

ADVENTURIER

LENA FALKENHAGEN

DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3 - 5
HELDEN DER ERFAHRUNGSTUFEN 5 - 10

STEIN DER MADA

NR. 107
STUFEN 5 - 10



Das Schwarze Auge

10355



STEIN DER MADA

Ein DSA-Abenteuer von



FANTASY PRODUCTIONS



Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Cover: Tom Thiel
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen: Caryad, Frank Freund
Stadtplan von Punin: Ralf Hlawtasch
Gesamtredaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Belichtung/Lithographie: DTP Studio Meyer, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Sirivatana Interprint Public Co., Ltd., Thailand

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 2001 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

1 2 3 4 5 6 05 04 03 02 01

Printed in Thailand 2001
ISBN 3-89064-355-8



Stein der Mada

scanned by
G r u m p e l m u m p f

— Im Schatten Simyalas II —

von

Lena Falkenhagen

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 5 bis 10
für den Meister und 3 — 5 Helden

mit Dank an Thomas Finn



Inhalt

Prolog.....	5
Vor dem Abenteuer.....	5
Handlungsüberblick.....	6
Akt I.....	8
Der Ruf der Gräfin.....	8
Ktiegsrat zu Burg Silz.....	9
Die Reise nach Punin.....	10
Punin.....	14
Zum Spiel in einer Großstadt.....	15
Eröffnung der Parteien.....	16
Lokalitäten in Punin.....	19
Informationssuche.....	26
Das Lager der Zahori.....	27
Die Inquisition, magische Gerichtsbarkeit.....	29
Akt II.....	30
Nebel in den Madathermen.....	30
Rose mit Dornen.....	31
Dunkle Krallen.....	33
Falsches Spiel.....	34
Die Schlange im Nest.....	36
Akt III.....	37
Im Zeichen des Mondes.....	37
Mada zu Ehren.....	38
Diebstahl der Harfe.....	40
Gejagt.....	42
Akt IV.....	44
Flucht nach Norden.....	44
Wieder bei Naheniel.....	45
Die weitere Reise.....	45
Donnerbach.....	46
Akt V.....	47
In die Salamandersteine.....	47
In Madayas Träumen.....	49
Madaya.....	55
Madayas Botschaft.....	57
Zum Thron der Winde.....	58
Anhänge.....	59
Mächtegruppen.....	59
Die Kräfte der Priester des Namenlosen.....	60
Personen.....	60
Quellen und Dokumente.....	63
Karte der Puniner Innenstadt.....	71



Prolog

Vor dem Abenteuer (Meisterinformationen)

Das vorliegende Abenteuer folgt der **Namenlosen Dämmerung** und ist als Fortsetzung der Kampagne **Im Schatten Simyals** vorgesehen, die mit dem dritten Band der Simyala-Kampagne, **Der Basiliskenkönig**, ihren Abschluss findet. Unter Abwandlung des Finales ist es Ihnen, werte Meisterin, werter Meister, jedoch möglich, diesen Band zur Not ohne vorheriges oder folgendes Abenteuer zu leiten.

Insofern sieht die Planung natürlich vor, dass Ihre Spieler die Helden in dieses Abenteuer führen, mit denen sie auch bereits die **Namenlose Dämmerung** gespielt haben. Die Anforderungen für jenes Abenteuer gelten weiterhin auch für dieses, nämlich dass Elfen, Zwölfgötter-geweihte und zumindest ein Magier, Druide oder eine Hexe bei der Gruppe sein sollten. Auch den Schelm aus der **Dämmerung** können Sie getrost in der Runde lassen. Der **Stein der Mada** wird ihm zwar nicht so viel Freude bereiten wie der vorherige Band, doch fehlt am Platz ist er hier auch nicht, wenn er verantwortungsvoll gespielt wird. Richtete sich die **Namenlose Dämmerung** gerade auch an Neueinsteiger auf Spieler- wie Meisterseite, ist der **Stein der Mada** ein wenig komplexer gestaltet. Weniger gilt es, einen geradlinigen, zuverlässigen Handlungsstrang zu verfolgen, als den Helden in einer der ältesten und stimmungsvollsten Großstädte Aventuriens maximale Handlungsfreiheit zu gewähren. Deshalb ist dieses Abenteuer hauptsächlich aus Ortlichkeiten, Ereignissen und Personen komponiert, mit denen der Meister seine Helden konfrontieren kann. Schließlich können weder die Autorin dieses Abenteuers noch der Spielleiter wissen, auf welche Ideen die Helden an einem so vielfältigen Ort wie Punin kommen, so dass sich ein stringent vorgegebener Handlungsverlauf von vornherein verbietet. Natürlich werden Meisteranfänger auch in diesem Abenteuer Tipps und Vorschläge finden, die dazu dienen, ein möglichst reibungsloses und schönes Spiel zu gestalten.

Als Spielleiter/-in sollten Sie sich das Buch vor Beginn der Runde mindestens einmal komplett durchlesen und sich bereits dabei einige Notizen machen. Gerade im hinteren Teil des Abenteuers kommt auf Sie viel Eigenarbeit zu, um die Salamanderstein Queste ganz auf Ihre Heldengruppe zuzuschneiden.

Zuletzt sei noch erwähnt, dass das vorliegende Abenteuer weder Punin noch die Salamandersteine vollständig und detailliert darstellen kann und soll. Da Ihre Helden sicherlich mit Ideen aufwarten werden,

die in diesem Abenteuer nicht erfasst sind, seien Ihnen als Spielleiterin oder -leiter der Ergänzungsband **Das Königreich Almada** und die Regionalbox **Dunkle Städte, lichte Wälder** ans Herz gelegt, in dem der Stadt und dem Rest des Königreiches bzw. den mystischen Bergen der Platz zuteil wird, der beiden Regionen gebührt, und Ihnen wertvolle Hintergrundinformationen bieten kann, mit denen Sie dieses Abenteuer, so Sie Komplexität lieben, noch um einige Dimensionen erweitern können.

Meisterliche Tipps und Tricks für den Neuspielleiter finden sich in dem Einsteigerabenteuer **Über den Greifenpass** von Thomas Finn, das jedoch thematisch mit den Ereignissen der Kampagne nichts zu tun hat.

Die Wahl der Musik

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

Nach der Flucht aus Punin treffen die Helden auf den Madasänger, der ihnen den zweiten Teil des Liedes nahelegen wird (und, so viel sei verraten, im **Basiliskenkönig** wird es einen dritten Teil geben). Das Musikstück sollte also vielleicht nur eines in einer Folge von mindestens dreien sein, die Sie anspielen können, sobald sie gefunden oder gespielt werden (bzw. sobald der Text sie erwähnt). Ein sicherlich nicht perfektes Beispiel wären die drei Stücke des Sommers von Vivaldis *Vier Jahreszeiten*, die sogar etwas wie Vogelgezwitscher transportieren. Haben Sie die **Namenlose Dämmerung** noch nicht gespielt, bietet sich an, die *Namenlose Kakophonie* (siehe dort, Seite 31 ff.) durch ein Stück darzustellen, das wild, modern und disharmonisch klingt und so einen großen Kontrast zu dem Zaubersong darstellt (zum Beispiel passende Sequenzen aus dem Soundtrack des Films *Matrix*).

Sie werden feststellen, dass eine solche Verwendung von Musik Ihr Spiel um eine Dimension erweitert.



Handlungsüberblick (Meisterinformationen)

Legenden der Vergangenheit

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

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

Auch die menschlichen Sagen künden von dieser Katastrophe. So verehrt die Rondrakirche *Geron den Einhändigen* als Heiligen, den ersten Siebenstreichträger und den größten der Sagenhelden aus der gildenländischen Siedlerzeit, der etwa um 2200 v.H. gelebt haben soll. Seine sechste Heldentat, so heißt es, bestand darin, unter großen persönlichen Opfern das uralte *Simyala* gefunden und den Basiliskenkönig mit Hilfe des göttlichen Schwertes *Siebenstreich* erschlagen zu haben (siehe auch Geheimnisse der Elfen, S. 62 ff. sowie **Land der stolzen Schlösser**, S. 68.). Doch das Heldenepos verkündet nicht, wie es ihm einst gelang, die verborgene Elfenstadt zu entdecken. Keine Sage gibt einen Hinweis darauf, warum die mysteriöse Stadt noch immer verborgen ist, und keine Aufzeichnung weiß zu berichten, ob die in der Elfenstadt lauernde Gefahr endgültig gebannt wurde.

Der Untergang Simyalas

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

de *Tie'Shianna*, die südlichste der sechs großen Elfenstädte, zunehmend in zerstörerische Kämpfe und Konflikte verstrickt wurde. Doch nicht militärischer Überlegenheit fiel *Simyala* zum Opfer, sondern Verrat aus den eigenen Reihen. Die Wahrheit ist, dass auch beim Untergang Simyalas *Pyrdacors* Geschöpf *Pardona* ihre verdorbenen Hände im Spiel hatte. Denn sie war es, die als Krönung ihrer großenwahnsinnigen, chimärologisch-dämonologischen Experimente jenes schreckliche Geschöpferschuf, das in die Sagen und Legenden der Elfen und Menschen unter der Bezeichnung *Basiliskenkönig* Einzug gehalten hat.

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

Der Feenpakt

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

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



dass Lied und Kristall in die Hände gegeben wurden, in die sie gehören: die der Gräfin von Waldstein, der Aelfe Nahaniel Quellentanz. Seit Jahrzehnten auf der Suche nach Spuren der alten Stadt Simyala sieht sie nun ihre Lebensaufgabe in Erfüllung gehen: Simyala zu finden und den Bann zu erneuern, der den Schrecken Simyalas erneut binden soll.

Was bisher geschah

Anfang 30 Hal brachten Ihre Helden und Allerich von Falkenwind den Elfenkristall und das Liedfragment zu Nahaniel Quellentanz, die hiermit zum ersten Mal seit Beginn ihrer Suche vor mehreren Jahrzehnten konkrete Spuren auf den Verbleib Simyalas erhielt. Wir gehen davon aus, dass Sie und Ihre Spieler die Ereignisse **Zwischen den Abenteuern** auf Seite 54 der **Namenlosen Dämmerung** gemeinsam erlebt haben. Wenn nicht, sollten Sie sie diesem Abenteuer vorweg stellen oder kurz in erzählerischer Form vermitteln. Es gibt jedoch einige Dinge, die Nahaniel den Helden noch nicht berichtet hat und die zur Einleitung dieses Abenteuers führen.

Am 12. Praios, dem ersten Vollmond des Jahres 30 Hai — nur wenige Tage nach der Rückkehr der Helden nach Aventurien —, begann der grüne Elfenkristall in seinem Inneren Bilder zu zeigen, die traumgleich unverständlich und verschlüsselt blieben und kaum zu enträtseln waren. Über die Monde (die Bilder zeigen sich nur bei Vollmond, so dass Nahaniel mehrere Monate brauchte, um Hinweise zu erhalten) verdeutlichte sich dann das Bild einer hochelfischen Harfe mit zwölf Saiten, die Nahaniel über langwierige Recherchen schließlich als die uralte Harfe der ZwölfWinde erkannte (die Spieler haben vielleicht schon in der **Kaverne der Winde** (ND, S. 44) einen Hinweis auf das Artefakt gefunden). Verzweifelt sandte sie Botenreiterinnen und Gesandte aus, um den Aufenthaltsort der Harfe zu bestimmen, doch die wenigen, die zurückkamen, berichteten, dass die Harfe der Winde nach jahrhundertlangem Schlaf in den Fluten des Radrom verschwunden sei, sich möglicherweise gar in den Händen eines Erben Borbarads befände.

Dann jedoch, als schon sämtliche Spuren versiegt schienen, kam ein Reiter von der Baronin von Nordhain aus Punin und berichtete folgendes: die Harfe befinde sich an der örtlichen Akademie zur Analyse. Freudentaumelnd schickt Nahaniel nun nach den Helden, die bereits einmal ihre kühnsten Erwartungen übertroffen haben — Ihren Helden, werte Meisterin, verehrter Meister ...

Ablauf des Abenteuers

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

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

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

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



Akt I

Der Ruf der Gräfin

Persönliche Botschaften

Meisterinformationen:

Zwar bedient sich die bereits sehr menschliche Auelfe Nahaniel üblicherweise der normalen Botschendienstleistungen wie der Beilunker Reiter, doch beim Ruf zu der Simyala-Queste greift sie zu besonderen Mitteln. Hier sollten die Helden schon in die Stimmung der kommenden Ereignisse eintauchen. Bemühen Sie sich also, bereits zu Beginn des Abenteuers einen Hauch jener überderischen Mystik zu

verbreiten, die den Elfen und ihren Relikten zu eigen ist.

Jede dieser Botschaften sollte zudem ganz auf den Helden zugeschnitten sein, der sie erhält. Eine Elfe wird auf Nahaniels Ruf entweder mittels der Elfenlieder *Windgeflüster* oder *Sorgenlied* aufmerksam werden, während ein Barde oder Magier mittels *ELFENSTIMME*, *FLÖTENTON* das *Elfenlied Antaraleons* aus der Namenlosen Dämmerung hören und das dringliche Bedürfnis verspüren könnte, die Gräfin aufzusuchen. Einige Beispiele seien hier verdeutlicht:



Dann, nach unendlich scheinenden Augenblicken, setzt die Reiterin das Pferd in einen herrlichen, gemüthlichen Trab und nähert sich dir. Auf deiner Höhe angelangt, lächelt die Reiterin - eine wunderschöne Elfe - dich an und beginnt in dem für ihr Volk so typischen Singesang zu sprechen: "Du musst [Heldennamen] sein. Die Feya - die über die Menschen bestimmt bittet dich, sie aufzusuchen. Sie hat wichtige Nachrichten."

Meisterinformationen:

Mit ein oder zwei Nachfragen lässt sich Allechandriel, eine Verwandte Nahaniels aus der Quellentanz-Sippe,

entlocken, dass der Name der Auftraggeberin tatsächlich Nahaniel Quellentanz lautet und der Held/die Heldin auf Burg Silz erwartet wird. Weiterhin betont sie, dass schnelle Reise angeraten sei, da Nahaniel meinte, es sei bereits zu viel Zeit vergeudet worden.

Das weiße Ross ist eines jener legendären Elfenrösser, das Allechandriel mittels *WEISSE MÄHN UND GOLDNER HUF* gerufen hat. Möchte der Held wissen, wie es der Elfe möglich war, ihn zu finden, lautet die Antwort entweder, sie habe es im Wind gelesen oder die *Freundliche Tochter des Mitternachtswindes* (eine Eule) habe es ihr berichtet.

Reiterin auf dem Sturm

Allgemeine Informationen für eine Städterin oder einen Städter:

Schatten strecken sich von den Mauern der Häuser und kriechen langsam in die Straßen. Am sich verdunkelnden Himmel jagt eine Wolke die andere, während der Herr Praios von seinem gewitzten Bruder Phex abgelöst wird. Zwieliht verkündet, dass die Dämmerung heran ist. Menschen eilen durch die Gassen, um vor der Dunkelheit die letzten Geschäfte zu besorgen. Stille hat sich über die Dächer gesenkt, mancherorts leuchtet bereits der anheimelnde Schein einer Lampe oder eines Herdfeuers aus dem Fenster heraus. In diese Stille hinein dringt der Hufschlag eines unglaublich schnellen Pferdes, das über das Pflaster prescht. Gespenstisch hallen die Galoppsprünge von den Mauern der Gebäude wider und nähern sich, bis das Ross in die Straße einbiegt, in der du dich befindest.

Eine herrliche weiße Elfenstute mit goldener Mähne und goldenem Schweif prescht auf dich zu, die Haare im Winde flatternd. Ohne Zaum und Sattel sitzt auf ihrem Rücken eine Gestalt mit wehenden blonden Locken, die das Tier nun, etwa fünfzig Schritt vor dir, zum Stillstand bringt und dort, einer Statue gleich, verharrt.

Stimmen im Wind

Allgemeine Informationen für eine Elfe / einen Elfen:

Geschwind schreitest du den nur für dich sichtbaren Pfad im Unterholz des lichten Waldes entlang, bis du die Kuppe des Hügels erreichst.

Unter dir breitet sich ein Tal im jungen Grün des Frühlings vor dir aus, aus dem hier und da rußig duftende Rauchfahnen aufsteigen - dort unten liegt ein Dorf der *talor*, der Menschen.

Mit einem Mal fällt dir die Stille auf, die dich umgibt. Eine Stille, die sich nicht nur hören, sondern auch fühlen lässt, denn kein Windhauch berührt deine Haut.

Dann, du weißt nicht, ob nach zehn oder hundert Herzschlägen, fühlst du das sanfte Streicheln wieder anheben, schwellen, bis schließlich dein Haar im Winde flattert. Doch heute spricht der Wind nicht mit rauschender Stimme, sondern mit *mandra*, der Sprache des Geistes. Die unsichtbaren Ströme formen das Bild einer Elfe mit walnussbraunem Haar und leuchtend blauen, ja



glitzernden Augen; sie ruft deinen Namen. Zugleich erfüllt dich der Wind mit einem drängenden Sog, mit freudiger Erwartung, mit dem heftigen Wunsch, sogleich zu der Frau zu eilen, die du in Garetien kennenlernst: Nahaniel Quellentanz.

Meisterinformationen:

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

Kriegsrat zu Burg Silz

Meisterinformationen:

Fassen Sie die Reise kurz zusammen, falls Sie Ihren Helden nicht auf dem Weg zu Nahaniel noch selbst einige Szenen ausarbeiten wollen. Möglich wäre, dass einer der Charaktere Beorn den Blender in Gareth sieht (Beschreibung und Bild siehe S. 61), der einen kurzen, aber intensiven Blickkontakt mit ihm aufnimmt und schließlich von der Menge wieder verschluckt wird.

Allgemeine Informationen:

Nahaniel begrüßt euch in einem perlfarbenen und silberdurchwirkten Seidenwams in der Bibliothek der Burg. Sie bittet euch, an einem großen Eichentisch Platz zu nehmen, dann richtet sie das Wort an euch: "Ihr hehren Streiterinnen und Recken, einen herzlichen Dank, dass Ihr meinem Ruf gefolgt seid. Es ist bereits viel zu viel Zeit verschwendet worden. Doch nun können wir handeln!"

Meisterinformationen:

Folgendes teilt die Gräfin den Helden mit:

- Beim ersten Vollmond im Praios (und danach an jedem weiteren) zeigte der grüne Kristall aus Simyala, den Allerich ihr zur Verwahrung übergeben hatte, die Bilder einer Harfe mit 12 Saiten. Ihre Recherche bei elfischen Verwandten habe ergeben, dass es sich dabei vermutlich um die legendäre 'Harfe der Winde' handle.
- Mit Hilfe ihrer Agenten habe sie herausgefunden, dass diese Harfe zuletzt in Warunk gesichtet worden sei: "Es scheint, dass diese Harfe in den Tiefen des Molchenberges gefunden wurde, wo sie möglicherweise viele Jahrhunderte lang in den geheimnisvollen Katakomben lag, die vermutlich von dem Magier Pher Drodont, einem berühmten Drachenforscher, erbaut wurden. Vor über zwanzig Jahren holte eine Gruppe Abenteurer sie aus ihrem Versteck, doch auf der Fahrt über den Radrom fiel sie ins Wasser und versank. Dort, auf dem Grund des Flusses, schienen sich ihre Spuren zu verlieren, und meine Agenten hätten fast die Suche aufgegeben. Doch dann hörten sie, dass in Beilunk ein Fischer vor einigen Jahren eine Elfenharfe auf dem Markt verkaufen wollte, das Instrument jedoch von der Priesterschaft des Praios beschlagnahmt wurde."

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

Harfe sich an der Akademie zu Punin befände — zur magischen Analyse durch die dortigen Experten."

- Die Information stamme von einer Freundin, berichtet die Gräfin, der Baronin Yanis di Rastino von Nordhain, der Gemahlin des Kronverwesers von Almada. Die Baronin sei selbst an Nahaniels Forschungen über die alten Elfenmythen sehr interessiert, weil diese auch die almadanische Vergangenheit berührten.
- Eben diese Baronin sollen die Helden in Punin treffen, da sie meist gut informiert sei und ihnen deshalb am ehesten Unterstützung zuteil werden lassen könne. Nahaniel warnt die Helden jedoch: "Auch die Baronin Nordhain hat ihre Interessen und versteht es, diese auf das Geschickteste durchzusetzen. Ihr werdet Yanis' Hilfe dringend benötigen - doch Ihr solltet wohl abwägen, wie weit Ihr sie in die Vorgänge einweicht."
- Über welche Kräfte die Harfe verfügt, weiß die Gräfin allein aus den Erzählungen der Alten, in denen es heißt, dass jede ihrer Saiten einen der mythischen Zwölf Winde herbeirufen und befehligen könne. Was die Harfe mit dem Kristall zu tun hat, weiß sie nicht.
- Die Helden sollen herausfinden, welche Verbindung zwischen dem Kristall, der Harfe und der Elfenstadt Simyala besteht, sie sollen das Rätsel der Artefakte lösen und, so nur irgend möglich, die Harfe von ihrem augenblicklichen Besitzer erwerben - zu jedem Preis; die Baronin Nordhain werde das Geld vorstrecken. Schließlich deutet die Gräfin sogar vorsichtig an, dass sie die Helden zwar nicht zu einer gesetzlosen Tat ermuntern wolle, sie jedoch auch dann großzügig für den Erhalt der Harfe danken würde, wenn das Instrument weniger legal in den Besitz der Helden gelangt wäre. Die Wahl der Mittel überlässt sie den Helden. (Die Gräfin dringt allein darauf, dass Verhandlungen um die Harfe *nicht* in ihrem Namen geführt werden, sondern die Helden selbst - oder einer von ihnen - sich als Käufer vorstellen.)
- Nahaniel überlässt den Helden nicht nur den geheimnisvollen Kristall, sondern gibt ihnen auch noch ein Kästchen, das sie der Baronin von Nordhain aushändigen sollen. Was darin enthalten ist, wird sie auch auf Nachfragen nicht mitteilen — es sei ein Geschenk. Zu dessen Inhalt siehe **Das Präsent** auf S. 10.
- Jede weitere Information über Nahaniels Steckenpferd, Simyala, ist ihr zudem höchst willkommen — sie selbst besitzt einige Quellen, die sie den Helden in Kopie aushändigt (Quellen Nr. Q1, Q2 und Q5), jedoch, sagt sie, gäbe es manche, an die sie auch in jahrzehntelanger Forschung nicht herangekommen sei, wie etwa die *Chroniken von Ilaris*. Dieses verbotene Buch einer vernichteten Ketzersekte der Hesinde-Kirche enthielte nicht nur einige Abhandlungen über Mada (und möglicherweise deren Verhältnis zu Madaya, der mythischen Sternelfe), sondern vermutlich auch über Simyala, dessen Entstehung und Vernichtung.
- Nahaniel gibt jedem 30 Dukaten für Reise- und Lebenskosten sowie das Versprechen auf eine fürstliche Belohnung, so die Helden ihr die Harfe überreichen. Sollten die Helden in Punin Geld brau-



chen, verweist die Gräfin sie wieder an die Baronin Yanis. Weiterhin wird Gräfin Nahaniel die Helden mit Ausrüstungsgegenständen ausstatten, die nicht allzu sehr aus dem Rahmen fallen und die den Helden bei ihrem Auftrag dienlich sein werden.

Heldenzweifel?

Meisterinformationen:

Haben die Helden noch Fragen? Etwa warum sie ausgesandt werden und nicht die 'Agenten', oder warum Nahaniel nicht persönlich geht, wenn ihr die Harfe so wichtig ist?

Die Gräfin wird ihnen dann erklären, dass es nun immerhin darum geht, durchaus dubiose Wege zu beschreiten, in ein zwölfgötterfrevlendes Buch Einsicht zu nehmen, die Harfe möglicherweise zu stehlen ... eine Stellenausschreibung, die nach 'Spezialisten', sprich, *Helden*, schreit.

Oder wehren sich die Helden gegen die Andeutungen der Gräfin bezüglich ungesetzlichen Taten? Wenn sie sich in diesem Sinne äußern, wird Nahaniel ihre Ehrhaftigkeit und Ehrlichkeit loben, doch auf folgende Punkte verweisen:

Schon in der **Namenlosen Dämmerung** zeigte sich, dass die Menschengötter auf Seiten der Helden stehen, um ihnen bei dieser Queste zu helfen. Aus den Berichten der Helden ging hervor, dass Ulfindel und die Feengrotten Geheimnisse hüteten, die wiederum Schlüssel für weitaus größere Mysterien seien — möglicherweise zu Simyala selbst. Was hatte nun aber der Namenlose samt seinen Schergen mit

diesen Schlüsseln vor? Nahaniel selbst mag sich eine Antwort nicht ausmalen, denn wie die *Annalen des Götteralters* (Quelle Q5) andeuteten, sei Simyala durch den Namenlosen vergiftet worden und gefallen.

Irgendetwas sei dort heute noch gefangen, selbst wenn Geron hingegangen sei, um diesen 'Basiliskenkönig' zu besiegen. Was also rechtfertige solche Mittel mehr als solche Ahnungen?

Und vielleicht fallen den Helden ja auch wieder jene kleinen Andeutungen aus der **Namenlosen Dämmerung** ein: das große Wunder der Travia, das sie erst auf den Beginn dieser Geschehnisse aufmerksam machte; die Prophezeiung der Wahrsagerin Kara (ND, S. 20), dass der "erste Schlüssel zur Erfüllung des Schicksals" gefunden werde; die Andeutungen Ulfindes über Simyala und sein Mysterium, das eng mit dem Schicksal der Menschen verknüpft sei und über "Wohl und Wehe" der Sterblichen entscheiden werde ... (ND, S. 45)

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

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

Die Reise nach Punin

Mit dem Wind

Meisterinformationen:

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

Das Präsent

Allgemeine Informationen:

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

Meisterinformationen:

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

Das Zwergenschloss hat Nahaniel ausdrücklich anfertigen lassen, um die Baronin zu erfreuen, stellt es doch mit seinen fein abgestimmten und hochkomplizierten Mechanismen eine meisterliche Herausforderung für jeden dar, der versucht, es zu knacken ... (Probe auf *Schlösser Knacken* +20, auf FORAMEN immer noch +7). Einen Schlüssel hat die Gräfin nicht mitgeliefert. Gegen Gewalteinwirkung ist das Holzkästchen nicht gefeit, doch natürlich ist es dann zerstört und der Inhalt vermutlich zerbrochen. Sollten die Helden frech genug sein, das Kästchen zu öffnen (falls ihnen das überhaupt gelingt), fahren Sie mit folgendem Abschnitt fort:

Auf einem silbergrauen Samtkissen liegt eine flache Scheibe aus weißgrauem Stein, zwischen Kissen und Holz steckt ein versiegeltes Stück Pergament mit dem Wappen der Gräfin. Die Scheibe (*Berufstalent Gesteinskundiger* (jeder Wert) oder *Magiekunde* 7+ lassen erkennen, dass es sich hierbei um graue Jade handelt, einen in Aventurien außerordentlich seltenen Halbedelstein) zeigt eine wunderschöne Elfe mit silbrigen Haaren, deren Gesicht von dem runden Stein eingeraht wird. Ihre Augen blicken voll Weisheit, der Diamant auf der Stirn glitzert wie ein Stern. Sämtliche Maserungen des Steines schei-



nen sich den Linien des eingearbeiteten Reliefs völlig anzupassen — das Silbergrau des Haares zum Beispiel wird durch schimmernde Einschlüsse gebildet. Tatsächlich findet selbst ein Experte keine Bearbeitungsspuren an dem Kleinod, das nicht ganz einen halben Spann (10 cm) durchmisst.

Ein ANALÜS ARCANSTRUKTUR +7 bringt eine hohe Sättigung astraler Energien zu Tage, die jedoch völlig ungebunden sind. Dasselbe findet auch ein Hesinde-Geweihter mit den entsprechenden Liturgien heraus (*Sicht auf Madas Welt* oder *Blick der Weberin*). Überdies kann er eine leichte Schwingung spüren, die der seiner Göttin heiliger Artefakte ähnelt. (Die Scheibe selbst scheint mittels der Steinvariante des METAMORPHO geschaffen worden zu sein - ein Zauber, über dessen Existenz heute höchstens spekuliert wird.)

Das Pergament ist ein Brief der Gräfin an die Baronin (eine Kopievorlage für Ihre Spieler finden Sie auf S. 70):

MeineliebeFreundin,

anbei das Stük, das Ihr Euch als Gegenleistung für den verabredeten Dienst wünschtet, den ich im letzten Briefansprach und den ich nun von Euch einfordern möchte. Haltet das Kleinod in hohen Ehren, Ihr jedoch wisst am besten über seine Bedeutung und sein Alter.

Die Überbringer dieses Kästchens genießen mein Vertrauen - zumindest bewiesens mir ihre exzellenten Qualitäten bereits in der Vergangenheit. Habt ein wenig Acht auf sie, Verehrte, denn ich fürchte, der Sturm, der ihnen entgegenwehen wird, ist hart und frostig.

Die Eure,

Nahaniel

Offenen Auges

Meisterinformationen:

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

Spezielle Informationen:

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

Meisterinformationen:

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

Der Traum vom Spiegelbann

Meisterinformationen:

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

Allgemeine Informationen:

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

Du beobachtest dich, wie du über die feuchten Wiesen wanderst, ohne dagegen Einspruch zu erheben, ohne Macht über deinen Körper zu besitzen — doch du wahnst dich nicht in Gefahr. Bäume ragen um dich her auf. Du bist in einem Wald, durch den deine Füße wie von selbst ihren Weg finden, ohne zu stolpern - geführt von einem silbernen Pfad aus Mondlicht, der sich vor dir erstreckt. Schließlich weicht der Wald zurück und du stehst mitten auf einer großen Lichtung neben einer kleinen Anhöhe, die du nun erklimmst. Oben angelangt, erblickst du einen kreisrunden See in einem natürlichen Steinbecken, in dem sich das Madamal so vollkommen widerspiegelt, als blicktest du hinauf in den Himmel selbst. Dann jedoch bewegen sich die Umriss des Mondes und verschwimmen. Wie es nur in einem Traum möglich ist, dringt Musik an dein Ohr, das Spiel einer Harfe, eine Melodie, die du nur zu gut aus den Feengrotten kennst: das Zauberspiel Antareleons, das euch bereits zu Erkenntnis und Erfolg verhalf. Während dir die Melodie bewusst wird, erblickst du in dem See ein elfisches Wesen, dessen Gestalt beständig von der eines hageren Elfen mit flammendem Wahnsinn in den Augen zu einer Person wechselt, die dir wohl bekannt ist: Nahaniel Quellentanz. Sie zupft ebenso hingebungsvoll die zwölf Saiten einer Harfe, wie der wahnsinnige Elf, dessen Bild sich immer wieder vor das ihre schiebt. Zwölf Saiten, in der Tat: Die Harfe sieht genau so aus, wie Nahaniel sie euch beschrieben hat.

Plötzlich zieht die Umgebung deine Aufmerksamkeit auf sich: eine wildwüchsige Landschaft mit prächtigen Pflanzen. Wundersame Dinge siehst du hier — golden leuchtende Äpfel, kunstvolle Boote aus lebenden Weidenbäumen auf einem sanften Flüslein, über das regenbogengleisende Brücken führen.

Der oder die Harfnerin sitzt auf einem Felsenthron auf einer Insel, um sich herum ein Netz aus Mondlicht, Sturmböen und silberglitzerndem Staub, der hinauf strebt und sich zu einer spiegelnden Kuppel formt. In dieser Kuppel siehst du purpurn leuchtende Risse, die den Spiegel aufzusprengen drohen, allein geflickt von dem durch die Harfentöne gewobenen Netz ...

Das Lied nimmt eine dir unbekannte Melodie an, von nicht minder bezaubernder Schönheit, doch noch fremdartiger. Du beobachtest, wie jede gezupfte Saite eine neue Windbö aufwirbelt, die den glitzernden Staub emporsaugt und sich mit den hellen Strahlen des Madamais verwebt.



Traummomente

Sobald die Helden mit dem Kristall Simyala das Ufer des Yaquir erreichen, werden sie ab und an Madalya Traumweberin begegnen - oder vielmehr dem, was die Elfen Almadas so nennen (siehe Anhang, S. 63). Zudem handelt es sich nicht um eine Begegnung im engeren Sinne, eher ahnen die Charaktere, dass sie beobachtet werden. Stilvollerweise sollte eine solche Manifestation zunächst dem Elfen der Gruppe auffallen. Gibt es keinen, wird sie am ehesten einen Phex-Geweihten, eine Nivesenschamanin (oder eine schlichte Nivesin), eine Hexe oder einen Druiden heimsuchen.

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

- Das schöne, blasse Gesicht einer Elfe mit silbernem Haar ist zu sehen, die einen funkelnden Stern auf der Stirn trägt. Die Augen blicken weise und forschend, mysterienverschleiert.
- Die sechs Elemente spielen dabei eine Rolle, hauptsächlich Wasser, Luft und Humus: Die Oberfläche eines Flusses oder Sees, ein Flirren in der Frühlingsluft oder eine Windbö, der Efeubewuchs einer Eiche oder das Blätterkleid eines Gebüschs bieten sich an, das Gesicht Madalyas darzustellen.
- Die Manifestationen erscheinen stets nur in der freien Natur. Aus der Oberfläche des Yaquir oder den hängenden Weidenzweigen an seinem Ufer wird Madalya die Helden beobachten, nicht jedoch aus einem Badezuber oder einer Topfpflanze.
- Lassen Sie die Manifestationen nicht wahllos, sondern zu Zeiten und an Orten auftreten, die den Übergang symbolisieren. So zum Beispiel in der Morgen- oder Abenddämmerung. Ein Fluss ist ebenfalls eine Grenzzone, des weiteren ein Waldrand, ein Wasserfall oder eine Klippe, über die der Beleman* hinwegfegt.
- Verwenden Sie dieses Stilmittel nicht zu oft. Einmal nach dem **Traum vom Spiegelbann** auf der Reise nach Punin (s. S. 11) sowie einmal in Punin selbst (z.B. in den Kletterrosen, die sich eine Wand hinaufranken) reichen völlig, um die Helden darauf aufmerksam zu machen und die Helden die 'Handschrift' Madalyas wiedererkennen zu lassen, sobald sie in den Salamandersteinen sind.

*) Westwind vom Meer der Sieben Winde

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

Meisterinformationen:

Am nächsten Morgen wacht der Held, obwohl er gänzlich überzeugt ist, dass er 'nur geträumt' hat, neben diesem See auf, der jedoch nicht mehr so beeindruckend perfekt und rund ist wie in seiner Erinnerung.

Diese Vision von Simyala soll den Helden erste Hinweise auf die Funktion von Liedern und Harfe geben, sowie auf die Gefahr, die in Simyala darauf wartet, entfesselt zu werden. Sollte ein Gefährte dem Träumer folgen und versuchen, in den Traum einzudringen, gelten die Regeln von Seite 49.

Recht oder Unrecht?

Meisterinformationen:

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

Allgemeine Informationen:

Ihr reist auf der Reichsstraße Richtung Mittag, während die Praiosscheibe hell am Himmel steht und für ein angenehm warmes Reiseklima sorgt. Ober die Felder zu eurer Linken stapfen einige Bäuerinnen und Feldarbeiter gut gelaunt an ihr Tagwerk zurück, zu eurer Rechten fließt träge und gelassen der Yaquir.

Das Dorf Heldor, in dem ihr gastfreundlich zum Mittag aufgenommen worden seid, ist in der Ferne kaum noch zu sehen, da hört ihr vor euch Kinderlachen und -reime - nein, eher Spottverse, die von einem vieltimmigen Kinderchor mehr gebrüllt als gesungen werden:

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

So lautet das Ende des Spottgesangs, den ihr hört, bevor ihr seht, was an dem bunt bemalten Wagen tatsächlich so vor sich geht: Eine Familie der ärmlich gekleideten almadanischen Fahrensleute versucht verzweifelt, ihren Wagen vom steilen Flussufer wieder heraufzuziehen, was ihnen selbst mit der Zugkraft der davor gespannten klapprigen Sacken nicht gelingen will. Währenddessen tanzt eine wilde Schar bäuerlich gewandeter Kinder um sie herum, bewirft die Fahrenden mit Steinchen, Flussschlamm oder Ästen und singt spöttische Verse.

Bei der Familie scheint es sich um Mutter, Vater, zwei Töchter sowie drei Söhne zu handeln; die Kinder sind alle zwischen 5 und 14 Jahren alt.

Meisterinformationen:

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



sie jedoch höchstens einmal Handlesen (siehe Akt II, **Das Lager der Zahori**), bei dem Sie, wenn Sie möchten, bereits auf die Prophezeiung der Alten Zarpa deuten können (siehe **Die alte Mhanahi**, Seite 28).

Wenn die Helden Verständnis zeigen, können sie sogar herausfinden, dass die Zahori tatsächlich gestohlen haben, "weil doch der kleine Fahi so krank ist und etwas Kräftiges braucht" und ihnen niemand etwas gegeben hätte. Tatsächlich liegt das jüngste Kind von Shayla und Han-shi fiebernd im Wagen. Fahi leidet an Dumpf-schädel, einer Krankheit, an der Kinder nicht selten sterben, wenn sie nicht fachgemäß versorgt werden, und die sich zur Blauen Keuche verschlimmern kann, wenn das Fieber nicht sinkt. (Ob der Junge nun unter der Krankheit leidet, weil er gelogen hat, oder weil er mit seinen Lumpen im regnerischen Phexensmond einfach zu dünn bekleidet ist, das wissen allein die Götter ...)



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

Bieten die Helden hier ausreichende Hilfe oder schlagen vor, den Erkrankten gar bis Quirod oder Punin zu schaffen, um ihn dort auf

eigene Kosten (denn die Zahori besitzen kaum etwas von Wert) zu einem Medicus oder Peraine-Tempel zu bringen (auch die Geweihten des letzteren möchten ihre Ausgaben gerne ersetzt sehen), sträuben sich die Eltern zunächst, das Kind in fremde Hände zu geben, sehen aber bei ausreichend Zureden ein, dass es das Beste ist. In diesem Falle fahren Sie mit folgendem Abschnitt fort:

Allgemeine Informationen:

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

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

Meisterinformationen:

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



Punin

Allgemeine Informationen:

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

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

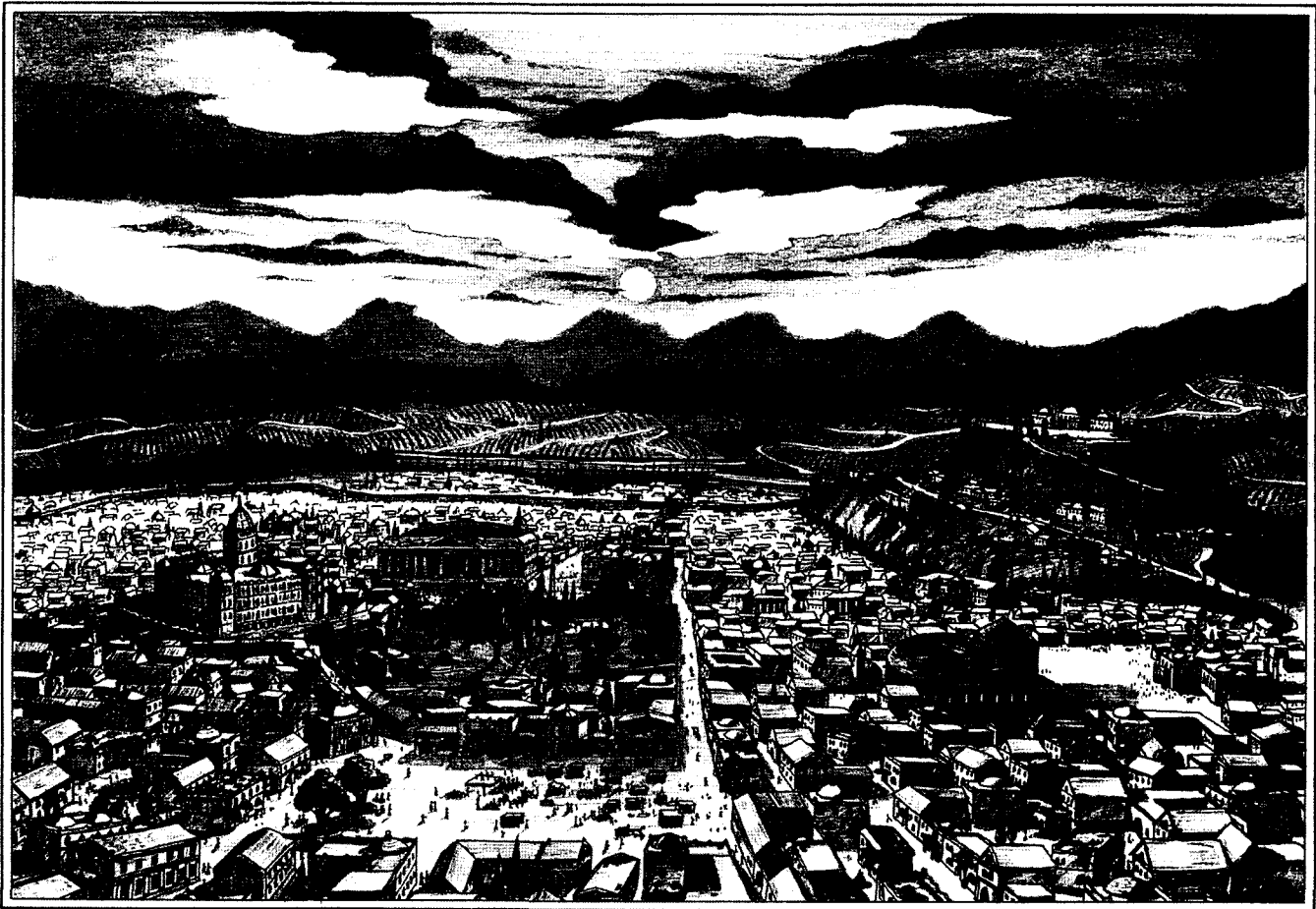
Die Straßen der Stadt scheinen mehr als die jeder anderen alle erdenklichen Gegensätze in sich zu vereinen. Auf dem im ganzen Reich bekannten Platz des Schweigens, dem religiösen Mittelpunkt Almadas, stehen sich Boron- und Tsa-Tempel in stiller Eintracht gegenüber, und auch den Bewohnern dieses Landstriches gelingt es, die überschäumende Liebe für das Leben mit der stillen Verehrung des Todes in Einklang zu bringen.

Doch die altehrwürdigen Gebäude künden auch von der langen

Geschichte, auf die sie zurückblicken. Der Boron-Tempel gilt als eines der ältesten Bauwerke der Stadt, die Magierakademie wurde einst von Fran-Horas dem Blutigen erbaut. Punin ist die Stadt, in der das Schwarze Buch der 'einzig gerechten' Boronkirche verfasst wurde und in der der Heilige Gilborn geboren wurde, der später in die Fänge Borbarads fiel und dort als Märtyrer sein Leben ließ.

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

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





Zum Spiel in einer Großstadt

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

Doch sollte sich das Abenteuer nicht auf die beschriebenen Szenen beschränken. Stammt gar einer der Helden oder eine gute Freundin von ihm aus Punin? Dann bauen Sie eine oder mehrere damit verbundene Szenen ein. Begibt eine Heldin in einem vorherigen Abenteuer einen Boronfrevel oder verspricht dem dunklen Gott noch eine Queste? Flechten Sie diesen Strang ebenfalls mit in die Handlung ein, indem Sie eine Boron-Geweihte präsentieren, die das Gelübde einfordert oder aber das dunkle Mal auf der Seele des Charakters erkennt. Sucht ein Held einen wirklich guten Panzerschrank für sein Haus oder seinen Stollen, um seine Habseligkeiten daheim zu schützen? Die Gebrüder Argasch und Irgasch in Ingwacht fertigen die, so sagt man, besten Sicherheitsschränke der Menschenwelt...

Sie sehen anhand dieser Beispiele, dass Sie das Abenteuer neben den offiziellen Handlungssträngen völlig auf Ihre Helden zuschneiden können und dass weder die Autorin noch Sie als Meister(-in) vorhersehen können, was Ihre Helden in der drittgrößten Stadt des Neuen Reiches zu tun gedenken. (In diesem Kontext sei Ihnen die Spielhilfe **Das Königreich Almada** ans Herz gelegt, in der Sie ausreichende Anregungen finden werden, um dieser Großstadt Leben einzuhauchen.) Seien Sie also offen für Aktionen Ihrer Helden!

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

Lassen Sie Ihre Helden Großstadtluft schnuppern: Kaum einmal sind sie allein auf den Straßen unterwegs, an so mancher Ecke steht eine Cressobude oder eine fliegende Händlerin, auf irgendeinem Platz Punins ist immer ein kleiner Markt zu finden, Post- und Reisekutschen rattern bis spät in die Nacht hinein über das Kopfsteinpflaster der

Innenstadt und ganz im tulamidischen Sinne hat eigentlich jeder, dem die Helden begegnen, seine eigene Motivation und seine Hintergedanken. Die Helden wollen Waffen kaufen? Vielleicht fürchtet aber der Verkäufer im Moment nichts mehr als das Attentat einer ost-darpatischen Schutzgelderpresserbande und möchte die Helden deshalb so schnell wie möglich loswerden, um sein Geschäft dichtzumachen. Oder er möchte im Gegenteil den Abschluss des Handels lange hinauszögern, damit die Helden bei diesem Attentat in seinem Laden sind und ihm, wie Helden nun mal so sind, zur Seite stehen. Spürt die elfische Bogenmacherin die Verbundenheit der Helden zu den Wurzeln ihres Volkes und lässt ihnen deshalb das Bündel Pfeile oder aber einen feinen Elfenbogen (der natürlich nicht auf den Helden zugeschnitten ist) zu einem Sonderpreis, der von einigen typisch elfischen Zukunftsorakeln begleitet wird?

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

Überraschen Sie die Helden! Lassen Sie Ihre Meisterfiguren eigenwillig, ja skurril erscheinen. Halten sich die Helden nicht an eine Verabredung oder schlagen einen deutlichen Hinweis in den Wind, so lassen Sie diese Szene an ihnen vorbeilaufen. Sie können später durch Dritte auf das Ereignis verweisen, und die Helden müssen sich nun doppelt mühen, die verpassten Spuren zu entdecken.

