen, dass es aus der gleichen Werkstatt kommt wie der Ring. Es kann als Beweis dienen, dass Vilan wirklich der Hersteller des Ringes ist.

Außerdem ist dieses Amulett ein magisches Artefakt, das die Verbundenheit Vilans mit seiner Heimat zeigt – denn wenn es mit einem AsP aktiviert wird, zeigt es genau die Richtung der vergessenen Stadt. Die Helden können zwar an Ort und Stelle feststellen, dass das Amulett magisch ist, aber seine Wirkung nur erahnen. Nur wenn Sie das Gefühl haben, dass sie noch einen zusätzlichen Anreiz brauchen, oder aber wenn es keinen einigermaßen kompetenten Zeichner unter ihnen gibt, sodass die Kopien der Wandgemälde nur wenig hilfreich sind, dann kann auch ein ‚Zufall‘ die magische Wirkung auslösen. Auf jeden Fall hilft es, ab jetzt immer eine Aventurienkarte greifbar zu haben, um die Himmelsrichtung benennen zu können, in die das Amulett weist.

ABREISE

Es ist völlig den Helden überlassen, wie lange sie sich hier noch aufhalten wollen. Der Garten bietet ihnen einiges an Nahrung, und in Vilans Gemächern sind sie auch vor Wind und Wetter geschützt. Wenn Sie wollen, können Sie in den nächsten Tagen zwei Harpyien auftauchen lassen, die sich schon lange in dieser Gegend herumtreiben und auf eine günstige Gelegenheit warten, sich auf Vilan zu stürzen. Ob diese Begegnung rein kämpferisch ist oder die Helden von dem Hass der Vogelwesen auf Hochelfen erfahren, bleibt Ihnen überlassen. Kampfwerte finden Sie auf Seite 44. Irgendwann werden die Helden aber den Rückweg antreten.

INTERMEZZO: NOSTRIA, DIE ZWEITE

DIE RÜCKREISE

Den Rückweg durch die Berge können Sie genauso gestalten wie den Hinweg (siehe Seite 39ff.), abgesehen davon, dass die Helden eine weitgehende Vorstellung des Streckenverlaufs haben. Alle *Orientierungs*-Proben sind daher nun um 5 Punkte erleichtert.

Wenn Sie aber glauben, dass Ihre Spieler nicht viel Freude an dem Ausspielen der Wanderung haben, dann können Sie sie guten Gewissens auch nur knapp zusammenfassen und gleich mit der Ankunft am Andershof fortfahren.

DER ANDERSHOF

Die Aufnahme der Helden am Andershof hängt davon ab, wie sie sich bei ihrem letzten Aufenthalt verhalten haben. Entweder sie werden eingeladen, ein paar Tage zu bleiben, sich von den Strapazen zu erholen und dabei zu erzählen, was ihnen widerfahren ist, oder aber man ist reserviert und beeilt sich, sie wieder loszuwerden. Auf jeden Fall erhalten die Helden eine Passage nach Hjalsingor.

IN HJALSINGOR

Auch die Aufnahme in Hjalsingor hängt natürlich davon ab, unter welchen Umständen sie hier aufgebrochen sind. Wenn sie vom Tode Snörres berichten, löst das allgemeine Bestürzung aus. Es ist aufgefallen, dass er grublos verschwunden war, und darüber hatte man sich gewundert. Aber im Nachhinein verstehen viele seine Beweggründe – dass er so verzweifelt war, dass er nur noch nach Rache hungerte. (Dies können Sie als Möglichkeit nehmen, den Helden Snörres Handlung verständlicher zu machen, wenn sie sie bisher noch nicht verstehen konnten.) Hulga beschließt aber, Snörres Geschichte zu einer Saga zu machen und zu vertonen – und natürlich werden auch die Helden eine wichtige Rolle in dieser Saga spielen.

Die Behauptung, Alben seien Elfen, stößt auf ein sehr geteiltes Echo. Viele Hjalsingorer kennen Elfen nur aus Er-

HELDEN MIT EIGENINITIATIVE

Die Helden haben den Auftrag bekommen, die Alben zu erforschen. Nach der Begegnung mit Vilan können sie sich denken, dass Alben in Wirklichkeit Nachkommen der Hochelfen sind – und dass es irgendwo im Norden die Reste einer abgestürzten fliegenden Stadt der Hochelfen/Alben geben muss. Sei es nun aus eigener Neugier, sei es, weil sie ihren Auftrag so interpretieren: Es ist durchaus möglich, dass sie sich gar nicht erst nach Nostria begeben, um Magister Deoderich von den bisherigen Erkenntnissen zu berichten, sondern gleich nach Norden aufbrechen, um diese Stadt zu finden. Das ist völlig legitim, und Sie sollten sie nicht daran hindern. Damit entfällt zwar das folgende Kapitel, und die Anreise zum Blauen See wird sicherlich auch anders verlaufen, als von uns vorgesehen. Aber so ist nun einmal das tägliche Brot eines Spielleiters: Reagieren Sie flexibel und sorgen Sie dafür, dass die Helden andere Wege finden, schlussendlich aber doch am Blauen See ankommen.

zählungen, genauso wie die Alben. Deswegen haben sie keinerlei Probleme, sie als identisch zu betrachten. Andere lehnen diese Aussage ab, denn es gibt viele Erzählungen über Alben, deren Aussehen überhaupt nicht zu den großgewachsenen Elfen passt. Demnach sollen Alben klein, stämmig und mitunter sehr hässlich sein. Also müssten die Helden einem Irrtum erlegen sein – vermutlich einem, den die Alben sogar in ihrer Hinterlist absichtlich so eingefädelt haben. Unter dem Begriff Hochelfen kann sich aber niemand etwas vorstellen.

Eine Überfahrt nach Thorwal ist schnell arrangiert – wenn die Helden einen guten Ruf haben umsonst, andernfalls für einen Dukaten pro Person.

THORWAL

Wenn Sie den Helden nicht noch irgendwelche Steine in den Weg legen wollen, finden sie in Thorwal recht schnell ein

Handelsschiff, das nach Süden unterwegs ist und sie – gegen entsprechendes Entgelt – bis nach Salza mitnehmen kann. Eine kurze Beschreibung der Stadt finden Sie auf Seite 24.

POSTRIA

Sobald die Helden in der Magierakademie vorstellig werden, werden sie sofort zu Magister Deoderich vorgelassen. Wieder ist es Filicia von Donnersberg, die sie schon beim letzten Mal zu Deoderich geführt hat und das auch diesmal wieder tut. Sie erkundigt sich dabei höflich, wie es den Helden ergangen sei, und es ist auch ohne große Menschenkenntnis erkennbar, dass sie von unbändiger Neugier geplagt wird, was sie für Abenteuer erlebt haben, aber nicht zu fragen wagt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zu eurer Überraschung werdet ihr nicht in das Arbeitszimmer von Magister Deoderich geführt, sondern zu einer imposanten, zweiflügligen Tür im hinteren Erdgeschoss des Akademiegebäudes. Als ihr sie öffnet, blickt ihr in einen kleinen Saal, in dem sechs Halbwüchsige in Elevenroben um einen Tisch herumstehen. Hinter einem davon, einem pummeligen Mädchen von etwa vierzehn Jahren mit feuerroten Zöpfen und einer schiefen Nase, steht Magister Deoderich und hat die Hände auf ihre Schultern gelegt: „Schau genau hin, Alvira, konzentriere dich auf die Farben der Magie. Es ist ein Gespinnst von Fäden, die sich um den Helm ziehen. Schau genau hin!“

Bisher scheint euch niemand wahrgenommen zu haben, denn neben Alvira starren auch die anderen Eleven mit äußerster Konzentration auf einen verzierten Topfhelm, der vor ihnen auf der Tischplatte liegt.

Außer diesem Tisch gibt es hier kein einziges Möbelstück. Die groben Steinwände sind im Gegensatz zum übrigen Gebäude unverputzt, und an der holzgetäfelten Decke seht ihr eigenartige, rußige Flecken, als würden in diesem Raum immer wieder Feuer entfacht. Bei näherer Betrachtung entdeckt ihr auch an den Wänden merkwürdige Verfärbungen, und vor eurem geistigen Auge entstehen Bilder von unkontrollierten Flammenzaubern oder in Feuerbällen vergehenden alchemistischen Aufbauten.

Wie schon bei ihrer ersten Begegnung nimmt Deoderich die Helden erst wahr, wenn sie ihn irgendwie auf sich aufmerksam machen – oder wenn die arme Alvira unter Tränen gesteht, dass sie die Fäden nicht erkennt und daraufhin eine Moralpredigt bekommt, dass sie sich gefälligst etwas mehr Mühe geben solle.

Als er die Helden schließlich entdeckt, funkelt er sie zornig an: „Bei der erkenntnisreichen Hesinde, könnt Ihr nicht anknöpfen, bevor Ihr mich stört? Seht Ihr denn nicht, dass ich mitten im Unterricht bin? Wer seid Ihr überhaupt?“

Es dauert einige Augenblicke, bis er sie wiedererkennt, und dann wandelt sich seine Stimmung augenblicklich. Auf einmal bekommt er hektische Flecken auf den Wangen, scheucht die Eleven ungeduldig aus dem Saal und beginnt, die Helden auszufragen. (Dass die Eleven heimlich außen an der Tür stehen bleiben und zu erlauschen versuchen, was es wohl ist, das ihren strengen Lehrer so in Aufregung versetzt, ist eine Randepisode, die Sie einstreuen können, wenn Sie wollen, aber nicht müssen.)

Spüren Sie das folgende Gespräch ruhig aus. Deoderich unterbricht die Helden immer wieder, sowohl wenn ihn ein Detail nicht interessiert, als auch, wenn ihn etwas besonders interessiert. Lassen Sie ihn dabei auch wild von Thema zu Thema springen, und vor allem: Ziehen Sie jede These und Schlussfolgerung der Helden zunächst einmal in Zweifel. Der Magister ist von dem Wunsch erfüllt, das „uralte Volk der Alben“ zu entdecken. Die Vorstellung, dass es sich in Wirklichkeit ‚nur‘ um Elfen handelt, ist ihm zuwider, denn er glaubt, dann seine Hoffnung auf den Ruhm ihrer Entdeckung aufgeben zu müssen. Und er hält mit der Sturheit eines alten Mannes daran fest, dass die Helden sich geirrt haben müssen. Nur nach und nach lässt er sich überzeugen – und es hilft ungemein, wenn die Helden ihm dabei klarmachen, dass die Entdeckung einer hochelfischen Stadt noch viel größeren Ruhm mit sich bringen würde als die der Alben. Als sich diese Erkenntnis in ihm breit macht, bekommt er auf einmal wieder leuchtende Augen und ist Feuer und Flamme. Auf einmal ist er voller Lob und betrachtet die Skizzen von der Bildergeschichte und andere Mitbringsel voller Neugier, wo er sie vorher kaum eines Blickes gewürdigt hat.

Schließlich ruft er einen Diener herbei (und stolpert dabei möglicherweise über die lauschenden Schüler) und lässt die Bezahlung für die Helden herbeibringen: 22 Dukaten pro Kopf (wenn sie den Preis vorher nicht nach oben getrieben hatten) plus eine Erfolgsprämie von weiteren 5 Dukaten. Dann blickt er sie mit väterlicher Miene an: „Wärt Ihr eventuell an einem zweiten Auftrag interessiert?“

Natürlich möchte er, dass sie ausziehen, um die Absturzstelle der Stadt zu finden und wiederum möglichst viel darüber herausfinden. Diesmal bietet er ihnen 80 Dukaten pro Kopf, wenn sie ihm einen möglichst detaillierten Bericht abliefern, davon 20 Dukaten als Vorschuss. Natürlich können sie wieder feilschen, und diesmal steigt die Bezahlung mit jedem TaP* um zwei Dukaten, bis zu einem Maximum von 100 Dukaten. Helden, denen dabei eine *Menschenkenntnis*-Probe +5 gelingt, errahnen, dass diese Summe den Magister an die Grenzen seiner Möglichkeiten bringt, vielleicht sogar darüber hinaus. Aber er ist willens, sogar Schulden aufzunehmen, um diese Entdeckung zu ermöglichen. An Heil- und Astraltränke denkt Deoderich diesmal nicht, aber wenn die

Helden ihn danach fragen, wird er jeweils einen pro Person zur Verfügung stellen.

Allerdings verpflichtet er die Helden zu größter Diskretion: Niemand darf von der Entdeckung erfahren, auf deren Spur sie sich gerade befinden, denn sonst könnte es geschehen, dass ihnen jemand anderes zuvorkommt. Solange es also keine unumstößlichen Beweise für die Elfenstadt gebe, müsse alles darüber geheimgehalten werden.

ERMITTLUNGEN

Zunächst einmal müssen die Helden herausfinden, in welche Gegend sie überhaupt reisen müssen, um nach der Absturzstelle zu suchen. Magister Deoderich hilft hierbei natürlich so gut er kann. Zunächst einmal verschafft er ihnen die Erlaubnis, sich in der Akademiebibliothek umzusehen, und bittet seine alte Freundin, die Bibliothekarin *Aninka Steininger*, ihnen zur Hand zu gehen.

DEODERICHS WISSEN

Der Magier ist immerhin so interessiert an alten und untergegangenen Kulturen, dass er von der Existenz der Hochelfen bereits gehört hat. Er kann folgende Aussagen beisteuern (und bedenken Sie, dass Deoderichs Wissen teilweise auf Erkenntnissen, teilweise aber auch auf Hörensagen und auf Theorien oder Behauptungen von Leuten beruhen, die eigentlich nur wenig Ahnung haben – vieles ist also ungenau oder sogar falsch):

☞ Vor sehr langer Zeit sollen die Elfen in sechs prächtigen Städten gewohnt haben. Jede dieser Städte war einem der sechs Elemente Feuer, Wasser, Eis, Erz, Humus und Luft geweiht. (Halb richtig: Neben den sechs Elementarstädten gab es noch zahlreiche weitere Siedlungen unterschiedlicher Größe.)

☞ Eine der Städte soll weit im Norden gelegen haben, wo Eis und Schnee niemals schmelzen, eine in den unzugänglichen Höhen des Ehernen Schwerts, eine in der unerträglichen Hitze der Wüste Khôm, eine in den unerforschlichen Tiefen des Reichsforsts, die fünfte soll auf dem Meer geschwommen sein und von der sechsten schließlich heißt es, sie sei zwischen den Wolken geschwebt. (Halb richtig: im Norden, in der Khôm, im Reichsforst und in der Luft ist richtig, auf dem Meer und im Ehernen Schwert stimmt nicht.)

☞ Besonders letzteres sei lange Zeit nicht geglaubt worden, denn wie solle man eine ganze Stadt zum Fliegen bringen? Doch seit die fliegende Festung des Dämonenkaisers Galotta die Stadt Gareth angegriffen habe, seien die Zweifler verstummt. (Richtig.)

☞ Die Elfen sind von einem gewaltigen Zwergenheer besiegt worden, seitdem besteht eine ewige Feindschaft zwischen diesen Völkern. (Falsch. Es waren Heerscharen des Namenlosen, in denen sich keine nennenswerte Zahl zwergischer Kämpfer befand.)

☞ Der unsterbliche Elfenkönig hieß Fenvarien, und er floh mit einigen Getreuen übers Meer ins Gùldenland. (Halb richtig: Fenvarien wurde vom Namenlosen gefangen und erst kürzlich befreit. Seine Getreuen flohen auch nicht übers

Meer, sondern in eine Globule, also eine andere Welt. Dort hält sich Fenvarien inzwischen ebenfalls auf. Er ist nicht unsterblich, aber unglaublich alt.)

☞ Die Zauberei der Hochelfen soll sehr hoch entwickelt gewesen sein, überhaupt nicht zu vergleichen mit dem, was Elfen heutzutage vor sich hin stümpfern, ohne zu wissen, was sie da tun. (Richtig.)

☞ Hochelfen sollen besonders fähige Artefaktzauberer gewesen sein. (Richtig.)

☞ Lange Zeit waren die Hochelfen kaum bekannt, bis vor einigen Jahren der thorswalsche Kapitän Asleif Phileasson eine Expedition in den hohen Norden unternahm und dort eine der verlassenen Städte entdeckte. (Richtig, aber er entdeckte auch die Stadt in der Khôm, reiste zu den Überlebenden in der Welt hinter den Nebeln und befreite schließlich Fenvarien.)

DIE BILDERGESCHICHTE

Wenn die Helden Deoderich ihre Skizzen der Wandgemälde vorlegen, kann er vielleicht einiges daraus schließen. Das hängt allerdings von der Qualität der Bilder ab, daher sind die Informationen im Folgenden nach TaP* in Malen/Zeichnen unterteilt.

Bild 1 (Vayavinda):

1 TaP*: „Das muss die legendäre fliegende Elfenstadt sein.“

Bild 2 (Schlacht am Yaquir):

1 TaP*: „Manche Gelehrte behaupten, dass Hochelfen Schiffe gehabt hätten, die durch die Luft segeln können. Diesem Bild nach zu urteilen haben sie Recht.“

3 TaP*: „Es sieht nicht so aus, als seien es Zwerge gewesen, die die Elfen angegriffen haben. Vor allem hätten sich Zwerge niemals mit Drachen zusammengetan.“

5 TaP*: „Anscheinend haben Drachen sowohl mit den Elfen gekämpft als auch gegen sie. Das wirft ein interessantes Bild auf die Drachen.“

7 TaP*: „Die Darstellung des Flusses und der Umgebung lässt annehmen, dass ein bestimmter Fluss gemeint ist. Dafür kommen eigentlich nur der Große Fluss und der Yaquir in Frage. Man müsste mal auf diesen beiden Flüssen entlang reisen und schauen, ob es eine Stelle gibt, die diesem Bild entspricht – dann müsste man auch auf Reste dieser Schlacht stoßen. Die goldene Gestalt im Hintergrund ist eigenartig – es passt zu nichts, was sonst über die Elfen bekannt ist.“

Bild 3 (Der Aufstand):

3 TaP*: „Wenn es einen Herrscher über eine Stadt der Luft gegeben hat, wäre es nur angemessen, wenn er auf einem durchsichtigen Thron sitzt. Also scheint hier der Regent dieser Stadt dargestellt zu sein – und ein anderer Elf, der ihn stürzen will.“

Bild 4 (Die Spaltung):

1 TaP*: „Diesem Bild nach zu urteilen, war die fliegende Stadt teilbar und jeder Teil eigenständig flugfähig. Das ist magietheoretisch hochinteressant. Welches magische Artefakt lässt sich schon zerteilen, ohne dass die innewohnende Kraft zerstört wird?“

4 **TaP***: „Und dies geschah entweder im tiefen Winter oder hoch im Norden. Möglicherweise wollten die Bewohner der fliegenden Stadt zu denen der Stadt im ewigen Eis flüchten.“

Bild 5 (Die Schlacht am Blauen See):

3 **TaP***: „Diese Schlacht hat bestimmt im Hohen Norden stattgefunden. Aber diese Region ist riesig. Es muss irgendwo noch weitere Hinweise auf den genauen Ort geben.“

6 **TaP***: „Sind das etwa Harpyien? Vom Wahnsinn zerfressene Wesen ... auch sie verbündeten sich niemals mit Zwergen. Man sollte wirklich darüber nachdenken, wer die Kriegsgegner der Elfen denn nun wirklich waren.“

Bild 6 (Der Sturz in den Blauen See):

1 **TaP***: „Ja, dieser Absturz hat im hohen Norden stattgefunden. Aber mehr ist hier einfach nicht zu erkennen.“

7 **TaP***: „Die Stadt ist in ein eisbedecktes Gewässer gestürzt, kein Zweifel. Anders ist diese Gischt nicht zu erklären. Das ist ein wichtiger Hinweis, denn es gibt sicherlich nicht sehr viele Seen im Norden.“

Bild 7 (Die schlafende Ayandra):

1 **TaP***: „Die Königin. Demnach hat zumindest sie diesen Absturz überlebt – wie auch immer sie das gemacht hat. Und möglicherweise auch andere – denn wer sonst sollte diese Bilder gemalt haben?“

Bild 8 (Der Exodus):

1 **TaP***: „Ein Tor ... etwa ein Tor in die Elfenstadt? Sei es, wie es sei, in diesem Bild liegt der Schlüssel. Findet diesen Ort, dann werdet Ihr die Stadt oder ihre Ruinen finden.“

7 **TaP***: „Die Berge im Hintergrund sehen denen auf dem letzten Bild sehr ähnlich. Demnach ist die Ebene dahinter gar keine Ebene, sondern die Fläche des Sees. Obwohl die erstaunlich uneben aussieht. Jetzt müssen wir nur noch einen passenden See finden.“

RECHERCHE IN DER BIBLIOTHEK

Voraussetzung für Bibliotheksrecherche ist natürlich, dass die recherchierenden Helden einigermaßen gut lesen können. Fast alle Werke hier sind in Kusliker Zeichen geschrieben, vorherrschende Sprache ist Garethi, aber auch Bosparano ist zu finden. Bücher in anderen Sprachen kommen vor, sind aber eine Ausnahme.

Die Bibliothekarin Aninka Steininger ist eine erstaunlich junge und gutaussehende Frau mit erkennbar norbardischen Wurzeln. Sie hat erst vor kurzer Zeit die Nachfolge des vorherigen Bibliothekars angetreten und kennt sich nicht allzu gut aus, gibt sich aber sehr viel Mühe, den Helden zu helfen. Die Helden dürfen sich in der staubigen und muffigen Stube frei bewegen – aber natürlich bekommen sie keine Bücher aus der ‚Giftkammer‘ (und dort wäre auch nicht Nützliches zu finden). Sie können selbst suchen, aber auch Aninka Fragen stellen, zu denen sie dann entsprechende Werke herausucht. Zum Thema Hochelfen gibt es hier leider nicht allzu viel zu finden. Dennoch können Sie die Bibliothek nutzen, um Wissenslücken der Helden aufzufüllen. Wir geben hier keine Passagen vor, sondern überlassen das Ihrem Impro-

visationsgeschick: Sie wissen am besten, wo noch Informationen fehlen und wo die Helden möglicherweise einer falschen Spur folgen. Genau für diese Lücken sollten Sie die Fundstücke anlegen. Wenn Sie Zeit und Muße haben, können Sie selbst passende Textstücke ausformulieren, andernfalls erklären Sie einfach, was die Helden finden.

DER ILLUSTRIERTE REISEBERICHT

Schließlich sollten die Helden auf die eine oder andere Weise auf ein Büchlein stoßen, das *Illustrierte Reiseberichte Seiner Gnaden Daradon Philomei* heißt. Dieses von einem Hesind-Geweihten verfasste Schriftwerk beschreibt eine Expedition in den Norden Aventuriens, wo Philomei von Gerasim nach Eestiva reiste und unterwegs nicht nur seine Beobachtungen und Erkenntnisse gewissenhaft notierte, sondern auch sehr detaillierte Skizzen der jeweiligen Landschaften anfertigte. Wenn die Helden hier in dem Abschnitt „Frigorn und der Blaue See“ nachschauen, können sie ein Bild entdecken, in dem die Landschaft in vielen Details derjenigen auf den letzten beiden Bildern aus Vilans Musikzimmer ähnelt. Die Perspektive ist eine andere, aber dennoch ist die Ähnlichkeit einer Bergformation im Hintergrund der beiden Bilder nicht zu leugnen. Dies sollte ausreichen, um die Helden Richtung Frigorn aufbrechen zu lassen.

ERKENNTNISSE

Im Laufe dieses Kapitels müssen die Helden darauf kommen, dass sie zum Blauen See müssen. Es gibt verschiedene Hinweise darauf, aber mit etwas Pech beim Würfeln oder etwas Ungeschick beim Stellen der richtigen Fragen können sie schnell in eine Sackgasse geraten. Es ist Ihre Aufgabe, die Helden nicht scheitern zu lassen, sondern sie irgendwie auf die richtige Spur zu schicken.

Wenn sie also nicht auf die Idee kommen, die Bilder zu kopieren, oder ihnen vielleicht überhaupt keine Beachtung geschenkt haben, dann müssen Sie dem Anhänger an Vilans Halskette größeres Gewicht beimessen: Hier können Sie notfalls zum Traum greifen. Da Vilan sich geschworen hatte, eines Tages in die Vergessene Stadt zurückzukehren und die Halskette hinzubringen, findet seine Seele keine Ruhe. Deswegen schickt er demjenigen Helden, der die Kette bei sich trägt, Traumvisionen, um ihn dazu zu bringen, zur Vergessenen Stadt zu gehen. Gestalten Sie die Träume selbst und passen Sie sie dabei an den Charakter des träumenden Helden an – aber wichtige Elemente sollten die fliegende Stadt und der eisbedeckte See sein, damit er durch Nachforschungen zumindest auf den Blauen See kommt. Diese Träume dürfen schon kurz nach dem Aufbruch von Albenheim beginnen und nach und nach intensiver werden. Sollten die Helden es geschafft haben, das Amulett zu übersehen, oder es zurückgelassen haben, dann müssen Sie sich eine andere Alternative überlegen. So könnte Deoderich enttäuscht über die geringe Zahl an Dokumentationen sein und sie umgehend noch einmal nach Albenheim schicken, damit sie genauer nachschauen. Vielleicht fällt Ihnen aber auch eine andere Möglichkeit ein.

DER WEG ZUM BLAUEN SEE

Sind die entscheidenden Skizzen der Helden zu schlecht, um darauf zu kommen, wohin sie müssen, dann müssen

Sie Deoderich so lange nachfragen lassen, bis ein Held sich an die Bilder zurückerinnert und dabei auf die entscheidenden Details aufmerksam wird. Helden mit *Gutem Gedächtnis* sind hier sehr hilfreich, im Zweifelsfall helfen aber auch KL-Proben.

Entscheidend ist, dass die nächste Episode nur beginnen kann, wenn die Helden zum Blauen See ziehen. Wie sie zu der Erkenntnis kommen, dorthin zu müssen, ist letztlich egal, und wenn sie nicht den direkten Weg nehmen, müssen Sie ihnen eben Alternativen anbieten.

Hoch im Norden, weit jenseits von allen Zentren der Zivilisation, gibt es nur wenige Menschen, die sich gegen die frostigen Kräfte der Natur oder (je nach Glauben) gegen die Gnadenlosigkeit des Wintergottes Firun stemmen. Die meisten davon leben in Küstenstädten, um von dort aus Handel zu treiben und sich von dem zu ernähren, was das reichhaltige Meer zu bieten hat. Im Inland jedoch sind Siedlungen noch viel seltener. Die Nivesen ziehen mit ihren großen Karenherden durch die Weite der Tundra, und in den unwirtlichsten Regionen leben so eigenartige Völker wie die geheimnisvollen Firnelven oder die zotteligen Yetis.

Der gemeine Aventurier weiß nicht viel über den hohen Norden, und selbst Gelehrte wissen nur das, was wagemutige Forscher in Büchern festgehalten haben – und das ist oftmals von Irrtümern, Missverständnissen oder auch schlichten Aufschneidereien durchzogen. Wenn die Helden also nicht selbst schon einmal dort oben unterwegs waren, werden sie sich auf zweifelhafte Quellen verlassen müssen – zum Beispiel auf die *Illustrierten Reiseberichte Seiner Gnaden Daradon Philomei* (siehe auf der vorherigen Seite).

Tief im Inland gibt es zwei Siedlungen, Frigorn und Farlorn, die nicht allzu weit voneinander entfernt sind. Beide liegen am Ufer eines Sees, der das ganze Jahr über von einer dicken Eisschicht bedeckt ist. Dennoch wagen mutige Angler es immer wieder, Löcher in das Eis zu hacken und darauf zu hoffen, dass ein dicker Fisch anbeißt. Doch immer wieder geschieht es, dass die Erde erschüttert wird und die Eisflächen aufreißen, sodass sich plötzlich tiefe Spalten auftun, die dann möglicherweise von Schnee bedeckt sind und zu tückischen Fallen für denjenigen werden, der sich auf einer sicheren Fläche glaubt.

Es mag nicht verwundern, dass sich um diesen See zahlreiche Legenden ranken. So soll es in den finsternen Tiefen Ungeheuer geben, und manchmal soll sich ein saugnapfbesetztes Tentakel aus einer Eispalte winden und Wehrlose in die Tiefe ziehen. Andere erzählen von einem riesigen Maul, das sich von unten durch das Eis beißt und alles verschlingt, was sich gerade darauf befindet, von hünenhaften Eisriesen, die im Schnee nicht zu entdecken sind, bis sie sich erheben und sich brüllend auf die Menschen stürzen, von riesigen weißen Bären und Wölfen und dergleichen mehr. Auch soll es dort eine Eiskönigin geben, die in einem Schloss

aus reinem Eis wohnt und so schön ist, dass jeder Mensch, ob Mann oder Frau, sich sofort unsterblich in sie verlieben muss. In diesem Abenteuer soll keineswegs geklärt werden, was hinter jeder einzelnen Erzählung steckt, aber die Helden haben immerhin die Möglichkeit, die Hintergründe einiger dieser Geschichten aufzudecken.

Zunächst einmal gilt es jedoch, überhaupt erst in diese Region zu reisen.

ERKUNDIGUNGEN IN NOSTRIA

In der Akademie gibt es niemanden, der schon einmal im Norden war und den Helden weiterhelfen kann. Beginnen die Helden allerdings, sich in der Stadt umzuhören, dann könnten sie etwas mehr Erfolg haben. Hier können etwas zwielichtigere Helden brillieren, denn der beste Ratgeber ist ein alter, halbblinder Söldner, der im nostrischen Armenviertel wohnt und die Reste seines Ersparten portionsweise in Alkohol verwandelt.

Wenn die Helden in der Stadt unterwegs sind und sich auch bei Leuten mit geringerem Sozialstatus umhören, entscheidet eine *Gassenwissen*-Probe über ihren Erfolg, bei der jeder Sozialstatus-Punkt über 7 als Probenerschwernis angerechnet wird: Mit allzu feinen Leuten unterhalten sich die Bewohner des Armenviertels nicht gerne, schon allein aus Angst, dass sie etwas Falsches sagen könnten oder sie unter Ihresgleichen als Verräter gelten könnten.

Gelingt die Probe gerade so oder winken die Helden allzu schnell mit Geld als Belohnung für Informationen, dann geraten sie an die alte *Ganta* – ein Schlitzohr, das ihnen für Geld alles erzählt, was sie nur wissen wollen. Bleiben jedoch mindestens 3 TaP* übrig, dann finden sie schließlich *Humbert*.

Natürlich haben Charaktere, die *Kulturkunde Nostris/Andergast* haben oder sogar aus Nostris selbst stammen, wesentlich bessere Chancen, die richtigen Informationsquellen zu finden. Erleichtern Sie solchen Helden die Proben um 3 bis 7 Punkte.

Wie ausführlich Sie die Suche ausgestalten wollen, hängt von Ihrer Spielgruppe ab. Natürlich können Sie die Helden in diverse Kneipen schicken, auf missmutige, geldgierige, unfähige, hilfsbereite ... Leute treffen lassen, bis sie die richtigen Informationen ergattern. Haben Ihre Spieler an so etwas wenig Spaß, dann regeln Sie es einfach durch eine Probe, und entscheiden Sie, ob Sie den Helden einen oder beide der im Folgenden genannten ‚Informanten‘ entgegentreten lassen oder ob Sie ihnen die Informationen einfach so geben.

Sie sollten sich übrigens nicht wundern, wenn die Helden gar nicht auf die Idee kommen, sich hier schon einmal umzuhören. Das ist durchaus legitim – man kann sich auch einfach so ins Abenteuer werfen. Dann müssen sie halt später herausfinden, wie sie sich im Norden am besten zurechtfinden.

DIE LÖFFELSCHNITZERIN GANTA

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Den Beschreibungen des schmierigen Tavernenwirts nach zu urteilen, muss es hier sein: ein kleines, bau-fälliges Häuschen, das noch kleiner ist als die anderen in dieser Gasse, zwischen denen es eingeklemmt ist. Auf einer grob zusammengezimmerten Bank vor dem Häuschen sitzt eine hagere, kleine Frau mit schütterem Haar und bearbeitet mit einem Schnitzmesser ein Holzstück, das wohl mal ein Löffel werden will. Als ihr euch nähert, blickt sie von der Arbeit auf und lächelt euch freundlich mit vielen Zahnlücken an.

Ganta ist Informationshändlerin. Sie hält ständig die Ohren auf und hat ein sehr gutes Gedächtnis für Fakten und Details. Leider hat sie noch nie mit jemandem gesprochen, der sich in den Eiswüsten des Nordens auskennt. Da sie die Helden für einigermaßen betucht hält, wird sie ihnen das nicht verraten. Stattdessen reimt sie sich irgendwas zusammen und erzählt, was ihr gerade einfällt, solange die Helden dafür nur den einen oder anderen Heller springen lassen. Gestalten Sie das Gespräch möglichst so, dass die Spieler nicht sofort herausfinden, dass sie es gerade mit einer Betrügerin zu tun haben, und kratzen Sie irgendwelches Halbwissen zusammen, über das sie verfügen könnte. Vor allem hört sie möglichst genau zu, was die Helden selbst schon wissen oder welche Fragen sie stellen, um darauf einzugehen und so den Eindruck zu erwecken, ganz genau Bescheid zu wissen. Nach und nach sollten die Helden aber doch misstrauisch werden, zumindest wenn sie über ein bisschen *Menschenkenntnis* verfügen.

Wenn die Helden ihr vorwerfen, dass sie eine Betrügerin ist, streitet sie es natürlich ab und ist keinesfalls bereit, das gezahlte Geld zurückzugeben. Dabei gibt sie sich erschüttert darüber, dass die Helden ihr den „ehrlich verdienten“ Lohn wieder abnehmen wollen, oder appelliert an ihr Mitgefühl, man müsse einer „armen, alten Frau“ doch ein wenig Geld zugestehen, nachdem sie sich so viel Mühe gegeben habe. Aber wenn sie sehr deutlich eingeschüchtert wird, gibt sie schließlich kleinlaut bei – und wird in Zukunft die finsternen Schauermärchen über die Helden verbreiten, sodass deren Ruf in Nostria bei den ärmeren Schichten nur unter Mühen wieder herzustellen sein wird.

HUMBERT, DER VETERAN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Wirtin zeigt auf einen Tisch im hintersten Winkel des Lokals. Dort sitzt eine einzelne Gestalt, vor sich einen Krug Bier, und starrt ins Leere. So, wie der Mann aussieht, könnte er schon seit Stunden dort sitzen. Erst, als ihr direkt an dem Tisch steht, nimmt er euch wahr und blickt auf. Seine Haut ist von unzähligen

geplatzten Äderchen durchzogen, seine Augen gerötet. Er riecht nach Schweiß und billigem Schnaps. Es lässt sich nicht leugnen, dass dieser Mann schon bessere Zeiten gesehen hat. Er kneift die Augen zusammen, als könne er euch nicht allzu gut erkennen, dabei ist es gar nicht so dunkel hier.

Folgende Punkte fallen ihm ein, die er den Helden als Rat-schläge geben kann (Sie sollten sie nicht als Stichpunkte gestalten, sondern in die Unterhaltung einfließen lassen):

- ☞ Elementar ist natürlich richtige Kleidung. Sie muss aus Pelzen und Wolle bestehen, gerne aus mehreren Schichten. Eisenrüstungen sind ungeeignet, da man daran festfrieren kann.
- ☞ Die Nivesen haben ein Kleidungsstück, das sie Anaurak nennen und das besonders geeignet ist. Allerdings sollte man solche Stücke nur bei vertrauenswürdigen Händlern kaufen, am besten bei Nivesen selbst.
- ☞ Die Versorgung mit Essen ist schwierig, am besten sollte man genug Nahrung für die ganze Reise mit sich führen. Essbare Pflanzen gibt es kaum, und die Jagd ist zeitaufwendig.
- ☞ Wichtigstes Utensil ist eine Axt, mit der man die Eisschichten auf Wasserläufen aufhacken kann, um an Frischwasser zu kommen. An einem solchen Eisloch kann man auch anglen.
- ☞ Wenn man Glück hat, begegnet man unterwegs einer Nivesensippe. Im Tausch gegen eiserne Pfeilspitzen oder Messer kann man von ihnen Karenfleisch oder andere nützliche Dinge erwerben. Allerdings schmeckt ihr Essen ziemlich fürchterlich – nun ja, besser als rohes Fleisch ist es allemal.
- ☞ Brennholz ist rar, deswegen sollte man sich darauf einrichten, sein Essen auch roh zu verspeisen. Dort, wo Bäume

HUMBERT

Humbert ist ein ehemaliger Söldner, der viel herumgekommen ist, bevor er sich in seiner ursprünglichen Heimat Nostria niedergelassen hat. Vor allem hat er an mehreren Expeditionen durch den Norden teilgenommen, sodass er weiß, auf was die Helden vorbereitet sein müssen. Im Gegensatz zu Ganta hat er es nicht auf das Geld der Helden abgesehen – obwohl er es natürlich auch nicht ablehnt. Aber so lange die Helden seinen nächsten Schnaps (und den übernächsten, und den überübernächsten ...) bezahlen, verrät er ihnen bereitwillig, was er weiß.

Vor etwa dreißig Jahren war er zweimal dort, einmal hat er einen Pelzhändler von Leskari nach Glyndhaven begleitet, später einen Hesinde-Geweihten, der von Norburg aus am Blauen See vorbei nach Frisov gewandert ist.

