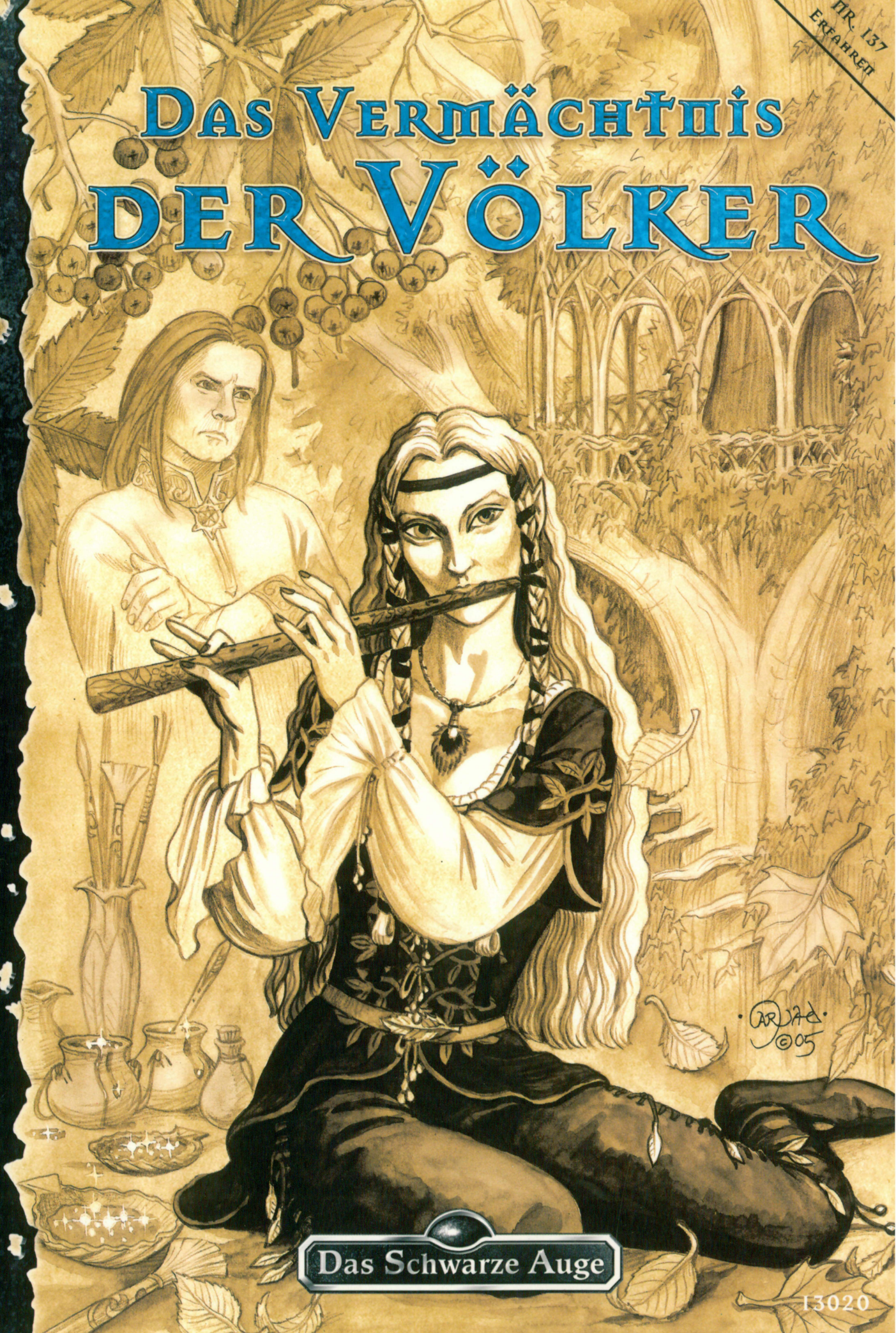


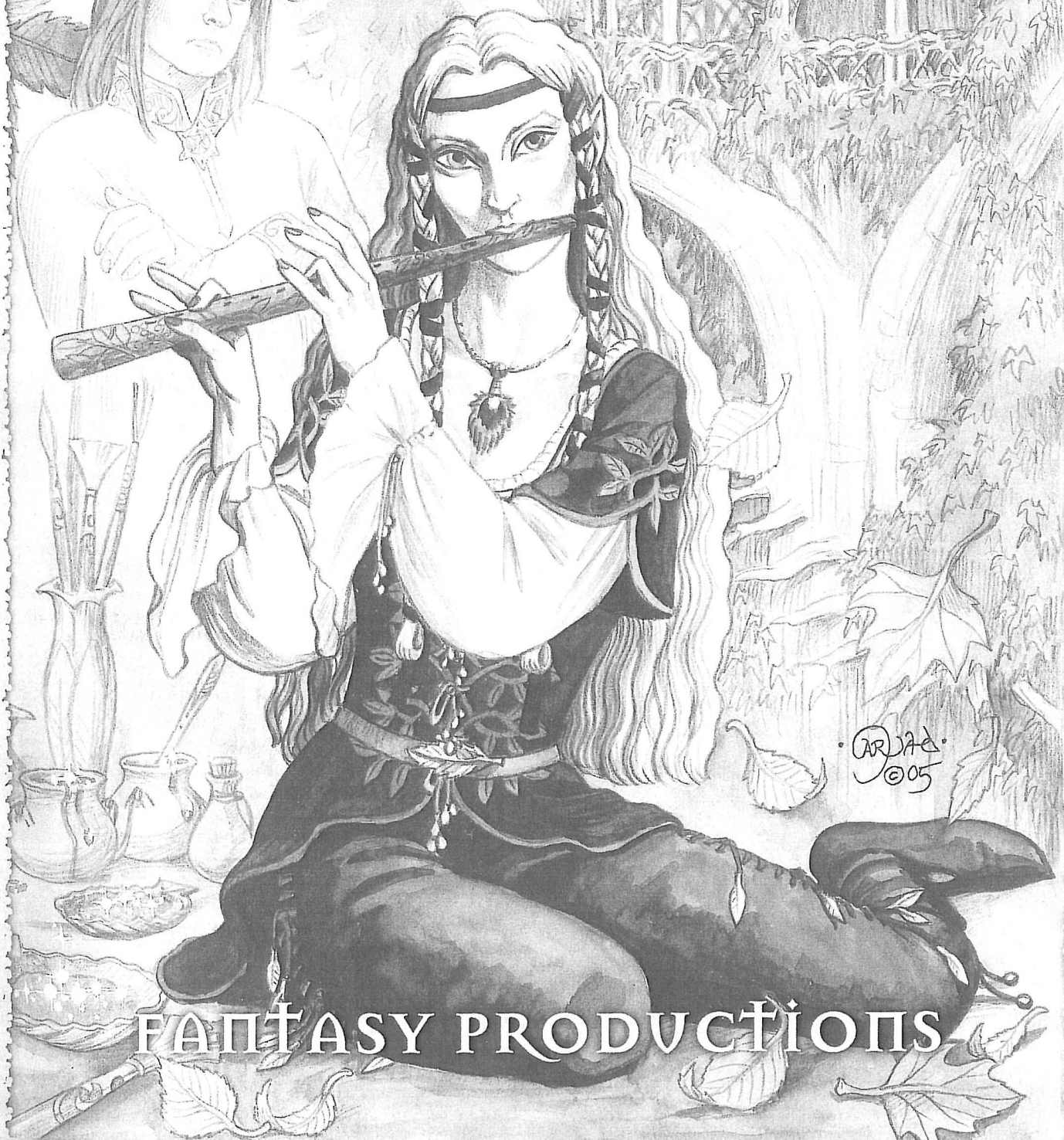
DAS VERMÄCHTNIS DER VÖLKER



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

DAS VERMÄCHTNIS DER VÖLKER



FANTASY PRODUCTIONS

AVENTURIEN[®]

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



UMSCHLAGILLUSTRATION

CARYAD

INNENILLUSTRATIONEN

CARYAD

KARTEN UND PLÄNE

DANIEL JÖDEMANN, INA KRAMER

UMSCHLAGGESTALTUNG

& GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

LEKTORAT

MOMO EVERS, THOMAS RÖMER

GESAMTREDAKTION

FLORIAN DOP-SCHAVEN, THOMAS RÖMER

SATZ

TOBIAS HAMELMANN

BELICHTUNG, DRUCK UND AVFBIINDUNG

DRUCKEREI KRYLL, PEUSS

DAS SCHWARZE AUGЕ und AVENTURIEN

sind eingetragene Warenzeichen von

Fantasy Productions GmbH.

Copyright © 1997, 2005 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder
Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf
elektronischem, photomechanischem oder ähnlichem Wege

nur mit schriftlicher Genehmigung von

Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Printed in Germany 2005

ISBN-10 3-89064-426-0

ISBN-13 978-3-89064-426-4

Das Schwarze Auge

DAS VERMÄCHTNIS DER VÖLKER

VON KATHARINA PIETSCH
MIT BEITRÄGEN VON TYLL ZYBURA

EIN DSA-GRUPPENABENTEUER
FÜR 3 BIS 6 ERFAHRENE HELDEN

Mit Dank an:

TYLL ZYBURA, MARK WACHHOLZ, SEBASTIAN MEYER, DANIEL JÖDEMANN,
JULIA FORMLEITNER, UWE HÖPIGSCHMIED UND NORBERT STEIGENBERGER
FÜR KRITIK, ANREGUNGEN, IDEEN UND UNTERSTÜTZUNG



FANTASY PRODUCTIONS

INHALT

EINLEITUNG	5
ÜBER DIESES ABENTEUER	5
DIE HINTERGRÜNDE	5
DER ABLAUF DES ABENTEUERS	6
KAPITEL I: GOLODJON SEEMON	7
IM WILDEN PORDEN	7
DIE REISE IN DEN PORDEN	9
KAPITEL II: ERWACHEN UND ERINNERUNG ..	12
ERWACHEN	12
PACH GERASIM	14
KAPITEL III: GERASIM	16
PACH DER ANKUPFT	17
UNTERWEGS IN GERASIM	19
PACHFORSCHUNGEN	21
DER ANGRIFF AUF DIE DRYADE	23
DIE SUCHE PACH DER FLÖTE	25
DIE ESKALATION	26
KAPITEL IV: DER RAT DER ELFEN	27
MADAYAS TRAUM	27
DIE VERHANDLUNGEN	30
CALAYA PEBELLIED	33
KAPITEL V: DAS GROßE SALASANDRA	34
FEUER UND RAUCH	34
DIE BETEILIGTEN	36
GOLODRJONS BILD	36
DAS GROßE SALASANDRA	37
DAS VERMÄCHTNIS	41
EPILOG	42
ANHÄNGE	42
BESCHREIBUNG DER STADT GERASIM	42
DRAMATIS PERSONAE	45



EINLEITUNG

»Denn die unfassbare Wahrheit ist, dass wir Elben uns selbst geträumt haben: Die Lieder der Alten berichten vom Schloss der Madaya auf dem höchsten Berg der Salamandersteine. Dort liegt sie in ewigem Schlaf, die letzte der Alten, die ihr Volk in ihrem eigenen Geiste formten. Doch dann kam erstmals das Namenlose unter die Elben und begann sie in die derische Wirklichkeit zu ziehen. Viele von ihnen gaben der Anziehungskraft Aventuriens nach, der Verführung der Stofflichkeit, der Kraft der Wirklichkeit.

Madaya aber brachte als einzige das Opfer, ihre Wirklichkeit aufzugeben, um ihr Schicksal wieder selbst zu träumen, und ihre Träume sind wahr für sie und jene Wälder.«

—Übersetzt aus den verbotenen Schriften der Philosophia Magica, Elon Carhelan, um Bosparans Fall

»Wir träumen vom Letzten Sommer der feya. Unsere Zeit geht dem Ende zu. Unser Volk vergeht. Einige ziehen sich zurück in die Ewigen Wälder, in unsere erste Heimat in der Welt, in der Wirklichkeit; einige kehren zurück ins Licht. Aber anderen scheint dieser Weg verwehrt – was wird mit jenen geschehen, die nicht gehen?

Unser Leben, das Leben meines Volkes, wird nimmer mehr sein, wie es einmal war. Es gibt fey'e dort draußen, die den Letzten Sommer mit sich tragen. Mit jedem Schritt, den sie gehen, zeugen sie vom Letzten Sommer, vom Vergehen unseres Volkes in den Wirrnissen der Welt, im Nebel der Zeiten – oder im Licht?»

—Shayariel Lachen-wie-Windgeflüster zum Kreis der Einfühlung im Frühjahr 1019 BF

»Die alten Völker haben ihr Schicksal erfüllt. Ausgesät wurden sie, erblüht sind sie, die Ernte ihrer Seelen wurde eingebracht. Ihre Myriaden sind in die höheren Sphären aufgestiegen. Die gereiften Seelen stehen bereit, die Reihen der Schöpfung zu stärken.

Eine neue Rasse ist ausgesät. Ihr gehört das neue Zeitalter. Sumus Atem geht schneller, und schneller werden sie leben. Wenig Zeit bleibt ihnen, ihr Schicksal zu erfüllen. Doch die Länder sind ihnen bereitet. Das Vermächtnis der alten Völker liegt ihnen dar. Ausgesät sind sie, erblühen werden sie, die Ernte ihrer Seelen wird eingebracht werden.«

—aus der Offenbarung des Lichtvogels, Raschtulswall 1021 BF

»Es gibt nur eine Welt, und man darf sie nicht verraten.«

—die 'Elfenkönigin' Oionil Tauglanz vor der Dritten Dämonenschlacht, 1021 BF

»Ja, ihr habt durch die Reise des Kapitäns Phileasson und durch die Wiederentdeckung Simyalas vielleicht eine Ahnung davon bekommen, was wir Elfen einmal waren, aber noch immer scheint ihr Menschen nicht zu wissen, wer wir eigentlich sind.«

—Golodion Seemond, um 1025 BF

»Das Geheimnis der Magie der Elfen ist die Erinnerung der Lichtwelt, aber Möglichkeit und Wirklichkeit von Madayas Träumen – durch die wir erst wurden, was wir heute sind.«

—Calaya Nebellied, erste elfische Leiterin der Schule des direkten Weges zu Gerasim, um 700 BF

ÜBER DIESES ABENTEUER

Das Vermächtnis der Völker entführt Sie und Ihre Spielerinnen und Spieler in das Leben und Denken der Elfen Aventuriens – eines Volkes, das sich im gegenwärtigen Wandel der Zeiten zwischen Traum und Sein, zwischen dem Rückzug in die mythische Lichtwelt und dem Leben in der Wirklichkeit entscheiden muss. Um sich dem Weltbild der Elfen, ihrer Art zu denken und zu leben zu nähern und den Konflikt lebendig und verstehbar zu vermitteln, der dem Abenteuer zugrunde liegt, legt dieses einen größeren Schwerpunkt als üblich auf atmosphärische Beschreibungen und die stimmungsvolle Ausgestaltung des Spielsettings. Daneben lebt das Vermächtnis der Völker zu großen Teilen von der Interaktion der Helden mit Meisterpersonen und vom einfühlsamen Ausspielen bestimmter Situationen. Die 'Action' hat

dazwischen ihren Platz, steht aber nicht im Mittelpunkt des Abenteuergeschehens.

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

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

AZ	Aventurische Zauberer (aus Zauberei & Hexenwerk)
GA	Geographia Aventurica
MBK	Mit blitzenden Klingen (aus Schwerter & Helden)
MWW	Mit Wissen und Willen (aus Zauberei & Hexenwerk)
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica

DIE HINTERGRÜNDE

DIE WELTZEITWENDE

Als im Jahr 1016 BF unter den Menschen Aventuriens die ersten Gerüchte um eine Wiederkehr des Dämonenmeisters Borbarad kursierten, träumten die Elfen bereits vom 'Letzten Sommer', einer Zeit des Wandels und des Rückzugs für die Elfen, und vom *varra dioy*, dem 'Öffner der Tore' und den Schrecken, die dieser auf die Welt herabrufen würde. In den folgenden Jahren kehrten manche Sippen aus ihrem ursprünglichen Lebensraum in den nördlichen Auen und Wäldern, aber auch aus den verbliebenen Rückzugsgebieten in den mittelaventurischen Menschenreichen in die Salamandersteine zurück. Aus dem Bornland zogen die Elfen fast gänzlich fort, denn sie erahnten eine vernichtende Gefahr, die mit dem eisigen Atem der Niederhöhlen über das Land kommen würde – einzig einige wenige *biunvara*, 'Hüter der Auen' blieben zurück.

Spätestens als die Kunde vom Wiedererscheinen Pardonas, der ältesten Feindin der Firnelfen, und dem Vergehen von Athavar Friedenslied, dem freizauberischen 'Hüter der Harmonie', auch die menschen nächsten Elfensippen erreichte, wussten die Elfen Aventuriens, dass ein grundlegender Wandel der Zeiten eingesetzt hatte, dem auch sie sich nicht würden entziehen können.

Und tatsächlich verkündete kurze Zeit später der Lichtvogel im Raschtulswall das Ende des Zeitalters, das den 'alten Völkern' der Elfen und Zwerge gehört hatte. Auch wenn die meisten Elfen die *Offenbarung des Lichtvogels* nach wie vor nicht im Wortlaut kennen, so wissen sie doch, dass das Leben, das sie Jahrtausende in der derischen Wirklichkeit geführt haben, zu Ende gehen wird oder zumindest einer Wandlung unterliegt.

Manche folgern daraus, dass es für die Elfen Zeit ist, die Wirklichkeit zu verlassen und sich zurück ins Licht zu träumen, andere aber wollen

oder können ihr derisches Sein nicht (mehr) aufgeben. Gerade die Wiederkehr der Dienerin des Namenlosen Pardona und die Wiederentdeckung der Hochelfenstadt Simyala sind für manche Elfen Zeichen, dass sie durch die Erfahrung, die ihr Volk aus den historischen Lehren gewonnen hat, in dieser Welt weiterhin eine besondere Verantwortung tragen.

Weitere Informationen zu diesen Ereignissen finden Sie vor allem in der Neuauflage der Borbarad-Kampagne (Rückkehr der Finsternis, Invasion der Verdammten, Meister der Dämonen und Mächte des Schicksals) und in der Simyala-Trilogie (Namenlose Dämmerung, Stein der Mada und Der Basiliskenkönig).

DAS VERMÄCHTNIS DER VÖLKER

VORGESCHICHTE

Als die Magierin *Tamara* um 623 BF die *Schule des direkten Weges* in Gerasim, einer Siedlung am Rande der Nivesenlande, gründete, hatte sie schon eine Weile die nördlichen Lande bereist und begonnen, ihre Erfahrungen mit der Magie der Elfen in dem Werk *Zauberkräfte der Natur – Die Magie der Nichtmenschen* niederzuschreiben. In erster Linie sollte dieses Buch der gildenmagischen Gemeinschaft elfische Zauberwirkungen in Form von für Gildenmagier verwendbaren Thesen zugänglich machen. Das Original wird bis heute in Gerasim aufbewahrt, wo es auch die erste elfische Leiterin der Akademie, *Calaya Nebellied*, einstmals zu Gesicht bekommen hatte. Ihr wurde dabei klar, dass dieses Buch zwar geeignet war, den Gildenmagiern einige von den Elfen stammende Zauber nutzbar zu machen, dass es eines aber letztlich nicht zu leisten vermochte: bei den Menschen tatsächlich ein Verständnis für die Besonderheiten der elfischen Magie und der damit verbundenen elfischen Weltsicht zu wecken. Fortan machte Calaya sich das gegenseitige Verständnis und eine echte Verständigung der beiden Völker zur Aufgabe, das ein friedvolles und fruchtbares Zusammenleben in Gerasim auf Dauer sicherstellen würde.

CALAYAS PLAN

Nachdem Calaya die Leitung der *Schule des direkten Weges* an einen anderen Elfen abgegeben hatte, verbrachte sie eine lange Zeit damit, ein magisches Lied zu formen, das Menschen in ein elfisches Salasandra (siehe Seite 37) einbeziehen und dadurch einen innigeren, unmittelbaren Austausch zwischen Menschen und Elfen ermöglichen sollte als dies mit normaler sprachlicher Verständigung möglich ist. Calaya plant, mittels ihres Liedes und durch ein großes Salasandra eine 'Begegnungsstätte' für Menschen und Elfen in Gerasim zu gestalten (*Salanur tala'a'feya* in der Sprache der Elfen) – ein 'Vermächtnis' für Menschen und Elfen im neuen Zeitalter, geschaffen aus dem Willen, den Bemühungen und den Hoffnungen beider Völker. Fokus und Tor zu jenem Ort soll ein magisches Bild des Elfenmalers *Golodion Seemond* sein, das auf den Stamm einer alten Eberesche gemalt werden soll, die ein wenig versteckt im nördlichen Teil Gerasims wächst und von einer Dryade bewohnt wird.

DIE AKTUELLEN EREIGNISSE

Nicht alle Elfen in Gerasim und Umgebung teilen Calayas Ziele. Viele Sippen sind der Meinung, dass die Menschen sich selbst überlassen bleiben sollten, zumal sich gerade in den letzten Jahren eine zunehmende Entfremdung zwischen den Elfen und Menschen Gerasims bemerkbar gemacht hat. Wenn die Zeit der Elfen wirklich zu Ende geht, wollen sie sich auch aus der Welt zurückziehen. Zudem warnen

sie, dass ein Salasandra, das Menschen mit einbezieht, eine unwägbare Gefahr für alle beteiligten Elfen darstellt – die Gefahr des *badoc*.

Calaya aber ist bei der Erschaffung des Begegnungsortes, dem Salasandra und der Erfüllung ihres Planes auf die Mithilfe vieler Elfen angewiesen.

MONDGLANZ EICHENFELD

Nicht Calaya Nebellied aber ist es, die in Gerasim selbst für diesen Plan arbeitet, sondern ihre Tochter und jetzige Leiterin der Schule des direkten Weges *Mondglanz Eichenfeld*. Sie teilt die Ziele ihrer Mutter vollständig und arbeitet schon dafür, seit sie vor 21 Jahren Akademieleiterin wurde. Sie verschwindet kurze Zeit, bevor die Helden nach Gerasim kommen, aus der Stadt, weil ein ELFENSTIMME-Ruf Calayas ihr sagt, dass nun die Zeit gekommen sei, gemeinsam mit den Waldelfen zu sprechen, um deren Unterstützung zu gewinnen.

GOLODION SEEMOND

Der berühmte Elfenmaler *Golodion Seemond* ist ebenfalls in Calayas Vorhaben eingeweiht, denn seine Aufgabe ist es, das magische Bild herzustellen, das die Pforte zum Ort der Verständigung bilden wird. Allerdings hat sich auf Golodions Spuren der Magier *Orlan von Elenvina* gesetzt, der ihn übler schwarzmagischer Praktiken bei der Herstellung seiner Zauberbilder überführen will. Er hat herausgefunden, dass Golodion sein nächstes Werk in Gerasim plant und folgt ihm dorthin.

WAS IN OBLARASIM GESCHAH

Anfang Praios 1028 BF überfielen Thorwaler unter der Hetfrau der Hetleute *Jurga Trondesdottir* die Goldschürfer-Siedlung Oblarasim am mittleren Oblomon (eine Beschreibung der Stadt finden Sie in *Geheimnisse der Elfen* 58f. und in GA 22f.).

Nachdem die Thorwaler von einem Kriegszug gegen das dämonische Eisreich Glorania im Hohen Norden zurückgekehrt waren, plünderten und raubten sie in Oblarasim bei jenen, denen das Glück hold gewesen war bei ihrer Suche nach dem Gold des Flusses. (Ausführlich nachzulesen sind diese Ereignisse im *Aventurischen Boten* 113 auf Seite 5ff.)

Der Überfall blieb jedoch nicht ohne Folgen. Nachdem sie den Winter nur mit Ach und Krach überstanden hatten, machten sich eine Bande von Goldsuchern, die durch die Thorwaler ihre mühsame Ausbeute an Goldfunden und Erpressungsgeldern der letzten Monate und Jahre verloren hatten, sowie weitere Einwohner, die durch die Plünderungen zu Schaden gekommen waren, auf den Weg nach Süden. Die einen in der Hoffnung, in Gerasim einfach einen neuen Platz zum Leben zu finden, die anderen, um am südlichen, unerschlossenen Oblomon neue Goldfunde aufzutun. Auch eine Gruppe von Flüchtlingen aus Glorania, die in Oblarasim eine wenig anheimelnde Zuflucht gefunden hatte, schloss sich an. Sie hatten gehört, dass in Gerasim Menschen und Elfen friedlich zusammenleben und dort niemand Not zu leiden habe.

Die Gerasimer wollten jedoch die mehr als 80 Köpfe zählende Gruppe nicht aufnehmen – vor allem die Gerasimer Elfen sprachen sich dagegen aus, da sie unter dem Einfluss der Flüchtlinge eine ähnliche Entwicklung wie im verdorbenen Oblarasim befürchteten. So leben die meisten der Flüchtlinge nun mehr schlecht als recht in einem Lager etwas außerhalb der Stadt. Einige sind bereits weiter gezogen und wollen ihr Glück in Riva, Norburg, Uhdenberg oder Weiden versuchen (siehe dazu auch den Abschnitt *Die Flüchtlinge* auf Seite 11).

DER ABLAUF DES ABENTEUERS

Die Helden werden im Auftrag von *Golodion Seemond* nach Gerasim geschickt – mit der Bitte, einige Zutaten, die er für das Fertigen eines neuen Bildes benötigt, zu *Mondglanz Eichenfeld* zu bringen. Als sie in

Gerasim ankommen, erfahren die Helden vom Verschwinden der Akademieleiterin und machen sich auf die Suche nach ihr. Dabei warnen sie sich allerdings zu weit in ein Gebiet vor, in dem Waldelfen le-

ben, die Calayas Plänen ablehnend gegenüberstehen. Die Helden werden von den Elfen in einen tiefen SOMNIGRAVIS-Schlaf versetzt, und ihnen wird die Erinnerung an die letzten Tage genommen. Als sie erwachen, finden sie sich eingesponnen von Efeuranken in einem unbekannten Wald wieder. Sie erinnern sich nicht an das Vorgefallene, sondern nur noch an einen Teil ihrer Reise nach Gerasim.