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

Meisterinformationen:

Zur Navigation in Punin verwenden Sie bitte den Stadtplan auf S. 71, die grafische Darstellung der Stadt (auf der gegenüberliegenden Seite) sowie die Abschnitte unter **Lokalitäten in Punin** (ab S. 19), die Ihnen die wichtigsten Örtlichkeiten beschreiben, die die Helden vermutlich anlaufen werden (und sollten). Wollen sich die Charaktere zuerst eine Unterkunft beschaffen, orientieren Sie sich an dem Abschnitt **Das Gasthaus der Helden** (S. 19).

Die notwendigen Begegnungen finden Sie unter **Eröffnung der Parteien** (S. 16), doch werden sich Ihre Helden nicht darauf beschränken, herumsitzend und darauf zu warten, dass Sie ihnen die Er-

eignisse präsentieren — sie werden selbst den einen oder anderen Besuch machen wollen, zum Beispiel in einem der Tempel, in denen man neben dem Gebet auch noch wichtige Informationen finden kann.

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



Eröffnung der Parteien

Vermutlich werden sich die Helden auch nicht von der hereinbrechenden Nacht davon abhalten lassen, noch an diesem Tag einige Gänge zu tun. Zum Beispiel liegt es nahe, die Eslamidenresidenz, die Magierakademie und möglicherweise die Tempel des Boron oder des Phex aufzusuchen. Von Ihnen hängt ab, wo die Helden so spät noch Zugang erhalten. Im Verlaufe der ersten oder zweiten Nacht können Sie die Helden mit den für diesen Akt notwendigen Ereignissen (Die Rose der Wüste, S. 17, und Briefpost, S. 18) konfrontieren, je nachdem, ob es in den Spielverlauf passt.

Sollten die Helden sich überraschenderweise doch auf die faule Haut legen, weil sie von der Reise zu sehr mitgenommen sind, können Sie sie entweder im Gasthaus noch mit einer Hazaqi (einer nichtmagischen Zahoritänzerin) erfreuen, bis sich herausstellt, dass die Geldbörsen sämtlicher unvorsichtiger Zuschauer im Verlauf des faszinierenden Tanzes gestohlen wurden (hier sollten Sie vorher harmlos anfragen, wer denn den grünen Kristall wo aufbewahrt). Je nachdem, wie sich die Helden verhalten (siehe Das Lager der Zahori, S. 27), könnten sie entweder ihre Habe (und möglicherweise den Kristall) zurückbekommen - besonders wenn sie das Holzzeichen Shaylas vorweisen -, oder aber Sie entscheiden einfach, welche der an diesem Spiel beteiligten Parteien den Kristall gekauft (oder geraubt) hat, und fahren bereits jetzt mit Jagd auf Diebe aus Akt II (Seite 36) fort.

Auf der Eslamidenresidenz

Allgemeine Informationen:

Strahlend weißer Eternenmarmor und goldene Kuppeln erheben sich über den Lotosstieg, der sich gemächlich den Goldacker emporwindet, jenen Berg, der seit Jahrhunderten den Wohnsitz der Herrscher Almadas auf seinen starken Schultern trägt. Durch den eslamidischen Triumphbogen hindurch gelangt ihr auf den Vorplatz der Residenz, wo ihr die angeblich drittgrößte freitragende Kuppel Aventuriens aus nächster Nähe bewundern könnt, ständig geleitet von der königlichen Garde

Die weitläufige Residenz strahlt hell in Gold und Weiß - eine Mischung aus güldenländischer Nüchternheit und tulamidischem Temperament, wie man sie in ganz Almada findet.

Meisterinformationen:

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

Die Herrin des Hofes

Allgemeine Informationen:

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

Funkeln und Gleißern empfangen euch in dem durch an den Kristallüstern entzündeten Kerzen erhellten Kabinett. Hier hat ein Künstler wahrhaftig ein Meisterwerk aus dem durchsichtigen

Stein erschaffen: An den silbergrauen Wandbehängen sind lauter geschliffene Tropfen, Sternchen und kompliziert geknüpft ge- hänge befestigt, die im Licht in allen tagesfalligen Farben fun- keln. Kerzenständer, Obstschalen, Trinkpokale - jedes Utensil in dieser Kammer besteht aus herrlichem Kristall, das farbige Licht- blitze versprüht und auf dem silbernen Stoff die schönsten Tsabögen malt.

Bei all der Pracht fällt die in dunkelgraue Seide gekleidete Dame mit dem einzelnen Diamanten am Dekollete kaum auf. Sie ist klein und zierlich, trägt das Haar kunstvoll hochgesteckt und fal- tet nun langsam einen schwarzen Spitzenfächer aus, der den Besätzen ihres Kleides gleicht.

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

Meisterinformationen:

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

Die Baronin wird den Helden nach Erhalt des Kästchens jedwede Unterstützung, die Nahaniel ihnen versprochen hat, zusichern las- sen, jedoch nur unter der Bedingung, dass sie über die Dinge infor- miert wird — "Schließlich muss ich wissen, in wessen Belange ich mich einmische!"

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

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

Anmerkung: Yanis ist eine Geweihte des Phex und Hohepriesterin



des Madakultes in Punin. Geben die Helden ihr jetzt bereits den Kristall aus Simyala (z.B. zur sicheren Verwahrung o.ä.), hat sie bereits ihr Ziel erreicht.

In diesem Falle werden die Helden einiges aufbieten müssen, um den Stein wieder in ihre Hände zu bekommen — Yanis wird ihn zumindest nur gegen den Schwur auf die Zwölfe (siehe **Kirchen, Kulte, Ordenskrieger**, S. 13) wieder herausgeben, dass sie ihn zurückerhält, sobald er seine Aufgabe erfüllt hat...

Eine Verabredung

Meisterinformationen:

Yanis lässt die Helden nach Beendigung des Gesprächs von der Pagen Etilia aus dem Kristallkabinett und der Residenz geleiten — eine Unterkunft müssen sie sich selbst besorgen (siehe S. 19, **Das Gasthaus der Helden**). Fragen sie Etilia, kann diese ihnen natürlich eine Herberge empfehlen.

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

Allgemeine Informationen:

In der Altstadt fällt euch nach einigen hundert Schritt ein tulumidisch wirkender Junge auf, der in weite helle Leinenhosen und einen braunen Kittel gewandet ist. Er geht barfuß und folgt euch ohne große Umschweife — er schlendert, wenn ihr schlendert, betrachtet die Auslagen der Marktkarren, wenn ihr stehenbleibt, und verbirgt sein phexisches Tun überhaupt nicht. Als er schließlich bemerkt, dass ihr auf ihn aufmerksam geworden seid, flaniert er schamlos auf euch zu und hält euch ein versiegeltes Schreiben entgegen.

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

Meisterinformationen:

Es ist aussichtslos, den Burschen verfolgen zu wollen, immerhin kennt er die Gassen Punins wie seine Westentasche. Sollte es einem findigen Helden doch gelingen (z.B. mit einem geistesgegenwärtigen PARALü — den die Garde jedoch überhaupt nicht gerne sieht), den Jungen zu schnappen, weiß er folgendes preiszugeben:

Sein Name ist Ayano, er gehört der Zahori-Sippe Khalinya an. Den Brief bekam er von einer hübschen Magd, die ihm zudem einen Silberling dafür gab, die Nachricht zu überstellen. Er sagt, sie habe nicht betont, dass es eilig sei, weshalb er sich Zeit gelassen habe. Ayano wird nicht verraten, dass die Khalinya-Sippe häufig Botschaften für diese Magd überbringt und sogar darüber hinaus Dienste für sie bzw. ihre Herrin verrichtet ... Weitere Hinweise finden Sie im Abschnitt Das Lager der Zahori auf S. 27. Der Junge wird in jedem Falle behaupten, keine Antworten überbringen zu können, da er die Frau nicht kenne. Der Brief hat folgenden Wortlaut (eine Kopiervorlage finden Sie auf Seite 71:

Verehrte Fremde,

seid willkommen in Punin, dem Herzen des Landes des Mondes. Euer Kommen warf seine Schatten voraus, weshalb ich Euch schreibe. Uns scheint, dass Ihr auf Eurem Weg Hilfe werdet brauchen können, sowie möglicherweise jemanden, der sich in dieser Stadt mit all ihren dunklen

Ecken und ihren Eigenheiten auskennt, und Euch bei der Suche oder Identifikation von gewissen Artefakten beizustehen bereit ist. Ist dies der Fall, so findet Euch am morgigen Abend zur neunten Stunde nach Mittag in den Nebeln der Madathermenein.«

Das Papier, so wird jeder Schreiber und jede Magierin feststellen, die sich ein wenig mit der Schriftkunst beschäftigt hat, ist von edler Machart und besitzt als Wasserzeichen einen Vollmond mit einem Frauengesicht (elfische Züge lassen sich nicht erkennen). Die Tinte ist dunkelblau, jedoch mit Silberstaub angereichert, der die Schrift ein wenig glitzern lässt. (Sollten die Helden diesen Fakten nachgehen wollen, finden Sie unter Lokalitäten in Punin (S. 27) Abschnitte, die sich mit der größten örtlichen Druckerei und der Papiermühle beschäftigen).

Die Rose der Wüste

Allgemeine Informationen:

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

Meisterinformationen:

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

Allgemeine Informationen:

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

Meisterinformationen:

Nun sollten die Helden eigentlich ausreichend motiviert sein einzugreifen ... Neben Azila liegt übrigens einer ihrer unglücklichen Verehrer tot auf dem Boden, den sie mit sich auf diesen Spaziergang lockte und der für die 'Echtheit' der Szene herhalten musste ... Der

Mann mit dem Dolch, Hanzal (siehe Anhang, S. 62), und seine drei Schergen werden den Helden heftige Gegenwehr leisten, jedoch versuchen, sich davon zu machen, bevor sie lebensgefährlich verletzt werden. Zudem wird Hanzal (der eine Augenklappe trägt, um sich als Diener des Namenlosen zu kennzeichnen) Azila noch einen Schnitt an Schulter oder Oberarm zufügen, der aussieht, als wolle er sie doch noch zum Schweigen bringen ... Den Dolch wird Hanzal entweder bei dem Kampf oder auf der Flucht 'verlieren', damit die Helden mit der Nase auf den Kult des Namenlosen gestoßen werden.

Die Männer und Frauen fliehen schließlich über ein paar an der Mauer stehende Fässer in einen anderen Garten, während endlich von der Tordurchfahrt Stimmen und Stiefelritte von Gardisten zu hören sind, die ihrerseits glauben, mit den Helden die Attentäter gefasst zu haben.

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

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

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

- Der Dolch, den die Namenlosen den Helden 'hinterlassen', ist eine ausgesprochen scharfe Basiliskenzunge. Interessant ist allein der Knauf, den dreizehn winzige, halb geöffnete Augen pyramidenförmig zieren ...
- Der volle Name der Novadi lautet Azila saba Haniqis, was 'Wüstenrose, Tochter des Saphirpfaus' heißt. Sie lebt seit fünf Jahren in Punin, obwohl Novadis in Almada nicht gerne gesehen werden. Sie wohnt in einem kleinen Haus in der Nähe des Bethauses des Rastullah. (*Alles wahr.*)
- Azila ist eine Sharisad, eine novadische Tänzerin. Mit Tanzen verdient sie sich in der weltoffenen Stadt Punin einen recht guten Lebensunterhalt. (*Wahrbisteilweisewahr.*)
- Sie behauptet, die Attentäter hätten ihr aufgelauret, als sie von einem Auftrag wieder nach Hause gegangen sei, weshalb sie vermutet, dass sie beobachtet worden sei. Der Mann mit der Augenklappe sei der Anführer gewesen, der behauptet hätte, sie sei Zeugin von etwas gewesen, das sie nicht hätte hören dürfen. Sie selbst wisse gar nicht, was er gemeint habe. Weiterhin erzählt sie, dass der Anführer sie gefragt habe, ob sie ihr Wissen über "das Gespräch" mit anderen geteilt habe — aber wie hätte sie das tun können, wenn sie gar nichts von einem Gespräch wisse? Ihr einziger Anhaltspunkt, sei, dass sie kürzlich bei der Prophetin Baraya di Tornillo in Oberpunin anlässlich einer Seance getanzt habe, wo sie möglicherweise etwas Wichtiges gehört haben könne. Doch sie hält das alles für ein großes Missverständnis. (*Fast alles erstunken und erlogen. Nachforschungen bei Baraya werden die vordergründige Geschichte bestätigen, jedoch keine weiteren Hinweise liefern.*)

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

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

- Azila drängt darauf, einen Teil ihrer Schuld dadurch abzutragen, dass sie den "vom allweisen Rastullah gesegneten Effendis" ihre Künste vorführt — und lädt sie für einen der folgenden Abende zu einer "novadischen Feier" in ihr Haus ein. (Es ist das Haus Nr. 99 auf dem beigelegten Stadtplan.)

- Tatsächlich lässt sich Azila auch gerne nach Hause geleiten.

- Setzen Sie Azila nach Gespür wieder ein, sobald es Ihnen passend erscheint. Sie möchte herausfinden, warum genau die Helden sich in Punin aufhalten und ob ihre eigenen Pläne durch sie gefährdet sind. Vielleicht geht sie eine engere Bindung mit einem Novadi oder einer Tänzerin der Gruppe ein oder 'verliebt' sich in einen der Helden ... Darüber hinaus wird sie die Helden verfolgen lassen. Den nächsten offiziellen Auftritt hat Azila in **Akt II** unter Rose mit Dornen (s. S. 31).

Briefpost

Meisterinformationen:

Diesen Abschnitt sollten Sie erst ausspielen, wenn Ihre Helden in der Akademie nach der Harfe gefragt oder den Hesinde-Tempel besucht haben, da die dortige Bibliothekarsgehilfin, Madalia Lamperez, eine Informantin der Sekte von Ilaris ist. Die Sekte, die über konkretere Informationen über die Harfe verfügt, überwacht diese wie ihren Augapfel, da sie sie in den eigenen Händen am besten aufbewahrt sieht. Madalia wird den Helden also nach deren Besuch in der Akademie folgen, um herauszufinden, wo sie wohnen. Tatsächlich stellt sich die 'Spionin' bei ihrem Handwerk gar nicht dumm an, so dass sie nur mit einer erfolgreichen *Sinnenschäife-Probe* +7 (die Sie heimlich würfeln können) entdeckt wird. Schließlich wird sie ihre Oberen informieren, die dann folgenden Brief unter der Tür der Helden durchschieben lassen (eine Kopievorlage für Ihre Spieler finden Sie auf S. 71):

Werte Damen und Herren Abenteurer!

Im Namen der hohen Herrin Hesinde, deren Weisheit unendlich und deren Güte unerschöpflich ist — lasse ich, Ihr Streiterinnen und Streiter, lasse ich! Was Ihr sucht, hat die Herrin nicht für die privaten Kammern hoher Damen oder Herren geformt, noch für die Hände der Unwissenden, die Ihre Macht für den eigenen Gebrauch an sich zu raffengedenken.

hasset ab, Ihr Törichte, denn wie Rohal schon sagte: "Wer Kräfte wirkt, die er nicht versteht, den werden sie verzehren."

Ein Freund

Der Brief ist grün-golden gesiegelt. Ein Held mit dem Berufstalent *Heraldiker* kann das Siegel als das der Ilaristen identifizieren.

Wie aus dem Inhalt hervorgeht, wissen die Ilaristen noch nicht so recht, aus welchem Grund die Helden eigentlich die Harfe suchen und unterstellen erst einmal Machtgier oder Sammlerwahn. Doch ist die Sekte von Ilaris zu Ehren der Herrin Hesinde gegründet worden, weshalb ihre Mitglieder alles tun werden, um zu lernen ...



Lokalitäten in Punin

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

Die Stadtviertel

(Auf dem großen Stadtplan in der Spielhilfe **Das Königreich Almada** sind die Viertel eingezeichnet, auf dem kleineren Plan auf S. 71 mussten wir aus Übersichtsgründen darauf verzichten. Nähere Einzelheiten zu den Stadtvierteln finden Sie ebenfalls in der besagten Spielhilfe. Die Nummern hinter den beschriebenen Örtlichkeiten beziehen sich auf die Übersicht auf Seite 72 und stimmen nicht immer mit der Nummerierung von der Puninbeschreibung in der Spielhilfe **Das Königreich Almada** überein.)

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

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

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

Palangana liegt im Westen außerhalb der Stadtmauern und besitzt noch am ehesten einen dörflichen Charakter. Demnach wohnen hier auch die einfachen Handwerker und Bauern, die die Felder im Westen bewirtschaften. Neben dem *Caralus-Stadion* (87) für Gladiatorenkämpfe und Immanispiele steht hier die *Maquammeile* (außerhalb des Plans), auf der Pferde- und Wagenrennen abgehalten werden. Zudem leben in Palangana zwei weitere Minderheiten: die Novadis, die die Gegend um das Bethaus des Rastullah herum bevölkern, und die Zahori, die auf einer Wiese südlich der Maquammeile ihre Zelt- und Wagenstadt aufgebaut haben.

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

Tempelhof bezeichnet das Herz der Stadt um den Boron- und den Tsa-Tempel (77 und 76), die sich auf dem Platz des Schweigens gegenüberstehen. Vor dem Boron-Tempel halten immer einige Golgariten Wache. **Tiefenbrunn** liegt zu Füßen des Goldackers, hier summt das Leben vor Politik und Handel. Botschaften und Gesandte fremder Län-

der, Hofkanzlei sowie das Kontor Stoorrebrandt (55) sind hier zu finden, aber auch manche Villa eines Stadtpatriziers oder einer Handelsherrin.

Das Theaterviertel ist das Künstlerviertel der Stadt. Neben Magierakademie (40), Schreiberschule (43), Galerie {3i}, Bardenschule (44) und Hesinde-Tempel (36) steht hier auch die berühmte *Yaquirbühne* (29). In den *Tabernas* dieser Gegend tummeln sich angehende und vollwertige Priester, Magier und Künstler sowie jene, die sich gerne in der Gesellschaft der kreativen Köpfe zeigen.

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

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

Das Gasthaus der Helden

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

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

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

Die Academia der Hohen Magie (40)

Meisterinformationen:

Das braungrüne Prunkgebäude aus Raschtulsmarmor mit dem mittig daraus herausragenden Elfenbeinturm thront über dem gesamten Theaterviertel. Wegen der perfekt fünfeckigen Form des Hauptgebäudes auch *Pentagrammaton* genannt, ist dies das magische Herz



Punins, ja Almadadas, wenn nicht gar des ganzen Kontinentes. Den gewaltigen Schriftschatz der Bibliothek über viele Bereiche der aventurischen Magie beginnen die Forscher erst langsam zu erschließen, sind doch auch die Puniner Magi weit davon entfernt, allwissend zu sein. Man sagt: "Was der Puniner nicht kennt, das gibt es nicht", doch eben diese Arroganz lässt so manches Wissenswerte, das nicht in den Büchern geschrieben steht, unbeachtet ...

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

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

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

- Herr Faysharan sei den ganzen Tag bis spät in die Nacht hinein mit der Analyse von Artefakten beschäftigt (konkreter wird

man nicht werden), begeben sich jedoch spät nachts meist noch in das *Löwin und Einhorn* (41) direkt an der Akademie. Wollten sie ihn privat sprechen, müssten die Damen und Herren entweder warten oder in die Schankstube einkehren.

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

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

Folgende Besuche in der Akademie können natürlich (gegen eine Bibliotheksgebühr) dazu verwendet werden, Schriften zu suchen, Magister (wie den Elfen Salandrion Farnion Finkenfarn) zu sprechen oder sonstige Dinge zu tun (wie Tränke bestellen oder kaufen

etc.) An der Akademie sind die Bücher *Philosophia Magica*** (Q12), *Encyclopaedia Magica* (Q6), *Sphaerologia - die Offenbarungen des Nayrakis** (Q11) und *Codex Dimensionis*** (Q13 bis Q16) zu finden. Der *Analysereport* von Rhodenio Faysharan** (Q 17) befindet sich zwar auch hier, ist den Helden aber vorerst nicht zugänglich. (Näheres zur **Informationssuche** finden Sie auf S. 26.)



Im Löwin und Einhorn(41)

Allgemeine Informationen:

Hell, gepflegt und freundlich empfängt euch das *Löwin und Einhorn*. In jener unverkennbaren Vermischung des mittelreichischen Stiles mit dem tulamidischen, der für Almada so typisch ist, fühlt man sich hier fast in eine Weinlaube auf einer Terrasse oberhalb des Yaquirs versetzt. Im Eingangsbereich finden sich Tische und Stühle in durch weiße Holzmäuerchen



abgetrennten Bereichen, deren ebenso weißgetünchte Pfeiler von Wein umrankt werden. Weiter hinten in der Gaststube schreitet man ein paar Stufen zu einer Plattform hinauf, die mit Teppichen und Sitzkissen ausgelegt ist. Hier speist man von niedrigen Tischen und trinkt den in Samowars zubereiteten Tee aus tulamidischen Schalen. Die Seite links vom Eingang wird von einer Reihe großer Holzfässer eingenommen, deren Aufschriften verschiedene Weine und Jahrgänge kenntlich machen. Aus der Küche dringen herrliche Düfte.

Meislerinformationen:

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

Folgende Informationen gibt Rhodenio Faysharan preis:

- Er ist zur Zeit gerade für die Analyse eines Artefaktes verantwortlich, das aus Privathand zu diesem Zweck hier abgeliefert wurde. (Wer nun tatsächlich der Besitzer der Harfe ist — nämlich Ector vom Berg —, wird er nicht einmal in sturzbetrunkenem Zustand verraten. Sollten Ihre Helden Beherrschungsmagie einsetzen, sollten Sie die Folgen dem Kasten Inquisition und magische Gerichtsbarkeit (S. 29) anpassen. In diesem Falle kommen die Helden sehr schnell in Kontakt mit Ector vom Berg.)
- Die Lieferung wurde von einer erfahrenen und schlagkräftigen Truppe bewacht, die in neutrale Gewänder gekleidet war. Trotzdem hatte Rhodenio den Eindruck einer gut geschulten Einheit mit militärischer Struktur.
- Es waren 'normale' mittelreichische Kämpferinnen und Kämpfer, also keine Südländer oder Exoten. Sie sprachen Garethi ohne starken Akzent. Der Hauptmann wurde 'Eisinger' genannt.
- Rhodenio kann den Helden bei viel Überzeugungsarbeit auch den Inhalt seines Berichtes darlegen (siehe Q 17), der jedoch noch keine abgeschlossene Analyse darstellt.
- Nachdem sie das Artefakt der Akademie übergeben hatte, ist die Truppe wieder abgezogen, hinterließ jedoch eine Adresse für Notfälle (die Rhodenio allerdings nicht herausgeben wird).

Die Eslamidenresidenz (73)

Zwar steht der Residenzpalast nicht für Alrike Normalheldin offen, doch werden Ihre Helden sicherlich das eine oder andere Mal mit der Baronin Nordhain konferieren. Yanis versucht unauffällig, jede Information von den Helden zu bekommen, die sie erhalten kann — und wenn sie dabei eine mütterlich-sorgende Rolle einnehmen muss, bitte schön. Achten Sie jedoch darauf, dass diese wahrhaft vielbeschäftigte Frau nicht springt, wenn die Helden pfeifen. Sollten die Spieler sich darauf verlassen, dass die Frau Baronin schon wisse, wie es weitergeht,

wird sie sich ein wenig rar machen und sehr ungehalten reagieren, wenn sie mit einer Nichtigkeit belästigt wird. Sie ist nicht dazu da, den Helden Ideen zu liefern. Wenn die Helden hier die richtigen Fragen stellen, kann ihnen Yanis die Quelle Q7 zugänglich machen.

Der Hesinde-Tempel (36)

Allgemeine Informationen:

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

Im Innern schreitet ihr durch einen Säulengang in die große Andachtshalle des Tempels, den die *Hesinde von den Sieben Elementen* an der Rückwand des Raumes beherrscht - eine Statue aus grün-weißem Marmor, deren Leib von den Ausprägungen der Elemente umgeben ist: Da schmiegt sich eine echte Flamme an ihren Hals, eine Welle fließt ihren Arm herunter, ihr Bein wird von Efeu umrankt, Eiskristalle krönen ihr Haar, ein bronzenener Armreif zierte ihr anderes Handgelenk und ein steter Luftzug bringt Flamme und Blätter zum Erzittern und verbreitet einen frischen Duft. Die herrlichen Mosaikfenster stellen Hesinde sowie ihre Alveraniare und Heiligen bei den überlieferten Wundertaten dar - und das sind bei diesem Kult natürlich viele ...

Das Gefolge der Herrin findet sich auch als lebensgroße Statuen in flachen Nischen an den Wänden wieder, und hier, so scheint es, wollte ein Künstler den anderen überbieten, so herrlich sind Nandus, Mada, Naclador mit dem Drachenhaupt und Xeledon der Spötter sowie die Heiligen Canyzeth, Cereborn, Ingalf von Silas und Argelion aus dem Stein geschlagen.

In diesen Hallen der Herrin spürt man wahrhaftig einen Hauch ihrer Göttlichkeit, von dem offensichtlich auch die Smaragd-, Pech- und Güldennattern angezogen werden, die sich in der recht warmen Halle auf den Stufen vor dem Altar und in den Nischen der Statuen räkel.

Meisterinformationen:

Die *Hesinde von den Sieben Elementen* ist mehr als eine kunstvolle Bildhauerarbeit: Das Abbild der Göttin wird stets von Repräsentationen der Elemente umspielt, die jedoch nicht immer in der gleichen Form verweilen, sondern sich in stetem Wandel befinden. Dieser Wandel geht bei den meisten Elementen jedoch nicht hastig, sondern im Verlaufe von mehreren Stunden oder gar Tagen vorstatten. Magische Analyse bringt zutage, dass die Kraft auch beständig zugegen ist: Sie speist und formt die Elemente ...

Manche Priester oder Gläubige widmen sich tages-, ja, wochen- oder monatelang dem Studium der Statue oder schreiben akribisch genau nieder, wo sich welche Elemente wann aufhalten. Man sagt, dass, wenn die entgegengesetzten Elemente miteinander in Berührung kommen (und sich somit bekämpfen), das Gleichgewicht der Welt aus den Fugen geraten sei. Zuletzt geschah dies im Jahre 27 Hai am Tage von Borbarads Rückkehr, und die Elemente gerieten erst mit dem Kirchenbann Borbarads im Ingerimm des selben Jahres lang-



sam wieder in Eintracht, bis sie schließlich mit dem Vergehen des unheiligen Nandussohnes wieder hergestellt waren.

Die Schreine des Nandus und der Mada

Allgemeine Informationen:

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

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



Monden zeigen sie mit etwa vierzig, sechzig und schließlich im Greisenalter. Zu Neumond ist der schwarz gefüllte silbrige Kreis zu sehen, eine Abbildung in menschlicher Form gibt es nicht - allein ein echter, in die Wand eingelassener Totenschädel grinst die Helden an.

Meisterinformationen:

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

Ector vom Berg

Meisterinformationen:

Einer der Hauptränkeschmiede in diesem Abenteuer ist Magister Ector vom Berg, ein Hohepriester der Hesinde-Kirche (siehe S. 61), der in Punin die Sekte von Ilaris neu belebt hat. Sein hoher Rang und sein guter familiärer wie monetärer Hintergrund gestatten ihm, neben einigen wenigen Mitketzern mehrere Schergen und Spione zu bezahlen, um die von ihm befürchtete Weltverschwörung des Namenlosen zu verhindern und sämtliche machtvollen Artefakte in seine verantwortungsvollen Hände zu überführen. Zunächst zeigt er sich den Helden aber als aufgeschlossener und verständnisvoller Priester, zu dem sie schon bei

DER STEIN DER MADA



ihrem ersten Besuch Kontakt aufnehmen sollten. Durch ihn können sie später eventuell Einsicht in die *Chroniken von Ilaris* erhalten; er ist davon überzeugt, dass den Helden durch die Lektüre ihr falsches Tun bewusst wird.

Sprechen die Charaktere Ector auf die *Chroniken von Ilaris* an, kann er ihnen einen kurzen Überblick über die vernichtete Sekte geben (siehe S. 59) und darauf verweisen, wie populär und verbreitet die Bücher waren — weshalb sie ja auch aus dem Verkehr gezogen wurden. Es sollte klar werden, dass er das Werk selbst gelesen hat — was aber "nur in ihrem Glauben gefestigten Priestern der Hesinde zu Studienzwecken gestattet" sei.

Schriften der Hesinde-Kirche

Meisterinformationen:

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

Der Tempel besitzt jedoch das kleine Octav-Bändchen *Von der Mondherrin Kräfte*, in dem der Autor um 26 Hai viele lokale Quellen und Verweise gesammelt hat (unter anderem eine Ansammlung von almadanischen Begriffen und Namen, die das Wort 'Mada' enthalten, wie etwa Almada, Madasee, Madahöhen, Madatraube), und in dem häufig der Vermerk zu finden ist: "Keinerlei Verifikation möglich, Verweise auf Cvl gefunden." Ein Priester weiß diese Abkürzung als 'Chroniken von Ilaris' zu entschlüsseln.

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

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

Wichtig: Die Seite aus dem *Codex Emeraldus*, die die Helden interessiert, ist herausgetrennt worden und befindet sich nun als Einlage in den *Chroniken von Ilaris*, die Ector vom Berg bei sich hortet.

Erkundigen sich die Helden bei dem Bibliothekar Bosper Apfelhalm (einem Koscher) nach Schriften, wird er ihnen, je nach dem, was sie wissen wollen, die Empfehlungen aus dem Kasten **Informationssuche** (S. 26) geben, in dem die verbotenen *Chroniken* mehrfach erwähnt werden, sowie den Hochgeweihten Ector vom Berg als Experten in diesem Thema benennen. Was also können die Helden

tun, um die drei Bände (plus einen schmalen mit Apokryphen) einsehen zu können? (Lesen Sie hierzu bitte auch Abschnitt **Verbotene Schriften** im Kasten **Informationssuche**.)

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

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

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

Seien Sie schlussendlich noch auf den Kasten *Die Inquisition und die magische Gerichtsbarkeit* (S. 29) verwiesen, wenn die Helden versuchen sollten, mit magischen Mitteln ihr Ziel zu erreichen.

Die Gehilfin von Bosper, eine junge Priesterin, die in der Bibliothek arbeitet, verfolgt die Quellensuche der Helden übrigens mit ähnlicher Aufmerksamkeit, wie es Nazir Ragaza in der Akademie tat. Madalia Lamperez trat jüngst der wiederbelebten Sekte von Ilaris bei (die ja vor etwa 200 Jahren in der Hesinde-Kirche entstand), seit diese ihr wie zufällig einige außerordentlich einleuchtende Passagen aus den *Chroniken* auf das Schreibpult schickte ...

Der Rondra-Tempel- (64)

Meisterinformationen:

Eslamida Sensendengler ist die Schwertschwester der Halle des Heiligen Caralus und steht zwei Knappen und neun Novizen vor. Die berühmteste Geweihte vor Ort ist sicherlich die hier vorübergehend dienende Knappin Salkya Firdayon vom Orden der Heiligen Ardare, die Tochter der Kaiserin des Horasreiches und Schwester der Erbin des Adlerthrone. Mit ihr werden die Helden auch zu tun bekommen, da Salkya im Moment Geron's Taten, speziell jene in Almada und im Horasreich, recherchiert. Die korrekte Anrede für die Hochadlige lautet nach ihrem Familienstammbaum "Horaskaiserliche Hoheit", doch wird sie sich eine solche Förmlichkeit sofort verbitten und richtigstellen, ihr gebühre allein der Titel "Euer Gnaden" wie



jeder anderen Priesterin auch. Salkya wird rondrianischen Helden, die ihr vertrauenswürdig und interessiert erscheinen, gerne ihre Studien offenbaren (zum Beispiel Quelle Q5, *Annalen des Götteralters*, aber auch die eigentlich verschlossene Quelle Q23*** (*Chroniken*) verfügbar machen, doch mit der Thematik Simyala selbst kann sie wenig anfangen. Ihre dringlichsten Ziele sind es, die Örtlichkeiten näher zu bestimmen, Textpassagen auf ihre Richtigkeit zu überprüfen und neue Informationen über Geron und seine Heldentaten zu erlangen (haben Ihre Helden im Anschluss an die Namenlose Dämmerung Zwischen den Abenteuern IV gespielt und berichten Salkya von der Geronstele in der Grafschaft Waldstein und dem Wandfries bei Angbar (siehe ND, S. 54-55), haben sie eine Freundin gefunden, auf deren (nicht sehr einflussreiche) Hilfe sie bauen können. Salkya wird in diesem Falle sicherlich eine Studienreise in den Kosch vorbereiten (und einige Ihrer Helden werden ihr dort vielleicht in einem anderen Abenteuer wieder begegnen ...). Zu weiteren Fakten über Geron den Einhändigen konsultieren Sie bitte den Kasten Informationssuche, Stichwort Geron.

Der Boron-Tempel (76)

Allgemeine Informationen:

An dem kolossalen und weitläufigen Platz des Schweigens befindet sich das geistliche Zentrum der Residenzstadt, ja, ganz Almad. Im Norden des Platzes steht der im Sonnenlicht schillernde Tempel der Tsa, dessen strahlendes Funkeln nicht bis zu dem gegenüberliegenden schwarzen Boron-Tempel zu dringen vermag, der eine ehrfurchtgebietende Aura des Schweigens ausstrahlt. Je weiter ihr die Stufen zu dem umlaufenden Säulengang hinaufsteigt, um so mehr entfernt ihr euch vom Lärm und Trubel der wirklichen Welt und nähert euch dem Eingangsportal, das geschlossen einen riesigen Raben mit gespreizten Flügeln zeigt. Als ihr auf zwei Schritt heran seid, bewegen sich die Portalflügel langsam euch entgegen, bis sie lautlos zu ihrer Gänze aufgeschwungen sind und euch Einlass bieten - Einlass in die Dunkelheit.

Nun steht ihr in der nur matt erleuchteten Halle des Todes. Boronslichter (hinter schwarzem Pergament verborgene Kerzen) beleuchten das zugleich kunstvolle und bedrohliche Relief an der Innenseite der hohen Kuppel, ohne der restlichen Halle mehr als nur den Hauch von Licht zu spenden. Die aus dem Stein geschlagenen Darstellungen sind als 'Totentanz' bekannt: Borpns Alveraniare führen die Menschen unterschiedlichsten Standes und Alters zu ihrem Herren; fast alle - vom Herrscher bis zur Bauernmagd — versuchen, sich aus dem Griff Golgaris oder der Hand Marbos zu winden.

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

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

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

Meisterinformationen:

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

Was auch immer die Helden hier privat zu erledigen haben, Informationen sind hier nur mündlich über Mada bzw. den elfischen Mythos Madalya zu erhalten. Natürlich ist man in der Boron-Priesterschaft nicht glücklich darüber, dass Bishdaniel sich hier die Funktion des Traumboten mit Mada teilen muss, erklärt dies jedoch mit den elfischen Wurzeln dieses Landes und dem von den Tulamiden aus dem Shadif importierten Glauben, die hier Al'Mada fanden — das Land der Mada, das ihnen in ihren Träumen erschienen war.

Der Phex-Tempel (96)

Allgemeine Informationen:

Obwohl das graugetünchte Haus in Unter-Punin schlicht und schmucklos ist, sticht es aus der Nachbarschaft wie ein Juwel zwischen Kieselsteinen heraus. Im Innern zeigt sich der Reichtum der Phex-Kirche: Der Boden der Tempelhalle besteht aus graugesprenkeltem Marmor aus dem Raschtulswall, die Wände sind von nachtblauen, silberdurchwirkten und edelsteinverzierten Samtvorhängen verhüllt. Derselbe Stoff teilt auch die halbmondförmigen Verhandlungsbalkone und -nischen ab, die im Erdgeschoss an den Seiten des Andachtsraumes und im ersten Stock auf der umlaufenden Galerie liegen. Die Statue des Herren Phex gibt sich hier gänzlich unmysteriös als 'ehrlicher' Händler, der gerade mit einem Fuchs um ein Halsband aus Türkisen feilscht.

Interessant wird die Aussicht erst, sobald man den Blick zur Decke erhebt, an der ein Gemälde in täuschend realistischer Malweise die Frau Mada am Sternenhimmel zeigt, die in ihren Armen das Madamal hält.

Meisterinformationen:

Wer sich zu einem ausgiebigen Studium dieses Deckengemäldes hinreißen lässt, kann in dem Gewirr aus Wolkenfetzen, Nebelschwaden und Sternen mit einer gelungenen *Sinnenschärfe-Probe* +5 einen Fuchs entdecken, der Mada offenbar eine Kette mit einem funkelnden Kristall daran gestohlen hat und sich nun davonstiehlt... Der Priester des Tempels, Vogtvikar Phexgeschwind Wiesenläufer, ist zwar ein Halbelf, jedoch nicht magiebegabt. Allzu offensichtliche Fragen wird er bald schmunzelnd abtun ("Wir sind doch kein Hesinde-Tempel. Kommt wieder, wenn Ihr etwas wissen wollt, was man dort nicht nachlesen kann."), gezielte Fragen jedoch gerne beantworten — natürlich gegen eine Gegenleistung, deren Wert davon



abhängt, wie geheim eine Information ist ... Beachten Sie jedoch, dass der Vogtvikar mit der *Fürstin* in Kontakt steht und diese damit über den Wissensstand der Helden genauso informiert ist wie er ... Zu Mada weiß Phexgeschwind (der einem intensiven Flirt mit einer Heldin nicht abgeneigt ist - besonders, wenn es sich um eine Elfe oder Halbelfe handeln sollte) zu sagen, dass sie die Mondgleiche sei, die von Praios in den Stein am Nachthimmel gebannt worden sei. Er kann den Helden die Quellen Q4, Q2 und Q7 (*Annalen des Götteralters, Kompendium von Märchen über die Elfen von Yaquir und Bosquir, Von der Mondherrin Kräfte*) gegen eine geringe Gegenleistung öffnen, und möglicherweise, wenn alle anderen Versuche der Helden scheitern sollten, ihnen sogar die *Chroniken von Ilaris* zu lesen geben (womit sie dann im Besitz der Quellen Q18 bis Q24 wären, alle ***), doch diese Großherzigkeit ist nicht für ein paar Dukaten, sondern nur gegen einen großen Gefallen von jedem einzelnen der Helden zu haben - oder von der gesamten Gruppe: will sagen, ein eigenes Abenteuer im Dienste der Phex-Kirche ... Mada, weiß Phexgeschwind zu berichten, wird in Almada als Tochter des Herren Phex verehrt, die den lebenden Kreaturen Träume bringt, und die noch immer gegen den Richtspruch des Herren Praios revoltiert. Madalya dagegen sei die von den Elfen verehrte Mada und auch im Auvolk stark mit Träumen und Geheimnissen verknüpft. Über die Sha'ay Mada dagegen wird Phexgeschwind nur wenig verlauten lassen: Es handele sich um einen Phexkult, der Mada stark verehere und sich daher nach ihr benannt habe: Sha'ay Mada, der Stein der Mada oder auch, nicht wortgetreu, sondern sinngemäß übersetzt: *Madamal* ...

Zu weiteren möglichen Informationen konsultieren Sie bitte den Karten **Informationssuche** auf S. 26.

Der Hort der Draconiter

Meisterinformationen:

Über die gesamte Vorderfront des kleinen Hauses mit seiner doppelflügeligen Tür windet sich eine Schlange, zwischen deren gewundenem Leib mehrere Reliefs der Heiligen Canyzeth und des Drachen Naclador zu finden sind. Heiligtum des Hortes ist die Wandelbare Statue Hesindes aus dunkelgrünem Marmor, die aus vielen tausend Einzelstücken besteht und an deren Zusammensetzung die Draconiter beständig arbeiten. Spekulationen zufolge soll sich die Statue mit weit weniger Einzelteilen sogar noch zu ein oder zwei anderen Gestalten fügen lassen.

Der Erzabt Cadomar Viarius Erlenfang und seine Ordensschwwestern und -brüder erforschen stetig die Mysterien der Dritten und Sechsten Sphäre, verfügen aber nur über die Quelle Q10.

Die Mada-Thermen

Allgemeine Informationen:

Bläulich-weiß strahlt das Gebäude der Mada-Thermen, das mit seinen beiden Kuppeltürmen und dem flachen Dach eher einem tulamidischen Palast denn einem Badehaus gleicht. Verheißungsvolle Schwaden dringen aus verborgenen Öffnungen; der wohlgepflegte Garten mit den beiden Teichen lädt zum Flanieren ein - durch eine Mauer vor allzu neugierigen Blicken geschützt. Auch das Innere der Thermen ist hell und reinlich. Freundliche Bademeister und -meisterinnen empfangen den Erholungssuchenden.

Meisterinformationen:

Der Einlass kostet 3 Silbertaler pro Person, dafür erhält man jedoch nur die grundlegendsten Freuden: Dampfbäder, Massage und ein duftendes Kräuterbassin. Wer sich darüber hinaus auf besondere Weise von den Angestellten verwöhnen lassen will, sollte sich bei der obersten Badermeisterin, der Tulamidin Firsha, melden. (Zu dem Treffen in den Madathermen siehe **Nebel in den Mada-Thermen**, Seite 30.)

Haus Yaquirblick (91)

Meisterinformationen:

In dem klobigen Haus nahe den Ruinen der alten Gladiatorenarena scheint niemals Ruhe zu herrschen: Stetig eilen Zuträger und Verkäuferinnen hinein und heraus, während drinnen drei bis vier Redakteure hastig eingereichte Artikel redigieren und 'qualitativ aufwerten' — damit sie skandalöser und lesenswerter erscheinen. Hier setzt man auf Gerüchte und Hofkatsch, und deshalb sind die Helden hier an der richtigen Adresse: Sie können Informationen sammeln, von denen zwar viele nutzlos und wenig verwertbar sind, es befindet sich jedoch auch die ein oder andere Perle darunter. Zwar ist der albernastämmige Schriftleiter Tiftal ui Stepahan gerade auf der Suche nach einer Schlagzeile, doch seine Kollegen helfen den Helden gerne aus.

Mehr noch als an der Weitergabe von Informationen sind die Redakteure an spannenden Geschichten interessiert. Sollten die Helden also zu leichtsinnig den Grund ihres Puninaufenthaltes verraten, könnten sie die Geschichte in wenigen Tagen in der Sonderausgabe des Yaquirblickes lesen — natürlich Völlig verzerrt und mit reißerischen Extradetails gespickt.

Mögliche Gerüchte umfassen:

- Bodar Sfindini steht kurz vor der Veröffentlichung seiner Novelle *Die Eroberung der Mark Süd-Almada*, zu deren Veröffentlichung er in der ganzen Stadt aufwieglerische Flugschriften verteilen lassen will. (*Wahr*)
 - Die uralte Borondina Galandi hat sich einen jungen Liebhaber aus dem Haus Al'Shirasgan genommen, angeblich um mehr Einfluss auf die Magnatenhäuser der Grafschaft Yaquirtal nehmen zu können. (*Ziemlicher Schwachsinn, hinter dem ein wahrer Kern stecken könnte...*)
 - Die Baronin von Nordhain lässt den Kanzler Rafik von Taladur seit einiger Zeit abblitzen. (?)
 - Al'Mourmadin, der berühmte Juwelendieb, verlor seine gute Hand und sitzt nun in Al'Muktur ein. Doch war angeblich nicht er an den Diamantdiebstählen der letzten Monate beteiligt; 'gut informierte Quellen' berichten von einer Meisterdiebin, die nun seinen Platz einnimmt: der sogenannten *Fürstin*, die es eben nur auf Diamanten abgesehen habe ... (*Weitgehend wahr*)
- 9 Eine hochrangige Persönlichkeit hat vor kurzem ein uraltes Artefakt zur Akademie bringen lassen, mit dem der Kampf gegen die Schwarzen Lande endlich vorangehen könnte, das jedoch für den Anwender außerordentlich gefährlich ist ... (*Größtenteils ebenfalls wahr*)
- Boron-Tempel und Mada-Schrein vermelden eine hohe Anzahl an Gläubigen, die in der letzten Zeit intensive Träume hatten und um Rat fragten. (*Wahr*)
 - Die Hesinde-Kirche hat für den nächsten Rohalstag einen der Göttin gefälligen Disput angesetzt, um Glaubensfragen zu erörtern. Man erzählt sich, dass die Meinungen der Priesterschaft teilweise

Unterauf S. 27



Informationssuche

Die Quellentexte, die Sie im Anhang vorfinden, spielen bei diesem Abenteuer eine außerordentlich wichtige Rolle. Ihre Helden werden ins Grübeln geraten, hin- und herspekulieren und am Ende mit einer Menge wilder Theorien in die Salamandersteine gehen, von denen einige wahr und andere arg an den Haaren herbeigezogen sein werden. Was die Helden wo bekommen, hängt von mehreren Dingen ab: dem Ort ihrer Suche, ihrer Vertrauenswürdigkeit und dem Stichwort, nach dem sie suchen. So kann es durchaus geschehen, dass sie später noch einmal in dem gleichen Buch suchen und erst jetzt fündig werden, da sie erst jetzt nach den richtigen Stichworten suchen.

Damit Sie nicht den Überblick verlieren, sei hier noch einmal genau aufgelistet, wo sich welche Quellen zu welchen Themenbereichen finden. Es sei Ihnen empfohlen, die bereits ausgeteilten Quellen auszustreichen oder anderweitig zu markieren.

In den Meisterinformationen und im Anhang sind die Quellen mit Sternchen (*) markiert - je mehr, desto seltener oder verbotener das Buch.

Verbotene Schriften

Eine Anmerkung sei noch zu der Brisanz einiger der Schriftwerke gestattet, vor allem den *Chroniken von Ilaris*: An diese heranzukommen stellt sich sehr schwierig dar, so dass diese Bände den Helden vor dem dritten Akt nicht vollständig in die Hände fallen sollten. Natürlich wird Ector vom Berg die Helden mit Auszügen füttern, um sie auf seine Seite zu ziehen oder sie davon abzuhalten, ihre Nasen in so gefährliche Dinge zu stecken; die *Chroniken von Ilaris* in ihrer Gesamtheit werden sie jedoch erst am Ende von **Akt III** in die Finger bekommen. Es sei also empfohlen, die Quellen Q21*** und Q23*** zurückzuhalten, bis die Helden schließlich das Buch in Händen halten und kurz vor der Flucht aus Punin stehen.