Darstellung: Er ist ein alter Trinker, der den früheren Zeiten nachtrauert, als alles noch besser war. Dabei kommt er schon mal ein wenig mit dem durcheinander, was er schon erzählt hat und was nicht. Und hin und wieder wird auch seine Zunge ein bisschen schwer, seine Sprache etwas langsam.

zu finden sind, sind sie oft so durchgefroren, dass ein Feuer kaum in Gang zu bringen ist.

Bestes Fortbewegungsmittel sind Hunde- oder Dachschlitten. Allerdings muss der Umgang mit solchen Fahrzeugen gelernt sein – wenn man es sich leisten kann, sollte man einen Einheimischen engagieren, der einen begleitet.

Wenn die Helden in Frisov sind, sollen sie sich nach Naitikin umhören. Der sei ein Kenner der Landschaft und versuche auch niemanden übers Ohr zu hauen.

Wer zu Fuß unterwegs ist, braucht Schneeschuhe, um nicht im Schnee einzusinken. Die Nivesen schnallen sich stattdessen lange Bretter unter die Füße, die sie Skier nennen, aber für Ungeübte ist der Umgang damit sehr schwierig.

Viele Wesen dort sind gefährlich, und man muss immer auf der Hut sein. Tückische Schneelaurer findet man erst, wenn sie einen angreifen. Yetis sind die Trolle des Nordens, und sie überfallen Reisende, die sich in ihr Gebiet wagen. Schlimm sind die Frostwürmer, eine weiße Drachenart. Und in den Bergen hausen Frostriesen, die den Menschen alleine durch ihre Nähe erfrieren lassen.

Der Blaue See ist riesig, und man weiß nie, wo er anfängt und wo er endet. Denn seine Oberfläche ist uneben, weil die Eisschollen sich immer wieder übereinanderschieben und dann aussehen wie Felsformationen. Immer wieder reißt die Eisfläche auf. Es heißt, in den Tiefen des Sees gäbe es Vulkane, die den See nie zur Ruhe kommen lassen.

WEITERE REISEVORBEREITUNGEN

Zunächst einmal müssen die Helden entscheiden, wie sie den Blauen See erreichen wollen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, auf dem Land dorthin zu kommen, aber jede dieser Varianten ist eine Expedition, die vermutlich Monate in Anspruch nehmen wird. Wesentlich schneller ist der Seeweg, entweder bis zu einer der Siedlungen im Norden des Golf von Riva und vor dort aus zu Fuß durch den Jonsu, oder aber sie finden ein Schiff, das die eisbedeckten Firnklippen umsegelt, die Firnstraße durchquert und dann in der Bernsteinbucht bis an den Hafen von Frisov vordringt. Von dort aus sind es ‚nur‘ noch etwa 50 Meilen durch die Wildnis bis nach Frigorn.

Wenn Sie den Expeditionsanteil dieses Abenteuers nicht noch wesentlich erweitern wollen, erfahren die Helden, dass im Hafen gerade ein Schiff liegt, das in den nächsten Tagen nach Frisov auslaufen wird. Am besten gestalten Sie es so, dass die Abfahrt schon am nächsten Tag geplant ist. So werden die Helden zu einem überstürzten Aufbruch genötigt und können sich hier nicht mehr lange mit Recherchen aufhalten. Damit können Sie das Spiel ein wenig beschleunigen, vor allem wenn die Helden Gefahr laufen, jede Eventualität auszuschließen, und darüber Langeweile einzuziehen droht.

Im Folgenden gehen wir davon aus, dass die Helden die *Bernsteinschwinge* genommen haben, eine Kogge aus Havena, die regelmäßig bis nach Frisov verkehrt.

DIE GROßE ÜBERFAHRT

Von Nostria bis Frisov sind fast 2.500 Meilen zurückzulegen, was mit mehreren Zwischenhalten insgesamt etwa einen Monat dauert. Damit nimmt die Reise mehr Zeit in Anspruch als die meisten anderen Abschnitte dieses Abenteuers, dennoch ist für sie keine zentrale Bedeutung vorgesehen. Der Alltag auf dem Schiff ist eintönig, die Zeit vergeht langsam, und nur hin und wieder kommt es zu Vorfällen, die die Langeweile vertreiben. Ein paar solche Vorfälle haben wir im Folgenden aufgezählt. Sie können daraus frei auswählen, sie aber auch gerne ergänzen oder abändern. Oder Sie lassen sie weg und fassen den Reiseverlauf nur kurz erzählerisch zusammen.

Wenn Sie der Reise großes Gewicht beimessen wollen, sollten Sie auch die Mannschaft noch genauer ausarbeiten und jedem davon Charakter, Eigenheiten und Geheimnisse verleihen.

DIE BERNSTEINSCHWINGE

Die Kogge ist ein hochseetauglicher Einmaster, der seit fast fünfzig Jahren über das Meer der Sieben Winde und das Nordmeer kreuzt. Schon mehrfach ist sie in schwere Stürme geraten und wurde mehr oder weniger manövrierunfähig, doch jedes Mal erreichte sie mit viel Glück die Küste und konnte wieder flott gemacht werden. Deswegen glaubt die Mannschaft, dass das Schiff unter dem speziellen Schutz

des Gottes Praios steht, der es auch vor dem Zorn seines Bruders Efferd schützt. So ist dieses Schiff auch eines der wenigen, das selbst in den schlimmsten Zeiten der Herrschaft der Winterkönigin Pardona trotzte und mehrmals die Bernsteinbucht durchquerte, um Glyndhaven mit seinem Praios-Kloster anzusteuern.

Kapitän *Hagen Weißbart* ist ein Veteran der Seefahrt, der insgeheim davon träumt, eines Tages bis ins Guldenland zu segeln. Die Besatzung besteht aus 27 mehr oder weniger raubeinigen Matrosen und Matrosinnen, die aus den unterschiedlichsten Regionen der Westküste stammen. Die meisten von ihnen beten neben dem Meeresherrn Efferd auch den Sonnengott Praios an, und so umschließt eine Manschette aus dunklem Bernstein den Mast der *Bernsteinschwinge* (Bernstein gilt als Stein des Praios). Dieser Umstand führt dazu, dass Schiff und Besatzung in Thorwal sehr misstrauisch beäugt werden, wird Praios hier doch eher abgelehnt. Daher legt die *Bernsteinschwinge* auf ihrer Fahrt auch in keiner thorwalschen Stadt an, sondern segelt ohne Unterbrechung von Salzerhaven bis Olport, abgesehen von einigen Landgängen, um frisches Süßwasser aufzunehmen. Um sich vor Thorwaler Piratenschiffen zu schützen, sind große Teile der Mannschaft kampferfahren, und je ein Harpun-Aal (eine Speerschleuder) auf dem Heck- und dem Bugaufbau sollen nicht nur abschrecken, sondern können auch effektiv eingesetzt werden.

EIN GROBER ZEITPLAN

Erster Tag: Aufbruch

Zweiter Tag: Zwischenhalt in Salzerhaven, Aufnahme von weiteren Waren. Die Nacht wird im Hafen verbracht.

Vierter Tag: Die Südspitze der Hjalldorhalbinsel wird erreicht.

Sechster Tag: Die Insel Manrek wird westlich umsegelt.

Achter Tag: Olport. Das Schiff bleibt einen Tag und zwei Nächte hier, um Waren zu kaufen und zu verkaufen.

Zehnter Tag: Aufbruch von Olport.

Elfter Tag: kurzer Zwischenhalt in Virport.

Vierzehnter Tag: kurzer Zwischenhalt in Ifirnshavn.

Sechzehnter Tag: Zwischenhalt in Nordaport. Da ein Sturm heraufzieht, bleibt die Bernsteinschwinge zwei Tage hier liegen.

Achtzehnter Tag: Das Schiff segelt Richtung Nordosten, um sich den Umweg durch den Golf von Riva zu sparen.

Zwanzigster Tag: Die Ajolfsspitze am Westende der Schwadenküste kommt in Sicht. Der Kapitän gibt eine Sonderration Rum aus.

Fünfundzwanzigster Tag: Das Schiff durchquert die Firunstraße.

Sechszwanzigster Tag: Glyndhaven. Das Schiff legt für einige Stunden an, und Kapitän Weißbart besucht das Praios-Kloster.

Achtundzwanzigster Tag: Die *Bernsteinschwinge* erreicht Frisov.

MÖGLICHE ZWISCHENFÄLLE

Im Folgenden finden Sie einige Vorschläge, was unterwegs geschehen kann. Wenn Sie die Reise nicht nur kurz zusammenfassen wollen, dann wählen Sie aus den Vorschlägen aus und ergänzen sie durch eigene Ideen.

☞ **Delphine:** Eine Schule Delphine folgt der *Bernsteinschwinge* für ein paar Stunden. Das wird allgemein als günstiges Omen gewertet, und Kapitän Weißbart ruft die Mannschaft zu einer Efferd-Andacht zusammen. Einige Matrosen werfen kleine Opfergaben ins Meer.

☞ **Walfänger:** Ein Walfängerschiff aus Paavi kreuzt den Weg. Im Vorbeifahren ruft dessen Besatzung eine Warnung vor Thorwal-Piraten herüber, die die Gegend unsicher machen.

☞ **Walfängerjäger:** Ein Thorwaler Drachenboot kommt heran und fragt, ob man irgendwo diese „stinkenden Walmörder“ gesehen habe. Kapitän Weißbart verweigert die Antwort, weil er in solche Angelegenheiten nicht verwickelt werden will. Daraufhin werden die Thorwaler zornig, fuchteln mit den Äxten und schreien finstere Beleidigungen herüber, greifen aber nicht an.

☞ **Piraten:** Ein weiteres Drachenboot nähert sich dem Schiff, aber schon aus der Ferne hört man die Thorwaler angriffslustig brüllen. Offensichtlich sind sie der Meinung, dass die *Bernsteinschwinge* lohnende Beute darstellt. Es kommt zum Kampf, bei dem die Helden zeigen können, aus welchem Holz sie geschnitzt sind (Werte für Thorwaler finden Sie auf den Seiten 12 und 27). Sobald die Thorwaler das Gefühl haben, keine gute Chance zu haben, ziehen sie sich zurück.

☞ **Ein Sturm:** Finstere Wolken ziehen herauf, und Kapitän Weißbart lässt alle Segel setzen, um noch rechtzeitig in eine halbwegs geschützte Bucht zu gelangen, die er kennt. Wie gut das gelingt, bleibt Ihnen überlassen, aber möglicherweise können die Helden auch helfen.

☞ **Ein schwerer Sturm:** Diesmal kommt der Sturm sehr überraschend, und die Küste bietet hier keinen Schutz oder ist zu weit weg. Die *Bernsteinschwinge* wird von haushohen Wellen hin und her geschleudert und ein Matrose über Bord gespült. Als die Ladung ins Rutschen kommt, müssen die Helden helfen, sie wieder zu befestigen.

☞ **Kleine Eisberge:** Erstmals bekommen die Helden Eisberge zu sehen, aber das Schiff hält respektvollen Abstand. Obwohl sie die Größe eines mehrstöckigen Hauses haben, bezeichnet die Mannschaft sie als klein.

☞ **Große Eisberge:** Was für den Laien aussieht wie eisbedeckte Inseln, sind in Wirklichkeit gewaltige Eisberge von der Größe eines ganzen Dorfs.

☞ **Der Eisberg mit Gebäude:** Auf einem riesigen Eisberg scheint ein Haus zu stehen, doch aus der Ferne ist es nicht sehr genau zu erkennen. Es bedarf schon einiger Überredungskunst, Kapitän Weißbart dazu zu bringen, dass er den Helden das Beiboot überlässt, damit sie hinfahren können. Es ist fast unmöglich, den Eisberg zu besteigen, denn er ragt zwanzig Schritt hoch gerade aus dem Meer. Aber immerhin ist aus der Nähe zu erkennen, dass dort oben ein Gebäude in fremdartiger Architektur steht. Es ist vollständig mit Eis überzogen, wenn es nicht sogar selbst aus Eis besteht. Ganz deutlich sind aber abstrakte bläuliche Muster zu sehen, die die Wände bedecken. (Selbst wenn die Helden es irgendwie schaffen, zu dem Gebäude vorzudringen, werden sie sein Geheimnis nicht lüften. Es ist leer und schon seit Jahrhunderten verlassen. Wer es errichtet hat, bleibt im Dunkel der Geschichte verborgen.)

☞ **Der tote Nivese:** Auf einer Eisscholle sitzt eine reglose Gestalt. Die Mannschaft macht abergläubische Gesten und jemand erzählt, dass das ein alter Nivese sei, der von seinen Kindern zum Sterben auf das Eis gesetzt worden sei, da er ihnen nicht mehr nützlich sei. Sollten die Helden darauf bestehen, können sie mit einem Beiboot hinfahren. Es ist in der Tat ein alter, erfrorener Nivese.

☞ **Nebelbank:** Nebel zieht herauf, und er ist so dicht, dass man vom Heck aus den Bug nicht sehen kann. Der Kapitän lässt vorsichtig weitersegeln, aber am Bug muss ständig ein Ausguck stehen. Und in der Tat machen plötzlich auftauchende Eisberge hektische Segelmanöver erforderlich.

☞ **Strudel:** Im Eismeer tut sich ein Strudel auf. Er ist noch eine Meile entfernt, und dennoch scheint er das Schiff in seinen Schlund ziehen zu wollen. Nur der günstige Wind ermöglicht es, ihm schnell zu entkommen. Weißbart berichtet, dass derartige Phänomene hier häufig vorkommen.

☞ **Der Eiskrakenmolch:** Ein Eiskrakenmolch möchte wissen, ob das Schiff essbar ist. Ganz überraschend ringeln sich gewaltige Tentakelarme über die Reling und greifen nach jedem, den sie ertasten. Werden sie nicht schnell verletzt, zieht sich der gesamte Krakenmolch an Bord und macht Jagd auf leckere Matrosen oder Helden. Sobald er zwei Arme verloren hat, verzieht er sich äußerst beleidigt.

Eiskrakenmolch

Würgen: INI 4+1W6 AT 8 PS 2 TP siehe unten DK HN5P

Biss: INI 4+1W6 AT 20 PA 2 TP 1W6+6 DK H

LeP 120 **AuP** 60 **WS** 9 **RS** 1 **MR** 10 **GS** 2

Der Krakenmolch kann mit bis zu sechs seiner acht Fangarme gleichzeitig angreifen. Wenn er ein Opfer ergriffen hat, entsteht noch kein Schaden,

aber er zerrt es zu seinem riesigen Schnabel und beißt in der nächsten Kampfrunde zu. Diesem Griff entkommt man entweder, wenn dem Arm eine Wunde zugefügt wird, oder indem dem Helden eine GE-Probe abzüglich BE gelingt.

Jeder einzelne Arm hat 10 LeP – sind die verloren, ist der Arm abgeschlagen.

FRISOV

Schon bevor die Helden Frisov erreichen, warnt Kapitän Weißbart sie vor diesem Ort.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der alte Seebär blickt finster hinüber zu dem kleinen Ort. Nach den vielen Tagen in der menschenleeren Einöde des Eismeers erscheint die kleine Ansammlung schäbiger Hütten wie der Inbegriff der Zivilisation.

„Die Götter sind fern an diesem Ort“, sagt Kapitän Weißhaar, ohne den Blick von der Küste zu nehmen.

„Früher war das mal ein beschaulicher kleiner Handelsposten. Aber seit im Osten die Eiskönigin herrscht, sind die Flüchtlinge hergekommen. Und mit ihnen der Abschaum des ganzen Nordens. Der übelste von allen aber ist Irgjeloff. Er nennt sich Stadtschulze. Aber sein Amt hat er nicht vom Herren Praios. Das hat er sich durch Brutalität und Rücksichtslosigkeit unter den Nagel gerissen.“ Der Kapitän seufzt. „Seid auf der Hut, wenn ihr mit ihm zu tun habt.“

Es sind wirklich gerade einmal zwei Dutzend Holzhütten und einige Baracken, die sich auf einer kleinen Anhöhe über der Mündung des Flusses Frisund versammeln. Die meisten Einheimischen leben vom Handel, denn viele Händler meiden die schwierige Passage durch die Bernsteinbucht und lassen ihre Waren lieber von hier aus über den Landweg nach Süden transportieren. Aber auch einige Fischer, Walfänger und Jäger sind hier zu finden.

Einziges befestigtes Haus im Ort ist das Kontor der Norbardensippe Irgjeloff, deren Kopf – welch Zufall – der Stadtschulze *Mokosch Irgjeloff* ist.

DIE STIMMUNG IM ORT

Es ist kaum zu übersehen, dass hier Armut herrscht. Ausgezehnte Gestalten in fadenscheiniger Kleidung sind allgegenwärtig, und Helden, die wohlhabend aussehen, ernten überall habgierige Blicke. Doch es gibt auch die grobschlächtigen Leute des Büttels, die auf solche Blicke mit brutalen Knüppelschlägen reagieren und sich den Helden gegenüber als Wohltäter und Garanten für Sicherheit präsentieren.

Dabei ist leicht zu erkennen, dass über die Hälfte der Häuser

erst in den letzten Jahren errichtet wurde, und das nur aus einfachsten Mitteln. Im ‚alten‘ Frisov herrscht nicht gerade Reichtum, aber die eigentliche Armut ist im neuen Teil am größten, denn dort haben sich die Flüchtlinge angesiedelt, die aus dem Reich der Eiskönigin gekommen sind.

Wenn die Helden Hilfe irgendwelcher Art suchen, werden sie sofort fündig – es gibt überall Menschen, die für ein paar Münzen sogar ihre Großmutter verkaufen würden. Andererseits gibt es hier fast niemanden, der einfach hilfsbereit ist. Selbst die Antwort auf eine Frage nach dem Weg muss bezahlt werden.

Es ist offensichtlich, dass die Irgjeloffs hier alles unter Kontrolle haben, und dass jedes Aufbegehren sofort mit unnachgiebiger Härte geahndet wird. So lange die Helden das akzeptieren, haben sie keine Probleme, denn die Händler-sippe profitiert von den Fremden, die herkommen und ihr Geld hier lassen.

DER WINDFANG

Im Zentrum des alten Frisov steht ein größeres Blockhaus: Der *Windfang* ist das einzige Gasthaus am Ort, und hier treffen sich auch die Einheimischen, wenn sie es sich leisten können. Die junge Wirtin *Falkja Nattel* ist einer der wenigen halbwegs freundlichen Menschen in der ganzen Stadt – und sie steht den Helden auch bereitwillig für Fragen und Hilfestellungen zur Verfügung. Ihr Vater war der letzte Schulze, bis er bei einem Unfall ums Leben kam und Mokosch seinen Platz einnahm. Wenn die Helden vertrauenswürdig wirken, wird Falkja ihnen verraten, dass sie noch nie an einen Unfall geglaubt hat, einen Mord aber nicht beweisen kann.

Die Gaststube bietet zwei Dutzend Menschen Platz, und es gibt an jedem Abend eine heiße Fischsuppe mit unterschiedlichen Zutaten (5 Heller pro Portion, mit frischem Brot zusammen 7 Heller). Als Getränk gibt es nur ein eher fades Bier (1 Heller pro Krug), das Falkja selbst braut.

Ein Feuer prasselt freundlich vor sich hin und wärmt die Stube so sehr, dass man ohne Pelzmantel hier sitzen kann. Im Nachbarraum sind zwölf Strohlager mit Woldecken (5 Heller pro Nacht), und ein bisschen Wärme dringt aus der Gaststube hierher, sodass sich die Temperatur hier meistens über dem Gefrierpunkt bewegt. Gegen Aufpreis kann man übrigens auch muffige Pelzdecken mieten (2 Heller pro Nacht), die noch etwas besser wärmen.

ERKUNDIGUNGEN IN DER STADT

Wer sich in der Stadt umhören möchte, muss zunächst einmal eine *Gassenwissen*-Probe ablegen, um die richtigen Leute zu finden, die ihm weiterhelfen können. Wie bereits gesagt, gibt es hier sehr viele hilfsbereite Menschen – wenn nur die Bezahlung stimmt. Und bevor jemand zugibt, etwas nicht zu wissen oder nicht besorgen zu können, lügt er lieber das Blaue vom Himmel herab oder versucht dem Helden irgendwelchen Plunder anzudrehen. Gelungene *Menschenkenntnis*-Proben lassen solche Manöver rasch durchschauen, ansonsten kann es nur allzu schnell geschehen, dass der Held viel Geld für Dinge ausgibt, die sich früher oder später als wertlos herausstellen. Mit etwas Verhandlungsgeschick landen die Helden aber schließlich bei *Kili*, einer alten Nivesin, die ihnen wirklich weiterhelfen kann (siehe unten).

MOKOSCH İRGJELOFF

Natürlich können die Helden sich auch direkt an den Schulzen wenden. Der wird ihnen gerne weiterhelfen, allerdings ist er in erster Linie an einem guten Geschäft interessiert. Der rotbäckige, beleibte Norbarde gibt sich sehr freundlich und erkundigt sich bei heißem Grog nach den Absichten der Helden. Dann versucht er, ihnen zu leicht überhöhten Preisen möglichst viel Ausrüstung anzudrehen, wovon sie eigentlich nicht alles brauchen. Außerdem empfiehlt er ihnen drei Brüder aus seiner Sippe, *Orgjef, Tolmar* und *Mokosch den Jüngeren*, die ihnen als Führer und Schlittenlenker dienen können.

FALKJA PATTEL

Fragen die Helden einfach die Wirtin, dann nennt sie ihnen die Nivesin *Kili*, bei der sie sich erkundigen können, was sie genau benötigen, und die ihnen auch zu moderaten Preisen besorgen kann: „Jedenfalls billiger, als wenn ihr euch an den fetten *Mokosch* oder seine Sippe wendet.“

ΠΑΙΙΤΙΚΙΠ

Haben die Helden von *Humbert* den Tipp bekommen, sich an den Nivesen *Naiitikin* zu wenden, stoßen sie erst einmal auf Unverständnis (wobei es durchaus sein kann, dass irgendjemand versucht, sich als *Naiitikin* auszugeben, in der Hoffnung, irgendwie Geld aus der Sache zu schlagen). Fragen die Helden ältere Einheimische oder am besten sogar Nivesen, werden sie herausfinden, woran das liegt: Hum-

berts letzter Aufenthalt in *Frisov* liegt mittlerweile zwanzig Jahre zurück, und *Naiitikin* ist vor fünfzehn Jahren gestorben. Aber an seine Stelle ist seine Tochter *Kili* getreten, die den Helden ebenso weiterhelfen kann.

KILI

Auch *Kili* wohnt in einer Holzhütte, was für Nivesen eher ungewöhnlich ist. Sie ist eine weißhaarige Alte mit dunklen, listigen Augen, die sich beim Gehen auf einen kunstvoll geschnitzten Gehstock stützt. Sie wohnt zusammen mit ihren drei Söhnen, deren Frauen und insgesamt neun Enkeln.



Kili kann den Helden genau sagen, wie sie ihre Ausrüstung am besten zusammenstellen, und ihnen auch dabei helfen, entsprechende Dinge zu besorgen. Das meiste kauft sie dafür bei anderen Nivesen, nur bei wenigen Gegenständen muss sie sich an die *Irgjeloffs* wenden. Auch Hundeschlitten samt Lenkern kann sie organisieren: ihren Sohn *Hakinnen* und dessen Zwillingkinder *Ajkina* und *Ejkin*.

DIE WÄPDE HABEN OHREN

Natürlich geht die Neugier, dass neugierige Fremde in der Stadt sind, herum wie ein Lauffeuer. Und nicht nur geschäftstüchtige Händler fragen sich, wie sie diesen Fremden das Geld aus der Tasche ziehen können, auch manches zwielichtige Subjekt stellt sich die berechtigte Frage, was Leute

aus dem Süden wohl in diese frostige Gegend verschlägt. Eines dieser Subjekte ist *Nastasia Eulenberger*, eine gealterte Söldnerin aus dem Bornland. Sie hat in Frisov ein Netz von Informanten aufgebaut, das sie dazu nutzt, möglichst viele Details über geplante Expeditionen und Handelszüge zusammenzutragen. Wenn sie dabei auf etwas stößt, das ihr besonders lohnenswert erscheint, dann bietet sie sich als Geleitschutz an – und wenn sie nicht engagiert wird, dann verfolgt sie die Reisegruppe heimlich. Sobald die Gelegenheit günstig ist, fällt sie mit einigen Kumpanen über die Reisenden her, erschlägt sie und nimmt die Waren an sich, um sie gewinnbringend zu verkaufen – meist in Farlorn, wo ihre Beute nicht erkannt werden kann.

Sie ist von Anfang an überzeugt, dass die Helden keine Händler sind, sondern eher Schatzsucher. Deswegen sorgt sie dafür, dass möglichst immer irgendjemand ihrer Leute in der Nähe der Helden ist und genau ausspionieren kann, was sie vorhaben.

Achten Sie also immer darauf, wo die Helden sich unterhalten und was sie sagen – denn alles, worüber sie sich irgendwo auf der Straße oder zum Beispiel im Gasthaus unterhalten und wobei sie nicht explizit darauf achten, nicht belauscht zu werden, wird früher oder später zu Nastasia übermittelt. Aber geben Sie auch den Helden eine Chance, das zu vermeiden: Je höher der TaW *Gassenwissen* eines Helden ist, desto wahrscheinlicher ist es, dass er etwas ahnt. Angebracht wäre es also eigentlich, alle Helden mit diesem Talent Proben ablegen zu lassen, sobald sie belauscht werden. Nur leider würde das sofort dazu führen, dass die *Spieler* misstrauisch werden und ihr Verhalten ändern, ohne dass die *Helden* einen Grund dafür haben (das ist das übliche Problem der Trennung von Spieler- und Heldenwissen). Deswegen sollten Sie sich die entsprechenden Talentwerte vor dem Spiel notieren. Entweder Sie würfeln nun verdeckt für die Helden und sagen den Spielern nicht, warum Sie das tun. Oder aber Sie gehen einfach davon aus, dass jeder Held pro Probe seinen halben Talentwert als TaP* behält, ohne dass Sie dafür würfeln. Sobald ein Held insgesamt 10 TaP* angesammelt hat, können Sie ihm sagen, dass er ein komisches Gefühl hat – als würde er beobachtet, aber er kann es nicht an irgendetwas Konkretes festmachen. Bei 15 TaP* ist er sich sicher, dass er belauscht wird, und weiß auch, von wem.

Wird einer von Nastasias Informanten zur Rede gestellt, behauptet er, einfach nur neugierig zu sein: „Es muss doch einen Grund haben, warum jemand wie Ihr hierher kommt.“ Nur mit 5 TaP* in einer *Menschenkenntnis*-Probe ahnt der Held, dass das Interesse viel weiter geht. Wenn Sie wollen, können die Helden nun Nastasia auf die Schliche kommen, aber das sollten sie nur schaffen, wenn sie sich wirklich clever anstellen. Aber selbst dann (oder gerade dann) wird Nastasia den Helden mit etwas Abstand folgen, auch wenn sie noch keine Ahnung hat, welchem Geheimnis sie auf der Spur sind.

Wenn Nastasias Neugier geweckt ist, dann tritt sie irgendwann selbst an die Helden heran und bietet sich als erfahrene Söldnerin an, die sich „mit den Gefahren des von Firun beherrschten Landes bestens auskennt“. Für einen Lohn von 5 Silbertalern pro Tag ist sie bereit, die Helden zu begleiten und „gegen alle Gefahren zu beschützen – vom wilden Yeti

bis zur Gletscherspalte“. Vermitteln Sie den Helden dabei ruhig den Eindruck einer harten Söldnerin, die alles tut, wenn nur das Geld stimmt. Es schadet gar nichts, wenn sie ihr misstrauen. Aber vielleicht engagieren sie sie ja doch. Dann sorgt sie nur noch dafür, dass ihre Kumpanen in sicherem Abstand folgen, und hinterlässt ihnen notfalls Hinweise, wohin die Reise gehen soll.

Sollte es zu einer Auseinandersetzung kommen, können Sie folgende Werte benutzen.

Nastasia

Faust (Raufen): INI 10+1W6 AT 12 PA 10 TP(A) 1W6 DK H
Schwert: INI 10+1W6 AT 14 PA 10 TP 1W6+4 DK N
LeP 30 AuP 31 WS 7 RS 4 MR 6 GS 5

Nastasias Helfer

Faust (Raufen): INI 8+1W6 AT 11 PA 8 TP(A) 1W6 DK H
Axt: INI 8+1W6 AT 12 PA 11 TP 1W6+3 DK N
LeP 28 AuP 28 WS 6 RS 3 MR 4 GS 5

Nastasia hat zwar einen zwielichtigen Ruf, aber dennoch viele Verbindungen, weswegen die Helden sehr genau überlegen sollten, ob sie es zu einen offenen Kampf kommen lassen wollen.

EINE EXPEDITION AUSTRÜSTEN

Im Folgenden finden Sie die Gegenstände, die Kili den Helden mitzunehmen empfiehlt. Eine Übersicht über die Preise, die sie verlangt und die man bei den Irgjeloffs bezahlen muss, finden Sie auf Seite 109 im Anhang.

👁️ **Fortbewegungsmittel:** Das beste Transportmittel ist der Hundeschlitten. Für jeweils zwei Helden muss ein Schlitten mit Hunden plus Lenker gemietet werden. Natürlich kann man einen solchen Schlitten auch kaufen und selbst steuern. Eine Alternative ist der Dachsschlitten, von dem es in Frisov aber derzeit nur einen gibt, den man über Kili mieten oder kaufen kann. Nur Helden, die damit umgehen können, sollten sich auf Skier wagen, da das Vorankommen für Ungeübte sehr anstrengend ist. Schneeschuhe hingegen sollte jeder dabei haben, und sei es nur für die Strecken, die man nicht auf dem Schlitten verbringen kann, etwa weil es zu steil bergauf geht.

👁️ **Nahrung:** Es sollte ausreichend haltbarer Proviant mitgenommen werden, da die Vorräte unterwegs nur mit Glück ergänzt werden können. Je nach persönlichen Ansprüchen kann man hier zwischen eintöniger und wenig schmackhafter Nahrung bis hin zu teuren Lebensmitteln sehr unterschiedliche Varianten wählen. Zusätzlich muss natürlich auch Proviant für die Schlittenhunde eingeplant werden. Große Wasservorräte hingegen sind nicht nötig, da man an vielen Stellen Wasserläufe findet und das Wasser ansonsten in den Schläuchen einzufrieren droht. Wichtig ist allerdings ein Beil, mit dem man die zugefrorenen Gewässer aufhaken kann.

👁 **Kleidung:** Am besten geeignet sind die nivesischen Anauraks. Pelzjacken oder -mäntel sind ebenfalls sinnvoll, am besten kombiniert mit dicken Wollsachen. Unbedingt erforderlich sind gefütterte Stiefel und Handschuhe. Von metallenen Rüstungen wird dringend abgeraten, da sie sehr kalt werden und man sich daran Erfrierungen holen kann.

👁 **Schne Brillen:** Gerade bei sonnigem Wetter ist der Schnee so hell, dass jeder eine Schnebrille tragen sollte, um nicht blind zu werden. Dabei handelt es sich um ein einfaches Brett mit schmalen Sehschlitzten, das man vor die Augen bindet.

👁 **Übernachtung:** Für jeweils zwei bis drei Personen sollte ein kleines Zelt mitgenommen werden. Dazu entweder mehrere Woldecken oder eine dicke Pelzdecke. Diese Decken können tagsüber auch auf den Schlitten gegen Kälte schützen.

👁 **Feuer:** Da es unterwegs kein Feuerholz gibt, muss man alles mitnehmen, was man braucht.

DIE SCHLITTENLEPKER

Auch wenn sie keine zentrale Rolle spielen, kann es in einigen Situationen doch einen Unterschied machen, welche Schlittenlenker die Helden engagiert haben. Denn sie können nicht nur unterschiedlich gut mit ihren Schlitten und Hunden umgehen, sondern verhalten sich den Helden gegenüber auch unterschiedlich.

DIE NIVESEN

Hakinnen ist ein kleiner, wettergegerbter Mann Anfang 30, der sich mit Schlittenhunden wesentlich besser auskennt als mit Menschen. Obwohl er in Frisund wohnt und nicht wie die traditionellen Nivesen den Karenherden übers Land folgt, hat er in seinem Leben mehr Zeit in der Wildnis als unter einem Hausdach verbracht. Er hat ein sehr gutes Gespür für Wetter und Untergrund, und oft erkennt er Gefahren schon aus der Ferne, die dem ungeübten Auge selbst auf kurzen Abstand verborgen bleiben.

Die Kommunikation mit den Helden überlässt er seinen beiden Kindern, aber ist dabei nicht unhöflich, sondern jederzeit hilfsbereit, wenn er glaubt, dass die Helden Unterstützung brauchen.

Ajkina und Ejkin sind sechzehn Jahre alt, und man sieht ihnen nicht unbedingt an, dass sie Zwillinge sind. Ajkina ist eine Handbreit kleiner als ihr Bruder und untersetzt mit einem rundlichen Gesicht, während Ejkin eher hager ist und seinem Vater recht ähnlich sieht. Sie beide sind aber sehr kontaktfreudig und aufgeschlossen und nutzen jede Gelegenheit, die Helden nach ihrem Leben im „heißen Süden“, nach den großen Städten und den „Schlitten, die auf Rädern fahren“, auszufragen. Sie sind seit Kindesbeinen mit Schlittenfahren und dem Überleben in Schnee und Eis vertraut, und ebenso wie ihr Vater haben sie jeden einzelnen ihrer Schlittenhunde als Welpen bekommen und selbst aufgezogen und ausgebildet. Beide sind übrigens einer kleinen Liebelei mit einem Helden beziehungsweise einer Heldin nicht abgeneigt.

Hakinnen

Fahrzeug Lenken: TaW 14, IN 13, CH 12, FF 11,

Spezialisierung Schlitten Lenken (TaW +2)

Wildnisleben: TaW 12, IN 13, GE 12, KO 14, Gebirgskundig, Eiskundig

Sinnenschärfe: TaW 11, KL 11, IN 13

Gabe Gefahreninstinkt: TaW 11, KL 11, IN 13

Ajkina

Fahrzeug Lenken: TaW 9, IN 12, CH 12, FF 12,

Spezialisierung Schlitten Lenken (TaW +2)

Wildnisleben: TaW 8, IN 12, GE 13, KO 12, Eiskundig

Sinnenschärfe: TaW 7, KL 10, IN 12

Gabe Gefahreninstinkt: TaW 5, KL 10, IN 12

Ejkin

Fahrzeug Lenken: TaW 8, IN 11, CH 12, FF 11,

Spezialisierung Schlitten Lenken (TaW +2)

Wildnisleben: TaW 9, IN 11, GE 13, KO 12, Eiskundig

Sinnenschärfe: TaW 7, KL 11, IN 11

Gabe Gefahreninstinkt: TaW 6, KL 11, IN 11

DIE PORBARDEI

Orgjef, Tolmar und Mokosch der Jüngere sind gewiefte Geschäftsleute, wie fast jeder in der Sippe Irgjeloff. Natürlich verstehen sie es sehr gut, Schlitten zu lenken und sich in Eis und Schnee zurechtzufinden. Aber gleichzeitig haben sie immer ihren Gewinn im Auge. So wählen sie aus dem Wissen heraus, pro Reisetag bezahlt zu werden, nicht unbedingt den kürzesten Weg. Wenn die Helden das über sehr gut gelungene *Orientierungs*-Proben (ab 7 TaP*) herausfinden, erklären sie ungerührt, der kürzeste Weg würde durch ungünstiges Gelände führen und der gewählte Weg sei der bessere und schnellere. Durchschauen die Helden diese Lüge (*Menschenkenntnis*-Proben +3), dann beharren die drei auf ihrer Behauptung und stellen die Helden vor die Alternative, alleine weiterzuziehen, wenn ihnen die Führung nicht gefällt – und alleine heißt hier auch ohne Schlitten. Allerdings werden sie nach einer solchen Ermahnung vorsichtiger agieren und keine so großen Umwege mehr machen.

Wenn Sie diesen Konflikt eskalieren lassen wollen, dann beschließen die drei, die Helden loszuwerden, um sich an ihrer Habe zu bereichern – was die Helden aber entweder vorher belauschen können (wenn ein Held die Sprache Alaani beherrscht), oder aber Sie gestalten die Lage so, dass die Helden sich aus eigener Kraft daraus befreien können. So oder so werden sie sich dann alleine bis Frigorn durchschlagen müssen, wo sie neue Helfer engagieren können.

Orgjef

Fahrzeug Lenken: TaW 12, IN 14, CH 11, FF 14,

Spezialisierung Schlitten Lenken (TaW +2)

Wildnisleben: TaW 13, IN 14, GE 12, KO 15, Gebirgskundig, Eiskundig

Sinnenschärfe: TaW 13, KL 11, IN 14

SCHLITTENFAHREN

Tolmar

Fahrzeug Lenken: TaW 9, IN 11, CH 13, FF 12,
Spezialisierung Schlitten Lenken (TaW +2)
Wildnisleben: TaW 10, IN 11, GE 12, KO 12, Eiskundig
Sinnenschärfe: TaW 8, KL 12, IN 11

Mokosch der Jüngere

Fahrzeug Lenken: TaW 11, IN 14, CH 12, FF 11,
Spezialisierung Schlitten Lenken (TaW +2)
Wildnisleben: TaW 8, IN 14, GE 13, KO 12, Gebirgskundig, Eiskundig
Sinnenschärfe: TaW 10, KL 12, IN 14

Kampfwerte (für alle Norbarden)

Axt: INI 7+1W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W6+3
LeP 30 **AuP** 31 **WS** 6 **RS** 3 **MR** 4 **GS** 6

Jeder Schlitten wird von acht Hunden gezogen und bietet zwei Personen plus Gepäck Platz, zusätzlich zu dem Lenker, der hinten auf den Kufen steht. Es gibt keine Zügel und auch keine Peitsche, sodass alle Kommandos nur durch Zurufe gegeben werden. Das macht es einem unerfahrenen Lenker natürlich sehr schwer, den Schlitten zu kontrollieren: So lange ein Held sich nicht an das Gespann gewöhnt hat, sollten Sie ihm mindestens 5 Punkte von seinem Talentwert abziehen. Im Lauf der Zeit sinkt dieser Abzug natürlich.