Kehren die Helden dorthin zurück, um herauszufinden, was ihnen widerfahren ist, werden sie mehr über das schwierige Verhältnis der Menschen und Elfen Gerasims und die Situation der Oblarasim-Flüchtlinge erfahren und nach und nach auf Calayas Vorhaben aufmerksam werden. Zudem müssen sie den Weißmagier *Orlan von Elenuina* daran hindern, die Dryade und ihren Baum zu vernichten, die beide selbst eine wichtige Rolle in Calayas Plänen spielen.

Danach gilt es, die Elfen der Umgebung davon zu überzeugen, dass Calayas Vorhaben wert ist, unterstützt zu werden. Zurückgekehrt nach Gerasim, finden die Helden das Lager der Flüchtlinge in Aufruhr vor, denn diese haben sich mittlerweile dafür entschieden, nicht mehr länger abzuwarten, sondern ihr Schicksal selbst in die Hand zu nehmen. Erst wenn die Aufrührer ausgeschaltet sind, kann das große Salasandra beginnen und das 'Vermächtnis der Völker' vollendet werden.

Das Abenteuer spielt im Rondra und Efferd 1029 BF. Eine Zeitleiste der wichtigsten Ereignisse finden Sie im **Anhang** auf Seite 49. An die Daten des Abenteuers müssen Sie sich keinesfalls akribisch halten, sie sind lediglich zur ungefähren zeitlichen Orientierung gedacht – für das Abenteuer ist es unerheblich, ob die genannten Ereignisse ein paar Tage früher oder später stattfinden; letztlich sollte das Vorgehen der Helden ausschlaggebend für den tatsächlichen Ablauf sein. Lediglich Monat und Jahr der Ereignisse werden in die offizielle aventurische Geschichtsschreibung eingehen.

WEITERE INFORMATIONEN

Eine Beschreibung der Stadt Gerasim und der wichtigsten Meisterpersonen des Abenteuers finden Sie im **Anhang** dieses Bandes ab Seite 42.

Weitere Hintergrundinformationen, die zur Ausgestaltung dieses Abenteuers nützlich, aber nicht zwingend notwendig sind, finden sich in

der Box **Dunkle Städte, lichte Wälder** im Heft **Geheimnisse der Elfen** beziehungsweise im Mitte 2006 erscheinenden Band **Aus Licht und Traum**, insbesondere über Wesen, Lebensweise, Magic und Weltsicht der Elfen. In kürzerer Form finden sich die wichtigsten Hintergrundinformationen zu den Elfen auch in **AZ 27ff**. Ebenfalls nützlich sind die beiden Bände **Das Land an Born und Walsach** und **Raues Land im Hohen Norden** aus der gleichnamigen Box, denen Sie detaillierte Informationen über die Landschaften entnehmen können, in denen das Abenteuer spielt.

ZU DEN HELDINNEN UND HELDEN DIESES ABENTEUERS

Außer vielleicht für sehr preisgefällige und damit magiefeindlich orientierte Charaktere ist dieses Abenteuer prinzipiell für alle menschlichen Heldentypen geeignet, die schon ein wenig Erfahrung gesammelt haben. Weder Kämpfercharaktere noch Magiebegabte sind aber unbedingt erforderlich, wichtig sind vielmehr Interaktion und der potentielle Wille, die fremde Weltsicht der Elfen zu verstehen. Gravierende *Vorurteile gegen Elfen* sollten die Helden – und die Spieler – deshalb nicht haben. Inwieweit Geweihte sich insgesamt auf das Geschehen – und insbesondere das Salasandra am Ende – einlassen werden, ist nicht klar abzusehen.

Ungeeignet für das Abenteuer sind Orks, Achaz und Goblins. Für Zwerge gilt Ähnliches (Ausnahmen mögen auch hier die Regel bestätigen): Nicht nur, dass die meisten von ihnen eine gewisse Abneigung gegen Elfen mitbringen oder deren Lebensstil zumindest mit Unverständnis begegnen, auch hat das Ziel des Abenteuers mit ihnen nicht viel zu tun, und am Salasandra würden sie wahrscheinlich nicht gern teilnehmen wollen.

Problematisch könnte die Teilnahme von elfischen Charakteren sein – zumindest von solchen, die ihren elfischen Wurzeln noch immer nahe sind (andernfalls könnte dieses Abenteuer durchaus reizvoll sein), hier müssen vermutlich an verschiedenen Stellen kleinere Anpassungen vorgenommen werden, vor allem, damit der elfische Held den anderen nicht 'die Show stiehlt'.

KAPITEL I: GOLODION SEEMOND

IM WILDEN NORDEN

Das Abenteuer beginnt Mitte bis Ende Rondra 1029 BF in einem abgelegenen Landstrich im nördlichen Aventurien. Den genauen Ort können Sie selbst festlegen, je nachdem, in welcher Gegend sich Ihre Heldengruppe vor dem Abenteuer gerade aufhält. Hier werden die Helden auf *Golodion Seemon* treffen, der gerade dabei ist, Zutaten für die Farben des magischen Bildes zu suchen, das in Gerasim entstehen soll.

Golodion kann sich dabei in Weiden, am Neunaugensee, in der Gegend um die Salamandersteine, im Svellttal, in der Nähe von Riva, im Bornland oder in den endlosen Weiten der nördlichen Steppen und Wälder aufhalten (nur nicht im hohen Norden und in der Nähe von Gloranas Eisreich). Mögliche Anknüpfungspunkte bieten sich so etwa im Anschluss an das Abenteuer **Sieben Leben** (aus der Anthologie **Verwunschen & Verzaubert**, 2005) oder bei der Rückreise von **Unter Goblins oder Schrecken im Eis** (beide aus der Anthologie **Fremde Gefährten**, 2005).

Lassen Sie die Begegnung zeitlich so stattfinden, dass die Helden ungefähr am 3. Efferd (siehe dazu auch die Zeitleiste auf Seite 49) in Gerasim eintreffen.

Hinweise zur Reisegeschwindigkeit, anhand derer Sie die benötigte Reisezeit abschätzen können, finden Sie auf Seite 11.

BEGEGNUNG MIT GOLODION SEEMOND

Lassen Sie die Helden an einem schwülen Nachmittag auf Golodion treffen, an dem ein Sommergewitter spürbar in der Luft liegt. Der Elf sollte gerade mit dem Sammeln einer für die besonderen Farben des Bildes benötigten Zutat beschäftigt sein; vielleicht können die Helfen ihm dabei sogar helfen. (Wenn sich entsprechend interessierte Charaktere in der Gruppe befinden, können Sie diesen Teil auch noch weiter ausbauen und ein kleines Szenario entwerfen, in dem die Helden selbstständig eine schwierig zu findende Zutat besorgen können.) Hinweise dazu, welche Zutaten in welcher Region in Frage kommen und wie davon ausgehend die Begegnung ablaufen kann, bekommen Sie im **Kasten Golodions Zutaten**.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Elf mit den glatten blonden Haaren und den saphirblauen Augen begrüßt euch freundlich und offen in gutem Garethi. Man merkt ihm an, dass er den Umgang mit Menschen gewöhnt ist und keine Berührungängste zu kennen scheint. Nur der durchdringende Blick seiner Augen, aus denen die Erfahrung vieler Menschenalter spricht und sein klingendes, zweistimmiges Sprechen erinnern an seine eigentliche Herkunft.

Mittels einer Probe auf *Sagen/Legenden* +4 oder auf *Malen/Zeichnen* +2 können Sie den Helden die bekanntesten Informationen über Golodion Seemond zugänglich machen: Der Aelf ist der vielleicht berühmteste Meistermaler Aventuriens, all seinen Bildern sagt man eine besondere Wirklichkeitsnähe und verschiedene magische Kräfte nach – auf manchen Bildern sollen gar Wolken stetig vorüberziehen oder ein Einhorn in unregelmäßigen Abständen erscheinen. Stellen Sie Golodion als freundlichen, den Helden zugewandten Elfen dar, der die Menschenwelt gut kennt, sein elfisches Erbe aber dennoch nie vergessen und verloren hat, was Sie die Helden hin und wieder auch spüren lassen sollten.

GOLODIONS ZUTATEN

Kairan (ZBA 243f.)

Kairanhalme wachsen an Seeufern und an ruhigen Buchten von Flüssen unter der Wasserfläche. Die dem Schachtelhalm ähnelnde Pflanze speichert freie Astralenergie aus dem Gewässer, in dem sie wächst. Kairan wird mit einem Messer aus Mondsilber geerntet und in einem Gefäß zusammen mit dem Wasser des Sees, aus dem das Kraut stammt, aufbewahrt, worin es sich vier Wochen hält. Nimmt man den Kairan aus dem Seewasser, so löst er sich binnen eines Tages vollständig auf.

Vorkommen: Neunaugensee, Oberlauf des Kvill und andere von der Sphärenkraft durchdrungene Gewässer.

Szenerie: Die Helden scheuchen etwas entfernt vom Ufer einen Vielfraß (ZBA 182f.) auf, der sich an einem Bündel mit Proviant zu schaffen macht. Daneben hängen über einen Busch gebreitet Kleidungsstücke aus Bausch. Golodion selbst taucht im flachen Uferwasser, um die Kairanhalme unter Wasser abzuschneiden und in ein rundes Tongefäß zu füllen. Die Helden können ihm beim Schneiden behilflich sein, abtreibende Halme aus dem Wasser fischen oder ihm die Tonkrüge abnehmen und mit einem Wachsigel fest verschließen.

Blutulmenharz (ZBA 196)

Blutulmen sind sehr selten, stehen immer einzeln und wachsen meistens ausladend und prächtig; sie besitzen eine magische Aura, die der eines erfahrenen Magiers entspricht. Ihr leicht wie Lotos duftendes Harz ist blutrot und stockt auch wie Blut.

Vorkommen: Überall in der Nordhälfte Aventuriens, vor allem in alten und verwunschenen Wäldern wie dem Reichsforst, den Salamandersteinen, dem Farindelwald oder dem Bornwald.

Szenerie: Golodion klettert auf der Suche nach natürlichen Rissen oder Verletzungen der Rinde in der Krone des Baumes herum. Hat er eine Stelle gefunden, aus der Harz austritt, vergrößert er diese mit Hilfe des Zaubers HASELBUSCH ein wenig, damit das Harz zu fließen beginnt. Dieses fängt er dann in einer Schneckenmuschel auf und verschließt den Riss wieder auf magische Art. Die Helden könnten aufmerksam werden, weil Golodion das Muschelschälchen entgleitet und herunterfällt oder er – an mehreren Stellen mit dem blutroten Harz befleckt – vom Baum herunterklettert und die Helden glauben, einen Verletzten vor sich zu haben.

Phosphorpilz (ZBA 258f.)

Der Pilz findet sich nur in Höhlen und unterirdischen Gängen. Auf Höhlenwänden bildet er eine fingerdicke Schicht, die von sich aus grünlich leuchtet. Teile des Pilzgeflechtes können herausgeschnitten werden und leuchten dann noch eine Weile nach.

Vorkommen: Vor allem im Orkland und im Finsterkamm, aber auch in anderen Höhlen möglich.

Szenerie: Überraschend treffen die Helden in einer Höhle, in der sie übernachten wollen, auf den Elfen. Gemeinsam könnten sie sich

DER BÄR

Als Golodion noch dabei ist, das Sammelgut sorgsam in einem dafür bereitgehaltenen Behälter zu verstauen, ist aus der Ferne leises Donnern zu hören. Golodion lädt die Helden ein, die Nacht in seinem Lager zu verbringen, das etwa 200 Schritte entfernt liegt. Auf dem Weg zum Lager erzählt der Elf, dass er die Zutat für ein neues magisches Gemälde benötigt, das er bald in Gerasim anfertigen möchte.

Jeder Held, dem eine *Sinnenschärfe*-Probe +6 gelingt, kann kurz vor der Ankunft auf der Lichtung ein undeutliches Schnaufen hören, das vermutlich von einem größeren Tier stammt.

dann einer realen Gefahr (einem Höhlendrach oder einer Gruftassel) erwehren.

Färberlotos (ZBA 246)

Lotos ist eine schwimmende Pflanze mit großen Blütenkelchen. Von den verschiedenen Arten finden in der Färberei vor allem der Gelbe, Blaue und Rosa Lotos Verwendung, ebenso wie der giftige Purpure Lotos.

Vorkommen: In ganz Aventurien südlich der Linie Havena-Perricum in Teichen und an Seeufern, man findet ihn aber zuweilen auch nördlicher in kleinen Weihern in den Wäldern um die Salamandersteine und in anderen Gebieten, die als 'verwunschen' gelten. Oft bewohnt eine Nymphe solch einen Weiher, und manchmal kann man auf den Blättern der Pflanze gar kleine Feen spielen sehen.

Szenerie: Um die Blüten vom Stängel abzuschneiden, muss Golodion vorsichtig durch den Weiher waten oder schwimmen. Denn gerade wenn sich auch der giftige purpure Lotos unter den Pflanzen befindet, ist die Gefahr groß, durch unbedachte Bewegungen den Blütenstaub noch weiter aufzuwirbeln, der sich in einem Umkreis von etwa 5 Schritten um die Blüte in der Luft befindet (1W6 SP für 1 SR pro Dosis, leichte Sinnestrübungen sind möglich). Die Helden können dem Elfen beim Sammeln der Blüten zur Hand gehen, auch ein AEOLITUS, um die Luft von Blütenstaub zu reinigen, kann helfen.

Wenn Sie mögen, können Sie auch Blütenfeen auftauchen lassen, die Golodion und die Helden Blütenstaub ins Gesicht pusten oder sie bitten, die schönen Blüten nicht abzuschneiden. Hier gilt es zu verhandeln (die Helden könnten versprechen, die anderen Pflanzen – durch Magie – besonders prächtig wachsen zu lassen oder die Feen, die alles Kreative lieben, davon überzeugen, dass die Blüten zur Herstellung eines ganz besonderen Kunstwerks benötigt werden), denn die kleinen Feen sind durchaus in der Lage, die Blüten mit ihrer Magie zu schützen (zum Beispiel, indem sie einen Helden kurzerhand selbst in eine Lotosblume verwandeln – ohne dass zu erkennen wäre, um welche der vielen Blüten es sich handelt ...).

Weitere Zutaten

Weitere wichtige Pflanzen, die zur Herstellung der Farben für das Bild benötigt werden, sind *Thonnysblätter* (in Steppen und Wäldern Nord-Aventuriens, ZBA 269), *Alraunensaft* (in Waldgebieten und feuchten Grasländern, ZBA 227), *Beeren des Blutblatts* (eine Kletterpflanze, die in der Nähe astraler Quellen wächst, ZBA 230f.) und *Blütenblätter des Buntten Mohns* (auf Wiesen, an Flussufern und an Waldrändern, ZBA 252). Dazu kommen noch weitere, exotischere Zutaten wie etwa Haare von der Mähne eines Einhornes (ZBA 89f.), *Feenstaub* und sogar Wasser des *Dunklen Brunnens* (siehe MWW 197). Natürlich steht es Ihnen frei, selbst weitere Zutaten zu erfinden und entsprechende Szenen dazu zu entwerfen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich erreicht ihr eine kleine Lichtung, auf der etliche Findlinge liegen. Auf der anderen Seite beschirmen die weit ausladenden Zweige einer Eiche eine Höhlung im Unterholz, in der Golodion sein Schlafnest eingerichtet hat und wo noch weitere Gefäße und Beutel liegen.

Gerade als ihr die Lichtung betretet, zwängt sich die massige Gestalt eines ausgewachsenen Bären aus der anderen Richtung in den Unterschlupf. Ohne euch zu beachten, beginnt das Tier zielstrebig, mit den Tatzen im Schlafnest herumzuwühlen und nach den Krügen und Behältern zu beißen.

Der Borkenbär (ZBA 73) hat es tatsächlich darauf abgesehen, Golodions Zutaten zu zerstören. Jedem Helden, dem eine *Tierkunde*- oder IN-Probe +4 gelingt, kann dieses Verhalten merkwürdig vorkommen, zumal Golodion seinen Proviant, der einen Bären anlocken könnte, bei sich trägt und der Bär auch bei der Annäherung der Helden nicht von seinem Tun ablässt. Mit einem ODEM +4 kann festgestellt werden, dass der Bär unter magischem Einfluss steht, nicht jedoch, um welchen Zauber es sich handelt (für einen ANALYS bleibt nicht genug Zeit). Es gilt nun schnell zu handeln, bevor der Bär die Gefäße zerstört. Dazu reicht es im Prinzip, den Bären vom Lager zu vertreiben oder wegzulocken. Da dieser aber einem Beherrschungszauber unterliegt (siehe unten) lässt er sich nur mit Gewalt (er flieht, wenn seine LE unter 22 sinkt) oder durch wirkungsvolle Einschüchterung (etwa durch den großzügigen Einsatz von Feuer; bedenken Sie dabei, dass um diese Jahreszeit die Gefahr eines Waldbrandes besonders groß ist) dazu bewegen. Ebenfalls möglich ist der Einsatz eines Zaubers wie SANFTMUT, der in diesem Fall um die Zahl der ZfP* des Beherrschers (4 Punkte) erschwert ist (der Zauber bricht den Beherrschungsspruch jedoch nicht, sondern unterdrückt ihn nur – nach einer Spielrunde setzt der Bär sein zerstörerisches Treiben fort). Sobald die Wirkungskdauer des Beherrschungsspruches endet, zieht der Bär sich ebenfalls zurück – was Sie nach eigenem Gutdünken festlegen können, wenn es für die Helden brenzlich werden sollte.

Golodion selbst kann sich natürlich ebenfalls beteiligen, bedenken Sie dabei aber, dass er in erster Linie Maler und kein Kämpfer ist und keine Waffe bei sich trägt (er könnte allerdings einen SANFTMUT (ZfW 10) wirken). Sollte Golodion dem Bären zu nahe kommen, greift dieser ihn gezielt an.

Borkenbär

Tatze: INI 8+W6 AT 11 PA 8 TP 1W+3 DK H

Biss*: INI 8+W6 AT 12 PA 8 TP 2W+2 DK H

LeP 45 AuP 35 KO 15 RS 3/4 MR 3 GS 15 GW 10

Besondere Kampfregelein: Doppelangriff (Tatzen), Niederwerfen (1), Raserei (2)

*Den Biss setzt der Bär nur nach einem gelungenen Doppelangriff oder gegen am Boden liegende Gegner ein.

DIE REISE IN DEN NORDEN

DIE REISEROUTE

Im Folgenden werden die drei wichtigsten Wege nach Gerasim vorgestellt (siehe auch die Umgebungskarte auf Seite 50), die Sie mit Hilfe der weiter unten beschriebenen Ereignisse und Begegnungen ausgestalten können.

Nutzen Sie auch die Beschreibungen zu den Landschaften des hohen Nordens im Band *Rauhes Land im Hohen Norden*. Golodion Seemond kann den Helden eine entsprechende Wegbeschreibung liefern, die vor allem an landschaftlichen Besonderheiten orientiert ist und für die Golodion manchmal nur die elfischen Namen kennt (beispielsweise

Kurze Zeit später bricht das Gewitter los, und es schüttet 'wie aus Kübeln', was die Auseinandersetzung der Helden mit dem Bären zu einer wahren 'Rutschpartie' werden lässt.

Wenn der Bär vertrieben ist, untersucht Golodion zunächst besorgt seine Habe. Einiges ist zu Bruch gegangen oder zerrissen (wie viel hängt davon ab, wie schnell und effektiv die Helden den Bären vertreiben konnten), die meisten Kräuter können aber gerettet werden, wenn sie schnell vor dem Regen geschützt werden. Anderes ist zwar verdorben, kann von Golodion aber recht einfach noch einmal beschafft werden. Einen herben Verlust muss Golodion aber dennoch hinnehmen: Eine Phiole aus Bergkristall, in der er Tau aus dem Blütenkelch einer Madablüte (ZBA 248) gesammelt hatte, ist zerbrochen und ihr Inhalt unwiederbringlich verloren.

GOLODIONS BITTE

Golodion muss noch einmal nach einer Madablüte suchen, doch diese seltenen und geheimnisvollen Pflanzen blühen nur um Vollmond herum – der nächste findet jedoch (frühestens) in gut einer Woche statt. Deshalb bittet Golodion die Helden, die anderen Zutaten in seinem Auftrag nach Gerasim zu bringen und der Leiterin der dortigen Magierakademie, einer Elfe namens *Mondglanz Eichenfeld*, zu übergeben. Dies müsse so bald wie möglich geschehen, damit nicht noch mehr der kostbaren Zutaten verderben. Mondglanz wisse, wie sein Sammelgut behandelt werden müsse, bis Golodion selbst in Gerasim eintrifft. Die genauen Hintergründe des Bildes verrät Golodion den Helden nicht. Entsprechend der Zusammensetzung der Gruppe kann Golodion den Helden verschiedene Dinge als Entlohnung zum Dank anbieten: Das kann sowohl profanes Gold sein, eine Einladung zu seinem Wohnsitz in Donnerbach oder auch etwas von dem exotischeren überzähligen Sammelgut.

DER MAGIER

Die Attacke des Bären geht auf einen Sabotageversuch des Magiers *Orlan von Elenvina* zurück, der den Bären mittels HERR ÜBER DAS TIERREICH dazu bringen wollte, Golodions Habe zu zerstören. Orlan fürchtet eine offene Konfrontation mit dem Elf, den er ungeahnter Beherrschungsfähigkeiten und schwarzmagischer Kenntnisse verdächtigt. Er ließ *Radumar*, den er als Söldner und Waldläufer angestellt hat, den Bären anlocken, um ihn dann beherrschen zu können. Danach machte er sich mit seinem Leibdiener *Thallion* und dem Söldner aus dem Staub. Nachdem die drei in sicherer Entfernung das Gewitter abgewartet haben, machen sie sich mit Orlans Reisekutsche am nächsten Tag auf den Weg nach Gerasim (werden dort allerdings einige Tage später eintreffen als die Helden).

Gehen die Helden dem Verdacht nach, dass das Verhalten des Bären keine natürliche Ursache hat, können sie zwar die Urheber nicht mehr finden, nach einigem Suchen aber eine Viertel Meile entfernt zumindest ein paar durch den Regen unkenntliche gewordene Fußspuren und eine irdene Schale, die noch halb mit Honig gefüllt ist und darauf hinweist, dass jemand den Bären angelockt hat.

die *dana akaja*, eine 'baumlose Au, in der Karene weiden', der *la'e gatao gobiana*, der 'Wald nahe dem gelben Berg der Rotstruppigen/Goblins' oder das *awalwaseljao*, das 'Forellenwasser').

VON SÜDEN: ROTES PASS UND GRÜNE EBENE

Von Weiden, Donnerbach oder Uhdenberg aus führt die Route zunächst über den *Roten Pass* zwischen den *Salamandersteinen* und der *Roten Sichel*. Die Handelsstraße von Weiden nach Norburg windet sich hier in etwa 800 Schritt Höhe als schmaler Karrenpfad über einen Sattel zwischen den beiden Gebirgszügen. Der Pass ist für die Goblins der Roten Sichel ein beliebter Ort für Hinterhalte.



Jenseits des Roten Passes kommt man in die *Grüne Ebene*, die sich zu allen Seiten endlos weit zu erstrecken scheint. Vor den Helden liegt nun eine Reise von gut 100 Meilen durch leicht hügliges Gras- und Steppenland, das nur selten von lichten Nadel- und Birkenwäldchen unterbrochen wird.

In der Grünen Ebene leben einige Steppenelfen, und der Nivesenstamm der *Rika-Lie* errichtet hier sein Winterlager. In erster Linie aber gehört die Ebene den Goblins, die mit ihren Reitwildschweinen eine ernstzunehmende Bedrohung für Reisende darstellen (mehr zu Kultur und Lebensweise der Goblins finden Sie in *Das Land an Born und Walsach* auf Seite 122ff.). Weitere Gefahren lauern hier durch die Kvillotter (ZBA 165), Silberwölfe (ZBA 188), Steppentiger (ZBA 162), Horn-drachen (ZBA 83), Wollnashörner (ZBA 142), Trichterameisen (wenn ein Tier oder Mensch in einen Trichterameisenbau einbricht, kommt es zum Sturz, und das Opfer wird vom Ameisenschwarm angefallen, der 1W6+2 SP anrichtet), Jagdgras (ZBA 242f.) und spätsommerliche Steppenbrände.

Halten die Helden sich immer gerade gen Norden, können sie nach einer Weile die südlichen Ausläufer der *Gelben Sichel* am Horizont ausmachen, in denen der *Oblomon* seine Quelle hat. Folgen sie dem Fluss, stoßen sie bald auf die Piste, die von Norburg aus über den Raben-

DER WEG ÜBER OBLARASIM

Es ist natürlich auch möglich, dass die Helden nördlich von Gerasim auf Golodion treffen und dann über Oblarasim nach Gerasim reisen – nutzen Sie dabei die Gelegenheit, die Goldgräbersiedlung vorzustellen: Windschiefe Baracken stehen an schlammigen Straßen, jede zweite dieser Hütten ist eine Schnapsschenke oder ein Bordell, wo vor allem Flüchtlinge aus Glorania ein schäbiges 'Auskommen' gefunden haben. Hier herrschen die Starken über die Schwachen, jeder misstraut jedem, der Dolch sitzt locker, und überall ist zu spüren, was die Gier nach Gold aus Menschen machen kann. Die Auseinandersetzungen zwischen Menschen und den Auelfen, die hier leben und von denen die meisten bereits im hohen Maße *badoc* sind, sind an der Tagesordnung – wo vor gar nicht so langer Zeit Elfen und Menschen friedlich Handel getrieben hatten. (Mehr zur Geschichte Oblarasims finden Sie in *Geheimnisse der Elfen*, S. 58f. bzw. im Band *Aus Licht und Traum*.)

pass nach Gerasim führt (siehe den Abschnitt *Von Osten*). Vorbei am kleinen Örtchen *Oblotin* erreichen sie nach weiteren gut 50 Meilen schließlich Gerasim.