Generell sei angeraten, die verfügbaren Quellen nicht alle auf einmal und, wie bereits gesagt, nicht alle im ersten Akt zu verteilen, damit Ihre Helden auch im weiteren Verlauf noch etwas zu rätseln haben. Suchen die Helden im Hesinde-Tempel nach Quellen zum Stichwort Harfe? Lassen Sie sie finden und fröhlich abziehen. Finden die Helden dann heraus, dass sie vielleicht auch einmal zum Stichwort Simyala recherchieren sollten, werden sie wiederkehren, und schließlich vielleicht noch einmal, wenn sie sich über Mada weiterbilden, wollen. Ein Bibliothekar kann schließlich nicht in die Herzen der Menschen sehen, um ihnen jegliches Buch auszuhändigen, dass sie sich wünschen ...

Die Quellen sind hier nach Themen geordnet. Daneben befinden sich die Angaben, wo die Helden sie finden werden.

Geron

Der Rondraheilige Geron (genannt der Einhändige) war offensichtlich der erste Mensch, der Simyala nach seiner Verhüllung wiederfand. Er soll es auch gewesen sein, der den Basiliskenkönig erschlug. Hesinde-Tempel: Q5, Q23***; Rondra-Tempel: Q5, Q23***

Simyala, Simia

Dass die Helden zu Simyala und seinem mythischen Begründer, dem Lichtelfen Simia, etwas herausfinden möchten, liegt auf der Hand.

Tatsächlich gibt es dazu viele Quellen, die einerseits den Untergang der Elfenstadt, andererseits die Natur Simias selbst diskutieren. War er Gott, Göttin oder Elf? Die hier gefundenen Informationen bereiten die Helden auf das vor, was sie im Folgeabenteuer **Der Basiliskenkönig** erwarten wird.

Hesinde-Tempel: Q2, Q3, Q5, Q21***, Q23***; Akademie: Q13**, Q14**, Q15**, Q16**; Rondra-Tempel: Q5

Harfe der Winde

Das Artefakt, um das es hier geht, ist in der Tat die Harfe der Zwölf Winde aus dem Molchenberg zu Warunk (vergleiche, wenn möglich, das vergriffene Abenteuer In den Fängen des Dämons). Dass diese Harfe aber auch gleichzeitig jene ist, mit der Dagal der Wahnsinnige (siehe Quelle Q1) vom Thron der Winde seine Lieder in die Welt hinaus schickte, können die Helden erst im Verlauf dieses Abenteuers erahnen und zu Beginn des Abenteuers **Der Basiliskenkönig** mit Gewissheit sagen. Das Instrument birgt ungeahnte Kräfte, die entfesselt leicht einen gesamten Stadtteil Punins (und die Helden) vernichten können und die im Finale der Kampagne ihren Einsatz finden werden.

Hesinde-Tempel: Q1, Q3; Akademie: Q17** (nur über Rhodenio)

Mada, Madaya, Madalya

Die Suche nach Quellen zu diesem Thema werden die Helden möglicherweise beginnen, nachdem sie in Almada von der Frau im Mond geträumt haben — oder die Sha'ay Mada diesbezüglich befragt haben. Noiona Abendwind kann den Helden von Madalya erzählen, und Waldelfen wissen um die träumende Madaya in den Salamandersteinen (wie es die Quellen auch berichten).

Hesinde-Tempel: Q2, Q4, Q7, Q8, Q11*, Q12**, Q18***, Q19***, Q20***; Akademie: Q11*, Q12**; Rondra-Tempel: Q23*** (über Salkya Firdayon); Eslamidenresidenz: Q7

Stein der Mada

Die Quellen zu diesem Punkt sind spärlich und vage, klären die Helden jedoch darüber auf, was sie da eigentlich in den Händen halten. Das Dokument über das Erwachen des Steines wird die Helden dazu bringen, spätestens jetzt den Kontakt zur Sha'ay Mada herzustellen. Hesinde-Tempel: Q71, Eslamidenresidenz: Q7, Ilaristen: Q25***

Der Namenlose

Ein wichtiges Thema, über das sich die Helden möglicherweise informieren wollen - besonders, da die Geschichte Simyalas unausweichlich auch die Geschichte der Diener des Namenlosen ist.

Hesinde-Tempel: Q1, Q5, Q8, Q11*, Q22***, Q24***; Akademie: Q11*; Rondra-Tempel: Q5

Sekte von Ilaris

Als ketzerische Hesinde-Sekte, die an den Grundfesten von Alveran rüttelt, sind die Ilaristen natürlich kein Lieblingsthema der Hesinde-Kirche. Die allgemeinen Informationen über sie können jedoch nachgelesen werden.

Hesinde-Tempel: Q10, Draconiter: Q10



recht weit auseinander klaffen. (*Wahr — dies ist ein Hinweis auf Ectors Querdenkereie.*)

- Geheimste Nachforschungen berichten von einem Mondkult, der Mada verehrt und den Praioskult aus dem Land jagen will. Hochrangige Mitglieder des Adels seien unter den Anhängern, sagt man ... (*Teilweisewahr*)

Noiona Abendwind (15)

Meisterinformationen:

Noiona Abendwind, die im Puniner Stadtteil Ingwacht lebt, gilt als beste Bogenbauerin Almadadas.

Möglicherweise erkundigen sich die Helden nach ansässigen Elfen, um sie zu den Träumen zu befragen, von denen sie seit dem Betreten almadanischen Bodens heimgesucht werden.

Tatsächlich sind sie hier an der richtigen Adresse: Noiona Abendwind weiß von Madalya Traumweberin zu berichten, was im Anhang bei der Beschreibung Madalyas (siehe Seite 62) in den Erzählungen von Noiona und Yarhaliel Schießt-über-den-Fluss enthalten ist. Gestalten Sie die Aussagen Noionas elfenhaft bilderreich und ein wenig undurchsichtig; sie kann die Helden überdies zum Phex-Tempel und Phexgeschwind Siebenläufer verweisen, der sich auch mit diesem Thema beschäftigt.

Druckerei Sfindini (16)

Meisterinformationen:

Hierher werden die Helden vermutlich nur gehen, um sich über Qualität und Herkunft des Briefpapiers der Sha'ay Mada zu erkundigen. Bodar Sfindini selbst ist selten zugegen, doch seine Tochter Elea Glaciana Sfindini ist gerne bereit, Auskunft zu geben. Das Papier ist von exzellenter Qualität und ähnelt von der Machart dem der örtlichen Papiermühle Guridi - Elea kann allerdings nicht mit Bestimmtheit sagen, ob es dort gefertigt wurde.

Papiermühle Guridi (90)

Meisterinformationen:

Das Papier, das die Helden von der Sha'ay Mada erhalten haben, ähnelt tatsächlich dem der Papiermühle sehr. Wenn die Helden diesen Strang überhaupt verfolgen, können Sie hier einen Büttner einführen, der sich mit dem Fertigen des Papiers mit dem Wasserzeichen der Sha'ay Mada ein wenig Geld hinzuverdient (und geschworen hat, das Geheimnis nicht weiterzugeben, aber wir kennen ja die Überzeugungskraft der Helden auf einfache Leute ...). Der Mann kann den Helden jedoch auch nicht weiterhelfen, da er das Papier nicht ausliefert, sondern es meistens aus dem Lager 'gestohlen' wird — gegen die entsprechende Menge Goldes. (Hier könnte man notfalls einen Hinterhalt legen, in dem die Helden den jungen Madakultisten Amiro Forajido Macana dabei ertappen, wie er das Papier abholt.)

Das Lager der Zahori

Meisterinformationen:

Das Lager liegt etwas südwestlich des beigelegten Planes, auf der großen Stadtkarte aus der Almada-Spielhilfe finden Sie es unter Nummer 101 und den Koordinaten M/N 2X.

Allgemeine Informationen:

Längst habt ihr die Stadt mit ihren hell erleuchteten Fenstern hinter euch gelassen, als der hohe Schatten der Maquammeile neben euch aufragt. Kühle und Dunkelheit umfassen euch auf eurem Weg über die frühlingblühende Wiese, auf der ein Madasänger sein schönes Lied in die Nacht singt. Noch während ihr euch den offenen Feuern im hinteren Bereich der Wiese nähert, erhascht ihr Fetzen von Musik, Gelächter und Gesang. Die Zahori mögen nicht immer Feste feiern - aber in dieser Nacht tun sie es. Als ihr am Rand der Zeltstadt steht und eure Blicke über das Lager schweifen lasst, bietet sich euch das klischeebehaftete Bild der Fahrenden, wie man es aus Geschichten und Schauspielen kennt. Hell lodernde Flammen schlagen an mehreren Stellen hoch in die Nacht. Etliche der tulamidisch wirkenden Zahori haben sich um das Lagerfeuer versammelt; sie essen, trinken, tanzen und musizieren. Da schmiegt sich eine üppige Frau mittleren Alters in die Arme ihres bärtigen Geliebten, der sie aus einem Weinkelch schlürfen lässt, während an einem anderen Feuer eine tanzende Fahrensrau mit sinnlichen, fordernden Gesten um die Gunst eines schönen Jünglings buhlt. Eine wahre Bärin von einer Frau befindet sich in einem Armdrück-Duell mit einem abgerissenen

Kerl, und überall springen Jungen und Mädchen umher — teils fröhlich und ausgelassen, teils in hellem Zorn miteinander streitend.

Auf der anderen Seite des Feuers sitzt eine uralte zahorische Frau auf ihren Gehstock gestützt auf einer Kiste. Das wilde Treiben im Lager scheint nicht bis zu ihr vorzudringen. Eine Aura des Alters und der Vergänglichkeit, wie manch Boroni sie besitzt, umgibt sie. Ihre Blicke treffen die euren und bohren sich tief in euch hinein.

Meisterinformationen:

Damit ist das Klischee der fröhlichen Zahori allerdings auch schon erschöpft, denn natürlich gibt es auch unter ihnen Missstimmungen, Langeweile und schreckliche Armut. Und doch sollten Sie Ihren Helden hier einen Abend voll Ausgelassenheit und leidenschaftlicher Gefühle bieten, den sie so schnell nicht wieder vergessen.

Einige mögliche Begegnungen im Zahori-Lager sind folgende:

- Die Steithähne: Zwei Männer kämpfen miteinander um die Gunst einer Frau, die dem Schauspiel zunächst offensichtlich genüsslich zusieht und dann so heftig mit einem der Helden zu flirten beginnt, dass die beiden Streithähne schließlich zusammen auf ihn losgehen.
- Die Selinata: Ganz in sich und seinen Tanz versunken, bietet ein Hazaqi spät in der Nacht ein Schauspiel unter dem wachsenden Mond, das dem Herrn der Nacht eine wahre Freude sein muss: Zur Begleitung einer fingerfertigen Vihuela-Spielerin versteht es der feu-



rige junge Mann, das Publikum mit unglaublich flinken Fußfolgen zu beeindrucken, zu denen er einen verwirrenden Takt klatscht: Seine Füße scheinen sich unabhängig vom Körper zu bewegen und geradezu über dem Boden zu schweben, da sich Fersen und Spitzen beider Füße in so schneller Folge ablösen und rhythmisch wechseln, dass es den Zuschauer fast schwindelig macht. Der Hall der harten Schuhe auf der Holzplattform zaubert dabei ein fremdartiges Lied, aus dem man fast eine eigene Sprache herauszuhören meint... Der Bursche tanzt diesen Tanz für den Mondgott, gleichsam als Gebet, aber natürlich auch zur Erbauung der Zuschauer.

Die alte Mhanahi

Meisterinformationen:

Vielleicht drängt es die Helden, mit der uralten Frau zu sprechen die sie so eindringlich von der anderen Seite des Feuers aus betrachtet (ansonsten wird sie irgendwann auf die Helden zugehen). Sie führt die Helden zu einer von Mondlicht beschienenen Wiese, weil man "solche Dinge besser nicht am Freudenfeuer bespricht", wie sie mit zittriger Stimme verkündet. Dann lässt sie sich nieder, schlägt die Beine unter und wartet darauf, dass die Helden es ihr gleichtun. Ihr Name, den sie den Helden jedoch nur auf eindringliches Nachfragen verraten wird, ist Zarpa (siehe S. 62). Allein ein ODEM oder ANA-LÜS (oder OCULUS) +26 fördern die auf der Hexe liegenden Zauber HARMLOSE GESTALT und SCHLEIER DER UNWISSENHEIT (siehe AURARCANIA DELEATUR im *Codex Cantiones*) zutage ...

Allgemeine Informationen:

Euch gegenüber sitzt die alte Frau, von der man meint, sie habe sicherlich schon einhundert Götterläufe ins Land ziehen sehen. Ihr dünner Leib wirkt zerbrechlich, fast durchscheinend, während ihre Bewegungen von sanfter Ruhe geprägt sind. Wortlos breitet sie ein helles, zerschlissenes Samtdeckchen auf dem Gras aus, zaubert ein Stück Holz hervor, das die Form eines hohen Holzstellers besitzt, und setzt darauf schließlich eine Kristallkugel. Allein vom sich in dem Kristall spiegelnden Madamal beleuchtet, hebt die Alte nun einen murmelnden Gesang an, der ein bisschen nach Gebet und ein wenig nach Beschwörung klingt. Sie greift in einen Beutel an ihrer Seite, zieht einige verschrum-

pelte Bröckchen hervor und steckt sie zwischen die Zahnstummel, um sie schließlich sorgfältig zu zerkauen. Nach einer kleinen Weile spuckt sie die Reste neben sich ins Gras und fährt mit dem Gesang fort, nun wie in Trance vor- und zurückschaukelnd ...

Meisterinformationen:

Gestatten Sie den Helden ruhig die eine oder andere Reaktion. Vielleicht kommt ihnen das Verhalten der Alten verdächtig vor, so dass sie sich zurückziehen, oder aber sie versuchen eine magische Analyse des Rituals, die jedoch erfolglos bleiben wird ... Fragen oder laut gesprochene Sätze wird Zarpa zunächst mit einem missbilligenden Zischen bedenken, ist sie jedoch einmal in Trance, stört sie auch das nicht mehr.

Allgemeine Informationen:

"Mondlicht...", murmelt die Alte, "Mondlicht und Sturm. Ein Kristall... ein grüner Kristall - nein, er ist weiß, nicht grün, weiß. Ich sehe ein Einhorn ... das den Kristall zum ... zum Mond führt. Es führt den Kristall zum Madamal!"

Die Alte beginnt zu keuchen, dann verdreht sie die Augen und fällt schwer atmend ins Gras.

Zarpa erinnert sich an ihre Prophezeiung, wird den Helden jedoch bei der Interpretation nicht viel helfen können - außer vielleicht dadurch, da sie Mada als Traumbringerin noch einmal thematisiert. Vielleicht verbinden die Helden also ihre Traumerfahrungen vom Anfang und die Erscheinungen am Yaquir eher mit Mada als mit Bishdaniel, dem boronischen Bringer der Träume.



Kinderhände

Meisterinformationen:

Im Zahori-Lager wird der Phex-Novize Amiro Forajido Macana, der sich zu Übungszwecken als Zahoribursche verkleidet hat, versuchen, einem der Helden ein Kleinod zu stehlen (ebenfalls, um seine Fertigkeiten zu schulen). Da sein *Taschendiebstahl-Wert* 2 beträgt, ist dies der Aufschlag auf eine eventuelle *Sinnenschärfe-Probe* des betroffe-



nen Helden, um den Diebstahl zu bemerken. Sein Talentwert von 3 im *Verkleiden* wird ebenfalls auf die *Sinnenschärfe* des Helden geschlagen, um seine Verkleidung zu enttarnen (mit Kohle schwarz gefärbtes rotes Haar, zu saubere Fingernägel etc.). Bemerkt der Held den Diebstahl nicht, können Sie ihm immer noch gestatten, die Tarnung zu durchschauen, ohne davon zu wissen, das Kleinod (Geldbeutel, Amulett, Dolch o.ä.) ist dann aber vermutlich verloren.

Wenn Sie möchten, können Sie noch eine kleine Verfolgungsjagd mit Amiro veranstalten (*Sich Verstecken* 4, *Körperbeherrschung* (fürs Laufen) 3), an deren Ende er den Helden sein Phexamulett vorzeigen wird, um sich als Novize zu erkennen zu geben, falls sie ihn erwischen. Ob ihn das vor einer anständigen Tracht Prügel bewahrt, ist aber eine ganz andere Frage, denn ein Phex-Novize, der seine eigenen Fähigkeiten nicht einschätzen kann, hat es auch in den Augen der Phex-Kirche nicht anders verdient.

Kommt er davon, sehen sie ihn spätestens bei dem Vollmondritual wieder, denn eigentlich soll der Bursche die Helden im Auftrage Yanis' beschatten ...

Das Sippenzeichen

Meisterinformationen:

Haben die Helden von einer dankbaren Shayla al'Fahan das Amulett mit dem Sippenzeichen erhalten und tragen es offen am Hals oder zeigen es einem Zahori, wird man sie zu einem etwa sechzigjährigen Greis führen, dem Mhanah der Sippe al'Fahan. Der alte Diluvio wird das Holzzeichen zunächst misstrauisch begutachten. Hat er erkannt, dass es freiwillig gegeben wurde, kehrt sich sein Verhalten in das absolute Gegenteil um: Er ruft seinen Enkel Majuelo und dessen Frau Farishal herbei und lädt die Helden an sein Feuer ein. Erzählen die Helden die Geschichte des kleinen kranken Fahi, wird er gar jeden an sein Herz drücken und ihnen unter Tränen danken (der Junge ist einer seiner Urenkel) und schlussendlich jedem von ihnen ein eigenes Sippenzeichen schnitzen, in dem der Name des Trägers eingeritzt ist — eine formelle Aufnahme in die Sippe al'Fahan.

Gönnen Sie den Helden einen schönen Abend voll rührendem Rollenspiel, an dem Majuelo und Farishal den Helden möglicherweise einige Lamento-Schritte beibringen, ihnen Außergewöhnliches von der Alten Zarpa berichten (siehe **Anhang** auf S. 62) und sich generell mit ihnen anfreunden — damit die Helden den Zahori in der finalen Rettungsaktion in Punin vertrauen können.

Die Inquisition und die magische Gerichtsbarkeit

In diesem Abschnitt soll auf die möglichen rechtlichen Folgen eingegangen werden, die die Suche der Helden nach Informationen und Schriften nach sich ziehen kann. Von den 'üblichen' Verbrechen, die Helden im Vorbeigehen begehen, sei dies Diebstahl von wichtigen Dokumenten oder der 'Mord' an einem bösen Schwarzmagier, einmal abgesehen, bietet sich die Informationssuche im **Stein der Mada** an, um mittels Beherrschungsmagie oder ähnlichen magischen Mitteln zum Ziel zu gelangen.

Dass dies weder von der weltlichen noch der Gildengerichtsbarkeit oder gar der Inquisition gerne gesehen wird, sollte sich von selbst verstehen, und auch wenn der Einsatz von Magie naturgemäß nicht immer zweifelsfrei nachzuweisen ist, befinden sich die Helden hier in Punin jedoch vermutlich in der am besten über Magie aufgeklärten Stadt Aventuriens, in der zudem immer ein kompetenter Hellichtmagier bei der Hand ist, der einen guten ANALUS zu sprechen versteht, um solche Anklagen zu beweisen.

In Punin übergibt man magische Verbrechen gerne der Gildengerichtsbarkeit oder einer entsprechenden Kirche. Diese fühlt sich natürlich zuständig, falls ein magisches Verbrechen gegen einen ihrer Priester oder in einem ihrer Tempel verübt wird — was dann die Praios-Inquisition oder die Draconiter auf den Plan ruft.

Die Tötung eines Menschen mit Kampfmagie, zum Diebstahl verleitender IMPERAVI, Einbruch mittels FORAMEN, Belästigung durch NACKEDEI o.a. werden stets als mit Vorsatz ausgeführte Verbrechen mit der Höchststrafe geahndet. Selbstredend sind auch Beeinflussungen durch Beherrschung bei offiziellen Gesprächen, Erzeugung von Ängsten und Alpträumen, die Verwandlung einer rechtfertigten Person in Tier, Pflanze oder Statue sowie Gedankenlesen verboten (letzteres ist aber wohl nur durch eine meisterliche und

schnelle Analyse nachzuweisen). Nekromanten übergibt man in Punin der Boron-Geweihtenschaft, die die Delinquenten nach einer sorgfältigen Grabeinsegnung lebendig begräbt. Die Sprüche NEKROPATHIA und GEISTER BESCHWÖREN werden mit fünf Wochen Dunkelhaft bestraft, es sei denn, der Geist wurde explizit zu dem Zweck beschworen, ihm die Erfüllung seiner Aufgabe zu ermöglichen und ihn so zu erlösen.

Die borbaradianischen Formeln dürfen in ihrer ursprünglichen Form nicht mehr gesprochen werden, Zuwiderhandelnde werden aus der Gilde ausgeschlossen.

Hier liegt allerdings die Beweislast beim Kläger, und dem fällt es meist recht schwer nachzuweisen, dass man in seinen Gedanken herumgepfuscht hat. Doch kommt der Vorwurf von der Beherrschung eines Geweihten zur Anklage, geht man davon aus, dass z.B. ein dem Priester unwürdiges Verhalten Beweis genug ist.

Sie sehen also, dass die Zauberkundigen Ihrer Spielrunde hier in Punin mit der Wahl ihrer Mittel ein wenig vorsichtiger sein sollten als vielleicht in der Grünen Ebene oder auf dem Plateau der Gor — schließlich befindet man sich hier in der Hochburg der Grauen Gilde, die sich nicht der Unfähigkeit bezichtigen lassen will, wenn es darum geht, magische Verbrechen zu verfolgen. Zögern Sie nicht, Gildenvisitatoren oder kirchliche Abgesandte Untersuchungen anstellen zu lassen, die den Helden, falls sie sich eines Fehlverhaltens schuldig gemacht haben, die Schlinge um den Hals legen. Doch während weltliche Gerichte einen Magus nicht in Abwesenheit verurteilen können, nutzt die Flucht bei Gilden- oder Kirchengerichten wenig. (Mehr zur Handhabung magischer Verbrechen finden Sie im **Compendium Salamandris**, S. 53 ff.)



Akt II

Nebel in den Madathermen

Verabredung mit den Dienern Madas

Meisterinformationen:

Folgen die Helden der mysteriösen Einladung der Sha'ay Mada, sollten sie sich zur neunten Stunde des zweiten Tages in den Madathermen einfinden. Die Baronin von Nordhain wird in dem letzten Dampfbad auf der Galerie auf die Abenteurer warten. Bei sich trägt sie den Madamanten der Sha'ay Mada, um zu schauen, ob sich die beiden gegenseitig 'erkennen', wie bereits zuvor geschehen. Verpassen die Helden diesen Termin und versuchen es an einem späteren Tag zur selben Stunde noch einmal, können Sie ihnen auch dann ein Erfolgserlebnis gönnen - immerhin möchte Yanis ja die Wahrheit über den Stein wissen, so dass sie auch am nächsten und übernächsten Tag zur selben Zeit die Thermen aufsuchen wird.

Vorsichtsmaßnahmen

Meisterinformationen:

Die Madathermen, besonders die Dampfbäder, betritt man unbekleidet und allein mit einem Leinentuch verhüllt. Dies sollte den Helden zu denken geben — wo sollen sie den Kristall Simyalas unterbringen? Lassen sie ihn bei dem Gepäck und den Kleidern, tragen sie ihn stets bei sich (zum Beispiel in einem Lederbeutel) oder beherrscht einer von ihnen gar den WIDERWILLE UNGEMACH? Spätestens hier sollten Sie zaghaft erfragen, wer denn den Stein wo aufbewahrt.

Allgemeine Informationen:

"In den Nebeln der Madathermen" kann wohl nur auf die Dampfbäder hinweisen, und so wandert ihr, nur mit Leinentüchern angehtan, durch die drei weiten, hellen Räume, in denen sich um diese Stunde einige Puniner Bürger und Bürgerinnen unter dem Licht kleiner Gwen-Petryl-Steine eine verdiente Ruhepause gönnen. Aus vergitterten Löchern in den Wänden faucht ein langer Streif heißen Dampfes, der den letzten leeren Raum, durch den ihr streift, weiter mit dampfenden Schwaden füllt, so dass ihr kaum die Handi vor Augen seht und sich auf eurer Haut schnell ein feuchter Film bildet. Heiß wie in der Khömwüste und doch feucht wie in Havena ist es hier.

Allgemeine Information, wenn die Helden den Kristall bei sich führen:

Plötzlich durchzieht helles grünes Licht den Raum - ausgehend von dem Kristall, den ihr in den Feenhöhlen fandet. Ein einzelner Strahl des Lichtes bohrt sich geisterhaft durch die Schwaden, hinauf zur vor euren Augen verborgenen Wand. Doch auch von dort oben strahlt nun Helligkeit und leuchtet euch entgegen - ein weißes, fahles Licht, das den Dampf so weit erhellt, dass ihr erkennen könnt, dass dort eine umlaufende Balustrade den Abschluss der Mauer bildet. Eine dunkle, schattenhafte Gestalt hält das Strahlen in den Händen. Durch die Schwaden verzerrt, dringt nun ein Flüstern an eure Ohren, das zunächst vom Fauchen eines weite-

ren Dampfstrahls überlagert wird, dann jedoch gut zu vernehmen ist: "Mada zum Gruße. Ihr seid hier, also werdet Ihr wohl Hilfe brauchen. Wie können wir Euch helfen?"

Meisterinformationen:

Natürlich wird Yanis die Helden auch erkennen, wenn sie den Kristall nicht bei sich tragen, und sie dann ansprechen. Die Helden sollten hier nicht den Eindruck von Gefahr gewinnen. Versuchen sie, das Flüstern zu identifizieren, sollten Sie nur wirklich gut ausgeklügelte Pläne belohnen. Ein EXPOSAMI fördert eine Person zutage, ein Rundum-ODEM (teurer und schwieriger, siehe *Codex Cantiones*) durch die Nebel zeigt keine magische Begabung der Person, nur ein kleines und ein großes rotes Glühen. Das kleinere ist ein INVERCANO-Artefakt mit einem zusätzlichen WIDER HELLSICHT UND BEFEHLE, das Kampfzauber und Verwandlungsmagie zurückwirft und die Magieresistenz um 7, bei Hellsicht- und Beherrschungsmagie sogar um 10 Punkte erhöht. Sämtliche Beherrschungs- und viele Hellsicht- und Verwandlungssprüche wirken jedoch sowieso nur bei Sichtkontakt, den die Baronin durch die Dampfschwaden ausschließt. Die größere Ansammlung von Astralkraft stammt von dem Madamanten. Ein ANALUS wirkt übrigens nur auf einen Schritt Entfernung, so dass für eine Analyse des Ursprunges der Astralkraft nur ein OCULUS ASTRALIS in Frage kommt (siehe Magische Analyse des Madamanten, S. 31). Was die Helden die Priesterin fragen werden, können wir Ihnen leider auch nicht sagen, Sie müssen bei den Antworten der Baronin improvisieren — wieviel würde sie sagen, um die Helden zu manipulieren, was wird sie ihnen nicht sagen, um nicht zu viel zu verraten? Hier seien einige ausgewählte Fragen mit deren geflüsterten Antworten präsentiert.

- Wer seid Ihr? - "Ein unbedeutender Bote."
- Wessen Bote? - "Der Sha'ay Mada."
- Was ist die Sha'ay Mada? — "Ein Kult, der Mada und Phex dient."
- Was war das für ein Leuchten? — "Ein Artefakt, das mir bestätigt hat, dass Ihr die Gesuchten seid."
- Warum hat der Kristall geleuchtet? - "Es ist 'Euer Arterakt, 'Ihr müsst selbst wissen, warum es was tut..."
- Warum wolltet Ihr uns treffen? - "Es schien uns, als ob wir auf der selben Seite stehen."
- Warum? - "Weil wir beide nicht wollen, dass das, was nicht Namen noch Gesicht trägt, erstarkt."
- Könnt Ihr uns die Harfe verschaffen? - "Selbstverständlich. Doch zu einem gewissen Preis — den Kristall, den Ihr bei Euch tragt."
- Könnt Ihr uns die *Chroniken von Ilaris* beschaffen? — "Sicherlich. Doch ich werde es nicht tun. Das Buch ist gefährlich." (Über diesen Punkt lässt die Baronin mit sich reden — wenn die Helden an Ector vom Berg nicht herankommen ... und der Preis stimmt.)

Orientieren Sie sich bei Ihren Antworten an folgenden Punkten: Yanis ist eine Geweihte des Phex. Sie wird mit allen auch nur entfernt mit ihrem Glauben vereinbaren Mitteln versuchen, sich des Kristalls der Helden zu bemächtigen. Zunächst versucht sie es auf die nette Art;



fruchtet das nicht, geht sie mit härteren Bandagen zu Werke. Trotz der Tatsache, dass sie die Anhänger des Namenlosen bei jeder Gelegenheit bekämpfen wird, versucht sie, für sich und ihren Kult noch einen Vorteil herauszuholen — obwohl ihr die Vernichtung der Diener des Widersachers an sich 'Gegenleistung' genug ist.

Fragen, die tiefer gehen als nur das simple gegenseitige Vorstellen und darauf abzielen, verwertbare Informationen zu gewinnen, wird die Geweihte nur nach Festlegung gewisser Regeln beantworten: Einer der Helden stellt eine Frage, auf die sie (wenn sie sie beantwortet) ihrerseits eine Frage stellen darf, die beantwortet werden muss - von beiden Seiten natürlich wahrheitsgemäß. Verweigert eine Seite die Antwort, ist das Spielchen zu Ende.

Yanis wird versuchen, auf schlecht gestellte Fragen der Helden so einsilbig und uninformativ wie möglich zu antworten, jedoch ihre eigenen Fragen so formulieren, dass sie nicht mit "Ja" oder "Nein" beantwortet werden können. Was die Baronin interessiert, sind etwa folgende Fragen, die geschickt auf präzise, unausweichliche Antworten abzielen: "Mit welchen Zielen seid Ihr nach Punin gekommen?" (bei Erwähnung der Harfe:) "Wozu bedarf es der Harfe?" - "Was wisst Ihr über den Kristall in Eurem Besitz?" — "Welche Gruppen interessieren sich noch für Euren Auftrag?" — "Was steht hier auf dem Spiel?"

Auf Fragen wie etwa: "Warum bedeutet Euch unser Kristall so viel?" wird die Priesterin die Antwort verweigern und das Duell beenden, da sie dieses Geheimnis nicht offenbaren wird.

Vertrauen ist gut...

Allgemeine Informationen:

Offensichtlich hat die Fragestunde ein Ende, denn das Flüstern verstummt für einen Moment. Dann hebt es leise wieder an: "Euer Stein schläft noch. Wollt Ihr, dass er erweckt wird, können wir Euch helfen. Gebt eine Nachricht an die Khalinya-Sippe im Lager der Zahori, sie wissen uns zu finden."

Meisterinformationen:

Wollen die Helden mehr zu diesen mysteriösen Worten wissen, flüstert es von oben: "Ich dachte, unser Spiel wäre vorbei?"

Dann teilt Yanis ihnen mit, dass sie erst Auskunft erteilen wird, wenn sie ihrerseits eine klare Antwort auf folgende Frage erhält: "Wofür brauchen die Diener des Namenlosen die Harfe?"

Da die Helden hierauf vermutlich auch keine befriedigende Antwort wissen werden, flüstert die Stimme: "Dann findet es heraus!" Dann bekommen sie keine Antwort mehr ...

Die Funktion dieser Szene ist klar: Nicht nur nimmt die Sha'ay Mada

Magische Analyse des Madamanten

Sollten die Helden den Madamanten der Sha'ay Mada oder später nach dem Vollmondritual ihren eigenen Kristall analysieren (sei dies per ODEM, ANALYS oder OCULUS oder die Hesinde-Liturgien *Sicht auf Madas Welt, Blick der Weberin*), gibt Ihnen dieser Kasten Anhaltspunkte, was der Magier oder Geweihte zu sehen bekommt. Die *Analyse des Elfenkristalls vor dem Ritual* bringt nichts weiter zu Tage als zuvor (in der **Namenlosen Dämmerung**): bei bis +10 gelungenen Proben betrachtet der Zaubernde die interessante magische Struktur eines magisch begabten Lebewesens (je nach Heldentypus des Zaubernenden) — nämlich seine eigene. Ab +11 erahnt der Zauberer langsam, dass darunter ein permanenter INVERCANO SPIEGELTRICK liegt, der auf Hellsichtmagie modifiziert ist, so dass er den Zauber auf den Magier zurückwirft...

Nach dem Ritual:

ODEM ARCANUM

+0: Der Kristall ist magisch.

Bis +5: Der Kristall ist in höchstem Maße magisch.

Bis +10: Die magische Aura ist perfekt und rein. So sauber dürfte eigentlich kein magischer Gegenstand sein, der auf Dere zu finden ist ...

ANALÜS ARCANSTRUKTUR/OCULUS ASTRALIS

+0: Astralfäden, die an rohe, ungewirkte Matrixfäden erinnern.

Bis +10: Die Reinheit, die beim Odem beobachtet wird, findet sich auch in der Matrix wieder: Es ist keine These eingebettet, kein noch so geringes Zeichen der Signatur eines Zauberkundigen zu finden — pure Astralkraft.

Über +10: Dieser Kristall birgt zwar keine Zauber, besitzt jedoch ein 'Spezialgebiet': die reinste Ausprägung von Verständigungsmagie, die du je erblickt hast.

Kontakt zu den Helden auf, sondern hilft den Charakteren und deren Spielen auch dabei, noch einmal genauer über die Erlebnisse nachzudenken. Die Fragen, die Yanis ihnen präsentiert, verraten natürlich etwas über ihr eigenes Interesse an Stein und Harfe, weisen zugleich auf genau die Dinge hin, die die Helden selbst noch interessieren sollten. Was wollen die Anhänger des Namenlosen mit der Harfe? Was mit dem Stein? Was steht hier eigentlich auf dem Spiel? Zumindest wissen die Helden nun, wie sie mit der Sha'ay Mada Kontakt aufnehmen können.

Rose mit Dornen

Ein novadischer Abend

Meisterinformationen:

Im Abschnitt Die Rose der Wüste (S. 17) versprach Azila den Helden, ihnen zum 'Dank' für ihre 'Rettung' einen novadischen Abend zu bereiten. Sollten sich die Helden nicht bei ihr melden, wird sie 'zufällig' wieder auf die Helden treffen und das Angebot erneuern — schließlich wolle Azila so gerne für sie tanzen ... Nehmen die Hel-

den die Einladung an, wird Azila sie wie vereinbart in ihrem Haus empfangen. Ein junger novadischer Diener bittet sie herein.

Allgemeine Informationen:

Die Einrichtung des Hauses lässt wahrhaftig an das Zelt eines Hairans denken: Decken und Wände sind mit bunten, novadisch gemusterten Stoffen zeltartig verhängt, der Boden ist mit kostba-



ren Teppichen bedeckt, auf denen Sitzkissen und niedrige Tischchen anmutig verteilt sind. Eine Fläche von etwa sechs Rechschritt ist freigehalten. Bis auf ein paar Zimbeln, einigen Tamburins, einen achlos auf dem Boden liegenden Schleier und einer Schale zum Verbrennen von Weihrauch gibt es keine Gerätschaften. In der Nähe eures Tisches steht eine Harfe neben einem Hocker.

Azila weist mit einer einladenden Geste zu Tischchen und Sitzkissen: "Mein Haus ist auch das Eure, Effendis."

Meisterinformationen:

Zunächst wird die Sharisad ein vielgängiges und köstliches Mahl aus Reis und Lammfleisch in süß-saurer Soße servieren lassen, zu dem viel Rotwein aus Thalusa gereicht wird; der junge Tulamide trägt die Speisen auf und entlockt, während ihr esst, einer Zithabar sanfte Klänge. Azila plaudert munter über die Stadt und die Leute, fragt die Helden, ob es ihnen hier gefällt, was sie bereits alles erlebt haben etc.

Sobald sich alle Gäste satt gegessen haben und leicht angetrunken sind (wenn möglich), wird Azila sich erheben (die selbst von jedem Gang nur wenig genossen hat), um sich zum Tanze bereitzumachen.

Garderobe und Accessoires hat sie dabei so gewählt, dass die Helden möglichst intensiv an den Kristall in ihren Händen und an Elfenwesen erinnert werden - sie möchte ihre Gedanken auf all das richten, was sie mit dem *Tanz der Wahrheit* in ihren Köpfen zu lesen hofft (siehe Die Magie des Schwarzen Auges, S. 86, oder Die Wüste Khôm und die Echsenpömpfe, S. 107).

Der Tanz der Wahrheit

Meisterinformationen:

Als Geweihte des Namenlosen verfügt Azila über keine Astralenergie mehr. Für besondere Situationen greift sie aber zu dem letzten Weg, der ihr das Zaubern noch ermöglicht: den 'Verbotenen Pforten'. Auf diese Weise wird der Tanz für sie aber wirklich zu einer Marter, der an ihrer Lebensenergie frisst.

Auch deswegen versucht Azila den *Tanz der Wahrheit* faszinierend genug zu gestalten, um Magier oder Elfen von einer Untersuchung ihrer Absichten oder einer Analyse des Tanzes abzuhalten, und ihn gleichzeitig nicht zu atemberaubend zu tanzen, so dass die Helden auch über die von ihr erweckten Assoziationen, nämlich den Stein und die Harfe, nachdenken. Magieresistenz spielt bei dem Tanz der Sharisad keine Rolle, allein ein HELLSICHT-STÖREN-Artefakt würde 'anspringen' und das Gedankenlesen verhindern, wenn die beim Sprechen übrigbehaltenen ZF-Punkte die übrigen Punkte bei der Zauberprobe Azilas übersteigen (nämlich 9). Ausgelöst wird ein solches Artefakt übrigens trotzdem, selbst wenn es nicht helfen kann (was der Held allerdings erst bei einer neuerlichen Analyse feststellen wird, falls nicht mit dem Auslöser auch ein AURIS-NASUS-Gong o.ä. verbunden ist ...)

Allgemeine Informationen:

Die schöne Novadi erscheint durch eine hintere Tür wieder in dem Raum, in dem ihr euch gerade die Bäuche vollgeschlagen habt, entzündet den Weihrauch und stellt sich in der Mitte des freien Raumes auf, die Hände weit über den Kopf erhoben. Das

glänzend schwarze Haar ergießt sich über ihre Schultern, ein Schleier perlfarbener Seide fließt ihre Arme hinab zu dem knappen Oberteil, das mit vielen Perlen bestickt ist. Unter dem auf der Hüfte sitzenden Münzgürtel trägt sie einen Rock aus dem selben Material wie der Schleier, der die Tänzerin seltsam feenhaft und überderisch erscheinen lässt. An ihrem Ausschnitt prangt ein großer, grüner Edelstein, der ein wenig aus dem Rahmen fällt.

Al'Rik, der junge Diener, verlässt seinen Platz hinter eurem Tisch und setzt sich auf den Hocker an der Seite und ergreift die Harfe. Zunächst zupft er einige kurze Übungstöne, um sich mit dem Instrument vertraut zu machen, dann, auf ein fast unsichtbares Nicken der Tänzerin hin, beginnt er eine ungewöhnliche Melodie zu spielen. Sämtliche Tonfolgen und Harmonien würden eher zu einem Fest der Elfen denn zu dem Tanz einer Novadi passen, und auch die wiegenden Bewegungen der Sharisad erinnern mehr an einen Feen- oder Elfentanz. Zu den gezupften Tönen der Harfe gesellen sich allmählich die sehnstigen Klänge einer Flöte und das Schlagen eines Tamburins. Während sich Azila wiegt und windet, lächelt sie zu euch herüber, ihre Augen kaum einmal von euch wendend.

Wie lange liegt es schon zurück, dass ihr die Elfentöne vernahmt, die ihr der Flöte Ulfindeis entlocktet? Vor neun Monaten fandet ihr den Kristall Antaraleons und hindertet die Diener des Namenlosen daran, das Lamifaar freizusetzen und den Kristall zu erringen. Mit der Hoffnung, dass sich auf dieser Queste alles genauso gut fügen wird wie damals und ihr mehr über den Kristall Simyalas herausfinden werdet, hängt ihr euren Gedanken nach, von dem Tanz der Sharisad an die Vergangenheit erinnert.

Nur nach und nach nehmt ihr wahr, dass die Tanz verklingt und Azilas Tanz zur Ruhe gekommen ist. Wie die Fleisch gewordene Rahja liegt sie dort. Nun ja, vielleicht nicht ganz, denn ihre Brust hebt und senkt sich wild von der Anstrengung, die während des Tanzes selbst nicht zu merken war.

Erst als sie aufsteht, bemerkt ihr, wie blass sie auf einmal ist, und es perlt sogar ein roter Blutstropfen aus ihrer Nase. Eilig wischt sie ihn mit einem Tüchlein weg, um euch dann scheu anzulächeln — offensichtlich ist es ihr peinlich, dass man ihr die Erschöpfung so deutlich ansieht.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden Azila auf diese Anstrengung ansprechen, wird sie sich darauf hinausflüchten, dass die letzten Tage wohl doch an ihr gezeht haben. "Vor allem dieses türchterliche Erlebnis mit dem Überfall!"

Die Tänze der Sharisadim sind in der magischen Zunft quasi unbekannt, und sollten Sie nicht einen Tulamiden in der Gruppe haben oder einer der Helden schon mal mit einer magischen Tänzerin gereist sein, wird kaum jemand wissen, worum es sich handelt (während eine Sharisad den *Tanz der Wahrheit* natürlich sofort erkennt, auch wenn er sehr abgewandelt dargeboten wird).

Sollte sich jemand in Ihrer Heldengruppe befinden, der meisterlich tanzen kann, also einen TAW von wenigstens 11 hat, dann können Sie ihn darauf aufmerksam machen, dass Azila manchmal mit dem rechten Fuß etwas vorsichtiger auftritt, als dies eigentlich angebracht wäre. Auch hier wird sie sich gegebenenfalls auf den Überfall hinausreden, bei dem einer dieser Rüpel mit seinem schweren Stiefel auf ihren Fuß getreten sei. In Wirklichkeit liegt es aber daran, dass sie einen Zeh an ihren Gott geopfert hat.



Azilas Absicht ist, die Helden durch ihr Auftreten und ihre Gewandung an die Holde Ulfindel und den Elfenkristall zu erinnern, damit sie dann beim Tanz deren Gedanken und Überlegungen lesen kann. Sollte einer der Helden in überspitztem Misstrauen verkünden, an etwas anderes denken zu wollen, wird ihm das auch gelingen — die anderen jedoch können diesen seinen Gedanken ja nicht hören. Azila blickt mit dem Tanz in die Gedanken der drei Helden, die sie für die klügsten und gebildetesten hält — Geweihte, Magier, andere Zauberkundige. Hat einer der Helden den Stein bei sich, wird sie dies herausfinden und gleich für den Heimweg der Helden einen Überfall inszenieren lassen (siehe den Abschnitt **Überfall!**). Sprechen die Helden die Sharisad auf die Ähnlichkeit ihrer Gewandung zu der Ulfindels und der des Stückes zu elfischer Musik an, wird sie in gespielter Naivität erzählen, ein Dschinn (also die übliche novadische Bezeichnung für einen Elfen) sei einmal in ihre Oase gekommen und habe musiziert und sie die fremdartigen Schritte dazu gelehrt ... Sie wird behaupten, für die Helden einen *Tanz der Ermutigung* getanzt zu haben, um sich damit bei ihnen zu bedanken — der Tanz helfe ihnen gegen alles, was sich ihnen am nächsten Tag in den Weg stelle.

Trotzdem kann es sein, dass die Helden Azila mit ODEM ARCANUM (schlägt nur während des Tanzes an; "Natürlich hat Rastulah mich mit seinen Kräften beschenkt — was ist daran so ungewöhnlich?"), SENSIBAR ("Ich soll Euch hassen? Meint Ihr nicht, dass

Ihr Euch da irrt? Immerhin habt Ihr mein Leben gerettet!"), IN DEIN TRACHTEN ("Ich versuche, Euch über Eure Harfe auszuhorchen? Ich wusste nicht einmal, dass Ihr Musiker seid! Ihr hättet statt dieses Stümpers für mich spielen können!") oder ähnlichem bereits jetzt enttarnen. Darauf wird sie mit ihrem Erz-Dschinn aus der Flasche kontern (siehe **Glut aus der Khôm**, S. 40). Es kommt auf die Helden an, ob sie Azila bereits hier aus dem Verkehr ziehen oder erst später. Wenn ja, müssen Sie Azila in den folgenden Abschnitten bereits durch Beorn den Blender ersetzen.

Eine winzige Kleinigkeit

Meisterinformationen:

Während des 'novadischen' Abends werden Azila und Al'Rik *einem* der Helden eine für ihn typische Kleinigkeit entwenden. Die betreffende Person werden sie dabei nach zwei Kriterien auswählen: dem Wiedererkennungseffekt des Gegenstandes und der Angetrunkenheit des Helden. So ist es möglich, dass ein Magier am nächsten Morgen feststellt, dass er seinen Spitzhut bei der Novadi vergessen hat, ein Geweihter möglicherweise sein (mit Namen versehenes) Gebetsbüchlein, ein Krieger einen Gegenstand, der mit seinen Wappenfarben versehen ist. Suchen Sie sich etwas Charakteristisches aus, das Azila für den Diebstahl in der Akademie zu verwenden gedenkt - um die Spur auf die Helden zu lenken.

Dunkle Krallen

Überfall!

Meisterinformationen:

Inszenieren Sie nach dem Besuch der Helden bei der Sharisad einen Überfall der Diener des Namenlosen auf den Helden, der den Kristall bei sich trägt. Welchen Zeitpunkt Sie dafür wählen, sei Ihnen überlassen. Die Werte der Angreifer sollten leicht unter denen der Helden liegen, ihre Zahl die der fähigen Kämpfer jedoch um einen übersteigen.