Wenn ein Held noch nie mit Schlittenhunden gearbeitet hat, können Sie ihm ruhig schon alleine dafür, die Hunde zum Loslaufen zu bewegen, eine *Fahrzeug Lenken*-Probe abverlangen. Für den 'Normalbetrieb' sind keine weiteren Proben nötig, sehr wohl aber in kritischen Situationen: bei abrupten Kurven, plötzlich auftauchenden Gefahren und dergleichen. Natürlich muss diese Probe nur der jeweilige Schlittenlenker ablegen (in der Regel also die angeheuerten Fachleute) – aber wenn sie misslingt, dann hat das auch Folgen für die Passagiere. Einzelheiten ergeben sich aus der jeweiligen Situation und sollten von Ihnen entsprechend festgelegt werden.

FRIGORN

EINE SCHLITTENFAHRT IST LUSTIG

Sobald die Helden ihre Ausrüstung komplett haben, kann es endlich losgehen. Aufbruch ist am frühen Morgen noch vor Sonnenaufgang.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Osten färbt sich der Himmel nur sehr zögerlich hellblau, die Sonne des Herrn Praios ist noch lange nicht zu sehen. Über euch funkeln die Sterne in aller Pracht, die Herr Phex ihnen verliehen hat. Manche sagen, das alles seien die Edelsteine aus Phexens göttlichem Hort, während andere behaupten, jeder Stern sei ein großer Held, der von den Göttern für seine Taten belohnt wurde.

Es ist bitterkalt, und ihr mummelt euch fest in die Decken, während hinter euch die Schlittenfahrer schnalzen und die Hunde mit lautem „Heya, hey!“ antreiben. Zischend bahnen sich die Kufen einen Weg über den unberührten Schnee. Der Weg nach Frigorn soll vergleichsweise ungefährlich sein, wurde euch gesagt. Dabei findet ihr die Kälte und diese Unmenge Schnee eigentlich schon Gefahr genug. Wie mag es hier wohl im tiefen Winter sein, wenn Väterchen Firun das Land fest in seinem unbarmherzigen Griff hat?

Während ihr über die weite Ebene vor euch schaut, die selbst im fahlen Licht der Sterne weiß zu leuch-

ten scheint, fragt ihr euch wieder einmal, was wohl vor euch liegen mag. Gibt es sie wirklich, diese versunkene Stadt im Blauen See? Und wenn ja, werdet ihr sie finden? Ist sie überhaupt noch zugänglich, oder tummeln sich längst Fische und Krebse in den hochelfischen Sälen?

Werdet ihr bald als Entdecker einer hochelfischen Siedlung in die Annalen eingehen?

Die Strecke von Frisov nach Frigorn beträgt etwa 50 Meilen. Die ersten etwa 35 Meilen sind ebenes, verschneites Land, auf dem die Schlitten bestens vorankommen. Es gibt hier nichts, was man als Weg bezeichnen könnte, nur alle paar Meilen Steinhäufen, die hoch genug aufgetürmt sind, um selbst bei hohem Schnee die Route zu markieren. Doch das letzte Drittel führt durch hügeliges Gelände, die sogenannte Frigornschwelle, in der man sehr viel langsamer vorankommt. Hohe Schneewehen müssen umfahren werden, an Steigungen müssen die Passagiere absteigen und neben dem Schlitten hergehen.

Auf diese Weise dauert es bis zum frühen Nachmittag, bis die Helden endlich Frigorn vor sich sehen. Bis dahin können Sie nach Belieben noch Begegnungen aus der folgenden Liste einstreuen oder eigene entwerfen.

MÖGLICHE ZWISCHENFÄLLE

👁 **Ein ausgehungertes Schneelaurer:** Plötzlich wird einer der Schlittenlenker von einem Felsen herab angesprungen

und vom Schlitten gerissen, wenn ihm keine *Gefahreninstinkt*-Probe gelingt. Die Helden auf dem führerlosen Schlitten können nun mit *Fahrzeug Lenken*-Proben +4 versuchen, die Hunde zum Stehen zu bringen, ansonsten bleibt ihnen nur, abzuspringen (*Körperbeherrschung*-Proben oder 1W6 SP) oder zu warten, bis die Hunde von sich aus anhalten (nach mehreren Minuten an der nächsten größeren Steigung). Die anderen Schlittenlenker können ihre Gefährten natürlich problemlos anhalten, damit die Helden dem Gestürzten zu Hilfe kommen. Einzelheiten über den Schneelaurer und seine Kampfwerte finden Sie in den **Basisregeln** auf Seite 253.

👁️ **Yetispuren:** Die Helden stoßen auf Spuren von großen, nackten Füßen. Mit einer *Sagen/Legenden*-Probe kann der Held vermuten, dass es sich um einen Schneeschrat handeln muss, der hier vorbeigekommen ist (auch Yeti genannt). Die Schlittenlenker bestätigen, dass in dieser Gegend ein Yetistamm wohnt, der aber nicht besonders gut auf Menschen zu sprechen ist. Es sei besser, sich von den Yetis fernzuhalten.

👁️ **Reste eines Schlittens:** Halb von Schnee bedeckt, sind die zertrümmerten Reste eines Hundeschlittens zu sehen. Eine gelungene *Fährtensuchen*-Probe verrät, dass der Schlitten von oben mit großen Eisbrocken beworfen wurde. Die Schlittenhunde hängen alle noch im Geschirr, zwei von ihnen erschlagen, die anderen verhungert. (Wenn Sie tierliebe Charaktere dabei haben, können auch noch ein oder zwei der Firnläufer leben, die an der Schwelle des Todes stehen und mühsam aufgepeppelt werden müssen. Daraus könnten dann aber sehr treue Gefährten für Ihre Helden werden, die sie auch später noch begleiten.) Die Ladung des Schlittens ist noch vollständig, aber teilweise ebenfalls zerschmettert. Neben der üblichen Ausrüstung (Zelt, Decken, Lebensmittel etc.) finden sich mehrere teure Pelze – anscheinend gehörte der Schlitten einem Pelzhändler, der Richtung Frisov unterwegs war. Wenn die Helden diese Pelze verkaufen, können sie dafür bis zu 150 Dukaten erhalten. Wer sich in der näheren Umgebung umschaute, kann jeweils nach einer *Sinnenschürfe*-Probe einen von zwei toten Nivesen finden. Der eine ist anscheinend während der Fahrt von einem Eisbrocken erschlagen worden und vom Schlitten gestürzt, der andere jedoch hat gebrochene Beine. Es sieht aus, als habe er kriechend versucht, sich zum Schlitten zu schleppen, es aber nicht geschafft. Die Helden werden im Moment kaum herausfinden, dass die beiden die Opfer eines Schwarms Schneeharpyien geworden sind, die das Gefährt zunächst mit Eisbrocken bombardiert und dann den Überlebenden gepackt und aus großer Höhe fallen gelassen haben. Dieser Fund soll die Helden nur ein wenig nervös machen und vor den potentiellen Gefahren dieser Region warnen – den Harpyien werden sie später noch persönlich begegnen.

👁️ **Reisende in der Ferne:** Mit einer gelungenen *Sinnenschürfe*-Probe können die Helden weit hinter sich zwei weitere Hundeschlitten sehen, die anscheinend auch von Frisov nach Frigorn unterwegs sind. Sie sind aber mehrere Wegstunden hinter den Helden, es lohnt sich also nicht, auf sie zu warten. (Es handelt sich um Nastasia und ihre Schergen.)

DIE SIEDLUNG AM BLAUEN SEE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Sonne hat den Zenit längst überschritten, als ihr wieder einmal den höchsten Punkt eines Höhenzugs erreicht. Und nun bietet sich euch überraschend ein neuer Anblick: Vor euch breitet sich eine riesige Ebene bis weit in den Osten aus, im Norden und im Süden durch Höhenzüge begrenzt.

„Das ist der Blaue See“, bestätigt einer eurer Schlittenführer.

Von einem See ist wirklich nicht viel zu sehen, sondern nur eine geschlossene Schneefläche, die sich kaum von der Ebene unterscheidet, die ihr am gestrigen Tag durchquert habt. Allerdings sind an mehreren Stellen breite Rinnen zu sehen, die sich erst auf den zweiten Blick als Spalten im Eis entpuppen. An anderen Stellen scheinen sich Eisschollen übereinandergeschoben zu haben und bilden bizarre Formationen.

Ein paar Meilen vor euch, am diesseitigen Ufer des Sees – wenn man bei so etwas denn überhaupt von einem Ufer sprechen kann – entdeckt ihr ein Dorf. Eigentlich ist das nur eine Ansammlung ärmlicher Hütten, noch kleiner als Frisov. Aber rauchende Kamine verheißen warme Stuben, und der Gedanke daran ist sehr verlockend. Etwas außerhalb der Ortschaft ist eine eigenartige Felsformation zu sehen. In diesem Moment fallen euch die Erzählungen über den Palast der Reifkönigin ein, die hier bis vor einigen Jahrzehnten gewohnt haben soll. Sollte das die Ruine ihres Palastes sein?

Jetzt dauert es nur noch etwa anderthalb Stunden, bis die Helden am späten Nachmittag das Dorf erreichen. Auf dem Weg kommen sie an den Resten des Eispalastes vorbei, die immer noch eine ganz eigene Pracht und Majestät ausstrahlen. Wenn sich die Helden hier näher umschaute wollen, dann können sie das tun – geschickter wäre es aber vermutlich, sich in Frigorn erst einmal eine Unterkunft zu suchen und die Hunde zu versorgen.

Die Siedlung besteht aus gut zwei Dutzend einfachen Blockhütten, die an einem gewundenen Weg entlang aufgereiht sind. Bauweise und Verzierungen verraten, dass hier vor allem Nivesen leben. Noch bevor die Helden den Rand des Dorfes erreichen, hat man sie bereits entdeckt, und ein Dutzend bewaffneter Nivesen erwartet sie mit misstrauischen Blicken. Seit vor längerer Zeit einige Südländer eine schwere Seuche eingeschleppt haben, sieht man Fremde hier gar nicht mehr gerne – worauf die Schlittenführer die Helden aber vorbereitet haben können. Sobald die Helden nahe genug heran sind, tritt ein steinalt aussehender Mann vor und hebt die Hand zum Gruß. Er spricht nur gebrochenes Garethi, aber ausreichend, um sich einigermaßen zu verständigen. Nachdem er sich als *Neajo* vorgestellt hat, fragt

er die Helden nach ihrem Begehren und will wissen, wo sie herkommen und wo sie hinwollen. Wenn er darauf einigermaßen befriedigende Antworten bekommen hat (die nicht zwingend der Wahrheit entsprechen müssen), erklärt er, dass sich alle Helden einer eingehenden Untersuchung durch einen Schamanen unterziehen müssen, bevor sie die Stadt betreten dürfen. Machen Sie den Helden notfalls über ihre Schlittenlenker klar, dass es keine Möglichkeit gibt, sich dieser Untersuchung zu entziehen, wenn sie nicht vollständig auf die Gastfreundschaft der Nivesen verzichten wollen.

Sobald die Helden zustimmen, werden sie in eine kleine Hütte gebracht, die abgesehen von einer Feuerschale völlig leer ist und offensichtlich auch nicht bewohnt wird. Dementsprechend ist es hier kaum wärmer als draußen, das kleine Feuer ist wohl gerade erst hereingebracht worden und kann die Kälte nur langsam verscheuchen. Nichtsdestotrotz muss jeder Held sich vollständig ausziehen und von einem alten Nivesen mit strähnigem, fast gürtellangem Haar sehr genau inspizieren lassen, wobei der Alte ständig mit einer beschnitzten Keule aus einem großen Tierknochen herumfuchtelt (*Anatomie-* oder *Tierkunde*-Probe +3: ein Mammutunterschenkel) und kehlige, unverständliche Gesänge von sich gibt. Es handelt sich bei ihm um den Dorfschamanen *Kylänjak*, und seine Untersuchung beinhaltet zwei Teile, auch wenn beide fließend ineinander übergeht: Erstens sucht er nach äußerlichen Anzeichen für eine Erkrankung und betrachtet Narben, frische Wunden und andere Hautunregelmäßigkeiten mit besonderem Interesse, aber zweitens befragt er auch die Geister, wie es um die Helden steht. Dabei ziehen alle Zauberer seine besondere Neugier auf sich. Die Untersuchung dauert bei jedem einzelnen Helden etwa fünf Minuten, und wenn ein Held allzu deutlich mit den Zähnen zu klappern beginnt (was vermutlich schon nach wenigen Minuten der Fall ist), geht *Kylänjak* zur Tür und ruft etwas nach draußen, woraufhin wenig später eine junge Nivesin mit einem dampfenden Kessel und mehreren Bechern hereinkommt und würzigen, bitteren Tee verteilt – und dabei unbekleidete männliche Helden sehr interessiert mustert.

Eine Verständigung mit *Kylänjak* ist nur möglich, wenn ein Held die Nivesensprache *Nujuka* beherrscht. Aber selbst dann gibt der Schamane sich wortkarg und will bei seiner Arbeit nicht gestört werden. Wir gehen an dieser Stelle davon aus, dass keiner der Helden eine ansteckende Krankheit mitgebracht hat oder von einem Geist besessen ist, weswegen der Schamane schließlich zufrieden nickt und sie entlässt.

Von diesem Augenblick an sind die Nivesen wie ausgewechselt und die Helden kommen in den Genuss der nivesischen Gastfreundschaft, die diejenige in Frisov noch deutlich übertrifft. Sie werden in das größte Blockhaus in der Dorfmitte gebracht, das sich als eine Art Versammlungshaus entpuppt. Hier prasselt ein größeres Feuer, und viele Einheimische haben sich hier versammelt – nicht nur Nivesen, sondern auch einige Norbarden und sogar vier Mittelreicher, die sich hier angesiedelt haben. Die Helden werden mit einem Umtrunk begrüßt und bekommen dann eine Mahlzeit aus getrocknetem Fisch und einer sehr fettigen Suppe. *Neajo* beginnt sie auszufragen, was es in der fernen Welt gibt, und auch wenn viele Anwesende kaum

SOLCHE NORBARDEŃ UND SOLCHE NORBARDEŃ

Die Norbarden, denen die Helden in Frisov begegnet sind, waren allesamt verschlagene Händlernaturen, die es einzig auf das Geld der Helden abgesehen hatten (und die norbardischen Schlittenlenker unterscheiden sich nicht davon). Wenn sie vorher noch keine Erfahrung mit diesem Händlervolk hatten, könnte das leicht zu einer falschen Verallgemeinerung führen. Deswegen haben sie in Frigorn die Gelegenheit, sich vom Gegenteil zu überzeugen. Die hier ansässigen Norbarden sind zwar auch geschäftstüchtige Händler, ihnen fehlt aber die skrupellose Verschlagenheit der Irgjeloff-Sippe. Vielmehr sind sie ebenso trink- wie singfreudige Gesellen, die gerne lachen, aber auch in todtrauriger Musik schwelgen können. Alles in allem also Leute, mit denen man sich schnell anfreunden kann.

verstehen, was die Helden erzählen, lauschen sie doch alle sehr gebannt.

Die Helden können im Versammlungshaus übernachten, wofür die Nivesen 3 Heller pro Kopf haben wollen, dafür aber auch für jeden ein warmes Bett aus Fellen bereiten. Bei Bedarf können die Helden hier auch weitere Ausrüstung einkaufen oder überflüssige Dinge verkaufen – die Preise der meisten Waren entsprechen etwa denjenigen in Frisov, aber die Helden erhalten nur die Hälfte davon, wenn sie verkaufen.

Wenn die Nivesen die Pelze von dem verunglückten Schlitten entdecken (siehe Seite 73), werden sie zunächst einmal sehr misstrauisch, denn sie erkennen sie wieder und wissen, dass sie zwei nivesischen Händlern gehört haben, die vor einiger Zeit hier übernachtet haben. Aber wenn die Helden schildern, woher sie sie haben, glauben ihnen die Nivesen und beschließen, am nächsten Tag jemanden auszusenden, um die Toten zu bergen. Die beiden Händler stammten zwar nicht aus Frigorn, gehörten aber einer befreundeten Sippe an und waren gern gesehene Gäste. An einem Kauf der Pelze sind die Frigorner nicht interessiert, und nur die Norbarden bieten nach einigem Zögern ein Drittel des Handelspreises (also 50 Dukaten) – Pelze gibt es hier viele.

ERKUNDIGUNGEN IN FRIGORN

Vermutlich werden die Helden sich auch hier ein wenig umhören wollen. Die Verständigung scheidet zwar häufig an der Sprache, aber es gibt doch einige Nivesen, fast alle Norbarden und natürlich die Mittelreicher, die *Garethi* sprechen und notfalls auch als Dolmetscher dienen können.

👁 **Hochelfen:** Auch hier hat noch niemand je etwas von Hochelfen gehört. Von Zeit zu Zeit kommen Firnelven in diese Gegend und betreiben Tauschhandel, aber sie gelten als unnahbare und schwierige Handelspartner. Man weiß zwar, dass es weiter im Süden auch andere Elfen gibt, die freundlicher sein sollen, aber von denen verirrt sich nie jemand hierher. Allerdings fällt gerade älteren Einwohnern

eventuell das Stichwort „Hohe Elfe“ ein, denn so wurde mitunter die Reifkönigin bezeichnet (siehe unten).

👁️ **Alben:** Mehrere der Einheimischen wissen von den Nachtalben – grausame und eiskalte Wesen, die Elfen ähneln und zaubern können, aber kein Tageslicht vertragen, weswegen sie meistens geschlossene Helme tragen. Im Namen ihrer finsternen Göttin Pardona überfallen sie Reisende und töten sie, wobei sie weder Skrupel noch Gnade kennen. Selbst die wehrhaften Firnelven fürchten sie. Zum Glück werden sie nur selten in dieser Gegend gesehen, obwohl es immer wieder Gerüchte gibt, sie würden durch die Eiszinnen nördlich des Blauen Sees streifen.

👁️ **Der Blaue See:** Das Verhältnis der Einheimischen zum Blauen See ist zwiespältig. Einerseits dient er der Ernährung, denn es ist üblich, Löcher ins Eis zu hacken und zu angeln. Andererseits ist man sich sicher, dass in seinen eisigen Tiefen allerlei fürchterliche Kreaturen hausen. Um was es sich dabei genau handelt, da gehen die Meinungen auseinander. Von riesigen Raubfischen ist die Rede, die durch das Eis brechen und einen ausgewachsenen Menschen mit einem Bissen verschlingen können, von mannsdicken Tentakeln, die sich durch Risse im Eis schlängeln, von einem Drachen, der am Grund festgekettet ist und mit seinem feurigen Atem das Wasser immer wieder zum Kochen bringt, und von Eisnixen, die Männer und Frauen verführen und in die frostige Kälte ziehen ... Von einer versunkenen Stadt weiß jedoch niemand zu berichten – aber für ausgeschlossen wird es auch nicht gehalten. Darüberhinaus weiß man zu berichten, dass auf dem See hin und wieder Yetis zu sehen sind, die am Nordufer in den Ausläufern der Eiszinnen siedeln. Eisharpyien sind ebenfalls immer wieder zu entdecken, obwohl sie hier nicht so genannt werden, sondern nur „Vogelfrauen“. Man warnt die Helden vor ihrer Unberechenbarkeit, da sie manchmal freundlich daher kommen, aber ebenso gut von wahnsinniger Raserei befallen werden können – und das von einem Augenblick zum anderen. Von einer Überquerung des Sees raten die Einheimischen aber dringend ab: Immer wieder tun sich Spalten im Eis auf, die teilweise unter Schnee verborgen sind, aber einen ganzen Hundeschlitten verschlingen können. Nicht einmal die Einheimischen wagen sich deswegen sehr weit auf das Eis hinaus. Nur die Yetis scheinen sich dort ungehindert bewegen zu können.

👁️ **Yetis:** Eine Sippe der großen Pelzträger lebt am Nordufer des Sees. Sie meiden die Menschen und sind offensichtlich nicht gut auf sie zu sprechen. Woran das liegt, weiß niemand, denn zu Zeiten der Reifkönigin lebten einige von ihnen in ihrem Schloss und dienten ihr. Doch als die Königin verschwand, waren auch die Yetis nicht mehr da. Angeblich sollen die Yetis auch schon Reisende überfallen haben, die sich am Nordufer des Blauen Sees aufgehalten haben, aber das streiten einige der Nivesen ab.

👁️ **Reifkönigin:** Zu einer Zeit, als die Ältesten noch kleine Kinder waren (also vor etwa siebzig Jahren), erschien eine wunderschöne Elfe und bat darum, sich hier ein Haus bauen zu dürfen. Als ihr das gestattet wurde, errichtete sie innerhalb weniger Tage mit unsichtbarer Hilfe einen ganzen Palast aus Eis, nur wenige hundert Schritt von Frigorn entfernt. Wegen ihrer Weisheit, ihrer Güte und ihrer Zau-

berkraft gewann sie bald die Herzen der Menschen, und so wurde sie nur noch die Reifkönigin genannt. Eigentlich hieß sie aber Lysira. Sie erzählte nie, woher sie gekommen war und warum sie hier leben wollte. Nach einiger Zeit schaffte sie es irgendwie, sich mit einer Yetisippe anzufreunden, und seitdem lebte ein halbes Dutzend dieser weißen Hünen bei ihr im Schloss und diente ihr. Die Frigorner hatten zuerst Angst vor ihnen, aber Lysira bewies, dass die Yetis friedlich und freundlich waren. Doch vor etwa zwanzig Jahren siedelte sich ein mürrischer Südländer in Frigorn an, ein Zauberer, und er geriet mit Lysira in Streit. Die einen behaupten, er sei zornig gewesen, weil sie seine Liebe nicht erwiderte, andere sagen, es habe einfach an dem übellaunigen Charakter des Mannes gelegen – aber die Lage eskalierte, und nur durch das Eingreifen von Ortsfremden konnte der Magier besiegt werden. Danach aber verließ Lysira Frigorn, und niemand weiß, wo sie hingegangen ist und ob sie jemals zurückkommen wird. Die Reste ihres Palasts sind aber bis heute zu sehen.

👁️ **Der Eingangsfelsen:** Wenn die Helden die Zeichnung des Eingangsfelsens herumreichen, wird darüber eifrig diskutiert. Wenn die Qualität des Bildes mindestens 5 TaP* entspricht, kommen mehrere der Einheimischen darin überein, dass die Berge im Hintergrund eine markante Stelle der Eiszinnen sein müssen. Demnach liegt der Felsen am Südufer des Blauen Sees. Und ein Norbarde erklärt, er habe diesen Felsen sogar schon mal gesehen. Er liegt östlich von Farlorn, und zwar nicht am Ufer, sondern rage als kleine Insel direkt aus dem See, etwa hundert Schritt vom Ufer entfernt. Er kann sogar recht genau beschreiben, wie die Helden hinfinden: Von Farlorn aus dem Seeufer folgen, bis sie einen Wald erreichen – das einzige Waldstück weit und breit. Dort knickt das Seeufer nach Süden ab, und dort kann man den Felsen bereits sehen.

DER EISPALAST

Bis zu sieben Schritt ragen zerklüftete Eiswände in die Höhe, die nicht natürlichen Ursprungs sein können. Das ganze Gebäude bedeckte eine Fläche von etwa zwanzig mal zwanzig Schritt – aus mittelreichischer Sicht also kein besonders großer Palast. Aber man kann noch erkennen, dass er von sehr eigenartiger Architektur gewesen ist, denn er bestand vollständig aus Eis. In einem recht gut erhaltenen Bereich kann man kleine Ziersimse und Schmucksäulen erkennen, die ebenfalls aus Eis geformt waren, und Fenster schienen aus besonders dünnen Eisplatten zu bestehen, von denen noch einige Reste zu finden sind. Im zentralen Raum steht ein recht gut erhaltener Eisthron, dem man ansieht, dass er einstmals üppig verziert gewesen sein muss.

Lassen Sie die Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe +3 mit den Eigenschaften KL/KL/KL ablegen, wenn sie den Thron betrachten. Wenn sie gelingt, hat der Held den Eindruck, dass dieser Thron demjenigen auf der Abbildung vom Thronsaal der Fliegenden Stadt ähnelt. Beim Vergleich mit der Zeichnung bestätigt sich diese Ähnlichkeit, auch wenn nicht ausgeschlossen werden kann, dass es sich um Zufall handelt.

In einem anderen Raum ist noch zu erkennen, dass in die Eiswände graue und blaue Muster eingelassen waren – ge-

formt durch verschiedenfarbiges Eis. Auch hier können Sie den Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe gewähren – denn die Form der abstrakten Muster ähnelt einigen Verzierungen in Vilans Wohnräumen.

Die Helden dürfen hier ruhig ahnen, dass sie auf hochelfischen Spuren wandeln. Einzelheiten können sie jedoch nicht herausfinden, denn dazu sind die Spuren zu vage. Später können sie Lysira jedoch selbst begegnen und herausfinden, was es damit auf sich hat (siehe Seite 98).

DIE VERFOLGER

Nastasia und ihre Leute bleiben in einem Versteck in den Ausläufern der Frigornschwelle, bis sie sehen können, dass die Helden weiterziehen. Dann erst fahren sie nach Frigorn und versuchen unter einem Vorwand, möglichst genau zu erfahren, was die Helden hier wollten. Sollten die Helden länger in Frigorn bleiben, dann leidet in erster Linie die Moral von Nastasias Leuten, denn es ist nicht schön, in Sichtweite von warmen Unterkünften im Schnee auszuharren.

FARLORN

DIE ZWEITE SCHLITTENFAHRT IST NICHT MEHR SO LUSTIG

Von Frigorn bis Farlorn sind es etwa vierzig Meilen, immer am Ufer des Blauen Sees entlang. Es gibt jedoch keinen Weg, sodass man nicht überall sehr schnell vorankommt. So ist der Weg knapp an einem Tag zu schaffen – wenn nichts dazwischenkommt. Streuen Sie nach Belieben weitere Vorfälle aus der Liste von Seite 72f. ein oder entwickeln Sie eigene.

👁️ **Harpyien:** Über dem See sind mehrere große Vögel zu sehen. Wenn die Helden über scharfe Augen verfügen oder längere Zeit hinschauen, erkennen sie, dass es mitnichten Vögel sind, sondern weiße Harpyien, die dort ihre Kreise ziehen. Die Helden werden ihnen bald wieder begegnen.

DIE HANDELSPIEDERLASSUNG

Farlorn ähnelt Frigorn in vielen Beziehungen, denn es ist eigentlich auch nur eine Ansammlung von Blockhütten in den Weiten des frostigen Nordens. Doch obwohl hier der nivesische Bevölkerungsanteil noch größer ist, ist der Einfluss der südlichen Zivilisationen präsenter. Es gibt hier sogar zwei Steingebäude, und eines davon ist ein Firun-Tempel, der weit über die Stadt hinaus bekannt ist. In den vergangenen Jahren, als der Seeweg immer gefährlicher wurde, ist Farlorn nach und nach zu einem wichtigen Warenumschlagsplatz für den Landhandel geworden, und so haben sich auch die einheimischen Nivesen zunehmend zu Händlern entwickelt, die regelmäßigen Kontakt mit den südlichen Städten Nysjunen und Norburg pflegen. Dementsprechend sind Fremde hier auch wesentlich häufiger als in Frigorn, und obwohl sie auch hier mit Misstrauen aufgenommen werden, ist die erste Begrüßung doch nicht ganz so unfreundlich wie in der nordwestlicheren Siedlung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Sonne ist bereits untergegangen, und aus den niedrigen Wolken rieselt feiner Schnee, als ihr endlich Lichter vor euch seht. Wenig später erreicht ihr die ersten Häuser – Blockhütten wie die in Frigorn. Doch diesmal tritt euch nicht die gesammelte Einwohner-

FARLORN UMGEHEN

Farlorn selbst liegt etwa vier Meilen südlich des Seesufers. Es ist also genau genommen ein Umweg, erst einmal dorthin zu reisen, und wenn die Helden es nicht wollen, so müssen sie es nicht. Dann können Sie den folgenden Abschnitt getrost überspringen und gleich mit dem Weg zum Eingangsfelsen fortfahren.

schaft mit Waffen entgegen, es öffnet sich nur eine Tür und ein nivesischer Mann schaut euch neugierig entgegen. Als ihr die Hand zum Gruß erhebt, nickt er euch zu und ruft etwas auf Nujuka in die Hütte hinein. Dann wirft er sich einen Anaurak über und gibt euch ein Zeichen, ihm zu folgen.

Der Nivese bringt die Helden zu *Ugdalf Urrisk*, einem nordbardischen Händler mit mächtigem Schnurrbart, der in seinem Haus einen Gasträum mit drei Etagenbetten hat (1 Silbertaler pro Person inklusive eines warmen Abendessens). Er ruft sofort seine Frau *Eila* herbei, eine kleine und sehr geschäftige Norbardin mit dem traditionell ausrasierten Scheitel, die wiederum ihren wohlgenährten Sohn *Larik* damit beauftragt, beim Versorgen der Hunde zu helfen.

Ein richtiges Gasthaus ist das Haus nicht, und so werden die Helden auch in Ugdalfs Wohnstube bewirtet. Da die Betten vermutlich nicht für alle Helden plus Schlittenlenker reichen, werden eilig noch ein paar Strohsäcke und Decken herbeigeschafft.

Das Ehepaar Urrisk schafft es in kürzester Zeit, den Helden ein Mahl und Betten zu bereiten, nur Larik zeigt sich faul und muss immer wieder angetrieben werden. Alle drei sind jedoch sehr neugierig und fragen die Helden aus – die üblichen Fragen nach woher, wohin, was es im Süden Neues gibt und so weiter. Ob Sie dies in Einzelheiten durchspielen wollen oder einfach nur darauf verweisen, dass die Helden auch diesmal ihre Geschichten erzählen müssen, sei Ihnen überlassen.

Wenn die Helden Fragen zu Farlorn oder dem Blauen See haben, können die Urrisks zwar manches erzählen, verweisen aber auf Vater *Neerjan Gartimpski*, den örtlichen Firun-Geweihten, der sicherlich am besten weiterhelfen kann.

DER FIRUN-TEMPEL

Am nächsten Morgen können die Helden den Firun-Tempel aufsuchen und sich mit Vater Neerjan unterhalten. Der Tempel ähnelt einem Thorwaler Langhaus, bei dem der Giebel in der Mitte von einem kleinen Türmchen unterbrochen wird, das mit firungefälligen Schnitzereien geschmückt ist: vor allem mit Eiskristallen, Eisbären und Schwänen. Im Innenraum erzählt eine Reihe von mannshohen Schnitzereien, welche fürchterlichen Strafen auf die Frevler gegen Firuns Gebote warten.

Neerjan ist aus dem Bornland zugewandert und für einen Firun-Geweihten ungewöhnlich offenherzig. Er ist rundlich, hat rote Pausbäckchen und eine ständig leicht gerötete Nase – ob die vom kalten Wind kommt, dem er sich oft aussetzt, oder von dem Meskinnes (einem bornischen Honigschnaps), mit dem er sich und seine Gäste gerne aufwärmt, muss hier nicht geklärt werden. Auf jeden Fall ist er tiefgläubig und sofort bereit, den Helden gegen eine kleine Opfergabe seinen Segen zu spenden und Rede und Antwort zu stehen. Diese Opfergabe kann eine Geldspende sein, aber auch irgendetwas, was ideelle Bedeutung hat und mit Winter oder Jagd zu tun hat: beispielsweise ein Pfeil, mit dem ein Jäger einen meisterlichen Schuss ausgeführt hat, oder dergleichen.

Neerjan ist erstaunlich gut informiert, denn er interessiert sich sehr für alles, was in der Umgebung seiner Gemeinde geschieht oder geschehen könnte, und hat sich oft mit durchreisenden Gelehrten unterhalten.

👁️ **Hochelfen:** „Es heißt, Hochelfen seien die Vorfahren der heutigen Elfen gewesen. Dann habe der Namenlose aber eine fürchterliche Heerschar gegen sie geführt und sie alle vernichtet. Aus den versprengten Überlebenden sind dann die Elfen geworden, die heute noch leben. Irgendwo weit im Norden soll es eine Stadt geben, in der einstmals Hochelfen lebten. Aber heute wohnt dort nur noch Pardona, eine gefallene Hochelfe, mit ihren finsternen Schwarzelfen. Zum Glück kommt sie nie aus ihrer Festung hervor, nur ein paar ihrer Diener treiben sich in den Eiszinnen herum.“ Von einer versunkenen Hochelfenstadt im Blauen See hat er noch nie gehört und kann sie sich auch nicht recht vorstellen.

👁️ **Alben:** „Ein veralteter Begriff für Elfen. Die Diener Pardonas werden mitunter Schwarzalben genannt.“ Von thorswalschen Alben hat er noch nie gehört.

👁️ **Der Blaue See:** „Es gibt viele Legenden um den Ursprung des Blauen Sees. Ich glaube ja, dass er während der mythischen Kriege entstanden ist, als die Giganten gegen die Götter aufbehrten. Aber irgendetwas Finsteres muss bis heute in seinen Tiefen schlummern – etwas, das Firun höchstselbst mit einer dicken Eisschicht in Bann hält, während es immer wieder von unten gegen diese eisigen Mauern trommelt, dass die Erde erzittert und das Eis aufsplittert. Mögen uns die Götter gnädig sein, sollte es irgendwann hervorkommen.“ Auch er hat von Riesenfischen und Tentakeln gehört, die auf dem See gesehen worden sein sollen, weiß aber nicht, wie viel Wahrheit in diesen Berichten steckt. Er rät den Helden jedoch ab, die Tiefen des Sees zu untersuchen, um nicht auf etwas zu stoßen, was man besser in Ruhe lassen sollte.

👁️ **Yetis:** „Die Schneeschrate sind ein Volk Firuns – nur in seinem Machtbereich können sie existieren. Aber sie sind nicht sehr einfach. Die meisten von ihnen mögen keine

GLAUBE DER HELDEN

Im Gegensatz zu unserer Welt gibt es in Aventurien kaum Atheisten. Fast jeder glaubt an Götter, meistens die Zwölfgötter, möglicherweise aber auch an den Walgott Swafnir (in Thorwal), an den Eingott Rastullah (Novadis), an die Hexengöttin Saturia oder an Sumu, die druidische Erdmutter. Das liegt nicht nur daran, dass es so etwas wie ein Zeitalter der Aufklärung nicht gegeben hat, sondern vor allem daran, dass die meisten Aventurier die Macht der Götter auf die eine oder andere Weise schon erlebt haben. Die Wunder und Segnungen der Geweihten haben spürbare Auswirkungen, der geweihte Grund und Boden von Tempeln und Boronangern (Friedhöfen) hilft gegen manche übernatürlichen Wesen, und vor allem ist da auch jenes kleine Quäntchen Glück, das einem gläubigen Aventurier immer wieder einmal widerfährt – wobei gerade letzteres sehr wohl von einem Zweifler als Zufall oder Einbildung abgetan werden kann.

Zumindest die Helden aus zwölfgöttergläubigen Regionen sollten also nicht nur deswegen in den Firun-Tempel gehen, weil sie dort Informationen erhalten. Denn sie wissen, dass sie sich im Gebiet des unbarmherzigen Wintergottes aufhalten und auf seine Gnade angewiesen sind, also kann es auch nichts schaden, ihn gewogen zu stimmen. (Alternativ kann man auch zu Ifirn beten, Firuns milder Tochter, die dafür bekannt ist, bei ihrem grimmigen Vater ein gutes Wort für die Menschen einzulegen.)

Legen Sie Ihren Spielern also ruhig nahe, dass sie ihre Helden hin und wieder mal in einem Tempel schicken. Natürlich sollte das kein Zwang sein – wenn ein Spieler der Meinung ist, sein Held ist über solchen Glauben erhaben, dann sollten Sie das akzeptieren. Eigentlich sollte er Ihnen aber auch einen Grund dafür nennen können – irgendwelche Erlebnisse, die ihn an der Existenz der Götter zweifeln lassen, oder eine sehr freidenkerische Erziehung zum Beispiel.

Wenn Sie und Ihre Spieler es noch nicht getan haben, dann können Sie sich ja mal in einer freien Minute die Götterbeschreibungen auf den Seiten 220 bis 224 im **Basisregelwerk** anschauen und überlegen, welche Götter der einzelne Held wohl besonders verehrt. Das verleiht dem Rollenspiel noch einen weiteren Aspekt, der zu interessanten Situationen führen kann.