VON WESTEN: VON RIVA DURCH DIE NIVESISCHE HOCHEBENE
Zunächst führt der Handelsweg, der Riva mit dem Bornland verbindet, etwa 70 Meilen entlang des *Kuill* und später des *Nuran Riva* durch einen eintönigen, sumpfigen Flachlandgürtel, der reich an Seen, Gräben und Tümpeln ist. Bestanden ist die Ebene nur hin und wieder von vereinzelt krüppeligen Föhren, Birken und Zirbelkiefern und wird ansonsten bewachsen von zähem, kurzem Gras, Moosen, Flechten, Heidekraut und Wollgras. Hier machen den Helden vor allem Orkbremsen, Mirbelfliegen, Stechmücken, Wadenstecher (ZBA 170), Pestsporenpilze (ZBA 258) und Schlinggras (ZBA 256) zu schaffen.

Je weiter die Helden nach Osten kommen, umso trockener und baumreicher wird das Land, und schließlich markiert der Ort *Leikinen* den Beginn des *nivesischen Hochlandes*, eines breiten Waldgürtels, der sich von den Ausläufern der Salamandersteine bis nach Leskari erstreckt. Neben lichten, mittelländischen Mischwäldern sind hier vor allem Birken charakteristisch, zwischen denen Zirbelkiefern und Kriechföhren, Wacholder und Schlehdorn wachsen. Der Boden des Waldes ist mit weichen Gräsern, Farnen und Moosen bedeckt und ansonsten weitgehend frei von Unterholz. Nicht nur die Nivesen der Hokke und Lieska-Lie jagen in diesen Wäldern, sondern auch Bären und Wölfe. Nach knapp 200 Meilen erreichen die Helden das Örtchen *Kirma* an der Mündung des *Lemon* in den *Oblomon*. Von hier aus sind es noch einmal 50 Meilen Richtung Süden am *Oblomon* entlang bis nach Gerasim.

VON OSTEN: VON NORBURG ÜBER DEN RABENPASS

Von *Norburg* aus verläuft der Handelsweg nach Riva, nachdem er kurz hinter Norburg den *Born* überquert hat, gut 100 Meilen durch die nordöstlichen, etwas hügligeren und walddreicheren Ausläufer der *Grünen Ebene* (siehe den Abschnitt *Von Süden*) auf die *Gelbe Sichel* zu. Das kleinste der drei Sichelgebirge überquert der Weg am von hohen Felswänden beschirmten *Rabenpass*, an dem ein altes Boron-Heiligtum liegt (siehe das Abenteuer *Der Basiliskenkönig*, Seite 16ff.). Auch in der *Gelben Sichel* leben viele Goblins.

Etwa 30 Meilen westlich des Passes stößt der Weg schließlich auf den *Oblomon*; vorbei am kleinen Örtchen *Oblotin* erreicht man nach weiteren gut 50 Meilen schließlich Gerasim.

REISEGESCHWINDIGKEIT

Je nachdem, ob die Helden zu Pferd oder zu Fuß unterwegs sind und durch welche Art von Landschaft sie reisen, ergibt sich das durchschnittliche Vorankommen pro Tag (in Meilen):

	zu Fuß	zu Pferd
Handelsweg oder -piste	24	32
Nivesische Hochebene (Waldweg)	20	26
Rivaner Flachlandgürtel (sumpfiger Weg)	20	26
Grüne Ebene (offenes Gelände)	20	26
Roter Pass, Rabenpass (Gebirgspass)	12	15
Je nach Wetterbedingungen (bei Regen, Gewitter, Sturm oder Nebel) sollten diese Richtlinien noch einmal modifiziert werden.		

EREIGNISSE, BEGEGNUNGEN UND GEFAHREN

Mit den folgenden Ereignissen können Sie die Reise der Helden weiter ausgestalten. Einige davon sind wichtig für den weiteren Verlauf des Abenteuers und sollten deshalb auf jeden Fall stattfinden, andere können Sie ganz nach Belieben einbauen (*optional*).

DER LOCKRUF DES GOLDES

Ort: Beliebig, auf jeder Route möglich

Zeit: Beliebig

Ereignis: Die Helden treffen auf eine Familie aus Riva, dem Bornland oder Uddenberg (je nach Route der Helden), die mit einem großen Planwagen nach Oblarasim unterwegs ist. Die Händlerin *Jelena Wurzenbucher* hat sich – nachdem ihr beim letzten Jahrmarkt eine Wahrsagerin eine 'goldene Zukunft' prophezeit hat – in den Kopf gesetzt, in der Goldgräberstadt am Oblomon reich zu werden und dafür ihr gesamtes Vermögen zu Geld gemacht. Die drei Kinder und ihr Mann *Eichbert* sind weniger euphorisch, haben sich aber überreden lassen. Die Händlerin ist sich ihrer Sache so sicher, dass sie mit ihrem prall gefüllten Dukatenbeutel protzt und auch nicht knauserig ist, Bedürftigen ein paar Münzen zustecken. Den Helden schwärmt sie von den unbegrenzten Möglichkeiten der Goldgräberstadt vor und lädt sie ein, die Familie dort einmal zu besuchen. Weisen Sie die Helden auf Jelenas auffällige Kopfbedeckung hin: einen Hut aus edlem, dunkelgrauem Filz mit einer langen, knallroten Feder daran. (Diesen Hut werden die Helden später noch einmal wiedersehen – siehe Seite 35.)

DIE FLÜCHTLINGE

Ort: In der Grünen Ebene, am Rabenpass oder in den Wäldern des nivesischen Hochlandes

Zeit: Gegen Abend

Ereignis: Die Helden treffen auf ein gutes Dutzend Flüchtlinge aus Oblarasim, die gerade ihr Nachtlager aufgeschlagen haben. Die Männer, Frauen und Kinder sind von Entbehrungen und Armut gezeichnet. Die Helden können erfahren, dass sie sich ursprünglich in Gerasim niederlassen wollten, zusammen mit weiteren Oblarasimern, die nach den Thorwaler Plünderungen (siehe Seite 6) die Stadt verlassen hatten. Die Gerasimer hatten es ihnen jedoch verwehrt, sich dort anzusiedeln. Daraufhin seien sie selbst weiter gezogen, um (je nach Route der Helden) in Riva, im Bornland oder in Weiden Aufnahme zu finden. Machen Sie die schlimmen Verhältnisse deutlich, in denen diese Heimatlosen seit Monaten leben, aber auch ihren starken Willen, nicht aufzugeben, sondern irgendwo in Frieden ein neues Leben anzufangen. Versorgen Sie die Helden hier mit Informationen über das Schicksal Oblarasims und zumindest mit Andeutungen zur Situation jener Flüchtlinge, die immer noch in Gerasim ausharren.

Die Helden können versuchen, die Not im Lager zumindest ein wenig zu lindern, sei es, dass sie die Verletzung eines Menschen oder Zugtieres mit Hilfe von Magie heilen, die gebrochene Achse eines Karrens reparieren, einen Teil ihres Proviantes abgeben, die Flüchtlinge durch

Geschichten und Musik aufmuntern, sie an Bekannte verweisen, die ihnen weiterhelfen können oder ihnen gar durch karmales Wirken ein Zeichen der Hoffnung schenken. Außerdem können die Helden wertvolle Informationen über den weiteren Weg geben, den die Flüchtlinge nehmen werden.

ANGRIFF AUF DIE FLÜCHTLINGE (*optional*)

Ort: In der Grünen Ebene oder am Rabenpass

Zeit: In den frühen Morgenstunden

Ereignis: Falls die Helden im Lager der Flüchtlinge die Nacht verbringen (siehe oben), können sie in den frühen Morgenstunden einen Angriff von etwa einem Dutzend Goblins auf Reitwildschweinen abwehren, die das Lager angreifen (passen Sie die Anzahl der Goblins auf die Fähigkeiten Ihrer Gruppe an), um zu plündern und ihren Herrschaftsanspruch in der entsprechenden Region geltend zu machen. Der Kampf findet im Dämmerlicht statt, so dass alle Menschen (nicht jedoch die Goblins und Wildschweine) einen Abzug von je 2 Punkten auf AT und PA bekommen. Stellen Sie den Helden 3 bis 6 Flüchtlinge zur Seite, die ebenfalls mit einer Waffe umgehen können.

Goblins

Speer:	INI 8+W6	AT 13	PA 11	TP 1W+5	DK S
Keule:	INI 9+W6	AT 13	PA 11	TP 1W+2	DK N
LeP 28	AuP 35	KO 13	RS 2 (Fellkleidung, natürlicher RS)		
MR 3	GS 8				

Kampfsonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Sturmangriff, Waffenlose SF Biss, Reiterkampf (Wildschwein)

Wichtige Talente, Gaben und Vorteile: Raufen, Körperbeherrschung, Reiten (Wildschwein), Schleichen, Sich Verstecken, Sinnesschärfe, Fährtensuchen, Gefahreninstinkt, Dämmerungssicht, Herausragendes Gehör

Goblin-Wildschwein

Stoß/Biss:	INI 8+W6	AT 13	PA 6	TP 1W+3	DK H
LeP 46	AuP 60	KO 13	RS 2	MR 0/6	GS 10
GW 11					

Besondere Kampfregeln: Sturmangriff (8, 2W) / Verbeißen, Niederwerfen (4, Stoß gegen die Beine)

Flüchtling

Knüppel:	INI 8+W6	AT 11	PA 10	TP 1W+1	DK N
Beil*:	INI 7+W6	AT 10	PA 8	TP 1W+3	DK N
LeP 29	AuP 28	KO 11	RS 1 (Gebrauchskleidung)		
MR 4	GS 7				

Kampfsonderfertigkeiten: keine

*Beachten Sie, dass Beile *improvisierte Waffen* sind (siehe MBK 87).

DIE KINDER DES WINDES (*optional*)

Ort: In der Grünen Ebene

Zeit: Beliebig

Ereignis: Ein halbes Dutzend Kundschafter der Steppenelfen (siehe AZ 38) auf ihren weißen Pferden sind auf die Helden aufmerksam geworden. Sie beobachten sie zunächst von weitem (die Helden sehen die Reiter in der Ferne immer wieder auftauchen und verschwinden), schließlich erscheinen die Elfen unvermittelt auf einer nahen Anhöhe und nehmen die Helden stumm und wachsam in Augenschein. Verhalten diese sich nicht aggressiv oder setzen einfach ihren Weg fort, reiten die Elfen schließlich weiter.

Gestalten Sie diese Szene ungewiss-bedrohlich, ohne dass es tatsächlich zum Kampf kommt. Den Helden sollte deutlich werden, dass die Steppenelfen diesen Landstrich beherrschen und Fremde höchstens dulden, nicht aber willkommen heißen.

DIE RIKA-LIE (*optional*)

Ort: Im nivesischen Hochland zwischen Riva und Gerasim oder in der Grünen Ebene

Zeit: Gegen Abend

Ereignis: Der Nivesenstamm der Rika-Lie schlägt sein Winterquartier alljährlich am Südrand der Grünen Ebene auf. Während der Wanderung von den Sommerweiden in der Rivaner Tiefebene zum Winterquartier können die Helden den Nivesen mit ihren Karenen begegnen. Die Gruppe, die die Helden hier treffen, umfasst etwa 80 Menschen und mehr als 500 Karene, dazu kommt eine Meute von halbzahmen Steppenhunden.

Zunächst stoßen die Helden auf die Karenherde und werden bald von den Hirten und Hühtehunden begrüßt. Bei der Ankunft der Helden ist bereits in großes Gemeinschaftsfeuer entzündet, an das die Gruppe

eingeladen wird. Der gesellige Abend klingt aus mit Tanzen, Geschichtenerzählen, der eintönig anmutenden Musik von Bungas (Trommeln), Maultrommeln und Zurr (einem Instrument mit einer einzigen Darmsaite) und einem Mahl aus Karenfleisch und wilden Zwiebeln. Dazu gibt es *Tuuki*, den berühmten Nivesentee und *Käämi*, einen starken Schnaps aus vergorener Karenmilch.

Später, als man langsam zu Bett geht, erhebt irgendwo in der lauen Nacht ein Wolf seine Stimme. Bald fallen andere ein – manche ferner, manche näher, bis die Nacht erfüllt ist vom Konzert ihres Heulens.

Weitere Informationen zu Lebensweise und Kultur der Nivesen finden Sie in **Rauhes Land** im hohen Norden auf Seite 29ff.

KAPITEL II: ERWACHEN UND ERINNERUNG

Das Abenteuer setzt nun unvermittelt in einer völlig neuen Situation ein: Die Helden erwachen aus einem tiefen SOMNIGRAVIS-

Schlaf und wissen weder, wo sie sich befinden, noch, wie es dazu gekommen ist, dass sie mitten in einem Wald in Efeuranken eingesponnen sind. Sie müssen sich nun zunächst eine Orientierung über ihre

Lage verschaffen und wollen hoffentlich wissen, wie sie eigentlich in diese geraten sind. Danach führt sie der einzige gangbare Weg am Selserbach entlang nach Gerasim.

ERWACHEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Lichtes Grün um dich her. Du blinzelst; weiches Licht, nicht zu hell, aber warm. Waren da nicht eben noch [eine geträumte schöne Erinnerung des Helden]? Schade, das war ein schöner Traum, den du gerne noch weiter geträumt hättest. Aber du hast lange geschlafen, und jetzt ist es Zeit zu erwachen.

Dein Blick fällt auf hohe Baumkronen, durch die einzelne Sonnenstrahlen glitzern und in die Blätter ein Spiel von hellem und dunklem Grün zaubern. Es scheint, als hätte dich der Traumbringer Bishdaniel doch noch nicht in den Tag entlassen. Zu feenhaft und underisch kommt dir das alles vor.

Du hast plötzlich Lust, den Wald zu erkunden, zu dem diese riesigen, alten Bäume gehören. Du weißt genau, wie sich dein Körper anfühlen wird, wie leicht und geschmeidig deine Bewegungen sein werden, wenn du über Moosbetten und über die halbverrotteten Reste der Blätter des vergangenen Herbstes gehst wirst. Du machst den ersten Schritt – nein, du glaubtest nur, du würdest ihn machen. Irgendwie fühlst du dich eingekullt, seltsam willenlos, als würde dein Körper dir nicht mehr gehorchen.

Du probierst es noch einmal. Du kannst dich nicht bewegen. Aber diesmal fühlst du etwas: einen leichten Druck an den Armen, dem Rücken und den Oberschenkeln. Du senkst deinen Blick, der noch immer in das Spiel der Lichter in der Krone des Baumes über dir versunken war, und blickst an deinem Körper hinunter.

Du siehst nicht deinen Körper, sondern ein wildes Durcheinander von Ranken, verschlungenen Ästen und Blättern von Efeu, das dich bis zum Hals fast vollständig umgibt – ebenso wie deine Gefährten dicht neben dir, die ebenfalls langsam erwachen.

Lesen Sie dem Helden mit dem höchsten Wert in Intuition nun zunächst folgenden Text vor:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für einen intuitiven Helden:

Du blickst dich unwillkürlich um – du weißt nicht warum, aber irgendwie hast du erwartet, dort, vor dem Holunderbusch einen Elfen stehen zu sehen. Du hast sein Bild deutlich vor Augen: Ein mit kunstvollen, verschlungenen Mustern verziertes dunkelgraues

Jagdhemd trägt er, mit den schwarzen Haaren und goldgesprenkelten Augen wirkt er kalt, aber zugleich respekt einflößend. Du bist dir sicher, dass er eben noch dort drüben gestanden hat, aber es ist niemand zu sehen.

Der Held erinnert sich hier an den Elfen *Valayar Webt-Sternenklang* (siehe Seite 46), der die Helden eine Weile beobachtete, bevor sie in tiefen Schlaf fielen. Valayar werden die Helden beim Rat der Elfen wiedertreffen (siehe Seite 31).

Diese Szene wird Ihre Spieler hoffentlich in einige Verwirrung stürzen. Möglicherweise glauben sie, die Helden würden dies alles träumen – lassen Sie sie zunächst in diesem Glauben.

BEFREIUNG

Die Helden haben nun die Möglichkeit, sich aus ihrem Gefängnis aus Efeu und Ranken zu befreien. Dies gelingt ihnen am besten durch Geduld und Gewandtheit anstatt durch rohe Gewalt, denn die Efeuranken sind erstaunlich zäh.

- Jeder Held, der 8 TaP* aus offenen *Entfesseln-* oder *Akrobatik (Winden)-* oder um 2 erschwerten GE-Proben behält, kann sich befreien.
- Misslingt eine Probe um mehr als 3 Punkte, so verstrickt sich der Held noch weiter und muss zur endgültigen Befreiung je 2 TaP* mehr aufbieten.

TIPPS ZUR GESTALTUNG DES ERZÄHLERISCHEN BRUCHS

Das Wichtigste ist, dass der Beginn dieses Kapitels Ihre Spieler überrascht – denen es damit ähnlich geht wie ihren Charakteren, die auch nicht wissen, wo sie sich befinden und wie sie in diese Lage geraten sind. Sinnvoll ist es, nach dem letzten prägnanten Ereignis der Reise, zum Beispiel dem Abend bei den Nivesen, eine Spielpause einzulegen oder den Spielabend zu beenden und beim nächsten Mal mit dem Erwachen einzusetzen.

Wenn Sie mit Musikuntermalung arbeiten, können Sie den Bruch auch dadurch verdeutlichen, dass Sie von der Musik für die entsprechende vorhergehende Szene plötzlich auf Waldgeräusche oder eine schläfrige, seichte, liebliche, etwas 'ätherische' Melodie wechseln.

- Ein Held, der sich befreien konnte, kann den anderen helfen, diese müssen dann insgesamt nur noch 4 TaP* aufbieten.
- Ein Held, der den Zauber HASELBUSCH beherrscht, kann damit das Gewirr aus Ranken auflösen, so dass die Gefährten und er selbst bequem heraus klettern können. Dies dauert eine Viertelstunde und kostet den Helden 12 AsP.
- Sollte ein befreiter Held auf die Idee kommen, die anderen mittels Waffengewalt aus den Ranken loszuschlagen, so hilft außer mühsamer Kleinarbeit mit einem Messer (die insgesamt eine Dreiviertelstunde dauert) nur das Dreinschlagen mit Schwertern, Säbeln, Äxten oder Haumessern. Damit kann eine Person dann aus dem Gewirr herausgelöst werden, wenn dem Geflecht insgesamt 15 TP zugefügt wurden – allerdings werden bei jedem Hieb alle TP jenseits von 3 zusätzlich auf den jeweiligen Helden angerechnet, wenn die AT nicht mit mindestens +7 gelungen ist.

SPUREN

Folgendes können die Helden erfahren, wenn sie die nähere Umgebung erkunden:

- Sie befinden sich in einem recht ertümlichen Buchenwald. Viele der Bäume sind mit Spinnendorn oder Efeu bewachsen. Es scheint fast, als hätten diese Rankpflanzen an jener Stelle, an der die Heldengruppe eingewebt gewesen war, einfach neue Ableger gebildet.
- Den genauen Sonnenstand kann man durch die Bäume zwar nicht bestimmen, es scheint aber ungefähr um die Mittagszeit zu sein. Die Sonne scheint warm, doch im Schatten der Bäume ist es angenehm kühl; zwischen den Baumkronen ist blauer Himmel zu erkennen.
- Bei genauerer Suche (Fährtsuchen-Probe +2) können die Helden tatsächlich auch Spuren in der Umgebung finden: ihre eigenen, die etwa einen Tag alt sind und ungefähr aus Richtung Norden kommen. Kurz vor jener Stelle, an der die Helden erwacht sind, verteilen sie sich plötzlich im Umkreis und kommen dann dort zusammen, wo sich jetzt das Efeugebüsch befindet.
- Ist ein Bogenschütze unter den Helden, so kann die Gruppe in etwa 20 Schritt Entfernung im Gebüsch einen seiner Pfeile entdecken, der



offenbar aus der Richtung des 'Schlafplatzes' der Gruppe abgeschossen worden war.

- Nur wenn entweder eine *Fährtsuchen*- oder eine *Sinnenschärfe*-Probe besonders gut (mindestens +6) gelingt, finden die Helden noch mehr: An einer Spinnendornranke entdecken sie ein winziges Knäuel roten Bauschstoffes, der sich dort verfangen hat, und auf rostroten Buchenblättern liegt eine einzelne, in intensivem Dunkelblau schimmernde, etwa 4 Finger lange Feder, deren Schaft Spuren von Bearbeitung durch ein feines Werkzeug aufweist.

- Entsprechend den besonderen Fähigkeiten Ihrer Gruppe und dem sich daraus ergebenden wahrscheinlichen Verlauf des Zusammentreffens mit den Elfen (siehe den Abschnitt ... und was sonst noch geschah auf Seite 13) können Sie weitere Spuren platzieren.

Bedenken Sie dabei, dass die Waldfellen hier in ihrem Element waren und ihre magischen und waldläuferischen Fähigkeiten optimal einsetzen konnten.

- Eine Untersuchung der Ausrüstung der Helden fördert Folgendes zutage: Gegenstände, die auf der Reise Schaden genommen hatten, sind ausgebessert oder ersetzt und die Proviantbeutel wieder gefüllt (gehen Sie davon aus, dass die Helden sich in der Herberge *Waldesruh* mit neuer Verpflegung versorgt und ihre Ausrüstung instand gesetzt haben, bevor sie in die Wälder aufbrachen; dies betrifft natürlich nur solche Beschädigungen oder Verluste, die in kurzer Zeit in Gerasim auch behoben werden konnten). Die Zutaten für Golodions Bild sind noch da und unversehrt.

DIE ERINNERUNG DER HELDEN

Insgesamt erinnern sich die Helden an alles, an das sich auch die Spieler erinnern; ab dem Moment des Bruchs setzt also auch die Erinnerung der Helden aus. Passen Sie die Deutlichkeit der Erinnerungen der einzelnen Helden je nach KL- beziehungsweise IN-Wert an. Berücksichtigen Sie dabei auch, dass unterschiedliche Charaktere möglicherweise unterschiedliche Erlebnisse als besonders eindrücklich empfunden haben und deshalb auch stärker in Erinnerung behalten.

... UND WAS SONST NOCH GESCHAH

Nach einigen weiteren recht ereignislosen Tagen waren die Helden in Gerasim angekommen. Am *Platz der Verständigung* hatten sie nach Mondglanz Eichenfeld gefragt und wurden an den zweiten Leiter der Akademie, *Anastsius Silberhaar* verwiesen. Dieser berichtete den Helden, dass Mondglanz Eichenfeld seit einigen Tagen verschwunden sei. Da die Helden von dem berühmten Golodion Seemond gesandt worden waren, nahm Silberhaar ihre Angelegenheit ernst und bat sie, sich auf die Suche nach der verschollenen Akademieleiterin zu machen. Als naheliegendste Möglichkeit fiel ihm ein, dass Mondglanz sich zu ihrer waldelfischen Sippe begeben haben könnte, die irgendwo im Quellgebiet des Selserbaches lebt.

Die Helden folgten dem Bach, allerdings machten sie bald einige Waldelfen auf sich aufmerksam, die wegen der angespannten Lage (siehe Seite 16) auf die menschlichen Eindringlinge recht ungehalten reagierten – etwas, das Silberhaar nicht absehen konnte. Die Elfen woll-

OPTION: DAS ERWACHEN ALS BEGINN DES ABENTEUERS

Es ist möglicherweise ebenfalls reizvoll, das Abenteuer mit der oben geschilderten Szene des efeumrankten Erwachens zu beginnen. Die einzige wesentliche Anpassung bestünde dann darin, dass Sie Ihren Spielern den Inhalt des ersten Kapitels als Erinnerung präsentieren. Überlegen Sie sich anhand der Angaben im Abenteuer, wie diese entsprechenden Geschehnisse in Ihrer Heldengruppe plausiblerweise stattgefunden haben könnten und erzählen Sie dies Ihrer Gruppe im Rückblick, sobald die Spieler nach den Erinnerungen ihrer Helden fragen.

Um dabei die Gefahr zu umgehen, dass die Spieler sich gegängelt fühlen, können Sie den erinnerten Einstieg ins Abenteuer alternativ auch nach dem Erwachen sozusagen rückwirkend ausspielen – Sie müssen dann natürlich dafür sorgen, dass die Helden tatsächlich auch den Weg nach Gerasim einschlagen.

ten den Helden nicht ernsthaft schaden, sondern ihnen nur deutlich machen, dass sie hier nicht erwünscht sind. Sie rechnen damit, dass die Helden nach ihrem Erwachen nach Gerasim zurückkehren.

DAS LIED DES VERGESSENS

Die Waldelfen haben die Heldengruppe mit einem SOMNIGRAVIS in einen tiefen Schlaf versetzt und ihnen durch das LIED DES VERGESSENS die Erinnerung der letzten fünf Tage quasi permanent geraubt.

Auf dieses wenig verbreitete Elfenlied gehen die immer wieder einmal zu hörenden Geschichten von Holzfällerinnen oder Jägern zurück, die sich am Rande eines fremden Waldes wiederfanden und sich nicht entsinnen konnten, wie sie dorthin gekommen waren.

NACH GERASIM

Die Helden wissen, dass sie auf dem Weg nach Gerasim waren, können aber lediglich vermuten, dass sie dort auch angekommen sind. Das Naheliegende für sie sollte nun sein, den Weg nach Gerasim zu suchen, um dort vielleicht mehr über das in der Zwischenzeit Vorgefallene zu erfahren.