Während des Kampfes sollte einer der Schurken einen Ihrer Helden mit einem Mengbilar verletzen (mit um den Rüstungsschutz des Helden erschwerten Attacken, damit das Gift in die Blutbahn gerät), woraufhin dieser sich für eine Spielrunde von allen positiven Eigenschaften drei Punkte abziehen muss. Jeder halbwegs gebildete Alchemist (wozu auch die meisten Magier zählen) wird bereits an der Färbung der Flüssigkeit erkennen, dass es sich bei dem Gift um ein Halbgift handelt; eine Analyse würde ergeben, dass es von mittelmäßiger Qualität ist (C). Das wahre Gift ist jedoch der Sud eines Rattenpilzes, der den Helden für die Einflüsterungen des Namenlosen öffnen soll und als Nebenwirkung Zadig von Volterach im Finale ermöglichen wird, über dessen Geist in Madayas Träume einzudringen ... Das Halbgift lässt sich sehr wohl durch ein Antidot

tilgen, der Rattenpilzsud jedoch nicht, da ist schon die Hand einer Peraine-Geweihten nötig ...

Schleichende Zweifel

Meisterinformationen:

Der Held, der die Rattenpilzsud-Attacke abbekommen hat, ist nun für W6 + 3 Tage lang geneigt, den Argumenten des Namenlosen und seiner Diener zuzustimmen (was möglicherweise Azila noch einmal den Hals retten kann). Nehmen Sie den Spieler oder die Spielerin *nicht* direkt im Anschluss an die Vergiftung, sondern einige Minuten später kurz beiseite und bitten Sie sie oder ihn, sämtliche Selbstverständlichkeiten in ihrem/seinem Leben zu hinterfragen. Bei geeigneter Gelegenheit werden sich die Zweifel verschärfen, so dass der Charakter sogar die Aussagen von Geweihten über Religion und Alveran in Zweifel zieht. Für echte, seelenverschlingende Zweifel war die Dosis Rattenpilz nicht hoch genug, ebenso wenig wird der Held/die Heldin gleich bei misslungenen Klugheits- und Intuitionsproben zum Feind überlaufen. Mit der leicht abgeschwächten Wirkung sollten Sie jedoch entsprechende Proben würfeln lassen, bei deren Misslingen die Heldenperson sich gegen die Logik in den Worten der Namenlosen Schergen nicht erwehren kann.



Falsches Spiel

Verhaftung

Allgemeine Informationen:

Eine Abordnung von Stadtgardisten in Begleitung eines Paares in Grau und Rot gekleideter Magier kommt auf euch zu und verteilt sich strategisch um eure Gruppe. Der Hauptmann der Garde tritt vor und verkündet: "Im Namen Praios' erkläre ich Euch für verhaftet! Leistet keinen Widerstand oder wir wenden Gewalt an." Dann schließt sich die Magierin seiner Rede an: "Im Namen der Großen Grauen Gilde des Geistes erkläre ich Euch für verhaftet. Bitte folgt uns freiwillig..." Sie zögert einen Augenblick, fährt dann jedoch fort: "... sonst endet diese Situation sehr hässlich."

Meisterinformationen:

Begeben sich die Helden freiwillig in die Obhut der Ordnungshüter, bringt man sie direkt zur Akademie. Leisten sie Widerstand (wie Helden es meist so tun), wird es zum Kampf mit den Grünröcken und den Magiern vom ODL (Ordo Defensoris Lecturae) kommen. Letztere sind dabei deutlich im Vorteil, da sie bereits mit GARDIANUM und ARMATRUTZ ausgerüstet in die Szene hineingingen, um sich vor Zaubern und weltlichen Angriffen zu schützen. Beide Magier sind Spezialisten im schnellen PARALÜ PARALEIN, um die Helden so schnell wie möglich zu versteinern und weiteren Schaden an allen Beteiligten zu verhindern. Bedenken Sie, dass der PARALÜ auch auf mehrere Personen gleichzeitig wirkt. Trotzdem sollten Sie den Helden genug Chancen einräumen, sich zu wehren und eine Flucht zu versuchen (einem cleveren und schnellen Streuner mag das auch gelingen). Die restlichen Helden sollten schließlich jedoch auf die eine oder andere Weise in der Magierakademie abgeliefert werden.

Aufbruch am Pentagrammaton

Meisterinformationen:

Im Gebäude ist man gerade unter Salandrian Finkenfarne dabei, den Mord an Rhodenio Faysharan und den damit einhergehenden Einbruch mittels OCULUS zu untersuchen. Die Helden selbst, die zunächst in magisch gesicherte Zellen gesteckt werden, wird der elfische Magister später befragen.

Allgemeine Informationen:

Flankiert von den beiden Magiern der Grauen Stäbe betritt ein dunkelhaariger schlanker Elf den Raum. Seine Gewänder entsprechen eher einem Gecken denn einem Magier, und trotzdem trägt er einen Zauberstab.

"Sanyasala", begrüßt er euch ernst und mustert euch. "Ihr seid des Mordes an einem Magister dieser Akademie und des Diebstahls eines Artefaktes verdächtig. Mir wurde die Untersuchung dieses Falles unterstellt. Mein Name ist Salandrian Farnion Finkenfarne."

Meisterinformationen:

Im Gespräch mit dem Elfen können die Helden zunächst die allgemeine Verwirrung klären. Schon zu Beginn wird sich Finkenfarne

einen von ihnen herausuchen, dessen Gedanken er mit IN DEIN TRACHTEN lesen wird, um Aufschluss über Schuld und Unschuld der Helden zu erhalten. Deshalb können die Charaktere den Magister, dem es mehr an Aufklärung denn an Schuldzuweisung gelegen ist, nach langen Erklärungen von ihrer Unschuld überzeugen und sich an den Untersuchungen beteiligen.

Finkenfarne ist ein Meister im Gedankenlesen und wird sich zusätzlich noch davon überzeugen, dass die Helden nicht unter einem magischen Zwang stehen (per ANALÜS). Seine Fragen zielen auf die Absichten der Helden in Punin ab, auf ihre Verbindung zu Rhodenio Faysharan und zu den Dienern des Namenlosen.

Übrigens: Natürlich interessieren den hochintelligenten Elfen, der selbst bisweilen in Kontakt mit Nahaniel Quellentanz steht, wenn es die Mysterien Simyalas zu enträtseln gilt, Harfe und Kristall immens.

Spurensuche

Meisterinformationen:

Die Fakten sind folgende: Vor einigen Stunden betrat Rhodenio Faysharan mit einer tulamidischen Dienerin (von denen es an der Akademie wahrhaftig viele gibt) die Akademie. Niemand achtete darauf, ob die Dienerin die Akademie wieder verließ oder nicht (dies geschieht im Auftrag der Magister und Magier häufig), doch fand man die Tür zum Übungsraum sperrangelweit offen, das zu analysierende Artefakt fehlte. Auf die Helden wies natürlich ihr Herumfragen an der Akademie, der Besuch bei Rhodenio im *Löwin und Einhorn* sowie jene 'winzige Kleinigkeit', die einer der Helden vielleicht schon vermisst ...

Rhodenio Faysharan wurde in besagtem Übungsraum für Antimagie, einer der bestgesicherten Kammern an der Akademie, tot aufgefunden. Todesursache ist ganz definitiv der scharfe Dolch mit dem Knauf aus dreizehn zu einer Pyramide aufgetürmten Augen, der im Rücken des Magisters steckt. Weder an der Eingangs-, noch an der Kammertür (die beide hochgradig magisch gesichert sind) finden sich Spuren von magischer oder profaner Gewalteinwirkung, und neben der Leiche und dem Fehlen der Harfe finden sich kaum weitere Spuren. Auf Bitten der Helden händigt ihnen Finkenfarne übrigens den unvollständigen Analysebericht Faysharans aus (Quelle Q17).

Ein einziger Hinweis lässt sich im *Löwin und Einhorn* auftun, falls die Helden auf den Gedanken kommen, sich hier zu erkundigen: In der letzten Nacht trat hier eine novadische Tänzerin auf, mit der Rhodenio heftig geschäkert haben soll ... (Zeigen die Helden hier oder an der Akademie ein Bild Azilas vor, etwa mit AURIS, NASUS, OCULUS, erkennt man die Tänzerin bzw. die 'Dienerin' in Begleitung Rhodenios in ihr wieder.)

Übrigens: Der Archivar Nazir Ragaza ist seit diesem Ereignis wie vom Erdboden verschluckt.

Zum Haus der Novadi

Meisterinformationen:

Vermutlich werden die Helden, sobald ihnen der Gedanke kommt, wo einer der ihren den Gegenstand 'verloren' hat, der sich in der Akademie wiederfindet, das Haus der Novadi aufsuchen. Läden und



Türen sind jedoch verschlossen, keiner der Bewohner hält sich hier auf. Sollten die Helden eindringen, werden sie keinerlei abnorme Hinweise finden, außer, dass Azila eine Vorliebe für die Farben Schwarz und Purpur besitzt. Im Keller ist ein gut versteckter Zugang zur alten Kanalisation, das Geheimversteck der Diener des Namenlosen zu finden — allerdings nur bei sehr genauer Suche: Die Helden sollten das Versteck nicht vor **Akt III** finden.

Auf der Suche nach dem Feind

Meisterinformationen:

Wie die Helden gegen die Diener des Namenlosen vorgehen werden, hängt zu großen Teilen davon ab, welche Freunde sie sich in Punin bereits gemacht haben. Naheliegender scheint es, in einer so riesigen Stadt damit einige Experten im Auffinden von verschwundenen und noch nicht verschwundenen Dingen zu beauftragen: die Phex-Priesterschaft oder die Sha'ay Mada. Möglicherweise haben die Helden aber auch das Herz der Familie al'Fahan gewonnen (siehe Das Sippenzeichen, Seite 29) und wollen diese nun bitten, ihnen dabei zu helfen, die Schergen des Widersachers ausfindig zu machen. Während die Geweihten des Phex und der Madakult natürlich eine zünftige Gegenleistung verlangen, werden die Zahori ihren Freunden kostenlos zur Seite stehen — wenn man davon absieht, dass die Helden sich damit ihrerseits dazu verpflichten, den Freunden in der Not beizustehen ...

Der Novize

Allgemeine Informationen:

Durch das Gedrängel auf Punins Straßen hindurch schiebt sich ein riesiger Novize der Travia auf euch zu, kenntlich durch die hellgelbe Robe mit dem orangefarbenen Kragen und das Kopftuch. Er verbeugt sich würdig vor euch, so dass seine thorwalschen Zöpfe unter dem Tuch hervorrutschen, und hebt dann zu sprechen an: "Verehrte Damen und Herren, mein Name ist Thorgrimm Thirasson, Novize der Travia. Die Hohepriesterin Shaya aus Thorwal schickt mich, Euch zu finden. Sie hat wichtige Kunde für Euch."

Meisterinformationen:

Thorgrimm schlägt vor, sich in ein Gasthaus zurückzuziehen, wo er seine gepeinigten Füße in den von der Reise völlig ruinierten Stiefeln auf einen Schemel legt, sobald er den Helden den Brief Shayas mit den Worten überreicht hat: "Hochwürden wäre gerne selbst gekommen, doch wie Ihr sicherlich wisst, ist ihre Fürsorge in Thorwal im Moment dringend nötig. Diese Hirnfurzer von Horasheringen haben ja wahrhaftig genug Schaden angerichtet." Folgendermaßen lautet der Brief (eine Kopie für Ihre Spieler finden Sie auf S. 71):

Werte Fremde,

Euch mag es seltsam erscheinen, dass ich Euch, die wir uns nicht kennen, diese Zeilen sende. Wundert Euch jedoch nicht, denn die Herrin Travia segnete mich schon mein ganzes Leben mit Visionen und Träumen von dem, was kommen mag. Was jedoch geschieht, das liegt in den Händen der Unsterblichen?!, an mir ist es nur, zu warnen.

Informationen zu der Phileasson-Tetralogie

Thorgrimm wird den Helden später gerne noch Fragen zu Beorn und der Schwarzen Elfe beantworten - nach bestem Wissen, das Shaya ihm vermittelt hat.

- Die uralte Elfe, die Beorn dem Namenlosen anheimgab, heißt Pardona und muss mehrere Tausend Jahre alt sein. Sie soll in dem 'Himmelsturm' oben im ewigen Eis wohnen, der angeblich von dreizehn Gletscherwürmern geschützt wird. Sie ist eine Gesandte des Namenlosen und eine exzellente Dämonenbeschwörerin. Ihre Künste im Beschwören werden nur noch von ihren Fähigkeiten in der Chimärologie übertroffen.
- Beorn zeigte sich damals als ehrgeiziger und rücksichtsloser Gegner, der sich jedoch, als der Sieg für ihn verloren war, als guter Verlierer erwies und sogar bereit war, sein Leben dafür zu opfern, sich an Pardona zu rächen und seinem Gegner dabei den Rücken frei zu halten. "Vielleicht wäre er nicht so rachedurstig gewesen, hätte er gewußt, dass er nicht sein Leben, sondern seine Seele opfert", murmelt Thorgrimm.
- Die Expeditionen suchten zwei der hochelfischen Städte auf - den Himmelsturm im ewigen Eis und Tie'Shianna in der Wüste Khôm. Beide hatten ihre Blütezeit lange hinter sich, doch während Tie'Shianna durch die Heere des Namenlosen verwüstet und vernichtet war, hatte der Krieg im ewigen Eis die Mauern des Turms Ometheon nicht zerstört.
- Thorgrimm berichtet weiterhin, dass die Zwölfgötter an diesem Wettrennen besonderen Anteil genommen hätten, indem sie den die Expedition begleitenden Travia-Priesterinnen Visionen bezüglich der zu lösenden Aufgaben gesandt hätten. Shaya, eine dieser Priesterinnen, glaube nach wie vor, dass die Erlebnisse um die elfische Vergangenheit allein dazu dienten, die Menschen vor dem Namenlosen und seiner Dienerin Pardona zu warnen. Deshalb stelle sie ihr Wissen zur Verfügung.
- Shaya befürchtet, dass Pardona erneut Unheil über Dere bringen wolle. Ihre Kreaturen seien Gletscherwürmer, Nachtalben und Harpyien, vor denen sich die Helden besonders in Acht nehmen sollten.
- Wollen Sie weitere Hinweise aus der Vergangenheit einbauen, lesen Sie dazu die neu aufgelegte Phileasson-Saga.

Mir träumte von Beorn dem Blender, einem thorwalschen Hetmann, der einst den König der Meere, Phileasson Foggwulf, zu einer Weltbereisung herausforderte, um zu sehen, wer der bessere von beiden sei. Auf seiner Reise wurde Beorn zum Werkzeug einer machtvollen Gesandten des Namenlosen auf Dere — ein Opfer, das er selbst aus Gedanken der Rache wählte. Kein schrecklicheres Motiv gibt es, um etwas zu beginnen, und es endet meist in Verzweiflung. Die Göttin zeigte mir Bilder im Herdfeuer, die von Beorn und Euch unter dem Elfenbeinturm Punins handelten, und weitere von einer prachtvollen Höhle, durch die die Winde heulend zogen. Beorn trug das Mal des Namenlosen auf der Stirn, das die Schwarze Elfe ihm aufgedrückt hat, und so muss seine Seele als verloren gelten. Er ist listig und verschlagen, und er wird Euch töten, wenn Ihr nicht auf die Götter und Euch selbst vertraut und gegen ihn antretet. Der Segen der Zwölfe mit Euch,

Shaya



Die Schlange im Nest

Weitere Briefpost

Allgemeine Informationen {auch andere Übermittlungsarten denkbar}:

Der Wirt eures Gasthauses serviert euch mit dem Essen nicht nur die Getränke, sondern auch noch ein mit grün-goldenem Lack sorgfältig versiegeltes Pergament. Das Siegel habt ihr schon einmal gesehen, auf einem anderen Brief, der euch zugestellt wurde.

Werte Damen und Herren Abenteurer!

Offensichtlich ist Euch aus den warnenden Worten des Herren Rohal keine Weisheit erwachsen, sonst hättet Ihr Eure Suche beendet. Seid jedoch im Namen der Herrin Hesinde versichert, dass Euch aus der Verfolgung dieser Angelegenheit nur Schaden erwachsen wird. Ihr wisst nicht, worauf Ihr Euch einlasst, und so will ich Euch das Falsch Eures Tuns aufzeigen. Leset die beiliegende Passage und bittet die Schlange um Verzeihung. Dies ist nicht Euer Kampf.

Ein Freund

Meisterinformationen:

Eine Version dieses Briefes für Ihre Spieler finden Sie auf S. 71. Diesem Schreiben liegen die Quellen Q5, Q14 und Q18 bei. Werden die Helden Q5 und Q14 als Warnung verstehen, so werden sie sich sicherlich über Quelle Q18 wundern. Doch Ector, der die Lehre der Ilaristen aufgesogen hat wie ein Schwamm, vermutet noch immer eine Verschwörung Madas mit dem Namenlosen, denn sie gab ihm Kraft und die Möglichkeit, sich aus den Fesseln der Götter zu befreien. Gleichzeitig dient die Quelle Q18 als weiterer Hinweis für die Helden, dass Mada möglicherweise eine Rolle in all dem spielen könnte, und als Wink mit dem Zaunpfahl, dass sie offensichtlich von jemandem die *Chroniken von Ilaris* erhalten können.

Schlangenjagd

Meisterinformationen:

Die Helden sollten an obigem Brief ersehen, dass es jemanden gibt, der die *Chroniken von Ilaris* besitzt und gut kennt, der zudem der Hesinde-Kirche nahe steht, wenn er ihr nicht gar angehört. Motivieren Sie Ihre Helden, spätestens jetzt nachzuforschen, wer jener mysteriöse Schreiber ist, der sich als 'Freund' ausgibt. Forschen die Helden im Hesinde-Tempel nach dem Schlangenzeichen mit der Sphärenkugel, ernten sie misstrauische Blicke, erhalten jedoch auch eine Antwort: Es ist das Zeichen der Sekte von Ilaris, das sogenannte *Ilaris-Siegel*. Die Schlange steht natürlich für Hesinde und, übertragen, die Weisheit, die Kugel für die Sphären, die Los geschaffen hat. Man kann das Symbol dahingehend interpretieren, dass die Ilaristen sämtliches Wissen über das wahre Wesen der Götter unter das gemeine Volk bringen wollten, aber auch in die Richtung, dass die von Hesinde Erwählten über Los' Schöpfung herrschen werden. Wie Ihre Helden vorgehen werden, um an die Ilaristen heranzukommen, können weder wir noch Sie mit Bestimmtheit vorhersagen, und auch nicht, ob sie inzwischen auf dem Wissensstand sind, der notwendig ist (oder ob sich Ihre Helden möglicherweise um jegliche Bibliothek dieses Abenteurers gedrückt haben). Deshalb seien hier einige mögliche Strategien aufgezeigt, die am wahrscheinlichsten erscheinen:

- **Fleißarbeit:** Ector vom Berg ist derjenige Priester der Hesinde, der die *Chroniken* am häufigsten aus der Bibliothek entliehen hat (ein Privileg, das hier in Punin nur Hochgeweihte besitzen). Teilweise lagen die Bücher mehrere Monde bei ihm, was eine ausgesprochene Hingabe vermuten lässt. Tatsächlich schrieb er das Werk sorgfältigst ab (eine Abschrift, die auch noch bei ihm zu Hause zu finden ist — wohlversteckt natürlich). Zudem befand Ector sich häufig auf Reisen. Mitpriester können berichten, dass er selbst einmal persönlich in Beilunk gewesen sei — und das, nachdem die Stadt vom Feind eingeschlossen war. (Er intrigierte hier gegen die Praisopriester, um die Harfe aus den Bleikammern des Tempels zu holen.)
- **Erpressung:** Kommen die Helden darauf, die Handschrift des Hauptverdächtigen am Hesinde-Tempel, nämlich von Ector vom Berg, mit den Briefen der Sekte zu vergleichen, kommen sie auf eine erstaunliche Übereinstimmung. Wenn sie ihn daraufhin beschatten oder sein Haus durchsuchen, wo sie eine exzellente Abschrift (Ectors eigene) und eine halbfertige Kopie von geringerer Qualität finden werden. Haben die Helden Ector einmal in der Hand, können sie ihn zwingen, ihnen Einblick in die *Chroniken* zu gewähren.
- **Einschmeicheln:** Die Helden können versuchen, Ector davon zu überzeugen, dass die *Chroniken von Ilaris* sie bereits in ihren Bann gezogen haben. Dies setzt allerdings voraus, dass die Helden bereit sind, sich als Häretiker auszugeben — das ist nicht nur anstrengend, sondern auch gefährlich. Immerhin können sie so Einblick in die *Chroniken* nehmen, die Ector ihnen zur weiteren Überzeugung gerne zu lesen geben wird.

Die Chroniken von Ilaris

Meisterinformationen:

Die dreihundert Jahre alten, in grünes Leder gebundenen Bücher befinden sich in exzellentem Zustand, die Seiten sind leicht vergilbt, aber fest, die Schrift ist gut lesbar und die Illustrationen in Band III von begnadeter Hand erstellt. Zwischen den Seiten liegt ein aus einem anderen Buch sauberlich herausgetrenntes Blatt, nämlich Quelle Q25, die die Helden daher in dem Ursprungsbuch von Alaar Zhavino nicht finden werden, da Ector sie entfernt hat (s. S. 23).

Jagd auf Diebe

Meisterinformationen:

Im Rahmen der vielfältigen Ereignisse in Punin ist es durchaus möglich, dass den Helden der Elfenkristall, den sie von Nahaniel bekommen haben, von einer der Gruppen gestohlen wird. In diesem Fall sollten Sie die Helden auf die Spuren zu der entsprechenden Gruppierung bringen, möglicherweise sogar eine Konfrontation bereits jetzt stattfinden, den Gegner jedoch entkommen lassen, um sich die Schlussszenen aufzuheben).

Wurde der Kristall von den Dienern des Namenlosen entwendet, sollten Sie die Kapitel Im Zeichen des Mondes und Diebstahl der Harfe in umgekehrter Reihenfolge spielen lassen und dementsprechend anpassen, dass die Helden erst Madamant und Harfe von den Schergen des Namenlosen zurückholen, um dann die Mondscheineremonie mit der Sha'ay Mada zu begehen und im Wald oder bei ihrer Ankunft in Punin von den verschiedenen Mächtegruppen konfrontiert zu werden.



Akt III

Im Zeichen des Mondes

Meisterinformationen:

Es steht zu erwarten, dass Ihre Helden spätestens dann Kontakt zu der Sha'ay Mada aufnehmen werden, wenn sie die Quelle über das Erwachen des Madamanten in die Finger bekommen (Q25). Eine

Verabredung in den Madathermen lässt sich leicht treffen, indem die Helden sich mit einer Botschaft an die Sippe Khalinya im Lager der Zahori wenden, die die Nachricht weitervermittelt. (Den Weg der Botschaft zu verfolgen, sollte extrem schwierig, bei entsprechenden Talentwerten jedoch nicht unmöglich sein. Die Nachricht wird natürlich zur Eslamidenresidenz gebracht.) Vorbereitungen auf die Unterredung werden sich als wirkungslos erweisen — die flüsternde Stimme kommt dieses Mal nicht von der Galerie, sondern aus einem der nicht aktiven Dampfzuleiter in den Wänden ...

Eine weitere Verabredung wird nur dann getroffen, wenn die Helden die Bitte äußern, dass die Phex-Priester sich doch einmal den Stein der Mada vornehmen sollen. Alles weitere bittet die Person auf den nächsten Termin zu verschieben, da man solche Dinge besser in Persona bespricht. Der Treffpunkt ist das Gilborn-Haus im Stadtviertel Ingwacht - jenes Haus, in dem der Praiosheilige Gilborn geboren wurde, der während der Magierkriege von Borbarad in der Wüste Gor zu Tode gefoltert wurde. Besteht allerdings Zweifel an der Aufrichtigkeit der Helden, werden sie im Gilbornhaus niemanden antreffen.



winziger Gilbornfigürchen wetteifern mit den Verkäufern von Gedenkkerzen und goldenen Schutzmedaillons. Reisende und Pilger scharen sich um die Händler, deuten auf das mit Bosparanienlaub umkränzte Fenster, das zum Zimmer des Heiligen gehört, oder strömen in das Haus. Eine junge Frau in bornländischer Kleidung entzündet gerade ihre Kerze an einer anderen und stellt sie vor die Hauswand, wo bereits ein Meer von anderen Flämmchen leuchtet.

Meisterinformationen:

Das Haus des Heiligen Gilborn, der vor fünfhundert Jahren unter Borbarads Hand starb und seitdem als Märtyrer und Schutzheiliger gegen die Zauberei verehrt wird, dient den Pilgern aus allen Ländern als Anlaufstelle, um für in den Schwarzen Landen verschollene Verwandte, für Schutz gegen die 'unheilige' Zauberkraft oder für ein Ende des Schwarzen Schreckens zu beten.

Mit einer gelungenen *Sinneschärfe-Probe* wird den Helden der junge Zahori, Ayano Khalinya, zwischen den Pilgern und Händlern auffallen, der ihnen zu Beginn ihres Punin-Aufenthaltes die Botschaft überbrachte, die sie zum ersten Mal in die Madathermen führte. Der Bursche

überprüft, ob die Helden mit Garde oder großer Bewaffnung kommen, um, wenn nötig, Yanis zu warnen.

Im Haus des Heiligen Gilborn (14)

Allgemeine Informationen:

Fast meint man, sich im Haus geirrt zu haben, denn vor dem schlichten Fachwerkbau mit dem Zunftzeichen der Schuhmacher über der Tür herrscht ein dichteres Gedränge als an den meisten anderen Stellen der Stadt. Händlerinnen mit Bauchläden voller

Hinein

Meisterinformationen:

Den Eingang von Gilborns Geburtshaus bewacht eine Novizin der Praios-Kirche. Sie verlangt von jedem Besucher einen Silbertaler 'Pilgerzoll' und konfisziert sämtliche Waffen, die länger sind als ein Dolch (außer von Rondra-Geweihten). Als Grund für diese Maßnahme nennt sie die schmalen Flure und kostbaren, teils zerbrechlichen Gegenstände, die von einem baumelnden Schwert schnell rui-



niert werden können. "Außerdem wacht hier der Erzheilige Gilborn über Euch, da werdet Ihr die Klingen nicht brauchen."

Im Innern ist es in der Tat eng und niedrig — das schmale Haus, das erst kürzlich wieder instand gesetzt worden zu sein scheint, hat offensichtlich einfache Leute beherbergt. Im Erdgeschoss befand sich einmal ein kleiner Laden, durch den man die alte Schusterwerkstatt erreichen kann, sowie die Küche und eine schmale Treppe nach oben. Im ersten Geschoss finden sich ein Schlafzimmer für die Eltern sowie ein Kinderzimmer mit großen Kastenbetten für eine Schar von zwölf Kindern, wie ein Praios-Novize gerade einer Gruppe von Pilgern berichtet. Auf einem Schränkchen steht eine kleine, selbstgeschnitzte Statue des Herren Praios; sie ist von frischem Bospa-
ranienlaub umkränzt.

Allgemeine Informationen:

Unter dem Dach findet sich in der einzigen Kammer ein offensichtlich von Kinderhand gebauter Schrein, der Würde und Größe ausstrahlt, obwohl das Sonnenrad unter dem Dachfenster eine schlichte Holzscheibe mit aufgemalter Sonne ist und der Altar aus einem alten Tischchen mit selbstgefärbter Tischdecke besteht. Vor dem Altar, auf dem eine kleine goldene Statue des Herren Praios steht, knien bereits einige Pilger, und der Strom der mit euch Eintretenden gesellt sich zum stillen Gebet dazu.

Nach einer Weile erhebt sich eine schmale, in schlichtes Schwarz gehüllte Gestalt, und wendet sich mit einem Glitzern in den bernsteinbraunen Augen um. So fremdartig die Frau in den schlichten Gewändern auch erscheinen mag — es ist die Baronin von Nordhain, die ihr zuletzt auf der Eslamidenresidenz saht.

Verhandlungen

Allgemeine Informationen:

Der Ort, an den euch die Baronin führt, passt so gar nicht zu dem, was ihr von einer Adligen erwarten würdet: Ihr steht in dem schmuddeligen Keller eines heruntergekommenen Hauses in

Yaquirhafen, in dem, den Strohsäcken und Hockern nach zu urteilen, des öfteren solche verborgenen Treffen stattfinden. Ein Zahori-Junge, den ihr als Überbringer der ersten Nachricht erkennt, gesellt sich zu euch und entzündet eine Laterne, schließt die Kohlenklappe, durch die ihr den Keller erreicht habt, und wendet sich zu euch um: "Nun sollten wir endlich zur Sache kommen, denke ich. Ihr wollt etwas von mir?"

Meisterinformationen:

Gestalten Sie das folgende Gespräch unter den Gesichtspunkten, dass beide Parteien etwas von einander wollen. Die Sha'ay Mada möchte den Madamanten in Händen halten, während die Helden die Kultisten brauchen, um den Stein zu erwecken. Während die Helden den Ritualaufbau kennen, beherrscht Yanis das Gebet an Mada, das in dem Auszug Isfaleons von Rommily's noch fehlt (Q25), wird allerdings eine Gegenleistung fordern: eben jenen Madamanten. Sie lässt sich allerdings darauf ein, dass die Helden ihn ihr erst übergeben, nachdem sie damit getan haben, was es zu tun gilt. Schließlich wird Yanis die Helden für die neunte Abendstunde des 24. Phex wiederum an diesen Ort bestellen. (Spielen Sie nicht mit der offiziellen Zeit, können Sie den Vollmond auch nach Gutdünken verlegen.) Zum Abschluss bittet Yanis die Helden, den Kristall einmal in der Hand halten zu dürfen, um seine Schwingungen zu spüren.

Allgemeine Informationen:

Nachdem die Baronin den Kristall eine Weile mit geschlossenen Augen in den Händen gehalten hat, geht sie zu einem der Kellerfenster, öffnet den Fensterladen und hält den Stein in das hereinfallende Mondlicht. Dann zieht sie eine Silberkette mit Türkisanhänger aus dem Dekollete, die sie locker über dem Kristall baumeln lässt, wobei sich ihre Lippen in stillem Gebet bewegen. Lange Augenblicke verharrt sie so, dann lässt sie die Kette wieder im Ausschnitt verschwinden, schließt den Laden und reicht euch den Kristall mit einer unwilligen Geste zurück. "Die Kraft des Mondes ist stark in diesem Stein. Habt gut Acht darauf."

Mada zu Ehren

Allgemeine Informationen:

Ein Mädchen, das in einem Rucksack den 'Yaquirblick' stapelweise mit sich trägt, preist die Postille mit lauter Stimme mit der Schlagzeile an: "Sonderausgabe des Yaquirblick! Kronverweser Dschijndar bläst auf Geheiß von Königin Rohaja zur Rückerobung der Mark Amhallas! Sonderausgabe!"

Meisterinformationen:

Der 24. Phex ist in den zwölfgöttergefälligen Landen, besonders aber in Almada, als Glückstag bekannt. An diesem Tag lassen sich besonders gutgläubige Menschen fein übers Ohr hauen, Glücksspiele verheißen angeblich große Gewinne und riskante Pläne stehen unter einem guten Stern - besonders dieses Jahr, wo über dieser Nacht auch noch der Vollmond scheint!

Im gemeinen Volk jedoch schlägt hauptsächlich die schelmische Seite des Phex durch: Man spielt einander Streiche, müht sich, dem Ge-

genüber einen Bären aufzubinden, ohne die Miene zu verziehen und erfreut sich anderer kleiner Narreteien. Fällt man darauf herein, feixt der Übeltäter üblicherweise breit und lacht: "Ausgephext!" Und natürlich ist die Sonderausgabe des Yaquirblick, die in aller Detailfreude die Vorbereitungen zum Einmarsch im Amhallassih erläutert, auch nur als 'Phexerei' anzusehen - allerdings eine, die die Stimmung in Punin anheizen wird ...

Zum Ritualplatz

Allgemeine Informationen:

Von dem Haus in Yaquirhafen werdet ihr von dem Zahori-Jungen, der sich als Ayano vorstellt, durch lange und verwirrende Tunnel der alten Kanalisation aus der Stadt hinaus geführt. Dort wartet eine Kutsche mit verhängten Fenstern. Nach über einer Stunde kommt die Kutsche zum Stehen. Der mit hellem Marmor ge-



pflasterte Platz, auf den sie euch entlässt, ist rings von Wald umgeben und offensichtlich auf einer Anhöhe gelegen. Gestalten in fahlweißen Roben sind dabei, den Ritualplatz vorzubereiten. Über allem aber steht das helle, volle Mal der Mada am Himmel, das den Platz in silbernes Licht taucht.

Meisterinformationen:

Die Vorbereitungen für das Ritual dauern noch eine kleine Weile, schlussendlich aber erkennen die Helden die Anordnung, die von Isfaleon von Rommilys in seinem *De Lit/iis* beschrieben wurde (siehe Coverbild). Der weiße Marmorplatz ist übrigens nicht gänzlich weiß: ein aus blauem Stein gebildeter Kreis, in den ein Kreuz eingeschrieben ist, dessen Zentrum sich unter dem Altar trifft, zeigt das Zeichen der Göttin Mada.

Ritual im Mondschein

Allgemeine Informationen:

Auch ihr erhaltet je eine der hellen Roben, die im Mondschein funkeln — hier und dort sind geschliffene Edelsteine aufgenäht, die bei jeder Bewegung glitzernd tanzen. Ayano führt euch an die Seite des Ritualplatzes, wo ihr zwischen den Bäumen dicke Nebelschwaden wabern seht. Offensichtlich ist dieser Ort nicht nur abgelegen, sondern auch durch geweihte Mittel vor den Augen Unbeteiligter verborgen. Merkwürdig zudem — niemand der Anwesenden trägt eine Maske, um sich vor euren Augen zu verbergen, doch ist es auch so schwer genug, unter den Kapuzen die Gesichter zu erkennen.

Meisterinformationen:

Möglicherweise erkennen die Helden den Dieb aus dem Lager der Fahrenden wieder, Amiro Forajido Macana, der hier ebenfalls in Robe am Aufbau des Ritualplatzes hilft.

Allgemeine Informationen:

Ayano wispert: "Wer von euch hat den Stein bei sich?" Daraufhin drückt er jedem der anderen einen kleinen, im fahlen Licht schwach irisierenden Mondstein in die Hand und flüstert weiter: "Die werden für den Altar gebraucht. Haltet euch bereit!" Es ist etwa eine halbe Stunde vor Mitternacht, als das Ritual beginnt. Man bittet euch, zusammen mit einigen anderen Teilneh-

mern ein Halbrund um den Altar zu bilden, der in der Mitte des Platzes steht: ein großer Block weißen Marmors, der über und über mit silbern eingelegten Runen und Zeichen versehen ist, von denen die Mondphasen und das in den Kreis eingeschriebene Kreuz Madas die häufigsten sind. Auf dem Altar liegt eine blasse Scheibe, deren Steinmaserungen das schöne Gesicht der Mada zeigen, die vom Mond umrahmt wird. (Siehe **Das Präsent**, S. 10.) Kein zusätzliches Licht erhellt den Platz außer dem Schein des Madamais. Eine kleine und schmale Gestalt tritt vor und umschreitet den Altar. Die Falten der Robe glitzern in dem fahlen Licht, als die Priesterin die Arme hebt und einen Gesang anstimmt, in den die anderen Kultisten schnell einfallen. Der getragene Choral ertönt hell und klar in der Nacht und umfasst die schlichten Worte:

»Madamal - scheinst in der Nacht.

Madamal — in ewiger Wacht.

Madamal — erleuchte den Pfad.

Madamal — sei Kraft mir und Rat.

Madamal — die Fesseln wirfab!

Mada — steige herabl«

Diesen Gesang stetig wiederholend, treten nun die euch flankierenden Gestalten eine nach der anderen vor und legen ihre Mondsteine auf den Altar, bis die Reihe an euch gekommen ist.

(Lassen Sie hier eine kleine Pause für die Reaktionen der Helden.)

Als auch ihr eure Mondsteine auf den Altar gelegt habt, tritt Ayano mit einer silbernen Schale vor, in der weitere Edelsteine liegen, und reicht sie der Priesterin, die nun aus den neun Turmalinsplittern das Kreuz in den Kreis fügt. Dazu spricht sie jedes Mal einige, fremdartig klingende Worte.

Meisterinformationen:

Sollte einer Ihrer Helden Alt-Tulamisch sprechen, dann kann er die Worte übersetzen: "Neun Sterne, neun Steine, neun sterbliche Seelen."

Allgemeine Informationen:

Als auch der letzte Stein an seinem Platz liegt, fährt sie fort: "Hehre Mondgleiche, Herr der Nacht. Schaut herab auf eure Diener und urteilt gnädig über das Werk der Sterblichen. Seht in unsere Gesichter und erblicket Verehrung. Seht in unsere Geister und

Analyse des Rituals

Möglicherweise versucht ein Held, das Ritual mit einem OCULUS ASTRALIS oder der Hesinde-Liturgie *Blick der Weberin* zu untersuchen, um festzustellen, was vor sich geht. Überprüfen Sie, wie viele Punkte der Wurf unter den Eigenschaften liegt, um das Ergebnis dann aus folgender Übersicht abzuleiten:

Bis +0: Der zweite Kristall, den Yanis aus der Tasche zieht, besteht aus Astralfaden, die an rohe, ungewirkte Matrixfäden erinnern. Der grüne Elfenkristall zeigt zunächst den gewohnten INVERCANO-ähnlichen Effekt auf, nimmt aber die Strukturen des anderen Steines kurz darauf auch an.

Bis +10: In beiden ist pure Astralkraft gespeichert, die sich wie von selbst zu einer Matrix formt, die in das Spezialgebiet *Verständigung* passt. Kurz darauf verdrängt ein blasser Kopf die Matrixfäden. Bei Kenntnis der TRAUMGESTALT können deutliche Parallelen zu diesem Zauber festgestellt werden.



erkennt Ergebnis. Wir, die Dienerinnen und Diener von Nacht und Mond, flehen euren Segen herab auf diese eure Gabe, die eure Kraft und euer Licht und euren Schatten bergen."

Die Priesterin winkt den Träger des Kristalls herbei und deutet ihm an, den Stein ins Zentrum des Kreises auf dem Altar neben den Turmalin zu legen. Als er zurück in eure Reihe tritt, scheint es fast, als leuchte das Licht des Mondes heller auf die Lichtung als auf den Rest der Welt, als habe sich ein Himmelsauge auf euch gerichtet. Dann fährt die Priesterin fort: "Mada mit den vielen Namen, die man dich Verbannte, Gefangene, Frevlerin, aber auch Gnädige, Helfende, Sich-Opfernde heißt, bescheide, ob du dieses unser Tun für rechtens erachtest. Gefällt es dir, den Madamanten zu erwecken, streif ab den Schleier, der sein Antlitz verbirgt, und offenbare seine wahre Natur."

Mit emporgereckten Armen wartet die Priesterin, die Augen geschlossen. Langsam, wie von einem inneren Glühen erleuchtet, beginnen die Turmaline auf dem Tisch zu glitzern, das Mondlicht immer stärker zu reflektieren, bis der Altarstein hell erleuchtet ist. Auch die Mondsteine auf dem Marmor beginnen hell zu irisieren, so dass das Zeichen der Mada sich vervollständigt. Als ihr blinzelt, erkennt ihr die Quelle des Funkeins: ein einzelner Strahl des nächtlichen Himmelslichtes hebt sich von den anderen ab und fällt direkt auf den Altar mit dem Elfenkristall, der noch immer einem Smaragd gleicht.

Der Gesang der Kultisten hebt aufs neue an, während die Priesterin den Marmorblock wieder gemessen umschreitet. Dann nimmt sie den grünen Kristall in die Linke und zieht mit der Rechten einen weiteren, weiß schimmernden Stein aus den Falten ihrer Robe. Noch immer singend, bietet sie nun beide Steine dem Mondlicht dar, das auf den Altarblock fällt.

Madalya

Allgemeine Informationen:

Die Zeit scheint stillzustehen. Die Priesterin schwankt leicht unter den beiden strahlenden Steinen. Mondlicht blendet euch. Über dem vertrauten Gesicht der Priesterin, das nun von den Kristallen hell erleuchtet wird, legt sich ein anderes — geisterhaft durchscheinend, blass, zart. Statt schwarzer Haare fließen lange silberne Wellen über das fahle Gewand, statt bernsteinbrauner Augen betrachten euch mondsteingleich irisierende. Auf der Stirn der Erscheinung blitzt ein Diamant wie ein Stern. Ein Flüstern dringt an eure Ohren. Zuerst so leise, dass ihr die Worte nicht verstehen könnt, steigert es sich allmählich, bis ihr schließlich folgendes vernehmt: *"Erneuert den Spiegelbami! Erneuert den Spiegelbann! Erneuert den Spiegelbann!"*

Das grüne Funkeln des Elfenkristalls wandelt sich langsam, wird erst blau, dann milchig weiß. Die Stimme verstummt, das zarte Gesicht wird von glitzernden Sternchen umschwirrt, die selbst wie Juwelen funkeln. Die großen Augen betrachten euch noch immer.

"Taucht den Madamanten in den Dunklen Brunnender Salamandersteine", flüstert die Erscheinung. *"Mein Führer wird euch leiten."*

Die Hand der Priesterin, die euren ehemals grünen Stein hält, deutet auf den Rand der Lichtung, und wahrhaftig — herrlich strahlend

weiß steht dort im Licht des Mondes ein Einhorn, das ebenso fest und körperlich aussieht wie ihr. Auf seiner Schulter sitzt ein kleiner Vogel, ein Madasänger, der nun mit seiner schönen Stimme beginnt, das Elfenlied Antaraleons zu singen.

"Bringt den Vogel zu der..."

Ein violetter Schatten schiebt sich in diesem Moment zwischen den Mond und den Altar, und das Gesicht verschwindet. Auch der Gesang des Vogels verstummt abrupt. Ihr öffnet die Augen — nicht, dass euch bewusst gewesen wäre, sie geschlossen zu haben — und erkennt Schemen in den Nebeln, die just an den Rand der Lichtung stolpern: Neben der Sharisad Azila erkennt ihr die Schergen, die sie vor einigen Tagen auf dem Hinterhof in Punin überfallen haben, sowie die hünenhafte Gestalt eines Thorwalers, der eine riesige Axt trägt. Einhorn und Madasänger sind verschwunden.

Auch die Mada-Kultisten erwachen aus ihrer Trance, doch schon gellt ein FULMINICTUS DONNERKEIL der feindlichen Magierin durch die Nacht und die Hohepriesterin des unterbrochenen Rituals wird wie von einer unsichtbaren Faust zurückgeschleudert. Zwei glitzernde Steine beschreiben helle Bögen durch die Nacht, um dann im Gras zu verschwinden.

Meisterinformationen:

Ayano wird sich wieselflink den Madamanten der Sha'ay Mada schnappen und auch versuchen, den zweiten zu erwischen. Er wird ihn jedoch nicht rechtzeitig finden, da sich wenigstens einer der Helden um diese Steine kümmern wird.

Während Beorn der Blender, Hanzal und Yolante in erster Linie versuchen, die Helden zu töten, beschäftigen sich vier weitere Schergen mit den Mada-Kultisten. Azila rennt derweil zu dem Punkt, an dem sie den herabgefallenen Madamanten vermutet, und wird sich mit dem oder den dort suchenden Helden und Ayano auseinandersetzen müssen.

Das Ende der Kampfszene können Sie auf unterschiedliche Weisen herbeiführen: Am empfehlenswertesten ist sicherlich, dass die Helden sich, nachdem einer der ihnen den frisch erwachten Madamanten von Azila erobert hat, in den Wald schlagen. Wie Helden allerdings nun einmal so sind, könnte es sein, dass Yolante mit einem kollektiven HORRIPHOBUS nachhelfen muss (oder, wenn sie tot ist, Beorn mit einem ebenso wirksamen Dämon Braggu: bei misslungener Mut-Probe +4 suchen die Helden schreiend das Weite). Ahnen Sie jedoch, dass Ihre Spieler Ihnen einen solchen Abgang übel nehmen, können Sie umgekehrt die Schergen des Namenlosen die Flucht ergreifen lassen — immerhin wollen Beorn und Azila den Kampf ja überleben. In diesem Fall werden die Helden mit den Madakultisten aneinandergeraten, da die Sha'ay Mada von ihnen den Madamanten verlangt.

Der einzige, der sich aus diesem Streit heraushält, ist Ayano (der übrigens auch die blasse Frau gesehen hat. Diesen Traum teilt er als einziger der Kultisten mit den Helden). Er hat den Madamanten des Kultes Yanis übergeben und sich dann an den Rand des Geschehens zurückgezogen. (Später kann er sich absetzen und den Helden bei ihrer Rückkehr nach Punin als Führer dienen — er kennt sich in der Gegend immerhin aus und weiß mögliche Hinterhalte der Namenlosen Schergen besser zu vermeiden.)



Diebstahl der Harfe

Bittere Gewissheit

Meisterinformationen:

Die Helden wissen nun sicher, dass es die Tänzerin Azila war, die die Harfe gestohlen, den Magister getötet und sie selbst betrogen hat. Also haben sie einen konkreten Anhaltspunkt, der sie erneut in das Haus der Sharisad führen sollte, um dort nach weiteren Spuren zu suchen. Azila auf der anderen Seite sieht ihre gut getarnte Identität in Punin auf dem Spiel stehen und wird auf eben diesen Zug der Helden warten — sie muss sie aus dem Verkehr ziehen. Lassen sich die Helden nicht darauf ein, zu Azilas Haus zu ziehen, wird die Sharisad sie aufsuchen, um die Konfrontation dann im Gasthaus der Helden stattfinden zu lassen.

Azila selbst wird sich im Haus verbergen und beim Eindringen der Helden eine Zone zu wirken, in der Magiebegabte pro Spielrunde 2 ASP verlieren (die Zone hält W10 SR). Wenn ihre Entdeckung droht, entlässt sie den Dschinn aus der Flasche und hetzt ihn auf die Helden. Beachten Sie, dass der Dschinn nur durch magische oder geweihte Waffen verletzbar ist. Eine Flucht aus dem Haus hilft den Helden übrigens nicht viel - der Dschinn wird ihnen trotzdem folgen. Da kann höchstens noch die Akademie oder der Praios-Tempel helfen.

Glut aus der Khôm

Allgemeine Informationen:

Gerade hast du diese Kammer für unbedenklich erachtet und willst die nächste durchsuchen, da erscheint im Durchgang eine große Wolke feinsten Khomsandes. Größer als ein Mensch und vage wie einer gestaltet, besteht sie doch nur aus wirbelnd heißem Sand, der dir entgegenschnebelt und sämtliche Atemöffnungen zu verstopfen droht.