Menschen, und die Menschen ihrerseits geben ihnen keinen Grund, sie zu mögen. Und sie können wirklich gefährlich sein. Durch ihr weißes Fell sind sie im Schnee fast unsichtbar. Vor zwei Jahrzehnten oder so, da kam es auf und am Blauen See zu ein paar Vorfällen – eine Gruppe Yetis hat Reisende überfallen und ihnen alles abgenommen, sogar Kleidung. Mehrere ihrer Opfer sind erfroren, nur diejenigen, die sich rechtzeitig bis hierher oder Frigorn durchschlagen konnten, haben überlebt. Ein paar Mal sind Leute losgezogen, um diese Räuber dingfest zu machen, aber gefunden hat man sie nie. Und dann, als die Reifkönigin verschwunden

ist, hörten auch die Überfälle auf. Es gab Leute, die behaupteten, diese geheimnisvolle Elfe habe hinter den Überfällen gesteckt, aber ich kann mir das nicht recht vorstellen.“

☞ **Reifkönigin:** „Ich habe sie leider nie getroffen, diese Lysira. Sie soll eine ungewöhnlich schöne Firnelfe gewesen sein, oder auch nur eine Halbelfe. Niemand weiß, wo sie herkam und was sie in Frigorn wollte. Aber sie war gut zu den Menschen, und deswegen wurde sie verehrt wie eine gute Königin. Und so übel kann sie auch nicht gewesen sein, denn Väterchen Firun erlaubte ihr, Eis nach ihren Wünschen zu formen und sich einen firungefälligen Eispalast zu erbauen. Aber dann ist ein Schwarzmagier aus dem Süden gekommen, ein gewisser Zurbaran, und der wollte ihr wohl das Geheimnis ihrer Zauberei entlocken. Es soll zu einem heftigen Kampf gekommen sein, den Lysira nur mit Mühe gewinnen konnte, und wenig später verschwand sie samt ihrer Yeti-Diener. Niemand weiß, wohin. Aber es gibt Leute, die fest daran glauben, dass sie in schwerer Not wiederkommen und die Menschen beschützen werde. Ich habe auch schon Gerüchte gehört, dass sie mitten in Schneestürmen aufgetaucht sei, um Leute vor dem Erfrieren zu retten – aber auf solche Erzählungen gebe ich nicht viel.“

☞ **Der Eingangsfelsen:** Zeigen die Helden ihm Zeichnung des Eingangsfelsens, erkennt er ihn sofort: „Ja, das ist ganz unverkennbar der Harpyienfelsen, eine kleine Insel nahe am Ufer. Warum der so heißt? Na, weil dort fast immer ein paar Harpyien zu finden sind. Sie müssen ihren Hort irgendwo in der Nähe haben, vielleicht sogar auf dem Felsen selbst. Ziemlich angriffslustige Biester. Ich würde mich da eher nicht allzu nahe dranwagen. Und ich kann mir auch nicht recht vorstellen, dass es da irgendwas gibt. Er ist von Eis umgeben. Selbst wenn da eine Tür wäre, wo sollte die schon hinführen?“

УПД ПОСН ЕІПЕ СШЛІТЕНФАХРТ

Die Helden können sich bei Ugdalf Urrisk noch mit weiterer Ausrüstung eindecken, wenn es nötig sein sollte, vor allem können sie natürlich ihren Proviant ergänzen. Der Norbarde hat keine besonderen Angebote, sondern nur das, was in dieser Region üblicherweise benötigt wird, und seine Preise sind durchschnittlich – orientieren Sie sich an Kilis Preisen (siehe Seite 109).

Vor ihrem Aufbruch kommt Vater Neerjan noch einmal vorbei und lässt sich versprechen, dass die Helden unbedingt wieder hier vorbeikommen sollen, um ihm zu berichten, ob sie bei dem Harpyienfelsen irgendetwas gefunden haben.

VERFOLGER?

Da Nastasias Leute keinerlei Lust verspüren, schon wieder in Sichtweite einer Unterkunft im Freien auszuharren, werden sie diesmal am Mittag des Tages nach der Ankunft der Helden in Farlorn auftauchen. Sollten die Helden zu diesem Zeitpunkt noch nicht aufgebrochen sein (was gut möglich ist, wenn sie noch zum Tempel wollen – und ein Aufbruch gegen Mittag oder Nachmittag ist nicht sehr geschickt),

dann werden sie sich begegnen. Nastasia gibt sich erfreut, die Helden wiederzusehen, und lügt ihnen etwas von einem Warentransport nach Nysjunen vor, mit dem sie beauftragt sei. Sie fragt sie im Plauderton nach ihren Geschäften und versucht, sie auf diese Weise auszuhorchen.

Sind die Helden bereits in Frisund misstrauisch geworden und haben darauf geachtet, ob sie belauscht werden können, kommen ihnen alle Gesichter aus Nastasias Gefolge irgendwie bekannt und verdächtig vor – all diese Leute haben sich irgendwann mal auffällig in ihrer Nähe befunden.

Sollten die Helden Nastasia mit irgendeinem Verdacht konfrontieren, tut sie erstaunt und beleidigt ob dieser Unterstellung. Da die Helden jedoch wohl keine Beweise haben, können sie hier nichts ausrichten. Sollten sie auf die törichte Idee kommen, die Verfolger einfach anzugreifen, bringen sie damit das ganze Dorf gegen sich auf, denn von außen sieht es aus, als würden die Helden grundlos angreifen. Machen Sie Ihre Spieler auf diesen Umstand notfalls rechtzeitig aufmerksam, denn deren Helden sollten das eigentlich wissen. In Farlorn gibt es zwar keine ausgesprochen guten Kämpfer, aber viele, die sich zu wehren wissen, und vor allem viele gute Bogenschützen, die den Helden das Leben sehr schwer machen können. Alleine die große Überzahl sollte die Helden von solchen Taten abhalten.

Wenn die Helden noch in Urrisks Gästezimmer einquartiert sein, müssen Nastasia und ihre Leute anderswo Quartier nehmen. Sie tun das bei einem befreundeten Jäger, der auch schon manches Mal für die Söldnerin gearbeitet hat. Einen halben Tag, nachdem die Helden aufgebrochen sind, machen sich ihre Verfolger auch wieder auf den Weg. Dabei schlagen sie aber erst einmal einen Weg Richtung Südosten ein, bis sie aus der Sichtweite des Dorfs sind, und kehren dann in einem Bogen zum Seeufer zurück, um die Spuren der Helden wieder aufzunehmen.

Ein Hinterhalt?

Pfiffige Helden könnten auf die Idee kommen, die Initiative zu ergreifen und nicht abzuwarten, bis die Verfolger ihnen etwas antun, sondern ihnen nach ihrem Aufbruch von Farlorn auflauern. Es gibt hier immer wieder Waldstücke, Hügel und Felsen, die als Versteck dienen können. Dennoch sollten Sie es den Helden nicht zu einfach machen – ihre Gegner sind mit allen Wassern gewaschene Ganoven, die sich nicht allzu leicht übertölpeln lassen. Da die Situation aber allein von den Ideen und Planungen der Helden abhängt, können wir hier leider keine Vorgaben machen.

Verlangen Sie von den Helden *Fährtsensuchen*-Proben, damit sie ihre eigenen Spuren so verwischen oder geschickt legen, dass die Verfolger nicht vorzeitig Verdacht schöpfen. Mit *Sich Verstecken*-Proben wird gewährleistet, dass sie nicht entdeckt werden (und erleichtern Sie letztere Probe abhängig davon, wo der einzelne Held sich aufhält – wer vollständig verdeckt hinter einem Felsen hockt, braucht gar keine Probe abzulegen, bekommt aber auch nicht mit, wie nahe die Verfolger bereits herangekommen sind). Mit etwas Glück gelingt aber die Überraschung, und dann müssen die Verfolger erst einmal aus ihren warmen Decken herauskommen und ihre Waffen ziehen, bevor sie kampfbereit sind.

Die Söldner sind nicht lebensmüde. Sobald sie das Gefühl haben, in einer unterlegenen Situation zu sein, ergeben sie sich. Das kann im Laufe des Kampfes geschehen, aber auch schon davor, wenn sie auf einmal von Bewaffneten umgeben sind. Dann stellt sich natürlich die Frage, was mit ihnen geschieht. Am besten wäre es vermutlich, ihnen Ausrüstung und Waffen abzunehmen und sie so dazu zu zwingen, nach

Farlorn zurückzukehren. Die Helden können sie aber auch selbst in die Stadt bringen, um sie dort der Obrigkeit zu übergeben – wobei sie wissen, dass die Obrigkeit dort nur aus dem Firun-Geweiheten besteht.

Die Kampfwerte und Beschreibungen der Schurken finden Sie auf Seite 70f.

DER EINGANGSFELSEN

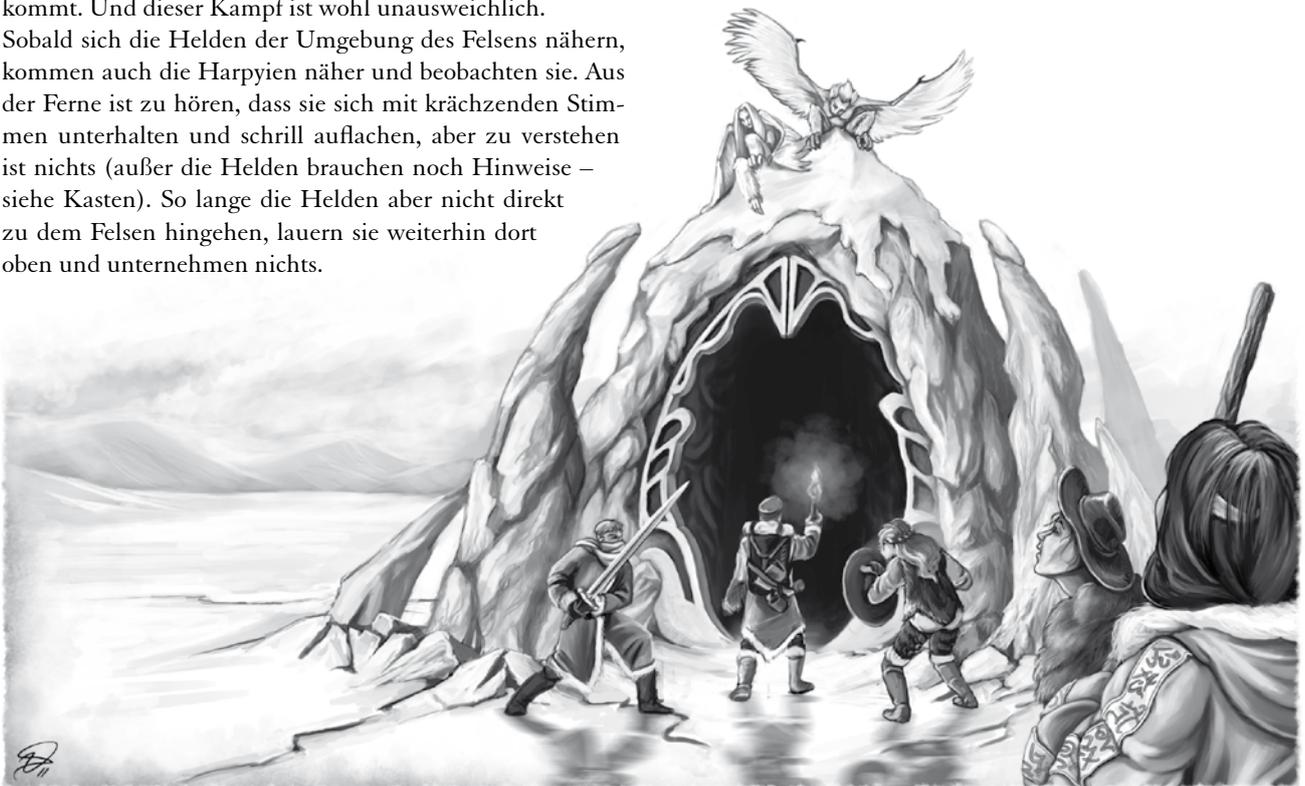
Der ‚Harpyienfelsen‘ ist Luftlinie etwa 30 Meilen von Farlorn entfernt. Da das Gelände hier aber nicht allzu gut zu befahren ist, dauert diese Etappe einen ganzen Tag – länger, wenn sie unterwegs noch einen Hinterhalt legen (siehe oben). Schneller voran kommt man auf dem Eis des Blauen Sees (dort brauchen sie nur etwa sechs Stunden), aber es ist die Frage, ob die Helden das wagen. Die Schlittenlenker sind jedenfalls nicht sehr angetan von einer solchen Idee. In diesem Fall sollten Sie ein paar kleinere Ereignisse einstreuen, zum Beispiel bedrohlich knirschendes Eis oder das drängende Gefühl, dass sich unter dem Eis etwas Großes bewegt (besonders geeignet für Helden mit *Gefahreninstinkt*), es aber hier eher noch nicht zu allzu dramatischen Situationen kommen lassen.

Schließlich kommt der Felsen in Sicht. Er ist nicht besonders imposant, gerade einmal sechs Schritt ragt er über das Eis hinaus, und seine Grundfläche mag höchstens acht mal acht Schritt messen. Doch schon aus der Entfernung sind wieder große Vögel zu sehen, die in dieser Gegend in ihre Kreise ziehen: Harpyien. Am Himmel sind drei zu sehen, aber zwei weitere hocken in der Nähe in Baumwipfeln und werden ihren Genossinnen zu Hilfe eilen, sobald es zum Kampf kommt. Und dieser Kampf ist wohl unausweichlich.

Sobald sich die Helden der Umgebung des Felsens nähern, kommen auch die Harpyien näher und beobachten sie. Aus der Ferne ist zu hören, dass sie sich mit krächzenden Stimmen unterhalten und schrill auflachen, aber zu verstehen ist nichts (außer die Helden brauchen noch Hinweise – siehe Kasten). So lange die Helden aber nicht direkt zu dem Felsen hingehen, lauern sie weiterhin dort oben und unternehmen nichts.

Zwischen Ufer und Felsen sind etwa fünfzig Schritt Eisfläche zu überwinden. Zunächst einmal stellt sich die Frage, ob die Helden mit Schlitten und vollem Gepäck hinüberwollen oder ob sie den Ballast am Ufer zurücklassen – ein Vorschlag, mit dem die Schlittenlenker schnell einverstanden sind. Sobald ein Held mit *Gefahreninstinkt* etwa in der Mitte zwischen Ufer und Felsen ist, lassen Sie ihn eine Probe ablegen. Wenn sie gelingt, ahnt er eine unmittelbare Gefahr, kann aber nicht einschätzen, von wo sie kommt. Wenige Augenblicke später erbebt das Eis unter seinen Füßen, als würde etwas sehr heftig dagegen schlagen. (Wenn kein Held *Gefahreninstinkt* hat, erfolgt dieses Ereignis ohne jegliche Vorwarnung.) Das Eis knirscht und kracht unter der Erschütterung, es zeigen sich Risse, aber es bricht nicht. Dennoch müssen die Helden eine *Körperbeherrschungs*-Probe ablegen, um nicht zu stürzen. Sind sie mit Schlitten auf das Eis gefahren, brechen die Hunde jetzt in Panik aus und gehen durch, wobei sie in einem Bogen zum Ufer zurückhetzen und erst wieder zu beruhigen sind, wenn sie die Eisfläche verlassen haben.

Der Schlag ist ein Rammangriff *Pracuhls*, der oft in der Nähe des Eingangsfelsens lauert und die Helden spürt (siehe Seite 87). Aber das Eis ist hier zu dick, als dass er es auf die



MÖGLICHER STOLPERSTEIN: ZU WENIGE INFORMATIONEN

Voraussetzung für das Eindringen in die vergessene Stadt ist, dass die Helden den Eingang finden. Entscheidendes Hilfsmittel hierfür ist das Bild aus Vilans Höhle, das sie hoffentlich abgezeichnet haben. Inzwischen konnten sie mit Hilfe des Bildes auch Einheimische finden, die Ihnen sagen konnten, wo dieser Felsen liegt – wenn Sie denn an den richtigen Stellen gefragt haben. Es ist aber nicht ganz auszuschließen, dass sie nicht die richtigen Fragen gestellt haben und an dieser Stelle eigentlich noch nicht genug wissen. Dann sollten Sie es trotzdem so einrichten, dass sie das Tor finden können.

Wenn die Helden zum Beispiel einfach am Seeufer entlang ziehen, um die Bergformation zu finden, die im Hintergrund des entsprechenden Bildes zu sehen ist, dann dauert das sicherlich länger, als wenn sie recht genau wissen, wo sie hinmüssen. Verlangen Sie immer wieder *Simmenschärfe*-Proben, bei deren Gelingen Sie den Spielern mitteilen, ob ihre Helden diese Formation sehen – was aber erst östlich von Farlorn der Fall sein kann. Auf ähnliche Weise können sie dann auch den Eingangsfelsen sehen.

Hilft das alles nicht, können Sie die Eisharpyien nehmen, um den Helden Hilfestellungen zu geben. Wie schon in den Thorwaler Bergen kann es geschehen, dass die Harpyien erst einmal eher freundlich mit den Helden sprechen, bevor sie sie angreifen. Wenn Sie in diese Unterhaltung einflechten, dass die Harpyien auf „Spitzohren“ lauern, und sie deswegen vor allem einen bestimmten Felsen bewachen, sollte das hoffentlich Hinweis genug sein. Wenn nicht, müssen Sie notfalls noch deutlicher werden.

Schnelle durchdringen könnte. Nur wenn sich die Helden allzu lange hier aufhalten, dann wird er es wieder versuchen, und auf Dauer könnte er es schaffen, den Eispanzer zu knacken. Aber Sie sollten die Bedrohlichkeit der Erschütterungen schon so beschreiben, dass die Helden keinen Wert auf einen allzu langen Aufenthalt auf dem Eis legen.

Wenn die Helden den Fuß des Felsens erreichen, kommen zwei Harpyien herangeschwebt und setzen sich auf dessen Spitze. Wenn Sie wollen, können sie nach wenigen Augenblicken unvermittelt herabstürzen und die Helden angreifen, Sie können die Helden aber auch in Gespräch verwickeln, das einerseits den Wahnsinn der Flugwesen widerspiegelt, andererseits aber auch kleine Informationsbröckchen enthält. Wechseln Sie dabei völlig unvermittelt und zusammenhanglos das Thema, flechten Sie scheinbar sinnlose Aussagen mit ein und brechen Sie zwischendurch in irres Gelächter aus. Typische Beispielsätze:

☞ „Es tobt das Volk übers Eis, es tobt das Ungeheuer unterm Eis.“

☞ „Zu klein. Die Ohren sind einfach zu klein.“ (Die Harpyien lauern eigentlich auf Elfen, und im Vergleich haben die Menschen zu kleine Ohren.)

☞ „Wie schmeckst du? Eher wie Eisbär oder eher wie Fisch?“

☞ „Warst du schon immer so hässlich? Oder hat dir jemand die Ohren abgeschnitten?“ (Siehe oben.)

☞ „Wenn die Katzen nicht vor die Tür kommen, fangen wir halt die Mäuse.“ (Die Elfen kommen nicht heraus, also sind die Menschen Ersatzopfer – ein Hinweis auf den folgenden Angriff.)

☞ „Wir sind die Wächterinnen des tiefen Schatzes. Wer ihm zu nahe kommt, wird verspeist.“

☞ „Wer keine Flügel hat, muss halt schwimmen. Obwohl mir das ja zu kalt wäre.“

Schließlich greifen die Harpyien an, indem sie sich unvermittelt auf die Helden stürzen. Wenn diesen noch keine Waffen in der Hand haben, können sie dem ersten Angriff nur ausweichen. Sobald sich die ersten beiden Harpyien in den Kampf stürzen, eilt auch die dritte heran (das dauert 1W6 Kampfrunden), und aus dem Wäldchen kommen die letzten zwei herangeflogen, die bereits große Eisbrocken in den Krallen tragen (sie treffen nach 1W6+4 KR ein). Die lassen sie auf die Helden herabfallen und kehren dann um, um weitere Wurfgeschosse zu besorgen (das dauert 8 KR). Dabei kümmert es sie auch nicht, wenn ihre Genossinnen Gefahr laufen, von den Brocken getroffen zu werden. Diese beiden Harpyien sind nur mit Fernkampfwaffen zu stoppen.

Klauen: INI 9+1W6 AT 14 PA 7 TP 1W6+5 DK N

Eisbrocken: INI 9+1W6 FK 10 TP 2W6+1

LeP 35 AuP 50 RS 1 WS 7 MR 12 GS 15 (am Boden 2)

EIS-HARPYIEN

Die Legende erzählt, die große Chimärenbauerin Pardona habe vor langer Zeit Wesen erschaffen, um die fliegende Stadt der Elfen angreifen zu können. Dazu kreuzte sie auf magische Weise Raubvögel mit Menschen oder Elfen – die Aussagen gehen hier auseinander. Jedenfalls erschuf sie nicht nur eine beträchtliche Anzahl dieser Kreaturen, sondern gab ihnen auch die Möglichkeit, sich fortzupflanzen. Doch dieses Geheimnis ist bis heute nicht gelüftet, denn es wurden immer nur weibliche Harpyien gesehen. Bekannt ist jedoch, dass der menschliche Teil der Harpyien die Verschmelzung nicht unbeschadet überstanden hat – alle derartigen Wesen sind vom Wahnsinn gezeichnet.

Nach dem Verschwinden der fliegenden Stadt verteilten sich die verbliebenen Mischwesen über den ganzen Kontinent. Pardona sorgte jedoch dafür, dass sich eine Population hier am Blauen See niederließ und nun seit mehreren tausend Jahren die versunkene Stadt bewacht – und sie konzentrieren sich auf den Ort, an dem sie einen Zugang zu der Stadt vermuten, also den Eingangsfelsen. Pardona hat diese Harpyien hier längst vergessen, ebenso die abgestürzte Stadt. Aber die Vogelfrauen wachen hier immer noch.

Es handelt sich hier sogar um eine spezielle Form der Harpyien, denn sie wurden aus Elfen und Schneeeulen erschaffen. Deswegen ist ihr Gefieder schneeweiß, sie können nachts hervorragend sehen und völlig geräuschlos fliegen.

ANPASSUNG DES KAMPFES

Die Werte der Gegner sind für eine recht kampfstärke Gruppe gedacht. Wenn in Ihrer Gruppe keine besonders guten Kämpfer sind oder die Helden schon geschwächt in den Kampf gehen, dann sollten Sie die Werte und das Kampfverhalten entsprechend anpassen. Denn es wäre kein schöner Abenteuerabschluss, wenn die Helden ausgerottet werden, bevor sie das Geheimnis der vergessenen Elfenstadt lüften können. So könnten sich hier weniger Harpyien aufhalten, oder sie kämpfen von Anfang an vom Boden aus. Auch müssen Sie nicht offen über die LeP Buch führen – wenn Sie merken, dass es knapp werden könnte, haben Sie so die Möglichkeit, die Harpyien auch dann sterben zu lassen, wenn sie eigentlich noch Lebenspunkte übrig hätten.

Befindet sich in Ihrer Gruppe kein Held mit akzeptablen Fernkampffähigkeiten, dann sollten Sie die Angriffe mit den Eisbrocken weglassen oder die Harpyien nur einmal werfen lassen, bevor sie sich auch in den Nahkampf begeben. Ansonsten wären die Helden ihnen wehrlos ausgeliefert.

Die Harpyien beginnen mit einem Sturzflugangriff, wodurch sie in dieser Kampfunde automatisch zuerst angreifen können, unabhängig von der erwürfelten Initiative. Hierfür steigt die AT der Harpyie auf 17, die PA sinkt auf 4. Der Angegriffene erleidet eine PA-Erschwernis von 8 und eine AT-Erschwernis von 4. Auch nach diesem ersten Angriff bleiben sie flatternd in der Luft, was den Kampf gegen sie immer noch erschwert (AT -2 und PA -4 für die Helden). Erst wenn eine Harpyie eine Wunde hinnehmen musste oder die Hälfte ihrer LeP eingebüßt hat, wird sie flugunfähig und kämpft am Boden weiter.

Bei den Eisbrockenangriffen wird jeweils zufällig ermittelt, wer getroffen wird – und zwar gleichmäßig aufgeteilt zwischen allen Menschen und den Harpyien, die in den Nahkampf verwickelt sind. Im Gegensatz zu Nastasia und ihren Leuten kennen die Harpyien keine Selbsterhaltung – sie kämpfen selbst dann weiter, wenn es aussichtslos ist.

SPRICH, FREUND, UND TRITT EIN

Wenn die Helden das ‚Harpyien-Problem‘ gelöst haben und sich nun endlich dem Felsen widmen können, müssen sie ihn sich erst einmal näher anschauen. Auf den ersten Blick wirkt er wie eine völlig natürliche Gesteinsformation, die dick von Schnee und Eis bedeckt ist. Auf der Südseite jedoch können die Helden eine sehr gleichmäßige Wand erkennen – vor allem, wenn sie den Felsen mit der Zeichnung aus Vilans Gemächern vergleicht. Doch selbst wenn man hier das Eis abkratzt, ist zunächst noch keine Tür zu erkennen.

Eine magische Untersuchung (mittels ODEM oder ANALYS) ergibt jedoch, dass diese Fläche verzaubert ist – und zwar mit der gleichen Repräsentation wie Vilans Artefakte. Die beste Möglichkeit, diese Tür zu öffnen, ist der Zauber FORAMEN – zwar nicht hundertprozentig der Zauber, den die Erschaffer im Sinn hatten, aber doch ähnlich genug, um den Öffnungsmechanismus in Gang zu setzen. Bestehen Sie aber nicht auf genau diese Lösung, zumal wenn keiner Ihrer Helden diesen Zauber beherrscht oder aber die Spieler einfach nicht auf den Gedanken kommen, dass es so einfach sein kann. Sie sollten es auch akzeptieren, wenn ein zauberfähiger Held das Tor mit der Hand berührt, sich darauf konzentriert und etwas Astralenergie (2 AsP) in den Felsen fließen lässt – wenn er dabei dann auch noch bedeutungsschwer das elfische Wort für „Freund“, „Sesam öffne dich“ oder irgendetwas anderes deklamiert, wirkt es umso besser, aber gewirkt hätte es auch ohne. (Und hier dürfen Sie ruhig auch noch eine Hilfestellung geben: Wenn der betreffende Held einfach die Hand an den Felsen legt und Sie den Eindruck haben, er konzentriert sich darauf, dann können Sie einfach davon ausgehen, dass die Astralenergie unwillkürlich fließt.) Alternativ könnte das Tor auch entriegelt werden, sobald ein hochelfisches Artefakt auf Armlänge herangebracht wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich geht ein leichtes Zittern durch den Boden. Einen Augenblick lang befürchtet ihr, dass wieder etwas von unten gegen das Eis schlägt, aber diesmal ist es anders. Die Erschütterungen gehen von dem Felsen aus. Auf einmal werden in der glatten Fläche feine Fugen sichtbar, und dann schwingt euch ein großes Stück Felsplatte entgegen: Vor euch hat sich ein zweiflügliges Tor geöffnet. Warme Luft strömt euch entgegen, aber sie riecht muffig und abgestanden, als habe dieses Tor seit Jahren oder gar Jahrzehnten niemand mehr geöffnet.

Als ihr näher herantretet, seht ihr, dass der Raum dahinter nicht sehr groß ist. Er ist sechseckig mit etwa vier Schritt Kantlänge, seine Wände sind glatt und erinnern euch an die Wände von Vilans Höhle. Nur der Fußboden fehlt: Vor euch klafft ein finsternes Loch. Keine Treppe ist zu sehen, keine Leiter.

Die Helden kennen die hochelfische Art des ‚Aufzugs‘ bereits, und so sollte es nicht lange dauern, bis sie darauf kommen, dass es hier genauso ist: Im Schacht wirkt ein permanenter NIHILOGRAVO, sodass jede Schwerkraft aufgehoben ist. Allerdings gibt es hier auch kein Seil, mit dem man Schwung nehmen kann. Wenn die Helden jedoch irgendeinen Gegenstand in den Schacht werfen, werden sie merken, dass er nicht hinunterfällt, sondern einfach nur die Geschwindigkeit und Richtung beibehält, die der Werfende ihm gegeben hat.

Ein Rätsel mit vielen Lösungen

Rollenspiel zeichnet sich dadurch aus, dass es immer wieder unzählige Möglichkeiten gibt, ein Ziel zu erreichen. Um eine verschlossene Tür zu öffnen, kann man sie aufbrechen, das Schloss mit einem Dietrich knacken, jemandem den Schlüssel stehlen, jemanden dazu überreden, sie zu öffnen, und so weiter. Es ist allzu verführerisch, sich als Spielleiter vorher eine Lösung ausgedacht zu haben und dann darauf zu beharren, dass die Spieler genau diese Variante herausfinden und nutzen. Doch es passiert immer wieder, dass sie einfach nicht auf die erwartete Lösung kommen und sich an anderen Dingen festbeißen. Das kann dann für alle Beteiligten schnell frustrierend sein, vor allem wenn der Spielleiter gute Lösungsansätze blockiert, weil er auf seiner Idee beharrt. Ein flexibler Spielleiter akzeptiert gute Ideen, auch wenn er vorher damit nicht gerechnet hat. Das heißt nicht, dass er sich nicht vorher Gedanken über wenigstens einen möglichen Lösungsweg gemacht haben sollte – denn wenn die Spieler keine guten Ideen haben, sollte er Hinweise bringen können, damit sie nicht fest hängen.

Bei Rätseln ist das jedoch meistens etwas anderes. Die Tür zum Schatz der 40 Räuber kann nur mit genau einem Lösungswort geöffnet werden, und da wäre es auch nicht sinnvoll, irgendwelche anderen Parolen zu akzeptieren. In einem solchen Fall sollte der Spielleiter aber dafür sorgen, dass die Spieler das richtige Schlüsselwort herausfinden können. Das kann Teil eines Rätsels sein – wie etwa an dem bekannten Tor nach Moria. In diesem Fall sollten Sie sicher sein, dass die Spieler das Rätsel lösen können – wenn bei den Ringgefährten niemand die elfische Inschrift an dem Tor hätte entziffern können, wäre es hier nicht weitergegangen.

Gehen Sie dabei davon aus, dass Spieler sehr oft andere Gedankengänge haben als Sie. Zahlen- und Logikrätsel sind

vergleichsweise problemlos, denn sie können mit mehr oder weniger Aufwand eindeutig gelöst werden. Wortspiele oder dergleichen („Sprich Freund und tritt ein!“) können sich aber zur Sackgasse entwickeln, denn man muss auf einen bestimmten Gedanken kommen, um sie zu lösen – und man kann sich einfach nicht sicher sein, ob so etwas klappt.

Die Eingangstür zu der Vergessenen Stadt könnte mit einem Rätsel verbunden sein – aber warum sollten die Hochelfen außen an diese Tür schreiben, wie man sie öffnen kann, und sei es auch verschlüsselt? Sie gehen davon aus, dass derjenige, der diesen Eingang kennt, auch weiß, wie man die Tür öffnen kann, also wäre es geradezu töricht, Fremden einen entsprechenden Tipp zu geben. Eine andere Möglichkeit wäre es, schon in Vilans Höhle entsprechende Hinweise zu finden. Doch warum sollte Vilan den Zugang verraten? Dort ist der Hinweis zu finden, wo der Eingang überhaupt zu finden ist, und schon diese unbedachte Aufzeichnung des Ortes ist nur damit zu begründen, dass er seine Geschichte festhalten wollte und dabei eher aus Versehen diese Tipps gegeben hat.

Deswegen gibt es an dieser Stelle kein Rätsel im eigentlichen Sinne. Dennoch soll die Tür nicht einfach offen stehen, denn auch das wäre kaum zu erklären. Der Lösungsweg liegt also in der Vorstellungskraft der Spieler. Im Idealfall glauben sie, die richtige Lösung gefunden zu haben, ohne zu ahnen, dass es sehr unterschiedliche Möglichkeiten gegeben hätte und sie nur einen der zahlreichen Wege entdeckt haben.

Wenn Ihnen dieser Ansatz nicht gefällt, dann können Sie ihn natürlich ändern. Denken Sie sich selbst ein Rätsel aus und geben Sie Hinweise auf die richtige Lösung. In diesem Spiel ist es Ihre Tür. Also können Sie auch entscheiden, wie die Helden sie aufbekommen.

DIE VERGESSENE STADT

Im folgenden Kapitel betreten und erforschen die Helden eine Stadt, deren Existenz seit Jahrtausenden fast vergessen ist. Dieser Abenteuerabschnitt sieht keinen bestimmten Ablauf vor, was dabei passiert und wie die Helden vorgehen. Stattdessen gibt er Ihnen einen Rahmen vor, an dem Sie sich orientieren können, und einige Begegnungen, die so oder so ähnlich stattfinden sollten. Dazu finden Sie Beschreibungen der Räumlichkeiten und der wichtigen Personen, um einzuschätzen, wie diese auf die eindringenden Helden reagieren. Lassen Sie den Spielern also möglichst große Entscheidungsfreiheit.

Folgendes ist für einen spannenden Verlauf empfehlenswert:

👁 Die Helden sollten nicht allzu früh in Kontakt mit den Hochelfen treten, denn die werden sie mit Bestimmtheit davon abhalten, sich noch weiter in der Stadt umzusehen. Dann würden die Helden wesentlich weniger vom hochelfischen Flair mitbekommen, was eine Verschwendung wäre.

👁 Daraus folgt, dass den Helden frühzeitig klar wird, dass sie hier unerwünscht sind und Gefahr laufen, gefangen oder

sogar versklavt zu werden. Hierfür haben wir drei unterschiedliche Möglichkeiten vorgesehen: Die Helden beobachten den Umgang mit menschlichen Sklaven (siehe Seite 95), sie sprechen mit anderen Gefangenen (siehe Seite 104) oder sie werden von freundlich gesinnten Stadtbewohnern gewarnt (Seite 100f).

👁 Wenn die Helden erst einmal gewarnt sind, sollten sie die Gelegenheit haben, die Stadt zu erforschen – vor allem die Teile, in denen sich nur selten Hochelfen aufhalten. Zwischendurch sollten Sie aber auch immer wieder Gefahrensituationen einflechten, um die Spannung aufrechtzuerhalten. Das können Szenen wie das Auftauchen Pracuhls am Seetor sein (siehe Seite 87), aber auch das zufällige Vorbeikommen von einigen Hochelfen.

👁 Schließlich können sie *Schnurröllchen* begegnen (siehe Seite 100). Die sprechende Flugkatze kann ihnen viel über die Stadt erzählen, sie aber auch warnen. Und sie kann Kontakt zu *Lysira* herstellen.

☉ Lysira ist die einzige elfische Bewohnerin, die Menschen gegenüber freundlich gesinnt ist (siehe Seite 98). Wenn die Helden es schaffen, sie heimlich zu treffen, können sie von ihr viele Informationen erhalten.

☉ Schließlich sollten die Helden aber entdeckt werden. Dann werden sie entweder gefangen genommen und müssen sich befreien, oder aber es gelingt ihnen gleich zu fliehen. Diese Flucht sollte auf jeden Fall sehr spannend verlaufen, und am Ende sollten die Helden keine andere Chance haben, als an Bord des Sphärenschiffs *Iamandalwa* zu entkommen (siehe Seite 105).

GRUNDSÄTZLICHES ÜBER DIE STADT

Der Rest der eigentlichen Stadt: Ursprünglich bestand die Stadt nur aus dem Wrack des abgespaltenen Segments von Vayavinda. Diese sechseckige Plattform besteht aus großen Teilen aus einem holzartigen Material, das nicht aus dieser Welt stammt – die Hochelfen haben es in einer Feenwelt entdeckt, die sie im Zuge ihrer Sphärenreisen erkundet hatten. Eigenart dieses Materials ist, dass es etwa so leicht ist wie Luft. Gemeinsam mit einigen darin gebundenen Luftgeistern konnte die Plattform also nicht nur durch die Luft schweben, sondern auch noch seine Bewohner und deren Hab und Gut tragen – und war darüberhinaus lenkbar.

Erst magische Angriffe, die die Luftgeister vernichteten, führten dazu, dass das Gewicht seiner Zuladung die fliegende Stadt zum Absturz brachte. Doch auch das hätte eigentlich nicht ausgereicht, um sie durch das Eis brechen zu lassen, das den Blauen See bedeckte. Doch die Zauberer des Namenlosen hielten es für eine gute Idee, die Stadt gleich im frostigen See versinken zu lassen, um den Elfen ein eisiges Grab zu bereiten, und sprengten das Eis auf, bevor die Plattform einschlug. Der Plan wäre auch aufgegangen, wenn Prinzessin Ayandra nicht eingegriffen hätte (siehe Kasten). So aber konnte das Wasser den Elfen nichts anhaben und die Plattform sank sachte auf den Seegrund.

Nachdem die Überlebenden sich von dem Schrecken erholt hatten, beschlossen sie, in der Sicherheit der unterseeischen Welt zu bleiben. Durch Ayandras Zauberei geschützt, richteten sie es sich dort unten ein, wobei es sehr half, dass sich mehrere sehr fähige Elementarzauberer unter ihnen befanden. Doch sie waren die Weite des Himmels gewöhnt und konnten sich nun nicht mit der Enge ihres Schiffes abfinden. So schufen sie mit Hilfe von beschworenen Erzelementaren neue Räume unterhalb des Schiffes.