Wenn sie erwachen, befinden sie sich einen guten Tagesmarsch von Gerasim entfernt, aber sie werden dennoch einmal übernachten müssen, da es mittlerweile schon Nachmittag ist. Wenn die Helden ihre weitere Umgebung untersuchen, stellen sie fest, dass der Wald in Richtung Süden und Westen zunehmend dichter wird, Dornengestrüpp, Ranken und die ein oder andere Waldwebe (ZBA 272) versperren den Weg und machen das Vorankommen schwer. Gegen Nordosten hingegen wird der Wald schnell lichter, und die Helden treffen nach kurzer Zeit auf den Selserbach, der in Richtung Norden fließt und bei Gerasim in den Oblomon mündet. Auch ihre eigenen Spuren sind hier wieder zu finden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch in die Richtung bewegt, in der die Bäume lichter stehen und grünes Gras zwischen den glatten Stämmen wächst, hört ihr ein ermunterndes Geräusch: das leise Plätschern eines Baches. Flink schlängelt er sich zwischen moosbewachsenen Steinen und Grassoden dahin, die hier und da in das warme Licht eines dicken Sonnenstrahls getaucht sind und gerade wie ein frisch bereitetes Lager zum Verweilen einladen.

Sobald sich die Helden dem Wasser nähern, wird ihnen bewusst, wie durstig sie sind. Eine kleine Rast am Bach bringt die Lebensgeister endgültig wieder zurück. Sie fühlen sich nun wacher und klarer, nicht mehr so umnebelt von vagen Erinnerungsstücken und Traumfetzen.

ENTLANG DES SELSERBACHES

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr dem Bach weiter folgt, tritt der Wald immer weiter zurück, das Gras zu beiden Seiten des Gewässers wird dichter und höher und der Boden ein wenig feucht. Nur ein paar Silberpappeln, deren hellgraue Blätter im Wind beständig rascheln und auf die die sinkende Sonne warme, goldene Lichter zaubert, finden sich hier noch in unmittelbarer Nähe des Baches, der zusehends breiter und tiefer wird.

Die Helden befinden sich in einer Landschaft, die typisch für diese Gefilde ist, wo sich Auwiesen, kleine Gewässer und Wald abwechseln. Hin und wieder können sie auch ihre eigenen Fußabdrücke und eventuell weitere Spuren finden, wie zum Beispiel Wollfäden vom Hemd eines Helden in einem Busch oder die Spuren einer Rast.

Die Wirkung des Vergessensliedes kann mit Antimagie nur mit erheblichem Aufwand gebrochen werden, und einige wenige Liturgien können die verlorene Erinnerung zurückbringen: eine VERTREIBUNG DES DUNKELSSINNS (die auf Grad V gewirkt werden muss) oder ARGELIONS BANNENDE HAND; die KLEINE LITURGIE DES HEILIGEN NEMEKATH ermöglicht es, das Vergessene im Traum zu erleben. Gehen Sie dabei von 12 RkP* des gewirkten Elfenliedes aus. Unter den Gerasimer Geweihten hat niemand Kenntnis von einer dieser Liturgien.

Mit einem ODEM +8 innerhalb dieses Tages (innerhalb der nächsten Woche +10, danach +12) kann festgestellt werden, dass Magie auf die Helden angewendet wurde. Ein ANALYS +12 offenbart die Elfische Repräsentation und dass es sich um einen Zauber handelt, der einen Teil der Erinnerung löscht, ähnliches gilt für den BLICK DER WEBERIN.

Auch als die Sonne hinter den Bäumen verschwunden ist, haben die Helden immer noch keine Anzeichen von Zivilisation gefunden und sollten sich nun um ein Nachtlager kümmern.

DIE STILLE BEOBACHTERIN

Während die Helden das Lager für die Nacht bereiten, haben alle, denen eine IN-Probe +4 gelingt, das vage Gefühl, beobachtet zu werden. Die elfische Waldläuferin *Ailiniel Wipfelwind* (siehe Seite 47) folgt den Helden, um sicherzugehen, dass diese sich auch tatsächlich aus dem Waldgebiet zurückziehen, in das sie eingedrungen waren. Da Ailiniel die Helden nicht anzugreifen gedenkt, schlägt eine eventuell vorhandene Gabe *Gefahreninstinkt* nicht an.

Diese Szene dient in erster Linie dazu, die Helden weiter in Ungewissheit über ihre tatsächliche Lage zu halten. Nur wenn sie es schaffen, ihre Umgebung sehr leise und vorsichtig zu untersuchen (*Schleichen-* und *Sich Verstecken*-Proben mindestens +8), können sie die Elfe gerade noch dabei entdecken, wie sie sich mittels WIPPELLAUF zurückzieht.

DAS ELEND DER FLÜCHTLINGE

Am Nachmittag des nächsten Tages treffen die Helden auf die ersten Anzeichen von Zivilisation: Immer wieder entdecken sie nun Fußspuren, die nicht von ihnen selbst zu stammen scheinen. Bald werden sie auf eine gebückte menschliche Gestalt aufmerksam, die sich langsam in einem Wäldchen links des Baches bewegt.

RIKKU

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr erkennt einen etwa 15-jährigen Jungen, der zunächst Anstalten macht, vor euch davonzulaufen, dann aber doch vorsichtig und misstrauisch in einiger Entfernung stehen bleibt. Der Junge ist sichtlich ausgemergelt unter den vor Schmutz starrenden, zerlumpten Kleidungsstücken. Seine dunklen Haare sind verfilzt und ebenso wie Gesicht und Hände stark verdreckt. Er trägt eine abgebrochene Messerklinge ohne Griff und ein von ungeübten Händen geflochtenes Körbchen aus Weidenruten, in dem sich eine Hand voll mickriger Pilze befindet.

Über seiner Schulter baumelt ein Beutel, aus dem eine hölzerne Flöte halb herausschaut, die euch deshalb ins Auge fällt, weil das mit feinen Ornamenten in Form von Blättern und Beerendolden der Eberesche verzierte Instrument nicht so recht zur restlichen schäbigen Ausrüstung des Jungen passen will.

Der Junge *Rikku Ulmensen* ist beim Angriff der Thorwaler auf Oblarasim mittellose Waise geworden und hat sich dem Zug der Flüchtlinge nach Gerasim angeschlossen. Er sucht nun in den umliegenden

Wäldern mehr schlecht als recht nach Nahrung und stiehlt in Gerasim, wenn sich eine günstige Gelegenheit ergibt.

Die Helden hält Rikku von weitem für eine Gruppe der Goldsucher, die die weniger wehrhaften Flüchtlinge des Lagers immer wieder schikanieren, wird aber zugänglicher, wenn er merkt, dass sie nicht dazugehören.

Rikku fürchtet sich ebenfalls vor den Elfen der Umgebung (und zeigt diese Furcht auch gegenüber einem elfischen Helden), denn er wurde einmal beim Beerensuchen etwas weiter entfernt vom Lager von einem Elfen fast mit einem Pfeil getötet (tatsächlich wollte der Waldelf ihn mit einem knapp verfehlten Pfeil nur erschrecken und vertreiben). Nach Gerasim gefragt, macht der Junge nur vage Andeutungen, dass der Ort noch ein ganzes Stück den Bach hinauf liege (in Wirklichkeit ist die Furt durch den Selserbach schon recht nahe). Stattdessen versucht er, die Aufmerksamkeit der Helden auf das Flüchtlingslager zu lenken und sie unter Ausreden oder Betteln dorthin zu führen. Denn Rikku erhofft sich von den offenbar freundlich gesinnten und bewaffneten Fremden Hilfe in seiner schlimmen Lage: Wenn die Helden erst einmal das ganze Elend des Lagers gesehen haben, werden sie ihm vielleicht helfen oder ihn zumindest vor den Schikanen der Goldsucher beschützen.

Die Flöte hat Rikku übrigens aus der Baumwohnung von *Mondglanz Eichenfeld* gestohlen, die verlassen und leicht zugänglich ist, seit die Akademieleiterin vor zwei Wochen aus Gerasim verschwunden ist; sie wird später noch eine Rolle spielen (siehe *Die Suche nach der Flöte* auf Seite 25).

Wenn dieser ungewöhnliche Besitz des Jungen den Helden jetzt schon merkwürdig vorkommt und sie nachfragen, meint Rikku zunächst abweisend, dass sie dies nichts anginge und lügt ihnen dann sehr überzeugend vor, die Flöte sei das letzte Erbstück, das ihm von seiner verstorbenen Mutter noch geblieben ist.

IM FLÜCHTLINGSLAGER

Rikku führt die Helden weg vom Fluss und etwa eine Viertelstunde lang quer durch lichte Auwälder, bis sie das Lager der Flüchtlinge erreichen, das eine halbe Meile nördlich von Gerasim am Weg nach Oblarasim liegt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon von weitem seht und riecht ihr den Rauch von Feuern, hört das harsche Rufen eines Mannes und das aufgeregte Gackern eines Huhns. Eine Frau lacht höhnisch, während irgendwo ein Kessel scheppernd umfällt und eine andere Frau wütend zu zetern beginnt. Ein Säugling fängt an zu schreien. In den Geruch von brennendem Holz mischt sich nun auch der Gestank menschlicher Fäkalien, und Rikku bedeutet euch, aufzupassen, wohin ihr eure Füße setzt.

Dann tretet ihr auf die teils natürliche, teils durch grobe Axtschläge gerodete Lichtung, auf der sich mehr als vier Dutzend Menschen, so schätzt ihr, in elenden Bedingungen eingerichtet haben. Neben plump zusammengezimmernten Blockhütten finden sich auch Zelte aus schlecht gegerbten Tierhäuten oder Grasmatten. Andere haben unter Karren, die offenbar einmal von den daneben angepflochten Ochsen oder Maultieren gezogen wurden, eine Lagerstatt errichtet.

Mehrere Feuer brennen und qualmen dazwischen, auf einigen wird in schmutzigen Töpfen Wasser oder eine dünne Suppe erhitzt, über einem anderen dreht ein kleiner Junge ein gehäutetes Kaninchen am Spieß, während seine Mutter und sein älterer Bruder den Braten mit Knüppeln in der Hand bewachen.

Insgesamt leben im Lager über 70 Menschen, davon sind etwa 45 Flüchtlinge (Männer, Frauen, Kinder, Säuglinge und Alte) und 25 Goldsucher, von denen ebenfalls einige Familie haben. Ursprünglich war das Lager noch größer, allerdings hatte eine Flüchtlingsgruppe sich

wieder auf den Weg gemacht, nachdem die Gerasimer sie nicht aufnehmen wollten – dieser Gruppe sind die Helden bereits begegnet (siehe Seite 11).

Manche der Flüchtlinge haben in Oblarasim fast ihr gesamtes Hab und Gut verloren und leben unter ärmlichsten Bedingungen, andere sind mit mehreren Karren voller Federvieh und Hausrat losgezogen, den sie nun gegen die weniger Glücklichen verteidigen müssen. Vor allem die Goldsucher, hartgesottene Frauen und Männer, die weit weniger Skrupel haben, sich auch mit Gewalt an der Habe anderer zu vergreifen, sind im Lager gefürchtet.

RAUGUND UND HALDAN

Die Anführerin der Goldsucher, *Raugund* (siehe auch *Raugund im Anhang* auf Seite 48), hegt einen tiefen Hass gegen alle Elfen, seit ein guter Freund in Oblarasim von Elfen getötet wurde und ist keinesfalls bereit, sich gütlich auf einen Kompromiss des Zusammenlebens zu einigen. Sie hält die Gerasimer für Schwachköpfe und Feiglinge, weil diese sich "von den verdammten Spitzohren auf der Nase rumtanzen lassen". Sie würde am liebsten alle Elfen aus Gerasim hinauswerfen, um sich dort selbst niederzulassen – in der Hoffnung, hier am südlicheren und unerschlossenen Oblomon auf neue Goldfunde zu stoßen. Raugund versucht wiederholt, auch unter den Flüchtlingen Anhänger ihres Plans zu finden, doch diese fürchten die Elfen, die lautlos aus dem Hinterhalt töten, zu sehr.

Wortführer unter den Flüchtlingen ist *Haldan* (siehe auch Seite 48), der aus Eestiva an der Letta stammt und von dort mit seiner kleinen Tochter *Nelle* zunächst vor den Häschern Gloranas nach Oblarasim geflohen war, bis der Angriff der Thorwaler ihm das karge Leben wieder verleidete. Haldan möchte nur in Frieden leben und ist dafür auch bereit, sich an die Sitten und Gesetze der neuen Heimat anzupassen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Bewohnern des Flüchtlingslagers steht er Elfen positiv gegenüber, da Firnelven ihm einmal bei der Flucht vor den 'Sammlern' (einer berüchtigten gloranischen Piratenbande) das Leben gerettet haben. Er glaubt, dass die Gerasimer die Flüchtlinge aufnehmen würden, wenn nur alle, vor allem die Goldsucher, sich weniger aggressiv benehmen würden und versucht schon seit der Ankunft dahingehend auf Raugund und ihre Leute einzuwirken – bisher allerdings vergebens.

EIN KRAANKES KIND

Sobald die Bewohner des Lagers die Helden bemerken, weichen einige ängstlich vor ihnen zurück, wobei sie alle greifbare Habe fest an sich drücken; andere kommen vorsichtig näher. Rikku hält sich etwas im Hintergrund und wartet ab. Nachdem die Helden die ersten Worte mit den Bewohnern gewechselt haben, drängt sich ein kräftiger, blonder Mann in abgewetzter Lederkleidung durch die Menge, der ein fünfjähriges Mädchen auf dem Arm trägt, das bei einer um 2 erleichterten *Heilkunde Krankheiten*-Probe als fieberkrank erkannt werden kann.

Der Mann ist *Haldan*, der Wortführer der Flüchtlinge, der seine vor kurzem erkrankte Tochter Nelle rund um die Uhr umsorgt. Er wendet sich nun freundlich, aber bestimmt an die Helden und fragt, wer sie sind und was sie hierher verschlägt. Er gibt ihnen bereitwillig Auskunft über das Lager und das schwere Schicksal seiner Bewohner. Wie weitreichend die Probleme mit den Goldsuchern einerseits und den Elfen der Umgebung andererseits sind, verschweigt er aber zunächst, da er immer noch die Hoffnung auf Besserung hegt und die Fremden nicht in diese Angelegenheiten hineinziehen möchte.

Wenn die Helden berichten, dass sie auf dem Weg nach Gerasim sind, bittet er sie zögerlich, seine kranke Tochter mitzunehmen und zu einem Heiler zu bringen. Er selbst könne das Lager nicht verlassen, da es immer wieder Streitigkeiten zwischen den Flüchtlingen gebe und er über eine gewisse Autorität als Schlichter verfüge.

Erklären die Helden sich bereit, das Mädchen mitzunehmen, dankt Haldan ihnen überschwänglich.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Bei der gütigen Herrin Peraine und ihren Geschwistern, hab Dank.” Haldan ist sichtlich ergriffen und drückt dir nun das Mädchen in die Arme. Viel zu leicht scheint der kleine Körper, und die Augen des Kindes glänzen febrig, als es kraftlos die Hand nach seinem Vater ausstreckt. Dieser redet leise und beruhigend auf es ein, erklärt ihm, dass es ihm bald besser gehen wird, sie einander schon bald wieder sehen werden und es keine Angst zu haben braucht. Dann nestelt Haldan unter seinem Hemd einen Anhänger aus Elfenbein hervor, der – kunstvoll gearbeitet – eine fliegende Möwe darstellt und will ihn euch gerade überreichen, als eine Hand um seinen Rücken herumangelt und ihm das Schmuckstück entreißt.

Ihr blickt in das hämisch grinsende, von mehreren Zahnlücken und einer schiefen Nase entstellte Gesicht einer glatzköpfigen Frau, die das Kleinod nun herausfordernd vor Haldans Nase pendeln lässt.

“Sieh an, was haben wir denn hier? Ich wusste ja gar nicht, dass mein guter Haldan noch über solche Schätze verfügt? Nun, ich denke, ich werde das hier behalten – als Lohn für meine Dienste als deine ... Beschützerin” schnarrt die Frau.

“Du meinst wohl eher den Dienst, dass du alle gegen uns aufgebracht hast, die uns ein neues Zuhause hätten bieten können?” gibt Haldan betont ruhig zurück.

Lassen Sie die Helden reagieren und in den sich anbahnenden Streit zwischen Haldan und Raugund, der skrupellosen und hartgesottenen Anführerin der Goldsucher eingreifen. Vermutlich wird sich die Angelegenheit nach ein paar Pöbeleien von Raugund und ihren Kumpanten, die vier große, graue Wachhunde an der Leine führen und den Helden damit zu imponieren versuchen, beilegen lassen, wenn die Helden sich nicht provozieren lassen.

Die Werte Raugunds, der Goldsucher und der Hunde – falls Sie sie benötigen – finden Sie auf Seite 35.

Schließlich sollte Haldan den Helden den Möwenanhänger zum Tausch für die Dienste des Heilers übergeben und die Helden sich mit Nelle nach Gerasim aufmachen. Ist einer der Helden heilkundig, kann er das kranke Mädchen auch selbst untersuchen (mindestens eine Spielrunde lang, einfache Probe auf *Heilkunde Krankheiten*): Sie leidet am Siebentagefieber, einer Krankheit der Stufe 6 (siehe GA 208). Gerade bei Kindern verläuft diese Krankheit oft tödlich, wenn sie nicht richtig behandelt wird.

Will der Held auch die Behandlung der Kranken übernehmen, sollte er Nelle dennoch mit nach Gerasim nehmen, um sie dort zum Beispiel in der Herberge *Waldesruh* pflegen zu können (alles weitere dazu finden Sie in GA 205f.).

Wenn die Helden sich vom Lager entfernen, scharwenzelt Rikku etwas unschlüssig um sie herum – denn nach Gerasim begleiten will der Dieb sie nicht, erhofft sich aber wenigstens eine milde Gabe, bevor er sich zurückzieht.

KAPITEL III: GERASIM

DIE AKTUELLE SITUATION IN GERASIM

Eine ausführliche Beschreibung von Gerasim finden Sie im Anhang auf Seite 42, eine Karte der Siedlung auf Seite 43. Hier soll nun die aktuelle Situation in Gerasim genauer beleuchtet werden, in die die Helden mit ihrer Ankunft hineingeraten.

DIE ELFEN GERASIMS

Nicht nur eine generelle Entfremdung zwischen den Menschen und Elfen Gerasims über die letzten Jahrzehnte, sondern auch die jüngsten Entwicklungen um die Weltzeitwende (siehe Seite 5) haben dazu geführt, dass einige Familien oder einzelne Elfen Gerasim verlassen und in die Wälder und Auen zurückkehren möchten. Manche von ihnen sind sich aber im Stillen bewusst, dass sie eigentlich schon zu lange unter Menschen gelebt haben, als dass dies für sie ohne weiteres möglich wäre. Andere haben sich schon so weit von ihrer elfischen Lebensweise entfernt, dass sie die Veränderungen innerhalb der Elfenvölker gar nicht mehr so recht wahrnehmen und ihr Leben weiterleben, wie es auch die Menschen tun. Die kleinste Gruppe sieht sich gerade in der Siedlung Gerasim, in der beide Völker zusammenleben, in einer Verantwortung und hält es für falsch, die Absonderung weiter voranzutreiben.

Auch zwischen diesen drei Gruppen gibt es Spannungen, die auch die *Schule des direkten Weges* nicht unberührt lassen. Denn jene Elfen, die für den Rückzug sind, verhalten sich zunehmend ablehnend der Akademie gegenüber, die seit ihrer Gründung eine wichtige Vermittlerfunktion zwischen Menschen und Elfen in Gerasim innehatte und auch über die Grenzen der Stadt hinaus wahrnehmen wollte.

Weiteres Konfliktpotential zwischen Menschen und Elfen ist deren unterschiedlichen Lebensaltern geschuldet: Elfen werden mehrere hundert Jahre alt und erinnern sich deshalb oft persönlich an mündliche Verträge und Abmachungen, die zwischen den Bewohnern geschlossen wurden (sie sollten meist dem gesunden Erhalt der Umgebung nach elfischen Vorstellungen dienen), während bei den Menschen über die vielen Generationen solche Dinge zuweilen in Vergessenheit

geraten, wofür viele Elfen in der Stadt zunehmend weniger Verständnis aufzubringen bereit sind.

DIE FLÜCHTLINGE

Seit die Flüchtlinge aus Oblarasim sich vor etwa fünf Monaten in der Nähe Gerasims niedergelassen haben, spitzen sich die Spannungen auch innerhalb der Stadt zu, denn es herrscht Uneinigkeit darüber, wie mit den Fremden umzugehen ist. Viele Menschen haben Mitleid und sprechen sich dafür aus, die Flüchtlinge aufzunehmen. Andere sehen deutlicher die Konflikte, die insbesondere die anpassungsunwilligen Goldsucher in das friedliche Gerasim bringen könnten und lassen sich darin von den Elfen bestärken, die zumindest Geschichten über das katastrophale Scheitern einer Gemeinschaft von Elfen und Menschen seit den Goldfunden in Oblarasim kennen. Die Gerasimer Elfen lehnen eine Aufnahme der Flüchtlinge fast durchweg ab, weil sie das friedliche Zusammenleben in der Stadt ohnehin schon bedroht sehen. In ihren Augen wird sich durch den Einfluss der Oblarasimer das Schicksal Gerasims unweigerlich in die gleiche furchtbare Richtung wenden wie Oblarasim sie erleben musste.

Vor allem Mondglanz Eichenfeld war es bisher zu verdanken, dass es keine größeren Konflikte zwischen Gerasimern und Flüchtlingen gab und auch die Gerasimer Elfen sich weitgehend friedlich verhalten haben. Denn Mondglanz ist viel an einer friedlichen Lösung bezüglich der Flüchtlinge gelegen, auch wenn die Goldsucher mit ihrem aggressiven Auftreten bisher verhindert haben, dass mehr als der gegenwärtige Zustand erreicht werden konnte.

Im Moment haben die Flüchtlinge keine Erlaubnis, sich in Gerasim niederzulassen, auch wenn diejenigen von ihnen, die noch über Gold oder andere Mittel verfügen, immer wieder in die Stadt kommen, um dort Lebensmittel und Ausrüstung einzutauschen (oder aber solche Dinge zu stehlen).

Nun aber, da Mondglanz verschwunden ist, nimmt die Gereiztheit und Ungeduld auf ihre seit Wochen und Monaten unveränderte Lage im Flüchtlingslager merklich zu.

NACH DER ANKUNFT

EINE ELFISCHE HEILERIN

Vom Lager der Flüchtlinge aus erreichen die Helden schnell jenen Weg, der von Oblarasim kommt und kurze Zeit später den Selserbach durch eine flache Furt kreuzt, hinter der Gerasim liegt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eigentlich solltet ihr nun endlich in Gerasim angekommen sein, doch ihr erblickt weit und breit nichts als Bäume und Sträucher. Hier und da scheinen zwar schmale Trampelpfade vom Hauptweg wegzuführen, aber wohin? Da entdeckt ihr schließlich doch etwas abseits die dunkelbraunen Sparren einer Blockhütte. Eingebettet zwischen Holunderbüschen liegt das Häuschen, als hätte man es mitten im unwegsamen Wald gebaut. Allein das gepflegte Kräutergärtchen, das die Vorderfront säumt, zeugt von einem gewissen Sinn für Kultur.

Ob die Helden sich nun hier oder an anderer Stelle nach Mondglanz Eichenfeld oder einem Heiler erkundigen, ist nicht weiter von Belang. Lassen Sie sie in jedem Fall auf den Schweinchirten *Ugdalf* treffen, der ihnen zum einen den Weg zum *Platz der Verständigung*, dem Zentrum Gerasims weist, zum anderen aber auch wegen des kranken Mädchens weiterhelfen kann. Nachdem dieser einen kurzen Blick auf das Kind geworfen hat, dreht er sich in Richtung des scheinbar unbesiedelten Waldes und ruft den Namen *Dariala*.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr den Blick in diese Richtung wendet, erscheint plötzlich im Geäst eines nahen Baumes, den ihr bisher für eine ganz normale, efeuumrankte Buche gehalten habt, das Gesicht einer Elfe. Nach einem Blick auf euch verschwindet sie wieder und taucht kurz darauf am Fuß des Baumes auf. Aus der Krone ist Kinderlachen zu hören, von dem sich nicht sagen lässt, ob es aus einer oder zwei Kehlen stammt. Während die Elfe auf euch zukommt, wird oben der dichte Vorhang aus Efeuranken von einer kleinen Hand geteilt, und ein schmales Kindergesicht mit großen, leicht schrägen Augen und zierlichen spitzen Ohren schaut neugierig zu euch herab.

Sobald die Elfe *Dariala Sonnentanz* bei den Helden angekommen ist, erkundigt sie sich in singendem, zweistimmigem Garethi nach dem Hintergrund des kranken Kindes. Wenn die Helden sie gewähren lassen, legt sie Nelle sanft und vorsichtig auf den mit Gras und Moos bewachsenen Boden und untersucht sie lange, wobei sie manchmal leise Worte auf Isdira murmelt oder – so mutet es fast an – singt. Wenn die Helden Nelle nicht in die Obhut *Darialas* geben, sondern sich selbst um sie kümmern wollen, kann die Elfe noch genauere Behandlungshinweise geben. In jedem Fall aber bittet sie *Ugdalf* (dessen Name sie nur mit etwas Mühe aussprechen kann), vom Kräutersammler *Gerwulf* (siehe Seite 48) verschiedene Heilpflanzen zu besorgen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch von *Dariala* und *Ugdalf* verabschiedet, könnt ihr noch beobachten, wie *Ugdalf* der Elfe ein kleines tönernes Töpfchen voll Honig mit den Worten zusteckt: "Hier, da wird *Telerian*, das kleine Schleckermäulchen, sich sicher freuen."