Meisterinformationen:

Der Erz-Dschinn, den Azila hier gerade aus der Flasche entlässt, entstammt den Tiefen der Khôm und manifestiert sich als Sandsturm. Seine Attacken zielen darauf ab, die Helden zu ersticken, und zwar so viele auf einmal wie möglich.

Erz-Dschinn

MU 15 AT 3 x 7 (3 Attacken auf unterschiedliche Gegner) **PA 0 LE 35 RS 4 TP 3W+6** (Ersticken) **MR 15 GS 5**

Der Dschinn besitzt eine Körperkraft von 30, kann also außerhalb des Hauses einen der Helden emporheben und zu Boden schleudern (oder im Haus aus dem Fenster spülen). Umgekehrt verursachen Schadenszauber des Elementes Luft (z.B. ZORN DER LUFT) doppelten Schaden, Erzzauber dagegen gar keinen. Der Spielleiter kann auch entscheiden, dass ein eigentlich harmloser Luftzauber (AEOLITUS o.a.) den Dschinn verletzt, verwirrt oder ihm Abzüge verursacht.

Neben magischen Waffen und Attacken wirkt gegen diesen Dschinn auch ein heftiger Durchzug (reduziert die Attacken um 3). Da der Dschinn von seinem ursprünglichen Beschwörer fehlerhaft beschwo-

ren wurde (ein veritabler Patzer in der Tat), kann in diesem Fall auch ein Nichtmagier versuchen, die Beherrschung des Elementarwesens zu übernehmen. Die eigentliche Charisma-Probe ist +9. Mit diesem Modifikator wird noch die Differenz des Charismas des Helden mit dem von Azila (Charisma 16) verrechnet (was die Probe auch erleichtern kann, wenn der Held mehr als 16 Charisma-Punkte hat). Ausgespielt werden sollte diese Beherrschung durch Bezähmungs- und Beruhigungsversuche des Helden, möglicherweise durch Appelle an den 'gesunden Dschinnenverstand' der Kreatur oder dem Erzeugen von Heimweh nach der heißen Khôm ...

Das Versteck in der Kanalisation

Meisterinformationen:

Im Keller von Azilas Haus lässt sich der Zugang zum Versteck der Diener des Namenlosen finden. Den Weg zu diesem Versteck zu entdecken, sollte den Helden jedoch nur schwer gelingen. Al'Rik, der junge Diener (der eigentlich Azilas Sohn ist), wird sie jedoch nur zu der unterirdischen Kammer führen, wenn die Helden ihn und seine Mutter gehen lassen (die sich vermutlich in der Gefangenschaft der Helden befinden wird). Können die Helden hier nicht mit einem Zauber oder einer Liturgie aushelfen, um das Versteck der Diener des Namenlosen zu finden, werden sie auf die Bedingungen der beiden eingehen müssen. Sonst bleibt ihnen nur noch zu versuchen, sich mit Phexgeschwindigkeit vom Phex-Tempel auf einen Preis zu einigen (und ihn den Ort finden lassen) oder selbst eine zeitaufwendige Suche zu beginnen, nach deren Verlauf sich Beorn mit der Harfe möglicherweise schon aus dem Staube gemacht hat ...

Anmerkung: Benutzen Sie hier Al'Rik als Joker, wenn den Helden so gar nichts einfallen sollte, um das Versteck in der Kanalisation auffindig zu machen. Eine zufällige Begegnung, bei der die Charaktere über den Jungen stolpern, kann sie aus einer festgefahrenen Situation wieder herausholen.

Der Weg ist verwirrend und schmierig, so dass die Helden sich darauf konzentrieren müssen, in dem widerlich stinkenden Schleim auf dem Boden nicht auszurutschen, und dabei kaum auf den Weg achten können. An der Treppe zu dem Versteck wird sie ihr Führer dann verlassen. Es handelt sich um drei miteinander verbundene unterirdische Kammern, die L-förmig angeordnet sind — also zwei hintereinander, eine neben der letzten.

In der ersten Kammer befinden sich neben ausgesprochen harmlosem Müll und altem Mobiliar Essensvorräte, in der zweiten hausen (wenn Yolante und Hanzal bereits auf der Strecke geblieben sind) vier Schergen, von denen zwei die Weihe des Namenlosen erhalten haben. Entscheiden Sie je nach Gesundheit der Helden, auf wie viele Gegner sie stoßen werden, und orientieren Sie sich an den Werten von Hanzal (leicht reduziert).

Der dritte Raum wurde ursprünglich von Azila als Ritualraum eingerichtet. Hier bewahrt Beorn die Harfe der Zwölf Winde auf. Neben einem Beschwörungskreis mit Bannkreis und Runen lehnt ein zwei Schritt hoher tulamidischer Spiegel an der Wand. Daneben findet sich ein novadisches Schlaflager, das so gar nicht zu dem Thorwaler passen will, der vor dem Spiegel steht ...



Namenlose Zweifel

Allgemeine Informationen:

Ihr blickt in den Raum, der von einem großen Gwen-Petryl-Stein erleuchtet wird, wie er eigentlich nur in Efferd-Tempeln zu finden ist. Eine braune Blutkruste auf dem heiligen Stein dämpft das Licht zu einem schummerigen Dunkelviolett. Die Kammer ist größer als die beiden vorherigen, so dass auf dem Boden Platz für ein Heptagramm mit Bannkreis und Runen ist. An der euch gegenüberliegenden Seite steht ein Thorwaler vor einem sicherlich zwei Schritt großen Spiegel, der im tulamidischen Stil mit Ornamenten geschmückt ist. Im Spiegel aber erkennt ihr nicht das reflektierte Bild des Hünen, sondern eine große, finstere Gestalt, die auf einem schwarzen Einhorn mit blutigrotem Horn sitzt. Ist der Anblick des Tieres bereits erschreckend, erschüttert euch der des Reiters bis ins Mark: Er wirkt alt, grausam und gnadenlos. Eines seiner Augen ist ein leerer Schacht, durch den man in das dunkle Herz des Namenlosen selbst zu schauen glaubt ...

Der Thorwaler wirbelt herum, während die finstere Gestalt im Spiegel ihren Blick auf euch richtet: "IHR!"

Mit dem Blinzeln eurer Augen ist dann das Spiegelbild verschwunden und macht einem grauen Wabern Platz, das nun wie ein Mahlstrom den Spiegel ausfüllt.

Meisterinformationen:

Götter und Kulte-Probe +5: Die Helden erkennen in dem Reiter eins der mythischen Augen des Namenlosen, den Sendboten des gefallenen Gottes auf Dere.

Götter und Kulte-Probe +12: Der Held ist sich darüber hinaus sicher, in dem Reiter den verfluchten *Zadig von Volterach* zu erkennen, von dem es in geheimen Schriften heißt, dass er seit Jahrhunderten immer wieder im Norden Aventuriens gesehen wurde.

Haben die Helden *Zadig* bereits in *Namenlose Dämmerung* erkannt (siehe dort, S. 41), erkennen sie die Figur natürlich wieder.

Der Thorwaler, der natürlich niemand anderes als Beorn der Blende ist, wird, im Gegensatz zu den Schergen aus Kammer 2, nicht sofort kämpfen, sondern versuchen, die Helden auf seine Seite zu ziehen. Dies wird er mit dem Auslösen von *Namenlosen Zweifeln* unterstützen: auf den höchsten Geweihten, den moralisch gefestigten Helden (einen sehr aufrechten Krieger oder Weißmagier z.B.) oder ähnliches (zur Not auch auf zwei bis drei Helden). Die Zweifel erschüttern Glauben und Gottvertrauen der betroffenen Helden bis in die Grundfesten. Geweihte zweifeln die Daseinsberechtigung ihrer Gottheit an und schelten sich Narren, dass sie sich so lange haben blenden lassen und den göttlichen Gesetzen gehorcht haben. Krieger fühlen sich nicht mehr an die Gesetze von Ehre und Freundschaft gebunden, weigern sich, den Schwachen und Armen zu helfen und lachen über jene, die es tun. Selbst die Auflagen der Kirchen werden für albern und belanglos gehalten: eine *Tsa*-Priesterin wird unter dem Einfluss des Namenlosen töten, ein *Praios*-Priester lügen, ein *Rondra*-Geweihter meucheln (die Zweifel halten 15 Stunden an — Beorns Stufe).

Stufen Sie die Helden auf einer Skala von 0 bis 20 ein (0 entspricht einem Heiligen, 20 einem Menschen, der kurz davor steht, seine Seele dem Namenlosen oder einem der Erzdämonen zu verkaufen). Geweihte sollten hier einen einstelligen Wert aufweisen (4 bis 7, je nach dem Rollenspiel des Spielers und dem Vertrauen des Charak-

ters in seine Gottheit), gläubige profane Charaktere zwischen 8 und 12 stehen (wobei die 8 etwa einem Laiendiener entspricht, die 12 einem normalen Gläubigen, während weniger Gläubige bei 13 bis 15 und Typen, die sich um die Götter nicht scheren, zwischen 16 und 19 rangieren - denn wir hoffen nicht, dass Sie einen verhinderten Dämonenknecht zu Ihren Helden zählen ...)

Diese Gläubigkeit gilt übrigens nicht nur für zwölfgöttergläubige Menschen, sondern auch für *Novadis*, *Mohas*, *Elfen* und *Maraskaner*, und bemisst, wie stark der Glaube an die eigene Kraft und die eigenen Werte ist.

Erschweren Sie jede *Selbstbeherrschungs-Probe*, die der Held ablegen muss, um sich gegen die nagenden und so einsichtigen Zweifel zu wehren, die diese heimliche Liturgie des Namenlosen bei ihm verursacht, um diesen persönlichen *Versuchungswert* ...

Ein Patzer bei dieser Probe (eine Doppel-Zwanzig) führt übrigens dazu, dass seine Zweifel nur noch durch einen Priester der Zwölfe (oder des eigenen Glaubens oder Volkes) beseitigt werden können. Bis dahin wird er sich völlig gottlos bzw. 'moralfrei' verhalten.

Beorns Ziel ist es jedoch nicht nur, zu entkommen, sondern auch, die Harfe zu erlangen. Sein Problem ist, dass die Helden zwischen ihm und dem Artefakt stehen, so dass er versuchen muss, sie zu umrunden, während er die zweifelnden Helden mit Fragen martert, die ihren Glauben untergraben sollen. Beispiele sind:

An einen Rondragläubigen: "Bist du wirklich der Meinung, dass es sinnvoll ist, einer Göttin zu dienen, die geifernd zuschaut, wie du dich für sie abschlachten lässt?"

An einen Phexgläubigen: "List und Tücke sind ja schön und gut - aber wirklich reich wird man mit Hilfe des Herren Phex auch nicht gerade. Warum sich von Gesetzen maßregeln lassen, die von einem Gott kommen, der selbst sämtliche Gesetze missachtet?"

An einen Tsa gläubigen: "Ein Leben ohne Vergangenheit, ohne liebgewordene Besitztümer, ohne alte Freunde - ganz bestimmt, das ist es, was sich jeder Mensch wünscht."

An einen Hesinde gläubigen: "Das Wissen zur Macht hält man noch immer vor dir geheim, nicht wahr? Das wird sich auch niemals ändern. Selbst die *Ilaristen* dachten, sie hätten ihre Weisheit von *Hesinde* selbst gelernt, doch in Wahrheit wurden sie von meinem Herrn beschenkt. Er hält auch für dich die letzten Weisheiten bereit!"

An einen ehrenhaften Krieger: "Danken es dir die Armen' und 'Schwachen', wenn du ihnen beistehst? Dienen sie dir mit all ihrer Dankbarkeit? Mein Herr gibt dir die Kraft, sie ein für allemal zu unterwerfen!"

An eine Hexe: "Immer auf der Hut vor den Richtern, immer auf der Flucht vor den *Praioten* — im Schatten des *Purpurnen* ist die Zeit des Verbergens vorbei, und du wirst sie lehren, dich zu fürchten!"

Die Harfe befindet sich in einer Holztruhe hinter den Helden, in der Ecke an der Tür, durch die sie eingetreten sind. Gelingt es Beorn, bis zu drei der Helden mit den *Namenlosen Zweifeln* auszuschalten und ihnen aufzuzeigen, dass ihr Tun hier völlig sinn- und zwecklos ist, sieht er nur noch die Übriggebliebenen als Gefahr an. Können die Helden doch etwas gegen Beorn ausrichten, sich gegen ihn zur Wehr setzen (sei es, weil die Harmlosen sich als doch nicht ganz so harmlos erweisen, wie Beorn dachte, oder, weil es den Zweifelnden gelingt, sich gegen die finstere Liturgie aufzubauen), wird er versuchen, sich zu der Harfe durchzukämpfen. Gelingt ihm das nicht, flieht er (für das Abenteuer ist es recht egal, ob Beorn die Harfe hier behält oder verliert und sie dann später von *Naheniel* stiehlt — allein für das Selbstwertgefühl Ihrer Spieler macht es einen Unterschied).



In jedem Falle endet diese Szene damit, dass sich Beorn durch das Tor im Spiegel in den Limbus wirft, um den Helden zu entkommen (stellen sie jedoch keine Gefahr mehr für ihn dar, spaziert er einfach zur Tür hinaus). Das Tor schließt sich mit einem saugenden Geräusch hinter ihm. *Übrigens:* Helden, die sich vor Beorn durch das Portal hindurchbewegen, landen bei Zadig von Volterach. Es steht zu befürchten, dass der Charakter in diesem Falle für den Spieler verloren ist, da er entweder aufrechten Glaubens sterben, wahnsinnig werden oder als Diener des Namenlosen enden wird. Im letzten Fall könnte es ein eigenes Abenteuer für die restlichen Helden werden, den alten Gefährten wieder zu bekehren ...

Die Harfe der Zwölf Winde

Allgemeine Informationen:

Aus wunderschönem Holz mit kunstfertigen Schnitzereien gefertigt,

stellt dieses Artefakt wirklich mit das Schönste dar, was Ihr je gesehen habt. Es handelt sich um ein Instrument, das zu groß für eine Handharfe und zu klein für eine Standharfe ist - die Höhe beträgt ungefähr einen Schritt. Kostbare Schnitzornamente in Rankenform schmücken den Fuß, das dunkle Holz scheint aus sich selbst heraus zu summen.

Meisterinformationen:

Sollte ein Held auf die dumme Idee kommen, die Macht der Harfe gleich einmal auszuprobieren, wird er seinen Gefährten vermutlich hohen Schaden zufügen. Es gibt mindestens vier Töne, die in unterirdischen, engen Räumen Menschen durch den Hagel umhergewirbelter Kleinteile durchlöchern oder sie mit solcher Gewalt gegen die Mauern schleudern können, dass sämtliche Knochen im Leib zerschmettert werden. Überderisch wollen wir von dem Schaden gar nicht erst sprechen ...

Gejagt!

Die Arme weltlicher Macht

Meisterinformationen:

Inzwischen ist im nächtlichen, überderischen Punin so einiges geschehen. Kaum berichten Yanis' Spione ihr, dass die Helden (vermutlich mit einem sperrigen Gut in den Armen) wieder zu ihrem Gasthaus streben, wird sie sämtliche weltlichen Hebel in Bewegung setzen, um die Helden samt Madamanten (und Harfe, auf die sie es jedoch nicht abgesehen hat) festsetzen zu lassen.

Für die Helden bedeutet das, dass sie noch beim Packen ihrer Siebensachen von zwei Soldaten des Großfürstlichen Leibregimentes 'Eslam' (als die sie sich auch vorstellen) aufgefordert werden, sich wegen Einbruchs, Diebstahls und schwerster Körperverletzung der Gerichtsbarkeit zu stellen und ihnen sämtliche Habseligkeiten auszuhandigen. Dagegen können sich die Helden vermutlich noch mit einer zünftigen Prügelei wehren, doch auf der Straße sind die Niederhöhlen ausgebrochen: Die Draconiter, die von Ector vom Berg auf die Helden angesetzt wurden (wenn er als Ilarist enthüllt wurde, verfolgen die Draconiter die Helden als 'Mitverschwörer'), die restlichen Namenlosen Schergen (je nachdem, wer noch überlebt hat, z. B. Azila mit einigen Söldnern), die Eslamsgarde (im Auftrag Yanis') und die Grünröcke von der Stadtgarde (ebenfalls auf Yanis' 'Verdacht' hin, die Helden hätten die Harfe gestohlen) machen Jagd auf die Helden.

Alle haben ihre eigenen Gründe, alle wollen etwas anderes mit den Gegenständen, die die Helden besitzen und sicherlich nicht freiwillig herausrücken werden.

Auf den Straßen Punins

Meisterinformationen:

Gestalten Sie eine furiose, filmreife Verfolgungsjagd auf die Helden, bei der es ihnen mehrfach gelingt zu entweichen, sie jedoch immer wieder von Grünröcken oder Eslamsgardisten in die Enge getrieben werden. Würzen Sie die Jagd mit knappen Fluchtmöglichkeiten wie im letzten Moment erreichten Hauseingängen, Hinterhöfen, die sich als Sackgassen erweisen, und umgeworfenen Marktkarren ...

Zu guter letzt sollte den Helden bewusst werden, wer ihre einzigen Freunde sind: die Sippe al'Fahan im Lager der Zahori. Auf dem Weg zum Zahorilager (oder an einem beliebigen anderen Ort) sollten sie auf einem Platz in Punin gestellt werden:

Rettung

Allgemeine Informationen:

Noch während ihr, vor der Eslamsgarde fliehend, in die Seitengasse abbiegt, hört ihr aus einer zweiten Straße ebenfalls den Ruf: "Da vorne sind sie!"

Schon glaubt ihr, entkommen zu können, doch da tauchen vor euch die Roben der Draconiter auf. Sämtliche Türen und Fensterläden sind verschlossen, und wo ihr hinschaut, bilden die Fackeln in den Händen eurer Jäger einen dichten Ring um euch, der sämtliche Geräusche auszuschließen scheint ...

Während das Blut in euren Ohren rauscht und ihr euch fragt, wer von den Häschern euch zuerst verhaften wird, durchbricht das bollernde, laute Rattern eines preschenden Gefährtes die bedrohliche Stille. Auch eure Jäger haben das Rumpeln vernommen. Plötzlich springen die Eslamsgardisten in heller Panik zur Seite, als ein zahorischer Planwagen mit zwei galoppierenden Schekken durch ihre Reihen bricht. Als der Wagen sich neben euch verlangsamt, erkennt ihr, dass obenauf Männer und Frauen sitzen, die sich mit langen Holzspeeren bewaffnet haben, die sie drohend gegen jeden schwenken, der sich nähert. Die Zügel der Pferde liegen in den Händen Majuelo al'Fahans; seine Frau Farishal winkt euch wild herbei: "Schnell! Springt auf!"

Dann bringt sie rasch wieder ihre improvisierte Lanze in Anschlag. (Warten Sie auch hier wieder die Heldenreaktion ab.) Kaum seid ihr auf dem Wagen, gibt Majuelo den Gäulen die Peitsche. Die Tiere haben Mühe, den nun noch schwereren Wagen wieder in Gang zu bringen, doch dann gewinnen sie an Tempo und sprengen durch die Reihen der Draconiter ...



Akt IV

Flucht nach Norden

Unterwegs als Zahori

Meisterinformationen:

Die meisten der Zahori werden sich, nachdem der Wagen durch das Stadttor geprescht ist und dabei fast die Grünröcke in den Graben geworfen hätte, kurz hinter Punin wieder verabschieden.

Allein Farishal, Majuelo und Ayano (so die Helden sich mit ihm angefreundet haben) begleiten die Helden mit dem Karren und staffieren sie mit den abgenutzten, aber sauberen Gewändern von Fahrenden aus. Die Harfe wird unter Gepäckstücken verborgen, der Madamant vermutlich im Beutel eines der Helden.

Verfolgt werden sie jetzt nur noch von einer Lanze Eslamsgardisten, vor denen sie sich jedoch im Wald verbergen können, da die al'Fahans nicht die Reichsstraße benutzen, sondern möglichst abgelegene Wege wählen.

Fragen die Helden nach, wer auf den Gedanken kam, ihnen zu Hilfe zu eilen, erhalten sie die Antwort, dass die Alte Zarpa zu Diluvio al'Fahan kam und ihm sagte, dass er jetzt eingreifen müsse, wenn ihm an den Helden gelegen sei. (Haben die Helden keine innige Verbindung zu der Sippe aufgebaut, hat Zarpa die Zahori einfach so losgeschickt.)

Eine Flucht in Zahoriverkleidung ist fast ein eigenes Abenteuer. Die Ausgestaltung sei aus Platzgründen ganz Ihnen überlassen. Die Helden werden allerdings bald feststellen, dass das 'romantische' Zahorileben durch Plackerei, harte Arbeit und das Misstrauen vieler Bauern geprägt wird und wahrhaftig kein Zuckerschlecken ist.

(Mehr zum Leben der Zahori siehe Das Königreich Almada, Seite 60.)

Asarlin

Allgemeine Informationen für eine intuitive Heldin / einen intuitiven Helden:

Die Nacht ist lange hereingebrochen, und die anderen haben sich schon am Feuer oder im Wagen zusammengerollt. Dir ist nicht nach schlafen zumute - das strahlend helle Madamal, seit einigen Tagen wieder abnehmend, blendet dich und hält dich wach. Aus dem Wald erklingt das wunderschöne Lied eines Madasängers, der die nachthelle Göttin preist. Doch kennst du das Lied nicht, das er singt? Ist es eine Sinnestäuschung oder flötet der Vogel tatsächlich die Elfenmelodie Antaraleons? Dann vermeinst du zwischen den Bäumen, die eure Lichtung umstehen, einen hellen Fleck im Dunkel auszumachen. Weiß wie Schnee nähert er sich dem Rand des Waldes, bis du erkennen kannst, was dort steht: ein Einhorn von überderischer Schönheit, dessen goldenes Horn im Mondlicht glitzert. Auf einem Ast nahebei sitzt der Madasänger, der — nun bist du dir sicher — das Elfenlied singt. Das Einhorn senkt einmal das Haupt und schnuppert, dann vernimmst du seine Stimme in deinem Kopf: "Ich bin Asarlin, [Heldennamen]. Ich habe eine Botschaft für dich: Ziehe mit deinen Gefährten und dem Traumstein zur Träumerin nach Sala Mandra und suche den Dunklen Brunnen. Ich werde euch am Fuße Sala Mandras wiedersehen. Diesen Vogel aber bringt der Harfnerin am Wald im Zentrum der Welt."

Mit einem Blinzeln der sanften Augen ist es verschwunden, so dass du dich verwirrt fragst, ob dies ein Traum war oder ob dort tatsächlich eben noch ein Einhorn gestanden hat... Einziger Beweis bleibt der Madasänger, der nun eine dir fremde Melodie aufgreift und dich mit schräggestelltem Köpfchen anblickt.

Wieder bei Nahaniel

Durch Garetien

Meisterinformationen:

Es bleibt Ihre Entscheidung, ob die Zahori die Helden bis nach Waldstein begleiten oder ob sie sie hinter der ragatischen Grenze (auf garetischer Seite in Eslamsgrund) absetzen. Über Eslamsgrund und Gareth zu der abgelegenen Burg Silz sind es von Punin insgesamt etwa 350 Meilen, die sich in einem Zahorikarren in zwölf, zu Pferd in sieben, per Eilkutsche sogar in fünf Tagen zurücklegen lassen.

Ihnen, werte Spielleiterin, verehrter Spielleiter, sei empfohlen, die Reise durch Garetien kurz zu halten, eventuell sogar nur zusammenzufassen. Die Helden sind diesen Weg schließlich schon mindestens einmal, aber vermutlich schon häufiger gereist, und eine langwierige Reise führt zu einem zu starken Spannungsabbau. Möchten Sie die Fahrt aber doch stärker ausgestalten, sei Ihnen die Box Stolz Schlösser, Dunkle Gassen empfohlen, die sich mit dieser Region beschäftigt.

Der Madasänger wird die ganze Zeit bei den Helden bleiben, wo immer sie auch hingehen.

Wieder auf Burg Silz

Meisterinformationen:

Nahaniel wird die Helden übergücklich auf Burg Silz empfangen und sie wie Gleichgestellte, ja gute Freunde behandeln. Mit vor Forscherdrang leuchtenden Augen nimmt sie den erwachten Madamanten und die Harfe entgegen und lässt sich von den Helden berichten, was in Punin alles geschehen ist. Besonders Yanis' Schachzüge und die Aktionen der Diener des Namenlosen interessieren sie in höchstem Maße. Zu der Reaktion der Baronin von Nordhain meint sie: "Ich kenne die Baronin. Ich denke, sie vermutet, dass Ihr sie hintergangen habt. Sollte dieser Stein diese ganze Queste überstehen, könnte er Euch dienlich sein, Euren Ruf in der Königsstadt am Yaquir wieder herzustellen ..."



Übergeben die Helden ihr den Madasänger, beginnt der auch so gleich, das Elfenlied zu singen, an das er die euch mittlerweile halb vertraute fremde Melodie anfügt. Nahaniel hat dabei eine große Elfenträne im Auge, die langsam ihre Wange herabkullert.

"Es ist ein zweiter Teil!", wispert sie, als der Vogel sein Lied beendet hat und wieder von vorne beginnt. Auch die Traumverkündigung Madalyas und die Begegnung mit dem Einhorn Asarlin hört sie sich fasziniert an.

Allgemeine Informationen:

Nahaniel nickt, der Glanz in ihren großen Augen verstärkt sich. "Man nennt sie Madalya, die Traumbringerin. Auch ich habe ihr Antlitz schon im Yaquir gesehen, und sie sandte mir einen Traum: Ratten, die mich bei lebendigem Leib begruben, Katzen, die sie abzuwehren versuchten, lebendes Pflanzenwerk — und über all dem Sturm. Mir war damals nicht klar, was sie mit der träumenden Madaya verbindet, die laut den Liedern der Waldelfen noch immer in den Salamandersteinen schlafen und träumen soll. Doch mir scheint, dass die Traumbringerin der Auelfen vom Friedlichen Fluss nur ein weiteres Gesicht der Träumerin in den Waldelfenwäldern ist. An diesen beiden Orten scheint ihre Macht größer als anderswo zu sein. Den Dunklen Brunnen sollt Ihr suchen? Ich

wünschte, ich könnte mit Euch gehen. Doch diese Queste scheint die Eure zu sein. Meine Queste", und dabei blickt sie auf den kleinen Madasänger, der aus Leibeskräften singt, "liegt hier."

Meisterinformationen:

Überprüfen Sie, ob es mit den Helden noch Ungereimtheiten zu klären gibt. Nahaniel ist gerne bereit, die Auszüge aus den *Chroniken von Ilaris* mit ihnen durchzugehen — jener Bücher, auf die sie selbst niemals ihre Hände legen konnte und die doch so viele Anspielungen zu den Elfenmysterien beinhalten.

Befragen die Helden sie zu dem Spiegelbann, den Madalya erwähnte, ergreift die Aufregung vollends Besitz von ihr. Dass ein solcher Bann um Simyala erstellt wurde, ist eine ihrer wildesten Theorien, die aber nur logisch erscheint, wenn man bedenkt, welche Kreatur in der gefallen Elfenstadt gefangen gehalten werden sollte: der König der Basilisken ...

Nahaniel wird mit den Helden abschließend besprechen, was mit der frisch errungenen Harfe geschehen soll, und schlägt vor, dass sie selbst sie aufbewahren wird. Immerhin ist das Instrument zu groß, um mit ihm in die Berge zu kraxeln, und hat sich den Helden auf ihrer Flucht sicherlich schon das eine oder andere Mal als hinderlich erwiesen.

Die weitere Reise

Meisterinformationen:

Wieder sei Ihnen empfohlen, diese Reise in Form einer Zusammenfassung zu gestalten und mit dem Spiel erst wieder einzusetzen, wenn die Helden Donnerbach erreicht haben. Übrigens wird dieser Weg so erstaunlich ruhig verlaufen, als gebe es keine Schergen des Namenlosen — die wissen dank Zadig von Volterach nämlich, wo sie die

Harfe finden werden: bei Nahaniel ...

Planen Sie notfalls in Nahaniels Gestalt gemeinsam mit den Helden deren Reiseroute, die sie von Silz zurück nach Gareth, über Wehrheim und Trallop hinauf nach Donnerbach führen wird.

Donnerbach wird dann ihre letzte zivilisierte Station sein, bevor sie in die Berge aufbrechen.

Donnerbach

Stadt der Rondra-Priester

Allgemeine Informationen:

Donnerbach ist eine Stadt der Widersprüche: auf der einen Seite vom unheimlichen Neunaugensee flankiert und auf der anderen Seite von den schweigenden Elfenwäldern der Salamandersteine. Über der Stadt thront die Feste Donnerhall der Fürst-Erzgeweihten der Stadt, im Ort leben die Heilmagier und Auelfen in trauter Eintracht mit den Dienern der Rondra. Der Tempel der Löwin in den Kavernen hinter dem Donnerfall gilt als heiliger Pilgerort für Priester und Gläubige, die neben dem Hauch der Göttin, der an diesem Ort weht, auch die Schönheit der Höhlen und des Donnerfalls bewundern. Donnerbach selbst gibt sich als schlichte Stadt des Nordens: Die Häuser sind im Erdgeschoss aus schlichtem Bruchstein und im Obergeschoss aus Holz gefertigt; für die Baum- und Flussbauten der Elfen hingegen wurden nur feinste Hölzer verwendet. Selten sieht man in einer Stadt einen so hohen Anteil an Elfen, die sicherlich ein Drittel der Bevölkerung ausmachen — selbst einige Waldelfensippen soll es in der Gegend geben.

Donnerbacher Magierakademie

Meisterinformationen:

Die ursprünglichen Gebäude der einstmaligen schwarzen Hellsicht- und Beherrschungsakademie sind lange verlassen und liegen etwa acht Meilen südlich der Stadt im Sumpfgürtel des Neunaugensees. Seit Rohais Stiftungsurkunde, die mit dem Vorschlag einherging, sich der Heilung und der Verständigung zuzuwenden, befinden sich die Räume der Akademie in Holzhäusern in der Nähe der Stadt. Für die Helden möglicherweise interessant ist die Akademie wegen ihrer Elfenkontakte oder den recht günstigen Kairantränken (Astraltränken), die es hier gibt.

Rondra-Tempel

Meisterinformationen:

Der Tempel ist unter anderem berühmt für die Manuskripte zweier Liturgien, die hier niedergelegt sind und auf den Gründer des Tempels, Heleon Ankrashar von Gareth zurückgehen, einen der wenigen Überlebenden des Erntefestmassakers: *Donnerhall* und *Segnung*



der *Sturmherrin*. Ersterer verschafft dem Priester durch einen hallenden Donner Respekt und Autorität, während letztere ganzen Heeren durch einen krachenden Blitz Mut und Standhaftigkeit einflößen kann (das Lernen der Liturgien dauert je nach Entrückung des Helden mindestens eine Woche).

Über Geron und Simyala weiß man hier natürlich nicht halb so viel wie in Punin (nämlich allein das, was man in jedem Tempel über den Heiligen weiß); zu den Elfenwäldern befragt, schicken die Priester die Helden zu den Elfen im Ort oder zu der Akademie ...

Hier in Donnerbach zeichnen sich die Rondra-Geweihten durch eine mystische Verehrung ihrer Göttin aus und durch eine Annäherung an die elfische Naturverbundenheit. Einen Rondrianer auf der Pirsch nach Rotwild zu entdecken, ist her ebenso wahrscheinlich, wie ihn im Kampf gegen die reißenden Fluten des Donnerbachs in der Nähe des Wasserfalls ankämpfen zu sehen. Die Geweihten rühmen sich zudem ihrer Freiheit, allein der Fürst-Erzgeweihten unterstellt zu sein, der sie auf der anderen Seite aber in tiefer Gefolgschaftstreue verbunden sind.

Weitere Örtlichkeiten von Interesse

Meisterinformationen:

Der kleine *Hesinde-Tempel* ist recht unbedeutend, und der Hohe Lehrmeister Abelmir Freistätter kann den Helden wenig weiterhelfen. Sein Studium gilt in der Tat den Elfen und ihren 'Göttern', doch besitzen die Helden mit den Auszügen aus den *Chroniken von Ilaris* mehr Material als er. Abelmir Freistätter diskutiert gerne mit den Helden über ihre Interpretation des Mada/Madaya/Madalya-Problems — wobei ihm letztere neu ist und ihn in einen wahren Reise-taumel nach Punin versetzt.

Im *Travia-Tempel* kümmert sich Vater Gerion Grünfelde hauptsächlich um die Schließung von Travabünden und Segnungen von Heimsteinen. Arme oder gar Bettler gibt es hier kaum, jedoch hat der Priester natürlich immer ein Bett und einen Eintopf für mittellose Durch-

reisende parat. Das *Ordenshaus der Bruder- und Schwesternschaft zur Förderung der Heilzauberei des Heiligen Anconius* ist ein wehrhaftes Steingebäude. Hier kümmert man sich um die Heilung von Kranken und Verwundeten der umliegenden Ländereien. Ebenso wie an der Akademie kann man hier Heilzauber lernen oder sich zu außerordentlich günstigen Preisen heilen lassen. Die Ordensleute in den schlichten grünen Kutten wissen wenig von den Elfen in den Bergen.

Die Sippe der Waldelfen

Allgemeine Informationen:

Nicht einfach zu finden und teilweise aus lebendem Holz gebaut sind die Häuser der Silberlöwensippe aus dem Waldelfenvolk. Dann aber, nachdem ihr den Wald schon eine gute Stunde durchstreift habt, stoßt ihr auf die kuppelartigen Bauten, zwischen denen Efeu, Weidenbüsche und Brombeeren wuchern. Noch fragt ihr euch, ob man wohl ungebeten eine der Stiegen erklimmen darf, da steht schon eine Elfe mit silbernem Haar vor euch und mustert euch missbilligend aus fremdartigen Augen.

Meisterinformationen:

Zwar ist die Sippe der Silberlöwen in der Nähe des Dorfes weniger urtümlich als ihre Verwandten der Salamandersteine, doch schätzt man auch hier Fremde, die in das Dorf trampeln, nicht sehr. Tragen die Helden die Bitte an Shayariel Silberlöwin heran, sie in die Salamandersteine zu führen, wird sie sich wortlos umdrehen, da sie sie für eine weitere Gruppe von Abenteurern auf der Suche nach dem Elfenkönig oder dem Dunklen Brunnen hält...

Zeigen die Helden ihr jedoch den Madamanten, betrachtet sie ihn lange und nickt dann stumm. Sie bittet die Helden zu warten, während sie ihre Sachen holt. Wenn es nach ihr ginge, bräche die Gruppe sofort auf



Akt V

In die Salamandersteine



Die Salamandersteine

Heimat der Elfenmysterien, des Dunklen Brunnens und vieler Zauberkreaturen, Zufluchtsort jener, die von den Menschen über die Jahrtausende aus heimeligern Gegenden vertrieben wurden und hier nun in willkommener Abgeschiedenheit leben — das sind die Salamandersteine. Doch wo Außenstehende nur ein von Waldelfen bewohntes Gebirge sehen, existieren die Lichtwelt, Dere und Madayas Träume nahe beieinander, vermischen sich teilweise und wirken aufeinander ein. Kreaturen einer Welt wechseln leicht in die anderen, teils ohne es selbst zu bemerken oder ohne sich daran zu stören. Der unbedarfte Wanderer wird aus Dere in Madayas Träume stolpern, ohne sich orientieren zu können, eine Lichtung betreten, die eigentlich in der Feenwelt liegt, und sich über die un-
 derischen Pflanzen und Kreaturen wundern.

Die Waldelfen gehören eigentlich in keine der drei Welten und doch in jede von ihnen. Sie entstammen der Lichtwelt (sagt man), leben in Dere, während sie jedoch Madayas Träume als Wahrheit höher schätzen. Globulen, Lichtwelt, Traumwelt und Dere können sich also nach Belieben des Spielleiters durchmischen, abwechseln oder überlagern.

Haben Sie schon einmal ein Abenteuer in den Salamandersteinen geleitet und diese Gegend dabei gänzlich anders dargestellt, passt das durchaus zu der Natur dieses Ortes, der so nahe am Quell der Kraft und der Träume liegt. Ein Mensch mag ein Dutzend Mal auf demselben Weg in diese Berge ziehen und kann doch jedes Mal einen völlig fremden Wald betreten, in dem die Gesetze von Zeit und Raum aufgehoben scheinen.



Der Aufstieg

Allgemeine Informationen:

Schritt für Schritt begeben sich die Helden mühsam in die wilde Schönheit der Salamandersteine, deren stille Tannenwälder sie bald verschluckt haben, so dass sie sich Tages-, wenn nicht Wochenmärsche fern jeglicher menschlichen Zivilisation fühlen. Euer Weg führt euch am Hang einer Hügelkette entlang, die durch eine Schlucht, die sich tief in den Boden hinein gegraben hat, von der nächsten getrennt ist.

Die anstrengende Steigung raubt euch bald Kraft und Atem, die behende Waldelfe hingegen zeigt keinerlei Anzeichen von Erschöpfung. Doch je höher ihr kommt, desto atemberaubender wird der Ausblick: Zwischen den dichten Lärchenwäldern erstrecken sich steile Grünwiesen, auf denen die Gebirgsbock-Herden grasen, über sich stolze Königsadler auf der Jagd nach Smaragdnattern und Luchskindern.

Friedlich sind die Berge sicherlich nicht. Unberührt trübe es eher — denn die Elfen, die hier leben, sind ein Teil der Natur, nicht ihre Widersacher.

Meisterinformationen:

Gönnen Sie den Helden einen Tag anstrengenden Gekraxeis unter Shayariels Führung. Die Pfade, auf denen sie sich bewegen, erkennt nur ein anderer Elf, und die 'Städter' unter den Helden hätten vermutlich arge Probleme, sich überhaupt irgendwo durchzuschlagen. Eine typische Szene auf dem Weg könnte eine Silberlöwin mit ihren Jungen sein, die der Gruppenelf oder die Führerin mit sanftem DAS SINNEN FREMDER WESEN davon überzeugen kann, dass niemand ihren Jungen schaden möchte. Etwa am Mittag des zweiten Tages sollten die Helden dann ihrem eigentlichen Führer, Asarlin, begegnen.

Asarlin

Allgemeine Informationen:

Wie aus dem Nichts gezaubert steht plötzlich das herrliche Einhorn vor euch und neigt das Haupt. Eine Weile führt es ein stummes Zwiegespräch mit Shayariel, dann dreht die Elfe sich um und verabschiedet sich von euch mit den Worten: "Lehrt mich die Lieder dieses Weges, sobald ihr ihn besritten habt."

Damit verschwindet sie in der Richtung, aus der sie gekommen ist. Asarlin blickt ihr noch einen Augenblick hinterher, um dann seine sanften Augen auf euch zu richten: "Folgt mir. Die Suche hat begonnen."

Er wendet sich um und trabt euch mit federndem Schritt voran.

Meisterinformationen:

Haben die Helden noch Fragen, wird Asarlin diese gerne beantworten - solange sie nicht völlig nebensächlich oder selbstverständlich sind. Das Einhorn wird die Helden allerdings warnen, dass es sie nur in die Salamandersteine führen wird, den Dunklen Brunnen müssen sie schon selbst finden. Dazu sei es am besten, diejenigen zu befragen, die hier wohnen: die Waldelfen.

Auf der Suche nach den Waldelfen

Meisterinformationen:

Schildern Sie den Helden eine Reise durch die bewaldeten Berge als den Ort Aventuriens, der der Heimat der Lichtelfen und damit dem Mysterium am nächsten ist. Spielende Biestinger-Fuchswelpen, die sich über das Getrampel der Helden beschwerten, sind hier ebenso zu finden wie mürrische Wurzelbolde, Waldschrate und schließlich, wenn die Helden schon weit vorgedrungen sind und kurz vor Madayas Träumen stehen, ein Paar Hippogriffen (magische Tiere, die den Vorderleib eines riesigen Adlers und den Hinterleib eines Pferdes besitzen), die in den stürmischen Winden eines Tales spielen.

Magischer Schutz

Meisterinformationen:

Die Helden haben sich dem Tal der Ulmenzauber-Sippe genähert und sollten nun zumindest einen magischen Schutz der Salamandersteine bemerken:

Allgemeine Informationen:

Seit einer Weile führt euch Asarlin nun schon einen Pfad an einem steilen Hang hoch, den er selbst mit mystischer Leichtigkeit emporspringt. Noch während ihr hofft, dass die Kletterei bald ein Ende hat, steht ihr plötzlich vor einer mindestens zehn Schritt breiten Spalte, an der kein Weg vorbeiführt.

Meisterinformationen:

Finden die Helden eine Problemlösung (wie SOLIDIRID FARBENSPIEL, NIHILATIO, Dschinnenbeschwörung o.a.), wird eine Welle der Belustigung in ihren Geist fluten - und zwar noch vor der Ausübung der ja meist teuren Zauberei. Asarlin wird amüsiert schnauben und die Menschen bitten, doch einmal über die Begrenzung ihres Verstandes hinwegzuschauen.

Tierische Begleiter der Helden (außer Hexenvertrauten) nehmen den Spalt übrigens gar nicht wahr. Durchschaut kein Hesinde-Geweihertier oder Magier die Illusion an diesem Ort und wagt kein Krieger oder Streuner, seinen Augen zu misstrauen, wird Asarlin schließlich entspannt auf den Spalt zutreten und verschwinden - um dann nach einigen bangen Augenblicken auf der anderen Seite des Spaltes wieder aufzutauchen.

Diese Ausprägungen von Madayas Träumen durchziehen die ganzen Salamandersteine und verschwinden auch nicht, sobald man sie durchschaut. (Magier können diese Phänomene als Verständigungszauberei analysieren.)

Späher

Allgemeine Informationen:

Von eurer Gebirgsflanke aus habt ihr im Tal unter euch Gestalten erkannt, die sich an einem Fluss zwischen den Firunsföhren und Lärchen bewegen. Kaum habt ihr sie erblickt, sind sie auch schon wieder verschwunden. Weiter hinten steht eine Baumgruppe, bei



deren Anblick ihr euren Augen nicht traut — sind das wahrhaftig Blutulmen, die dort zu mehreren wachsen? Der Pfad hinab ist steil und gewunden, bringt euch jedoch möglicherweise eurem Ziel näher.

Je tiefer ihr steigt, desto winziger fühlt ihr euch gegenüber den Bergen, die nun um euch herum aufragen. Gerade verschnauft ihr ein wenig, den Blick auf das herrliche Tal mit dem glitzernden Flüsschen, den weiten Wiesen und Wäldern zu genießen, da vernehmt ihr ein unheilvolles Sirren und ein Pfeil schlägt vor euren Füßen ein. Die Federn sind mit rostbrauner Farbe gefärbt — eine Warnung?

Meisterinformationen:

Der Späher Nadyawin hat den Pfeil abgeschossen, um die Eindringlinge zu warnen, nicht näher zu kommen. Er ist der Außenposten der Ulmenzauber-Sippe, die seit Generationen (Elfengenerationen!) in dem Blutulmenwald lebt. Im Augenblick ist Nadyawin besonders wachsam, da einige Sippenangehörige verschwunden sind — und das bedeutet bei den Waldelfen in den Salamandersteinen in etwa das gleiche, als wenn sich Haldana von Ilmenstein im Hesinde-Tempel zu Kuslik verliere ...

Erst wenn sich die Helden als freundlich gesonnen, wenn nicht gar als hilfreich erweisen, wird Nadyawin ihnen trauen. Hier ist das Vorzeigen des Madamanten zwar nützlich, bedeutet jedoch nicht, dass der Elf die Helden sofort in sein Herz schließt.

Asarlins Gegenwart beruhigt ihn immerhin so weit, dass er die Helden nicht gleich angreift. Sollte jedoch irgendjemand auf die wirklich dumme Idee kommen, gewaltsam vorgehen zu wollen, singen die Pfeile.

Am geschicktesten ist es, dem Elfen wirklich zu berichten, warum die Helden gekommen sind: weil Madaya sie gerufen hat und es gilt, das alte Simyala vor den Machenschaften der Diener des Namenlosen zu schützen (der elfische Begriff für das Prinzip des Namenlosen ist *dhaza*, "Das-das-Eins-zerstört").

Bei der Ulmenzauber-Sippe

Allgemeine Informationen:

Im Blutulmenthain spürt ihr erst den ganzen Zauber dieses Ortes. Unabhängig von Wind und Wetter herrscht hier ein beständiges Flüstern der Blätter; fast glaubt ihr, das Gewisper zu verstehen.

Die fünf Bäume - Blutulmen stehen normalerweise immer allein - sind so eng miteinander verwoben, als seien sie ein einziger Baum mit fünf Stämmen. Ein Blick hinauf zwischen die Äste zeigt, dass sie in die rechte Form gewachsen und von Efeu und Ulmenwürger verstärkt sind, so dass sich wind- und wetterfeste Wände gebildet haben. Andere Äste sind zu natürlichen Steighilfen verwachsen oder schwingen sich als Brücken zu weiteren Baumhäusern hinüber. Auf dem Erdboden scheinen die Elfen sich selten aufzuhalten.

Meisterinformationen:

Hinauf in die Wohnräume aus Holz und Blatt werden die Helden nur gebeten, wenn sie anbieten, bei der Suche nach den Vermissten zu helfen. Nadyawin ist der einzige, der gebrochen Garethi spricht, also als Dolmetscher fungieren muss, wenn keiner der Helden Isdira beherrscht. Die Fakten zu den Verschwundenen sind folgende:

- Vermisst werden: Teleria, eine junge Fährtenleserin (haselnussbraunes Haar, moosgrüne Augen, klein und schlank), Mandrion, ein Zaubersänger (weißblond, saphirblaue Augen, hochgewachsen), Alaya (schwarzhaarig, braune Augen, eine stille Baumweberin), Taranion (goldblond, grüne Augen, ein Jäger) und Saralin, ein Junge von zehn Sommern (weißes Haar, goldene Augen, sehr dünn und schlank). **ACHTUNG:** Diesen Abschnitt sollten Sie darauf abstimmen, welche Elfen dem 'Heldenmonster' in dem nächsten Abschnitt zum Opfer fallen!
- Die Elfen verschwanden nicht gemeinsam, sondern nacheinander (in der vorgestellten Reihenfolge), Teleria bereits vor einigen Wochen, die anderen jeweils im Abstand von einer Woche (und Saralin vor zwei Tagen). Das erste Datum stimmt mit dem Vollmond im Phex überein - der Nacht, in der die Helden zum ersten Mal Madalya sahen (siehe Ritual im Mondschein, S. 39).
- Man habe bereits überall im Umkreis von fünf Meilen gesucht, wird den Helden berichtet. Alles, was man gefunden habe, seien Stellen gewesen, an denen die außerordentlich seltenen Madablüten wuchsen. Diese würden die Helden schnell finden, immerhin zögen sie magische Kreaturen wie Einhörner ja an. Die Blume wird als etwa einen Spann hoch mit fingerdickem rauhen Stengel beschrieben. Üblicherweise ist die Blüte in einer grünen Knospe verborgen, an den drei Tagen um Vollmond herum jedoch öffnet sie sich zu einem handtellergrößen, fahlweißen Stern aus fünf Blättern.
- Die drei Orte liegen grob in derselben Himmelsrichtung, wiesen sonst allerdings kaum gemeinsame Merkmale auf.