Die ‚neueren‘ Räume: Jeder dieser Räume ist direkt in den Felsen hineingeformt, der unter dem Seegrund liegt. Der Grundriss jedes dieser Räume ist sechseckig (wie bei dem abgestürzten Segment) mit einer Kantenlänge von etwa fünfzig Schritt, darüber wölbt sich eine frei tragende Kuppel aus sechs Segmenten, die in der Mitte etwa dreißig Schritt hoch ist. In manchen Räumen sind Zwischenwände vorhanden, andere sind ein großer, offener Saal. Die Wände zwischen den einzelnen Räumen bestehen aus gewachsenem Felsen und sind gute fünf Schritt dick. Die Durchgänge von Saal zu Saal befinden sich jeweils in der Mitte jeder Wand, und sie

sind durch drei Schritt hohe, zweiflügelige Türen verschlossen, die aber einfach aufgestoßen werden können. Dadurch, dass alle Räume den gleichen, sechseckigen Grundriss haben, ist ein großes Wabenmuster entstanden.

Die Grabkammer und die Elementarräume: Der erste Raum entstand direkt unter dem abgestürzten Schiff und diente als Tempel der Elemente, und so wurden die nächsten sechs Räume auch den Elementen geweiht: Feuer, Wasser, Luft, Humus, Fels und Eis. Inzwischen ist der zentrale Raum zur Grabkammer umfunktioniert worden, während die elementaren Räume kaum noch besucht werden, heute verirren sich allerhöchstens noch entlaufene Tiere oder Sklaven dorthin.

EIGENE ERWEITERUNGEN

Es steht Ihnen frei, die Stadt nach Ihren Vorstellungen zu erweitern oder umzubauen. Dies ist Ihr Abenteuer, also gestalten Sie es so, wie Sie es für richtig halten. Allerdings sollten

AYANDRAS TRAUMMAGIE

Ein noch weitgehend unerforschter Zweig der aventurischen Zauberei ist die lichtelfische Traummagie. Das Eindringen in und Manipulieren von fremden Träumen, das von manchen aventurischen Zauberwirklern praktiziert wird, ist nur ein fahler Schatten dessen, was die Lichtelfen taten. In den Legenden heißt es, für sie sei der Traum die eigentliche Wirklichkeit gewesen, und erst durch den Kontakt mit der Körperlichkeit der Welt seien auch sie zu körperlichen Wesen geworden – dies war vermutlich der Übergang von Lichtelfen zu Hochelfen. Ohne hier im Einzelnen darauf einzugehen, was davon wahr ist und was nicht, gibt es auf jeden Fall einige direkte Nachfahren der Lichtelfen, die in der Lage waren, Realität durch ihre Träume zu verändern. Zu diesen gehörte auch Ayandra, die Anführerin der Elfen, die Vayavinda verlassen hatten.

In dem Bewusstsein, dass nur noch eine drastische Maßnahme den Tod all ihrer Gefährten und Gefährtinnen verhindern konnte, gab sie ihre diesseitige Existenz auf und wurde zu einer Träumerin. Als solche war sie in der Lage, die versinkende Stadt zu schützen – zunächst vor dem Wasser und der Kälte, später auch vor Wesenheiten wie Pracuhl (siehe Seite 87).

Da die Überlebenden sehr wohl verstanden, was ihre Prinzessin für sie getan hatte, verehrten sie sie von nun an wie eine Göttin. Einigen von ihnen gelang es sogar, in ihren eigenen Träumen Verbindung mit ihr aufzunehmen, doch solche ‚Begegnungen‘ waren meist sehr verwirrend und rätselhaft, da sie eben in einer Traumwelt stattfanden.

Es ist keineswegs so, dass Ayandra die Wirklichkeit nach Belieben verändern kann, vor allem weil sie sich nun seit über 3.000 Jahren im Traumzustand befindet. Ihr Einfluss ist meistens von umfassender Natur, wie etwa der besagte Schutz vor Pracuhl – solche Nebensächlichkeiten wie ein paar eingedrungene Menschen erreichen ihr Bewusstsein gar nicht erst.

Sie es nicht übertreiben. Die Zauberei der Hochelfen ist sehr mächtig, und sie kann viel bewirken – aber längst nicht alles. Hochelfen sind weder allwissend noch sonderlich weise, denn ihre Arroganz und ihr Gefühl, allen anderen Wesen weit überlegen zu sein, stehen ihnen oft im Wege.

AUFBRUCH IN DIE TIEFE

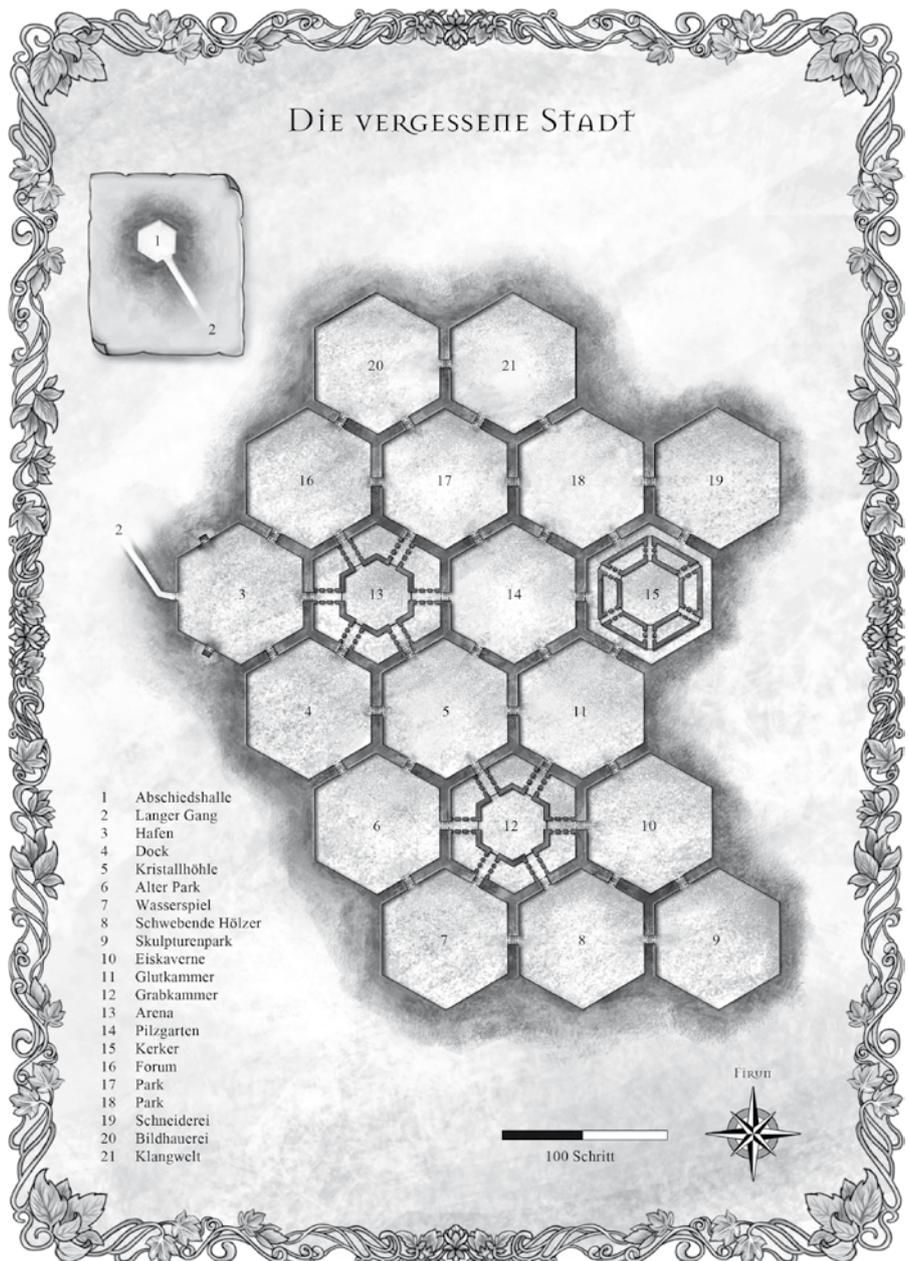
Bevor die Helden die versunkene Stadt betreten, sollten sie sich überlegen, was sie mit den Hundeschlitten machen. Die Schlittenlenker werden keinesfalls mit in die Stadt kommen, und auch die Hunde hätten große Schwierigkeiten in der Schwerelosigkeit. Die Helden sollten auch festlegen, welches Gepäck sie mitnehmen, denn ohne Schlitten müssen sie alles selbst tragen. Wie sieht es zum Beispiel mit Zelten, mit Proviant und mit Feuerholz aus? Verlassen sie sich darauf, dass es in der Stadt wärmer ist als draußen, und lassen ihre Pelzmäntel und Anauraks zurück?

Die Tür schließt sich nach etwa fünf Minuten wieder und zerquetscht dabei auch die meisten Gegenstände, die die Helden eventuell dazwischenklemmen – wenn es sich nicht gerade um Steine oder dergleichen handelt. Sie kann aber genauso wie vorher wieder geöffnet werden, und wenn die Helden es ausprobieren wollen: Es funktioniert von innen genauso.

DER ABSTIEG

Wenn Sie wollen, können Sie den Weg in die Tiefe zu einem ganz eigenen Abenteuer machen. Denn es ist nicht ganz leicht, genug Schwung zu bekommen, um die fast 100 Schritt in die Tiefe zurückzulegen. Es gibt oben keine Vorrichtung, um sich gut abstoßen zu können, und so wäre es das Geschickteste, zuerst nach oben an die Decke zu segeln und dann dort ‚abzuspringen‘ – im Idealfall stößt man sich wirklich mit den Beinen kräftig ab, allerdings hat das zur Folge, dass man mit dem Kopf nach unten losfliegt, was sicherlich nicht jeder mag.

Durch den Luftwiderstand verliert man an Schwung, sodass man kaum mit einmal Schwung holen bis nach unten kommt. Immerhin sind die Wände rau genug, um sich daran abstoßen zu können, obwohl es keine wirklichen Griffe oder Simse gibt. Und wenn ein Held ungeschickt ist, kann



es ihm durchaus passieren, dass er irgendwo in der Mitte des gut sechs Schritt durchmessenden Schachtes ‚hängen bleibt‘, wo er gar keine Möglichkeit mehr hat, sich weiter zu bewegen. Hier kann ihm nur ein anderer Held helfen – oder die Erkenntnis, dass das Wegwerfen von irgendwelchen Dingen ihn in die entgegengesetzte Richtung bewegt. Schwimmbewegungen bringen wenig, aber wenn man irgendwelche Gegenstände mit hohem Luftwiderstand wie zum Beispiel eine Decke benutzt, dann hilft das auch weiter.

Lassen Sie das Ganze nicht zur Würfelorgie ausarten, deswegen schreiben wir hier auch keine festen Regeln vor. Aber wenn Sie Proben verlangen wollen, dann sollten die Talente *Körperbeherrschung*, *Athletik* und *Akrobatik* ganz oben auf Ihrer Liste stehen. Vergessen Sie auch keinesfalls eventuelle Schlechte Eigenschaften. *Höhenangst* kann hier fatal sein. Denn auch wenn die Schwerkraft aufgehoben ist, heißt das noch lange nicht, dass der Held sich bedenkenlos in einen bodenlosen Schacht begibt. Noch übler mag es mit *Dunkelangst* oder *Angst vor Zauberei* sein.

In jedem dieser Fälle sollten die Helden mit einem echten Problem zu kämpfen haben, vor allem natürlich der ‚ängstliche‘ Held. Denken Sie daran, dass er für diesen Nachteil Generierungspunkte bekommen hat, also sollte er jetzt auch darunter leiden. Aber natürlich darf dieser Nachteil nicht dazu führen, dass das Abenteuer nicht weitergeht oder der Held nicht mitkommen kann. Mit *Heilkunde Seele* oder einem Schlafzauber sollte sich da schon etwas machen lassen. Notfalls muss der Held nachher halt seine sehr streng riechende Hose wechseln.

I: DIE ABSCHIEDSHALLE

Schließlich verschwinden die Schachtwände, und das Licht des vordersten Helden fällt in einen Saal. Er ist wiederum sechseckig, jede Wand ist gute zehn Schritt lang und nach innen geneigt, sodass sich eine sieben Schritt hohe Kuppel ergibt, in deren Mitte der Schacht endet. (Es ist eine kleinere Version der anderen Räume, aus denen die Stadt besteht.)

Die Helden müssen aufpassen, dass sie den Wirkungsbereich des NIHILOGRAVO im richtigen Moment verlassen, denn ansonsten könnten sie bis zu sieben Schritt tief fallen. Wer einfach nur unten aufkommt, läuft Gefahr, langsam wieder nach oben zu schweben, denn auch hier gibt es nichts zum Festhalten. Sobald es ein Held geschafft hat, kann er den anderen aber ein Seil zuwerfen, an dem sie sich aus der Zone der Schwerelosigkeit herausziehen können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das flackernde Licht eurer Fackeln und Lampen fällt auf mehrere Statuen, die im Halbkreis um den Bereich der Schwerelosigkeit angeordnet sind. In der Mitte erkennt ihr eine überlebensgroße Elfe auf einem Thron. Sie hat die Augen geschlossen, ihr Gesicht wirkt entspannt, als würde sie schlafen. Auf ihrem Schoß ruht etwas, was aussieht wie ein Miniaturmodell der fliegenden Stadt, deren Bilder ihr in Vilans Gemächern gesehen habt.

HOHELFIGISCHE GÖTTER

Aventuriens heutige Elfen lehnen die Verehrung der Götter ab. Hochelfen hingegen hatten sehr wohl eine Götterwelt, und diese Götter haben sie auch in prächtigen Tempeln verehrt. Als das Reich der Hochelfen unterging, sind die Überlebenden (die Vorfahren der meisten heutigen Elfen) zur Überzeugung gekommen, dass die Götter zwar existieren, sich aber nicht weiter um die Belange der Sterblichen scheren, sodass es auch keinerlei Sinn hat, sie mit Gebeten oder Opfergaben zu belästigen. Das heißt aber auch, dass Elfen sehr wohl Gottheiten kennen: die blinde Schicksalsgöttin Orima, die lebensspendende Nurti, die todbringende Zerzal, Stammvater Simia und zum Teil den drachenleibigen Herren der Elemente Pyr. All diese Götter waren den Hochelfen bekannt und wurden verehrt – wobei Pyr gegen Ende der Blütezeit als Verräter bezeichnet und seine Verehrung vielerorts verboten wurde.

Im Lauf der letzten dreitausend Jahre, die die Hochelfen hier unten in Abgeschiedenheit verbracht haben, hat sich ihr Götterbild verändert. Als erstes ist natürlich **Ayandra** zu nennen, die ehemalige Anführerin, die ihr Sein aufgegeben hat, um die Stadt in Sicherheit zu träumen (siehe Seite 83). Durch diese Tat und durch ihre Fähigkeit, ab und an in den Träumen ihrer Schützlinge aufzutauchen, ist sie zur Patronin dieser Stadt geworden, der zu Ehren die Siedlung immer weiter ausgebaut und erweitert wurde und wird.

Darstellungen der **Nurti**, Herrin über Leben, Fruchtbarkeit und Wandel, wurden bei den Hochelfen traditionell mit einem Zauber belegt, der sie sich ständig verändern lässt, von Kind zu reifer Frau, von groß zu klein, von schmal zu kräftig (im Rahmen der elfischen Gestalten). Da ein großer Teil der Rohstoffe und Nahrungsmittel hier aber aus den Tiefen

des Blauen Sees stammen, hat sie auch ‚fischige‘ Aspekte erhalten: Im Laufe ihrer Gestaltwandlung durchläuft sie auch Phasen mit silbern glänzender Schuppenhaut und großen Fischaugen. Wer sich schon über die Wandelbarkeit der Statue wundert, wird sich bei diesem Anblick vermutlich gruseln und vielleicht an Fischdämonen denken.

Nurtis Tochter **Zerzal** wird traditionell schwarz dargestellt, üblicherweise aber mit Luchskopf. Dass sie in der vergessenen Stadt einen Löwinnenkopf trägt, bringt sie in erstaunliche Nähe zur menschlichen Kriegsgöttin Rondra.

Ihre blinde Schwester, die Schicksalsgöttin **Orima**, wird andernorts meist mit Schwert und Füllhorn dargestellt. Da die Legende erzählt, sie sei mit einem Schiff durch die Sphären gereist, um das Schicksal zu erkunden, hat sich hier der Glaube etabliert, sie segle auf ihrem Schicksalsschiff durchs Meer der Zeit – und es wird fleißig darüber spekuliert, ob sie selbst weiß, wo der Kurs hinführt, oder es einfach drauf ankommen lässt.

Simia ist der Schutzherr der Künstler und Konstrukteure (was bei Elfen kaum zu trennen ist). Da hier fast jegliche Konstruktion auf Elementarzauberei beruht, wird er als Herr der Elemente angesehen (und hat damit Pyr abgelöst). Manche Darstellungen umgeben ihn mit den Elementen (einem Wasserbecken, Edelsteinen, lebenden Pflanzen, einer nie verlöschenden Kerze und einem Eiszapfen oder dergleichen), manchmal erhält er aber auch entsprechende Attribute: Schwingen, eine Rückenflosse, borkige Haut, eine Krone aus Eiskristallen, eine steinerne Faust und in stetiger Glut leuchtende Augen – was für unbedarfte Betrachter ebenfalls eher verstörend wirken kann.

Rechts daneben steht eine andere Elfe mit verbundenen Augen in einem Boot, aber sie deutet mit der ausgestreckten Hand voller Entschlossenheit in die Ferne, auf die auch das Boot zuzuhalten scheint. Der Fußboden, der sonst überall glatt ist, wirkt hier so, als würde der Bug des Bootes durch eine Wasserfläche gleiten und eine Bugwelle erzeugen.

Links neben dem Thron seht ihr eine vollständig schwarze Frau mit einem Löwinnenkopf. Sie hält einen Stoßspeer zum Angriff erhoben, in ihrem Gürtel stecken mehrere nadelspitze Dolche. Zu ihren Füßen hocken fünf weiße Harpyien, die aussehen, als befänden sie sich mitten im Kampf: weit aufgerissene Münder, angriffslustig ausgestreckte Krallen und Flügel, mit denen sie gerade zu einem Hieb ausholen.

Während die Harpyien wie üblich keine Kleidung anhaben, tragen die drei elfischen Figuren lange, fließende Gewänder, die an der Taille durch aufwendig verzierte Gürtel zusammengehalten werden. Obwohl die Figuren in leuchtenden Farben angemalt sind und sehr realistisch wirken, sind sie doch alle aus Stein. Den Statuen gegenüber entdeckt ihr ein Portal, hinter dem ein dunkler Gang beginnt. Das ist der einzige weiterführende Ausgang, den ihr findet.

Dieser Raum ist so gestaltet, dass er jedem, der die Stadt verlässt, deutlich vermittelt, dass er damit auch den Schutz der elfischen Götter hinter sich lässt. Daran erinnern ihn die drei wichtigsten Gottheiten: die träumende Ayandra, ehemalige Prinzessin und jetzige Schutzherrin über die Stadt; Orima im Schicksalsschiff und schließlich Zerzal, die todbringende Kriegerin.

Die fünf Harpyien hingegen sind eigentlich keine Statuen, sondern Eindringlinge, die vor sehr langer Zeit mit einem Zauber permanent versteinert wurden – eine magische Untersuchung bringt das schnell zutage. Sie wurden Zerzal zu Füßen deponiert, um deren Überlegenheit zu demonstrieren – allerdings könnten die Helden hier durchaus dem Trugschluss unterliegen, dass die Harpyien Diener der Hochelfen seien, die die Stadt vor Eindringlingen beschützen sollen. Dieser Irrtum wird sich später vermutlich aufklären lassen.

Wenn die Helden darauf achten, können sie feststellen, dass hier alles von einer dicken Staubschicht bedeckt ist. Hier ist seit Jahren niemand mehr gewesen. Die Luft ist wärmer als draußen, was bedeutet, dass die Temperatur knapp über dem Gefrierpunkt liegt.

2: DER LANGE GANG

Nachdem die Hochelfen über tausend Jahre das Tageslicht nicht gesehen hatten (und kaum noch einer von ihnen alt genug war, um sich an Tageslicht zu erinnern), beschlossen sie, einen Tunnel nach draußen zu bauen. Dazu riefen sie den mächtigen Erzgeist, der ihnen beim Erstellen der anderen Räumlichkeiten schon behilflich gewesen war, und

ließen ihn einen Gang durch den massiven Felsen öffnen. Er verläuft schnurgerade, und die Wände zeigen keinerlei Bearbeitungsspuren – wie die Gänge in Vilans Heim. Außerdem ist es stockdunkel und unheimlich still. Nur die Geräusche, die von den Helden verursacht werden, hallen von den glatten Wänden wieder. Dies ist eine gute Gelegenheit, um einmal nach eventueller *Raumangst* der Helden zu fragen.

Nach anderthalb scheinbar endlosen Meilen endet der Gang an einer Tür, die mit Hilfe eines versilberten Eisenrings einfach aufgezogen werden kann.

3: DER HAFEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die schweren Türflügel öffnet, weht euch ein warmer, feuchter Wind entgegen. Ihr blickt in einen großen, beleuchteten Saal. Er hat einen sechseckigen Grundriss, und obwohl jede Seitenwand sicherlich 50 Schritt lang ist, seht ihr keinen Pfeiler, keine Säule und keine Stützstrebe. Die Decke wölbt sich wie eine Halbkugel über euch, wobei der höchste Punkt etwa dreißig Schritt über euch liegt. Das Wunderbare aber ist, dass alle Wände vollständig von einem farnefrohen Mosaik bedeckt sind, wie es in einem Efferd-Tempel nicht schöner sein könnte: Fischeschwärme, Haie, selbst ein Wal und ja, auch eine Seeschlange sind zu sehen. Riesige Krebse, eigenartige Quallen und allerlei andere Wasserbewohner, die ihr noch nie gesehen habt – und ihr fragt euch, ob sie nicht allein der Fantasie des Erschaffers dieses gewaltigen Mosaiks entstammen. Dutzende von Gwen-Petryl-Steinen sind in das Mosaik eingearbeitet und tauchen den ganzen Raum in ihr charakteristisches blaues Licht.

In der Mitte des Raums sind Gestelle aufgebaut, über die Netze ausgebreitet sind – sie erinnern an Fischernetze, auch wenn sie hellgrün schimmern und sehr fein aussehen.

An der Wand zur Rechten seht ihr ein großes Portal aus spiegelglattem, tiefschwarzem Stein, vor dem drei merkwürdige Gefährte stehen. Auf den ersten Blick sehen sie aus wie flache, breite Schiffe, nur haben sie weder Masten noch Ruder. An ihren Seiten entdeckt ihr merkwürdige Aufbauten aus einem Bündel von Stangen, die durch Stoffplanen miteinander verbunden zu sein scheinen. In Gestellen neben dem Portal stehen Dutzende von Speeren und andere Gegenstände, deren Sinn ihr zunächst einmal nicht versteht.

An der Wand zu eurer Linken ist ein weiteres Portal, dieses jedoch aus grauem Stein, und auch davor steht ein eigenartiges Fahrzeug: ebenfalls ein kleines Schiff, allerdings mit einem kleinen Mast. Doch in seiner geschwungenen Form erinnert es euch an kein Schiff, das ihr jemals gesehen habt. Sein ganzer Rumpf ist mit zahllosen Mustern und Schnörkeln bedeckt, die fast wie Schriftzeichen aussehen.

Dieser Raum wird von den Elfen als Hafen bezeichnet, und das mit gutem Grund: Von hier aus benutzen sie die drei Unterseeboote, um in den Tiefen des Blauen Sees Fische und Krebse zu fangen und andere Rohstoffe zu sammeln. Dabei schützt das Boot selbst nicht vor Atemnot, dafür beherrschen die Elfen Zauber, mit deren Hilfe sie im Wasser atmen können – und um Energie zu sparen, gibt es auch mehrere magische Artefakte, die die entsprechende Wirkung haben und derzeit bei den Fischspeeren zu finden sind. Andere Artefakte verbessern die Sicht unter Wasser oder haben eine Wirkung, die dem EXPOSAMI entsprechen. Ein Analysemagier könnte längere Zeit vor den Regalen stehen, ohne dass ihm langweilig wird, so viele magische Gegenstände sind hier zu finden.

Die Schiffe selbst sind nicht aus Holz gefertigt, sondern aus einem glatten, sehr harten, gelblich-weißen Material: aus den Panzern von Riesenkrebsen, die in den lichtlosen Tiefen des Blauen Sees leben. Aus ihnen können begabte Elfen Bretter und Planken herstellen, die dann zu einem Bootsrumpf zusammengesetzt werden.

Dementsprechend besteht das Portal vor diesen Schiffen auch keineswegs aus schwarzem Stein, sondern aus Wasser, das durch Magie davon abgehalten wird, in den Raum einzudringen. Man kann aber sehr wohl hindurchgreifen, und es fühlt sich nass und kalt an. Zieht man die Hand zurück, ist sie nur ein klein wenig feucht – nasse Kleidung jedoch bleibt nass. Dieser Zauber sorgt übrigens auch dafür, dass kein Lebewesen von außen hier eindringen kann, außer es trägt ein bestimmtes Amulett bei sich (von denen mehrere in den Regalen zu finden sind). Schwierig wird es, wenn ein neugieriger Held vollständig in das Wasser eintaucht, denn dann ist ihm der Rückweg verwehrt. Wird er allerdings von jemandem ergriffen und hereingezogen, ist er gerettet.

Das vierte Schiff, das vor dem grauen Portal steht, ist von ganz anderer Natur: Dies ist *Iamandalwa*, ein Sphärenschiff. Kundige Zauberer können damit durch den Limbus reisen und andere Welten erreichen. Die Symbole auf dem Schiffsrumpf sind dementsprechend auch Zauberrunen, die Schiff und Passagiere im Limbus beschützen sollen. Sobald sich jemand an das Steuerruder des Schiffes setzt, öffnet sich das Limbusportal von dem Schiff: An die Stelle des Felsens tritt eine grau wabernde Fläche wie dichter Nebel. Sobald der Held das Ruder verlässt, schließt sich das Portal auch wieder. In dieser Zeit kann ein Held theoretisch in den Limbus überwechseln, aber hier bleibt zu hoffen, dass kein Held allzu neugierig ist: Ein Rückweg ist nicht möglich, und er würde verloren im Limbus treiben, bis er zufällig gefunden wird oder stirbt. So etwas zu überleben wäre eine sehr große Gnade der Götter (und des Meisters).

Wird aber das Schiff durch das Portal geschoben (was erstaunlich leicht geht), dann segelt es durch das grau wabernde Nichts. Und hier entpuppt es sich als selbständig: Steuert der Steuermann längere Zeit kein bestimmtes Ziel an und findet oder öffnet er kein Portal, dann wählt das Schiff selbst einen Ausgang aus dem Limbus, und zwar meistens den, den es als letztes benutzt hat. Welcher Ort das ist, ist eine Frage des Zufalls. Sobald es aber keine Passagiere mehr hat, kehrt es hier in seinen Hafen zurück. Seit die Hochelfen einige unangenehme Begegnungen im Limbus hatten, haben

sie die Freude an Limbusreisen verloren und nutzen *Iamandalwa* nur noch sehr selten.

Wenn die Helden einige Zeit in diesem Raum zugebracht haben, können Sie folgenden Vorfall einstreuen: Ein großer roter Stein, der über dem Zentrum des Portals in den See eingelassen ist, beginnt zu leuchten, erst schwach, dann immer stärker, bis sein rotes Licht das blaue der Gwen-Petryl-Lichter überstrahlt. Dann auf einmal ist in der Dunkelheit des Seeportals ein tellergroßes Auge zu sehen, das hereinstarrt. Wenige Augenblicke später kracht ein Tentakelarm von der Dicke eines Menschenkörpers von außen gegen das Portal, was den Boden zum Erbeben bringt. Noch zweimal schlagen solche Arme gegen die unsichtbare Wand, dann verschwindet das Auge und wird durch einen riesigen Schnabel ersetzt, groß genug, um einen Menschenleib zu zerteilen. Er hackt nach dem Portal, aber auch damit vermag das Ungeheuer nichts gegen den Schutzzauber auszurichten. Schließlich verschwinden Tentakel und Schnabel, aber das rote Licht leuchtet weiter. Und wenn jetzt ein Held den Fehler macht, durch das Portal zu greifen, wird er von dem Ungeheuer, das immer noch in der Nähe lauert, angegriffen. Wenn er sich nicht ganz schnell zurückzieht, ist er rettungslos verloren. Dieses Ungeheuer ist *Pracuhl*, eine Kreatur aus Pardonas Laboren, die ihn nach dem Absturz der Stadt in den See gesetzt hat, um überlebende Elfen zu jagen. Pardonas hat ihr Tierchen längst vergessen, aber er lebt bis heute im Blauen See und ernährt sich von allem, was er finden kann. Und hin und wieder schaut er bei der Elfenstadt vorbei. Deswegen wurde der Stein über dem Tor angebracht, der die Nähe des Ungeheuers spürt. Ähnliche Steine befinden sich in jedem der drei Unterseeboote. Ihre Reichweite ist groß genug, um rechtzeitig zum Hafen zurückzukehren, wenn Pracuhl sich nähert.

An den anderen drei Wänden sind ebenfalls Portale zu sehen, allerdings kleinere – es sind Türen zu den benachbarten Räumen –, welche das sind, entnehmen Sie bitte dem Plan der Stadt.

4: DAS DOCK

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dieser Saal ähnelt in Form und Größe dem vorherigen, aber er ist viel weniger prachtvoll. Nur wenige Gwen-Petryl-Steine tauchen die glatten, grauen Felswände in trübes Zwielflicht. Im Zentrum steht ein Schiff, ähnlich wie die drei aus dem letzten Raum, aber es sieht unfertig aus: In seinem Rumpf klaffen Löcher und geben den Blick auf die Rippen frei. Um das Schiff herum liegen Werkzeuge und Rohmaterialien – offensichtlich steht ihr in der Werkstatt der Schiffsbauer.

In der Tat ist das Boot in der Raummitte ein unfertiges Werkstück. Etwas weiter hinten steht ein weiteres, das aber nicht unfertig, sondern beschädigt ist. Es sieht aus, als sei es mit

unglaublicher Kraft zusammengedrückt worden, die seine Krebspanzer-Planken hat zersplittern lassen. Die Erinnerung an Pracuhls Fangarme sollte den Helden eine Ahnung vermitteln, was mit diesem Boot geschehen ist. Es wurde nach einem Angriff geborgen, aber seitdem kaum bearbeitet, wie eine Staubschicht darauf beweist.

Das herumliegende Werkzeug sieht teilweise genauso aus wie das, was die Helden aus menschlichen Werkstätten kennen (Hämmer, Sägen, Hobel, Bohrer ...), aber manches ist ihnen unbekannt (Sandpapier, eine Werkbank, mit der gewölbte Krebspanzer in gerade Form gebracht werden können), und es finden sich auch mehrere Flöten und lautenähnliche Musikinstrumente (die Hochelfen unterstützen ihre handwerkliche Arbeit durch musikalische Magie – wie es heutige Elfen übrigens auch oft tun, was zumindest elfischen Helden auf jeden Fall bekannt ist).

Besonders interessant sollte aber ein Haufen an der linken Wand sein: Hier stapeln sich etwa drei Dutzend fahlweiße Krebspanzer, jeder mit einem Durchmesser von ein bis anderthalb Schritt. In einem Stapel daneben sind zahllose Scheren und Krebsbeine zu finden, die ebenfalls auf eine Weiterverarbeitung warten. Auf einem Tisch liegt ein zerteilter Krebspanzer, dessen Teile aber noch nicht geglättet sind. Er sollte aber helfen, den Helden zu erklären, aus was die Hochelfen ihre Boote konstruieren.

5: DIE KRISTALLHÖHLE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist dunkel und still hinter dieser Tür, aber die Luft ist sehr feucht und warm. Als das Licht eurer Lampen in den Raum fällt, beginnt es überall zu blinken und zu glänzen. Ihr steht vor einem Wald aus riesigen Kristallen, manche kniehoch, manche aber auch drei oder vier Schritt groß. Sie ragen einzeln und in kleinen Gruppen aus dem Felsboden, aus den Wänden und sogar von der Decke. Das Licht bricht sich in ihnen, und auf einmal erscheinen überall Lichtflecken in allen Farben des Regenbogens.

Wie bereits oben beschrieben, haben die Hochelfen die sechs Segmente um das abgestürzte Schiff den sechs Elementen geweiht. Dies ist der Raum des Erzes. Die durchscheinenden Kalkkristalle wurden von den Elfen im Laufe von fast drei Jahrtausenden herangezüchtet – mit einer Technik, die der zwergischen Kristallzüchter-Tradition ähnelt, allerdings angereichert mit elfischer Magie. So konnten auch Grundstoffe für Kristallmöbel und sogar Kristallwaffen hergestellt werden. Dementsprechend sind im Raum Kristallformen aller Art zu finden: groß und schwer, schlank, vier-, sechs- oder achteckig und so weiter.

Allerdings ist die Kristallzucht vor einigen hundert Jahren aufgegeben worden, da mit den Krebspanzern ein leichter und schneller zu bearbeitender Rohstoff entdeckt worden war. So wachsen die Kristalle hier seitdem unbeaufsichtigt

weiter, allerdings nur sehr langsam. Überall auf dem Boden sind flache Pfützen aus kalkreichem Wasser zu sehen.

Die Wege, die einst diesen Raum durchzogen, sind inzwischen teilweise zugewachsen, sodass man sich an mehreren Stellen vorsichtig Durchlässe suchen muss – mit etwas Gewalt kann man allerdings auch Kristalle abbrechen, die den Weg versperren.

6: DER ALTE PARK

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die Tür vorsichtig öffnet, blickt ihr in einen wild wuchernden Garten. Man kann nur ahnen, dass auch dies ein Saal von gleicher Form und Größe wie die vorherigen ist, denn die gesamte Decke ist von Rankpflanzen überwuchert, die sich übergangslos mit den Wipfeln der von unten hinaufgewachsenen Bäume verwoben haben. So haben auch die zahlreichen Leuchtsteine an der Decke ihre liebe Mühe, das Dickicht zu durchdringen. Der Boden ist von Unterholz überwuchert, dazwischen liegen modernde Stämme alter Bäume, und überall huscht und schwirrt es.

Der dem Humus geweihte Raum war einst ein üppiger Park mit Bäumen, Blumen und den Vögeln, die an Bord des abgestürzten Schiffes überlebt hatten. Auch Schmetterlinge, Mäuse und Bienen fanden hier ein neues Zuhause. Ein kleines Bächlein floss durch den Park, und gepflegte Wege luden zum Lustwandeln ein, in Pavillons konnte man sich ausruhen, und Statuen erinnerten an Helden und Mythen aus besseren Zeiten. Doch als die Elfen diesen Bereich verließen, geriet der Park außer Kontrolle. Nur dem guten Willen und der eigenwilligen Pflege kleiner Humusgeister ist zu verdanken, dass die Pflanzen überlebten und nach und nach alles überwucherten.

Der Bewuchs ist so dicht, dass man sich nur mit Mühe einen Weg hindurchbahnen kann. Dann allerdings stößt man immer wieder auf Statuen, Sitzbänke und Pavillons. Wenn Sie bei diesem Raum an Azteken-Ruinen denken, die vom südamerikanischen Dschungel überwuchert wurden, dann liegen Sie richtig, nur dass es sich um einen eher nordeuropäischen Urwald handelt als um einen Dschungel.

Dieser kleine Park wird immer wieder einmal von den fliegenden Katzen aufgesucht. Wenn Sie wollen, können die Helden hier also Schnurröckchen begegnen (siehe Seite 100).

7: DAS WASSERSPIEL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auch dieser Raum ist dunkel. Das Plätschern eines Springbrunnens ist zu hören, sonst nichts.



Der dem Wasser geweihte Raum war ursprünglich nicht nur Bad, sondern auch der Raum, in dem die Elfen sich versammelten, um miteinander zu diskutieren. Denn ausgiebige Diskussionsrunden um philosophische und wissenschaftliche Themen, aber auch um Politik und Aktuelles gehörten und gehören zu den beliebtesten Formen des Zeitvertreibs für viele Hochelfen. So nahmen früher einmal bis zu hundert Elfen in dem großen Becken Platz und lauschten den Diskutierenden oder versuchten, sich gegenseitig von ihren Ansichten zu überzeugen.

Doch auch dieser Raum ist seit Jahrhunderten so gut wie nicht betreten worden, heute finden die Diskussionen im Forum statt (Raum 16). Dessen ungeachtet plätschert das Wasser aus dem Füllhorn der Nurti-Statue, die in der Mitte des zwanzig Meter durchmessenden Beckens steht.

Diese Statue hat noch die traditionelle Form, also keine Fischattribute, wie sie auf Seite 85 beschrieben werden. Wenn die Helden sie etwas länger betrachten, können sie beobachten, wie sich ihre Form verändert: Sieht sie zu Beginn aus wie eine erwachsene Elfe, verwandelt sie sich nach und nach in ein junges Mädchen und wenig später in eine Schwangere. Auch ihre Gesichtszüge ändern sich von streng zu milde, von entschlossen zu furchtsam.

Das Wasser ist angenehm warm und schmeckt frisch – ein gebundener Wassergeist zaubert einen nie versiegenden Strom frischen Seewassers in das Füllhorn und transportiert das Wasser aus dem Becken in gleicher Geschwindigkeit wieder nach draußen. Aus Langeweile hat er aber inzwischen auch noch einige Bewohner eingeschleust, sodass in dem Teich einige Krebse und Fische zu finden sind, die allerdings allesamt blind sind. Darunter befindet sich auch eine Muräne, die alles angreift, was in ihr Revier gerät. Sie kann den Helden nicht ernsthaft gefährlich werden, sollte aber für eine Überraschung gut sein, wenn ein Held beschließt, baden zu gehen.