Diese Szene soll den Helden vor Augen führen, wie das positive Zusammenleben von Menschen und Elfen hier in Gerasim aussehen kann – auch wenn sie bald erfahren werden, dass solche Beispiele in den letzten Jahren eher rar geworden sind.

Wir gehen im Folgenden davon aus, dass die Helden Nelle in die Obhut *Darialas* gegeben haben. Wenn sie sich selbst um das Mädchen

kümmern wollen, können sie es in der Herberge *Waldesruh* unterbringen und dort versorgen. *Jasinde*, die Wirtin (siehe *Jasinde* im Anhang auf Seite 47) unterstützt sie dabei gern. Da die Helden nicht ununterbrochen am Krankenbett wachen müssen, kann das Abenteuer zunächst so ablaufen wie hier beschrieben, später, wenn die Helden Gerasim verlassen, müssen sie Nelle in die Obhut von jemand anderem geben – vielleicht ist sie dann aber bereits wieder so gesund, dass sie zu ihrem Vater zurückkehren kann.

ZUM PLATZ DER VERSTÄNDIGUNG

Nun, da die Helden auf die Baumhäuser aufmerksam geworden sind, entdecken sie diese waldelfischen Behausungen auf ihrem weiteren Weg immer wieder in den Kronen der umstehenden Bäume. Aber auch normale Blockhäuser sind direkt am Weg oder etwas abseits zwischen Bäumen immer wieder zu entdecken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich entdeckt ihr zwischen den Bäumen linker Hand am Weg eine größere Lichtung, zu der ein schmaler Pfad führt. Der Platz ist von teilweise leicht zertretenem Gras bewachsen und von stattlichen Buchen und Eichen gesäumt, unter deren sich bereits herbstlich verfärbendem Blätterdach mehrere Gebäude auf die Lichtung hinausblicken. Zu eurer Linken seht ihr eine große, stabile Blockhütte, die von farbenfrohen Blumenbeeten gesäumt ist und über dem Eingang ein hölzernes Schild mit der Aufschrift 'Waldesruh' trägt – offenbar das Gasthaus Gerasims. Ein weiteres größeres Haus befindet sich euch gegenüber. Hinter einem der geöffneten Fenster könnt ihr ein hohes Bücherregal errahnen; die mit verschnörkelten Ornamenten verzierte Tür scheint nur angelehnt zu sein.

ANASTASIVUS SILBERHAAR

Wen immer die Helden nach Mondglanz Eichenfeld fragen (ihr sollt sie ja *Golodions* Zutaten übergeben), verweist sie an den menschlichen Akademieleiter *Anastasius Silberhaar* beziehungsweise an dessen Haus am *Platz der Verständigung* (die Nummer 2 auf dem Stadtplan), das einem Akademiegebäude am nächsten kommt. Silberhaar lädt die Helden sogleich in das rustikal eingerichtete Blockhaus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die langen, silberweißen Haare eures Gegenübers, denen er anscheinend seinen Zweitnamen verdankt, stehen in Kontrast zu seinem ein wenig unordentlichen, strähnigen Bart. Braune Augen blicken euch aus einem von vielen Falten durchzogenen Gesicht an, das alt und sorgenvoll aussieht. Die einfache graue Robe des Magiers wirkt gebraucht und an einigen Stellen abgewetzt und fadenscheinig.

Der Akademieleiter macht fast einen hektischen aber auch leicht verwirrten Eindruck, aber sobald er euch näher in Augenschein genommen hat, begrüßt er euch wie alte Freunde: "Ah, da seid ihr ja wieder! Habt ihr sie gefunden?"

Silberhaar meint natürlich Mondglanz Eichenfeld, denn er selbst hatte den Helden den Hinweis gegeben, dass sie sich vielleicht bei ihrer Sippe in der Nähe des Selserbaches aufhalten könnten (siehe ... und was sonst noch geschah auf Seite 13). Dass die Helden sich weder an ihn noch an andere Ereignisse der letzten Tage erinnern können, weiß Silberhaar natürlich nicht, und entsprechend behandelt er die Helden zunächst auch. Bis diese dem leicht konfusen Akademieleiter die Lage der Dinge erklärt haben, vergeht eine Weile. Schließlich klärt sich auf, dass die Gruppe vor vier Tagen bereits einmal in Gerasim war und nach Mondglanz Eichenfeld gefragt hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Nun, wie schon gesagt ... ach nein, ihr erinnert euch ja gar nicht ... nun, wie dem auch sei, jedenfalls ist Mondglanz verschwunden, oder besser gesagt, ich weiß nicht, wo sie sich im Moment aufhält. Vor ein paar Tagen habe ich sie noch gesehen ... Moment, nein, das ist schon etwas länger her ... zwei Wochen würde ich schätzen.“

Nein, gesagt hat sie nichts, das hab ich euch doch alles schon erklärt! Achso, das habt ihr natürlich auch vergessen ... Jedenfalls hatte Mondglanz immer schon eine Veranlagung zum Geheimnisvollen, wie die meisten Elfen, nun ja.“

Über das Schicksal der Helden zeigt sich Silberhaar besorgt. Ist der Gruppe selber noch unklar, was mit ihnen eigentlich geschehen ist, kann er ihnen bei der Rekonstruktion der (vermutlichen) Ereignisse helfen. Er rät ihnen nun davon ab, sich außerhalb von Gerasim weiter auf die Suche nach Mondglanz zu machen, denn wenn sie noch einmal in dieses waldelfische Gebiet eindringen, werden sie wohl nicht mehr so heil davankommen.

In diesem Zusammenhang äußert er sich verwundert darüber, dass seines Wissens nach in der Gegend am Selserbach eigentlich keine Waldelfensippe lebt, die derart mit Menschen umzugehen pflegt. Er wirkt deswegen zuerst besorgt, tut das dann aber mit einem „nun ja, aber diese Elfen, wer weiß schon über die Bescheid“ ab.

WIE GEHT ES WEITER?

Die Helden haben immer noch Golodions Zutaten bei sich, die sie, wie der Elfenmaler ihnen eingeschärft hatte, möglichst bald an Mondglanz übergeben sollten, weil sie wisse, wie damit weiter zu verfahren sei, damit das wertvolle Gut nicht verdirbt. Außerdem gibt das ungewöhnliche Verhalten der Waldelfen am Selserbach Grund zur Beun-

ruhigung, und auch die Tatsache, dass Mondglanz als Schlichterin zwischen Gerasimern und Flüchtlingen nicht mehr zur Verfügung steht, lässt Probleme erwarten.

Falls die Helden nicht selbst anbieten, etwas zur Klärung der Lage beizutragen, bemerkt Silberhaar, dass ihn nach den Erlebnissen der Helden die Abwesenheit von Mondglanz doch ziemlich beunruhigen würde und man versuchen sollte, Licht in diese Angelegenheiten zu bringen. Er fügt hinzu, dass Mondglanz überhaupt ein wenig merkwürdig gewesen sei in der letzten Zeit, und dass er sich Sorgen mache, allerdings gar nicht recht wisse, was man da tun könne. Er habe aber Vertrauen, dass so erfahrene und weit herumgekommene Leute wie die Helden die richtigen seien, um 'so etwas' in die Hand zu nehmen. Folgende Informationen können die Helden von Silberhaar noch bekommen:

- Er kann grundlegende Informationen über Mondglanz geben, wie etwa, dass sie seit 21 Jahren Leiterin der Schule ist und von der vorherigen elfischen Leiterin *Duridanya Lerchenliebe* zur Nachfolgerin bestimmt worden war. In den letzten Monaten hatte sie allerdings wenig Zeit für die Belange der Akademie – die Gründe dafür kennt er nicht.
- Silberhaar weiß kaum Bescheid über die Konflikte innerhalb von Gerasim und mit den Flüchtlingen. Sein Gedächtnis ist nicht mehr das Beste, und er konzentriert seine verbliebenen Geisteskräfte ganz und gar auf den Betrieb der Magierakademie. Da der Kontakt zwischen den Gerasimern und der *Schule des direkten Weges* in den letzten Jahrzehnten immer mehr abgenommen hat, hat Silberhaar so gut wie keine Verbindungen mehr zu den Elfen der Siedlung.
- Als mögliche Ansprechpartner für Nachforschungen über Mondglanz nennt Silberhaar die drei anderen Lehrenden der Akademie (siehe Seite 22 und 46), aber er könne sich auch vorstellen, dass Mondglanz unter den Schülern und Schülerinnen Vertraute gehabt haben könnte. Zum Beispiel könnten die Helden direkt einmal die junge *Tasja* fragen, die hier im Haus, in einem Raum, der als Bibliothek und Scriptorium genutzt wird, Schreibarbeiten erledigt.



DIE 'ZAUBERKRÄFTE DER NATUR'

Folgen die Helden diesem Hinweis, treffen sie im Scriptorium auf Tasja, ein 16-jähriges Mädchen mit streng geflochtenen braunen Haaren, ernstem Gesicht und pummeliger Figur, die gerade eine Abschrift vom Original der *Zauberkräfte der Natur – Die Magie der Nichtmenschen* von Tamara von Gerasim anfertigt. Der auch als *Reisebericht der Tamara* bekannte 300-seitige Foliant, das mit Abstand bedeutendste Buch der kleinen Gerasimer Bibliothek, enthält eine längere Abhandlung über die Zauberkräfte und die Zauberlieder der Wald- und Firnelfen sowie über nivesischen Schamanismus und Naturgeister. Das Buch gilt als erste vollständige Erwähnung der Firnelfenmagie. Entsprechend bewanderte Heldenmagier wissen, dass das Buch die Thesen der Zauber ABVENENUM, ATTRIBUTO, AEOLITUS, BLITZ DICH FIND, FLIM FLAM, BLICK IN DIE GEDANKEN, SOMNIGRAVIS und UNITATIO in gildenmagischer Repräsentation sowie Hinweise auf eine Reihe weiterer Zauber elfischen Ursprungs enthält (Genauerer siehe Die magische Bibliothek).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der illustrierte Originalband ist sorgsam auf einer Unterlage aus weichem Wildleder gebettet und wird von Tasja nicht mit den Händen, sondern nur mit einem flachen, länglichen Stäbchen aus Mammuton umgeblättert, während sie selbst konzentriert und akribisch den Text auf lose Pergamentseiten überträgt, die später zu einem neuen Buch gebunden werden sollen.

UNTERWEGS IN GERASIM

Die Helden werden nun vermutlich die nächsten Tage in Gerasim verbringen. Dabei ist es nicht notwendig, dass sie alle Zeit in die Suche nach Mondglanz stecken, auch wenn es natürlich wünschenswert ist, dass sie sich in Gerasim umsehen und -hören und dabei sowohl auf die sich verschärfenden Konflikte zwischen Menschen und Elfen stoßen als auch Hinweise zu Mondglanz' Vorhaben finden.

Zu diesem Zweck sollten Sie, wann immer die Helden in Gerasim unterwegs sind, kleine Szenen einstreuen, die das Leben der Einwohner und ihre Probleme verdeutlichen. Solche Szenen und Gestaltungsbausteine, die eher allgemeine Hinweise zu geben vermögen, sind in diesem Abschnitt aufgelistet – Szenen, die unbedingt stattfinden sollten, sind mit dem Hinweis *obligatorisch* gekennzeichnet. Ziehen Sie dabei auch die Beschreibung Gerasims im Anhang auf Seite 42 heran.

ALLGEMEINES

WIEDERERKENNUNGSEFFEKTE

Bedenken Sie, dass die Helden bereits einmal in Gerasim waren und hier sicher auch mit dem einen oder der anderen gesprochen haben. Lassen Sie Personen, bei denen es naheliegend erscheint, dass die Helden ihnen bereits begegnet sind, entsprechend reagieren (*Jasinde*, die Wirtin der *Waldesruh* gehört dazu, ebenso wie vielleicht einer der Handwerker, wenn die Helden etwas auszubessern hatten, und Travia- oder Hesinde-gläubige Helden haben wahrscheinlich den entsprechenden Tempel besucht).

HERBSTSTIMMUNG

Streuen Sie während des Aufenthalts der Helden in Gerasim gelegentlich das Fortschreiten der herbstlichen Jahreszeit ein: Die Kronen der Bäume kleiden sich zunehmend in prächtiges Gelb, Rot und Braun, und ein kühler Hauch lässt die ersten Blätter zu Boden wehen. Ständig präsent ist das Rauschen des Nordwindes in den Wipfeln, und wenn es regnet, dann sind viele Wege Gerasims schlammig (einige sind jedoch auch von einem dichten Blätterdach geschützt). Die Gerasimer bereiten sich bereits auf den Winter vor: Feuerholz wird in großen

INFORMATIONEN ÜBER MONDGLANZ EICHENFELD

Auf ihre Frage nach Mondglanz antwortet das Mädchen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Frau Eichenfeld hat mir vor etwa zwei Monden die Aufgabe erteilt, diese Abschrift anzufertigen. Sie betraut mich des Öfteren mit verschiedenen Arbeiten, aber in der letzten Zeit hat sie nur selten mit mir gesprochen.

Auch Unterrichtsstunden hat sie kaum noch gegeben; das ist sehr schade, denn bei ihr ist es immer am interessantesten – aber sie ist ja auch eine richtige Elfe!

Warum sie nur noch so wenig Zeit für die Akademie und die Schüler hat, das weiß ich auch nicht."

Tasja glaubt nicht, dass Mondglanz tatsächlich verschwunden ist, sie kann jedoch nach kurzen Nachdenken bestätigen, dass sie die Akademieleiterin nunmehr seit etwa zwei Wochen gar nicht mehr gesehen hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Ihr ist doch hoffentlich nichts zugestoßen?" meint sie dann beunruhigt und schaut euch an. "Aber wer kann einer Elfe denn schon etwas anhaben", setzt sie hinzu und bekommt einen schwärmerischen Gesichtsausdruck.

Mengen gesammelt, Schweine werden geschlachtet und Schinken geräuchert, Obst eingelagert oder Ähnliches.

DIE SCHULE DES DIREKTEWEGES

Die ungewöhnliche Magierakademie wird von den Menschen allgemein als positiver Bestandteil der Stadt wahrgenommen, man habe keinen Ärger mit den Magiern, sie seien eigentlich immer freundlich und umgänglich mit den anderen Bewohnern. (Die Tatsache, dass der Unterricht oft auf dem *Platz der Verständigung* abgehalten wird und das Fehlen eines echten Akademiegebäudes trägt tatsächlich stark dazu bei, dass die Zauberschule als alltägliche Erscheinung akzeptiert wird.) Wenn es Streit zwischen Menschen und Elfen in der Stadt gibt, sind es oft die Zauberer, die sich für eine Schlichtung einsetzen.

Zuweilen hat die Akademie merkwürdige Gäste: An die Magier mit ihren edlen Gewändern und wichtigem Gehabe sei man ja gewöhnt, aber bisweilen lehren auch andere Personen für eine Zeit an der Akademie, grimmige Waldmänner mit zotteligem Haar und brennendem Blick oder auch stolze, schöne Frauen, die von Katzen oder gar Eulentieren begleitet werden.

MENSCHEN UND ELFEN

GEMEINSAMER ALLTAG

Trotz der Entfremdung können die Helden hin und wieder erleben, wie Menschen und Elfen im Alltag zusammenarbeiten: Weber und Holzschnitzerinnen, Kürschnerinnen und Werkzeugmacher tauschen zuweilen Wissen und Ideen aus. Wo Wohnbäume und Blockhütten in direkter Nachbarschaft stehen, wird manchmal zusammen gekocht und gegessen, und die Elfen kümmern sich um die Pflege von in menschliche Behausungen integrierten Pflanzen.

Auch viele Halbelfen und richtige Mischfamilien gibt es, wobei gerade diese sich sowohl von den Elfen als auch von den Menschen immer stärker ausgegrenzt und sogar offen angefeindet sehen. Die Helden werden gerade hier gern als Gäste willkommen geheißen und können

vielleicht bei einer üppigen Mahlzeit eine elfisch-menschliche Großfamilie kennenlernen.

Die Verständigungssprache in Gerasim ist Garethi, nur hin und wieder sprechen die Menschen die Elfen in deren Sprache Isdira an, was vor allem darin seinen Grund hat, dass die Elfen ihre eigene melodische Sprache nicht gern aus dem Munde der – aus ihrer Sicht – so unmusikalischen und des zweistimmigen Sprechens unfähigen Menschen hören.

DER KLETTERBAUM

An den menschlichen und elfischen Kindern der Siedlung können Sie ist eine gute Art des Zusammenleben sichtbar machen, denn sie machen seltener als ihre Eltern Unterschiede zwischen den Völkern. So haben Elfenkinder sich einen jüngeren Ahorn ausgesucht, den sie selbst mittels HASELBUSCH zu einem Kletterbaum geformt haben. Die Helden können das Spiel im gemütlichen Nest in der Krone beobachten, an dem auch Halbelfen und Menschenkinder beteiligt sind. Als ein Menschenkind herunterfällt und sich leicht verletzt, wird es selbstverständlich von den jungen Elfen geheilt, ein andermal balgen sie sich auf dem Boden herum, und das Menschenkind gewinnt aufgrund seiner größeren Körperkraft.

ABERGLAUBE UND VERSCHWÖRUNGSANGST

Hin und wieder begegnet man auch in Gerasim dem typischen Aberglauben über Elfen ("wenn ein Elfeinem tief in die Augen blickt, kann er einem die Seele rauben", "die Elfen beobachten die Menschen ständig durch die Augen von Tieren"), von dem man annehmen sollte, dass zumindest die Gerasimer es besser wissen. Aber auch Verschwörungsgänge machen die Runde: "Die Elfen sprechen mit den Tieren im Wald und warnen sie, wenn eine menschliche Jägerin sich nähert, das sieht man schon daran, dass die Elfen immer erfolgreicher auf der Jagd sind als wir." "Die Elfen machen, dass überall Unkraut, Dornenhecken und Rankenpflanzen wachsen, und bald wird die ganze Stadt davon überwuchert sein."

ALTE RECHTE

Die Helden bekommen ein erregtes Gespräch zwischen einem Mann namens *Firutin* und dem Korbflechter *Branok* mit: Die Elfen würden *Firutin* vorwerfen, er hätte einen Vertrag gebrochen, indem er an einer bestimmten Stelle im Oblomon seine Reusen ausgelegt hätte. Der Mann erregt sich, er wisse nicht, was für ein Vertrag das sein solle und überhaupt würden diese götterverachtenden Spitzzöhren sich sowieso aufführen als wären sie die Herrscher über die Welt: "Was bilden die sich eigentlich ein, wir Menschen müssen besser darauf achten, unsere Rechte zu wahren!"

Die Männer könnten Gelehrte oder Autorität ausstrahlende Helden um Hilfe und Vermittlung bitten, wenn diese genauer nachfragen.

DÜNGER FÜR DIE ROSEN

Eine dicke Frau mit zornesrotem Kopf kippt ein Stückweit ab vom Weg einen großen Kübel stinkender Jauche unter einen elfischen Wohnbaum, wobei sie wütend ruft: "Dünger für die Rosen!" Die elfischen Bewohner des Baums beobachten sie besorgt von oben, ohne jedoch einzugreifen. Die Helden können erfahren, dass die Nachbarin an jener Stelle einen großen Rosenstock aus dem Boden gerissen hatte, dessen starke Ranken ihre Blockhütte überwucherten. Die Elfen hätten sich daraufhin aufgebracht bei Mondglanz Eichenfeld beschwert.

SICH ZURÜCKZIEHENDE ELFEN

Wenn die Helden sich in die äußeren Bereiche im Norden und Süden der Siedlung begeben, die vor allem von Elfen bewohnt werden, können sie die Abschottungstendenzen der Waldelfen an der Lage und dem Aufbau ihrer Behausungen erkennen: Es scheint schwierig, überhaupt Wege in diese Gebiete zu finden. Immer wieder versperrt dichtes Gebüsch den Weg und die Sicht. Die Wohnbäume sind zumeist mit dichten Ranken umwoben, und sollten die Helden sich dort zu weit vor-

wagen, können sie sogar die unangenehme Bekanntschaft mit *Waldweben* (eine kaum wahrnehmbare, netzartig verzweigte Flechte, deren ungemein feine Adern mit einem klebrigen Sekret überzogen sind, siehe ZBA 272) oder *Seidelbast* (ein Strauch, dessen Berührung bei allen Rassen außer Elfen einen juckenden Hautausschlag auslöst, siehe ZBA 202) machen.

Einige der derart zurückgezogen lebenden Elfen hegen mittlerweile fast Hass auf die Menschen, die ihnen einen Teil ihres Elfseins genommen haben.

EIN MISSLIEBIGER BEOBSACHTER (OBLIGATORISCH)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr schlendert gerade an einem großen Ahorn vorbei, dessen Blätter bereits eine auffällige Rotfärbung angenommen haben. Wie aus Gewohnheit suchen eure Blicke im Geäst des Baumes nach den typischen Anzeichen für ein elfisches Baumhaus – als schwarze Elfenaugen die euren treffen. Ohne jede Regung, aber mit einem deutlichen Ausdruck des Misstrauens und der Abneigung mustert euch der Elf, dessen dunkelgrüne Kleidung zwischen den roten Blättern des Ahorn hindurchschimmert. Schnell senkt ihr die Blicke und entfernt euch – ihr seid hier nicht erwünscht und kaum geduldet, das spürt ihr genau.

Der Elf im Baum ist *Neldoriel Pfeile-im-Dunkeln* (siehe Seite 46), der das "Herumschnüffeln" der Helden in Gerasim argwöhnisch beobachtet, denn er fürchtet, dass jede Veränderung in der Siedlung die Gerasimer Elfen dem Schicksal Oblomas nur näher bringen kann.

EIN VERLASSENES BAUMHAUS

Ein Baumhaus, das die Helden näher unter die Lupe nehmen, finden sie verlassen vor, wovon vor allem die ersten gefallenen Herbstblätter künden, die hier und da in der Baumwohnung verstreut liegen. Die elfischen Bewohner haben nur wenig von ihrer Habe mitgenommen, als sie Gerasim still und unbemerkt für immer verließen.

UMGANG MIT DEN FLÜCHTLINGEN

FLÜCHTLINGSHILFE

Der Travia-Geweihte *Aidin Brinvard* macht mit einem Handkarren eine Runde in der Stadt, um bei den Gerasimern Lebensmittel, Decken, Kleider und Werkzeug für die Flüchtlinge zu sammeln. Während die meisten Menschen recht freigebig sind, reagieren die Elfen häufig reserviert und sind offenbar nicht willens, Opfer für die Neuankömmlinge zu erbringen, was den Geweihten sichtlich erregt. Er wagt es aber nicht, seine Stimme zu einer predigenden Bitte um Mitleid zu erheben – vielleicht sind die Helden hier beherzter.

GOLDSUCHER IN DER WALDESRUH

Als die Helden selbst gerade ins Gasthaus *Waldesruh* einkehren, werden sie Zeugen, wie drei bereits deutlich angetrunkene Goldsucher nach immer mehr Hochprozentigem verlangen und beginnen, die anderen Gäste anzupöbeln. Die Helden können der Wirtin *Jasinde* helfen, die Trunkenbolde vor die Tür zu setzen, wo diese einen grölenden Gesang auf die Schönheit Gerasims und die reichen Goldvorkommen des Gerasimer Oblomons anstimmen, die nur darauf warten, gehoben zu werden. Seinen Höhepunkt findet das Lied in einer wenig schmeichelhaften Beschreibung der hiesigen Elfen als "zahme Langohren", die einem "wie die Karnickel aus der Hand fressen" und die fantastische Liebesdienste erfüllen, wenn man sie nur "hinter den Ohren krault".

Jasinde und den Gerasimern ist dieses Verhalten sichtlich peinlich, und auch einige Elfen bleiben etwas entfernt stehen und würden die ungehobelten Gesellen wohl durch ihre kalten Blicke zum Schweigen bringen, wenn diese nicht schon zu betrunken wären, um diese zu bemerken.

Danach erzählt Jasinde den Helden wehmütig von den Tagen ihrer Kindheit, in denen die Idylle hier in Gerasim noch ungetrübt war von Streit zwischen Elfen und Menschen. Auch Oblarasim, so berichtet sie, war damals nur eine friedliche norbardische Handelsniederlassung, wo man Tauschgeschäfte mit den Auelfen tätigte. Seit aber irgendwann vor etwa 25 Götterläufen im mittleren Oblomon Gold gefunden wurde und sich ganze Heerscharen von skrupellosen Gesellen dort niederließen, die auf sagenhafte Goldfunde hofften, ist die Siedlung zu einem üblen Ort verkommen. Nun scheint auch in Gerasim der gute Wille von Elfen und Menschen, friedlich miteinander zu leben, immer mehr zu schwinden, was Jasinde sehr bedauert. Sie kann auch einige Vermutungen darüber anstellen, was der Grund für die Entfremdung ist (vergleiche dazu den Abschnitt **Die aktuelle Situation in Gerasim**, Seite 16).