In Madayas Träumen

Die Traumwelt

Die Salamandersteine sind von Magie, Zauberkraft und der Nähe zur Lichtwelt geprägt. Sobald sich die Helden auf die Suche nach den verschwundenen Elfen machen, treten sie in Madayas Träume ein. Zwar werden sie sich nur graduell von der Wirklichkeit entfernen und, wie die Elfen sagen, der Wahrheit annähern, doch irgendwann sind die Unterschiede unübersehbar. Auch die Vermissten aus der Ulmenzauber-Sippe halten sich in Madayas Träumen auf — entführt von dem, was hier das 'Heldenmonster' genannt werden soll: die Personifikation der dunklen Wünsche, schlechten Eigenschaften und des Hasses der Hel-

den (siehe nächste Seite). Es gelten die Regeln für Traumwelten aus dem Compendium Salamandris, Seite 14 ff, das heißt, dass die Helden in der Traumwelt versuchen können, Einfluss auf ihre Umwelt zu nehmen. Dies geschieht mit einer *Heilkunde Seele-Probe* (hier wahlweise durch eine TRAUMGESTALT-Probe erleichtert, von der übrig-behaltene ZF-Punkte dazu verwendet werden können, die Realitätsdichte des Traumes zu reduzieren (2 ZF-Punkte für 1 RD-Punkt)). Gelingt die *Heilkunde Seele-Probe*, kann der Traumgänger die Realität des Traumes leicht zu seinen Gunsten verändern, z.B. Brücken über Abgründe spannen oder Flüsse weniger reißend machen. Um eine solche Probe ablegen zu können, muss dem Helden aber bewusst sein,



dass er sich in einem Traum befindet - ins Blaue hinein funktioniert das nicht.

Generell können sich die Helden in Madayas Träumen ganz normal bewegen. Die Gefahren, die dort auf sie lauern, sind durch die hohe Realitätsdichte so wirklich, als wanderten sie noch durch die Salamandersteine (was sie in gewisser Weise auch tun). Madaya wird allerdings keinen der Elfen oder an der Prüfung 'Unbeteiligten' sterben lassen - die Träumer verschwinden, wenn sie 'tot' sind, aus dem Traum; ihre Leichen wirken für die verbliebenen Helden völlig echt. Dagegen verschwinden die Leichen der Opfer des Grakvaloth, der von Zadig von Volterach geschickt wurde, um die Helden zu vernichten und den Madamanten zu bergen, ganz aus dem Traum, der dadurch wallende, regenbogenfarbene Risse erleidet. Dieses Phänomen sollte die Helden darauf kommen lassen, dass sie sich nicht in der Realität befinden. Die Helden können durch das 'Heldenmonster' sowohl im Traum als auch in der Realität sterben (siehe unten), oder aber durch die Klauen des Grakvaloth. (Anders herum stirbt auch jeder von den Helden Getötete in der Realität. Ausnahmen bilden hier nur die Keaturen, die in der Wirklichkeit keine Entsprechung haben, wie etwa die Doppelgänger der Helden.)

Die Realitätsdichte des Traumes beträgt 27 und wird auf die Zauberprobe aufgeschlagen, wenn ein aus dem Traum 'gefallener' Gefährte versucht, zu einem Träumer Kontakt aufzunehmen oder irgendwie auf den Traum einzuwirken. Zusätzliche Modifikatoren sind: Bei einer Probe auf TRAUMGESTALT (+ Realitätsdichte) übrigbehaltene ZF-Punkte als Bonus (gilt nicht für andere Zauber) sowie Kenntnis des Träumers (auf der Skala von -3 für eng Befreundete bis +3 für quasi Fremde); bei Boroni zusätzlich die Punkte, die sie bei einer Intuitionsprobe unter dem Wert bleiben. Misslingt die Probe, ist der Traumgänger genauso passiv wie der Träumer.

Analyse der Träume

Mit einem ODEM oder der *Sicht auf Madas Welt* (Hesinde-Liturgie, bei Praisos-Geweihten das *Mal der Mada*) erkennen Magier oder Hesinde-Geweihte nicht viel: Die gesamten Salamandersteine sind von einer derartig hohen 'Hintergrundstrahlung' an Astralkraft durchdrungen, dass nur eine Probe +15 ausreicht, um einzelne Personen oder Gegenstände als eigenständig magisch zu erkennen. Um Madayas Träume von den 'normalen' Salamandersteinen an der Stärke der Astralkraft zu unterscheiden, ist gar eine Probe +20 nötig.

Mit ANALÜS, OCULUS oder gar dem *Blick der Weberin* können Magier oder Hesinde-Geweihte versuchen, die Natur der Magie zu erkennen, die die Salamandersteine durchdringt.

Die *Zauber* werden von der Hintergrundstrahlung, die hier vorherrscht, ebenfalls gestört, so dass eine Probe +10 nötig ist, um unter all der freien, ungerichteten und gerichteten Astralkraft die Astralfäden bestimmter Dinge auszumachen. Beim OCULUS wird sich der Magier nicht wundern, wenn er die Salamandersteine (vor und im Traum!) von Verständigungsmagie durchwoben findet. Die TRAUMGESTALT-ähnliche Webart des Traumes erkennt er jedoch erst mit einer Probe + Realitätsdichte, die generell 27 beträgt (Abweichungen sind im Text vermerkt).

Anders die Liturgie der Hesinde. Der *Unverstellte Blick* wird den Traum Madayas nicht aufdecken, denn es ist die Natur der Salamandersteine, dass Traum und Realität, Schein und Sein, Wahrheit und Wirklichkeit nebeneinander, miteinander und durcheinander bestehen. Der *Blick der Weberin* jedoch wirkt hier ausgesprochen einfach — die Probe +12 zeigt auf, dass Traum und Realität sich vermischen, mal weniger (die

Außenbereiche der Berge bei der Anreise der Helden), mal mehr (Madayas Träume).

Seien sie per OCULUS oder *Blick der Weberin* betrachtet, die Astralstrukturen weisen die perfekten Muster von Verständigungsmagie in ihrer Reinkultur auf. Welcher Magieart sie zuzuordnen sind, kann der Magier wahrhaftig nicht sagen — er erkennt nur vage Ähnlichkeit mit der Elfenmagie. Doch die Strukturen übertreffen deren Kunstfertigkeit um ein Vielfaches. Die Hesinde-Geweihte erfährt durch ihre Liturgie, dass die so natürlichen und perfekten Zaubermuster Verwandtschaft zur feischen, hochelfischen, koboldischen Magie aufweisen. Eine KOBOLDOVISION lässt den Anwender (nach Meistermaßgabe) aus dem Traum in die Lichtwelt schauen, die hier so nahe an der wirklichen und der wahren liegt. Die Begegnung mit einer von Schmetterlingen umtanzten Lichtelfe jedoch ist fast ein eigenes Abenteuer wert. Interessant wird es übrigens, wenn ein Geweihter der Zwölfe die allgemeine Liturgie *Auraerkennen* wirkt. Denn über den Salamandersteinen liegt dort, wo die Ballungen von Madayas Träumen groß sind, auch der Hauch des Göttlichen (so schwach jedoch, dass es Mühe bereitet, ihn zu erkennen), der am ehesten noch Hesinde zugeordnet werden kann.

Das 'Heldenmonster'

Meisterinformationen:

Bei diesem Konzept liegt die Entwicklung hauptsächlich bei Ihnen, verehrte Spielleiterin, werter Spielleiter - denn das Monster, das sich Ihren Helden in den Träumen entgegenstellen wird, erschaffen die Helden selbst durch ihre dunklen Wünsche, ihre schlechten Eigenschaften und ihren Hass. All diese Eigenschaften sammeln sich in einer Kreatur, die sich den Helden entgegenstellen wird und die sie besiegen müssen — also quasi das Dunkle in sich selbst.

Es bedarf keines Psychologie-Studiums, um hier die richtigen Attribute zu finden. Versuchen Sie, sich vorzustellen, wie die Helden Ihrer Spieler aussehen würden, wenn man sie aufgrund ihrer negativen Eigenschaften ins 'Böse' überzeichnen wollte - zu Mördern, skrupellosen Weißmagiern oder gnadenlosen Kampfmaschinen. Weichen Sie dabei nicht zu sehr von der Realität ab - ist ein Krieger ehrenhaft, könnte sein Gegner, sein Spiegelbild, die Ehre über alles stellen, auch über die Freundschaft, Gnade etc. Ist ein Weißmagier dem Gesetz verpflichtet, stellt sein Widerpart dies nun über alles - auch über die Gerechtigkeit, und möglicherweise verurteilt und jagt genau deswegen sein 'Urbild'. Das dunkle Spiegelbild eines Elfen wird vielleicht gar grausam, indifferent, ichbezogen. Bei einer Hexe könnten sie die süsteren Seiten, von Leidenschaft und Zorn hervorkehren, bei einem Streuner Goldgier und Verrat.

Alles in allem sollten die Helden mit dem Gefühl aus diesen Begegnungen hervorgehen, dass sie tatsächlich einmal so enden könnten, wenn sie ihrer 'dunklen Seite' zu sehr nachgeben und sich nicht ihrer inneren Werte erinnern.

Konkret bedeutet das nun, dass die Helden in Madayas Träumen nacheinander auf ihre Doppelgänger stoßen, die jeweils eine Untat begangen haben, die der Held, so er seinen moralischen Werten entsagt, möglicherweise auch begehen könnte. Wichtig ist, dass der persönliche Gegner dabei für diese Tat keine Reue empfindet, sondern sich völlig im Recht sieht. Möglicherweise treffen sie auf einen Rondra-Geweihten, der einen der Elfen erschlagen hat, weil dieser Rondras Ehre beschmutzt hat. Das der Gegner dabei nicht satisfaktionsfähig war bzw. keine eigene Waffe besaß, zeigt, dass es dem Priester dabei weniger um die Ehre Rondras, als um die eigene und die





könnte. Dies könnte ein Magiedilettant oder Praios-Geweihter (aus Hass auf alles Magische), ein Magier (der sich das Hörn des Tieres abgeschnitten hat, weil ihn die Unsterblichkeit lockt), ein Streuner oder ein Alchimist (der die Ingredienzen verkaufen möchte) sein. Beschreiben Sie den Leichnam, der mit den Mitteln getötet wurde, die dem entsprechenden Helden zur Verfügung stehen (schwarze Brandwunden vom Ignifaxius, die entsprechende Waffe wie Wurf-dolche, Sonnenszepter o.ä.).

Der Mörder ist noch in der Nähe und flüchtet. Haben die Helden ihn gestellt, erkennen sie den entsprechenden Helden, um zwanzig Jahre gealtert und möglicherweise verbittert.

Das Auge des Namenlosen

Meisterinformationen:

Zadig von Volterach, eines der Augen des Namenlosen, sah in Punin nun zum zweiten Mal seine Pläne von den Helden durchkreuzt (nachdem sie in Namenlose Dämmerung verhinderten, dass Alle-rich von Falkenwind mit dem Elfenkristall auf die Seite des Namen-losen überlief) und gedenkt, sie nun endlich dafür zahlen zu lassen. Madaya hat die Helden und den Madamanten dadurch, dass sie sie in ihre Träume geholt hat, unwissentlich auch in die Reichweite des körperlosen Feindes gebracht, der selbst einer nichtstofflichen Alptraumgestalt gleicht. Zadig dringt also in die Träume ein und entsendet einen seiner Diener, den Grakvaloth (siehe unten, Der Schwarze Löwe auf der Jagd), um die Helden zu vernichten und den Madamanten zu holen. Beom aber schickt er nach Burg Silz, um die Harfe zu holen, während von Volterach selbst daraufflucht, dass Madaya sich zeigt, um die Helden mit deren Kräften zu vernichten — den Träumen.

Konkret äußert sich das Wirken des Namenlosen darin, dass, ganz ähnlich wie in Namenlose Dämmerung, in Madayas Träumen faulige Plätze entstehen, an denen Rattenpilze wuchern:

Ein tödliches Mahl

Allgemeine Informationen:

Herrlich und schön, wenn auch gefährlich haben sich euch die Salamandersteine bis jetzt gezeigt, doch nun steht ihr an einem Ort, wie ihr ihn hier nicht für möglich gehalten hättet: Was ihr entdeckt, ist kein natürlicher Tod, kein allgegenwärtiges Verwesen, wie es das Wechselspiel von Tsa und Boron nun einmal bestimmt, sondern etwas, das zutiefst erschreckt: Auf einer Lichtung liegt mit zuckenden Gliedmaßen und verdrehten Bernstein-äugen ein Hippogriffenjunges. Das goldene Jugendgefieder ist stumpf und zerraut, der Quastenschweif peitscht hilflos, die Flügel zucken unkontrolliert. Die Zauberkreatur liegt in einem Ring von kleinen grauen Pilzen, die mit Hut und Stengel kaum mehr als zwei Finger hoch sind. Ihr kennt diese grässlichen Pflanzen, die sich harmlos geben, doch grausame Wirkung zeigen können: Rattenpilze, die, wenn man sie umdreht, weiße Lamellen mit violetten Sprenkeln zeigen, die von einem bläulichen Glosen umgeben sind. Dort, wo die Pilze des Rattenkindes wachsen, wo das wurzelartige Flechtwerk sich in den Boden drängt und sie ihre Sporen in die Ferne senden, um ihre Widernatürlichkeit weiter zu verbreiten, zeigen sich blasse Ränder in der Luft, als hätte man ein Loch in ein Stück Pergament geschmort. Die Ränder sind von einem regenbogenfarbenen Licht umspielt. Einige der Pilzhüte

sind sauber vom Stiel getrennt, einige halb verzehrte Reste finden sich bei dem großen Schnabel der Kreatur.

Der junge Hippogriff windet sich in Todesqualen, die Augen in Wahnsinn verdreht. Dann erschaffen seine Gliedmaßen.

Meisterinformationen:

Hier erschien Zadig von Volterach in Madayas Träumen, hier beschwor er einen halb stofflichen, halb aus Traumstoff geformten Grakvaloth, und seine Aura ist es, die die Rattenpilze hier ... nun, wie Pilze aus dem Boden schießen ließ. Die *Selbstbeherrschungs-Prob*e beim Anblick der Pilze können Sie hier zunächst weglassen, denn die Aufmerksamkeit der Helden wird sicher dem gerade verstorbenen Hippogriffenjungen gelten.

Natürlich könnte man die Zauberkreatur noch mit einem Tsa- oder Perainewunder oder der "Mago-Schock-Therapie", dem BALSAM, unter Verbrauch sämtlicher restlicher AE (und W6 permanenter) wieder ins Leben rufen, doch der junge Hengst wäre zunächst sehr geschwächt und würde noch immer von Anfällen von Zweifel und Wahnsinn geschüttelt. Mit liebevoller (und zeitraubender) Pflege ließe sich der Bursche wohl wieder aufpäppeln. Interessant wird es jedoch, wenn die Helden nicht eingreifen, um das Leben des Hippogriffen zu retten:

Tod in den Träumen

Allgemeine Informationen:

Einige Augenblicke, nachdem die junge Zauberkreatur ihre Augen für immer geschlossen hat, gehen merkwürdige Dinge vor. Regenbogenfarbene Wellen huschen über seinen Leib, dieser beginnt zu flackern und schließlich ist er verschwunden. Dort, wo sein großer Körper eben noch ruhte, dreht sich ein Strudel in den Farben der Tsa, der langsam zum Stillstand kommt. Kurz darauf erblickt ihr nur noch den schlichten Waldboden erblickt, auf dem nichts mehr an den Hippogriffen erinnert. Nur manchmal noch zuckt ein mehrfarbiger Blitz dort auf, wo die tote Kreatur lag.

Meisterinformationen:

Der Hippogriff ist durch den Verzehr der Rattenpilze, die schon auf Menschen verheerende Auswirkungen haben, tatsächlich gestorben, so dass er auch keinen Geist mehr hat, der ein totes Traum-Abbild speisen könnte. Die Art, wie die Kreatur aus dem Traum 'herausfällt', könnte den Helden nun Aufschluss über die wahre Natur ihrer Umgebung geben. Kommen die Spieler jedoch nicht selbst darauf, sollten Sie sich mit Hinweisen zurückhalten und lieber *Selbstbeherrschungs-Vroben* —2 würfeln lassen, um zu sehen, ob die Helden von den Rattenpilzen angezogen werden.

Eine magische oder göttliche Analyse der Frakturen zeigt ein Loch in der Hintergrundstrahlung der Astralkraft sowie ausgefranste Grundstrukturen von Verständigungsmagie, die vage an die TRAUMGESTALT erinnert (wenn man die beherrscht).

Der Schwarze Löwe auf der Jagd

Meisterinformationen:

Trennt sich einer der Helden während der Suche nach den Doppelgängern von der Gruppe, ist er das erste Opfer des Grakvaloth, den von Volterach auf die Helden gehetzt hat (lassen Sie diese Begeg-



nung jedoch gnädigerweise noch in der Nähe der übrigen Helden stattfinden!). Der Dämon ist halb stofflich, halb aus dem Stoff der Träume (wie die Helden auch), so dass er (wie sie) jede Kreatur, die er tötet, auch in der Wirklichkeit vernichtet. An jedem Ort, an dem die Helden dem Grakvaloth begegnen (sowie an den Orten, an denen seine Opfer gefunden werden und wo die Traumwelt durch deren Tod Fehler aufweist, s.o.), finden sich Rattenpilze.

Allgemeine Informationen:

Du schiebst einen Ast vorsichtig beiseite, der dir genau in Augenhöhe den Weg und die Sicht versperrt. Dahinter jedoch siehst du nicht den Wald, sondern einen fast zwei Schritt hohen schwarzen

und reißen ihn in den Wahnsinn. Heilung ist hier nur durch die Kraft Madayas oder des Dunklen Brunnens möglich.

Grakvaloth

MU 40 AT 16 PA 14 LE 40 RS 6
TP 2W+2 (Biss), 1W+4 (Hörner) GS 25 (fliegend)
AU unendlich MR 25

Da die Helden in Madayas Träumen allerdings zu Teilen aus dem selben Stoff gemacht sind wie der Dämon, sind sie in der Lage, ihn auch mit ihren normalen Waffen zu verletzen. Hier kann übrigens die *Heilkunde Seele-Probe* (im Kampf gegen den Grakvaloth + halbe Realitätsdichte (13), da Madayas Traum den Grakvaloth unbe-



Löwen, dessen Haupt von einer Mähne wallender Finsternis umgeben ist. Seine Krallen und Zähne schimmern violett, doch die Augen glühen in hasserfülltem Rot. An seinen Seiten ragen schwarzlederne Schwingen aus seinem Leib, die in vier messerscharfen Hörnern enden: eine Kreatur des Grauens!

Meisterinformationen:

Der Held muss sofort eine Mut-Probe +3 ablegen, bei deren Misslingen sein Attacke-Wert im Kampf um 3 Punkte fällt. Wirft der Held hier gar eine 20, haben die Augen der Kreatur ihn gebannt

wusst abstößt) zum Kontrollieren des Traumes wahre Wunder vollbringen: Dornenranken, die aus dem Boden fahren und den Dämon umschlingen, Bäume, die versuchen, ihn mit ihren Ästen festzuhalten oder mit stachelig-frischen Kastanien zu bewerfen — hier wird auch der Medicus zum Zauberer. Dies sollten die Helden jedoch erst mit der Zeit herausfinden.

Bewahren Sie sich den Grakvaloth für zwei bis drei Attacks auf die Helden und schließlich eine auf den Elfenjungen Saralin auf und 'verheizen' Sie ihn nicht gleich zu Beginn (manipulieren Sie zur Not an der Lebensenergie des Dämons, damit er länger hält).



Alte Wunden

Meislerinformationen:

Dem Helden, der in Punin von dem Jünger des Namenlosen mit dem Rattenpilzgift verletzt wurde, sollte die Wunde immer wieder einmal leicht schmerzen, nachdem Zadig von Volterach über die Verbindung zu ihm in Madayas Träume eingedrungen ist.

Das Elfenkind

Allgemeine Informationen:

Auf einer Anhöhe vor euch seht ihr den Doppelgänger von [Heldennamen], der einen bewusstlosen Jungen davonschleppt — einen Elfenjungen. Das muss Saralin Ulmenzauber sein, der zuletzt verschwand. Dann jedoch, ihr hastet die Flanke des Hügels hinauf, schießt der schwarze geflügelte Löwe hinter der Kuppe hervor und stürzt sich auf das Paar. Ein Biss seiner dämonischen Kiefer, und dem Doppelgänger von [Heldennamen] fehlt der Kopf.

Meisterinformationen:

Vielleicht fällt Ihnen ja zu einem der Helden kein guter Doppelgänger ein oder die Helden haben von der Suche die Nase voll — dann haben Sie hier die Chance, sich elegant aus der Affäre zu ziehen. In jedem Fall sollte der Kampf um das Elfenkind den Abschluss der Queste der Helden darstellen und auch mit der Vernichtung des Grakvaloth enden (Werte siehe oben). Der Dämon versucht jedoch zunächst, Saralin anzugreifen, so dass die Helden den Jungen schützen müssen. Haben sie eine wirkungsvolle Verteidigung aufgebaut, wendet er sich den Charakteren zu.

Stirbt Saralin in diesem Abschnitt unter den Krallen des Grakvaloth, bedeutet dies auch seinen Tod in der Wirklichkeit. In diesem Fall ist die Queste der Helden gescheitert, da sie den Führer verloren haben, der sie zu Madaya hätte bringen sollen, und die Traumwelt wird um sie herum zusammenbrechen. Zur Not sollten Sie eine theatralische Rettungsaktion per Wunder, Zauber oder aber auch den reinen Willen eines *nicht* magiebegabten Helden gestatten. Bei letzterer Handlung kann ein Held, der sich bewusst ist, in einer Traumwelt zu sein, versuchen, Saralin mit seinem Willen zu retten. Dies müssen Sie nicht an einer Probe festmachen (wenn, dann Mut), sollten dem Helden jedoch klar machen, dass er dadurch einen großen Teil seiner Lebensenergie für den Jungen opfert. Im Klartext sind dies 10 permanente Lebenspunkte. Ein Rettungs-BALSAM kostet 5 permanente Astralpunkte, ein göttlicher Heilsegen Peraines oder Tsas 5 permanente Karmapunkte.

Ein Wiedersehen

Allgemeine Informationen:

Zitternd beugt ihr euch über den blassen Elfenjungen, dessen weißes Haar sich selbst in der Windstille zu bewegen scheint. Saralin öffnet die Augen, in deren goldenem Schimmer ihr Verwirrung lest. Dann jedoch beginnt der Leib des schlanken Burschen in allen Regenbogenfarben zu flimmern. Von einem Augenblick zum nächsten liegt nicht der Elf Saralin, sondern das Einhorn Asarlin zwischen euch und blickt euch mit wissenden, goldenen Augen an.

"Es ist getan", erklingt seine sanfte Stimme in euren Köpfen.

Meisterinformationen:

Schon der Tod Asarlins fand im Traum statt, weshalb er natürlich nie wirklich starb. Haben die Helden noch Fragen, wird Asarlin sie nun klären. Hier und jetzt können Sie auch gänzlich aufdecken, dass sich die Helden in Madayas Träumen befinden — nicht jedoch, was das für Auswirkungen hat. Sind von den entführten Elfen welche unter den Krallen des Grakvaloth gestorben, wird Asarlin traurig verkünden: "Sie sind tot."

Als Antwort auf die Frage: "Wo finden wir Madaya?" wird er sich erheben und antworten: "Ich werde euch den Weg weisen."

Und das wird er:

Auf dunklen Pfaden

Allgemeine Informationen:

Das strahlend weiße Einhorn schreitet den Hügel herab, voran in den dunklen Wald. Bald flankieren euch Schwarztannen und Schwarzdornbüsche, zwischen denen Dämmerlicht herrscht — die Pflanzen scheinen jeglichen Strahl des Lichtes aufzusaugen.

Etwas weiter steigt das Gelände rechts und links von euch an, so dass ihr in einem Hohlweg geht. Tannenzapfen und Erdklümpchen rollen hier und da die Steigung herab, obwohl doch eigentlich erst Peraine ist. Aber über die Pflanzen- und Tierwelt dieser Region mögt ihr lieber nicht nachdenken — das verursacht Kopfschmerzen.

Der federnde Boden schluckt sämtliche Geräusche eurer Füße. Euch fällt auf, dass nicht einmal die Vögel mehr singen, kein Feenhörnchen die Tannen erklettert, kein Rascheln und Knacken zu hören ist. Auch das Licht hat sich nicht erhellt, obwohl die Bäume ein wenig von eurem Pfad zurückgewichen sind; der Duft von Tannennadeln und Harz dringt an eure Nasen.

Eine kleine Ewigkeit folgt ihr dem einzigen hellen Fleck in dieser düsteren Landschaft: Asarlin, der mit federndem Schritt unbeirrt geradeaus trabt. Schließlich bleibt er an einer Weggabelung des Hohlwegs stehen, von der insgesamt fünf Pfade in das Dunkel des Waldes führen. Am Boden blüht in der Mitte eine einzelne weiße Madablüte.

Asarlin wendet sich zu euch um und spricht in euren Gedanken: "Jeder wähle seinen Weg."

Meisterinformationen:

Nur ein Paar, das den heiligen Travienbund geschlossen hat oder das Freundschaftslied der Elfen miteinander gesungen hat (oder sonstwie von den Göttern vereint wurde, eine 'simple Heirat' zählt nicht), kann gemeinsam einen Weg beschreiten.

Alle Wege führen schlussendlich zu dem gleichen Ziel: dem Schloss der Madaya. Doch diesen letzten Pfad müssen die Helden jeder für sich beschreiten. Diese Zeremonie (die folgenden beiden Abschnitte) sollten Sie mit jedem Spieler alleine durchführen, da sie auch jeder allein durchlebt. Niemand kann ihnen hier zu Hilfe kommen, ein Versagen wirft den Helden aus dem Traum.

Das Schloss

Allgemeine Informationen:

Dein Weg windet sich nun durch (die Landschaft, in der der Held aufgewachsen ist: Albernia, grüne Hügel, Almada: Weinhängeane-



nem breiten Fluss, Weiden: weite Wiesen, Bornland: schneebedeckte Wälder, Mhanadistan: trockene Steppen, Regengebirge: tiefer Dschungel, etc.], und du rechnest schon fast damit, dass dein Heimatdorf gleich vor dir auftaucht. Was du jedoch bald in der Ferne schimmern siehst, sind die prächtigen Zinnen eines goldenen Schlosses. Wie von tausend Juwelen bedeckt, funkelt es im strahlenden Sonnenlicht, je näher du herangehst.

Meisterinformationen:

Umdrehen und weglaufen hilft hier nicht, da das Schloss in jeder Richtung auf den Helden wartet. Er kann hier nur ein Ziel erreichen, und das ist das Portal:

Der Wächter

Allgemeine Informationen:

Als du in Reichweite des Tores bist, öffnen sich langsam die Flügel und geben den Blick auf einen riesigen goldenen Drachen frei, der den Eingang versperrt. Mit einem rußigen Schnauben der glühenden Nüstern grummelt der Drache in deinem Geist: "Möchtest du [Winzling, Sterblicher, Prüfling] dieses Portal [Tor, Übergang, Prüfung] passieren?"

Meisterinformationen:

Die Zusatzinformationen in den Klammern sind jeweils das, was in den Bildern, die der Drache im Kopf des Helden erzeugt, mitschwingt. Antwortet der Held mit "Nein", nickt der Drache nur, und der Held fällt aus der Traumwelt zurück in die Realität (auch wenn die in den Salamandersteinen generell relativ ist). Ist die Antwort "Ja", verwandelt sich der Drache in den Doppelgänger des Helden, den dieser doch eigentlich bereits besiegt wähnte.

Allgemeine Informationen:

Wer sieht sich selbst schon einmal von Angesicht zu Angesicht in

die Augen? Denn obwohl dein Gegenüber Jahrzehnte älter ist als du, sind das doch unmissverständlich deine Züge, deine Augen ... Und es ist deine Stimme, die spricht, als er/sie den Mund öffnet: "Was hast du von mir gelernt?" (Ist die Antwort gegeben, folgt die nächste Frage:) "Und was bist du bereit, mir zu opfern?"

Meisterinformationen:

Dies sollte dem Helden zu denken geben. Hat er aus dem schlechten Beispiel seines Doppelgängers etwas über seinen eigenen Charakter gelernt? Das Opfer wiederum sollte eine Eigenschaft sein, die den Helden zwar ausmacht, ohne die er jedoch vielleicht an Weisheit gewinnen kann. Sagt der unbeherrschte Krieger zum Beispiel: "Ich opfere dir meinen Übermut/meine Unbeherrschtheit", wird der Wächter nicken und beiseite treten (es geht dann mit dem Abschnitt *Madaya* weiter). Nach der Rückkehr aus *Madaya*s Träumen können Sie dem Helden dann mitteilen, dass er seinen Mut und seinen Jähzorn um einen Punkt reduzieren, dafür aber Klugheit oder Intuition um einen Punkt heraufsetzen kann.

Andere Beispiele für Opfer sind Stolz (eine ähnliche Werterverschiebung), Arroganz (Klugheit möglicherweise reduziert, dafür Intuition erhöht), Selbstsucht (Goldgier reduziert, Intuition erhöht), Misstrauen (einen hohen *Gefahreninstinkt* um zwei Punkte reduzieren gegen einen um zwei (bei hohem Wert) oder vier (bei niedrigem) erhöhten *Menschenkenntnis-Wert*) — eben das schlechte Charaktermerkmal, durch das sich der Doppelgänger am meisten ausgezeichnet hat. Das eigentliche Opfer macht sich jedoch nicht durch einen Wandel der Eigenschaften oder der Talente, sondern durch das *Verhalten des Charakters* aus - denn der verändert sich in der Tat mit. Hier ist das Rollenspiel des Spielers gefragt.

Bei zufriedenstellenden Antworten wird der Wächter den Helden durchlassen. Wollen Sie nicht so drastische Veränderungen an den Werten Ihrer Helden durchführen oder möchte ein Held nichts opfern, können Sie auch auf Auflagen zurückgreifen, die der Held annimmt und bei deren Bruch seine eigenen Taten auf ihn zurückfallen (irdisch: ein typisches Geas).

Madaya

Der dunkle Brunnen

Allgemeine Informationen:

Schloss, Portal und dein Spiegelbild fallen in sich zusammen, sobald du die Schwelle überschritten hast. Um dich herum siehst du nun auch wieder deine Freunde, die sich ebenso verblüfft umblicken wie du. Das Schloss gab es ebenso wenig wie deinen Doppelgänger - oder ebenso viel, wer mag das schon entscheiden? Ihr steht in einem lichten, blühenden Wildkirschenhain, dessen Boden von den wundervollen Madablüten übersät ist. Vor euch rauscht irgendwo ein Wasserfall, der versucht, die Madasänger in den Bäumen zu übertönen. Das Licht eines vollen Madamales dringt durch die belaubten Kronen und erleuchtet die nächtliche Landschaft fast taghell.

(Heldenreaktion.)

Als ihr aus dem Hain tretet, steht ihr auf einer hoch mit Gras

bewachsenen Klippe. Vor euch tobt ein wilder Fluss gewiss fünf Schritt in die Tiefe, doch das Becken, in dem sich das Wasser sammelt, ist still. Sämtliche Felsen sind von blauschwarzer Farbe, so dass auch das Wasser düster erscheint; kein Fisch ist darin zu sehen. Der kleine See speist fünf Bäche, die sternförmig von ihm abfließen.

Meisterinformationen:

Dies ist der Dunkle Brunnen, wie *Madaya* ihn jetzt aus den Vorstellungen der Helden zeigt. Natürlich ist auch er nur ein Teil der Traumwelt, da er kein Teil Deres ist (sich aber trotzdem auf Aventuren und die Helden auswirkt).

Haben Sie den Dunklen Brunnen schon einmal in einem anderen Abenteuer verwendet, spielt das keine Rolle: Es gibt Hunderte Wege zu ihm, genauso wie er vielfältigste Erscheinungsmöglichkeiten besitzt.



Stimmen im Wind

Allgemeine Informationen:

Wind hebt an. Ihr blickt über die traumhafte Berglandschaft, schaut den Adlern zu, die am Himmel kreisen, riecht den Duft von Kirschblüten und Moos. Sanft rühren sich eure Haare und Gewänder in der Brise, als ihr plötzlich versteht, was die Elfen meinen, wenn sie 'dem Wind lauschen': Ihr hört eine flüsternde Stimme, die fern und leise klingt, für euch jedoch deutlich und verständlich ist.

"Seid begrüßt", wispert der Wind. "Ihr habt meinen Ruf vernommen und eure irdischen Fesseln hinter euch gelassen. Nun seid ihr hier."

Nun ist es das Rauschen des Falles, in dem ihr die Stimme vernimmt, die jetzt kräftiger zu euch spricht: "Ihr habt den Kristall gefunden. Ihr habt die Harfe errungen - jedoch nicht für lang. Ihr seid jene, die den Spiegelbann um Simyala wieder errichten müssen, bevor der alte zersplittert. Ihr müsst Wind, Sternenstaub und Mondlicht verweben, um das alte Übel in seinen Kerker zu bannen. Ihr müsst den Plan der Verderberin zerschlagen."

Meisterinformationen:

Die Helden werden etliche Fragen haben, die Sie noch nicht alle beantworten können - immerhin gehört Mada-/l-ya zu den kryptischsten Wesen, denen die Helden je begegnet sind. Lassen Sie die Helden deshalb kein 'Schwätzchen mit Mada' halten. Werden sie



Die Stille hängt schwer in der Luft, zu der sich Sprühwasser des Wasserfalles mischt. Wenn ihr euch umwendet, seht ihr in den herabstürzenden Fluten dasselbe Gesicht wie in der Mondscheinzeremonie bei Punin: Ein schmales, feines Antlitz mit großen Augen, jedoch verschwommen durch den steten Fluss des Wassers. Dort, auf der Stirn, blitzt das Wasser hell auf.

respektlos oder fordern die Lösung des Rätsels grob oder unhöflich ein, haben sie aus den Träumen offenbar noch nicht genug gelernt. Dann sollten Sie eine Queste entwickeln, die die Helden wieder zurückwirft und in der sie, dieses Mal ohne Führer, ihren Weg zu sich selbst und Einsicht in die eigenen Fehler finden müssen, bevor Madaya sie wieder 'empfängt'. Scheitern sie wiederum, kann dies ihren Tod bedeuten - die Geduld der Unsterblichen ist nicht ewig.



Die Alptraumgestalt

Allgemeine Informationen:

Mitten im Satz verstummt das Zwitschern der Vögel, aus dem ihr die letzten Worte vernommen habt. Bald wisst ihr auch warum: Das Galoppieren eines schweren Tieres verdrängt sämtliche Geräusche, ja, bringt den Boden der Klippe, auf der ihr steht, leicht zum Wanken. Das Gesicht im Wasserfall zerrinnt, Asarlin gleitet gequält zu Boden und windet sich in Schmerzen. Die eben noch hell erleuchtete Nacht weicht tiefer Finsternis, ein böses, violett glühendes Auge hat den Platz des Madamais eingenommen. Durch den Wildkirschenhain, der nun schwarze Früchte trägt, die wie die Rattenpilze von blauem Glosen umspielt werden, nähert sich eine dunkle, berittene Gestalt. Das Hallen der Hufe verstummt ebenso wie das Beben, und schließlich schreitet aus dem Wald heraus, was ihr schon zweimal habt erblicken müssen: Auf einem schwarzen Einhorn mit rotglühendem Horn sitzt ein in schwarze Roben gehüllter Mann. Sein Gesicht ist entstellt, da sein eines Auge fehlt - der Schacht, der an seiner Stelle sitzt, führt in namenlose Schwärze.

Das Einhorn nähert sich euch und steigt einmal. Als die schweren Hufe auf dem stachelig-dunklen Gras aufschlagen, erzittert der Boden. Der Reiter deutet mit einer behandschuhten Hand auf euch und zischt: "Ihr ... seid also doch zu etwas nütze!"

Er weist auf [Name des Helden, der in Punin mit dem Gift der Rattenpilze infiziert wurde]: "Besonders du!"

Die herrlich-wildwüchsige Landschaft hat sich nun vollständig in die Ausgubert eines Alptraumes verwandelt und ihr hört bereits das Fiepen von Ratten - Hunderten von Ratten -, als zwischen euren Füßen (nahe dem Träger des Madamanten) eine einzelne Madablüte aus dem Boden sprießt, die dem von der Finsternis getrübten Auge Erholung und Erleuchtung verheißt. Asarlins Stimme erklingt schwach und angestrengt in euren Geistern: "Wasser ... schnell!"

(Holt jemanden Madamanten heraus:)

Fahl und hell wie eben noch der Mond strahlt der Kristall in deiner Hand und durchdringt die Finsternis. Seine Strahlen verwandeln das stachelige Gras wieder in die grünen und saftigen Halme, die hier vor dem Auftauchen der Alptraumgestalt wuchsen, und flößt euch neuen Mut ein. Wenige Augenblicke später gesellt sich ein zweites Leuchten hinzu: Der helle Schein des Steines spiegelt sich in dem See wieder, der eben noch dunkel und bedrohlich unter euch lag. Nun reflektiert er den Glanz des Steines in Abertausenden Strahlen und funkelt selbst wie ein Juwel im Sonnenlicht.

Meisterinformationen:

Hier spielt von Volterach natürlich auf den Abschnitt Überfall! an (S. 33), denn mit der Verbindung zu dem betreffenden Helden, der damals mit dem Rattenpilzsud vergiftet wurde, konnte der finstere Reiter überhaupt in Madas Träume eindringen.

Die sprießende Madablüte will den Helden aufzeigen, dass sie allein die Rettung sind. Unter den Angriffen von Volterachs und seines Reittieres müssen die Helden den Madamanten, die manifestierte Macht Madas, in den Dunklen Brunnen tauchen, der beide Welten mit seinem magischen Wasser trinkt: die wirkliche und die 'wahre' Welt. Zusammen werden sie die Kraft Madas so stärken, dass Zadig für die Waffen der Helden verletzbar ist und seine Existenz riskiert, wenn er bleibt.

Gleichzeitig ist vorerst die einzige Waffe der Helden, um das Auge des Namenlosen zurückzuhalten, ihr schierer Wille. *Heilkunde Seele-Proben* + die Realitätsdichte der von Zadig kontrollierten Umgebung (die Hälfte von 27 abgerundet, also 13) gestatten es den Helden, das schwarze Einhorn mit Hilfe von plötzlich aufklaffenden Erdspalten oder wuchernden Ranken zu behindern, den Reiter mit peitschenden Ästen und buckelnden Bodenwellen zu behindern bzw. vom Reittier zu schlagen ...

Kampf von Einhorn zu Einhorn

Meisterinformationen:

Asarlins Schmerzen schwinden, wenn ihn auch nur ein Tropfen des Wassers aus dem Dunklen Brunnen benetzt. Dann wird er aufspringen und seinen Retter — oder den besten Reiter/Kämpfer — auffordern, auf seinen Rücken zu steigen. Kaum ist das geschehen, galoppiert er auf seinen dunklen Widersacher zu, um ihm das Horn in die Brust zu bohren, während der Held sich mit Zadig ein wahrhaft fantastisches Duell liefern kann ...

Zadig von Volterach

MU 20 AT 16 PA 14

TP 1W+7 (ein von violetten Blitzen umspielter Nachtwind)

RS 4 (ohne Asarlins Hilfe können die Helden Zadig und sein Einhorn nicht verletzen)

LE 70 MR 30

Diese Werte gelten für den Diener des Namenlosen jedoch nur hier in Madayas Träumen, in denen er weder heimisch noch willkommen ist. Ist seine 'Lebensenergie' hier aufgebraucht, wird er heulend aus Madayas Träumen geschleudert. Bedenken Sie jedoch, dass auch Zadig die Traumwelt manipulieren kann — auch er kann die Helden von riesigen Fledermäusen in die Luft reißen, sie von Erdspalten verschlucken oder von Ranken begraben lassen. Zur Not können Sie seine Werte an Ihre Heldenrunde anpassen, besonders, wenn sie viel stärker bzw. schwächer als er ist.

Madayas Botschaft

Strahlende Augen

Allgemeine Informationen:

Der Madamant berührt die Oberfläche des Sees, und jene, die hin-

einblicken, fühlen einen Augenblick lang Madas strahlende Augen auf sich ruhen. Der ganze See nimmt den Glanz auf und verwandelt die nächste Umgebung wieder in die urwüchsige Landschaft der Salamandersteine zurück.



Mit einem Mal zucken Reiter und Einhorn unter den Hieben eurer Waffen zusammen, die nun klaffende Wunden hinterlassen, so dass der Mann das Tier herumwirft, um eurer Reichweite zu entkommen. "Der All-Einc verfluche euch! Das Glück möge euch verlassen und in Finsternis werfen!"

Dann wirft er das Einhorn herum und galoppiert davon. Mit ihm weicht die Finsternis, verändert sich der Wald, die Berge, die Kreaturen. Wo eben noch Rattenpilze sprossen, wachsen nun Silberdisteln und Roter Enzian. Die Laute und Gerüche der Natur setzen wieder ein und bilden eine Hymne auf Freiheit und Schönheit. Statt der Spiegelung des Madamais auf dem dunklen See erblickt ihr nun wieder das Gesicht Madayas, deutlicher als zuvor blitzt

der helle Stern auf ihrer Stirn. Ihre Stimme spricht aus dem Rauschen des Wassers zu euch: "Ihr habt Seinem Diener eine Niederlage zugefügt. Wacht über eure Schritte, denn seine Rache wird grausam sein. Doch nun müsst ihr gehen, denn während eurer Wanderung sind in eurer Welt Dinge geschehen, die Unheil bergen. Geht und sucht die Elfenharfe am Thron der Winde. Lauscht auf die Stimme des Kristalls. Während seines Angriffes hier hat das Auge seine Schergen zur Harfnerin gesandt und ihr das Instrument gestohlen. Der Sklave aus dem Norden wird den Gefallenen am Thron der Winde binden. Haltet ihn auf und bringt die Harfe zur Harfnerin. Geht gemeinsam nach Simyala und erneuert den Spiegelbann."

Zum Thron der Winde

Meisterinformationen:

Keine Bange, dieses Abenteuer beinhaltet nun nicht auch noch die Reise zum Thron der Winde und den Kampf mit Beorn dem Blender. Denn dies ist der Inhalt des Abenteuers Der Basiliskenkönig von Lena Falkenhagen und Thomas Finn. Zum Abschluss gibt es jedoch noch einige Worte zu sagen:

Zurück in die Wirklichkeit

- Die Helden befinden sich nach dem Gespräch mit Madaya auf einer Klippe an einem Wasserfall neben einem Kirschenhain - nur ist alles nicht ganz so zauberhaft wie zuvor.
- Asarlin wird die Helden durch die noch immer wild-romantische, aber nicht mehr ganz so traumhaften Salamandersteine führen. Zurück bei der Ulmenzauber-Sippe werden sie jene Elfen gerettet vorfinden, die nicht durch die Hand des Grakvaloth oder der Helden selbst starben.
- Sämtliche Kreaturen werden sich an das Geschehene erinnern, als sei es ein Traum gewesen — doch für Elfen sind solche Erlebnisse von weit höherer Bedeutung als jene in der Wirklichkeit. Haben die Helden Saralin gerettet, erinnert er sich sogar noch daran, sich in ein Einhorn verwandelt zu haben. Die ewige Dankbarkeit der Ulmenzauber-Sippe ist den Charakteren gewiss.
- Das Einhorn wird ausreichend Hippogriffen rufen, die die Helden über die Berge tragen — zur Grünen Ebene, also grob in die Richtung des Throns der Winde. Sie verlassen die Salamandersteine jedoch nicht. Hier beginnt dann der Basiliskenkönig.

Alte Feinde, neue Freunde

- Haben die Helden von dem Wasser des Dunklen Brunnens getrunken, besitzen sie vorübergehend 3W20 zusätzliche Astralpunkte — unabhängig davon, ob sie magisch begabt sind oder nicht. Diese können sie auf einige wenige intuitive Elfenzauber verwenden (der Meister steuert dies). Astral begabte Helden bekommen 3 permanente Astralpunkte hinzu. Praios-Geweihte hingegen können sich als von ihrem

Gott ausgestoßen betrachten (siehe Kirchen, Kulte, Ordenskrieger, Seite 7-8).