Muräne

Biss: INI 10+1W6 AT 12 PA 2 TP 1W6+1 + Gift DK H
LeP 14 **AuP** 15 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 5 **GS** 8

Wenn ihr Biss Schaden verursacht, wird der betreffende Held vergiftet (Giftstufe 2): Die Vergiftung beginnt sofort und verursacht 2W6 Kampf-
 runden lang je 1 SP. Gelingt dem Held zu Beginn eine KO-Probe +2, reduziert sich die Giftwirkung auf die Hälfte.

Auf kristallinen Regalen an den Wänden stehen noch zahlreiche Tiegel mit Duftölen, die jedoch alle längst eingetrocknet oder verharzt sind. Dennoch geht betörender Duft von ihnen aus, wenn man die Tiegel entkorkt.

8: DIE SCHWEBENDEN HÖLZER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sobald ihr die Tür öffnet, weht euch ein heftiger Luftzug entgegen. Der Raum dahinter ist wieder stockdunkel, aber Wind pfeift hindurch.

Im Gegensatz zu den anderen Räumen hat dieser nicht nur eine kuppelförmige Decke, sondern auch der Boden ist auf spiegelbildliche Weise nach unten gewölbt. Ein allzu neugieriger Held könnte als ins Leere treten und abstürzen, wenn ihm nicht vorher eine *Gefahreninstinkt*-Probe gelingt, er sich im letzten Moment mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe nach hinten werfen kann oder ein danebenstehender Held ihn festhält (IN-Probe –2 des möglichen Retters, ob er es rechtzeitig begreift, und eine KK-Probe, ob er ihn

halten kann). Da der Held jedoch nicht auf einen geraden Boden stürzt, sondern die Rundung hinabrutscht, ist der Aufprall nicht gefährlich – der Held erleidet nur 2W6 TP durch Abschürfungen. Das größere Problem ergibt sich daraus, dass der Felsen so glatt ist, dass man nur mit einer *Klettern*-Probe +12 wieder nach oben kommt. Ein Seil, das zu ihm hinuntergeworfen wird, ist aber eine einfache und wirkungsvolle Lösung.

In diesem Raum herrscht das Element Luft – und er ist gleichzeitig die Lösung für das Atemluftproblem in der ganzen Stadt. Denn durch Ayandras Traummagie und einen freundlich gestimmten Herrn der Luft wurde hier ein dauerhaftes Tor in eine andere Welt geöffnet – eine bizarre und fremdartige Welt, in der es aber vor allem eines im Überfluss gibt: Frischluft. So strömt ständig frische Luft durch die Öffnung und von hier aus durch ein winziges Kanalsystem in alle anderen Räume. Dieses Sphärentor befindet sich genau im Zentrum des kugelförmigen Raums, und wenn es angeleuchtet wird, erscheint es als eine Kugel mit einem halben Schritt Durchmesser.

Im Raum verteilt schweben mehrere Holzstücke, die sanft im Wind wiegen. Dies sind Trümmerteile der Stadt, die von den Elfen hergebracht wurden. Denn wenn man auf ihnen sitzt oder liegt, kann man sich vorstellen, sich irgendwo in der Weite des Himmels aufzuhalten. Deswegen sind auch in der kuppelförmigen Decke zahllose kleine Kristalle eingelassen, die Licht reflektieren und so die Illusion eines Sternenhimmels erzeugen.

Wenn die Helden wollen, können sie solche Holzstücke einfangen und betreten. Wenn sie sich abstoßen, schweben sie durch den Raum, als seien sie schwerelos. Auf diese Weise zu der Kugel zu kommen, ist schwierig, da man gegen den Luftstrom ankämpfen muss, der in ihrer unmittelbaren Nähe schon recht stark ist. Ein Durchqueren des Tors ist in diesem Abenteuer nicht vorgesehen, denn ein Ausflug in diese fremde Welt wäre ein Abenteuer für sich. Also sollten Sie es den Helden sehr schwer machen, das Tor zu erreichen – und den Spielern möglichst klarmachen, dass eine solche Aktion mehr Risiken als Chancen bietet.

Auch hier sind von Zeit zu Zeit fliegende Katzen anzutreffen, die sich auf den Brettern zusammenrollen und schlafen. Damit ist auch hier eine Begegnung mit Schnurröckchen möglich (siehe Seite 100).

Die anderen Ausgänge sind nur über die schwebenden Bretter oder durch anstrengendes Klettern zu erreichen.

9: DER SKULPTURENPARK

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr in den dunklen Raum hineinleuchtet, entdeckt ihr auf einmal Gestalten, die dort reglos in der Dunkelheit stehen. Erst nach einem kurzen Schreckmoment versteht ihr, dass es nur Statuen sind. Lebensgroß, aber nichtsdestotrotz Statuen.

Dieser Raum diente den Bildhauern unter den Elfen früher einmal als Werkstatt. Die Kunstwerke wurden teilweise aus dem Gestein der Umgebung hergestellt, zum Teil aber auch aus den Kristallen, die in der Kristallhöhle gezüchtet worden waren.

Alle Statuen sind sehr naturalistisch, einige davon sogar in passenden Farben angemalt, und sie stellen Elfen aus Geschichten und Mythos dar. Drei Elfen sitzen hoch zu Ross, vier auf Hippogriffen, die anderen sind zu Fuß. Viele sind in nachdenklichen oder triumphierenden Haltungen dargestellt, manche aber auch mitten im Kampf. Würden sich die Helden in hochelfischer Kultur auskennen, könnten sie Personen wie Fenvari oder Niamh wiedererkennen – doch so sind es für sie wohl einfach nur irgendwelche Elfen.

Im hinteren Bereich sind die Arbeitsplätze zu finden, an denen die Statuen hergestellt wurden. Hier stehen einige unvollendete Figuren, und auf Tischen aus Kristall liegen Werkzeuge zur Stein- und Kristallbearbeitung. Sie sind aber so alt, dass sie längst verrostet oder vermodert sind und bei Berührung zerfallen. In einigen Ton- und Kristalltieglern sind noch Überreste von Farben zu finden.

10: DIE EISKAVERIE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist kalt, eiskalt. Das Licht ist diffus, Boden und Wände des großen Saals sind vollständig von einer Eisschicht überzogen. Anscheinend ist dieser Raum leer.

Der dem Element Eis geweihte Raum ist wirklich fast leer. Früher wurde er zum Schlittschuhlaufen genutzt, aber das ist lange her. An der hinteren Wand kann man bei genauerer Betrachtung sehen, dass dort etwas abgeteilt ist: Ein riesiger Eisblock ist so an die Wand angebracht, dass man ihn auf den ersten Blick nicht vom Rest der Wand unterscheiden kann. Wer die oberste, milchige Eisschicht wegkratzt, kann dahinter drei eingefrorene Wesen erkennen: drei Hippogriffe. Das sind Mischwesen mit dem Hinterteil, dem Schweif und den Hinterbeinen eines Pferdes, aber mit Kopf, Brust, Vorderbeinen und Schwingen eines riesigen Greifvogels. Einstmals verfügte Vayavinda über eine stattliche Anzahl von Hippogriffenreitern, deren Kampf- und Flugkünste weit bekannt waren. Einige davon begleiteten Prinzessin Ayandra, als diese aus der Stadt floh. Doch als ihr Stadtsegment abstürzte, waren drei Hippogriffe an Bord, die wegen ihrer Verletzungen gerade nicht in der Luft waren. Unter Wasser war jedoch kein Platz für sie, und deswegen belegten ihre Reiter sie mit einem Zauber, der sie in eisige Starre verfallen ließ. So wurden sie in einen Eisblock eingefroren und warten bis heute darauf, endlich wiedererweckt zu werden. Aber die heutigen Hochelfen haben sie längst vergessen.

Das Fortbewegen auf dem eisbedeckten Boden ist schwierig, denn es ist spiegelglatt. Aber selbst wenn die Helden fallen, können sie sich dabei nicht ernsthaft verletzen.

II: DIE GLUTKAMMER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Heiße Luft schlägt euch entgegen. Die Decke ist in rötliches Licht getaucht, das aus einem brunnenartigen Loch in der Mitte des Saales stammt. Um dieses Loch herum stehen mehrere eigenartige Gerätschaften, darunter wohl so etwas wie ein schwenkbarer Lastenkran.

Im Blauen See gibt es mehrere Unterwasservulkane, deren Aktivitäten für das unregelmäßige Aufbrechen der Eisschicht verantwortlich sind. Zum Glück ist die Stadt auf stabilem und ruhigem Untergrund zu liegen gekommen, aber mit Hilfe von Feuerelementaren konnte hier ein Schacht in die Tiefe geöffnet werden, der Zugang zu einer Lavablase bietet. Ein von der träumenden Ayandra beherrschter Feuergeist hat dabei die Aufgabe, die Stadt vor einem Eindringen von Lava zu beschützen, die Wärme jedoch zugänglich zu machen. Die Elfen benutzten diesen etwa sechzig Schritt tiefen Schacht, wenn sie Wärme oder Hitze brauchten. Mit einem Kran und einem speziell präparierten Steingefäß wurde flüssige Lava ‚geerntet‘, mit deren Hilfe dann Schmelzöfen betrieben, Räume geheizt und zum Beispiel auch Badewasser erhitzt wurde. Das erkaltete Gestein wurde dann wieder in den Schacht geworfen. Die unterschiedlichen Gerätschaften in diesem Raum dienten vor langer Zeit genau solchen Zwecken, etwa als Schmelzöfen oder zum Erhitzen von unterschiedlichen Materialien, werden aber schon sehr lange nicht mehr benutzt. Das allerdings hat den Feuergeist verärgert. Er fühlt sich vernachlässigt und ignoriert. Im Laufe der Jahrtausende hat er durch die intensive Nähe seines Elementes an Macht gewonnen, und inzwischen wäre er in der Lage, Ayandras Herrschaft abzuschütteln, wenn er denn einen konkreten Anlass hätte. Wenn die Helden sich ein wenig umgeschaut haben, nimmt der Feuergeist Gestalt an, um nachzuschauen, wer nach so langer Zeit seinen Raum betritt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf einmal hört ihr aus dem Schacht ein eigenartiges Schleifgeräusch, als würde irgendetwas am Felsen entlang schaben. Als ihr euch umseht, erscheint gerade ein riesiger Kopf über dem Rand, und feurige Augen glotzen euch an. Es ist kein menschlicher Kopf, sondern der einer Echse – genauer eines gigantischen Feuersalamanders. Und seine Haut scheint aus rußigem Gestein zu bestehen, die hellen Flecken aus reiner Feuersglut.

Der Geist starrt die Helden einfach nur neugierig an und macht keinerlei Anstalten, sie anzugreifen. Es gibt nun grob gesagt drei Möglichkeiten, wie die Helden reagieren können:

- ☞ Sie laufen davon. Das gelingt ihnen problemlos (und bestärkt den Feuergeist in seiner Frustration).
- ☞ Sie gehen zum Angriff über. Dann wird der Geist sich wehren und es den Helden nicht einfach machen. Aber genau genommen kämpft er nur halbherzig, denn der Tod von ein paar Sterblichen nützt ihm auch nichts. Sobald er also 15 LeP verloren hat, zieht er sich zurück und lässt sich in die Lava hinabfallen. Dort kann er die Punkte in kürzester Zeit regenerieren, verspürt aber zum Glück der Helden derzeit keine Lust auf einen weiteren Kampf.

Biss: INI 14+1W6 AT 21 PA 8 TP 3W6+8 DK H
LeP 30 **AuP** 60 **RS** 0 **MR** 13 **GS** 10

Sollten die Helden sich zurückziehen, verfolgt er sie nicht. ☞ Sie warten ab oder sprechen ihn an. Dann antwortet er mit einer Stimme, die nach dem Knistern eines Feuers klingt, in jeder beliebigen Sprache. Er ist ungemein neugierig und will wissen, was die Helden hier wollen, wie sie hierher kommen, warum sie so kurze Ohren haben und so weiter. Er ist zwar ein uraltes Wesen, hat aber bis auf diesen Raum und die Hochelfen noch nichts von der Welt gesehen. Wenn die Helden ihn freundlich behandeln, ist er sehr gerne bereit, ihnen zu erzählen, was er weiß. Das ist sicherlich lückenhaft, und seine Ansichten mögen für ein Wesen aus Feuer logisch sein, aber stellen Sie ihn ruhig sehr verschroben dar. Und lassen Sie auch ruhig durchblicken, dass er sich von den Hochelfen überhaupt nicht angemessen gewürdigt fühlt. Von ihm können die Helden auch von „der Träumerin“ hören, die ihn hier fesselt. „Sie ist nicht hier, aber ihre Kraft ist hier.“

I2: DIE GRABKAMMER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Diesmal fällt euer Blick nicht in einen großen Saal, sondern in einen Flur, der weiter vorne in einen kleineren Raum mündet. Dort steht eine wundersame Statue: eine Elfe in weißen Gewändern, die auf einem Thron sitzt. Von ihr geht ein merkwürdig fahles Licht aus, als würde sie von innen heraus leuchten, und über ihrem Kopf schwebt eine kindskopfgroße Perle. Ihr habt den Eindruck, leises Wispern zu hören, könnt aber nicht ausmachen, woher es kommt.

Wenn die Spieler den Verdacht bekommen, die Elfe könne ein Geist sein, dann widersprechen Sie dem zunächst nicht. Wenn sie allerdings näher herangehen, werden sie feststellen, dass der Körper stofflich ist und berührt werden kann, was für Geister eher ungewöhnlich wäre. Er ist kalt und steif wie eine Leiche, und es sind auch keinerlei Lebenszeichen festzustellen.

TOBENDES FEUER

Wenn es Ihnen besser gefällt als der Angriff Pracuhls oder es einfach besser in die Handlung passt, können Sie auch den Feuergeist benutzen, um die ganze Stadt in Aufruhr zu bringen. Er hat genug Frust angestaut, um durch eine unbedachte Tat oder Handlung der Helden in Zorn zu geraten. Und wenn etwas auf einen Feuergeist zutrifft, dann ist es das feurige Temperament: erst einmal in Zorn geraten, ist sein Ausbruch gewaltig. Einzelheiten dieser Handlungsvariante müssen Sie selbst festlegen, aber im Idealfall sollten die Helden auch hier mit dem Sphärenschiff *Iamandalwa* entkommen.

Seien Sie sich allerdings darüber bewusst, dass dieses Element eine Wiederholung des unkontrolliert herumtobenden Feuergeists in Vilans Heim ist. Das könnte bei den Spielern langweilig oder ideenlos ankommen.

Dies ist der konservierte Körper von Prinzessin Ayandra. Nachdem sie ihr Dasein aufgegeben hatte, wurde ihr Leib hier, direkt unterhalb des Zentrums der abgestürzten Stadt, auf einen Thron gesetzt. Später wurde dieser Thron durch ein Werkstück aus Kristall ersetzt (angelehnt an den Königsthron von Vayavinda, der aus magisch in Form gehaltener Luft besteht). In dieser Zeit wurde die Leiche auch mit einem permanenten Leuchtzauber belegt, der Ähnlichkeit mit dem FLIM FLAM und dem FAVILLUDO hat.

DIE TRAUMPERLE

Wie bereits auf Seite 83 beschrieben, hat Prinzessin Ayandra vor langer Zeit ihre diesseitige Existenz aufgegeben und erträumt nun den Schutz der Stadt. Nur aufgrund dieses Traums dringen kein Wasser und vor allem kein feindliches Wesen in die Kuppel über dem alten Schiff oder durch das Tor im Hafen. Ayandra ist damit zu einem Schutzgeist über die Stadt geworden, der sich um das Wohl seiner (elfischen) Bewohner müht. Dabei dringen Einzelschicksale gar nicht bis in ihr Bewusstsein vor – wenn also ein Elfermordet wird oder einen schweren Unfall erleidet, dann kümmert sie das nicht. Wenn jedoch ein Scherge des Namenlosen eindringt oder zum Beispiel eine Krankheit die gesamte Pilzernte vernichten würde, dann würde sie dies ‚zurechträumen‘.

Der mittlerweile drei Jahrtausende andauernde Traum hat durch seine Intensität eine Gestalt angenommen: eben jene Perle, die über Ayandras Körper schwebt. Obwohl sie real aussieht und sich auch anfassen lässt (und, besonders für goldgierige Helden interessant: sehr wertvoll aussieht), besteht sie nur aus Traum. Wer die richtigen Meditationsgesänge kennt, kann mit Hilfe dieser Perle Kontakt mit Ayandras Bewusstsein aufnehmen, obwohl die Kommunikation sehr visionenhaft und kaum zu begreifen ist.

Diese Perle ist aber auch der größte Schwachpunkt Ayandras und damit der ganzen Stadt. Wird sie von ihrer Position ent-

Die ‚Perle‘ hingegen besteht aus kondensiertem Traum. Wer sie genauer anschaut, entdeckt darin wirbelnde Lichter und Schlieren in vielen sanften Farben, die eine leicht hypnotische Aura haben (verlangen Sie eine *Selbstbeherrschungs*-Probe, um den Blick davon zu lösen, die bei Misslingen jederzeit wiederholt werden kann). Näheres hierzu finden Sie im nachstehenden Kasten.

Zunächst diente dieser Saal inmitten der sechs Elemente als eine Art Ayandra-Tempel. Doch dann stellte sich das Problem der Toten. Elfen altern nicht, können aber dennoch sterben. Und da die ersten Sterbenden den Wunsch geäußert hatten, in der Nähe ihrer Retterin zu bleiben, wurden sie in diesen Raum gebracht. Für jeden Toten und jede Tote wurde ein Stuhl an den Wänden des Saales aufgestellt, in den sie mit dem Blick zur Prinzessin ‚aufgebahrt‘ wurden. Doch irgendwann waren alle Wände vollgestellt, und so erbaute man Zwischenwände, sodass im Lauf der dreitausend Jahre ein kleiner Irrgarten aus Gängen voller sitzender Leichen wurde. Ob es am Klima dieses Raums lag oder an Ayandras Traum, ist schwer zu sagen, aber die Toten verweseten nicht, sondern vertrockneten und wurden zu Mumien.

Das leise Wispern, das durch den Raum hallt, ist die Wirkung eines Zaubers, der zur Unterstützung der Atmosphäre dient, aber weder etwas Sinnvolles von sich gibt noch auf anwesende Geister hinweist.

Wenn die Helden sich hier näher umsehen wollen, werden sie überall auf tote Elfen in unterschiedlich gutem Erhaltungszustand treffen. Sie sind in festliche Gewänder gekleidet, die jedoch zum Teil bei Berührung zu Staub zerfallen,

fernt (wozu nur eine gelungene KK-Probe nötig ist), dann gerät Ayandras Traum aus dem Gleichgewicht. Die Perle vibriert kurz, leuchtet gleißend auf und zerplatzt dann mit einem heftigen Knall, wobei sie sich vollständig in Nichts auflöst. Dies verwirrt Ayandra so sehr, dass sie vom Aufrechterhalten der magischen Wasserbarrieren über der alten Stadt und im Hafen abgelenkt wird und diese undicht werden. Zuerst fließen nur kleine Rinnsale an den Barrieren hinab, doch es wird recht schnell immer mehr, bis sich ein veritabler Strom in die Räume ergießt und sie zu überschwemmen droht. Das bekommt auch Pracuhl mit, der eilig zu dem Portal schwimmt und sich diesmal wirklich durch die Barriere zwängen kann. Die Hochelfen spüren allerdings, dass etwas mit ihrer Herrin im Argen liegt, und rennen panisch in die Grabkammer, um herauszufinden, was geschehen ist.

OPTIONAL: AYANDRAS KUSS

Der Held, in dessen Händen die Perle zerplatzt, bekommt dabei einen winzigen Teil ihres Bewusstseins ab. Dadurch erleidet er einerseits 2W6 SP und muss von nun an mit einer Variante des Nachteils *Schlafstörungen (Alpträume)* leben (siehe *Wege der Helden*, Seite 268), die sich ständig um den Luftkampf kurz vor dem Absturz drehen, andererseits erhält er auch die *Kulturkunde Elfen* und jeweils 1W6+1 TaP in Isdira und in Asdharia, ohne dafür bezahlen zu müssen.

und tragen kostbaren Schmuck – der größtenteils sogar noch erhalten ist. Die Helden können sich hier theoretisch große Reichtümer zusammensuchen. Allerdings wird das die Stimmung der Hochelfen deutlich verschlechtern, wenn sie es entdecken. Und es ist fraglich, ob die Helden es schaffen, diese Schätze nach draußen mitzunehmen.

Inmitten der Totengänge gibt es sechs steile, geländerlose Treppen, die zum höchsten Punkt der Kuppeldecke hinaufführen. Von dort aus kann man die abgestürzte Stadt betreten – was aber seit langer Zeit niemand mehr getan hat.

13: DIE ARENA

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die Tür öffnet, hört ihr Rufe und melodisches Lachen – auch wenn ihr die Sprache nicht versteht, wirkt es, als würde hier jemand angefeuert. Zahlreiche Gwen-Petryl-Steine erleuchten den vor euch liegenden Flur und den Saal, in den er mündet. Mehrere Durchgänge zweigen von dem etwa 10 Schritt langen Flur nach rechts und links ab, sie sind jeweils zum Teil mit Vorhängen, zum Teil mit Türen verschlossen. Die Rufe aber scheinen aus dem Saal zu kommen.

Hier trainieren die Elfen ihre körperlichen und Kampffähigkeiten. In den Boden des Saals ist eine Arena eingelassen, deren Boden mit Sand bedeckt ist. Dieser Kampfplatz ist von sieben umlaufenden Stufen umgeben, die gleichzeitig als Sitzplätze für das hin und wieder vorhandene Publikum dienen. Die oberste dieser Stufen liegt auf Bodenniveau des restlichen Saals.

Derzeit kämpft in der Arena eine hochgewachsene Elfe mit gürtellangem, braunem Haar gegen einen hünenhaften Thorwaler. Sechs weitere Elfen sitzen auf den Tribünen und amüsieren sich köstlich, denn obwohl der Thorwaler eine zweihändige Axt hat und die Elfe unbewaffnet ist, schafft diese es mit übermenschlicher Geschwindigkeit und akrobatischen Sprüngen, ihren Gegner Tritte und Schläge zu versetzen, ohne selbst getroffen zu werden. Wenn die Helden es wagen, sich bis an den Rand der Arena zu schleichen und den Kampf zu beobachten, dann schildern Sie ihnen folgende Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Hüne schwingt die Axt auf Hüfthöhe um sich herum, und ihr habt den Eindruck, dass ein langsamerer Gegner von diesem gewaltigen Schlag in zwei Teile geteilt werden würde. Doch die Elfe springt schneller, als es eure Augen verfolgen können, in die Höhe und über die Axt hinweg. Es ist kaum zu sehen, dass sie wieder auf dem Boden aufkommt, da wirbelt sie hinter den Thorwaler, der noch mit dem ungebremsen Schwung seiner schweren Waffe kämpft, und springt ihm mit beiden Füßen in die Kniekehlen. Der Mann schreit auf, seine Beine knicken ein und er fällt hart auf den Rücken, dorthin, wo vor einem Augenblick noch die Elfe gewesen ist. Doch die ist längst weitergewirbelt, reißt ihm nun die Axt aus den Händen und rammt ihm den Stiel in die Seite.

Der Thorwaler brüllt vor Schmerz und krümmt sich zusammen.

Mühsam erhebt er sich wieder, und ihr seht, dass Schaum aus seinem Mund tropft, als sei er ein tollwütiges Tier. Mit einem Schrei, der kaum noch menschlich klingt, stürzt er sich auf die Elfe, die davon überrascht wird und dem Griff seiner schaufelgroßen Hände nur knapp entgeht, dabei allerdings die Axt fallen lässt. Unter dem perlenden Gelächter der anderen Zuschauer versetzt sie ihm einen Faustschlag an die gleiche Stelle, wo sie ihn eben mit dem Axtstiel getroffen hat,



während sie unter seinen muskelbepackten Armen hindurchtaucht. Doch ihr habt nicht den Eindruck, als würde der Mann diesen Schlag überhaupt spüren, denn er wendet sich um und rennt wieder brüllend auf sie zu. Noch einmal taucht sie weg und schlägt auf die gleiche Stelle, aber er greift erneut an – und diesmal schafft er es, ihr Handgelenk zu ergreifen. Sie versucht, sich aus dem Griff zu winden, aber es gelingt ihr nicht, und er zieht sie an sich heran. Da hebt sie den Arm und gibt ein paar melodische Wörter von sich. Ohne dass sie ihn berührt hätte, zuckt sein Kopf zurück und ein Blutstrom schießt aus seiner Nase, aber er lässt sie nicht los, sondern greift mit der Linken nach ihrem zarten Hals. Ausweichen kann sie nicht, und so ruft sie die gleichen Worte noch einmal. Der Thorwaler erstarrt in seiner Bewegung, jetzt sprudelt das Blut auch aus seinen Ohren und seinen Augen. Langsam, wie eine gefällte Eiche, geht er in die Knie und fällt dann leblos in den Arenasand.

Das Publikum lacht und ruft der Siegerin melodiose Komplimente zu, die mit triumphierendem Lächeln in die Runde schaut.

Diese recht lange Leseszene dient dem Zweck, den Helden zwei Sachen klarzumachen: Die Elfen sind Kämpfer, mit denen man sich nicht bedenkenlos anlegen sollte, und sie haben wenig Respekt vor menschlichem Leben. Der Thorwaler war als Söldner Teil eines Händlerzugs, der den Hochelfen unlängst in die Hände gefallen ist. Da er sich den Befehlen nicht beugen wollte, wurde er zum Sparringspartner für die Meisterkämpferin Thalissia erklärt. Allerdings litt er unter der sogenannten Swafnirswut, einem unkontrollierten Kampfrausch – Helden mit *Kulturkunde Thorwal* kennen dieses gefürchtete Phänomen, bei dem der Kämpfer nicht mehr zwischen Freund und Feind unterscheiden kann. Aufgrund dieser überraschenden Wendung musste Thalissia ihr ‚Spielzeug‘ gleich beim ersten Kampf ‚verbrauchen‘, was sie jedoch nicht allzu sehr bekümmert.

Geben sich die Helden hier zu erkennen, ergreifen alle Elfen sofort ihre Waffen und versuchen, die Helden zu fassen. Andererseits sollte es nicht allzu schwer fallen, sich vor ihren Augen zu verbergen, denn es gibt viele Verstecke.

Hinter den Vorhängen in den Fluren befinden sich Geräteräume, in denen verschiedene Übungswaffen und kleine Schilde aufbewahrt werden. In einem anderen, sehr langgestreckten Raum stehen Zielscheiben, und in einem Ständer liegen Langbögen aus Kristall bereit, die jedoch nur von jemandem benutzt werden können, der eine Körpergröße von mindestens 1,85 Schritt und KK 12 hat.

Magischer Kristallbogen

TP: 1W6+5*

Reichweiten: 15/30/75/150/300 **TP+:** +3/+2/+1/+1/0

Gewicht: 35+3 **Laden:** 3 **Preis:** unverkäuflich

An anderer Stelle lädt ein Becken mit warmem, nach Kräutern duftendem Wasser zum Entspannungsbad nach den Übungen ein.

Hinter den Türen hingegen sind Privaträume einzelner Elfen zu finden, und zwar von denjenigen der Kriegerkaste. Große Betten mit ungemein weichen Matratzen laden zum Probeliegen ein, Decken aus samtig-weichen Stoffen garantieren guten Schlaf. In reich beschnitzten Truhen aus Holz oder Krebspanzer liegen Kleidung und Schmuck sowie persönliche Gegenstände: Bilder, Schriftrollen, mehrere Götterstatuen und dergleichen mehr. Hin und wieder sind auch Musikinstrumente zu finden, von aufwändig beschnitzten Flöten bis hin zu eigenartigen Saiteninstrumenten, zu denen es bei keiner menschlichen Kultur ein Gegenstück gibt. Ob die Helden in einzelnen Räumen auch schlafende Elfen vorfinden, sei Ihnen überlassen.

Eine Tür könnte deswegen auffallen, weil sie sich nicht öffnen lässt. Sie hat weder Klinke noch Riegel oder Schlüsselloch, denn sie kann nur magisch geöffnet werden. (Hier gilt das Gleiche wie bei dem Eingangstor, siehe Seite 81: Sollte kein Held den FORAMEN ausreichend beherrschen, reicht es aus, 1 AsP in die Tür strömen zu lassen.) Dahinter liegt ein ‚Kerker‘, in dem gefangene Menschen und andere Wesen auf ihren Einsatz als Übungsobjekte in der Arena warten. Hier werden kampferfahrene Gefangene untergebracht, die man als zu große Gefahr betrachtet, um sie als Diener einzusetzen. Derzeit sitzen dort drei Personen ein: einerseits die beiden Söldnerinnen Rina und Carona, die aus Frisund stammen und der gleichen Gruppe wie der Thorwaler angehörten, der eben in der Arena gestorben ist. Sie können nur berichten, dass sie am Rand des Blauen Sees in einen heftigen Schneesturm gerieten und dann auf einmal einschlieften. Als sie erwachten, waren sie hier – und sie haben keinerlei Ahnung, wo dieses ‚Hier‘ wohl sein könnte. Die dritte Person ist ein über zwei Schritt großer, breitschultriger Hüne mit einem affenartigen Gesicht und einer Glatze. Er ist völlig nackt, was seine sehr bleiche Haut noch unheimlicher aussehen lässt. Er verhält sich sehr ängstlich, spricht und versteht aber keine menschliche Sprache. Die Söldnerinnen können berichten, dass er vor zwei Tagen hergebracht wurde und seitdem kein Wort gesagt und keinen Bissen gegessen hat, nur hin und wieder leise, jammernde Geräusche von sich gibt.

Diese arme Kreatur ist ein halbwüchsiger Yeti, dem das Fell geschoren wurde. Er ist den Hochelfen gerade erst in die Hände gefallen, als er auf eigene Faust das Ufer des Blauen Sees erkunden wollte, und versteht überhaupt nicht, was mit ihm geschehen ist. Da er nicht zwischen Menschen und Elfen unterscheiden kann, hat er große Furcht vor den Helden, und nur mit viel Geduld (und gelungenen Charisma-Proben) ist es möglich, ihn zu beruhigen. Obwohl Verständigung nur mit Gesten möglich ist (und lassen Sie die Spieler diese Gesten auch ruhig am Spieltisch vormachen und überlegen Sie sich, was der Yeti davon wohl wie versteht), ist es nicht ausgeschlossen, dass die Helden ihn überreden, sie zu begleiten und ihnen zu helfen.

14: DER PILZGARTEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dieser Saal ist nur mäßig beleuchtet, die Luft ist warm und feucht. Als sich eure Augen an das Halbdunkel gewöhnt haben, erkennt ihr einen Wald aus Pilzen – riesigen Pilzen. Einige davon sind sicherlich drei Schritt und mehr groß, ihre Hüte haben zum Teil einen Durchmesser von vier oder fünf Schritt. Es gibt aber auch Felder mit kleineren, kaum handgroßen Pilzen, und selbst an den Wänden sprießen Gewächse, die an Baumpilze erinnern. Der Boden ist mit Muttererde bedeckt, nur die Wege bestehen aus Felsgestein.

Dies ist ein Pilzgarten, in dem die Hochelfen von ihren Sklaven unterschiedliche Pilzsorten anbauen lassen, denn Pilze machen einen erheblichen Anteil an ihrer Ernährung aus. Durch magische Veränderung sind nicht nur Riesenpilze entstanden, von denen immer wieder Stücke abgeerntet werden können, ohne dass der Gesamtpilz darunter leidet, auch die Geschmacksvielfalt ist deutlich erweitert worden. Neben der Tür stehen Gartenwerkzeuge wie Schaufeln, Harken und langstielige Messer bereit. Eventuell können die Helden hier auch vier Sklaven vorfinden, die gerade kleine, rötliche Pilze abernten.

15: DER KERKER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Diesmal führt die Tür nicht in einen Saal, sondern mündet in einen mäßig beleuchteten Quergang. Mehrere kleinere Türen zweigen davon ab.

Dieser Bereich ist den Gefangenen vorbehalten – und zwar den menschlichen wie auch den tierischen. Dementsprechend ist er in zahlreiche Kammern unterteilt, die von mehreren Kreisgängen verbunden werden. Hier im äußersten Ring verbirgt sich hinter jeder Tür eine Kammer mit zwei Betten und zwei Truhen, in denen man persönliche Dinge aufbewahren kann. Viele Kammern stehen allerdings leer, in den meisten anderen ist nur jeweils ein Bett belegt. Die Türen lassen sich von außen wie von innen problemlos öffnen – den Sklaven, die hier untergebracht sind, trauen die Elfen keine Ausbruchversuche zu. Vielmehr haben sie bestimmte Aufgabenbereiche, die sie im Großen und Ganzen eigenverantwortlich erfüllen müssen: Kochen oder Putzen, die Pflege und Ernte der Pilze, das Bedienen der Elfen und dergleichen mehr. Von den Raumecken aus führen jeweils Wege Richtung Mitte. So kommt man zunächst zu dem inneren Rundweg, der genauso aussieht wie der äußere. Allerdings haben die Türen keine Klinken, sondern lassen sich nur mit einem FO-

GEFANGENENBEFREIUNG

In der Elfenstadt befinden sich insgesamt etwa vier Dutzend menschliche Sklaven und Gefangene, und die Helden haben an verschiedenen Stellen die Möglichkeit, einige davon zu befreien. Manche von ihnen leben aber schon seit Jahrzehnten hier und haben sich längst mit ihrem Schicksal abgefunden. Das Leben hier ist schließlich gar nicht so schlecht – die Betten sind weicher als alles, was man draußen jemals hatte, das Essen ist ausreichend und mitunter erstaunlich lecker (auch wenn es sich nur um die Reste der Elfenmahlzeiten handelt), man muss sich keine Gedanken über Feinde, harte Winter oder wilde Tiere machen. Wichtigste Prämisse für ein gutes Leben ist Unauffälligkeit. So lange man seine Arbeit zur Zufriedenheit der Elfen verrichtet, beachten sie einen gar nicht weiter – und das ist das Beste, was einem geschehen kann. Denn die Strafen der Elfen sind hart. In minder schweren Fällen sind es kräftige Schläge, bei heftigeren Vergehen Zauber, die das Opfer mit unsäglicher Angst erfüllen oder unglaubliche Schmerzen verursachen. Auch haben die Gefangenen die Übungskämpfe der Elfen gesehen und wissen, dass sie dem nichts entgegensetzen können. Da außerhalb der Stadt die erbarmungslose Kälte des Nordens auf sie wartet und auch die Helden nicht genug Ausrüstung haben, um die Menschen bis nach Farlorn zu bringen, sollten sie sich sehr genau überlegen, was sie mit Befreiten tun wollen. Die Aussicht auf einen Aufstand gegen die Elfen ist hier also für kaum jemanden sonderlich reizvoll.

Ausnahmen sind die zwei Söldnerinnen (und eventuell der geschorene Yeti) aus der Arena (Raum 13), die sich den Helden bereitwillig anschließen. Die anderen können nur mit einer sehr aufrüttelnden Ansprache überredet werden, die Helden zu unterstützen. Dabei ist niemand von ihnen ein großer Kämpfer, aber immerhin kennen sich die Gefangenen natürlich in großen Teilen der ganzen Anlage recht gut aus. Je größer die Gruppe ist, mit der die Helden durch die Stadt schleichen, desto größer ist aber auch die Wahrscheinlichkeit einer Entdeckung. Außerdem bietet das Sphärenschiff *Iamandalwa* höchstens acht Personen Platz, sodass die Helden auf ihrer Flucht nicht viele werden mitnehmen können. Um sie nicht in Gewissensschwierigkeiten zu bringen, wenn sie doch mehr Leute zum Mitkommen überredet haben, sollten Sie versuchen, die Helden von den Befreiten zu trennen, und die Szenen dann so gestalten, dass die Helden nicht mehr auf die anderen warten können. Zum Beispiel weil sie von den Hochelfen gejagt werden. Besonders mutige oder kampfstärke Gefangene wie die Söldnerinnen Rina und Carona können aber auch als ‚Kanonenfutter‘ dienen – wenn sie im Kampf von den Hochelfen getötet werden, sollte das den Helden Warnung genug sein, wie gefährlich ihre Gegner sind. Sollten dennoch einige Gefangene mit nach draußen gerettet werden, machen die Helden sich Freunde fürs Leben, die ihnen später in anderen Abenteuern vielleicht noch einmal nützlich werden können.

RAMEN öffnen (siehe Seite 81). Dieser Bereich ist für neue Gefangene oder solche, die sich (noch) nicht unterordnen wollen. Dementsprechend werden auch die Helden hier eingesperrt, wenn sie den Hochelfen in die Hände fallen sollten und nicht sofort als Kämpfer für die Arena vorgesehen werden.

Das Zentrum der ganzen Anlage bildet jedoch der ‚Zoo‘: In mehreren Käfigen und Becken leben Pinguine, Schneehasen und diverse unterschiedliche Fische und Krebse, die allesamt darauf warten, geschlachtet und verspeist zu werden.

Nur an einer Stelle befinden sich keine Kerker, sondern die Küche. Tische mit Steinbecken ersetzen ein Kochfeuer, denn sie erhitzen sich, sobald Wasser in sie gefüllt wird. Ein mit Eismagie verzauberter Schrank dient als Kühlschranks, aber auch andere Lebensmittel sind zu finden: Gemüse und Obst aus dem Garten, getrockneter Fisch und zahllose Behältnisse mit Kräutern und mineralischen Gewürzen.