ORLAN VON ELENVINA (OBLIGATORISCH)

Etwa zwei Tage, nachdem die Helden nach Gerasim zurückgekommen sind, erreicht auch *Orlan von Elenvina* (siehe Seite 47) mit seinem Leibdiener *Thallion* und dem Söldner *Radumar* die Siedlung. Orlan

quartiert sich in der *Waldesruh* ein und beginnt sofort damit, vorsichtige Beobachtungen nach Hinweisen auf dubiose elfische Umtriebe anzustellen. Er kommt bald zu dem Schluss, dass hier Menschen unter dem verderbten Einfluss der götterlosen und im Umgang mit Magie unverantwortlichen Elfen zu leiden haben und dass die erwartete Ankunft des verdächtigen Golodion Seemond nichts Gutes erwarten lässt. Die Helden können dem Weißmagier in der Herberge *Waldesruh*, aber auch beim Umherwandern in der Siedlung begegnen, wo er von dem schüchternen Thallion begleitet wird, der ihm im Wesentlichen seine Utensilien (Zauberstab, Bannschwert, zwei schwere Zauberbücher und eine Robe zum Wechseln hinterher trägt). Radumar hält sich meist in der *Waldesruh* auf und knüpft dabei Kontakte zu den Goldsuchern. Sollten die Helden das Gespräch mit Orlan suchen, schweigt er über seine eigenen Ziele (er lügt jedoch nicht, sondern erwidert höchstens barsch, dass das niemanden etwas angeht) und versucht stattdessen, die Helden vorsichtig auszufragen: Er will wissen, was sie hier machen, wie sie über die Elfen denken und ob sie sich vielleicht als Verbündete eignen. Er schreckt dabei auch vor einem BLICK IN DIE GEDANKEN nicht zurück.

NACHFORSCHUNGEN

Die Helden sollten bei ihren Erkundigungen in der Stadt mit möglichst vielen Personen in Kontakt kommen, denn aufgrund dieser Begegnungen und Gespräche sollen sie später jene Menschen auswählen, die am Salasandra teilnehmen werden. Bedenken Sie dies bei den Begegnungen immer schon und flechten Sie möglichst jene Informationen mit ein, die für die Entscheidung später relevant werden. Orientieren Sie sich dabei an den Hinweisen zu den einzelnen Personen im **Anhang** sowie im Abschnitt **Die Beteiligten**, Seite 36.

Vorweggenommen werden kann, dass niemand außer Gerwulf davon weiß, dass Golodion Seemond nach Gerasim kommen will, um hier ein neues magisches Bild anzufertigen.

ZUM UMGANG MIT MEISTERPERSONEN

Das Abenteuer stellt eine recht große Anzahl von Meisterpersonen vor, mit denen die Helden in Kontakt treten können. Keinesfalls *müssen* Sie alle diese Personen auch tatsächlich einführen – beschränken Sie sich auf eine Anzahl, die Sie und Ihre Spieler gut überblicken können und machen Sie falls nötig Informationen, die das Abenteuer verschiedenen Personen zuschreibt, durch nur eine zugänglich. Außer den Hauptpersonen Golodion Seemond, Mondglanz Eichenfeld, Calaya Nebelried, Orlan von Elenvina, Haldan und Raugund sind vor allem noch zwei bis vier weitere Gerasimer von größerer Bedeutung, die am Salasandra teilnehmen sollen.

ÜBER MONDGLANZ EICHENFELD

Allgemeine Informationen, die man bei Bewohnern der Stadt über Mondglanz erfahren kann:

- Mondglanz Eichenfeld scheint in der Stadt keine Verwandtschaft und keine engen Freunde zu haben, dafür wird sie aber in der ganzen Siedlung respektiert. Meist ist sie mit den Angelegenheiten um die Akademie beschäftigt, aber auch für die Verständigung und das friedliche Zusammenleben von Menschen und Elfen setzt sie sich stark ein.
- Anders als ihre Vorgängerin *Duridanya Lerchenliebe*, die eine Art Magokratin in Gerasim gewesen ist, war Mondglanz immer zurückhaltender damit, sich offensiv und direkt in die Belange des Zusammenlebens einzumischen.
- Immer wieder gibt es Gerüchte, Mondglanz würde wieder zu ihrer waldelfischen Sippe zurückkehren, aber "da ist wohl nichts dran, denn

solche Gerüchte gibt es schon seit Jahren, und bisher ist sie ja wohl noch da. Obwohl ich auch gehört habe, dass sie in letzter Zeit oft unterwegs ist." "Eigentlich wäre es schon schade, wenn Mondglanz die Stadt tatsächlich verlassen würde, mit der kann man gut auskommen, die ist nicht so herablassend ist wie viele andere Elfen hier." "Ja, sie hat sich immer sehr eingesetzt, wenn es Streitigkeiten zwischen Menschen und Elfen gegeben hat – was man von Silberhaar zumindest in der letzten Zeit nicht gerade sagen kann, aber der wird eben auch langsam alt."

● In Bezug auf die Flüchtlinge ist es wohl ihr zu verdanken, dass die Heimatlosen in ihrem Lager bisher unbehelligt von den Gerasimer Elfen geblieben sind. "Da soll es ja zugehen (bedeutungsvoller Blick) ... Also wenn wir hier Bäume abhacken täten, das würde uns aber gar nicht gut bekommen." "Ich hoffe mal, dass Mondglanz bald wieder kommt, diese Goldsucher werden immer unverschämter, da muss man endlich mal eine dauerhafte Lösung finden."

DIE BIBLIOTHEK DER AKADEMIE

Suchen die Helden in der kleinen Bibliothek gezielt nach Hinweisen oder wollen sie sich allgemein über die Geschichte Gerasims und der Akademie informieren, können Sie ihnen die entsprechenden Informationen über die Historie der Stadt zugänglich machen (siehe Seite 42).

In der fantasievoll illustrierten Chronik der Akademie finden die Helden – neben einem langen Kapitel über die Gründerin Tamara und ihre Forschungsreisen sowie einer Liste mit allen bisherigen Leiterinnen und Leitern der Schule – einen wichtigen Hinweis auf Calaya und die Dryade: Dort wird häufig auf den besonderen Charakter der Schule hingewiesen, der durch die doppelte Leitung mit einer elfischen und einer menschlichen Spektabilität gewahrt wird. In diesem Zusammenhang wird mehrmals auf die erste elfische Leiterin Calaya Nebelried verwiesen, die die Schule in dieser Hinsicht stark geprägt und die Verständigung zwischen Menschen und Elfen zum wichtigen Anliegen gemacht hatte.

Neben dem Eintrag zu Calaya (sie wurde 693 BF neben einem gewissen Magister Torre Alwinen erste Leiterin der Schule, bis sie um 720 ihr Amt wieder abgab, danach wird sie nicht mehr erwähnt) finden die Helden eine kunstvolle Miniatur, die zwei Elfen unter einem Baum mit weit ausladender Krone darstellt: Beide sind etwa gleich groß, die schlanke Gestalt und die spitzen Ohren sind deutlich herausgestellt. Die eine hat jedoch hellgraues Haar (Calaya), die andere dagegen dun-

kelgrüne Locken, und sie hält eine übergroße Dolde mit Ebereschenbeeren in der Hand. Diese zweite Figur stellt in Wirklichkeit die Dryade Nianalyndir dar, mit der Calaya damals eng verbunden war – die Darstellung des Miniaturmalers mag hier auf künstlerische Freiheit oder auch eine Verwechslung zurückgehen.

In dem Eintrag befindet sich ein Verweis auf eine Sammlung von Gesprächen zwischen Calaya und (vor allem) Torre Alwinnen, die die Helden einsehen können. Calaya macht hier immer wieder deutlich, dass eine Umsetzung elfischer Zauberhandlungen in die Form gildemagischen Spruchgutes (wie Tamara dies in den *Zauberkräften der Natur* geleistet hatte) noch lange nicht bedeutet, elfische Magie und alles, was damit an Erleben und Weltsicht eng verbunden ist, auch tatsächlich *verstehen* zu können (siehe auch Seite 5).

DIE LEHRENDEN DER AKADEMIE

Von Angehörigen der Akademie – Lehrenden wie Lernenden – können die Helden erfahren, dass Mondglanz Eichenfeld in der letzten Zeit (seit nunmehr knapp einem halben Jahr) zunehmend weniger am normalen Betrieb der Schule beteiligt war. Nur noch selten hatte sie Lehrstunden gehalten und die Geschäfte, mit denen eine Akademieleiterin eben belastet ist, vernachlässigt. Sie schien oft ihren eigenen Angelegenheiten nachgegangen zu sein, über die aber niemand Näheres weiß.

Von Lehrenden und Lernenden zog sie sich zurück, wirkte oft abwesend und besorgt, manchmal auch resigniert, und gerade die verfahrenere Situation mit den Flüchtlingen schien sie sehr bedrückt zu haben.

FINJA SOMMERWIND

Finja kann den Helden in zweierlei Weise weiterhelfen: Wird sie nach der merkwürdigen Elfe neben Calaya auf der Miniatur gefragt, kann sie mitteilen, dass man sich von einer Fee erzählt, mit der die erste Leiterin befreundet gewesen sei. (Dass diese Dryade in einem Baum hier in Gerasim lebte und noch immer lebt, weiß sie aber nicht.)

Auf Nachfragen erklärt Finja sich bereit, die Helden zu Mondglanz' Wohnbaum zu führen (zur Not weist sie auch selbst darauf hin, sich dort vielleicht einmal umzusehen).

HILBERTO CASTELLANI-THALIYIN

Der Magier hat persönlich nicht viel mit Mondglanz zu tun und hält sich eher an Silberhaar als die 'eigentliche' Spektabilität der Schule; die Elfe, die nicht einmal eine Magierinnenausbildung genossen hat, kann er nicht ganz ernst nehmen. Über ihren Verbleib weiß er nichts, aber er äußert leichten Ärger darüber, dass die Elfe einfach verschwindet wie es ihr gefällt und die Angelegenheiten der Schule sich selbst überlässt.

JYLANI VON NORBURG

Es ist nicht leicht, mit der schweigsamen Magierin ins Gespräch zu kommen. Wenn sie aber eine echte Sorge der Helden in Bezug auf Mondglanz bemerkt, wird sie zugänglicher. Sie ist beunruhigt über das Verschwinden der Elfe, glaubt aber, dass die Leiterin wieder auftauchen und gute Gründe für ihre Abwesenheit haben wird.

Auch Jylani kann die Helden zum Wohnbaum der Akademieleiterin führen: Sie zögert zunächst, war aber selbst noch nie dort und nimmt das Anliegen der Helden letztendlich als Vorwand.

WEITERE BEWOHNER GERASIMS

AIDIN BRINVAR, GEWEIHTER DER TRAVIA

Der Geweihte kennt Mondglanz persönlich kaum, schätzt aber ihr beständiges Bemühen für ein gutes Zusammenleben zwischen Menschen und Elfen in Gerasim, das auch ihm selber sehr wichtig ist. Allerdings "ist es oft schwer, mit den Elfen zu reden, deren Motive man nicht immer versteht". Gerade Mondglanz' Engagement für die Flüchtlinge zollt er Respekt. Auch Aidin würde die Flüchtlinge aufnehmen

und zürnt den Elfen, die das Schicksal der Heimatlosen nicht zu kümmern scheint. Er bemüht sich, zumindest den Kranken und Kindern mit dem Nötigsten zu helfen, auch wenn die Mittel des Tempels begrenzt sind. Allerdings wird er von einigen traviagläubigen Gerasimern regelmäßig unterstützt.

ELYSIA VINCETTA, GEWEIHTE DER HESINDE

Die Geweihte, die wegen ihres Interesses am Elfenvolk aus dem fernen Horasreich gekommen war, um die Leitung des hiesigen Tempels zu übernehmen, ist vor allem an 'theoretischen' Forschungen über das 'Schöne Volk' interessiert und weniger an den profanen Unstimmigkeiten, die es zwischen Menschen und Elfen zuweilen in der Stadt gibt. Zu Mondglanz steht sie in einem losen, aber freundschaftlichen Kontakt, aber auch ihre Gespräche mit der Elfe sind in letzter Zeit seltener geworden.

Elysia kann die Helden bei Bedarf auf die Chronik der Akademie und die "interessante Lektüre" der Sammlung der Gespräche zwischen Calaya und Magister Alwinnen aufmerksam machen, die sie selbst ausführlich studiert habe.

Über den Hesinde-Tempel können Sie den Helden auch die Zitate aus der Einleitung zugänglich machen.

HALDAN, SPRECHER DER FLÜCHTLINGE

Haldan sieht in Mondglanz die einzige reale Hoffnung, die die Flüchtlinge hier in Gerasim haben, denn nur sie kann auch mit den ablehnenden Gerasimern Elfen verhandeln. Dass auch sie, die selbst eine Elfe ist, bisher noch nichts weiter erreicht hat als die Duldung der Flüchtlinge außerhalb der Siedlung, macht ihm deutlich, wie ernst die Lage ist. Er hat Mondglanz mehrmals angeboten, sie zu unterstützen, wenn es irgendwie möglich sei, aber sie habe zunächst allein mit den Elfen sprechen wollen und angedeutet, dass es später einmal vielleicht eine wichtige Aufgabe für Haldan geben könnte. Was das sei, habe sie aber nicht verraten.

DARIALA SONNENTANZ

Die aufgeschlossene Elfe, die die Helden bereits kennengelernt haben, betrachtet Mondglanz' Weg als Leiterin einer menschlichen Magierschule mit Unverständnis, steht ihr selbst aber nicht ablehnend gegenüber. Manche der Elfen hat Mondglanz' Einsatz für die Flüchtlinge sogar gegen die Akademieleiterin aufgebracht, Dariala allerdings empfindet eher Mitleid mit den Heimatlosen und wünscht sich eine friedliche Lösung, fürchtet aber auch Zustände wie in Oblarasim.

Dariala kann den Helden auch noch Hinweise zu den Ereignissen am Selserbach geben: Sie zeigt sich selbst ein wenig erschrocken über dieses vergleichsweise radikale Vorgehen der Waldelfen und bestätigt mögliche Vermutungen Silberhaars zum Ablauf der Begegnung. Dariala sagt, dass solches Verhalten eher von den Elfen der Salamandersteine bekannt sei, die oftmals keinerlei Eindringlinge dulden, kann aber selbst nur vermuten, dass möglicherweise die Flüchtlinge die Ursache für den Sinneswandel der eigentlich recht toleranten Elfen der Umgebung sind.

Von Dariala können die Helden an Gerwulf verwiesen werden. Die Elfe schätzt den Kräutersammler und weiß, dass Mondglanz gerade in der letzten Zeit häufiger mit ihm zu tun hatte.

GERWULF, DER KRÄUTERSAMMLER

Möglicherweise müssen die Helden mehrere Versuche unternehmen, bis sie Gerwulf an seiner kleinen Hütte nahe am Oblomon-Ufer antreffen (siehe Seite 44), denn der Kräutersammler ist oft in der Umgebung unterwegs.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich findet ihr ihn auf einer Weide über dem Wasser des Flusses sitzen und eine Melodie pfeifen, die gar nicht recht zu

dem untersetzten Mann mit den leicht verfilzten Haaren passen will, denn sie mutet wie ein verträumtes, irgendwie sehnsuchtsvolles elfisches Lied an.

Sobald er euch bemerkt, bricht die Melodie jedoch ab, und ein mürrischer, abweisender Ausdruck nimmt auf seinem Gesicht Gestalt an.

Gerwulf ist ein Einzelgänger, der sich Fremden gegenüber schroff und schweigsam gibt und nur langsam 'auftaut'. Deshalb meint er zunächst:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Frau Mondglanz is in ihren eigenen Dingen unterwegs, und die gehn niemanden was an. Mich auch nich, und ich schnüffel nich in den Sachen andrer Leute rum, und wenn Frau Mondglanz kein'm was erzählt, dann is das eben so. Aber ihr könnt ja mal versuch'n, mit ihrem Freund dem Baumgeist zu reden, hehe ..."

Gerwulf weiß über die Dryade Bescheid, sagt das Letzte aber eher, um die Helden zu foppen. Dringen sie deswegen näher in ihn, meint er nur: "Baumgeist? Ja, glaubt ihr das nich, wo's hier so viele Bäume gibt? Aber ich will nix gesacht haben."

Gerwulf wird etwas gesprächiger, wenn er erfährt, dass es die Helden waren, die die kranke Nelle zu Dariala gebracht haben, für die er verschiedene teilweise seltene Heilkräuter besorgt hatte, und erkundigt sich nach dem Befinden des Kindes.

Besonders hellhörig wird Gerwulf, wenn die Helden das Thema auf die Zutaten für Golodions magisches Bild bringen – denn tatsächlich hatte Mondglanz ihn gebeten, Golodion bei der Herstellung der Farben zur Hand zu gehen, sobald dieser in Gerasim ankommen sollte. Genauer weiß Gerwulf allerdings auch nicht über das Bild. Die Helden können ihm die Zutaten anvertrauen, damit er sich vorläufig weiter darum kümmert.

MONDGLANZ' WOHNBAUM

Früher oder später sollten die Helden Mondglanz' Wohnbaum einen Besuch abstatten (helfen Sie wenn nötig durch Finja Sommerwind oder Jylani von Norburg nach). Der waldelfische Wohnbaum liegt nicht weit vom *Platz der Verständigung* entfernt. Die Buche scheint schon einige hundert Jahre alt zu sein, und im Vergleich zu ihrer weit ausladenden Krone sieht die nach waldelfischer Art geformte Behausung fast unscheinbar aus. Mondglanz wohnt hier alleine, ebenso wie vor mehr als dreihundert Jahren ihre Mutter Calaya Nebellied, die das Heim einst formte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein schmaler, gewundener Steig, aus lebenden Ästen geformt, führt in die Krone des Baumes hinauf, in der im unteren Teil des Geästes rings um den Stamm ein einziges Zimmer angelegt ist. Dieses ist zu großen Teilen nach außen hin durch Wände aus Zweigen und ein dichtes Geflecht aus Efeu abgeschirmt, an der dem Wind

abgewandten Seite jedoch – zumindest jetzt im Sommer – balkontartig offen. Das Dach besteht ebenfalls aus Astwerk und dichtem Pflanzengeflecht. Fast karg würde diese Behausung wirken, in der es kaum nennenswerte Einrichtungsgegenstände gibt, wären da nicht die reichen Verzierungen an fast allen größeren Ästen in der Wohnung, die Beerenstände, Blütendolden, Zweige und Blätter der Eberesche darstellen.

Wie Schnitzereien wirken diese Ornamente, aber es lassen sich keine Spuren von Werkzeuggebrauch erkennen, denn nach waldelfischer Art wurden diese Verzierungen von Calaya mittels HASELBUSCH in das lebende Holz eingearbeitet, die sich auch an Gebrauchsgegenständen wie Bechern und Schalen finden. Kennt sich ein Held mit den Möglichkeiten der Holzbearbeitung durch diesen Zauber aus, kann er erkennen, dass diese Ornamente schon recht alt sind, denn sie stammen aus der Zeit, als die Dryade Nianalyndir, die in einer Eberesche im nördlichen Teil der Stadt lebte und heute noch immer lebt, Calayas Geliebte war – was der Grund für ihre Liebe zu dieser Baumart ist.

Wenn die Spieler sich nicht selbst daran erinnern, dass sie solche Verzierungen schon einmal auf der Flöte im Beutel des jungen Rikku gesehen haben, können Sie mit Hilfe von Klugheits- oder Intuitions-Proben nachhelfen und sie darauf hinweisen. Mehr über die Bedeutung der Flöte werden die Helden erst von der Dryade Nianalyndir erfahren (siehe Seite 25), doch wenn die Helden aufgrund ihrer Entdeckungen hier bereits nach der Flöte suchen wollen, können Sie den Abschnitt **Die Suche nach der Flöte** (Seite 25) auch vorziehen.

Schauen sich die Helden etwas genauer in der Behausung um, werden sie bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe darauf aufmerksam, dass einzelne Gegenstände sich offenbar nicht an ihrem Platz befinden – eine hölzerne Schale liegt auf dem Boden, und auf einer Ablage sind die oberen Bauschgewänder in Unordnung, während die unteren ordentlich gefaltet liegen – ein Hinweis darauf, dass hier offenbar jemand Unbefugtes eingedrungen war (nämlich Rikku Ulmensen, der dabei auch die kostbar aussehende Flöte mitgenommen hat).

DIE EBERESCHENDOLDE

Auf dem Rand des runden, mit weichen Decken aus Bausch ausgelegten Schlafnestes finden die Helden eine frische Ebereschendolde mit zwei Dutzend rostroter Beeren daran, die aussieht, als habe sie jemand dort sorgfältig platziert. Eine *Pflanzenkunde*-Probe +2 legt nahe, dass die Dolde noch nicht länger als einen Tag vom Baum abgetrennt sein kann. Wenn sie die Dolde noch genauer in Augenschein nehmen, können die Helden erkennen, dass sie weder wie abgeschnitten noch abgerissen aussieht, sondern vielmehr, als wäre das Ende nach dem Abtrennen ganz natürlich verwachsen.

Die Ebereschenbeeren hat die Dryade Nianalyndir als Zeichen hingelegt, als sie vor kurzem hier nach Mondglanz geschaut hat (nachdem sie sie auf magischem Wege von ihrem Baum abgetrennt hatte). Die Beeren weisen eine ganz leichte magische Reststrahlung auf, die mit einem gelungenen ODEM +5 zu erkennen ist. Ein ANALYS +10 offenbart einem entsprechend kundigen Zauberer, dass es sich bei dieser Reststrahlung um Feenmagie handelt.

DER ANGRIFF AUF DIE DRYADE

DIE DRYADE

In einer alten Eberesche im nordöstlichen Teil der Stadt lebt eine Dryade, *Nianalyndir* mit Namen (eine Beschreibung finden Sie auf Seite 48). Zu der Zeit, als Calaya Nebellied Leiterin der *Schule des direkten Weges* war, war die Dryade ihre Geliebte, und auch heute verbindet beide noch ein enges Band. Auch die Dryade soll eine wichtige Rolle im großen Salasandra spielen, denn sie wird dafür verantwortlich sein,

Golodions Bild, das er auf den Stamm ihres Baumes malen wird, gleichsam in den Baum aufzunehmen, so dass es nicht durch Wind und Wetter zerstört wird und seine Magie erst zur Wirkung gelangen kann. Danach soll die Dryade die Hüterin des Bildes sein.

Von den Bewohnern Gerasims wissen einige Elfen von der Dryade, insbesondere jene, die nahe bei ihrem Baum wohnen, sowie Gerwulf, der Kräutersammler und natürlich Mondglanz Eichenfeld.

Wenn die Helden sich aufgrund der auffälligen Ebereschenzweigungen in Mondglanz' Behausung auf die Suche nach einer besonderen Eberesche in der Stadt machen, können sie der Dryade schon begegnen, bevor sie diese schließlich vor dem Angriff des Weißmagiers, der sie für einen üblen Waldgeist hält, beschützen müssen.

Nianalyndirs Baum ist zwar nicht die einzige Eberesche in Gerasim, aber die wenigen anderen Bäume dieser Art sind noch sehr jung und wirken in keiner Weise besonders.

UNTERSUCHUNG DER EBERESCHE

Wenn sie den Baum einmal gefunden haben, werden *pflanzenkundige* Helden kaum Zweifel haben, dass es mit ihm etwas wirklich Besonderes auf sich hat: Ebereschen werden normalerweise nicht älter als 150 Jahre, diese hier scheint aber mindestens 500 Götterläufe zu zählen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr Stamm mit der kaum zerfurchten, grauen Rinde ist so dick, dass es wohl dreier Personen bedarf, um ihn umfassen zu können. Die Krone ist nicht so hoch wie die der anderen Bäume in der Nähe, aber dennoch weit ausladend und verzweigt, und es scheint, als würden jene einen respektvollen Abstand halten, um der Eberesche nicht das Sonnenlicht abzuschneiden. Fast im Überfluss finden sich überall zwischen den gefiederten Blättern volle, schwere Dolden mit den reifen, rostroten Vogelbeeren.



● 0 bis 3 ZfP*: Eine fremdartige Form von Magie scheint hier zu wirken. Nur Zauberkundige, die schon einmal Feenmagie mittels ANALYS beobachten konnten, werden hier Parallelen ziehen können. Merkmal oder Repräsentation sind nicht genau zu bestimmen. Allenfalls ein Zauberer, dem der HASELBUSCH vertraut ist, kann hier vage Ähnlichkeiten erkennen.

● ab 4 ZfP*: Zauberkundige, die Erfahrung mit Feenwesen und deren Magie haben, können auf eine Dryade schließen, die in dem Baum heimisch ist. Alle anderen erkennen lediglich eine fremde Magieform, die von einem nicht näher zu bestimmenden Astralkorpus auszugehen scheint, der stark mit dem schwächeren magischen Geflecht des Baumes verbunden ist und auf den Baum 'abfärbt'.

Haben die Helden erahnt oder erkannt, was es mit dem Baum auf sich hat, können sie seine Bewohnerin herauszulocken versuchen. Dies funktioniert sowohl durch profane Anrede, als auch mit elfischer Verständigungsmagie (GEDANKENBILDER), in beiden Fällen allerdings nur dann, wenn die Helden es entweder verstehen, die Neugierde der Dryade zu wecken, Besorgnis bezüglich Mondglanz äußern oder den Namen Calaya Nebellied erwähnen. Gelingt es den Helden, mit der Dryade jetzt schon in Kontakt zu treten, kann sie ihnen jene Dinge erzählen, die im Abschnitt Nach dem Angriff auf Seite 25 beschrieben sind.

Abschnitt Nach dem Angriff auf Seite 25 beschrieben sind.

DER WEIßMAGIER

Orlan von Elenvina hatte beim Umherwandern in Gerasim zufällig beobachtet, wie die Dryade ihren Baum verließ, um sich zu Mondglanz' Wohnbaum zu begeben.

Der Weißmagier, der sich mit Feenwesen nicht auskennt, hielt die Dryade für einen wilden Waldgeist, der Übel sät. Dass der 'Baumgeist' dabei mit den dubiosen und götterlosen Elfen im Bunde ist, ist für Orlan keine Frage – und das verschlechterte Verhältnis der 'Stadtbewohner' zu 'diesen Elfen' deutet ja geradezu auf eine 'subversive Malinfluenz' zum Schaden der Menschen hin. Orlan beschließt deshalb, den Geist 'auszutreiben'.