- Hat einer der Helden den jungen Hippogriffen unter großen persönlichen Opfern (siehe dort) gerettet, besitzt er nun einen Freund fürs Leben. Zwar wird ihm die Zauberkreatur nicht ständig zur Verfügung stehen, in Notfällen und intensiven Rollenspielmomenten wird er ihn jedoch aufsuchen und ihn zur Not auf seinem Rücken tragen (Meisterentscheidung). Die beiden besitzen nun eine geistige Verbindung (am ehesten dem elfischen Freundschaftslied zu vergleichen), die jedoch beide Seiten in die Pflicht nimmt. Missbraucht der Held dieses Geschenk, wird sich Yarolan verbittert gegen ihn wenden.
- Der Madamant wird sein Strahlen nicht mehr verlieren. Diese zweite 'Weihe' Madas wird den Helden im Basiliskenkönig helfen, nach Simyala zu gelangen.
- Yanis di Rastino wird die Helden zwar nicht von weltlichen Häschern, jedoch von kirchlichen Verbündeten suchen lassen. Auch aus diesem Grund sollten sie den Madamanten gut aufbewahren, denn dieser kann ihnen in Punin vielleicht noch einmal ihre Unschuld erkaufen - oder gar die Mitgliedschaft in der Sha'ay Mada, nun, da sie so viel von der Göttin/Lichtelfe gesehen haben.
- Die Zahori-Sippe al'Fahan sieht ihre Schuld als beglichen an. (Haben die Helden den kleinen Fahi nicht gerettet, stehen sie sogar in der Schuld der Fahrenden.) Trotz alledem bleibt eine möglicherweise gewachsene Freundschaft natürlich bestehen. Sie will jedoch gepflegt sein.
- Feinde haben die Helden sich auch verdient: Ector vom Berg wird, so er überlebt hat, schnellstens in den Süden fliehen. Stirbt er, wird seine Schülerin Madalia Lamperez die Ilaristensekte in Punin fortführen. Und dann sind da noch Beorn der Blender, Zadig von Volterach und schlussendlich eine finstere Hochelfe, die diese Niederlage des Namenlosen nicht auf sich sitzen lassen werden ...
- Abenteuerpunkte sind auch fällig: Uns scheint eine Belohnung von 500 Abenteuerpunkten nicht zu viel, dazu können Sie noch einmal zwischen 7 und 70 Punkte für gutes Rollenspiel verteilen. Beobachten Sie vor allem die 'Wandlung' der Charaktere und wie die Spieler diese ausspielen. Auch hierfür können Sie in dem folgenden Abenteuer noch einmal 50 AP vergeben.



Anhänge

Mächtegruppen

Die Sha'ay Mada

Weder Jahrhunderte alt noch von Intrigen zerfressen, fußt diese Gruppe doch auf einer alten Tradition Almadass und der Shadif-Tulamiden: der Madaverehrung im Namen Phexens. Die wenigen, teils Phex, teils Hesinde geweihten Priester und etwa zwei Dutzend nicht geweihte (und teils magisch begabte) Anhänger beten Mada als gebundene Göttin an, deren Kräfte denen der Zwölf vielleicht nicht gleichkommen, jedoch außerordentlich und den Menschen zugeneigt sind. In würdevollen Vollmondritualen verehren sie Mada als Tochter oder Geliebte des Phex und versuchen, ihre Fingerzeige und Visionen zu deuten, um den Stein der Mada zu finden, von dem sie glauben, dass Mada ihn von dem Stein, in den Praios sie einst bannte, abgebrochen und hinab auf Dere geworfen hätte, wo er in viele Einzelteile zerbrochen sei — die *Madamanten* oder *Steine der Mada*. Und so suchen die Anhänger Madas diese Splitter, in denen die Göttin ihrer Meinung nach Träume und Botschaften herabsendet.

Denn dass der Stein der Mada, einmal in seiner Gesamtheit bestehend, die Herrin Mada wieder aus ihrem Gefängnis befreien und ihr die geraubten Kräfte zurückgeben könne, davon sind die Kultisten der Sha'ay Mada überzeugt, und auch davon, dass sie den Sterblichen mit ihren Kräften beistehen werde. Doch dazu werden sämtliche Splitter des Madamais benötigt — unter anderem auch derjenige, den die Helden mit nach Punin tragen,

Die Sha'ay Mada ist nicht groß und agiert hauptsächlich in Punin und Umgebung. Dank einiger machtvoller Mitglieder jedoch versteht sie es, auch Informationen aus anderen Landesteilen zu sammeln und einen gewissen politischen Einfluss auszuüben - immer jedoch im Verborgenen, nie im Namen des Kultes.

Für dieses Abenteuer wichtige Mitglieder der Sha'ay Mada sind allein die Hochgeweihte des Phex, Yanis di Rastino von Nordhain, die als Gemahlin des Kronverwesers von Almada über ausgedehnten politischen Einfluss verfügt und die den Kult mit ins Leben rief, sowie Amiro Forajido Macana, ein Phex-Novize, der die Helden beobachten wird. *Anmerkung:* Für Nivesen stellt die Zusammenarbeit mit den Madakultisten sicherlich ein Problem dar, betet diese Gruppierung doch nach dem Glauben der Nivesen den Mörder der Kinder Liskas, der Himmelswölfin, an. Bei einer philosophischen Diskussion um das Wesen der Göttin könnte sich jedoch andeuten, dass die Aspekte dieser von den Menschen verehrten Mada eher einem Kind Liskas ähneln (den Menschen zugewandt, als Märtyrerin für sie gerichtet) als dem Mörder Mada selbst. Wie Sie diesen theologischen Disput lösen, sei Ihnen überlassen, jedoch bietet er sicherlich eine schöne Gelegenheit für intensives Rollenspiel.

Die Sekte von Ilaris

Vor mehr als zweihundert Jahren bildete sich innerhalb der Hesinde-Kirche eine Sekte, die sich nach ihrer Gründerin Ilaris benannte und die sich, auf brillanten Theorien und Erkenntnissen über das Wesen der Götter und der Welt fußend, langsam aber sicher gegen die Mutterkirche und die Anhänger der anderen elf Götter wandte. Ilaris und ihre Schülerinnen und Schüler errangen tiefes Wissen über den Na-

menlosen, die Elfengötter, das Wesen der Zwölf und die Kirchen, die sich ihrer Meinung nach mehr dem eigenen Vorteil denn ihren Göttern verpflichtet sahen. Wahrheiten, die nahe am Wahnsinn liegen und gerüchteweise vom Namenlosen inspiriert sein sollen, finden sich in den *Chroniken von Ilaris* wieder, die sie verbreiteten, um "die Verblendung der Menschen zu lüften und ihnen die Wahrheit zu eröffnen". Selten reagierte die Kirche der Hesinde, trotz der üblichen heftigen Dispute und ausführlichen Diskussionen, so schnell: Sie bezichtigte die Sekte der Ketzerei, beschlagnahmte die verbreiteten Schriften und Bücher und ließ die Mitglieder des Kultes jagen - unter anderem vom eigens hierfür geschaffenen Orden der Draconiter. Die *Chroniken* gelten seitdem als fast ebenso gefährlich wie die *Offenbarungen des Namenlosen*, auch wenn sich von der Magisterin der Magister erwählte Hochgeweihte der Hesinde mit dem Buch näher beschäftigen dürfen — immerhin gelten die Passagen über den Namenlosen als die höchsten den Menschen bekannten 'Fakten' über die Natur des Widersachers. (Dass viele der Aussagen aus den *Chroniken* eine erstaunliche Ähnlichkeit mit Passagen aus dem *Liber Enigmarum Nandi*, dem heiligen Buch der Nandus-Kirche aufweisen, sei an dieser Stelle nur am Rande erwähnt.)

In Stein der Mada jedoch beschäftigen wir uns nicht mit dieser einstmaligen starken, brillanten Sekte von Denkern, sondern mit einer Gruppe von gefährlichen Querdenkern, die die Nachfolge der Ilaristen angetreten hat und ihr Gedankengut wieder erstarken lässt. Bestandteil der Lehren dieses Kultes unter Ector vom Berg ist es, sämtliche göttliche oder magische Gegenstände, die eine Gefahr für die Menschheit darstellen, in seiner verantwortungsbewussten Hand zu vereinigen, um diesen Bedrohungen nach adäquater Prüfung der Artefakte angemessen entgegenzutreten zu können — und den zwölf Kirchen endlich beweisen zu können, dass die Sekte in Wahrheit die Rettung der Menschheit ist. Der Hesinde-Priester hat inzwischen schon einige Anhänger, die durch die Dämonenschlacht und die borbaradianischen Umwälzungen in Aventurien von den Zwölfen enttäuscht und verbittert sind. Bei wahrhaft intelligenten Denkern wie Madalia Lamperez reichte eine schrittweise Köderung mit überwältigend eingängigen Passagen aus den *Chroniken von Ilaris* ...

Der Kult des Namenlosen

Wie auch in vielen anderen Städten Aventuriens blüht natürlich gerade in Punin, dem Hort der Freidenkerei des Mittelreiches, der Kult des Namenlosen. Unter Führung der Novadi Azila saba Haniqis, einer Sharisad aus der Khôm, mühen sich die Anhänger des Dreizehnten (des Widersachers, dessen Der-schläft-und-sich-erheben-wird), die Kirchen der Zwölfe zu untergraben, Priester der Gottheiten zu versuchen und zu "dem Einen" zu bekehren.

Ihre Zielvorgabe erhalten die Kultisten in diesem Abenteuer jedoch von Zadig von Volterach, einem der schrecklichen Augen des Namenlosen, der Beorn den Blender (siehe S. 61) als sein weltliches Werkzeug benutzt. Beorn, der von Pardona selbst als ihr Abgesandter eingesetzt wird, ist im Namen seiner Herrin auf der Suche nach Harfe und Kristall, der Artefakte, die ihr ermöglichen, ihre Pläne mit Simyala zu verwirklichen. Denn in der Elfenstadt warten seit Jahrtausenden Pardonas



Die Kräfte der Priester des Namenlosen

Geweihte des Namenlosen, also Zadig, Beorn, Azila und zwei 'Schergen' in der Kammer unter Punin können sich folgender Liturgien bedienen, die Sie nach Gutdünken einsetzen können:

Verschleiertes Zeichen ist eines der ältesten und wichtigsten Wunder, die der Namenlose seinen Jüngern geschenkt hat: Hiermit kann der Geweihte sein Mal des Frevlers (s. KKO, S. 8) verbergen, so dass es nicht mehr über die Liturgie der *Seelenprüfung* entdeckt werden kann. Will ein Geweihter der Zwölfgötter eine Seelenprüfung vornehmen, so gaukelt ihm der Namenlose die Aura eines unbescholtenen Bürgers vor. Gehen Sie davon aus, dass bei allen Geweihten des Namenlosen diese Verschleierung immer aktiv ist, bei den Schergen jedoch nicht unbedingt. **Namenloses Vergessen** schafft Menschen ohne Erinnerung und identitätslose Kampfmaschinen; **Herbeirufung der Diener des Herren** ermöglicht die Invokationen von Vasallendämonen wie dem Feuerteufel *Ivash*, dem schwarzgeflügelten Löwen *Grakvaloth* und der Kraft *Maruk-Methai*; **Namenlose Kälte** lässt Widersacher erfrieren; **Des Einen bezaubernder Sphärenklang** macht Opfer durch unwiderstehliche Melodien und Bilder hörig; **Namenloser Zweifel - Namenlose Erleuchtung** erschüttert jeden Glauben und jede Moral; **Schwindende Zauberkraft** ist ein gefürchteter Magiebann, und der **Fluch wider die Ungläubigen** zerstört schließlich ein Ziel des Hasses: Ein Brunnen wird vergiftet, ein Palast verfällt, eine Straße verschluckt sich selbst, ein Acker vertrocknet.

Weniger bekannt sind Rituale zur Herbeirufung der **Heerscharen des Rattenkindes**, mit dem Ratten gerufen und gelenkt werden können; **Waffenflüche**, die schwer oder nicht heilende Wunden und Krankheiten verursachen; die **Goldene Hand**, die Gegenstände in Gold verwandelt und somit ebenso die Macht des Namenlosen zeigt wie die **Ewige Jugend**, mit der ein Geweihter sich oder andere für ein Jahr in eine junge und bezaubernde Person verwandeln kann. Gänzlich im Gegensatz dazu steht die **Schleichende Fäulnis**, mit der man organische Gegenstände unaufhaltbar verrotten lassen kann. Mittels **Namenloser Raserei** werden Tiere in Kampfrausch versetzt, und **Pech und Schwefel** ähnelt dem magischen Donnerkeil, nur dass hier ein Strahl schwarzer Flammen aus den Fingerspitzen des Predigers schießt (2W6+Stufe SP, 3W6 KE). Die grausamste aller Liturgien ist die **Seelenbannung**, mit der die Seele eines gerade Verstorbenen zum Namenlosen geschickt wird.

Werkzeuge darauf, Dere dem Namenlosen zu unterwerfen. Mögen die wiedererstandenen Ilaristen noch als gefährliche Spinner durchgehen, stellt der Kult des Namenlosen das schreckliche Böse dar, das die Ordnung verneint, die Finsternis über Dere bringen will und die Zwölfe zu vernichten trachtet. Versuchen Sie, zwischen der lebensgefährlichen und effizienten Bedrohung durch die Namenlosen und den Überlebenschancen der Helden einen Mittelweg zu finden - denn die Diener des Purpurnen scherzen nicht, sie vernichten. (Weitere Informa-

tionen zu diesem Kult finden Sie in **Kirchen**, Kulte, Ordenskrieger ab Seite 112.)

Die Diener des Dreizehnten werden in diesem Abenteuer alles daran setzen, Harfe und Kristall zu erringen (möglicherweise auch die Helden zu töten) und die Beute im Dienste ihres Herren für ihre dunklen Machenschaften einzusetzen. Azila saba Haniqis wird dabei vermutlich von den Helden besiegt, während Beorn der Blender ihnen im Basiliskenkönig wieder begegnen wird.

Personen

Gräfin Nahaniel Quellentanz

Die Auelfe mit dem walnussbraunen Haar und den strahlend blauen Augen schlägt die meisten Leute, denen sie begegnet, sofort in ihren Bann. Sie ist sich ihres Standes unter den Menschen durchaus bewusst und zeigt dies auch. Dennoch pflegt sie noch Kontakte zu denjenigen ihrer alten Sippe, die ihr nahestehen; die meisten meiden sie wegen des *badoc*, das sie in sich birgt.

Schon seit Jahrzehnten sucht sie nach Simyala, dem alten Erbe ihrer Urahren. In der Vergangenheit gab sie der Holden Ulfindel, die das Geheimnis der Feengrotten hütete, das Versprechen, alles zu tun, um für Simyala und gegen die Umtriebe der Schergen des Namenlosen zu kämpfen. Die Zeit scheint gekommen, dieses Versprechen einzulösen.

Baronin Yanis di Rastino von Nordhain

Als Hochgeweihte des Phex und Gemahlin des Kronverwesers von Almada sind die Interessen der Baronin sicherlich gespalten, doch sucht sie schon so lange nach den Madamanten, dass sie sich des Steines der Helden in jedem Falle zu bemächtigen gedenkt. So ist die leidenschaftliche und wagemutige Frau teils Gegnerin der Helden, teils jedoch auch

auf ihrer Seite — denn gegen Schergen des Namenlosen und ketzerische Sekten wird sie mit entschlossener Härte vorgehen und auch andere Interessen vorübergehend hintenan stellen.

Als der Madamant des Kultes zum Vollmond im Praios gleißend hell aufleuchtet, ahnt Yanis, dass sich möglicherweise ein weiterer dieser Steine in der Nähe aufhält. Nachforschungen bleiben jedoch erfolglos, bis sich herausstellt, dass Nahaniel kurz nach Yanis' Abreise aus Falkenwind in den Besitz eines Kleinods gekommen ist und nun nach einer magischen Harfe sucht, zu der sie alle nur erreichbaren Quellen befragt.

Die Baronin findet heraus, dass die gewünschte Harfe sich zur Analyse in Punin befindet und sieht dies als willkommene Gelegenheit, den Stein, in dem sie einen Madamanten vermutet, unauffällig in ihre Nähe zu bekommen — und dafür noch einen Gefallen bei der Gräfin gutzuhaben, nämlich die Madayatafel, ein hochelfisches Artefakt aus Simyala, das Nahaniel einst im Reichsforst gefunden hat und in dem Yanis zu Recht einen Kultgegenstand der Mada vermutet.

Yanis wird zwar nicht jedes Mittel einsetzen, um an den Kristall der Helden zu gelangen — immerhin ist sie Priesterin des Phex —, jedoch nicht davor zurückschrecken, unvorsichtige Helden nach Strich und Faden auszunutzen oder hereinzulegen ...



Kurzcharakteristik: brillante Degenfechterin und Informationsbeschafferin

Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 15, GE 17

Herausragende Talente: Stuchaffen, Menschenkenntnis, Götter und Kulte, Staatskunst

Liturgien: sämtliche Liturgien Phexens bis zum Grad V (siehe **Kirchen, Kulte, Ordenskrieger**)

Beorn der Blender



Einst war Beorn der Blender der Konkurrent Phileasson Foggwulfs, als es darum ging, zu Ehren der Götter die Welt in 80 Wochen zu bereisen. Schon damals wurde er von Pardona, der uralten Schwarzelfe und Gesandten des Namenlosen, benutzt, die in Gestalt einer Travia-Priesterin an seiner Seite die 'neue Welt' der Menschen und die alten Elfenmysterien erkundete. Nach der Beendigung dieser Queste verschwand Beorn, der sich an der Elfe, die ihn verraten hatte, rächen wollte, auf Nimmerwiedersehen - er gilt bei den Thorwalern als tot. Tatsächlich starben seine letzten Gefährten auch bei dem Gemetzel, doch Beorn wurde von Pardona in den Himmelsturm verschleppt, wo er, von ihren Dämonen und ihrer Beherrschungskraft in den Wahnsinn getrieben, seine Seele dem Namenlosen verschrieb. Als ihr willfähiges Werkzeug, das sich in der Menschenwelt auskennt, sandte sie ihn schließlich in Zadig von Volterachs Diensten aus, um in Antara-leons Zauberrhöhlen den Kristall zu erringen. Und so wird der Scherge wider Willen also seiner Herrin zu gefallen trachten — stets gepeinigt

von den Alpträumen Zadigs, mit denen dieser Versagen bestraft, und von den Erinnerungen an eine Zeit, in der er frei war, den Hals seines Drachens selbst zu führen ...

Beorn wird den **Stein der Mada** als Hauptgegner der Helden überleben, um ihnen schließlich im **Basiliskenkönig** wiederzubegegnen (sollte er unverhofft sterben, können Sie ihn auch durch die Tänzerin Azila ersetzen).

Anmerkung: Eine aktualisierte Darstellung Pardonas finden Sie in dem Hintergrundband **Firuns Atem** und nicht an dieser Stelle, da die Schwarzelfe im **Stein der Mada** noch nicht aktiv eingreift.

Kurzcharakteristik: brillanter Seefahrer, meisterlicher Priester

Herausragende Eigenschaften: MU 16, CH 16, KK 16, GG 6, JZ 5

Herausragende Talente: Schwerter, Wettervorhersage, Betören, Lügen

Namenlose Liturgien: sämtliche oben aufgeführten Kräfte nach Maßgabe des Meisters (siehe gegenüberliegende Seite).

Ector vom Berg

Dieser gutaussehende Mittvierziger aus bestem Hause hat es in der Kirche der Göttin der Weisheit weit gebracht. Als Verwandter des Reichserzmarschalls Leomar vom Berg und vieler anderer namhafter Vertreter dieser Familie besitzt er Ansehen, Reichtum und Einfluss, sieht sich jedoch noch immer entsetzlich verkannt: Schließlich hat nur er die Wahrheiten der *Chroniken von Ilaris* entschlüsselt und herausgefunden, unter welcher grässlichen Bedrohung die Menschheit steht, und nur er ist in der Lage, den Namenlosen aufzuhalten ...

Neben einer gehörigen Portion Arroganz in Bezug auf die Bedeutung seiner Person zeichnet sich Ector durch einen brillanten Geist mit außerordentlichen Erinnerungsfähigkeiten und Qualitäten in der Menschenführung aus - nichts, was einem vom Berg nicht gut zu Gesicht stünde, wäre er nicht den Wahrheiten der *Chroniken von Ilaris* erlegen, die einige Probleme aufwerfen, die innerhalb des zwölfgöttlichen Glaubensrahmens nicht gelöst werden können.

Ector war es, der die Harfe, deren Bedeutung er aus den *Chroniken* erahnte, aus Beilunk verschwinden ließ und heimlich nach Punin zur Analyse sandte. Seines Erachtens darf das Artefakt, über dessen Wert für den Namenlosen er sich im Klaren ist, nicht in die Hände von Kleingeistern fallen, die damit möglicherweise nur Schaden anrichten oder sie gar dem Dreizehnten in die Hände spielen könnten — allen voran meint er damit Ihre Helden.

Die Tragik von Ectors Charakter liegt darin, dass ihn der Namenlose längst mit seinen verborgenen Lehren durchdrungen hat und ihm die Nähe der Zwölfe raubte.

Kurzcharakteristik: brillanter Philosoph, kompetenter Sektenführer

Herausragende Eigenschaften: KL 16, JZ 5

Herausragende Talente: Götter und Kulte, Geschichtswissen, Magiekunde, Philosophie

Liturgien: sämtliche Liturgien Hesindes bis zum IV Grad (hauptsächlich zur Untersuchung von Schriften und Artefakten, siehe **Kirchen, Kulte, Ordenskrieger**)

Azila saba Haniqis

Die Novadi (ihr Name bedeutet übersetzt 'Wüstenrose, Tochter des Saphirpfaus') stammt aus der Wüste Khöm, und zwar von der Oase Achan. In ihrem Stamm erwarb sie sich früh Ansehen und Reichtümer durch die von Rastullah geschenkte Gabe des Tanzes. Die glühenden



de Verehrerin des Gottes bemühte sich, die Heiligen Gesetze zu studieren und zu lernen, wie es sonst nur die Männer des Stammes tun, und stieß dabei auf harsche und unbezwingbare Mauern des Schweigens und der Missbilligung. Ihr, die von Rastullah die Fähigkeit erhalten hatte, die heiligen Tänze zu vollführen, wurden weitere Studien verwehrt, ja, schließlich jagte man sie sogar davon.

So zog Azila durch die Khôm, immer auf der Suche nach einer Erleuchtung durch den Herren, von dem sie fest überzeugt war, dass er doch so hart nicht sein konnte, ihr seine Lehren vorzuenthalten — nur weil sie eine Frau war. Doch wo auch immer sie um Unterweisung bat, wies man sie ab. Erst in Fasar, wo sie ob ihrer Kunst viel Ehre und Bewunderung errang, traf sie einen Mawdli, der bereit war, sie in die Auslegungen des Einen einzuweißen.

Voller Glückseligkeit widmete sich die Sharisad den Lehren ihres Meisters und vernachlässigte darüber die Kunst des Tanzes, fand sie doch heraus, dass das Mawdliyat von Achan merkwürdige Vorstellungen von manchen der Gesetze hatte, die sie nun hier ganz anders kennenlernte und ihr nun viel einleuchtender erschienen. Als es ihr unmöglich wurde, die beiden Tänze Rastullahs mit der ihnen würdigen Magie zu durchwirken, schob sie es der mangelnden Übung zu und vertiefte sich weiter in die Schriften und Lehren. So wurde Azila zur Anhängerin des Namenlosen — zunächst aus Unwissenheit, schließlich aus Verbitterung gegenüber dem Mawdliyat. Schließlich tat sie den letzten Schritt und opferte dem Einen, dessen Namen man nicht nennt, einen ihrer kleinen Zehen, auch wenn ihr das Wirken der magischen Tänze daraufhin fast unmöglich wurde (sie muss sie nun gänzlich durch Blutmagie, will sagen, mit ihrer Lebenskraft wirken, was ihr immer nur unter Aufbringung ihrer höchsten Willenskraft überhaupt gelingt).

So zog Azila als wandernde Sharisad durch die Lande, immer im Dienste ihres Herrn und auf der Suche nach weiteren Verblendeten, die zum wahren Glauben bekehrt werden wollten, bis sie in Punin nicht nur auf eine große novadische Gemeinschaft traf, sondern auch noch auf viele Männer und Frauen ihres Volkes, die in heimlicher Sklaverei gehalten werden oder sich soeben aus dieser befreien konnten. Die Sharisad versucht nun, besonders die Frauen aus ihrer Verblendung zu befreien, doch trägt sie die 'Fasarer Lehren des Einen Herren' auch an Männer heran.

Punin zumindest bot ihr einen exzellenten Boden, um die Lehren ihres Herrn weiterzutragen und langsam aber sicher einen Kult aufzubauen, der mit der Finanzkraft so manches unwissenden Magnaten oder mancher Kaufherrin unterstützt wird, die Azilas Gruppe für eine Organisation zur Sklavenbefreiung halten ...

Kurzcharakteristik: kompetente Tänzerin und meisterliche Priesterin

Herausragende Eigenschaften: CH 16, IN 14, GE 15

Herausragende Talente: Tanzen, Menschenkenntnis, Überreden/Überzeugen, Lügen, Götter und Kulte, Seelenheilkunde (alle um 10)

Magische Tänze: Tanz der Wahrheit 9, Tanz ohne Ende 8, Tanz der Bilder 10, Tanz der Freude 8 (Alle diese Tänze werden direkt aus ihrer Lebenskraft gespeist, weswegen sie sie so gut wie nie einsetzt.)

Die Kultisten des Namenlosen

Hanzal

Hanzal ist ein etwa fünfzigjähriger Söldner aus Aranien, der vom heimatischen Hof weglief, um an der Waffe zu dienen. Die Grausamkeiten, die er bei der Niederschlagung des Aufstandes von Tuzak von beiden Seiten erlebte, sowie die folgenden Kriege (er war bei der Ogerschlacht, dem Orkensturm und der Dämonenschlacht dabei) machten

ihn zum Zyniker und Zweifler, der für Gold jeder Seite dient, solange sie gut zahlt — und für exzellente Entlohnung selbst vor Mord nicht zurückschreckt. Inzwischen denkt er darüber nach, ob sich die Investition seiner Seele lohnt, um auf seine alten Tage leichter zu Macht und Reichtum zu gelangen.

MU 15 Stufe 11 MR 7 LE 73

AT 16 PA 15 TP 1W+7 (Bastardschwert)

Herausragende Talente: Raufen 11, Schwerter 13, Zweihänder 12, Zehen 12, Lehren 9, Menschenkenntnis 10, Kriegskunst 8, Heilkunde, Wunden 10, Sinnenschärfe 7

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: grau

Yolanthe von Quellensprung

Die Antimagierin aus Tobrien war, dem elfischen Gedankengut folgend, schon immer angewidert von der unterwürfigen Kriecherei der Gläubigen vor der Priesterschaft, die sich alle Mühe gaben, das Leben der Menschen von der Wiege bis zum Grabe zu bestimmen. Der Fall der beiden legendären Amazonenburgen Kurkum und Löwenstein sowie die Schändung der ysilischen Tempel überzeugten sie davon, dass, während noch alle anderen auf ein Wunder hofften, sie auf der falschen Seite kämpfte. Zunächst verdingte sie sich also bei Galottas Truppen als Lohnmagierin, kehrte den Schwarzen Landen dann jedoch bald den Rücken, um ihr Gold einfacher zu verdienen. Azilas Lehre von dem Einen Gott begann bei ihr zu fruchten, auch wenn sie sich nicht täuschen lässt: Dass der Namenlose die Ordnung vernichten will, ist ihr klar — doch er ist wenigstens ehrlich.

MU 15 KL 15 Stufe 9 MR 10 LE 50 AE 60

AT 13 PA 13 TP 1W+2 (Zauberstab)

Herausragende Zauberkünste: fast alle Antimagiesprüche, Ignifax, Gliederschmerzen, Armatrutz, Paralü, Auris Nasus

Haarfarbe: blond

Augenfarbe: grün

Die Alte Zarpa

Die Mhanahi der Zahori (die Älteste der Ältesten) treibt laut der Steckbriefe diverser Barone schon seit Jahrzehnten ihr Unwesen in Almada. Sie sei die Klügste, die Gerissenste, ja, die Königin der Zahori - so heißt es unter den Kennern dieses Volkes.

Die alte Zarpa ist über einhundert Jahre alt und hat sich noch immer nicht von den offiziellen Stellen erwischen lassen, die sie wegen vielfachen Diebstahles, mehrerer Kindesentführungen, Beihilfe zur Landflucht in den Fällen etlicher Leibeigener und wegen Schwarzhexerei suchen. Sie selbst erzählt noch von den Erbfolgekriegen in Almada und der Annexion der Reichsmark Amhallas (Südalmada), wenn sie einmal am Lagerfeuer erscheint, denn sie zieht, so sagen die Zahori, allein mit ihrer Tochter umher und gesellt sich nur selten zu den ihren. Früher soll sie eine der schönsten Frauen des Freien Volkes gewesen sein, die die Rahjarra vollendet zu tanzen wusste und sich an den Feuern so manchen Jüngling erwählte. Doch mit den Jahren zog sie sich mehr und mehr zurück und blieb für sich, auch wenn sie den Kontakt zu den ihren (der Sippe al'Zarpa — die Pranke) niemals verlor, sei es, dass sie ihre Tochter (oder inzwischen ihre Großtochter?) entsendet oder, wie so manche Hazaqi es vermag, in Traumgesichten zu ihnen spricht... Längst ist die Alte Zarpa Quell vieler Mythen und Redewendungen. Almadanische Bauernkinder schreckt man mit ihrem Namen, während die offiziellen Stellen von einer 'Zahori-Verschwörung' unter ihrer Führung fabulieren. Den Kindern ihres Volkes ist sie ein Begriff



wie keine andere der ihren, und in so manchem Geschäft soll sie ihre spindeldürren Finger haben.
Die Wahrheit liegt, wie so oft bei diesem Volk, hinter vielen Schleiern verborgen — womöglich ist von allem etwas wahr.

Kurzcharakteristik: brillante Hexe und meisterliche Geschäftsfrau

Herausragende Eigenschaften: CH 20, IN 18

Herausragende Talente: Tanzen 12, Betören 13, Lügen 14, Bekehren/Überzeugen 13, Prophezeien 14 (Kristallkugel oder Inrahkarten)

Herausragende Zauberfertigkeiten: Schleier der Unwissenheit 13, Traumgestalt 15, Harmlose Gestalt 16

Besonderheiten: Die Alte Zarpa ist eine egeborene Hexe.

Madalya Traumweberin

»Im Schein des vollen Madamais auf dem Friedlichen Fluss erkannte ich ihr Angesicht — es war wie der Strom, in dem sie sich spiegelte, ruhig und fern, aber doch von blasser Schönheit. Ihre Stimme wisperte Worte in die Stille und flößte mir eiskalten Schrecken in die Glieder, und dazu wandelte sich die unantastbare Handschaft am Fluss zu einem Ort des Schreckens: Ratten, Ratten, überall Ratten, die mich bei lebendigem Leib begruben, Katzen, die sie abzuwehren versuchten, lebendes Pflanzenwerk -- und

über all dem Sturm. Doch wer mag es sein, der mir solche Gesichte schickt? Mich zu warnen versucht?«

—Gräfin Nahaniel Quellentanz auf der Eslamidenresidenz

»Seit vielen Generationen kennen wir Madalya Traumweberin, Die-in-den-Träumen-zu-uns-spricht. Niemand sah sie je in der Wirklichkeit, allein im Traum spricht sie zu uns, und die Träume sind Wahrheit. Manchmal warn'te sie, manchmal beruhigte sie, immer jedoch trat ein, was sie gewissagt hatte. Ob man wollte oder nicht.«

—Yarhaliel Schießt-über-den-Fluss, Jäger der Flusstänzer-Sippe

»Madalya Traumweberin ist in uns allen, die wir das Blut des Schönen Volkes in unseren Adern tragen. Selbst in mir, die ich neun von zwölf Monden in der Stadt lebe und die Wasser des Yaquir nur im Hafen zu sehen bekomme. Wir kennen sie alle, und ich bin noch /feinem Elfen zwischen den Amhallassihkuppen und dem Eisenwald begegnet, der nicht wüsste, von wem man spricht. Selbst jene, die fast so weit von den Salamandersteinen und Quillauen entfernt sind wie die Menschen und nur die tiefgründigen Augen oder leicht spitzen Ohren meines Volkes geerbt haben, wissen und träumen von ihr — und meist fürchten sie sie, wie die Menschen alles Unerklärliche fürchten.«

—Noiona Abendwind, Bogenbauerin in Punin

Quellen und Dokumente

Verehrte Meisterin, verehrter Meister, da sicherlich nicht jeder von Ihnen ein Spezialist in den metaphysisch-philosophischen Grenzbereichen Aventuriens sein wird, sind die folgenden Quellentexte nach den Werken sortiert, in denen sie zu finden sind, und zwar in der Reihenfolge ihrer 'Brisanz'. Bei den einzelnen Büchern steht neben dem Titel eine Anzahl von Sternchen (*), und zwar von null bis drei. Während ein Titel ohne Sternchen recht einfach zu bekommen ist, müssen sich die Helden bei einem mit vier Sternchen versehenen Buch schon sehr bemühen, bevor sie es in Händen halten. Dazu gibt es noch Hinweise zu der Sprache, in der das Werk gehalten ist, und zu dem Aufenthaltsort innerhalb von Punin, also der Quelle, von der die Helden es bekommen können.

Bei den einzelnen Zitaten, die Sie am besten kopieren, ausschneiden und ohne die ganzen Hintergrundinformationen an Ihre Spieler aushändigen, finden Sie noch die Rubriken *Suchbegriff*, *Aussage* und *Bedeutung für das Spiel*, die Ihnen die Auswahl der richtigen Texte zum richtigen Zeitpunkt helfen sollen. Weitere Informationen zu der Suche der Helden finden Sie auf Seite 26.

Kompendium von Märchen über die Elfen von Yaquir und Bosquir (Q1 bis Q3)

Inhaltliche Wiedergabe eines alt-elfischen Liedes der Auelfen vom Oblomon, niedergeschrieben von Salandrión Farnion Finkenfarm, 11 Hal

Sprache: Garethi und Isdira parallel

Aufbewahrung: Hesinde-Tempel, Q1 und Q2 besitzt Nahaniel als Abschriften

Q1

Ehe andere Sänger waren, war Dagal. Seine Stimme machte, dass jeder und alles lauschte. Die Nachtigallen saßen auf seinem Haupt, die Silberlöwen deckten seine Füße. Am Gelben-Berg-der-Rotstruppigen erbauten ihm die Winde einen Thron. Von hier trugen sie seine Stimme über alle Wälder. Dagal sang die alte Zaubermelodie, Dagal sang sein Lied, Dagal sang sich selbst.

Dann aber kam das Namenlose in Dagals Geist. Es gelang ihm, das Letzte in sich zu bezwingen und zu töten: den Tod! Er wurde Wachstum ohne Grenzen und ohne Ende. Seine Gedanken quollen hervor und über die Wälder. Weil Dagals Lieder überall erklangen, waren sie überall wahr. Die Elfen wuchsen ohne Maß und erfüllten die Ebenen. Sie nannten sich die Hohen Elfen.

Dagal kämpfte gegen das Namenlose. Um das Letzte in sich wiederzufinden, ersann er das ganze Leben und Sterben der Elfen. Weil Dagals Lieder überall erklangen, kam Sterben und Krankheiten unter die Hohen Elfen. Schließlich gelang es Dagal, auch das Erste in sich zu bezwingen und zu töten: das Sein! Ohne Tod und ohne Sein verschwand Dagal, ohne NICHT zu sein. Nur Dagals Thron blieb am Gelben-Berg-der-Rotstruppigen. Bis heute mühen sich die Sänger zu machen, dass Dagals Lieder nicht mehr erklingen, und singen uns vom Thron von Dagal dem Wahnsinnigen.

Suchbegriff: Harfe der Winde, der Namenlose

Aussage: Hier wird erstmals Dagal der Wahnsinnige erwähnt als ein weiterer Lichtelf, der vom Namenlosen korrumpiert wurde, mit seinen Liedern aber elementarste Ebenen berührte.

Bedeutung für das Spiel: Der Thron der Winde, der im ersten Teil des Basiliskenkönigs vorkommen wird, wird den Spielern vorgestellt. Die Macht seiner Lieder und des Ortes wird erwähnt.

... und so begab es sich zu einer Zeit hoch droben in Alveran, dass die Frau Za ihre Augen gen Madamal wandte und das Streben und Ringen der gefangenen Göttertochter beobachtete, die den Sterblichen die Magie geschenkt hatte und dafür noch bis heute büßt. Und so dachte sich die Frau Za, dass solch eine Gabe nicht umsonst und vergebens durch die Sphären hallen sollte und dass jemand der Tochter Mada Geschenk und Opfer zu würdigen wissen sollte, und dass sie einen Sohn gebären wollte, der die Kraft der Sterne in sich trüge und der Mondgleichen nahe sei.

Es begab sich aber auch, dass der Herr Ingerimm in den Flammen las und bis auf ihren Urgrund schaute, dort, wo sie weiß und strahlend leuchten. Und er sah die Herrlichkeit dessen, was Licht war, und er wollte eine Tochter zeugen, die dieses Licht in sich trüge.

Ingerimm, der Älteste der Götter, und Za, die Jüngste der Götter, kamen zusammen. Der Herr des Feuers brachte das Licht hervor, und die Allesgebärende spendete das Leben. Und als Leben ins Licht kam, ward Simia geboren, der Schöpfer und Stammvater der Alfien. Und er besaß das Licht seines Vaters und die Schöpferkraft seiner Mutter, das Feuer und das Leben, und er wusste die Kräfte wohl zu nutzen, die die Mondgleiche Dere zum Geschenk gemacht hatte, und gab dieses Erbe weiter an seine Kinder und Kindeskinde, in denen das Alte Blut stark war.

Suchbegriffe: Simia, Mada

Aussage: Sowohl die elfischen wie die menschlichen Legenden um Simia werden hier zusammengeführt. Wichtig ist das Fakt, dass Simia der "Mondgleichen nahe" sein sollte.

Bedeutung für das Spiel: wirft weitere Unklarheiten zur Natur Simias und Madas auf. Betont die Rolle Simias als Stammvater der Elfen, was unterstreichen würde, Simyala als erste der Städte zu bezeichnen.

Der mythologische Sänger Dagal schuf laut den Liedern vor dem Lied-seines-nicht-Seins aus seiner Stimme und seiner Kraft die Harfe der Zwölf Winde. In diese hinein legte er einen Teil der Macht des Throns der Winde, mit der sich seine Stimme ebenso hinaus in die Welt senden liesse. Die Harfe selbst taucht in Liedern über den Untergang Simyalas auf – entweder hat sie ihn beschleunigt oder aufgehalten – das Lied bleibt hier mehrdeutig.

Suchbegriffe: Harfe der Winde, Simyala

Aussage: Die Harfe der Zwölf Winde stammt angeblich von Dagal dem Wahnsinnigen (siehe Q12) selbst und wirkte auf irgend eine Weise am Untergang Simyalas mit.

Bedeutung für das Spiel: Den Helden wird hier angedeutet, dass die machtvolle Harfe vielleicht kein simples Musikinstrument ist – zudem werden sie die Quelle nach einigen Ereignissen im Basiliskenkönig ganz anders lesen.

Annalen des Götteralters —

Vom Anbeginn der Zeiten (Q4)

Abschrift aus der heiligen Originalfassung des Buches

Sprache: Garethi

Aufbewahrung: Hesinde-Tempel

So begab es sich in den Zeiten, als die Götter noch oftmals unter den Sterblichen weilten, dass Hesinde ein Kind gebaar, eines Sterblichen Tochter. Gesegnet mit dem Geiste seiner Mutter und verflucht mit einer sterblichen Hülle war dieses Kind, Mada mit Namen. Und als Mada sah, wie die Götter ihr Spiel mit den Menschen trieben, da dauerte sie das Schicksal des Volkes ihres Vaters, und sie flehte zu den Göttern, sie möchten den Menschen die Kraft geben, ihre Geschicke selbst zu lenken. Doch nur Hesinde, Tsa und Phex erhörten ihr Flehen. So geschah es, dass Mada ob ihres vergeblichen Bittens am Leben verzweifelte und vor Kummer dahinwelkte. Und als der Tag ihres Todes nahte, da bot sie all ihre Kraft auf, und ihr Geist durchstieß die Sphären, auf dass sie wieder eins würden. Doch war sie schon zu schwach, ihr Vorhaben zu Ende zu bringen. Und so vermischten sich die Kräfte der Sterne mit Deres Kräften, und sie wurden vereint durch die allerneuernde Kraft des Lebens – und eine neue Kraft floss fürderhin durch alles Sphären. Als Praios dies sah, verfluchte er Mada ob ihres Frevels und bannte ihren Geist für immer in einen Stein und warf ihn an den Himmel, damit sie sehe, was sie angerichtet habe. Seitdem leuchtet uns das Madamal vom Firmament.

Suchbegriffe: Mada

Aussage: Mada ist eine Göttertochter und Frevlerin, die das Mysterium von Kha verletzte, um den Menschen die Kraft zu schenken. Sie war es, die die Sphären durchstieß. Praios bannte sie und verurteilte sie dazu, ewige Wacht zu halten.

Bedeutung für das Spiel: Dies ist die Grundquelle zu Mada, deren Inhalt sinngemäß eigentlich jedem Helden bekannt sein sollte, der über Grundwerte in *Götter und Kulte* oder *Magiektnde* verfügt. Sie ist das erste, was man über Mada finden kann, und es wird deutlich, dass es sich um eine Göttertochter handelt.

Annalen des Götteralters: Aventurische Götter- und Heldensagen vom Anbeginn der Zeiten (Q5)

Kaiser-Eslam-Ausgabe, Punin im Jahre 21 Eslam (umdatiert auf 378 v.H.)

Sprache: Garethi

Aufbewahrung: Hesinde- und Rondra-Tempel, Nahaniel hat eine Abschrift

Die Sechste Tat des Einhändigen Geron: Im Herzen der Welt, dort, wo heute der undurchdringliche Reichsforst steht, hatte der König der Hochelben ihnen eine Stadt erbaut. Simyala ward sie genannt, und ihre Mauern waren keines Elfenbein.

Der Namenlose aber neidete den Elben. Da erschuf er den Basiliskenkönig, eine Kreatur so schrecklich wie nichts zuvor oder danach. Jedes Wesen, das seiner ansichtig wurde, musste sterben. Sein Leib stank so gewaltig, dass die Elben vergingen, wenn er sich nur näherte.

Die Stadt der Hochelben aber ward vergiftet. Ungeziefer und Unkraut nahmen überhand, und nichts, was dort wuchs oder wandelte, hatte der Peraine Segen. Die Straßen waren schwarz vor Ratten, und das Gekreuch erwählte sich gar einen Kaiser. Jene Elben, die nicht die Seuche dahinnahmte, verwandelten sich in Katzen und führten Krieg gegen die Ratten.

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

So ging Geron zum Herzen der Welt. Er durchbrach den Spiegel der Götter, mit dem sich die Stadt der Hochelben vor dem Angesicht der Sterblichen verbarg. Als er Simyala erreichte, fand er einen Tarnmantel. Der war von weißem Schlangenglieder und machte seinen Träger unsichtbar und unverwundbar. Da der Basiliskenkönig des Helden nicht ansichtig ward, konnte auch der Held den Anblick des Ungeheuers ertragen. So trat er hinzu und brauchte sechs Hiebe, um den Basiliskenkönig zu töten. Das Gift des Ungeheuers aber kroch ihm ins Blut, und der Göttersohn wusste, dass er bald sterben müsste.

Die Stadt der Hochelben jedoch steht auch heute noch, verborgen hinter einem Wall von Dornen, Blutblatt, Rattenpilzen und Würgeranken. Und die Katzen von Simyala streichen durch die Straßen, dösen auf den elfenbeinernen Thronen und bewachen die unermesslichen Schätze der Hochelben. Denn allein Katzen vermögen, was Elfen nicht vermochten: die Rattenflut zu dämmen.

Suchbegriffe: Geron, Simyala, der Namenlose

Aussage: Zusammenfassung des Unterganges Simyalas und des Kampfes Geron gegen den Basiliskenkönig

Bedeutung für das Spiel: immens. Nicht nur erfahren die Helden aus diesen Dokumenten, was genau in Simyala geschah, sondern auch, dass Geron Simyala bereits gefunden hatte und den Basiliskenkönig tötete. Die Ratten und Katzen werden erwähnt, die später noch von Bedeutung sein werden. Das Ungeheuer wird hier als sehr mächtig klassifiziert, denn immerhin brauchte der Heilige Geron sechs Hiebe mit dem Götterschwert, um es zu vernichten.

Encyclopaedia Magica (Q6)

Kuslik, Ausgabe von 1007 BF

Sprache: Garethi

Aufbewahrung: Akademie

Hervorgegangen sind sie vermutlich wie die Nymphen und Dryaden aus dem Alten Volk der Lichtwelt, dem auch die Holden und die Feen angehören. Diese erscheinen als zaubermächtige Wesen aus lauterem Licht, mit Haaren von fein gesponnenem Silber und purem Gold. Sie sind nicht unserem Zeitfluss unterworfen und manifestieren reinsten Lebens- und Zauberkraft.

Die wichtigste Berührungsebene zwischen Lichtwelt und Aventurien wird auf elfisch sala mandra (in etwa "Versammlungsplatz der Magiebegabten/Zusammenfluss der Kräfte") bezeichnet und gemeinhin in den Wäldern nördlich des Neunaugensees lokalisiert.

Suchbegriffe: Salamandersteine

Aussage: Es wird über den Ursprung der Elfen aus den Feenwesen spekuliert und darauf hingewiesen, dass die Salamandersteine (sala mandra) ein Ort hoher Magie sind, der der mythischen 'Lichtwelt' am nächsten liegt.

Bedeutung für das Spiel: Stimmungstext über die Salamandersteine, Hervorhebung der Bedeutung dieser Region

Von der Mondherrin Kräfte (Q7)

Aufsatz der Aldare Firdayon, der Ersten Schwester der Mada, 26 Hal Sprache: Garethi

Aufbewahrung: Hesinde-Tempel, Eslamidenresidenz

Q7

Ob schlafend, ob wachend, ob gefesselt, ob frei, Mada ist die Mondgleiche, von den Göttern gebannt. Doch gestaltet Phex ihr hin und wieder, jene Fesseln zu lösen, um besser zu schauen, was ihr Volk auf Deren vollbringt. Und so steigt und fällt der Mond und wächst und schwindet.

Schon die alten Elfen berichten in ihren Liedern, dass Madaya (im oberen Yaquirtale kennen die Elfen eine Entität namens Madalya, die dieselbe sein mag, aber auch von ihr verschieden) machtvolle Gemen auf Deren hinterlassen habe, die es ihnen angeblich ermöglichen sollen, aus der Wirklichkeit zurück in die Wahrheit, in den Traum zu finden. Auch die Tulamiden wissen um solche Artefakte Madas, doch sie nennen sie Shay'ay Mada, Steine der Mada (singular: Sha'ay Mada gemäß Mukkadin, Große Grammatik des Tulamidya) oder Madamanten. Ein Dokument, das angeblich aus dem legendären De Luthis Isfaleons stammen soll, behauptet, es gäbe nicht viele Steine der Mada, sondern einen einzigen, der in viele Teile geborsten sei, als Mada ihn auf dem stärksten Punkt ihrer Bahn vom Mondenstein abgespalten habe und nach Deren hinabwarf. Einzelne bewahren diese Steine also einen Teil von Madas Kraft, zusammen aber – was können diese Steine zusammengeführt bewirken? Was ist der Grund, dass Mada diesen Stein herabwarf?