Hier treiben sich gerne die geflügelten Katzen herum, denn es ist nicht schwer, den Menschen so lange auf die Nerven zu fallen, bis man gefüttert wird.

Die Türen in den Gängen führen in die Privatgemächer der Gelehrten, die denjenigen der Kämpfergilde ähneln (siehe Seite 93f.). Eines der sechs Segmente beherbergt allerdings keine solchen Gemächer, sondern einen Tempel, in dem den Göttern gehuldigt wird. In dem Raum verteilt stehen prächtige Statuen dieser Götter: in der Mitte die träumende Ayandra auf einem Kristallstuhl mit der fliegenden Stadt auf dem Schoß (die Ähnlichkeit mit der Toten in Raum 12 ist nicht zu übersehen), daneben Orima auf dem Schicksalsboot (wie in der Abschiedshalle, hier jedoch weit prächtiger und größer), die sich ständig wandelnde Statue der Nurti (mit Elementen von Fischwesen, siehe Seite 85), Zerzal als vollständig schwarze Elfe mit einem Löwinnenkopf und schließlich Simia als mit Vogelschwüngen, Rückenflosse, Rindenhaut, Eiskrone, Steinaust und leuchtenden Augen versehener Elf.

Die Arena im Zentrum des Saals gleicht in ihrem Aufbau derjenigen aus Raum 11, nur dass hier kein Sand liegt, sondern glatt geschliffener Felsboden. Dorthin tritt ein Redner, wenn er das Wort erhebt, und wendet sich an das Publikum auf den Stufen um ihn herum.

I6: DAS FORUM

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch liegt ein kurzer Gang, der in einen kleinen Saal mündet. Rechts und links zweigt jeweils eine Tür von dem Gang ab. Dieser Saal ist hell erleuchtet, eine kräftige, aber auch melodiose Stimme ertönt in der fremdartigen Sprache der Hochelfen. Zunächst könnt ihr nicht einordnen, wo dieser Klang herkommt, aber dann seht ihr, dass im Zentrum des Saals so etwas wie eine Arena in den Boden eingelassen ist. Dort muss sich der Sprecher aufhalten, noch außerhalb eures Sichtbereichs.

An der Wand gegenüber sehr ihr Regale voller Schriftrollen und mehrere Stehpulte, wie ihr sie aus Schreibstuben kennt. Es scheint, dass ihr in einer Bibliothek steht.

Noch wichtiger als das Aufzeichnen von wichtigen Erkenntnissen und die Aufbewahrung alter Schriften ist den Hochelfen die Diskussionskultur. Neben den Mitgliedern der Gelehrten-gilde (insgesamt nur acht Elfen) treffen sich auch die anderen Elfen mehr oder weniger häufig hier, um im Forum über unterschiedlichste Themen zu debattieren. Viele dieser Themen sind hochphilosophisch – oder auch so weltfremd, dass selbst die diskutierfreudigsten Akademiemagier völlig überfordert wären. Die meisten hier führen solche Streitgespräche schon seit Jahrhunderten mit großer Regelmäßigkeit, und längst geht es kaum noch um die Sache, sondern nur noch um rhetorische Kunstgriffe. Da die Helden aber vermutlich kein Asdharria verstehen, werden sie wohl nie erfahren, dass hier gerade über die Stärken und Schwächen des „Sphärenmodells der neunzehn Kreise nach Ilmonddran“ diskutiert wird.

I7 UND I8: PARK

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im ersten Moment glaubt ihr, dieser Ausgang müsse ins Freie führen. Doch dann seht ihr die Decke, die sich auch über diesen Raum wölbt. Ihr blickt in einen Park, in dem blühende Büsche und Bäume stehen. Geschwungene Wege schlängeln sich durch Blumenbeete und kleine Teiche, Statuen ragen aus dem Grün hervor, das Summen von Insekten mischt sich mit dem Gesang unterschiedlicher Vögel. Alles strahlt eine wunderbare Harmonie aus, und mancher von euch verspürt den spontanen Drang, einen kleinen Spaziergang durch diesen Park zu machen.

Diese Beschreibung gilt für beide Räume, die auf gleiche Weise gestaltet sind. Es bedarf der Macht eines mächtigen Humusgeistes, um diese Parks am Leben zu halten, und immer wieder einmal müssen die Elfen auch eingreifen, um das fragile Gleichgewicht des Biotops aufrechtzuerhalten.

Da es hier keine geraden Linien gibt, sondern nur geschwungene Wege und unklare Grenzen zwischen den Beeten, wirkt alles wie natürlich gewachsen.

Die Statuen zeigen Götter und sagenhaften Gestalten aus der hochelfischen Geschichte, und an einigen Stellen laden Bänke oder sogar Pavillons zum Verweilen ein. In einem davon könntet die Helden Lysira antreffen (siehe Seite 98), die einer Eisharfe wundersam kristallklare Melodien entlockt und dazu leise singt. Auch Schnurrlöckchen und die anderen fliegenden Katzen halten sich oft in diesen Räumen auf. Allerdings sind hier auch oft andere Elfen unterwegs, vor denen man sich aber recht leicht verstecken kann.

19: DIE SCHNEIDEREI

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zarter, mehrstimmiger Gesang erfüllt diesen Saal. Es ist hell hier, die Gwen-Petryl-Steine an der Deckenkuppel leuchten heller als in den meisten anderen Räumen.

Ein kurzer Flur mündet in einen Saal, in dem einige Elfen arbeiten und dabei singen. Ein großes Gestell sieht aus wie ein Webstuhl, weiter hinten scheinen Fasern zu Seilen verarbeitet zu werden, aus großen steinernen Wannen steigt Dampf auf, und in der Mitte des Saals sitzen zwei Elfen an großen Spinnrädern und verarbeiten weiße Wolle zu Fäden.

Dies ist das Reich der Schneider, Weber, Spinner, Färber, Seiler – also all jener Tätigkeiten, die mit Stoff und Faserverarbeitung zu tun haben. In Regalen an den Wänden liegen Bündel mit feinsten Stoffen – weich, anschmiegsam und in den unterschiedlichsten Farbtönen eingefärbt. Aber auch mehrere Pelze und Ledersorten sind zu finden, von denen einige den Helden unbekannt sind, stammen sie doch von Fischen und anderen Wasserwesen. In den Wannen blubbert Färbemittel, und große Stoffstücke schwimmen darin. Feuermagie sorgt für die richtige Temperatur.

Die Wolle, die die beiden Elfen in diesem Moment verarbeiten, ist übrigens Yetihaar von dem jungen Yeti aus der Arena (siehe Seite 94). Das vierstimmige Lied, das die beiden während ihrer Arbeit singen, klingt fremdartig, aber auf faszinierende Art wunderschön. Es ist ein magisches Lied, mit dem die Elfen ihre Arbeit unterstützen und damit aus der eher zottigen Wolle sehr feine und weiche Fäden spinnen. Die beiden sind so sehr in ihre Arbeit vertieft, dass die Helden bis auf wenige Schritte an sie herankommen können, ohne bemerkt zu werden. Dann jedoch unterbrechen sie ihre Arbeit und blicken so erstaunt drein, als seien sie aus einem tiefen Schlaf erwacht, um nach wenigen Augenblicken zu einem gemeinsamen SOMNIGRAVIS anzusetzen. Sie brauchen dazu 4 Kampfrunden, und obwohl die hochelfische Variante anders ist als bei heutigen Zauberwirkern, kann ein Held nach einer gelungenen *Magiekunde*-Probe +4 erahnen, was die Elfen vorhaben. Werden sie dennoch nicht gestört, überfällt jeden Helden mit einer Magieresistenz von höchstens 5 auf einmal eine unglaubliche und unwiderstehliche Müdigkeit, sodass er sich auf der Stelle hinlegt und einschläft. Aus diesem Schlaf kann man mit einem kräftigen Klaps oder Tritt wieder erweckt werden, sodass die Elfen ihr Ziel vermutlich nur erreichen, wenn alle Helden einschlafen. Sollten sie feststellen, dass die erwartete Wirkung nicht eintritt, springt der eine auf und greift die Helden mit bloßen Händen an, während der andere einen Zauber wirkt, der dem ELFEN FREUNDE entspricht und alle Hochelfen über die Eindringlinge informiert. Für diesen telepathischen ‚Notruf‘ braucht er 4 ungestörte Kampfrunden. Kampfwerte für die beiden ungeübten Kämpfer finden Sie auf Seite 98.

An den Wänden der Saales sind einige Zimmer abgetrennt: die Wohnräume der hier arbeitenden Elfen, die Ähnlichkeit mit denen in der Arena haben.

20: DIE BILDHAVEREI

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein kurzer Flur mündet auch hier in einen großen Saal, der von Personen überfüllt zu sein scheint. Doch niemand davon bewegt sich – anscheinend sind es Skulpturen. Mehrstimmiger Gesang erklingt, ohne dass ihr seine Herkunft sehen könnt, aber er klingt nicht so anmutig, wie man es von Elfengesang erwarten sollte, sondern irgendwie angestrengter, mühevoller.

Dies ist das Reich der Bildhauer. Seit vor einigen Jahrhunderten der Skulpturenpark als Werkstatt aufgegeben wurde (siehe Seite 90), werden hier Steinstatuen angefertigt, zum Teil als Götterbilder, viele aber auch einfach nur als Kunstwerke. Bis auf einen recht kleinen Platz in einer Ecke steht der gesamte Saal voll mit Statuen in unterschiedlichen Größen und von unglaublicher Ausdruckskraft und feinstem Detailreichtum. Viele sind sogar zu Szenen vereint, so sieht man Elfenreiter im Kampf mit gewaltigen Trollen, eine Elfenabordnung bei der Verhandlung mit einer pferdegroßen Spinne, eine Kapelle mit exotischen Instrumenten, die von Nymphen und Faunen umtanzt wird, und dergleichen mehr. Die meisten Figuren sind lebensgroß, auf Regalen stehen aber auch große Sammlungen von kleineren Statuetten.

Der Gesang kommt aus der besagten Ecke, die noch nicht mit Statuen vollgestellt ist. Dort stehen vier Elfen (drei Frauen und ein Mann) um eine halbfertige Statue herum, haben sich an den Händen gefasst und starren ihr Werk singend an. Wer die Statue beobachtet, erkennt, dass sie sich verändert: Hier ist eine gesungene Variante des METAMORPHO am Werk, denn keine von all den Statuen hier wurde aus Stein gehauen, sondern durch Zauberei in die gewünschte Form gebracht.

Die Elfen sind ebenso wie diejenigen in der Schneiderei völlig in ihrer Arbeit gefangen und bemerken die Helden erst, wenn diese sozusagen neben ihnen stehen. Sie gehen allerdings forscher vor und beginnen mit einem FULMINICUS, der bei jedem Helden 2W6+5 SP anrichtet.

21: DIE KLANGWELT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sanftes Licht verleiht diesem Saal eine angenehme, behagliche Atmosphäre. Nichts ist zu hören. Mehrere Harfen und Lauten stehen bereit, auf einem Tisch liegen exotische Blasinstrumente, und andere Gerätschaften sind möglicherweise ebenfalls Musikinstrumente, auch wenn ihr deren Wirkungsweise nicht erkennen könnt.

Im Raum verteilt stehen Liegen mit dicken Polstern und gemütlich aussehende Sessel.

Hier trifft man sich zum gemeinsamen Musizieren, im Moment ist aber niemand hier. Wenn Sie einen Helden haben, der ein guter Musiker ist, findet er auf jeden Fall ein wunderschönes Instrument, das zu ihm passt und Klänge hervorbringt, die er bisher kaum für möglich gehalten hat (Proben auf *Musizieren* um 3 Punkte erleichtert).

DIE ALTE STADT

Dies ist das Wrack des Teils von Vayavinda, mit dem die Hochelfen vor über dreitausend Jahren in den Blauen See gestürzt sind. Seit fast zweitausend Jahren wird es nur noch selten betreten, und alles Organische ist hier längst verrotten

oder wenigstens völlig eingetrocknet. Außerdem gibt es keine Licht- und Wärmequellen, es ist also dunkel und kalt, wenn auch nicht so kalt wie draußen.

Der Gesamtumriss ist sechseckig, aber der Bereich kann auch größer sein als die sechseckigen Segmente der jetzigen Stadt. Wir haben diesen Teil an dieser Stelle nicht weiter beschrieben – sollten die Helden hierher vordringen, können Sie selbst die Überreste einer uralten und längst vergessenen Siedlung entwerfen.

Über der Stadt wölbt sich eine tiefschwarze Kuppel. Dabei handelt es sich schlicht um eine Schutzkuppel, die durch Ayandras Traum entstanden ist und die nur aus Magie besteht. Das Schwarze ist nichts anderes als das Seewasser.

DIE BEWOHNER

In der vergessenen Stadt leben heute noch etwa 120 Hochelfen. Keiner davon hat den Absturz der Stadt selbst erlebt, aber die Erinnerungen daran werden in Erzählungen lebendig gehalten. Die Elfen unterteilen sich in sechs Gilden, deren Mitglieder jeweils im gleichen Segment wohnen: Jäger und Krieger (in der Arena), die Denker (im Forum), die Schneider (in der Schneiderei), die Bildhauer (in der Bildhauerei) und die Priester (ebenfalls im Forum).

Sie alle sind gute Zauberer und Kämpfer, die sich teilweise einigermaßen, teilweise sehr gut ihrer Haut erwehren können. Über was für Magie sie im Einzelnen verfügen, sei Ihnen überlassen, wobei Sie sich gerne an den im Regelbuch beschriebenen Zaubern orientieren können, aber nicht darauf beschränken müssen. Im Folgenden beispielhafte Kampfwerte für Kämpfer und Nichtkämpfer.

Hochelfenkämpfer

Elfedegen: INI 14+IW6 AT 16 PA 12 TP IW6+3 DK N
LeP 27 AsP 35 AuP 30 WS 6 MR 6 RS 1 GS 7

Nichtkämpfer

Dolch: INI 12+IW6 AT 12 PA 10 TP IW6+1 DK H
LeP 25 AsP 38 AuP 25 WS 5 MR 7 RS 0 GS 7

Außer Lysira beherrscht kein einziger Elf eine menschliche Sprache. Untereinander sprechen sie Asdharia, aber sie können auch eine archaische Form des Isdira benutzen, mit dem sie sich üblicherweise mit Nicht-Elfen unterhalten.

Wir haben darauf verzichtet, hier eine Vielzahl an Charakteren zu beschreiben, da die Helden kaum mit ihnen in Kontakt treten werden. Nur Lysira und Ettgonisis, der derzeitige Anführer, erhalten jeweils einen kurzen Abschnitt.

Ebenso werden auch die Sklaven nicht unterschieden, hier beschreiben wir nur die beiden Söldnerinnen Rina und Carona sowie die alte Nivesin Leika, die die Sprecherin der Gefangenen ist. Wenn Sie weitere Persönlichkeiten brauchen, dann erfinden Sie sie.

LYSIRA

Die ehemalige Reifkönigin von Frigorn hat einen schweren Stand unter den Hochelfen. Erstens ist sie ein Halbblut, entstammt sie doch einer Liaison von Ettconisis mit einer Firnelfe, die sich vor über zweihundert Jahren hierher verirrt hatte. Damit sind zwar ihre beiden Eltern Elfen, aber nur der Vater ein Hochelf – was in den Augen der anderen Hochelfen ein deutlicher Makel ist. Die Verachtung, die ihr entgegengebracht wird, hat Lysira vor längerer Zeit dazu veranlasst, die Stadt zu verlassen. Nach mehrjähriger Suche fand sie die Sippe ihrer Mutter, doch auch dort wurde sie nicht mit offenen Armen empfangen, sondern als Außenseiterin betrachtet. Also kehrte sie zum Blauen See zurück, konnte sich aber nicht entschließen, wieder in die vergessene Stadt zu gehen. Stattdessen suchte sie die Menschen von Frigorn auf und errichtete sich dort mit Eiszauberei ihren kleinen Palast. Sie freundete sich mit den kurzlebigen Menschen an und später auch mit einer Yetisippe aus den Firnklippen, der sie aus einer großen Notlage hatte helfen können.

Doch diese Episode dauerte nicht lange (jedenfalls nicht nach dem elfischen Zeitbegriff). Der Schwarzmagier Zurbaran hatte Berichte über ihre Fähigkeiten gehört und wollte ihre Zauberei studieren, aber sie mochte ihn von Anfang an nicht. Schließlich versuchte er sie zu zwingen, und wären nicht einige Menschen zu Hilfe gekommen, wäre ihm das sogar gelungen. Nach diesem Erlebnis kehrte sie doch in die Stadt ihres Vaters zurück. Doch die Hochelfen verachteten sie noch mehr als vorher, hat sie durch ihr Weggehen doch gezeigt, dass sie ihre Gesellschaft nicht wertschätzt.

Aussehen: Lysira ist sehr schlank und mit 1,90 Schritt größer als die meisten Firnelfen. Die sehr großen hellblauen, strahlenden Augen und die ausgeprägten Wangenknochen verraten sofort, dass sie eine Elfe ist, von der typisch firnelfishen Herbheit ist allerdings nicht viel zu sehen. Das schneeweiße Haar reicht ihr bis zur Hüfte, und sie trägt immer nur weiße, fließende Kleidung mit Pelzbesatz und reicher Stickerei.

Verhalten den Helden gegenüber: Lysira ist einsam. Sie ist die einzige, die sich hin und wieder mit den menschlichen

Dienern unterhält, und auch mit den fliegenden Katzen hat sie sich angefreundet. Doch sie gehört keiner der Gilden an, sondern hilft immer mal hier oder dort, wo sie gerade akzeptiert wird. Damit ist sie auch die einzige, die Garethi und Nujuka spricht und sich mit den Helden unterhalten kann. Kommt es zu einer Begegnung, warnt sie die Helden vor dem Zorn der Hochelfen und bittet sie, so schnell wie möglich die Stadt zu verlassen. Sie kann ihnen auch die Funktionsweise des Sphärenschiffs *Iamandalwa* erklären (siehe Seite 87).

ETTgonisis, DER HERR DER ELFEN

Im Vergleich zu anderen Elfen sind Hochelfen traditionell hierarchisch organisiert, und so gibt es auch in der vergessenen Stadt einen Regenten, der über das Wohl und Wehe der Gemeinschaft entscheidet. Er gilt als Vertreter Ayandras und Verkünder ihres Willens. Ursprünglich wurde dieses Amt durch eine Abstimmung besetzt, doch Ettgonisis' Großmutter hat gegen Ende ihrer Regentschaft verkündet, es sei Ayandras Wille, dass das Amt von nun an vererbt werde – und so ist Ettgonisis vor etwa 300 Jahren zum Führer der Hochelfen geworden.

Er ist ein fähiger Zauberer und Bildhauer, gehört aber durch sein Amt zur Gilde der Priester und verbringt viel Zeit im Forum, wo er sehr lange und sehr verschachtelte Reden hält, denen nur wenige andere Redner etwas entgegensetzen können. Schon aus Tradition reduziert er jeden Kontakt mit der Außenwelt auf das nötigste Minimum. Er gibt sich überzeugt, dass dort draußen der Namenlose herrscht, dessen Armeen damals diese Stadt zum Absturz gebracht haben. Berichte und Hinweise, die schon seit langer Zeit Anderes behaupten, ignoriert er oder interpretiert sie als Verführungsversuche dieses doppelzüngigen Gottes. Er redet sich dabei zwar ein, nur um die Sicherheit seines kleinen Volks besorgt zu sein, in Wirklichkeit fürchtet er jedoch, dass der Kontakt mit der Außenwelt seinen Herrschaftsanspruch in Gefahr bringen könnte.

Dies hat vor zweihundert Jahren dazu geführt, dass sich einige seiner Untergebenen seiner Herrschaft entzogen, indem sie in einer Nacht-und-Nebel-Aktion die Stadt für immer verließen – unter ihnen Vilan. Über diesen Vorfall wird heute kaum noch gesprochen, denn Ettgonisis hat verkünden lassen, dass die ‚Verräter‘ den Einflüsterungen des Namenlosen erlegen und nur deswegen aus dem Wirkungsbereich Ayandras geflohen seien.

In größere Erklärungsnot brachte ihn allerdings seine Liaison mit einer Firnelfe, die am Rand des Sees mit schweren Verletzungen gefunden worden war, die sie im Kampf gegen Schneeharpyien davongetragen hatte. Er pflegte sie gesund, doch als er ihr verbieten wollte, über die Welt da draußen und die Geschehnisse der letzten drei Jahrtausende zu erzählen, verließ sie ihn und ging zu ihrem Volk zurück. Ihre gemeinsame Tochter Lysira weigerte sich jedoch, sie zu begleiten, denn sie glaubte ihrem Vater mehr als der Mutter. Später wuchsen Lysiras Zweifel jedoch immer weiter, bis sie sich entschied, ihre Mutter aufzusuchen.

Dass Lysira später zurückkehrte und um Wiederaufnahme

in der Stadt bat, hat ihn nur teilweise versöhnt, erinnert sie ihn doch auch immer wieder an ihre Mutter, die sich seinem Willen widersetzte. Sein kühles Verhalten, das ihr jederzeit verdeutlicht, dass sie keine ‚echte‘ Hochelfe ist, hat längst auf die anderen Hochelfen abgefärbt.

Aussehen: Ettgonisis ist knapp über zwei Schritt groß und selbst für einen Elfen recht schmal gebaut, aber dennoch eine beeindruckende Erscheinung. Er hat einen kleinen Mund, der selten lächelt, und nussbraunes, glattes Haar. Auf seiner Stirn prangt ein in goldener Farbe eintätowierter Stern, Zeichen seiner Königswürde. Diese Sitte geht auf die Legende der Sternenträger zurück, laut der alle Elfen, deren Schicksal sie aus der Menge hervorhob, ein sternenförmiges Geburtsmal auf der Schulter tragen. Seine Mutter trug dementsprechend einen tätowierten Stern auf der Schulter, befand jedoch, dass ein solches Mal an eine wichtigere Stelle gehöre, und wählte bei ihrem Sohn die Stirn dafür.

Verhalten den Helden gegenüber: Einerseits betrachtet Ettgonisis die Helden als primitive ‚Kurzlebige‘, also als Wesen, die intellektuell niemals an einen Hochelfen heranreichen können – was leicht dazu führen kann, dass er sie unterschätzt. Andererseits muss er dafür sorgen, dass die Helden kein Wissen über „die Welt da draußen“ verbreiten. Normalerweise lassen sich die meisten Gefangenen recht gut einschüchtern, und schließlich spricht ja auch kein Hochelf ihre Sprache. Die Tatsache, dass sie von selbst einen Weg hierher gefunden haben, macht ihn jedoch vorsichtig, und er wird sie deswegen besonders streng behandeln.

Faust (Raufen): INI 10+1W6 AT 14 PA 13 TP(A) 1W6 DK H
Elfedegen: INI 13+1W6 AT 16 PA 11 TP 1W6+3 DK N
Kristallbogen: INI 10+1W6 FK 18 TP 1W6+4
LeP 28 AsP 50 AuP 30 WS 6 MR 8 RS 1 GS 6

Ettgonisis beherrscht Zauber, die allen im **Basisregelbuch** genannten Elfenzaubern entsprechen, mit ZfW von 10 und mehr. Darüberhinaus können Sie ihm auch noch weitere Zauber nach Ihrer Vorstellung zugestehen – er ist ein ernsthafter Gegner der Helden. Übertreiben Sie dabei aber nicht, denn er sollte nicht unbesiegbar sein.

DIE FLIEGENDEN KATZEN

Die Elfen von Vayavinda hielten sich eine besondere Art von Haustieren: intelligente Katzen mit Flügeln. Diese Wesen waren schon damals nicht sehr verbreitet in Aventurien, und seitdem sind die verbleibenden Exemplare vermutlich längst ausgestorben. Doch in der versunkenen Stadt haben sie überlebt. Sie können nicht zaubern, sind aber ungewöhnlich gute Flugartisten, wenn man ihren vergleichsweise schweren Körper bedenkt. Vor allem aber sind sie kleine Schelme, die ihre gutartigen Scherze mit jedem treiben, der ihnen nicht entgehen kann. Die meisten Hochelfen akzeptieren die Streiche der fliegenden Katzen, solange sie es nicht übertreiben, und die Sklaven können sowieso wenig gegen sie ausrichten, ohne mit noch übleren Scherzen rechnen zu müssen.

Insgesamt streifen etwa vierzig fliegende Katzen durch die Stadt, wobei sie sich gerne kleine Nester aus Stoffresten und anderen weichen Materialien an Orten bauen, die für die Elfen nur unter Mühen zu erreichen sind, zum Beispiel in den Wipfeln der Parkbäume.

Die wohl dreisteste, aber auch cleverste unter ihnen heißt *Schnurrlockchen*. Sie ist sehr umtriebig und streift ständig durch sämtliche Räumlichkeiten, immer in der Hoffnung, irgendetwas Neues zu entdecken – wie zum Beispiel die Helden. Sie hat den menschlichen Sklaven lange gelauscht, sodass sie leidlich Garethi und Nujuka sprechen kann.

Aussehen: Schnurrlockchen ist eine nachtschwarze Katze mit drei weißen Pfoten und einer weißen Schwanzspitze. Die Befiederung ihrer Flügel schimmert ebenfalls schwarz, es zieht sich aber ein hellgrauer Streifen quer darüber.

Verhalten den Helden gegenüber: Da sie an völlig unerwarteten Orten hocken kann, ist sie vermutlich die Erste, die die Helden entdeckt, und dann von unstillbarer Neugier gepackt wird, wer denn diese Eindringlinge sind. Zuerst belauscht und beobachtet sie sie – und wenn die Helden freundlich wirken, nähert sie sich ihnen sogar und spielt handzahme Schmuskatze. Irgendwann wird sie dann plötzlich anfangen zu sprechen (und sich köstlich über die verwunderten Gesichter der Helden amüsieren). Solange sich die Helden allerlei harmlosen Schabernack der Katze gefallen lassen, ist sie gerne bereit, ihnen alles zu erzählen, was sie weiß. Sie ist recht gut über die verschiedenen Bewohner und die Räumlichkeiten der Stadt informiert und kann auch als Führerin dienen. Von der Geschichte der Stadt oder der Hochelfen weiß sie allerdings nichts, denn so etwas hat sie nie interessiert. Dabei warnt sie die Helden ausdrücklich vor den Hochelfen, die nicht besonders gut auf Menschen zu sprechen sind und sie entweder zu Sklaven oder zu Gegnern für ihre Übungskämpfe machen. Wenn die Helden sie um Hilfe bitten, erzählt sie von der „Herrin Lysira“, mit der sie befreundet ist und die ihnen bestimmt weiterhelfen könne.

Möglicherweise können die Helden sie aber auch überzeugen, einige der anderen fliegenden Katzen dazu zu überreden, ihnen auf irgendeine Weise zu helfen, die ihr eigenes Leben nicht in Gefahr bringt. Das müssen Sie abhängig von der Situation entscheiden.

Krallen: INI 12+IW6 AT 13 PA 7 TP IW6+2 DK H
LeP 16 **AuP** 30 **WS** 4 **MR** 4 **RS** 1 **GS** 8 (in der Luft 14)

GRAUSCHNAUZ

Wenn Sie mögen, können Sie eine weitere interessante Figur ins Spiel bringen: *Grauschnauz* ist die mit Abstand älteste fliegende Katze. Der Kater ist im Alter erblindet, an einigen Stellen ist sein Fell schon ausgefallen, an anderen zumindest ergraut. Seine Artgenossen verehren ihn und versorgen ihn mit allem, was er braucht, denn er verlässt sein Nest nicht mehr. Wo dieses Nest genau liegt, bleibt Ihnen überlassen, möglicherweise sogar in einem Raum der alten Stadt.

Grauschnauz hat mit der Altersweisheit seinen Spaß am Schabernack verloren (aber wenn Sie wollen, können Sie ihn als altgewordenen Lüstling darstellen, der auch menschlichen oder elfischen Frauen wenigstens mit seinen Sprüchen nachstellt). Er hat in seiner Jugend oft gelauscht, wenn die Elfen ihre Debatten im Forum abgehalten haben, darum weiß er auch viel über ihren Glauben, ihre Weltsicht und ihre Geschichte. So können Sie ihn als Informationsquelle und Ratgeber nutzen, der den Helden alles verrät, was Sie ihnen an Wissen geben wollen.



Grauschnauz

LEIKA, SPRECHERIN DER SKLAVEN

Die gut vierzigjährige Nivesin kann sich nur noch dunkel an Tageslicht und die Weiten der Tundra erinnern, durch die sie als Kind gezogen ist, denn sie ist seit etwa dreißig Jahren hier. Ihr untersteht die Küche, in der alle Speisen für die Hochelfen, aber auch die anderen Bewohner der Stadt hergerichtet werden. Weiterhin ist sie eine kompetente Heilerin, was wichtig ist, da die Sklaven es nicht wagen, ihre Herren wegen kleinerer Verletzungen oder Erkrankungen zu belästigen.

Leika ist der festen Überzeugung, dass es den Sklaven hier viel besser geht als an irgendeinem anderen Ort der Welt. Deswegen will sie es auch auf keinen Fall riskieren, dass die Helden irgendetwas am Status quo verändern oder gar versuchen, irgendwelche Sklaven zur Flucht zu bewegen.

Aussehen: Leika ist nur 1,60 Schritt groß und pummelig, hat aber ein sehr energisches Auftreten. Wie bei ihrem Volk üblich, hat sie leicht mandelförmige Augen, und ihr kupferrotes Haar ist von vielen grauen Strähnen durchsetzt.

Verhalten den Helden gegenüber: Wenn die Helden die Sklaven ansprechen, wird sich Leika sehr schnell einmischen. Sie macht dabei keinen Hehl daraus, dass sie den Elfen gegenüber loyal ist. Und so wird sie die Helden auch bei der erstbesten Möglichkeit verraten.

Faust (Raufen): INI 8+IW6 AT 9 PA 8 TP(A) IW6 DK H
Pfanne: INI 17+IW6 AT 10 PA 4 TP IW6+1 DK N
LeP 28 AuP 26 WS 6 MR 4 RS 0 GS 5



RINA UND CARONA

Die beiden Söldnerinnen aus Frisund gehörten einer Expedition an, die in der Nähe des Blauen Sees in einen heftigen Schneesturm geraten ist. Sie glaubten sich schon verloren, wachten dann aber plötzlich in diesen Räumlichkeiten wieder auf. Noch immer sind sie sich nicht ganz sicher, ob sie nun im Totenreich gelandet sind, obwohl sie sich das immer ganz anders vorgestellt hatten. Da sie sich aber nicht einfach den Befehlen der Elfen unterwerfen wollten, wurden sie in diesem Kerker gelassen, gemeinsam mit einem thoralischen Gefährten. Sie haben keine Ahnung, wo sie sind, und wissen auch nicht, dass sie als Übungspartner (sprich: Opfer) für die elfischen Kämpfer vorgesehen sind.

Aussehen: Rina ist 1,78 Schritt groß und sehr breitschulterig. Sie hat sich eine Glatze scheren und darauf einen Löwinnenkopf tätowieren lassen, um ihre Verbundenheit zur Kriegsgöttin Rondra zu demonstrieren. Beim Kampf gegen einen Ork hat sie drei Finger der linken Hand verloren, nur Zeigefinger und Daumen sind geblieben. Carona hingegen ist 1,94 Schritt groß und schlanker, dafür aber auch schneller und eleganter als ihre Freundin. Sie hat einen blonden Pferdeschwanz und lustige Grübchen in den Wangen, die so gar nicht zu ihrer sehr derben Sprache passen wollen.

Verhalten den Helden gegenüber: Rina und Carona sind den Helden sehr dankbar, wenn sie befreit werden, und werden sie nach Kräften unterstützen, um wieder nach draußen zu kommen. Sie sind gute Kämpferinnen, allerdings keine besonderen Pläneschmiede – man muss ihnen also schon sagen, wo sie hinschlagen sollen. Damit eignen sie sich allerdings auch sehr gut dazu, bei einem Scharmützel getötet zu werden, um den Helden die Gefahr zu verdeutlichen, in der sie schweben.

Faust (Raufen): INI 10+IW6 AT 12 PA 12 TP(A) IW6+1 DK H
Schwert: INI 10+IW6 AT 14 PA 12 TP IW6+4 DK N
LeP 30 AuP 30 WS 5 MR 4 RS 0 GS 7

MÖGLICHE GESCHEHNISSE

Auf den letzten Seiten haben Sie erfahren, welche Räumlichkeiten es in der Stadt gibt und welches die wichtigsten Personen sind. Was aber während des Aufenthaltes der Helden hier geschieht, hängt in erster Linie von deren Vorgehen ab und kann deswegen hier nicht vorausgesehen werden. Einerseits ist das Spiel umso spannender für die Spieler, je mehr Freiheiten und Entscheidungsmöglichkeiten sie haben, andererseits kann es geschehen, dass sie durch falsche Entscheidungen ihre eigenen Freiheiten sehr schnell beschränken. Hier sollten Sie versuchen, die Spieler durch Hinweise auf die richtigen Spuren zu schicken, ohne ihnen dabei ein bestimmtes Vorgehen vorzuschreiben. Das verlangt ein bisschen Mut zur Improvisation von Ihnen, aber keine Angst, das ist gar nicht so schwer. Allerdings müssen Sie ab-

schätzen, wie deutlich Sie Ihre Hinweise gestalten müssen. Wundern und ärgern Sie sich aber nicht, wenn das Spiel ganz anders abläuft, als von Ihnen erwartet. Machen Sie immer das Beste draus.

ERSTE HINWEISE

Es wäre schön, wenn die Helden möglichst lange unentdeckt bleiben, denn dann können sie in Ruhe viele unterschiedliche Räume untersuchen und viel über die Lebensweise der Hochelfen herausfinden. Sobald die Elfen sie jedoch bemerken, werden sie sie überwältigen und versklaven, was ihre Bewegungsfreiheit minimiert. Je nachdem, wie die Begeg-

nung mit Vilan abgelaufen ist, könnten die Helden auf die Idee kommen, den Hochelfen ganz offen entgegenzutreten. Doch auch dann würden diese sie keineswegs als Gäste betrachten, sondern als potentiell gefährliche Eindringlinge. Andererseits ist es auch nicht ganz auszuschließen, dass die Spieler nach Computerspiel-Manier glauben, einfach von Raum zu Raum gehen und dabei alles niederknüppeln zu können, was sich ihnen in den Weg stellt. Eine solche Vorgehensweise würde nach hinten losgehen, denn die Elfen sind überlegene Gegner, die in zu großer Zahl hier leben, als dass ein solches Vorgehen von Erfolg gesegnet sein könnte. Deswegen sollten Sie den Spielern möglichst frühzeitig klar machen, was sie von den Hochelfen zu erwarten haben. Eine Möglichkeit ist der Kampf in der Arena (siehe Seite 93), eine zweite die folgende Szene – Sie können natürlich auch eine andere entwerfen, die ähnliche oder bessere Wirkung erzielen soll. Wo diese Szene spielt, ist egal (notfalls müssen Sie die Beschreibung ein wenig anpassen), solange es nur ein Raum ist, in dem sich Elfen und Menschen überhaupt aufhalten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In diesem Raum halten sich etwa ein Dutzend Elfen auf, die an unterschiedlichen Werkstücken arbeiten oder in kleinen Grüppchen zusammenstehen und sich in ihrer merkwürdigen, zweistimmigen Sprache unterhalten. Eine alte, gebrechlich aussehende Menschenfrau geht zwischen ihnen umher, in der Hand einen Krug, aus dem sie die Becher der Elfen füllt, wenn diese ihr ein Zeichen geben. An ihrer Körperhaltung seht ihr, dass sie möglichst unauffällig zu sein versucht, wie ein Diener inmitten einer höfischen Gesellschaft. Gerade als sie hinter einem der Elfen vorbeigehen will, macht dieser eine ausladende Handbewegung, mit der er wohl seine Erzählung untermalen will. Es sieht nicht so aus, als würde er absichtlich nach ihr schlagen, doch seine Hand trifft ihren Arm und sie lässt mit einem erschrockenen Aufschrei den Krug fallen, der auf dem Boden in tausend Stücke zerplatzt.

Sofort tritt völlige Stille ein, alle schauen auf die Sklavin, die den Elfen vor ihr anschaut wie ein Kaninchen die Schlange. Sie fällt auf die Knie, blickt zu Boden und murmelt etwas – zu leise, als dass ihr es verstehen könntet. Doch der Elf scheint nicht gewillt zu sein, die Entschuldigung anzunehmen. Er deutet mit der ausgestreckten Hand auf sie und beginnt, leise zu singen. Panik ist im Blick der Alten zu sehen, als sie eine Scherbe aufhebt, langsam zu ihrer Schläfe führt und sich selbst einen langen, blutenden Schnitt quer über die ganze Stirn zufügt. Sie wirkt dabei, als könne sie ihre eigene Hand nicht kontrollieren.

Als das geschehen ist, wenden sich alle Elfen wieder ihren unterbrochenen Tätigkeiten zu, während die Alte tonlos schluchzend beginnt, die Scherben aufzusammeln und die vergossene Flüssigkeit mit ihrem Kleid aufzuwischen. Die ganze Zeit läuft ihr das Blut übers Gesicht, aber die Elfen würdigen sie keines weiteren Blickes mehr.