DIE AUSTREIBUNG DES BAUMGEISTES

Zu einem dramaturgisch günstigen Zeitpunkt – also wenn die Helden entweder schon mit der Dryade in Kontakt gestanden haben oder über ihre Nachforschungen nicht mehr viel weiteres erfahren können – versucht Orlan von Elenvina die 'Austreibung' der Dryade. Richten Sie es so ein, dass die Helden den Schauplatz betreten, wenn Orlan schon mit seinem Tun begonnen hat: Entweder haben sich die Helden selbst gerade mit der Dryade verständigt, sie wieder verlassen und hören nun verdächtige Geräusche und die Rufe des Magus, sie kommen 'zufällig' in der Gegend vorbei, oder aber sie verfolgen vielleicht gar den Weißmagier, weil sie dessen heimliches Beobachten und seine Fragen verdächtig fanden.

Wenn die Helden sich nähern, können zumindest die intuitiv begabten unter ihnen (IN 14 oder höher) erahnen, dass irgendeine Art von Zauber diesen Baum umgibt, der allerdings zunächst nicht näher zu bestimmen ist.

MAGISCHE ANALYSE

Ein ODEM ARCANUM offenbart Folgendes, die Probe ist um 2 Punkte erleichtert:

- 0 bis 2 ZfP*: Der Baum ist in irgendeiner Form magisch.
- ab 3 ZfP*: Die Magie scheint nicht besonders stark zu sein, an einigen Stellen ist die magische Aura stärker, an anderen kaum vorhanden.
- ab 7 ZfP*: Die Stellen, an denen die magische Aura lokalisiert ist, lassen sich genauer erkennen: Eine Stelle im oberen Bereich des Stammes scheint am stärksten zu strahlen. An einigen anderen kleineren Stellen – insbesondere an Ästen oben in der Krone und an mehreren Beerendolden – gibt es schwächere Stellen, insgesamt aber scheint den Baum ein ganz leichter Schleier von Kraft zu umgeben.
- ab 12 ZfP*: Die Magie ist sehr organisch, scheint mit der weltlichen Form des Baumes eng verwoben zu sein. Welcher Art die Magie ist, lässt sich allerdings nicht erkennen, auch die Wirkungen der Magie lassen sich nicht einschätzen.

Der ANALYS ARCANSTRUKTUR (gleichfalls der BLICK DER WEBERIN) kann folgendes zeigen, wobei die Probe aufgrund der Fremdartigkeit der wirkenden Magie um 6 Punkte erschwert ist:

Orlan Plan ist es, dem 'wilden Waldgeist' direkt mit einem PENTAGRAMMA zu Leibe zu rücken. Einer Dryade kann dieser Zauber zwar nichts anhaben, da sie kein 'Sphärenwesen' im Sinne des Zaubers ist, aber das weiß Orlan nicht, da er kein genaues Wissen über Art und Wesen des 'Baumgeistes' besitzt. Er zeichnet also ein Pentagramm um ihren Baum herum und beginnt mit dem Zauber, während sein Diener Thallion etwas abseits wartet, um Orlan gegebenenfalls weitere Hilfsmittel zu reichen. Zunächst wird äußerlich nicht viel geschehen, bis Orlan langsam gewahr wird, dass der Zauber nicht die Wirkung zeigt, die er erwartet hatte und nun beginnt, die Dryade anzurufen. Er glaubt zu diesem Zeitpunkt noch, dass der Baum, in dem sie sich versteckt hält, ihr Schutz vor der Austreibung gewährt und will sie nun dort herauslocken.

AUFTRITT DER HELDEN

Das ist der richtige Zeitpunkt für die Helden, auf dem Schauplatz zu erscheinen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euch bietet sich ein merkwürdiges Bild: Der Magus steht mit dem Rücken zu euch in einem roten, mit zahlreichen arkanen Zeichen bestickten Gewand vor der Eberesche. In der rechten Hand hält er seinen Magierstab, in der linken ein kurzes, reich verziertes Schwert, beides reckt er beschwörend in Richtung des Baumes. Um diesen herum ist mit Kreidestaub ein Pentagramm gezogen. Was hat er bloß vor, fragt ihr euch gerade, als der Magier die Stimme erhebt:

"Komm heraus, du wildes Unwesen! Stell dich der mir gegebenen Macht gegen das Böse und Unheilge! Du wirst mir nicht widerstehen! Ich werde deinem üblen Treiben ein Ende machen!"

Diese Rede scheint Wirkung zu zeigen, denn mit einem Mal erscheint vorsichtig und verunsichert in den unteren Ästen ein Gesicht – aber es ist nicht das Gesicht eines Elfen oder eines Menschen, auch wenn es Ähnlichkeit mit beiden besitzt. Schmal wie das eines Kindes, mit fremdartigen Zügen und einer Haut, die von der grauen, seidenmatten Rinde der es umgebenden Äste kaum zu unterscheiden ist. Und dort, wo man die Haare des Wesens vermuten würde, erkennt ihr nur gefiederte Blätter.

Große Augen von einer undefinierbaren Farbe blicken scheu und ängstlich auf den Mann, der nun mit seinen beschwörenden Gesten fortfährt.

Beobachten die Helden zunächst die Szene nur, fährt Orlan mit seinen herausfordernden Reden fort und droht schließlich, da er langsam daran zweifelt, dass der Bannspruch hier seine Wirkung tun wird: "Du willst dich mir nicht stellen? Dann sollst du das reinigende Feuer zu schmecken bekommen, du wilder Waldgeist!"

DIE SUCHE NACH DER FLÖTE

Die Helden ahnen nun vermutlich, wo diese Flöte sich im Moment befindet: bei Rikku, der sie aus Mondglanz' Baumwohnung gestohlen hat. Auf dem Weg zum Flüchtlingslager kommt den Helden ein Handelszug aus Riva entgegen, der hier in Gerasim Station machen will. Rikku ist jedoch im Flüchtlingslager nicht aufzutreiben (hier kann es abermals zu Rangeleien mit den Goldsuchern kommen, die den Helden für ein paar Münzen frei erfundene Informationen geben wollen). Die Helden finden Rikku schließlich am *Platz der Verständigung*, wo er gerade versucht, den Rivaner Händlern, die auf dem Weg ins Bornland sind, Mondglanz' Flöte zu verkaufen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Händler haben ihre Karren kaum auf dem *Platz der Verständigung* aufgestellt, als bereits ein reger Andrang herrscht: Kinder

Wenn die Helden jetzt nicht eingreifen, wird Orlan sich bereit machen, einen IGNIFAXIUS auf jene Stelle des Baumes zu schleudern, an der er das Gesicht der Dryade als letztes erblickt hat. Dass dies verheerende Folgen für die Dryade und den Baum haben würde, steht außer Frage.

Regeltechnisch verwendet Orlan die Zauber-Modifikation zur Verlängerung der Zauberdauer, damit ihm der Zauber sicher gelingt. Dies gibt den Helden 4 Kampfunden Zeit, anhand der Zaubergeste (er hebt die rechte Hand zur linken Schulter, bevor er schließlich ruckartig mit Zeige- und Mittelfinger auf den Baum deuten wird) zu erkennen, was Orlan vorhat (*Magiekunde*-Probe +4, wer den Zauber selbst beherrscht, muss keine Probe ablegen) und noch rechtzeitig zu reagieren.

Wie die Helden hier eingreifen wollen, ist ganz Ihren Spielern überlassen. Orlan teilt ihnen im Brustton der Überzeugung mit, dass er diesen 'bösen Baumgeist' hier aufgespürt habe, der ohne Zweifel Übel unter die menschlichen Bewohner dieser Stadt sät und dass die Helden ihn jetzt bei seinem göttergefälligen Werk bitte nicht weiter stören mögen. Greifen sie den Magus an, teleportiert er sich zunächst einige Schritte außer Reichweite und redet noch einmal beschwörend auf die Helden ein, um sie zu überzeugen, dass sie im Irrtum sind. Wenn Orlan merkt, dass er die Konfrontation nicht gewinnen kann, verschwindet er mittels TRANSVERSALIS.

NACH DEM ANGRIFF

Der Dryade ist nicht entgangen, dass die Helden sie gerettet haben, sie kommt aus ihrem Baum hervor (siehe auch die Beschreibung Nianalyndirs auf Seite 48) und bedankt sich etwas vorsichtig, aber sichtlich erleichtert bei ihnen. Nianalyndir versteht es zwar, sich in der menschlichen Sprache auszudrücken, aber ihre Wortwahl ebenso wie der Klang ihrer Stimme sind fremdartig – den Elfen nicht unähnlich, aber bei ihr hört man nicht den typischen zweistimmigen Untergrund, dafür aber etwas wie das Klingen von Musik vermischt mit einem Geräusch wie leiser Wind in den gefiederten Blättern der Eberesche.

INFORMATIONEN DER DRYADE

Nianalyndir kann den Helden von Calaya und ihrer einstigen Liebe erzählen, sowie davon, dass Calaya und Mondglanz "ein großes Geheimnis vorbereiten". Nur Stück für Stück rückt sie damit heraus, dass sie ein Bild zeichnen wollen, dessen Hüterin sie selbst sein soll. Welche weitere Funktion dieses Bild haben soll, dafür hat Nianalyndir sich nie wirklich interessiert – für sie ist vor allem von Belang, was mit ihrem Baum geschehen und welche neue Aufgabe sie selbst erhalten soll. Außerdem verrät sie ihnen, dass Mondglanz eine Flöte besitzt, die Nianalyndir einst für Calaya aus dem Holz ihrer Eberesche geformt hat und mit deren Klang man Mondglanz eine Nachricht senden oder sie herbeirufen könne.

versuchen neugierig einen Blick auf die Waren zu erhaschen, und manche der Einheimischen begrüßen Bekannte unter den Händlern. Dazwischen könnt ihr tatsächlich Rikku erspähen, der nervös um die Karren herumschleicht und versucht, den Beutel mit der Flöte vor den Blicken der Gerasimer zu verbergen.

Gehen Sie davon aus, dass Rikku die Helden (vielleicht auch nur durch Zufall) bemerkt. Gerade wenn diese bei ihrer ersten Begegnung bereits Fragen nach der Flöte gestellt haben, packt ihn nun Panik, und er entwischt wieselflink zwischen Menschen, Karren und aufgeregten Zugtieren in den Wald hinter der *Waldesruh*. Die Helden müssen sich erst einmal selbst durch das Chaos rangeln und Rikku dann unter den Bäumen aufspüren.

DURCHS GEÄST

Insenieren sie eine Verfolgungsjagd durch den nördlichen Bereich der Siedlung – Rikku versteht es ausgezeichnet, sich hinter Büschen und Farnen zu verstecken, Haken um Bäume zu schlagen, sich an Efeu-ranken über Hindernisse zu schwingen, flink wie ein Eichhörnchen in die Kronen der Bäume zu klettern und von den Elfen angelegte Brücken zur weiteren Flucht zu nutzen. Von Schweinen aufgewühlter Waldboden kann für die Helden zur Stolperfalle werden, die Schweine selbst den Weg versperren, die Verfolgung von Baum zu Baum erfordert erschwerte *Klettern*-Proben und ab und an sogar einmal einen waghalsigen Sprung von einem Baum zum anderen.

Wenn die Helden Rikku schließlich stellen, versucht er noch, sich mit seinem Messer zu verteidigen (AT 14, PA 12, 1W TP), ergibt sich aber bald der Übermacht der Helden, die ihm seinen Beutel samt Flöte abnehmen können. Die Flöte ist aus hellem Holz gefertigt und mit zierlichen Schnitzereien ganz ähnlich wie in Mondglanz' Behausung verziert. Eine magische Analyse ergibt, dass eine nicht näher zu bestimmende elfische Verständigungszauberei auf dem Instrument liegt.

DAS SPIEL AUF DER FLÖTE

Die Helden haben nun mehrere Möglichkeiten, Mondglanz herbeizurufen. Wenn sich ein musikalischer Held in der Gruppe befindet, kann

er versuchen, eigenständig eine Melodie aus dem zu formen, was die Helden bereits über Mondglanz erfahren haben und mit diesem Bild einen 'Ruf' an sie verbinden. Ebenfalls könnte der Held die Erlebnisse der Gruppe bis zu diesem Zeitpunkt in musikalischen Bildern darzustellen versuchen, um Mondglanz auf diese Weise zu erreichen. Lassen Sie den Helden eine entsprechend erschwerte *Musizieren*-Probe würfeln, honorieren Sie aber in jedem Fall gute Ideen und eine rollenspielerische Darstellung.

Gerade wenn die Helden musikalisch weniger begabt sind, können sie auch die Dryade um Rat fragen, die ihnen eine Melodie vorsingt, die sie selbst dann auf der Flöte nachspielen müssen (was nur eine einfache *Musizieren*-Probe erfordert).

Vielleicht erinnert sich ja auch ein Held an jene Melodie, die der Gerwulf vor sich hingepiffen hat, als die Helden ihn an seiner Hütte trafen: Fragen die Helden nach, erfahren sie, dass Mondglanz dieses Lied manchmal gespielt hat, während sie hier irgendwo allein am Wasser saß. Auch diese Melodie können die Helden spielen, um Mondglanz herbeizurufen.

Sobald Mondglanz die Nachricht empfängt (was die Helden allerdings selbst nicht erkennen können), macht sie sich nun mit Hilfe des Zaubers WEISSE MÄHN auf den Weg nach Gerasim und kommt dort am nächsten Tag an.

Die Eskalation

Kurze Zeit bevor Mondglanz in Gerasim eintrifft, kommt ein großer Teil der Flüchtlinge zum *Platz der Verständigung*, die des Wartens auf eine – von Mondglanz versprochene – Verbesserung ihrer Lage müde geworden sind und ihr Schicksal nun selbst in die Hand nehmen wollen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon von weitem hört ihr die aufgebrachtten Stimmen der Flüchtlinge: "Sie hat uns versprochen, dass sich eine Lösung für uns finden wird – alles leere Worte, um uns hinzuhalten! Unsere Kinder hungern, und wenn wir im Wald nach Nahrung suchen, dann schießen die Elfen mit Pfeilen auf uns. Ihr dagegen lebt ihr in Frieden und Wohlstand und lasst es euch gut gehen!"

Mehr als vier Dutzend Flüchtlinge und Goldsucher haben sich auf dem *Platz der Verständigung* eingefunden, und bald stehen ihnen fast ebenso viele Gerasimer gegenüber. Gerade versucht Haldan mit beschwichtigenden Gesten, die aufgebrachte Rednerin zu beruhigen, eine von Entbehrungen gezeichnete Frau, die ein dreijähriges Kind an der Hand hält. Er sagt nun laut: "Wir wollen nur friedlich leben, wir wollen uns nicht bereichern und niemandem etwas wegnehmen. Wir sind bereit, uns euren Gebräuchen und Gesetzen anzupassen und uns unseren Lebensunterhalt nach euren Sitten und mit unserer Hände Arbeit zu verdienen."

Ihr könnt beobachten, wie Raugund, die etwas abseits im Kreise ihrer Goldsucher an einen Baum gelehnt steht, bei diesen Worten verächtlich schnaubt.

Die Gerasimer – Menschen, einige Halbelfen und Elfen – wirken verunsichert ob dieses plötzlichen Vormarsches der Flüchtlinge. Einer sagt: "Wir können doch wenigstens einige aufnehmen ..." "Aber wen?" fragt die gerade aus Richtung von Silberhaars Haus hinzu geeilte Jylani von Norburg.

Lassen Sie nun den Helden Zeit zum Reagieren. Mit dem Hinweis auf Mondglanz' (vermutliche) baldige Rückkehr können sie einige der Flüchtlinge beruhigen, andere aber werfen Mondglanz weitere falsche Versprechungen und Vertröstungen vor. Die Diskussion sollte ein wenig hin und her gehen, wobei einige der Gerasimer eine Aufnahme der Flüchtlinge ablehnen mit dem Hinweis, dass diese nur Ärger und Zwietracht bringen (dies mit einer Geste in Richtung Raugund und ihrer Gesellen), andere ihr Mitleid zum Ausdruck bringen und Verweise auf

elfischen Unmut mit dem Argument abtun, dass 'die Elfen' sich ja ohnehin kaum noch für die Belange der Stadt zu interessieren scheinen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich meint eine der Halbelfen: "Gerasim kann nicht so viele zusätzliche Menschen aufnehmen und ernähren. Wo und wovon sollten sie sich denn alle neue Häuser bauen?"

Da tritt Raugund vor, nimmt ihre Molokdeschnaja, eine barbarisch anmutende Axt, vom Gürtel und sagt: "Als ob man hier nicht genug Platz schaffen könnte – und Holz gibt es obendrein in Hülle und Fülle." Mit diesen Worten lässt sie die Waffe in weitem Bogen tief in das Holz des nahen Baumes fahren.

Nur einen Wimpernschlag später steckt ein braun gefiederter Pfeil in ihrer Brust, auf den die Goldsucherin ungläubig starrt.

Weitere Pfeile fliegen, teils aus den umliegenden Bäumen, teils aus den hinteren Reihen der Gerasimer, wo sich unbemerkt weitere Elfen eingefunden haben. Die Goldsucher haben sofort ihre Waffen gezückt und greifen die Elfen und Halbelfen in ihrer Nähe an, die ebenso überrascht sind wie alle anderen Umstehenden (Kampfwerte für die Goldsucher finden Sie auf Seite 35).

Die Helden haben Zeit, ihrerseits mit einem Zauber oder ein, zwei Hieben mit der Waffe einzugreifen, dann ist alles schon wieder vorbei, denn die Flüchtlinge ziehen sich zurück, während zwei der Goldsucher eilig ihre schwer verletzte (bei flüchtigem Hinschauen tot erscheinende) Anführerin wegschleppen. Die meisten der Gerasimer bleiben schockiert und wie gelähmt zurück.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein kleines Kind weint irgendwo und will sich nicht beruhigen. Daneben verneht ihr das verzweifelte Schluchzen eines Mannes, der über seine reglos am Boden liegende halbelfische Gefährtin gebeugt ist. Herbstblätter und Gras färben sich rot, wo sie niedergestreckt wurde.

Ein hochgewachsener schwarzhaariger Elf, der ganz in dunkles Grün gekleidet ist und euch vage bekannt vorkommt, zieht einen rot gefiederten Pfeil aus der tödlichen Halswunde eines Goldsuchers und verschwindet mit hartem, kaltem Gesichtsausdruck zwischen den Bäumen.

Der grünekleidete Elf ist *Neldoriel Pfeile-im-Dunkeln*, den die Helden bereits aus einer kurzen Begegnung kennen (siehe *Ein missliebiger Beobachter*, Seite 20).

Der kurze Kampf hat Opfer auf allen Seiten gefordert. Sieben Goldsucher sowie drei Flüchtlinge, die nicht zu Raugunds Bande gehören, sind durch elfische Pfeile getötet worden, aber auch mehrere der Gerasimer Elfen und Halbelfen haben durch die Goldsucher schwere oder tödliche Wunden davongetragen. Auch Jylani von Norburg wurde von einem Wurfbolch niedergestreckt, als sie herbeistürzte, um die Kämpfenden aufzuhalten. Sie kann durch den Einsatz der Helden gerettet werden. Kurz darauf kehrt Finja Sommerwind mit einer Schar ihrer Schüler zum *Platz der Verständigung* zurück, die sich nun ebenfalls um die Verwundeten kümmern.

MONDGLANZ EICHENFELD

Nur kurze Zeit später, während die Helden noch die Verwundeten versorgen oder die verängstigten Gerasimer beruhigen, kommt Mondglanz Eichenfeld auf dem *Platz der Verständigung* an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr werdet abgelenkt von einer Reiterin, die sich im Galopp von Westen her dem Ort des Unglücks nähert. Das Weiß ihres Pferdes ist so strahlend als wäre es einem Traum entsprungen und will so gar nicht zu der immer noch von Entsetzen und Verzweiflung geprägten Atmosphäre um euch her passen. Erst als das Tier mitten auf dem *Platz der Verständigung* anhält, erkennt ihr, dass es weder Sattel noch Zaumzeug trägt. Schon ist seine Reiterin herunter gesprungen, Tränen stehen in ihrem schönen, elfischen Gesicht. Die weißblonden Haare liegen vom Wind verwirbelt um ihre Schultern, und der Blick ihrer smaragdgrünen Augen fällt auf euch, als sie fassungslos fragt: "Was ist hier geschehen?"

Eine ausführliche Beschreibung von Mondglanz Eichenfeld finden Sie auf Seite 45: *Mondglanz Eichenfeld im Anhang*. Die Helden können sich nun mit Mondglanz bekannt machen und ihr berichten, was in der Zeit ihrer Abwesenheit vorgefallen ist. Mondglanz bedankt sich bei den Helden und beteuert, dass sie in ihrer Schuld stehe und dass die Helden ihr einen Dienst erwiesen haben, dessen Tragweite sie noch gar nicht abschätzen können. Dann erzählt sie von Calayas Vorhaben (siehe Seite 6); darüber, was genau im Salasandra geschehen soll und auch, was die konkrete Macht des Bildes sein wird, ist sie sich aber noch wenig im Klaren, doch sie vertraut ihrer Mutter und Freundin, dass sich letztlich alles fügen wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dann blickt Mondglanz euch lange nachdenklich und fast ein wenig prüfend aus ihren leuchtend grünen Augen an, bis sie fort-

fährt: "Dies alles ist dringlicher denn je, denn nur noch das Salasandra kann die fatale Entwicklung hier in Gerasim aufhalten und dafür sorgen, dass Menschen und Elfen wieder willens sind, einander zu verstehen. Und doch scheint dieses Ziel nun fast unerreichbar, denn die Elfen, bei denen ich zusammen mit Calaya in der letzten Zeit um Mithilfe geworben habe, verweigern fast allesamt ihre Unterstützung. Sie haben gesagt, dass Calaya und ich nicht für die Menschen sprechen und für ihren guten Willen bürgen könnten.

Ich glaube, das einzige, was sie noch umstimmen könnte, sind Menschen, die bereit wären, selbst mit den Elfen zu sprechen und für unser Anliegen einzutreten."

Mondglanz bittet die Helden, sie dabei zu unterstützen, die Waldelfen für Calayas Vorhaben zu gewinnen. Zu diesem Zweck sollen sie einen Versammlungsplatz in der Nähe aufsuchen, wo sie mit den Elfen sprechen können.

Mondglanz kann die Helden dabei begleiten oder in Gerasim bleiben – ganz wie die Spieler oder Sie als Spielleiter das wünschen. Ein Grund für Mondglanz, in Gerasim zu bleiben, ist die angespannte Lage nach der Eskalation auf dem *Platz der Verständigung*. Alternativ würde sie die Stadt mit der Begründung verlassen, dass durch den (vermutlichen) Tod der Anführerin der Goldsucher und den Schock, der auf allen Beteiligten liegt, zunächst keine weiteren Ereignisse wie das gerade Erlebte zu befürchten sind.

HINTER DEN KULISSEN

Während die Helden zum Versammlungsplatz der Elfen aufbrechen, hat sich Orlan von Elenvina im Lager der Flüchtlinge eingefunden. Der Weißmagier hat nach seinem gescheiterten Versuch, die Dryade 'auszutreiben' und seiner Flucht vor den Helden keineswegs aufgegeben. Nachdem er in Erfahrung gebracht hat, was auf dem *Platz der Verständigung* geschehen ist, fasst er den Plan, sich der Goldsucher als Schergen zu bemächtigen, um die 'üblen Umtriebe' in der Stadt doch noch aufzuhalten. Denn das Handeln Raugunds und ihrer Gesellen zeigt ihm, dass diese für ein hartes Durchgreifen zu haben und bereit sind, handfest gegen die 'verderbten Spitzohren' vorzugehen. Orlan heilt die schwer verletzte Raugund auf magischem Wege, stachelt den Hass der Goldsucher und einiger Flüchtlinge auf die Elfen weiter an und bietet Raugund die Zusammenarbeit an.

Falls Mondglanz Eichenfeld die Helden nicht begleitet, sondern in Gerasim bleibt, erfährt sie deshalb nichts von dieser neuen Allianz, weil sie sich nach dem Ereignis auf dem *Platz der Verständigung* zunächst um die Gerasimer Menschen und Elfen bemüht.

KAPITEL IV: DER RAT DER ELFEN

MADAYAS TRAUM

Der Versammlungsplatz liegt etwa zwei Tagesreisen südwestlich von Gerasim. Mondglanz gibt den Helden verschiedene Hinweise zum Weg und meint abschließend: "Ein Führer wird uns/euch zu gegebener Zeit finden."

Was weder Mondglanz noch die anderen Elfen zu diesem Zeitpunkt wissen: Nachdem die Helden sich zu der Lichtung aufgemacht haben, rücken sie in den 'Blick' einer Entität, von der die Elfen der Salaman-

dersteine sagen, dass sie der Grund für das Magiewirken der heutigen Elfen und ihr Leben in der Wirklichkeit ist: die *Träumende Madaya*. Denn als die Elfen "aus dem Licht in die derische Wirklichkeit traten", verloren sie viel von ihrer ursprünglichen zauberischen Macht und mussten sich mit der Verführung dieser Wirklichkeit und ihren Möglichkeiten auseinandersetzen. Es heißt, dass Madaya als einzige jener Elfen, die als erste in die Welt kamen, der Verführung der Wirklichkeit widerstand und ihre eigene Wirklichkeit aufgab, um *als Traum und als*

Träumende weiter zu bestehen – und damit “in die Wahrheit zurück-zukehren”, wie die Elfen der Salamandersteine sagen. Damit ermög-lichte sie allen Elfen, die an ihren Träumen teilhatten, weiter Magie zu wirken – deren Ursprung immer noch die Lichtwelt war, deren Form – nämlich Melodie und Lied – immer noch aus der Lichtwelt stammte, deren konkrete Möglichkeit und Wirklichkeit nun aber in Madayas Träumen bestand.