¹Laut Zhavino, Codex Emeraldus (Exemplar Academia Arcomagica Scholaque Arcania Puniniensis), eine originalgetreue Kopie der Textseite Isfaleons von Rommilys.

Suchbegriffe: Mada, Madaya, Madalya, Stein der Mada

Aussage: Mada wird mit Madaya und Madalya in Verbindung gebracht. Die Madamanten werden zum ersten Male erwähnt, eine Entstehungstheorie dargelegt. Die Existenz eines höheren Planes um diese Steine wird angedeutet.

Bedeutung für das Spiel: sehr groß, immerhin birgt diese Quelle einen

Teil der Wahrheit um die Madamanten, von denen die Helden auch einen in Händen halten (und das langsam aber sicher feststellen sollten). Verbindung der Halbgöttin Mada mit den Elfenmythen der Licht-elfe Madaya. Zudem weist dieses Dokument auf Quelle Q23 hin, die für die Helden von außerordentlicher Wichtigkeit ist — wird darin doch das 'Erwachen' von Madamanten beschrieben.

Versuchen die Helden übrigens, die Ausgabe des *Codex Emeraldus* aus der Akademiebibliothek zu entleihen, werden sie bitter enttäuscht — die Seite mit diesem Hinweis findet sich nirgends. Bei ausgesprochen intensiver Betrachtung des Buches (oder, indem man das Buch einem Kenner — Schreiber, Buchbinder etc. — in die Hände gibt) lässt sich feststellen, dass die Seite fein säuberlich mit einem sehr scharfen Messer herausgetrennt wurde — offensichtlich von jemandem, der keine Spuren hinterlassen wollte. Durchforsten die Helden die Leihbücher, werden sie unter vielen bekannten und unbekannten Namen jene von Yanis di Rastino und Ector vom Berg finden.

Die Schriften des Zauberers Abdul al Mazar (Q8, Q9)

Oase Yiyimris, ca. 10 Hal, übersetzt aus den 19 Geheiligten Glyphen Rastullahs

Sprache: Garethi (aus dem Tulamidya übersetzt)

Aufbewahrung: Hesinde-Tempel

Q8

Rastullah erleuchte mich, denn ich bin verwirrt!
Der Elfenweise berichtet: Die Elfen begannen, ihre Vorfahren als Götter anzubeten. Da erhob sich eine, Madaya genannt, um alles rückgängig zu machen. Madaya verbannte sich selbst ins Licht. Doch konnte sie dadurch nur wenige helfen.
Kann diese Madaya das Himmelswesen Mada sein? Die Mittelländer nennen den Mond Madamal, und doch haben sie einen Anderen als Mondgott, den Phex. Im Lande Al'Mada und seiner Akademie berichtet man von den Sphären, die der Eine — sie nennen ihn Las — gemacht hatte. Mada soll sie, den zwölf Götzen zum Trotz, den Menschen zum Wohl, durchbrochen haben. Ihr Tun brachte die Zauberei in die Welt, doch sie selbst verging. Die Astronomie wiederum lehrt: Am Himmel stehen die Bilder der zwölf Himmelsmächte. Ihr Ring ist gebrochen zwischen zwölftem und erstem Sternbild. Dort kam der Namenlose in die Welt.
Der Elfenweise berichtet: Das oder der Namenlose war verantwortlich für den Götterwahn.
Die Elfen wandten sich wieder ab von den erdachten Göttern. Diese aber hatten bereits solche Macht, dass sie sich grimmig rächten. Obgleich dies zum Ende dieser Elfengötzen führte und führen musste!
Rastullah erleuchte mich, denn ich bin verwirrt!

Suchbegriffe: Mada, Madaya, der Namenlose

Aussage: Der novadische Verfasser zieht die Parallelen zwischen Mada und Madaya, die etwas mit Phex zu tun hat, doch neben ihm, dem Mondgott, existiert. Zugleich zeigt er auf, dass die Übereinstimmung von Madas Frevel mit dem Eintritt des Namenlosen in diese Welt vielleicht kein Zufall ist — ist Mada mit dem Namenlosen Gott identisch oder verbündet oder ließ sie sich nur benutzen? Er weist weiterhin auf den Götterwahn der Elfen hin, von dem sie sich dann wieder lösten, während sich die Götzen grimmig rächten.

Bedeutung für das Spiel: Die mögliche Übereinstimmung von Mada und Madaya ist sehr wichtig für das Spiel. Auch wenn die Charaktere niemals eine vollständige Bestätigung der These bekommen werden, wird sie doch in diesem Abenteuer erhärtet.

Q9

Warum sprechen die Ungläubigen immer von den 'unteilbaren Zwölfen'? Zwölf ist, wie jeder Kundige der Al'Gebra weiß, durch 2, 3, 4 und 6 teilbar! Waren die Götter einmal teils teilbar, also Dreizehn oder Elf? Rastullah erleuchte mich, denn ich bin verwirrt.

Aussage: Der novadische Verfasser wirft hier eine berechtigte Frage auf, die gedanklich jedoch aus der Zahlenmystik der Tulamiden stammt...
Bedeutung für das Spiel: vernachlässigbar. Dies ist eine der Theorien, die andeutet, der Namenlose habe einst selbst in Alveran geherrscht.

Bericht des Draconiters Yiroman al'Kasah (Q10)

17 Hal, Punin

Sprache: Garethi

Aufbewahrung: Hesinde-Tempel, Hort der Draconiter

Q10

FESTSTELLEN MUSSTEN WIR, DASS IN FESTUM MEHRERE PROFANE UND GEWEIHTE DEN LEHREN DER ILARISTEN ANHINGEN UND IHR SIEGEL TRUGEN. DURCH DAS WIRKEN IM VERBORGENEN HATTEN SIE BEREITS DIE GEISTER EINIGER JUNGER NOVIZEN VERGIFTET, DIE SICH GESTRENGEN PRÜFUNGEN ZU UNTERZIEHEN HABEN. DIE KETZER SELBST WAREN JENSEITS JEGLICHER GNADE DER ALLWEISEN: SIE HIELTEN AN IHREN IRRLEHREN FEST UND ZIEHEN UNS LÜGNER UND BETRÜGER. SIE WURDEN ZUM FEUERTODE VERURTEILT. IN IHREM BESITZ WURDEN DIVERSE KOPIEN DES KLASSIFIZIERTEN WERKES CHRONIKEN VON ILARIS GEFUNDEN UND DEM TEMPEL ZUGEFÜHRT. DOCH STEHT ZU VERMUTEN, DASS SICH ETLICHE KOPIEN IN DEN HÄNDE VON LEICHTGLÄUBIGEN BEFINDEN. EINE UNTERSUCHUNG WIRD ANGESTRENGT. ZWAR GILT DIE KETZERSEKTE SEIT IHRER VERNICHTUNG ALS ZERSCHLAGEN, DOCH SIND IHRE VERDORBNEN GEDANKEN SO LANGE NICHT VOM ANTLITZ DERENS GETILGT, BIS DIE CHRONIKEN VON ILARIS SAMTSONDERS AUS DEN HÄNDEN DER UNWISSENDEN GERISSEN SIND.'

Suchbegriffe: Sekte von Ilaris

Aussage: Die Ilaristen sprießen durch die heimliche Verbreitung der Chroniken immer wieder aus dem Boden.

Bedeutung für das Spiel: mögliche Erklärung für die Entstehung der Puniner Ilaristensekte

Sphaerologia - Die Offenbarung des Nayrakis (Q11)*

Vermutlich von Rohal dem Weisen, ca. 400 v.H., Erstabschrift der Academia der Hohen Magie zu Punin

Sprache: altertümliches Garethi

Aufbewahrung: Hesinde-Tempel, Akademie

Q11

Seit der Deliberation der Energia Astrala – vulgo Madas Frevel, da sie dem Siebenten Paechter den Kristall der Kraft geraubt und seine Heptessentia freigesetzt – perfluktuierte selbige limbisch das Continuum der sechs inneren Sphären. Darob sah nominale der Gott ohne Namen die opportune Fügung, seine Macht zu erneuern und seine Rache zu üben, sintemalen ihm der Alveranier Anathema bereits vor jene Limitatio gebannt, welche die Sechs Sphären von der Siebenten separiert. ...

Suchbegriff: Mada, der Namenlose

Aussage: Seit Madas Frevel durch den Raub des Kristalls der Kraft die Astralenergie freigesetzt hat, strömt sie über den Limbus um und durch die sechs inneren Sphären. Diese Gelegenheit nahm der Namenlose wahr, um seine Macht zu erneuern und Rache zu üben, hatten ihn die

Kräfte Alverans doch bereits in die Bresche verbannt, die die sechs Sphären von der Siebten trennt.

Bedeutung für das Spiel: Diese Passage mag den Helden möglicherweise aufzeigen, dass Mada von dem Namenlosen benutzt wurde, um seine Rachepläne durchzuführen, vielleicht sogar mit ihm im Bunde war. (Diese Textstelle ist ein Auszug aus der entsprechenden Quelle auf Seite 14 des Götterhefts aus der Box **Die Magie des Schwarzen Auges**. Wenn Sie möchten, können Sie Ihren Helden den gesamten Text vorlegen, der hier aus Platzgründen nicht abgedruckt wird.)

Philosophia Magica (Q12)**

Übersetzung aus den verbotenen Schriften, Elon Carhelan, ca. 1000 v.H.

Sprache: Garethi

Aufbewahrung: Hesinde-Tempel, Akademie

Q12

Denn die unfassbare Wahrheit ist, dass wir Elben uns selbst geträumt haben:

Die Lieder der Alten berichten vom Schloss der Madaya auf dem höchsten Berg der Salamandersteine. Dort liegt sie in ewigem Schlaf, die letzte der Alten, die ihr Volk in ihrem eigenen Geiste formten. Doch dann kam erstmals das Namenlose unter die Elben und begann sie in die irdische Wirklichkeit zu ziehen. Viele von ihnen gaben der Anziehungskraft Aventuriens nach, der Verführung der Stofflichkeit, der Kraft der Wirklichkeit. Madaya aber brachte als einzige das Opfer, ihre Wirklichkeit aufzugeben, um ihr Schicksal wieder selbst zu träumen, und ihre Träume sind wahr für sie und jene Wälder.

Suchbegriffe: Madaya

Aussage: Madaya wird mit den Salamandersteinen in Verbindung gebracht und als „Alte“ von den anderen Hochelfen hervorgehoben. Ein Einfluss des Namenlosen auf die Elfen wird erwähnt und Madaya, wie im Zwölfgötterglauben auch, als Märtyrerin dargestellt, die den Elfen den wahren Weg aufgewiesen habe. Madayas Träume sollen sich noch immer auf die Salamandersteine auswirken.

Bedeutung für das Spiel: Die Helden verbinden hier Madaya und die Salamandersteine miteinander und mit dem Stichwort Träume.

Codex Dimensionis (Q13 bis Q16)**

unbekannte Herkunft, Exemplar des Arcanen Institutes, Punin

Sprache: Bosparano

Aufbewahrung: Akademie

Q13

Orima-mit-dem-Sternenmal hatte das Licht der Augen verloren, aber sie hatte die Gabe gewonnen, ihre Träume wahr werden zu lassen. Ihre Worte wiesen den Elfen den Weg. Sie gab ihnen den Kelch der Fruchtbarkeit und die Klinge der Wehrhaftigkeit – die Schlüsselsymbole für Aufstieg und Fall jedes mächtigen Volkes.

Bald war Orimas Stamm der größte in den Ebenen. Sie nannten sich die Fenvar, die „Bewahrer der elfischen Träume“. Und wie es ihnen ihre erste Hochkönigin geraten hatte, errichteten sie ihre Städte: inmitten des Sees ohne Grund und Boden, auf der Schwimmenden Insel, das herrliche Mandalya, in den ewigen Gärten des Südens, an der Grenze zum Bannland, das leuchtende Tishyana, im kristallinen Norden das himmelhohe Ometheon, im Osten das hochgemute Isiriel, im Mittelpunkt der Welt aber, wo sich heute das Düsternis des Reichsforstes erstreckt, das herrliche Simyala, nach ihrem mythischen ersten König benannt.

Suchbegriffe: Simyala

Aussage: Wieder wird eine Lichtelfe erwähnt, die auf das Schicksal der Elfen Einfluss nahm. Die Vermutung, dass Simyala im Reichsforst verborgen liegt, wird erhärtet, allerdings der Quelle Q7 widersprochen, in der Simia als Erbauer Simyalas erwähnt wird. Weiterhin finden sich Hinweise auf die Symbole Orimas, die selbst noch von Wichtigkeit sein werden (bzw. es in **Namenlose Dämmerung** schon waren).

Bedeutung für das Spiel: kurzer Einblick in die elfische Geschichte und Erläuterungen über Simyala

Q14

Simyala jedoch, manchmal die erste der Elfenstädte genannt, fiel Tod und Seuche anheim, die mit den Ratten kamen. Und viele Elfen, die noch nicht geflohen waren, starben, denn der Tod galt ihnen. Doch einige der Elfen standen auf und waren keine Elfen mehr. Sie wurden zum Tod, den sie unter die Sendboten des Namenlosen trugen – denn nicht zu Unrecht trägt die elfische Herrin des Todes das Haupt einer Katze.

Suchbegriffe: Simyala

Aussage: wird aus dem Text recht deutlich.

Bedeutung für das Spiel: Bestätigung des Rattenproblems in Simyala sowie der Verwandlung einiger Elfen in Katzen.

Q15

Rätselhaft bleibt auch das Schicksal der sogenannten Ersten Stadt*.

Mag sein, dass uns die Elementartheorie hier einen versteckten Hinweis gibt:

Das hochgemute Isiriel von Wassern überflutet.

Das himmelhohe Ometheon über sechshundert Meilen gen Norden von Yeti-Land im Eis verloren.

Das uralte Simyala von Pflanzen und Erdrich überwuchert.

Das leuchtende Tishyana unter Steintrümmern und glitzern-dem Sand begraben.

Das herrliche Mandalya, inmitten des Sees ohne Grund und Boden, von den Flammenlohen des Feuerberges verhüllt. Mag es sein, dass die sechste, die Hohe Stadt in den Weiten des Luftreiches verloren gegangen ist? Mag es sein, dass die Legenden von den verschwundenen Himmselfen nicht nur Legenden sind?

Mag es sein, dass das Schicksal jener Stadt Ursprung der Andeutungen über Elfen jenseits Aventuriens, ja selbst im Gildenlande, sind?

* Es stehet zu bezweifeln, dass diese Hohe Stadt sey die Erste derer Alfen. Andere Wercke weysen hier auf das herrliche Simyala im Mittelpunkte der Welt, hernach benannt nach dem ersten König der Alfen, Simya. Manch Werck benennet ihn sogar als Gründer jener Stadt, doch dies bleybet unbelegbar!

Suchbegriffe: Simyala, Simia

Aussage: Bestätigung der Aussage, dass Simyala unter Pflanzen und Erdrich vergangen ist.

Bedeutung für das Spiel: dient zur Vervollständigung der Auszüge aus dem Codex Dimensionis.

Es ist unleugbar, dass das Lichtreich der Alten Elben mancherlei Grenzbereiche zu unserem irdischen Weltenkreis hat. Da und dort reicht jene Welt, in der Zeit und Tod, Grimm und Gier keine Macht besitzen, in die unsere hinein. Weithin berühmt sind die Elfenwälder, wie der Silvanden Fae im Bornland oder der Einhornwald bei Riva, aber auch der als Hexenwald verrufene Blautann in Weiden und der unheimliche Farindelwald Albernias.

In der ersten Zeit guldengländischer Besiedelung galt auch das gesamte Gebiet des Reichsforstes, groß wie eine Provinz, als verwunschen; heute ist wenig vom Zauber eines verschollenen Elfenreiches geblieben. Auf den Zyklopeninseln schließlich hat sich gar eine ganz eigene Feenwelt erhalten, wenn auch die Begegnungen mit Dryaden, Wichteln, Zentauren, Satyren und anderen sylvanischen Kreaturen immer seltener werden.

Suchbegriff: Simyala

Aussage: Weiterer Hinweis auf den Reichsforst, von dem eben genug geblieben ist, um Simyala zu schützen.

Bedeutung für das Spiel: Vervollständigung der Quellen sowie weitere Erhärtung des Reichsforstes als Heimat Simyalas

Analysereport Rhodenio Faysharans zur Harfe der Zwölf Winde (Q17)**

30 Hal, unvollendet

Sprache: Garethi

Aufbewahrung: Akademie, nur über Rhodenio

Q17

Erste Examinatio:

Harfe, ca. einen Schritt groß. Material ein dunkles Holz mit matter Oberfläche (Holz nicht näher klassifiziert). Zwei breite Holzbögen, deren vorderer sich unter das Instrument schwingt und so gleichzeitig zur Befestigung der unteren Saitenenden wie auch als Fuß dient. Im unteren Bereich kunstfertige Schmuckornamente, vermutlich elfischer Herkunft. Der innere Bogen dient zum Halten der Harfe. 12 Saiten aus verschiedenen starken Silberdrähten.

Erste Probatio (Übungsraum Magia Contraria):

Sprunghaftes Auftreten unterschiedlicher Windströme von variierender Stärke. Die kurzen Saiten Eins bis Vier erzeugen bei sanftem Anschlag mäßige Winde. Die Saiten Fünf bis Acht produzieren veritable Stürme, die Saite Neun einen unerträglich heißen Wüstenodem, No. 10 Frostwind (geradezu niederhollische Kälte), die Saite Elf heftige Schäden an der Inneneinrichtung: Schutzabdeckung geborsten, Probant durch wirbelnde Einzelteile merklich verletzt, selbst durch Wind jedoch unbehellig. Gemäuer leicht erschüttert. Saite Zwölf wurde zurückgestellt, bis eine tiefergehende Examinatio Astralis erfolgt ist.

Examinatio Astralis No. 1:

ODEM ARCANUM offenbart intensive magische Aura an Holz und Saiten.

Intensität auf der Otharim-Skala: Karfunkel (!)

Aura: beunruhigend, sprunghaft, irr.

Elementare Zuordnung: definitiv Luft.

Connectio: vermutlich drittsphärisch.

Examinatio Astralis No. 2:

Elementare Strukturen ähnlich Aeolitus beziehungsweise Dschinn der Luft auf jeder einzelnen Saite, jedoch von ausgesprochen starker Macht. Zwölf Anrufungskomponenten (elementar). Infinitum Immerdar. Webart der Matrizes (nach Rohal) hochelfisch, möglicherweise älter.

Viele interconnective Matrizesäden, die auf Transmutation und Multiplikation der Wirkungsprünge bei Combinatio hindeuten.

Connectio möglicherweise auch Hexaplan?

Ebenenanalyse nach Ambareth:

Aussage: Der Report fasst die Ergebnisse von Untersuchungen der Harfe zusammen: Anrufung von dschinnenähnlichen Wesenheiten des Elementes Luft; bei Kombination mehrerer Saiten sind Veränderungen in Wirkung und Stärke des Effektes möglich. Die Analytikerin ist sich jedoch nicht sicher, ob Ursprung und Speisung des Artefaktes aus der Dritten Sphäre (Dere) oder der Sechsten (den Sternen) stammen.

Bedeutung für das Spiel: Diese Quelle verdeutlicht den Helden Wirkung und Gefährlichkeit der Harfe.

Chroniken von Ilaris, Band II und III (Q18bis Q24)***

—ca. 185 v.H., Zorgan

Sprache: Garethi

Aufbewahrung: Hesinde-Tempel (über Ector vom Berg), Q23 auch im Rondra-Tempel (über Salkya Firdayon)

Q18

Am mächtigsten aber von den Kindern, die nur aus Summ sind, steht man die Elementarherren an, welche nach dem Götterpakt das Mysterium von Kha, das Gesetz der Welt, bewachen. Sieben waren es, und sechs sind es, denn Mada nahm dem siebten die Kraft, die bewahren sollte, und ließ sie in die Sphären fließen. Die sechs aber sind Feuer und Wasser, Erz und Luft und Humus und Eis. Und ihre Zitadellen erheben sich vom Urgrund des Weltgesetzes bis hoch in die dritte – welches ist unsere – Sphäre, zum Zeichen, dass ihnen Macht gegeben über die Elemente und Macht über die Welt – denn was wären wir, wären nicht die Elemente?

Suchbegriffe: Mada

Aussage: Elementarherren sind die mächtigsten Kinder Sumus. Mada zerstörte die Zitadelle der Kraft und raubte dem Elementarherren die Gewalt über sein Element, das nun auch nicht mehr von Magiern oder Dschinnen im Sinne eines Elementes manipuliert werden kann.

Bedeutung für das Spiel: Verdeutlichung von Madas Frevel, Aufzeigen des Ausmaßes dieser Handlung

Q19

Siehe! Von Madas Frevel kam die Kraft, und sie ist stärker als die Götter, denn diese vermochten nicht, sie zu bannen, obwohl doch Praios den Horas sandte zu ordnen. So ist es wohl LOS zu Willen, dass die Kraft ist, wie sie ist: bisweilen ohne Sinn und Ziel, und dann wieder in geordnetem Gefüge, ja höchster Geometrie, dem Kundigen ein Wohlgefallen. Uns es mag wohl auch Sein Wille sein, daß wir die Kraft nutzen zu Wohl und auch zu Wehe, denn Seine Wege sind unerforschlich und Sein Sinn undurchdringbar, wie die Kraft, die Mada uns gab. Ja, ist nicht gar die Kraft ein Spiegel LOS' und die Zauberei Seine höchste Verehrung?

Suchbegriff: Mada

Aussage: Dies ist eine ketzerische These zur Los-Verehrung und zur Anwendung der Magie, die unter anderem aussagt, Magie sei stärker als die Götter. Sie beinhaltet auch die These, die Magie sei ein Werkzeug wie jedes andere, das eine Richtung erst durch den Handwerker erhalte.

Bedeutung für das Spiel: Verdeutlichung der Ketzerei der Ilaristen

Frage nicht, wer Mada verbannet, denn das ist Herre Pralos. Frage nicht, wer den Stein gefueget, in den sie gebannet wurde, denn das ist Herre Ingerimm. Frage nicht, wer sie in Schlaf gelegt, denn das ist Herre Boron. Frage nicht, wer sie am nächtlichen Himmel bewacht, denn das ist Herre Phex. Frage nicht, wer suchet, sie zu befreien, denn das ist Frau Hesinden.

Frage, warum es zumindest dreier Götter in Alveran bedurfte, um eine der Sage nach halb Sterbliche zu bannen. Frage, ob es Phexens Sinn ist, Kerkermeister zu sein für jene, die den Sterblichen ihr Schicksal in die eigenen Hände legte. Frage schließlich, warum das allgöttliche Mysterium von Kha, das selbst die Götter bindet, von der Göttertochter Mada gebrochen werden konnte, da sie den Kristall der Kraft zerschlug¹.

Frage: Was ist Lüge, was ist Wahrheit? Was wissen die Priester der Götter, und was verheimlichen sie?

¹ *Isfaleon von Rommilys behauptet in De Lithis, sie verteilte die Splitter des Kristalls der Kraft unter den Sterblichen.*

Suchbegriff: Mada

Aussage: Mada wird an Macht dreien der 'ordentlichen' Götter Alverans gleichgesetzt. Es wird angedeutet, dass Mada von immenser Macht gewesen sein musste, um das Mysterium von Kha, in dem die Ordnung der Elemente festgeschrieben war, zu verletzen. Ilaris deutet hier an, Phex wache in Wahrheit nicht über Mada, sondern versuche, ihr und damit den Menschen zu helfen. Schließlich stellt sie die ketzerische These auf, die Priesterschaft verheimliche ihr Wissen um diese Fakten.

Bedeutung für das Spiel: sehr groß: Hier wird erstmals Phex mit Mada auf die gleiche Seite gestellt. Erneute Ketzerische Thesen sollten den Charakteren zeigen, worin die Brisanz dieses Buches liegt.

Q21

Die Almadaner kennen ein altes Volksmärchen aus den Dunklen Zeiten: "Ingerimm, der Älteste der Götter, und Tsa, die Jüngste der Götter, kamen zusammen. Der Herr des Feuers brachte das Licht hervor, und die Allesgebärende spendete das Leben. Und als Leben ins Licht kam, ward Simia geboren, der Schöpfer und Stammvater der Alfien."

Die Wüstenreiter nur zweihundert Meilen weiter südlich, die ihrem neuen Eingott Rastullah huldigen, berichten wiederum von dessen drittem Ehefrau, der erfindungsreichen Shimja – wie sie die hellhäutigen, barielosen Elfen ja oft mit Frauen verwechseln. Die yaquirischen Aelfen selbst erzählen dagegen vom Elfenkönig Simia, der als erster aus den Träumen erwachte und für ihren Stamm eine Heimat im Herzen der Welt erbaute. Am Himmel können wir Simia sehen, den dritthellsten der acht Planeten, dessen Lauf in der Astrologie kraftvollen Neubeginn verkündet.

Wiederum braucht es viel Mut, aber wenig Phantasie, die Wahrheit auszusprechen: dass dieser Simia wirklich der erste der Elfen war, dass er, aus Licht und Leben geboren, vom hohen Himmel kam zur Mitte des Kontinentes, und dass ihn darum alle alten Kulturen kennen.

Suchbegriff: Simia

Aussage: Die verschiedenen Glaubensansichten von Zwölfgöttergläubigen, Elfen und Novadis über Simia werden miteinander verglichen. Simia der Elfenkönig soll Simyala gebaut haben. Die Chroniken behaupten, es gäbe keinen Halbgott dieses Namens, sondern der Namensgeber sei der Lichtelf, der sich auf alle Kulturen ausgeprägt habe.

Bedeutung für das Spiel: groß. Wieder wird ein Lichtelf mit einem Halbgott verbunden, der diesmal aber weniger Gott und mehr Elf zu sein scheint. Simyala wird erwähnt, Simia als sein Erbauer.

Q22

Finstere Bücher berichten, dass die Macht, die wir heute den Namenlosen nennen, aus dem ersten Blutstropfen entstanden sei, der aus LOS' Wunden auf SUMUS Körper tropfte. Dieser Tropfen war noch ganz mit der Wut des Kampfes und dem Hass erfüllt, und dieser Hass habe sich auf alle von LOS durch SUMU erschaffenen Kreaturen (und so auch die anderen Zwölfe) übertragen.

Suchbegriff: DerNamenlose

Aussage: Hier wird behauptet, dass das Namenlose der erste der Götter sei und seine jüngeren Geschwister mit seinem Hass vergiftet habe.

Bedeutung für das Spiel: Diese kurze Aussage reicht aus, um zum Tod auf dem Scheiterhaufen verurteilt zu werden. Es ist Kernthese des ketzerischen Gedankengutes in den Chroniken, die einem Priester gehörige Probleme bereiten sollte, weiterzulesen - ihn möglicherweise aber überzeugen könnte, so dass er von seinem Glauben abfällt.

Q23

Wie aber fand Geron der Einhändige die verborgene Stadt der Alfien? Und da er sie fand, wie betrat er die verschlossene Stadt der Alfien? Nutzte er einen Schlüssel oder öffnete er sich Tür und Tor, wo vorher keines gewesen (wie es die Art ist der Löwindener)? Wenn es denn gab einen Schlüssel zum Tore Simyalas, so ist er, wo Geron starb. Da aber kein Grab des Heiligen existieret, muss dieser Schlüssel als auf ewig verloren gelten.

Suchbegriff: Geron, Simyala

Aussage: Ilaris wirft hier die Frage auf, ob Geron mit einem 'Schlüssel' nach Simyala gelangte oder einfach mit brachialer Gewalt, und behauptet, dass, wenn dieser Schlüssel noch existiert, er nun verschollen ist.

Bedeutung für das Spiel: Diese kleine Quelle wirft für die Helden die Frage auf, wie sie nach Simyala hineinkommen, das ja laut den Quellen hinter Dornen und Erdreich verborgen sein soll und zudem seit Jahrtausenden im Reichsforst verschollen ist.

Q24

Warum aber dienen die Ratten dem Rattenkind? Die Magier behaupten, jeder erste einer Art sei unsterblich und der König über die seinen. Von Orophäa, der Königin der Eulen, weiß man, dass sie weise ist und den ihren eine Göttin. Die Elfen singen, ein Einhorn habe einst den Rattenkönig durch die lebenden Lande gejagt, als er mit seiner Brut das Fohlen verschlingen wollte. Besitzt der Rattenkönig keine Macht über die Kreaturen seiner Rasse, die doch so viel geringer sind als die Eulen? Schützt der Namenlose den König der Ratten, der sich ihm gegen diesen Schutz unterwirft?

Suchbegriff: DerNamenlose

Aussage: Die Ilaristen deuten hier an, dass der Rattenkönig sich dem Namenlosen im Austausch gegen dessen Schutz unterworfen habe. Das Einhorn ist das Zeichen des Hesindesoannes Nandus.

Bedeutung für das Spiel: eine weitere Theorie der Ilaristen

Codex Emeraldus (Q25)***

von Alaar Zhavino (originalgetreue Kopie aus De Lithis von Isfaleon von Rommilys), 301 v.H.

Sprache: altes Garethi und Tulamidya

Aufbewahrung: Hesinde-Tempel (allerdings ist die betreffende Seite sauberlich aus dem Codex herausgetrennt worden und befindet sich nun eingelegt in die Chroniken von Ilaris, also bei Ector vom Berg)

Der Traumstein weist die Farbe des von der Morgensonne beschienenen Meeres auf: leuchtend blau mit kristallinem Funckeln. Jedwede Analysis ergibt kein zufriedenstellend Resultat, da der Zauber auf den Wircker zurückgeworfen wird (faszinierende Zaubertechnik, die wohl der Untersuchung lohnt!).

Auf die Botschaft der Träume, die der Krystall uns gibt, suchen wir eyn Priester des Mondes auf, um ihm das Kleynod vorzulegen. Dem Getraume folgend, empfiehlt er eyn madaheylig Ritual, den Krystall zu wecken aus dem Schlafe.

Beim vollen Madamal Er suchet eyn heylig Ort, von rundem Maß. Eyn runder Block aus weißem Steyn stehet inmitten, direkt unter dem Anlitze Madas. Der irisierenden Mondensteine neun darauf bilden eyn Kreys, dareyn schreybet Er das Kreuz der Mada aus neun Stücken des Topasz. Zur Phexensstund, der Mittnacht, im vollen Lyche des runden Anlitze der Frevleryn er zelebriert eynen Kha'tra mada, eyn heylig Gesang auf Mada. Wundersam Oing passiert: Der Mondgleichen Strahlen sich sammeln auff dem Althare, der Staud der Sterne rieselt herab, das Gesicht der Mada erscheynet – und doch mag alles nur im Traum geschehen seyn. Der Krystall jedoch strahlet nimmer blau, sondern weiß wie Mada selbst. Analysis bracht faszinierende, starke Astralmuster hervor (siehe beyliegend Pergament). Bewiesen ist das Faktum, dass wir halten eyn Madamant in Händen.

Anmerkung des Verfassers: Da uns hier nur die kristallomantischen Qualitäten interessieren, wurde das Gebet an die Hesindentochter in dieser Kopie ausgelassen.

Aussage: Hier wird das Ritual beschrieben, mit dem der Madamant erweckt werden kann.

Bedeutung für das Spiel: Hiermit haben die Helden den Schlüssel in Händen, den Madamanten zu erwecken. Die Sha'ay Mada wird dies sicherlich interessieren ...

Briefe

Der Brief der Gräfin an die Baronin:

Meine liebe Freundin,
anbei das Stück, das Ihr Euch als Gegenleistung für den verabschiedeten Dienst wünscht, den ich im letzten Brief ansprach und den ich nun von Euch einfordern möchte. Stellt das Kleinod in hohen Ehren. Ihr jedoch wißt am besten über seine Bedeutung und sein Alter.

Die Überbringer dieses Kläschen genießen mein Vertrauen – zumindest beweisen sie mir ihre exzellenten Qualitäten bereits in der Vergangenheit. Stuhl ein wenig Acht auf sie. Verheißt, denn ich fürchte, der Sturm, der ihnen entgegenweht, wird hart und frostig.

Die Eure,

Staheniel

Der erste Brief der Ilaristen:

Werte Damen und Herren Abenteurer!

Im Namen der hohen Herrin Hesinde, deren Weisheit unendlich und deren Güte unerschöpflich ist – lasset ab, Ihr Streiterinnen und Streiter, lasset ab! Was Ihr sucht, hat die Herrin nicht für die privaten Kammern hoher Damen oder Herren geformt noch für die Hände der Unwissenden, die Ihre Macht für den eigenen Gebrauch an sich zu raffen gedenken.

Lasset ab, Ihr Törichtern, denn wie Rohal schon sagte: "Wer Kräfte wirket, die er nicht versteht, den werden sie verzehren."

Ein Freund



Der zweite Brief der Ilaristen:

Werte Damen und Herren Abenteurer!

Offensichtlich ist Euch aus den warnenden Worten des Herren Rohal keine Weisheit erwachsen, sonst hättet Ihr Eure Suche beendet. Seid jedoch im Namen der Herrin Hesinde versichert, dass Euch aus der Verfolgung dieser Angelegenheit nur Schaden erwachsen wird. Ihr wisst nicht, worauf Ihr Euch einlasst, und so will ich Euch das Falsch Eures Tuns aufzeigen. Leset die beiliegende Passage und bittet die Schlange um Verzeihung. Dies ist nicht Euer Kampf.

Ein Freund



Der Brief der Travia-Geweihten:

Werte Fremde,

Euch mag es seltsam erscheinen, dass ich Euch, die wir uns nicht kennen, diese Zeilen sende. Wandert Euch jedoch nicht, denn die Herrin Travia segnete mich schon mein ganzes Leben mit Visionen und Träumen von dem, was kommen mag. Was jedoch geschieht, das liegt in den Händen der Unsterblichen, an mir ist es nur, zu warnen.

Mir träumte von Beorn dem Blender, einem thorswalschen Hetzmann, der einst den König der Meere, Phileasson Foggwulf, zu einer Weltbereisung herausforderte, um zu sehen, wer der bessere von beiden sei. Auf seiner Reise wurde Beorn zum Werkzeug einer mächtvollen Gesandten des Namenlosen auf Dere - ein Opfer, das er selbst aus Gedanken der Rache wählte. Kein schrecklicheres Motiv gibt es, um etwas zu beginnen, und es endet meist in Verzweiflung. Die Göttin zeigte mir Bilder im Herdfeuer, die von Beorn und Euch unter dem Elfenbeinturm Punins handelten, und weitere von einer prachtvollen Höhle, durch die die Winde heulend zogen. Beorn trug das Mal des Namenlosen auf der Stirn, das die Schwarze Elfe ihm aufgedrückt hat, und so muss seine Seele als verloren gelten. Er ist listig und verschlagen, und er wird Euch töten, wenn Ihr nicht auf die Götter und Euch selbst vertraut und gegen ihn antretet.

Der Segen der Zwölfe mit Euch,

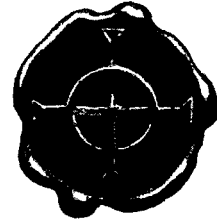
Shaya

Der Begrüßungsbrief der Sha'ay Mada:

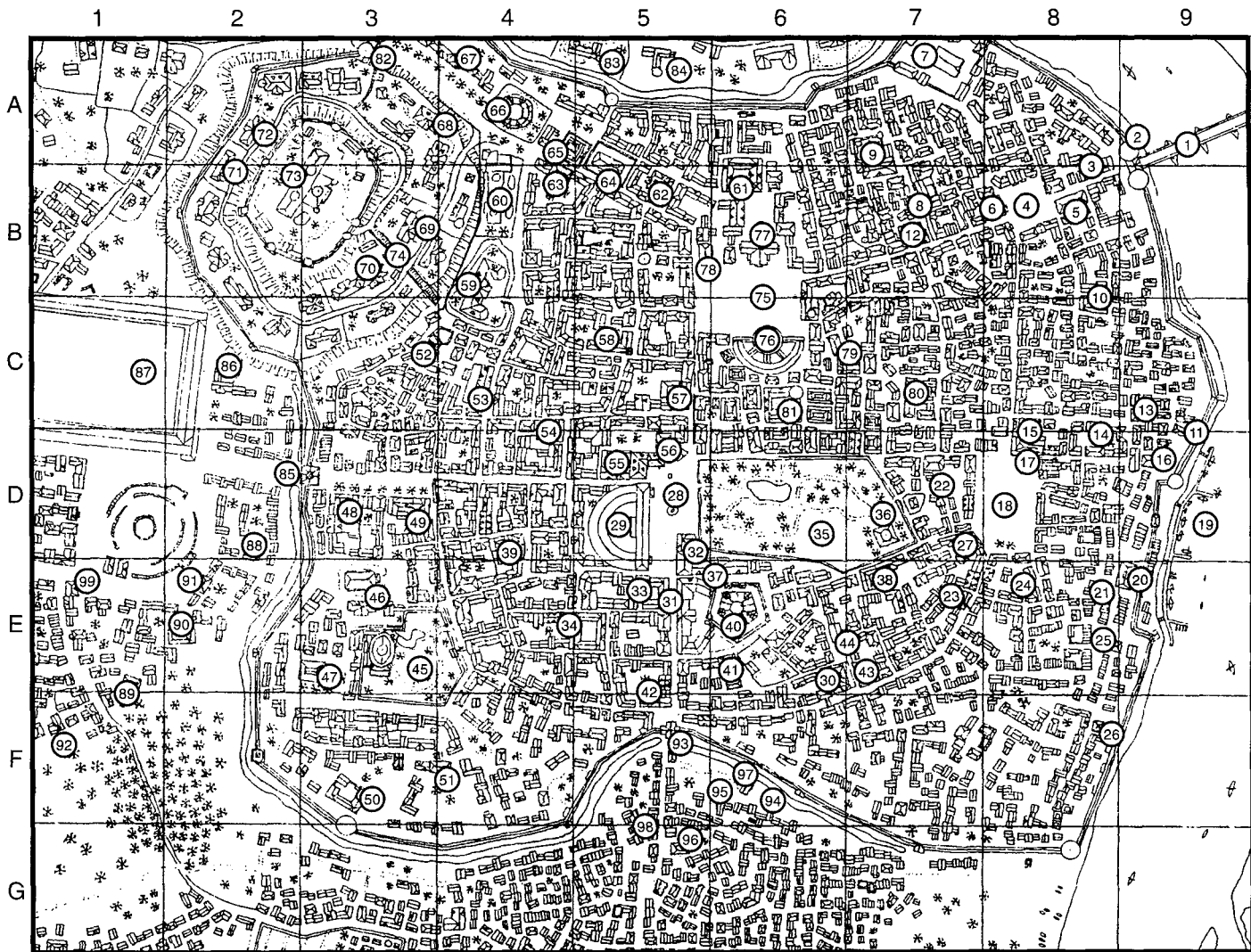
Verehrte Fremde,

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

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



Übersichtsplan der Puniner Innenstadt



Wichtige Gebäude in Punin

1	Kaiser-Raul-Brücke	A9	51	Zunftthaus der Conditori	F3/4
2	Garethor Tor	A9	52	Gesandtschaft des Kalifats	C3
3	Hotel <i>Raschtulswall</i>	B8	53	Extraordinaire Gesandtschaft des Horasiats	C4
4	Eisenmarkt	B8	54	Kontor Kohlenbrander	C/D4
5	Ingerimm-Tempel	B8	55	Kontor Stoorrebrandt	D5
6	Zunftthaus der Grobschmiede	B8	56	Rathaus & Ratsstube	D5
7	Stallburg	A7	57	Station der Postillone	C5
8	Schmiede der Gebrüder Sfazzio	B7	58	Schule der Juristerei & Landgericht	C5
9	Kgl.-Grfsl. Kellerei	A7	59	Königliche Hofkanzlei (mit Landesarchiv)	B4
10	Gebrüder Argasch und Irgasch	C8	60	Madathermen	B4
11	Groß- und Hof-Weberei Galandi	C/D9	61	Commandantur	B6
12	Zunftthaus der Lederer und Gerber	B7	62	Hotel <i>Haus Yaquirborn</i>	B5
13	Kellerei <i>Pichelstein</i>	C9	63	Zunftthaus der Drucker und Buchbinder	B4
14	Geburtshaus Gilborns	C8	64	Hallen zu Ehren des Helden Caralus (Rondra-Tempel)	A/B 5
15	Bognerei Abendwind	C8	65	Reichs- und Landesmünze	A4
16	Druckhaus Sfandini Erben & Cie.	D9	66	Gilbornshalle (Praios-Tempel)	A4
17	Pferdehändler Rohfelder	D8	67	Glockenturm <i>Langer Rafik</i>	A4
18	Großer Bazar	D8	68	Palacio Madjani	A3
19	Hafen	D9	69	Palacio Taladur	B3
20	Efferd-Tempel	E9	70	Palacio Galandi	B3
21	Herberge <i>Zum Scharfen Hoben</i>	E8	71	Palacio von Bleichenwang	A/B 2
22	Apotheke Blaemendal	D7	72	Palacio Sfandini	A2
23	Freudenhaus <i>Levthans Jagd</i>	E7	73	Eslamidische Residenz	B2/3
24	Hotel und Spielsalon <i>Silberling</i>	E8	74	Eslamidische Treppe	B3
25	Zunftthaus der Flußfischer	E8	75	Platz des Schweigens	B/C6
26	Hungerturm	F8	76	Das Gebrochene Rad (Boron-Tempel)	C6
27	Zunftthaus der Gewürz- und Fernhändler	D7	77	Regenbogentempel	B6
28	Theaterplatz	D5	78	Zunftthaus der Weber und Schneider	B5
29	Yaquirbühne	D5	79	Das Allbarmherzige Hospiz Liebfrauwen Marbos	C6/7
30	Ordenshaus der Grauen Stäbe	E6	80	Hofschneiderei Knabenschuh	C7
31	Königliches Kriegerseminar	E5	81	Hort der Draconiter	C6
32	Zunftthaus der Wein- und Ölhändler	D5	82	Oerstädter Tor	A3
33	Galeria der Schönen Künste	E5	83	Handelshaus Dallenstein	A5
34	<i>Schule des Lebens</i>	E4	84	Palacio di Tornillo	A5
35	Etilienpark	D6	85	Al'Mukturer Tor	D2/3
36	Schlangentempel (Hesinde-Tempel)	D7	86	Gladiatorenschule	C2
37	Hotel <i>Yaquirien</i>	E5/6	87	Caralus-Stadion	C1
38	Haus <i>Boronsruh</i>	E7	88	Taverne <i>Skorpionstich</i>	D2
39	Zunftthaus der Apotheker und Medici	D4	89	Brauhaus <i>Zwergenglück</i>	E1
40	Academia der Hohen Magie u. Arkanes Institut	E6	90	Büttneri Guridi	E2
41	Weinstube <i>Löwin & Einhorn</i>	E6	91	Haus Yaquirblick (Redaktionshaus)	E2
42	Haus der Mephaliten	F5	92	Zunftthaus der Fleischer und Räucherer	F1
43	Sprach- und Schreiberschule	E7	93	Vinsalter Pforte	F5
44	Bardenschule <i>Torbenia</i> mit Avesschrein	E7	94	Haus des Blutalrik	F6
45	Tempel des Rebenblutes und Eslamspark	E3	95	Taverne <i>Zum räudigen Köter</i>	F6
46	Tempel der Gütigen Mutter unserer Almadan. Heimat	E3	96	Phextempel	G5
47	Zunftthaus der Roßzüchter und -händler	E3	97	Geisterbeschwörer	F6
48	Zunftthaus der Küfer und Zimmerleute	D3	98	Herberge <i>Bei Adalbin</i>	G5
49	Restaurante <i>Süd-Almada</i>	D3	99	Das Haus der Azila saba Haniqis	E1
50	Arsenal und Zeughaus	F3			

Eine Übersichtskarte vom Zentrum Punins finden Sie auf Seite 71, eine Stadtansicht auf Seite 14. Eine größere und umfangreichere Karte ist dem Almada-Quellenbuch beigelegt.



AVENTURIEN[®]

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie!
Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer Krieger oder weise Magierin, als unerschütterlicher Zwerg oder weltgewandte Streunerin Abenteuer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu erträumen gewagt haben. Als Held des Schwarzen Auges stehen Ihnen ungezählte Möglichkeiten offen!

Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei eines finsternen Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille*, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien begeistern zu lassen.

STEIN DER MADA

Im Auftrag der Gräfin von Waldstein suchen die Helden nach Artefakten, die helfen sollen, das Geheimnis der uralten Hochelfenstadt Simyala

zu lüften. Diese Suche führt sie zunächst nach Punin, wo in staubigen Archiven Wissen ruht – aber auch in den Köpfen von Personen, die nicht unbedingt leicht zu finden sind und sich von ihren Geheimnissen auch nur ungern trennen. Natürlich bleiben solche Aktivitäten nicht unbemerkt, und bald schon heften sich Leute an die Helden, deren Motivation nur teilweise

ehrenhaft ist. Schließlich interessieren sich auch finstere Mächte für das Geheimnis von Simyala – und es erstaunt nicht, dass hier einige alte Bekannte auftauchen, die das Geschäft der Helden nicht gerade einfacher machen. Aber dies ist erst der Anfang der Entdeckungsreise ...

Stein der Mada ist der zweite Teil der Trilogie um die uralte Elfenstadt Simyala und die Umtriebe des Namenlosen, die mit *Namenlose Dämmerung* begonnen hat und mit *Der Basiliskenkönig* endet.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 107

SPIELER

1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler
ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT

(MEISTER/SPIELER): mittel

ANFORDERUNGEN (HELDEN)

Interaktion, Talenteinsatz,
Hintergrundwissen,
Kampffertigkeiten, Zauberei

STUFEN

5 – 10

ORT UND ZEIT

Punin und Umgebung /
Salamandersteine,
30 Hal / 1023 BF

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie das *Abenteuer-Basis-Spiel*; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen. Kenntnis der Box *Götter, Magier und Geweihte* und der Spielhilfe *Das Königreich Almada* ist für den Meister hilfreich, aber nicht erforderlich.



DAS SCHWARZE AUGES und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright ©2001 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer. Alle Rechte vorbehalten.

DM 26,95 • EUR 13,78



ISBN 3-89064-355-8

10355