SPRACHE UND VERSTÄNDIGUNG

Die Hochelfen benutzen untereinander einen Dialekt des Asdharia, des Hochelfischen, das nur zweistimmig gesprochen werden kann. Wenn sie sich an einen Menschen wenden, verwenden sie ein archaisches Isdira, das die meisten Sklaven auch leidlich bis gut verstehen. Menschliche Sprachen versteht jedoch kein einziger von ihnen – außer Lysira. Die Sklaven sprechen untereinander alle möglichen Sprachen, am verbreitetsten ist aber Garethi. Auch die fliegenden Katzen sprechen Isdira, wenn auch mit schnurrenden und fauchenden Lauten untermalt, verstehen aber auch zum Teil menschliche Sprachen und teilweise Asdharia (das sie aber nicht sprechen können).

Seien Sie sich der Gefahr bewusst, dass sehr auf Ehre bedachte Helden diese Szene auch gerade als Ansporn sehen könnten, der ‚armen Alten‘ sofort zu Hilfe zu kommen. Möglicherweise können ihre Gefährten sie davon abhalten. Wenn nicht, dann ist hier der Zeitpunkt gekommen, an dem diese Helden lernen, dass es töricht ist, sich aus Gründen der Ehre einer Übermacht entgegenzustellen – und ein Dutzend dieser Elfen, die offensichtlich über starke Beherrschungsmagie verfügen, sind nun mal eine Übermacht. Wenn die anderen Helden wenigstens noch so geschickt sind, nicht mitzulaufen, dann werden sie möglicherweise nicht bemerkt und haben später die Möglichkeit, den gefangenen Gefährten zu befreien.

DIE VERFOLGER

Sollten die Helden Nastasia und ihre Leute noch nicht unschädlich gemacht haben (siehe Seite 78 und 79), dann dringen sie kurz hinter ihnen in die Stadt ein – und werden prompt von den Elfen ertappt. Die Helden können dann aus einem Versteck heraus beobachten, wie die Elfen sie mit Magie und Waffengewalt sehr schnell und brutal überwältigen. Auch danach sollten sie gewarnt sein, dass sie sich mit den Hausherrn besser nicht anlegen.

HERUMSCHLEICHEN

Es ist seit Jahrhunderten nicht geschehen, dass jemand von außen in diese Stadt eingedrungen ist. Vorher gab es kleinere Vorfälle mit Schneeharpyien, aber danach wurde das Eingangstor besser versteckt – und die Harpyien stehen versteinert in der Abschiedshalle als ewige Mahnung.

Dementsprechend rechnen die Hochelfen überhaupt nicht mit Eindringlingen und fühlen sich völlig sicher. Dazu kommt, dass ständig menschliche Sklaven (und ein paar fliegenden Katzen) durch die Räume huschen, also nicht jedes Geräusch sofort als verdächtig erscheint. So lässt es sich erklären, dass die Helden recht lange unbemerkt durch die Stadt schleichen können und sogar die Möglichkeit haben, recht nahe an die Elfen heranzukommen, ohne dass sie entdeckt werden.

Um die Spannung zu erhöhen, können Sie an passenden Stellen dennoch *Schleichen-* oder *Sich Verstecken-*Proben verlangen. Bei misslungenen Proben können Sie ein- oder zweimal zu dem üblichen Trick greifen: Ein Elf schaut nach, woher das merkwürdige Geräusch gekommen ist, und dann huscht eine geflügelte Katze vorbei, sodass der Elf beruhigt ist und nicht genauer hinsieht. Aber dies sollten Sie nicht überbeanspruchen, sonst glauben die Helden (zu Recht), dass sie sich alles erlauben können und der Ausgang ihrer Probe keinerlei Bedeutung hat. Wenn die Helden also zweimal ‚Glück gehabt‘ haben und immer noch nicht vorsichtiger werden, dann werden sie halt doch schließlich entdeckt.

KLEIDUNG UND AUSTRÜSTUNG

In der Stadt ist es warm genug, um in normaler Kleidung herumzulaufen. Die Helden tragen aber (wahrscheinlich) noch die dicken Jacken und Mäntel, mit denen sie durch den Schnee gereist sind. Diese Kleidung behindert nicht nur, sondern sie ist auch viel zu warm. Darüberhinaus haben die Helden vermutlich auch noch Rucksäcke voller Ausrüstung dabei: Seile, Waffen, Proviant, möglicherweise sogar Zelte und Schlafdecken.

Machen Sie die Spieler ruhig darauf aufmerksam, dass sie mit diesem Gepäck bei vielen Proben zusätzliche Behinderung erleiden (eine BE von +2 bis +5 ist angemessen). Es wäre also klug, wenigstens einen Teil davon irgendwo zurückzulassen. Je nachdem, wo sie das tun, kann es natürlich geschehen, dass jemand das Gepäck entdeckt – woraufhin nach den Eindringlingen gesucht wird.

Außerdem kann es geschehen, dass die Helden diese Dinge bei einer Flucht zurücklassen müssen. Wenn es sich um wichtigen Besitz handelt, könnte das ein Anreiz sein, später noch einmal in die Stadt zurückzukehren.

AUFMERKSAME HELFER

Wie oben bereits angedeutet, treibt sich die neugierige Katze Schnurrlockchen überall in der Stadt herum und wird dabei selbst kaum beachtet. Damit ergibt sich die Möglichkeit, dass sie die Helden auf sich aufmerksam macht und ihnen Hilfe anbietet (siehe Seite 100). Über sie können Sie die Helden dann auch an Lysira geraten lassen (oder an Grauschnauz). Wenn Ihnen das lieber ist, können Sie die Helden auch vorher schon eine Szene beobachten lassen, in der sich Lysira von den anderen Elfen abhebt, indem sie zum Beispiel von den Elfen ignoriert wird, aber ein Herz für die Sklaven zeigt. Dann könnten die Helden eine Situation abpassen, in der sie die ehemalige Reifkönigin alleine antreffen. Als Kombination dieser Möglichkeiten machen Sie die Helden auf Lysira aufmerksam, und dann führt Schnurrlockchen sie zu ihr hin.

Außer den fliegenden Katzen ist Lysira die einzige Person, die zu den Helden hält und sie nicht verrät. Sie warnt die Helden ausdrücklich davor, sich den Elfen oder den Sklaven zu zeigen. Und auch einen Angriff schätzt sie als schieren Selbstmord ein.

Sollten die Helden bereits auf der Flucht sein, warnt sie sie dringend vor einer Benutzung des Eingangsschachtes: „Es ist ein Leichtes, den dort wirkenden Zauber vorübergehend zu unterbinden – und dann stürzt ihr in die Tiefe wie ein Stein.“ Als Alternative nennt sie ihnen das Sphärenschiff *Iamandalwa* und verrät auch, dass das Sphärentor aktiviert wird, sobald sich jemand auf die Steuerbank des Schiffes setzt. Notfalls ist sie auch bereit, die anderen Elfen durch ein Ablenkungsmanöver lange genug aufzuhalten, damit die Helden eine Fluchtmöglichkeit haben. Über die Traumperle (siehe Seite 92) wird sie jedoch keinesfalls ein Wort verlieren, denn sie will die Stadt und ihre Bewohner nicht in Gefahr bringen. Dies könnte dafür aber Schnurrlockchen tun, die nicht genau weiß, was es mit der Perle auf sich hat, aber überzeugt ist, dass sie sich als hervorragendes Mittel für eine Ablenkung eignen würde.

KONTAKT MIT DEN SKLAVEN

Wenn die Helden sich den Sklaven offenbaren, reagieren die eher bestürzt als erfreut. Sie sind zwar einerseits hilfsbereit, wenn die Helden hungrig oder verletzt sind, würden aber niemals etwas tun, was gegen die Interessen ihrer Herren verstößt. Dazu haben sie viel zu große Angst vor einer Bestrafung und können sich nicht vorstellen, dass sie oder die Helden etwas gegen die Elfen ausrichten können. Sie bringen die Helden daher zu Leika, die den Helden zwar zuhört, ihnen aber dann dringend rät, sich zu stellen: „Das Leben hier ist sehr komfortabel!“

Hören sie nicht auf sie, nutzt sie die nächste Gelegenheit, um die Helden zu verraten.

VERFOLGT

Wenn die Elfen herausfinden, dass sich Eindringlinge in der Stadt befinden – weil sie das Gepäck gefunden haben, weil Leika sie verraten hat oder weil sie gesehen worden sind –, schwärmen sie in kleinen Gruppen aus und durchkämmen jeden Raum, um die Fremden zu finden. In diesem Fall sollte den Helden klar sein, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis sie gefunden und dann unweigerlich auch gefangen werden. In diesem Fall können ihnen aufmerksame Helfer zur Seite springen (siehe oben) und verraten, wie sie die Stadt sicher verlassen können.

Gestalten Sie dann eine aufregende und spannende Verfolgungsjagd, bei der die Helden sich wirklich Mühe geben müssen, um davonzukommen. Es kann dabei auch zu Kämpfen kommen, wenn sie von einem Elfentrupp entdeckt worden sind, aber dabei sollten ihnen sehr klar werden, dass sie das nicht allzu oft schaffen, da ihnen bald die Lebens- und Zaubertränke ausgehen (wenn sie denn überhaupt noch welche haben).

Wenn die Helden es schaffen, in die Abschiedshalle zu gelangen (siehe Seite 85), stellen sie fest, dass sie nicht nach oben kommen, denn die Funktion des ‚Aufzugs‘ ist unterbrochen. So bleibt ihnen wirklich nur noch das Sphärenschiff.

MÖGLICHER STOLPERSTEIN: STOLZE SPIELER

Eine Gefangennahme von Helden ist manchmal eine kritische Sache, denn manche Spieler mögen es gar nicht, wenn ihnen die Handlungsfähigkeit entzogen wird. Sie betreiben Rollenspiel, um selbst entscheiden zu können, also verlieren sie den Spaß daran, wenn sie diese Freiheit verlieren. Darum lassen sie ihre Helden lieber bis zum letzten Blutstropfen und Astralpunkt kämpfen, statt sich überwältigen zu lassen. Das genannte ‚Schlaflied‘ ist dann zwar eine Möglichkeit, die Helden eine solche Situation überleben zu lassen, aber es kann dennoch zu Frustration und dauerhaftem Ärger führen. Wenn Sie das Gefühl haben, dass genau das in Ihrer Runde geschehen kann, dann sollten Sie entweder die Gefangenschaft vermeiden, wenn es geht – oder aber mit den betreffenden Spielern sprechen, wenn es schwierig zu werden droht. Machen Sie ihnen klar, dass eine solche Gefangenschaft nur ein Stilmittel ist, um sie in noch spannendere und forderndere Situationen zu bringen, der Triumph des Entkommens nachher also umso größer sein wird.

GEFANGEN

Wenn sich die Helden einer zu großen Gruppe von Elfen entgegenstellen (oder ihnen mit friedlichen Absichten gegenüber treten), dann werden sie gefangen genommen. Das kann auf drei Weisen geschehen: Entweder sie ergeben sich, sobald die Elfen das verlangen, oder es kommt zu einem Kampf, bei dem sie bald einsehen müssen, dass sie keine Chance haben. Die dritte Möglichkeit ist die schnellste: Die Elfen singen sie gemeinsam in einen tiefen Schlaf. Sobald mindestens fünf Elfen gemeinsam ihr ‚Schlaflied‘ anstimmen, muss jeder Held pro Kampfrunde eine KO-Probe machen. Sobald eine Probe misslingt, überkommt ihn eine ungeheure Müdigkeit. Er kann nur durch gelungene *Selbstbeherrschungs*-Proben verhindern, sich sofort niederzulassen

und einzuschlafen (eine Probe pro KR). Ein eingeschlafener Held kann zwar durch einen Stoß oder Tritt geweckt werden, muss dann aber sofort mit seinen *Selbstbeherrschungs*-Proben fortfahren, solange die Elfen singen.

Je nachdem, wie gefährlich die Helden bis hierhin gewirkt haben, werden sie von den Elfen entweder als Übungskämpfer vorgesehen oder als Sklaven. Auf jeden Fall nimmt man ihnen ihre Ausrüstung und Waffen weg (diese Sachen lagern in einem kleinen Raum bei der Arena).

Wenn die Helden sich darauf einlassen, können sie einige Zeit als Sklaven verbringen und nebenher weitere Erkundigungen über die Stadt einholen. In dieser Zeit müssen sie einfache Arbeiten verrichten (in der Küche helfen, Pilze ernten, putzen oder eben als Kampfpartner dienen), zu denen sie Leika einteilt.

Wenn Sie glauben, dass die Helden sich darauf nicht einlassen werden, dann können Sie ihnen auch sehr bald eine Möglichkeit geben, sich zu befreien. Das kann durch die Hilfe von Lysira oder Schnurrlockchen geschehen, aber auch durch die eigene Cleverness ... wenn sie denn vorhanden ist. Auch in diesem Fall sollte es zu einer Verfolgung kommen, die allerdings nicht in einer neuen Gefangenschaft enden sollte, sondern im großen Finale.

ELFISCHE HELDEN

Natürlich reagieren die Hochelfen anders auf einen elfischen Helden als auf Menschen oder Zwerge. Zunächst betrachten sie ihn ganz selbstverständlich als Anführer der Gruppe und zeigen sich sehr verwundert, wenn dem nicht so ist. Dennoch werden sie weiterhin immer ihn ansprechen.

Ein solcher Held wird auch in Gefangenschaft besser behandelt als die anderen und keinesfalls der Obhut Leikas übergeben, sondern allerhöchstens mit etwas ehrenvolleren Aufgaben betraut.

Im Status steht er damit irgendwo zwischen Menschen und Hochelfen. Vielleicht findet sich ja auch ein Hochelf, der einem amourösen Abenteuer mit einem ‚wildem Elfen‘ nicht abgeneigt gegenübersteht.

Was für Möglichkeiten sich aus einem elfischen Helden letztlich ergeben, können Sie selbst entscheiden.

DAS FINALE

DIE ZERSTÖRUNG DER PERLE

Die Zerstörung der Traumperle läutet das Ende dieses Abenteuers ein. Das geschieht entweder aus Versehen durch einen gierigen Helden, der sie schlicht an sich bringen will, oder ganz bewusst nach einem Hinweisse, vermutlich von Schnurrlockchen. (Wenn es sich ergibt, kann der Hinweis auch von jemand anderem kommen, zum Beispiel in einem Gespräch, das die Helden belauschen.)

Die Auswirkungen der Zerstörung finden Sie auf Seite 92 beschrieben. Wenig später kommen mehrere Elfen herangestürzt, und es ist keine *Menschenkenntnis*-Probe notwendig, um ihnen Panik anzumerken. Sie schwärmen aus, um die

Auswirkungen der Katastrophe zu minimieren, während Ettgonis und einige weitere Elfen hier einen sehr fremdartigen Gesang anstimmen, mit dem sie Ayandra beruhigen und ihre Traumkraft wieder voll herstellen wollen.

Den Helden sollte klar werden, dass hier etwas sehr Gefährliches in Gang gesetzt worden ist – spätestens wenn von oben aus der alten Stadt kaltes Wasser herunterfließt und den Boden zu bedecken beginnt.

ES GEHT RUND

Von diesem Augenblick an herrscht Chaos in der Stadt. Die Elfen laufen durcheinander und suchen einerseits den

PREISE FÜR AUSRÜSTUNG

Gegenstand	Kili	Irgeloff
Hundeschlitten mit Hunden und Lenker (Miete pro Tag)	1 D	1,2 D
Hundeschlitten ohne Hunde (Kaufpreis)	50 D	55 D
Hundegespann (Kaufpreis für 6 Firnläufer)	90 D	90 D
Dachsschlitten mit Dachsen und Lenker (Miete pro Tag)	1 D	—
Dachsschlitten mit 6 Dachsen (Kaufpreis)	210 D	—
Skier (Paar)	2 D	18 S
Schneeschuhe (Paar)	12 S	1 D
Proviant (pro Tagesration)	4 H bis 1 S	4 H bis 4 S
Hundefutter (pro Tagesration)	2 H	2 H
Dachsfutter (pro Tagesration)	3 H	—
Spitzhacke oder Eisbeil	2 D	2 D
Anaurak	15 S	2 D
Pelzjacke	12 S	10 S
Pelzmantel	14 S	14 S
Wollkleidung	2 S	2 S
Wollmütze	2 H	2 H
Fellmütze	3 S	28 H
Wollfäustlinge	3 H	3 H
Pelzfäustlinge	2 S	18 H
Gefütterte Stiefel	28 H	35 H
Schneebrille	1 H	3 H
Zelt	3 D	28 S
Wolldecke	2 S	2 S
Pelzdecke	1 D	9 S
Feuerholz (pro Tagesration)	2 H	1 H

Grund für den Vorfall, andererseits sind sie bemüht, die Folgen zu mildern. Wenn sich die Helden nicht allzu ungeschickt verhalten, sollten sie jetzt bis in den Hafen gelangen. Begreifen sie zunächst die Gefahr nicht, in der sie schweben, dann können Lysira oder Schnurröckchen nachhelfen – auch dann, wenn die Helden ihnen bisher noch gar nicht begegnet sind.

Gestalten Sie diese Szene möglichst schnell und spannend, und nehmen Sie sich dabei ruhig das Finale von klassischen Abenteuerfilmen zum Vorbild, bei denen am Ende alles zusammenbricht und die Protagonisten nur knapp entkommen.

Die Sklaven laufen panisch umher, teilweise völlig kopflos, teilweise von den Elfen mit irgendwelchen mehr oder weniger sinnvollen Aufträgen ausgestattet. Die Elfen verhalten sich ebenfalls wie aufgeschreckte Hühner, und wenn sie die Helden entdecken, greifen sie sie gnadenlos an – allerdings nie in größeren Verbänden. Durch das Auftauchen von größeren Elfengruppen können Sie die Helden allerdings auch in die Richtung jagen, in die sie sollen: zum Hafen.

Zwischendurch erbeben die Felsen unter dem Ansturm gewaltiger Wasserwesen, und kleinere (Mosaik- oder Leucht-) Steine stürzen von der Decke. Wasser strömt herein und verteilt sich – allerdings steigt es sehr langsam, denn die zu überschwemmende Fläche ist sehr groß.

Im Hafen ist der Höhepunkt des Abenteuers gekommen:

Hier strömt das Seewasser wie ein kleiner Wasserfall durch die undicht gewordene Barriere und hat den Boden bereits zwei Spann (40 Zentimeter) tief bedeckt. Vor allem aber ist Pracuhl inzwischen eingedrungen: ein gewaltiger Kraken mit insgesamt dreizehn Armen. Mehrere Elfen bekämpfen ihn mit Bögen, Schwertern und Zauberei, doch sie haben sichtliche Mühe, gegen ihn anzukommen. Die Helden können beobachten, wie ein Elf von einem der Fangarme ergriffen und schreiend zu dem riesigen Schnabel im Zentrum des Leibs gezerrt wird.

Sollten die Helden auf die Idee kommen, den Elfen helfen zu wollen, werden sie sehr schnell herausfinden, dass diese sie als Feinde betrachten, die dieses Unglück erst heraufbeschworen haben. Und so greifen die Elfen sie ihrerseits an. Gestalten Sie aber auch einen solchen Kampf eher spektakulär und dramatisch als regelgenau, denn jeder Gegner der Helden kann von einem Tentakel attackiert werden – und die Helden natürlich auch, wenn sie dem Kraken zu nahe kommen. Wichtig ist, dass die Spieler begreifen: Es geht um wenige Augenblicke. Mit jedem Moment, in dem sie die Möglichkeit einer Flucht mit dem Sphärenschiff nicht nutzen, schwinden ihre Chancen, heil herauszukommen. Irgendwann werden die Elfen begreifen, was die Helden vorhaben, und sie aufzuhalten versuchen – ein weiterer Grund, nicht mehr länger zu zögern, sondern durch das Sphärenportal zu fliehen.

REISE DURCH DEN LIMBUS

Sobald ein Held am Steuerruder von *Iamandalwa* sitzt, verschwimmt die Felswand davor und macht einem grauen Wabern Platz, das an extrem dichten Nebel erinnert. Im gleichen Moment geht ein Ruck durch das Schiff und es beginnt, eine Handbreit über dem Boden zu schweben. Dennoch durchquert es das Portal nicht von selbst, sondern muss angeschoben werden. Dazu sind zwei gleichzeitig gelungene KK-Proben von schiebenden Helden notwendig (oder eine KK-Probe +10). Ist es erst einmal in Schwung gekommen, gleitet es geräuschlos und sanft in den Nebel hinein – und die anschiebenden Helden haben gerade noch genug Zeit, an Bord zu klettern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von einem Augenblick auf den anderen verstummen die Kampfgeräusche hinter euch. Die plötzliche Stille dröhnt geradezu in euren Ohren, nur euer schneller Atem und das leise Knarren des Schiffes sind noch zu hören.

Ihr treibt durch einen Nebel, der so dicht ist, dass ihr vom Heck des Schiffes den Bug kaum erkennen könnt. Als ihr am Schiffsrumpf entlang nach unten blickt, seht ihr kein Wasser, durch das ihr fahrt – anscheinend schwimmt ihr im Nebel.

Dann wird es klarer und heller – der Nebel verschwindet. Doch zu eurem Schrecken ändert das nichts an der Umgebung. Alles ist grau um euch herum, endlos grau. Und nichts zu sehen, kein Boden, kein Horizont, kein Gegenstand, kein Wesen. Nichts. Ihr befindet euch in der grauen Unendlichkeit des Limbus, des Nebels zwischen den Welten.

Eigentlich ist der Limbus ein sehr gefährlicher Ort, in dem ein Mensch nicht lange überleben kann – aber die Magie des Sphärenschiffs schützt die Helden. *Iamandalwa* wartet nun eigentlich auf eine Anweisung, wohin es seine Passagiere bringen soll, aber da die Helden die notwendigen Zauber nicht beherrschen, wird es sie nach einiger Zeit zu dem Ort bringen, zu dem es bei seinem letzten Einsatz gelenkt wurde. Wie lange es bis dahin dauert, ist nicht festgelegt. Entscheiden Sie es je nach Stimmung in Ihrer Gruppe.

АНКУПТ

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Längst wisst ihr nicht mehr, ob das Schiff sich überhaupt noch fortbewegt oder ihr im grauen Nichts auf ewig gestrandet seid. Da bemerkt einer von euch in der

Ferne ein Tor, das dort schwebt und auf das ihr zuhaltet. Zunächst könnt ihr nicht abschätzen, wie weit entfernt es ist und wie groß, doch wenig später entpuppt es sich als Durchlass von etwa acht mal acht Schritt Größe – genug für euer Schiff.

Das Tor besteht nur aus einem Rahmen, der aus gewaltigen Felsblöcken gefügt zu sein scheint, in die eigenartige Runen oder Symbole eingekratzt wurden. Der Durchlass selbst ist auch wieder nur grau, aber ein viel dunkleres Grau als das, das euch umgibt.

Selbst wenn die Helden es versuchen, können sie nicht verhindern, dass *Iamandalwa* dieses Tor durchquert. Im nächsten Moment werden die Helden von frischer, kühler Nachtluft umweht, und unter ihnen ist leises Plätschern zu hören: Das Boot treibt auf einem Fluss oder See, nur wenige Schritt vom Ufer entfernt.

Wo genau das Boot auftaucht, überlassen wir Ihnen. Es ist irgendwo im Norden oder der Mitte des Kontinents Aventurien, nicht allzu nah an einer menschlichen Siedlung. Geeignet wäre der Unterlauf des Großen Flusses, aber auch ein beliebiger See in der Umgebung von Havena. Wenn Sie schon ein Folgeabenteuer planen, können Sie das Schiff einfach in der Gegend auftauchen lassen, in der dieses Abenteuer beginnen soll.

Da es keine Ruder und kein Segel gibt, müssen die Helden wohl das letzte Stück bis zum Ufer schwimmen oder waten. Kaum haben alle Helden das Schiff verlassen, da nimmt es wieder Fahrt auf und verschwindet in einer plötzlich heraufziehenden Nebelwolke.

ZURÜCK NACH NOSTRIA

Die Rückkehr nach Nostria sollten Sie nicht detailreich ausspielen (außer Sie wollen ein eigenes oder anderes Abenteuer einschieben). Endlich in die Magierakademie zurückgekehrt, werden die Helden damit konfrontiert, dass Magister Deoderich von Gorsten vor einem Monat verstorben ist. Man erinnert sich zwar daran, dass die Helden bei ihm waren, aber niemand weiß etwas von einem konkreten Forschungsauftrag – und vor allem nicht von einer verabredeten Belohnung.

Man hört sich auch geduldig die Berichte der Helden von der versunkenen Stadt an – aber man glaubt ihnen nicht. Allzu abenteuerlich klingt das, was sie zu berichten haben: Überlebende einer vor dreitausend Jahren untergegangenen Kultur, die am Grunde eines eiskalten Sees leben, sprechende Katzen, ein riesiger Kraken, fremdartige Zauberei ... Selbst wenn die Helden hochhelfische Artefakte vorweisen können, werden die gerne untersucht, aber nicht als Beweis anerkannt – schließlich könnten sie diese Gegenstände ja von irgendeinem beliebigen Ort oder auch Krämer haben. Hat ein Held einen hohen Sozialstatus oder kann sich an-

derweitig darauf berufen, dass er keinesfalls lügen würde, dann glaubt man ihm zwar und bittet ihn um Niederschrift des Berichts – doch Folgen hat das ebenfalls nicht, denn niemand bringt derzeit das Geld für eine weitere Expedition auf. Und so wird der Bericht im Archiv der Akademie verstauben, bis ihn vielleicht eines Tages jemand entdeckt.

BELOHNUNGEN

Die Helden erhalten zwar nicht die versprochene Belohnung von Magister Deoderich. Dennoch sollte es ihnen mit ein wenig Geschick gelungen sein, das eine oder andere Artefakt aus Vilans Heim oder der vergessenen Stadt geborgen zu haben, das sie entweder für sich behalten oder zu Geld machen können (siehe Kasten).

Aber selbst, wenn das Abenteuer kein wirtschaftlicher Erfolg war, so hat es den Helden doch sehr viel Erfahrung eingebracht: **350 Abenteuerpunkte** können sie sich gutschreiben, dazu jeweils eine **Spezielle Erfahrung** in *Wildniskunde*, *Orientierung*, *Sagen/Legenden* sowie zwei Talenten oder Zaubern, die der Held im Abenteuer besonders häufig angewandt hat.

DIE ZUKUNFT DER VERGESSENEN STADT

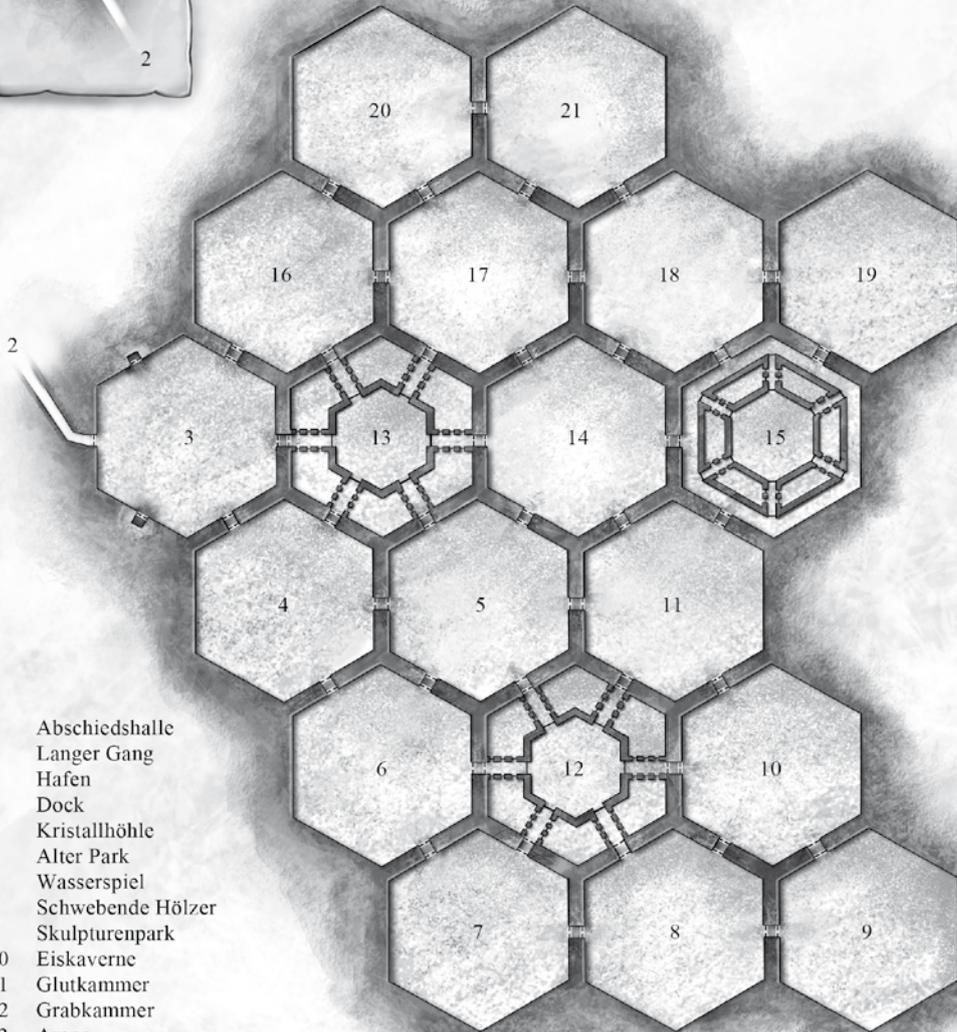
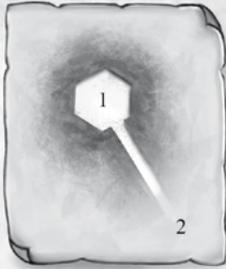
Wie angedeutet, schenkt die aventurische Gelehrtenschaft den Berichten der Helden wenig Glauben oder nur begrenztes Interesse. Das gilt nicht nur für Nostria, sondern auch für andere Gegenden. Entweder man hält sie für Hochstapler oder Leute, die in Thorwal zuviel Premer Feuer getrunken haben – oder aber man scheut die Kosten, die eine weitere Expedition zum Blauen See verschlingen würde. Die Tatsache, dass die Helden keineswegs sicher sind, ob die Stadt überhaupt noch existiert, macht eine Entscheidung gegen ein solches Wagnis noch leichter. Die (mögliche) Existenz der versunkenen Stadt wird in Zukunft also höchstens einigen wenigen Gelehrten bekannt sein.

Das bedeutet allerdings auch, dass das weitere Schicksal der Stadt in Ihren meisterlichen Händen liegt. Von redaktioneller Seite aus wird die Stadt in näherer Zukunft nicht wieder thematisiert. Es ist also ohne weiteres möglich, dass die Helden noch einmal eine Expedition an den Blauen See unternehmen. Was dort seit ihrem letzten Aufenthalt geschehen ist, bleibt Ihnen überlassen.



АПНАПГ

DIE VERGESSENE STADT



- 1 Abschiedshalle
- 2 Langer Gang
- 3 Hafen
- 4 Dock
- 5 Kristallhöhle
- 6 Alter Park
- 7 Wasserspiel
- 8 Schwebende Hölzer
- 9 Skulpturenpark
- 10 Eiskaverne
- 11 Glutkammer
- 12 Grabkammer
- 13 Arena
- 14 Pilzgarten
- 15 Kerker
- 16 Forum
- 17 Park
- 18 Park
- 19 Schneiderei
- 20 Bildhauerei
- 21 Klangwelt

100 Schritt



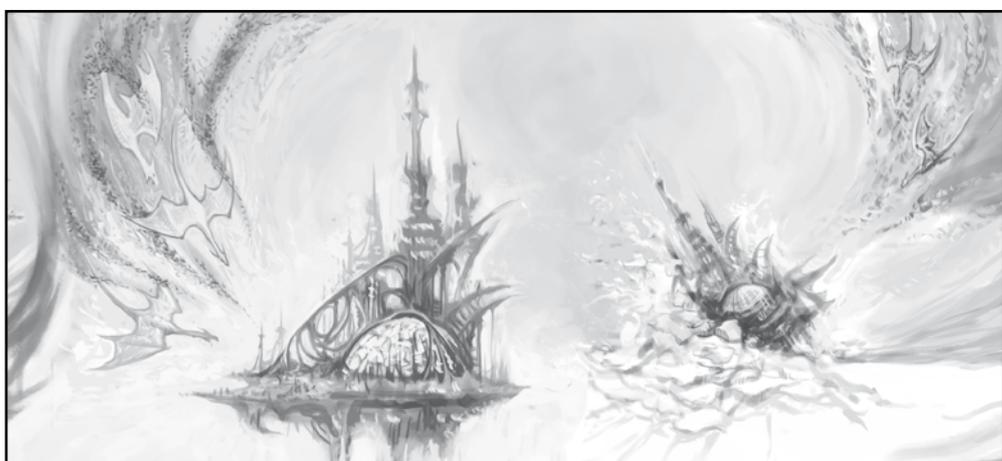
PREISE FÜR AUSTRÜSTUNG

Gegenstand	Kili	Irgjeloff
Hundeschlitten mit Hunden und Lenker (Miete pro Tag)	1 D	1,2 D
Hundeschlitten ohne Hunde (Kaufpreis)	50 D	55 D
Hundegespann (Kaufpreis für 6 Firnläufer)	90 D	90 D
Dachsschlitten mit Dachsen und Lenker (Miete pro Tag)	1 D	—
Dachsschlitten mit 6 Dachsen (Kaufpreis)	210 D	—
Skier (Paar)	2 D	18 S
Schneeschuhe (Paar)	12 S	1 D
Proviant (pro Tagesration)	4 H bis 1 S	4 H bis 4 S
Hundefutter (pro Tagesration)	2 H	2 H
Dachsfutter (pro Tagesration)	3 H	—
Spitzhacke oder Eisbeil	2 D	2 D
Anaurak	15 S	2 D
Pelzjacke	12 S	10 S
Pelzmantel	14 S	14 S
Wollkleidung	2 S	2 S
Wollmütze	2 H	2 H
Fellmütze	3 S	28 H
Wollfäustlinge	3 H	3 H
Pelzfäustlinge	2 S	18 H
Gefütterte Stiefel	28 H	35 H
Schneebrille	1 H	3 H
Zelt	3 D	28 S
Woldecke	2 S	2 S
Pelzdecke	1 D	9 S
Feuerholz (pro Tagesration)	2 H	1 H

MÖGLICHER STOLPERSTEIN: GELDMANGEL

Sollten Ihre Helden bei der Ausrüstung der Expedition feststellen, dass sie nicht genug Geld für die Ausrüstung haben, muss das Abenteuer daran auch nicht scheitern. Wenn die Helden ein einigermaßen vertrauenswürdigen Auftreten haben, gewährt Kili ih-

nen einen Kredit. Sie leiht ihnen die nötigen Dinge unter der Voraussetzung, dass sie ihr versprechen, bei ihrer Rückkehr alles zurückzugeben und zusätzlich ein Sechstel des Wertes zu bezahlen – denn sie geht davon aus, dass die Helden mit verkäuflicher Beute wiederkehren werden.



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.*

Ein Traum von Macht

Autor: Florian Doppschaven

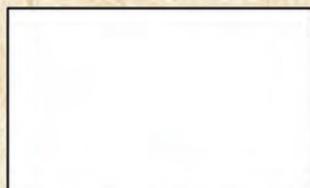
Bei der Untersuchung von zwei magischen Artefakten entwickelt ein Andergaster Magier eine revolutionäre Idee. Doch um sie zu beweisen, muss jemand zu den Fundorten der Artefakte reisen und dort nach weiteren Hinweisen suchen. Also dringt eine Gruppe wackerer Helden in die unzugängliche Thorwaler Bergregion vor, um dort einen der sagenumwobenen Alben aufzusuchen. Von dort aus führt eine geheimnisvolle Spur nicht nur in den hohen Norden, sondern vor allem tief in die elfische Vergangenheit.

Die Helden finden mehr über das Schicksal der Hochelfen heraus und müssen feststellen, dass es noch immer Hinterlassenschaften jenes mächtigen Volkes gibt, die bis heute überdauert haben. Noch immer wird der Traum von Macht geträumt, still im Verborgenen, für keines Menschen Auge sichtbar. Eine Gefahr, die niemand erahnt. Einzig die Helden vermögen die Wahrheit herauszufinden und das Schrecknis zu bannen.

Werden die Abenteuerer erfolgreich sein und das uralte Geheimnis lüften? Gelingt es ihnen, die Artefakte zu entschlüsseln und sie ihrer wahren Bedeutung zuzuführen? Und wird man ihnen glauben, wenn sie erzählen, was sie gesehen und erlebt haben?

Das Abenteuer ist so gestaltet, dass eine junge, unerfahrene Gruppe von Einsteigern es ohne Probleme spielen kann. Es ist kein Hintergrundwissen notwendig. Alle wichtigen Informationen finden Sie in dem Abenteuer.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie nur das Basisregelwerk Das Schwarze Auge. Kenntnisse weiterer Spielhilfen sind hilfreich, aber nicht notwendig.



ISBN 978-3-86889-588-9



www.ulisses-spiele.de

13093PDF

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 88

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER / SPIELER)
NIEDRIG / EINSTEIGER

ERFAHRUNG

(HELDEN)
EINSTEIGER

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN,
ZAUBEREI

ORT UND ZEIT

DAS KÖNIGREICH
POSTRIA, THORWAL UND
DER HOHE NORDEN,
AB DEM JAHR 1034 BF