Madaya beginnt deshalb, Einfluss auf das Geschehen zu nehmen, da die Zusammenkunft auf der Lichtung schicksalsträchtige Bedeutung für die Elfen und ihr Leben und Wirken im neuen Zeitalter haben wird: Die einen werden sich dort für ein Leben in der und für die derische Wirklichkeit entscheiden, die anderen für den Rückzug ins Licht. Beides träumt Madaya, die letzte der Alten, für ihr Volk.

Deshalb befindet sich auch der Versammlungsplatz selbst nun nicht mehr in der derischen Wirklichkeit, sondern in Madayas Träumen – was die sich dort versammelnden Elfen aber allenfalls ahnen, denn für sie gibt es keine nennenswerten Unterschiede auf dem Weg (das gilt auch für Mondglanz, falls sie die Helden begleitet). Die Helden aber haben als Menschen keinen unmittelbaren Zugang zu Madayas Träumen und können nur auf Umwegen dorthin gelangen, indem sie typi-sche schlechte menschliche Eigenschaften (wie Gier und Machtstreben) symbolisch überwinden.

DURCH WÄLDER UND AUE

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Die Landschaft, durch die ihr wandert, besteht zum Teil aus lichen Mischwäldern, in denen vor allem gelbnadelige Lärchen, grau-grüne Föhren und weißstämmige Birken vorherrschen, dazwischen sind aber auch immer wieder Buchen und Ahornbäume zu finden. Ihre Blätter haben sich bereits prachtvoll weinrot, karmesin-rot, goldgelb und leuchtend orange verfärbt. Dazwischen schlän-geln sich gemächliche Wasserläufe dahin. Allenthalben brechen Flussarme aus, werden zu abgeschlossenen Weihern oder versickern in blühendem Moorland.

Eine Vielzahl von Tierstimmen vom Quaken der Frösche bis zum Zirpen von Grillen erfüllt die Aulandschaft. Regenbogenforellen schnellen aus dem Wasser und Reiher stelzen durchs Schilf.

Sogar dem ein oder anderen Ikanaria-Schmetterling (ZBA 116) kann man hier begegnen, der einen Betrachter durch das Farbenspiel seiner Flügel in den Bann zieht.

IN DEN NEBEL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gegen Mittag erreicht ihr ein lichtiges Birkenwäldchen. Knieho-hes, weiches Gras bedeckt den Boden zwischen den schlanken weißen Stämmen. Bis auf den leisen Wind in den Blättern ist kein Geräusch zu vernehmen.

Schweigend und mit einem fast andächtigen Gefühl wandert ihr durch diesen Wald. Fast unbewusst achtet ihr darauf, keine lauten Geräusche zu machen und nicht auf die trockenen Äste zu treten, die verborgen im hohen Gras liegen und die Spinnennetze nicht zu zerstören, in deren taubenetzten filigranen Fäden sich die Son-ne fängt.

Unmerklich mischt sich Nebel zwischen das Gras, kriecht zwi-schen den Birkenstämmen dahin, steigt langsam und stetig höher. Geht ihr überhaupt noch in die richtige Richtung? fragt ihr euch. Was bleibt euch anderes übrig als weiterzugehen? Unsicher und vielleicht gar ängstlich, aber dennoch wie von einem Wunder be-rührt setzt ihr eure Wanderung fort – durch den Nebel, der immer höher steigt.

Bald stellen die Helden fest, dass sie Mondglanz Eichenfeld im Nebel verloren haben (falls diese sie begleitet hat), ebenso einen (halb)elfischen Gefährten, der bei Elfen aufgewachsen ist und sich noch nicht zu weit von seinen elfischen Ursprüngen entfernt hat, denn auch dieser kann Madayas Träume ohne Umweg betreten. Beide werden sie nicht wie-derfinden, so sehr sie sich auch bemühen.

REGELHINWEISE ZU MADAYAS TRÄUMEN

Auch wenn die Helden sich im weitesten Sinne in einer Traum-welt befinden, wird hier bewusst auf ausführliche regeltechnische Festlegungen verzichtet, denn wer oder was Madaya eigentlich ist und welche Fähigkeiten sie besitzt, soll hier weder endgültig geklärt, noch in Regeln abgebildet werden. Die für das Spiel bedeut-samsten Unterschiede zur derischen Wirklichkeit sind:

- Zauber in elfischer Repräsentation sind um 4 Punkte erleich-tert, Zauber anderer Repräsentationen bleiben unmodifiziert – je-doch können Zauber, die nach elfischem Verständnis *zertaubra*, also verderbte und zerstörerischen Zwang ausübende Magie sind (vor allem Dämonenbeschwörungen, viele Beherrschungszauber und barbaradianische Magie), nach Meisterentscheid um bis zu 12 Punkte erschwert werden. Alle Zauber verbrauchen nur zwei Drittel der angegebenen Astralenergie.
- Karmales Wirken ist möglich, jedoch (zusätzlich zu eventuel-len weiteren Modifikationen) prinzipiell um 4 Punkte erschwert.
- Erleiden die Helden Verletzungen, so nehmen sie davon nur zwei Drittel der erlittenen Schadenspunkte mit, wenn sie wieder in die Wirklichkeit zurückkehren.
- Die Regeneration von Lebensenergie verläuft normal, Magie-begabte regenerieren 2 AsP zusätzlich pro Ruhephase.

GIER NACH GOLD

Nach einer Weile entdecken die Helden im Nebel die Quelle eines klei-nen Bächleins, das sich seinen Weg durch das hohe Gras zwischen den Birkenstämmen sucht. In der Richtung, in die der Bach fließt (Süd-westen, wie Helden mit *Richtungssinn* oder *Innerem Kompass* feststel-len können), lichtet sich der Nebel zusehends und löst sich schließlich ganz auf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dann erreicht ihr eine Stelle, wo das Wasser des Bachs sich in einem flachen Becken sammelt, bevor es seinen gemächlichen Weg durch die Au fortsetzt. Das glasklare Wasser und die weißen Kie-sel des Bachbettes laden zum Verweilen ein. Als ihr euch über das Wasser beugt, um eure Flaschen aufzufüllen, fällt euch ein Glit-zeren am Grund des Beckens ins Auge. Und da, etwas verschwom-men, erkennt ihr kleine goldgelbe Klümpchen zwischen den wei-ßen Kiesel.

Ist das tatsächlich...? Ja, das muss Gold sein!

Tatsächlich liegen dort auf dem Grund des Bachbettes kleine Gold-körnchen. Jeder Held, der den Nachteil *Goldgier* besitzt, kann eine um den Wert in der schlechten Eigenschaft erschwerte *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen, um nicht mit Kleidern, Stiefeln und Ausrüstung ins Wasser zu springen. Dieses ist tiefer als es aussieht, nämlich zwischen 3 und 8 Spann und erfrischend kühl. Falls die Helden solch ein glit-zerndes Körnchen an Land bringen, stellen sie fest, dass es sich tat-sächlich um echtes Gold handelt (*Schätzen*- oder *Alchimie*-Probe; alle Helden, die ‘beruflich’ mit Gold oder Edelmetallen zu tun haben, er-kennen das auch ohne Probe).

Allerdings können die Helden ihre Wanderung nur dann fortsetzen, wenn sie nichts von dem Gold mitnehmen, denn dieses symbolisiert in Madayas Träumen die menschliche Gier, die sie alles andere vergessen lässt, sogar Freundschaft, Liebe und Güte. Die Helden haben bereits erfahren, welches Leid die Gier nach Gold beispielsweise in Oblarasim

über Menschen und Elfen gebracht hat – dies kann ihnen in dieser Situation ein Hinweis sein.

Ansonsten gilt:

- Solange die Helden nicht festen Willens sind, der Verlockung des Goldes zu widerstehen, also weiterzuziehen, ohne etwas von den Körnchen mitzunehmen, werden sie diesen Ort nicht verlassen können, selbst wenn sie es versuchen – nach kurzer Zeit kommen sie immer wieder zu dem Bach zurück.
- Zudem wird die Verlockung durch das Gold immer größer (die *Goldgier* jedes Helden steigt pro Spielrunde um einen Punkt, auch wenn ein Charakter diese schlechte Eigenschaft bisher gar nicht besaß; nachdem die Helden diese 'Prüfung' gemeistert haben, gelten wieder die ursprünglichen Werte).
- Auch die Goldkörnerchen selbst scheinen an Größe zuzunehmen, bis die Helden schließlich wachteleigroße Klumpen bergen.
- Das Wasser selbst wird beständig tiefer, so dass bald um die *Goldgier* erschwerte *Schwimmen*-Proben erforderlich sind, um noch bis auf den Grund tauchen und dann mit schweren, goldgefüllten Taschen wieder nach oben schwimmen zu können.
- Auch die Kälte nimmt zu, so dass die Helden schließlich sogar Kälteschaden davontragen können, wenn sie sich länger als ein paar Augenblicke in dem Wasser aufhalten.
- Stacheln Sie des Weiteren die Helden untereinander auf, beispielsweise dadurch, dass einer dem anderen einen besonders dicken Klumpen vor der Nase wegschnappt oder das Gold zunehmend weniger wird und Streit ausbricht (berücksichtigen Sie schlechte Eigenschaften der Helden, die die Auseinandersetzung anheizen können). Auch wenn die Helden versuchen, gerecht zu teilen, wird wundersamerweise immer einer mehr haben als die anderen.
- Ob auf dem rollenspielerischen oder regeltechnischen Wege: Nur mit festem Willen (zum Beispiel *Selbstbeherrschungs*-Proben) können die Helden sich der Verlockung entziehen und goldgierige Gefährten durch (eventuell um deren *Goldgier* erschwerte) *Überzeugen*-Proben, Liturgien (ASCANDEARS HINGABE, RAHJAS FREIHEIT, als 'Fessel' gilt die Gier nach Gold, SEGEN DER HEILIGEN NOIONA) oder Zauber (BANNBALADIN, WIDERWILLE UNGEMACH, auch der ZAGIBU UBIGAZ tut seine Wirkung) ebenfalls dazu bringen.

DIE KRONE DES ANFÜHRERS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Wald um euch wird dichter, immer wieder versperren mächtige Schwarztannen den Blick auf den Himmel, und bald habt ihr das Gefühl, euch gründlich verirrt zu haben.

[Lassen Sie nun *Orientierungs*-Proben würfeln und fahren Sie dann an den Helden mit dem besten Ergebnis gewandt fort:]

Du bist Dir fast sicher, dass dort, wo der große graue Findling aus dem bemoosten Waldboden ragt, eurer Weg liegt. Als ihr näher herankommt, entdeckt ihr einen merkwürdigen Gegenstand auf dem Stein liegen: Ein rundes Geflecht aus Ahornblättern, das wie eine natürliche Krone aussieht. Es scheint fast, als wolle euch hier jemand einen Hinweis auf den weiteren Weg geben.

Stecken Sie nun allen Spielern einen vorbereiteten Zettel zu oder bitten Sie sie einzeln aus dem Raum und teilen Sie ihnen mit, warum gerade ihr Held das Gefühl hat, der richtige Träger für die Krone und damit der Führer der Gruppe auf dem weiteren Weg zu sein. Bei einem Adligen oder allgemein dem Helden mit dem höchsten Sozialstatus können Sie an sein standesgemäßes Recht appellieren, eine Kriegerin führt die Gruppe vielleicht gewohnheitsmäßig in schwierigen, unübersichtlichen Situationen an, ein Zauberer sollte die Krone deshalb tragen, weil diese ganz sicher das Ergebnis magischen Wirkens ist (Hellsichtmagie bestätigt das), und eine Jägerin oder Waldläuferin eignet sich am besten als Führerin in der umliegenden Wildnis. Stellen Sie jedem Spieler die Situation so dar, wie sein Held sie unter dem Einfluss von Madayas Traum sieht, der hier an das menschliche

Streben nach Macht über andere in den Helden appellieren möchte, damit sie dieses schließlich symbolisch überwinden. Helfen sie gegebenenfalls durch das Anspielen von entsprechenden Charakterzügen oder geeigneten schlechten Eigenschaften nach.

- Verlassen die Helden den Stein ohne die Krone, kommen sie immer wieder hierher zurück.

- Setzt einer der Helden die Krone auf und will die Gruppe anführen, ohne dass die anderen sie ihm sofort wieder streitig machen, so findet er sich plötzlich allein im Wald wieder, von den Gefährten ist nichts zu sehen oder zu hören. Setzt er seinen Weg daraufhin allein fort, verirrt er sich vollends, sucht er nach den anderen, findet er sie nach einer Weile in der Nähe des Findlings wieder.

- Die Lösung der Situation: Die Krone besteht aus genau so vielen Blättern, wie Helden hier in Madayas Träumen sind. Das sollten Sie den Helden aber erst mitteilen, wenn sie sich ganz gezielt nach der Anzahl der Blätter erkundigen oder die Krone genau untersuchen (zur Not können sie mit Proben auf Intuition oder *Sinnenschärfe* nachhelfen).

- Wenn jeder der Helden eins der Blätter an sich nimmt (die Zweige, die das Geflecht zusammengehalten haben, fallen dabei auf den Boden und treiben sofort neue Wurzeln), können sie den Ort gemeinsam verlassen – mit der sicheren Intuition, in welcher Richtung ihr weiterer Weg liegt.

WEITERE SZENEN

Gestalten Sie, wenn Sie mögen, weitere (oder alternative) Szenen, die auch nur die schlechten Eigenschaften einzelner Helden ansprechen können. Als solche können dabei nicht nur Charakterzüge gelten, die als regeltechnische Nachteile auf dem Heldenbogen aufgeführt sind, sondern auch solche, die sich lediglich im Rollenspiel des Helden bemerkbar machen. Gut geeignet sind vor allem Neugier und Forschungsdrang, Brutalität, Neid, Jähzorn und Hochmut.

DER SPIEGEL DER WAHRHEIT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich dämmt es, und das volle Madamal geht auf. Ihr kommt in Wälder, wo die Bäume alt und urig wirken und habt das Gefühl, Atem und Herzpochen hinter jedem Baum, in jedem Gesträuch, unter jedem Blatt zu spüren.

Ihr sucht nach einem Rastplatz für die Nacht. Ein stiller Weiher, in dem sich das Mondlicht spiegelt, lädt zum Verweilen ein. Als ihr näher tretet, blicken euch eure Spiegelbilder im Wasser an, als hätten sie euch bereits erwartet.

Das Folgende sollten Sie am besten mit jedem Spieler einzeln durchspielen, denn auch ihre Helden müssen hier allein ihre Wahl treffen. Das Bild, das jeder Held im Wasser erblickt, spiegelt nicht nur sein Äußeres, sondern lässt ihn darin auch sein Inneres, seinen Charakter und seine Persönlichkeit erkennen – im Guten wie im Schlechten. Vor allem solche Eigenschaften, die der Held an sich selbst nicht leiden kann, vermeint er in seinem Spiegelbild zu sehen. Nachdem er das Bild eine Weile betrachtet hat, bemerkt er, dass sein Gegenüber aus Mondlicht in der rechten Hand das Ahornblatt hält, das aus der 'Krone des Anführers' stammt. Dann verändert sich das Spiegelbild und zeigt sich dem Helden so, wie er sich selbst gerne sehen möchte; nun befindet sich das Ahornblatt in der linken Hand. Das Blatt deutet hier auf die beiden möglichen Wege hin, die der Held nun gehen kann:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du blickst vom Wasser auf und schaust dich um. Deine Gefährten kannst du nirgends entdecken. Der Weiher scheint dir nun kleiner als eben noch und ist von einem undurchdringlich erscheinenden Dickicht umgeben. Nur rechts und links von dir ist jeweils ein dunkle Öffnung zu erkennen, ein natürliches Tor zwischen Bäumen und Büschen.

Der richtige Weg führt nach rechts, denn Madayas Traum beleuchtet hier die Wahrheit und nicht den Schein. Zum Rat der Elfen kann der Held also nur gelangen, wenn er die eigene Selbstverachtung überwindet.

Tritt der Held dagegen durch das linke Tor, wird er von Minute zu Minute stärker von dem zweiten Bild vereinnahmt – und glaubt entweder daran, dass er beim Durchschreiten des Tores alle unangenehmen Eigenschaften verlieren wird oder gar, dass das zweite Bild ihm bereits sein wahres Selbst gezeigt hat und er nun voller Selbstgefälligkeit durch die Welt spazieren kann. In beiden Fällen wird er so lange durch die Wälder irren, bis er den Trug erkennt.

Hinter dem rechten Tor nun erwartet die Helden Folgendes:

VON DEN SALA MANDRA TRÄUMEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du glaubtest, einen offenen Pfad vor dir liegen zu sehen, aber kaum bist du durch die natürliche Öffnung zwischen Büschen und niedrigen Zweigen getreten, verdichtet sich vor dir das Un-

terholz bereits wieder. Du gehst dennoch weiter. Blätter streichen über dein Gesicht, Zweige ziehen und zerren an deiner Kleidung. Mit den Armen versuchst du, das Dickicht wegzudrücken, das sich vor dir aufbaut, doch der Wald scheint dich immer hartnäckiger zu bedrängen. Oder ist das nicht vielmehr ein Umfassen, wie die Blätter über dein Haar streichen und mit ihrem herben, wilden Duft eine vage Sehnsucht wecken und wie die Zweige dich fest und vertraut, aber nicht grob zu berühren scheinen? Der Wind raschelt leise in den Blättern und lockt dich weiter, Farnwedel schmiegen sich sanft an deine Hände, ein Käuzchen grüßt dich aus dem Geäst einer Blautanne, deren Harzduft deine Sinne berauscht. Die *Sala Mandra*, die Ewigen Wälder, die die erste Heimat der Elfen in dieser Welt waren, heißen dich willkommen.

Der Held befindet sich nicht wirklich in den Salamandersteinen, aber Madayas Träume vermitteln ihm hier einen vagen Anklang an diese Wälder, in denen ihre eigene Kraft am stärksten ist. Das 'Träumen von den Ewigen Wäldern' ist damit Madayas Zeichen, dass sie den Helden in ihrem Traum willkommen geheißen hat.

DIE VERHANDLUNGEN

Kurze Zeit später tritt der Held aus dem Dickicht und – obwohl es eben noch Nacht war – ins Licht des Tages hinaus. Auch die anderen Helden treffen fast zeitgleich auf der Lichtung ein. Falls Mondglanz Eichenfeld die Helden begleitet hat, ist sie als einzige bereits anwesend (außerdem möglicherweise ein elfischer Held). Sie zeigt sich erleichtert, dass die Helden sie wiedergefunden haben und ist überrascht, wenn diese ihr erzählen, was sie erlebt haben – denn für Mondglanz gab es keinen Nebel und keine 'Prüfungen'.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr könnt nichts weiter tun als warten. Ein wenig ungeduldig seid ihr – was erwartet euch? Was sollt ihr tun?

Plötzlich nehmt ihr Bewegung um euch herum wahr. Ja, da kommen sie: Von allen Seiten, lautlos und still wie Schatten – oder vielleicht auch wie sich anschleichende Raubkatzen? – nähern sich die Elfen der Lichtung. Schweigend kommen sie heran und lassen sich um euch herum auf dem Gras nieder oder auch auf niedrigen Ästen der umstehenden Bäume.

Ein wenig mulmig wird euch ob der unlesbaren fremdartigen Gesichter und der vielen Augenpaare, die euch ansehen – große, leicht schräge, unergründliche Augen in den sonderbarsten Farben. Saphirblaue, smaragdgrüne, bernsteinfarbene, ja wie von Gold gesprenkelte, amethystviolette und sogar rubinrote sind darunter, aber auch schwarze, dunkelbraune, moosgrüne oder hellgraue. Und in all diesen Augen ist ein Licht, das nicht von dieser Welt zu stammen scheint – und alle blicken sie euch an.

Unnahbar? Feindselig? Erwartungsvoll? Herausfordernd?

ÜBERZEUGUNGSARBEIT

Die Helden müssen nun versuchen, die Elfen davon zu überzeugen, dass Calayas Plan wert ist, durchgeführt zu werden und dass sie stellvertretend für die Menschen Gerasims und alle anderen, die sich ein friedliches und fruchtbares Zusammenleben der beiden Völker wünschen, einzutreten bereit sind. Mondglanz oder Dariale Sonnentanz, die ebenfalls gekommen ist, übersetzt für die Helden (ein menschlicher Held, der des Isdira kundig ist, macht sich übrigens nicht unbedingt Freunde: wenn er die Sprache nicht mindestens mit einem Wert von 11 beherrscht, klingt dies in den Ohren der Elfen so unangenehm, dass sie eine Übersetzung vorziehen).

Wie genau dieses Gespräch ablaufen wird, ist nicht abzusehen, zumal es an den Helden und deren Spielern ist, sich Argumente zu überlegen und auf die Fragen der Elfen zu reagieren.

Die beiden wichtigsten Punkte für die Waldelfen sind zum einen die Erfahrung, dass ihre Versuche, den Menschen aufgrund ihrer eigenen selbstbeschränkten Lebensweise und ihrer tragischen Historie – wie dem Aufstieg und Fall der Hochelfen – Rat und Hilfe zu geben oder vor Fehlern zu warnen, bisher meist arrogant in den Wind geschlagen wurden.

Das zweite Problem ist die *badoc*-Gefahr für alle am Salasandra Beteiligten – eine Gefahr zudem, die niemand, auch nicht Calaya, wirklich abzuschätzen vermag.

HINTERGRUND: BADOC

Das elfische Wort *badoc* ist schwierig zu erklären und kaum zu übersetzen. Manchmal wird es als 'ansteckende Unreinheit' gedeutet oder schlicht mit 'unelfisch' übersetzt. Was *badoc* ist, zieht die Elfen in seinen Bann und zwingt sie, so zu sein, wie es selbst ist. *Badoc* ist damit etwas, was Elfen Angst macht und womit aus ihrer Sicht die Welt der Menschen und ihre Art zu leben untrennbar verbunden ist.

In erster Linie bedeutet *badoc* jedoch, nicht mehr gänzlich *fey* zu sein, sich also von den elfischen Ursprüngen zu entfernen, die außerhalb der derischen Wirklichkeit in der Lichtwelt liegen. *Badoc* zu werden bedeutet, der 'Verführung der Wirklichkeit' nachzugeben, sich selbst an die Welt, an das derische Hier und Jetzt zu binden – diesem damit aber auch ausgeliefert zu sein.

Wann aber ein Elf sich der derischen Wirklichkeit so weit zugewendet hat, dass seine elfischen Brüder und Schwestern ihn als *badoc* bezeichnen, das liegt zunächst im Empfinden der entsprechenden Sippe begründet. Ein Elf, der auf diese Weise aus der Gemeinschaft ausgeschlossen wurde, wird oft zu einem heimatlosen Wanderer, der manchmal alles Elfische verliert.

Einige der anwesenden Elfen waren damals am Selserbach an der 'Einschläferung' der Helden beteiligt, was die Helden anhand der vagen Erinnerung an Valayar Webt-Sternenklang oder der Feder von Ilmarions

Hemd, die sie gefunden haben, schließen können. Sprechen sie die Elfen darauf an, erklären diese unumwunden, was dort geschehen ist.

DIE WORTFÜHRER

Neben den im Folgenden aufgeführten Wortführern können Sie natürlich bei Bedarf auch noch weitere Elfen beschreiben und zur Wort kommen lassen. Orientieren Sie sich dabei auch an den am Salsandra teilnehmenden Elfen (siehe Seite 38).

AILINIEL WIPFELWIND (SIEHE AUCH SEITE 46)

Eine Waldläuferin und Jägerin, die dabei war, als die Helden am Selserbach gestellt wurden und die sie danach noch auf ihrem Weg nach Gerasim heimlich beobachtet hatte (siehe Seite 14).

Erscheinung: Dunkelblondes Haar, moosgrüne Augen, schlichte, waldelefische Lederkleidung.

Zitat: "Wir Elfen töten nur das Jagdwild, und das tun wir, um zu überleben. Und wir töten nie mehr, als wir zum Überleben brauchen. Wir nehmen dem Wald oder der Au nie mehr, als diese geben können ohne Schaden zu nehmen. Wir wahren *nurdra* und *zerza* und achten den ewigen Fluss des Werdens und Vergehens, weil wir wissen, dass niemand sich darüber hinweg setzen darf.

Ihr Menschen aber, ihr nehmt immer mehr, als ihr zum Leben braucht. Ihr nehmt den Wäldern und Auen mehr, als sie geben können. Ihr nehmt uns unseren Lebensraum, ihr achtet unser Leben nicht – ihr tut etwas, das kein Tier tun würde, und auch kein Elf.

Ihr *telora* beachtet *nurdra* und *zerza* nicht. Menschen rufen furchtbare Außerweltwesen, die das Land versehren und die jenseits von *nurdra* und *zerza* sind, und die Zerstörung anrichten, die nicht einfach durch *nurdra* aufgewogen werden kann. Ihr *telora* glaubt, ihr könntet nach Belieben in das Wechselspiel von *nurdra* und *zerza* eingreifen oder euch gar darüber hinwegsetzen. Fragt unsere Schwestern und Brüder der Auen: Sie haben schmerzhaft gelernt, dass genau dies die Möglichkeit der Verführung durch das *dhaza*, das Namenlose ist.

Die Bedingungen des Wechselspiels von *nurdra* und *zerza* anzunehmen ist die einzige Möglichkeit des Schutzes vor dem *dhaza* und den Verheerungen der Außerweltwesen, die es geben kann. Aber werdet ihr *telora* das jemals verstehen und dann auch danach handeln?"

Ailiniels Entscheidung: Ailiniel sollte sich von den Helden überzeugen lassen (und später am Salsandra teilnehmen), zum Beispiel dadurch, dass gerade ein gemeinsamer Kampf von Elfen und Menschen gegen die dämonischen Verheerungen der Borbarad-Kriege und der Heptarchen Erfolg versprechen kann oder dass man es sich zu einfach macht, wenn man mit den Fehlern der Menschen den Rückzug aus den eigenen geliebten Wäldern begründet.

ILMARION KÄVZCHENRUF (SIEHE AUCH SEITE 46)

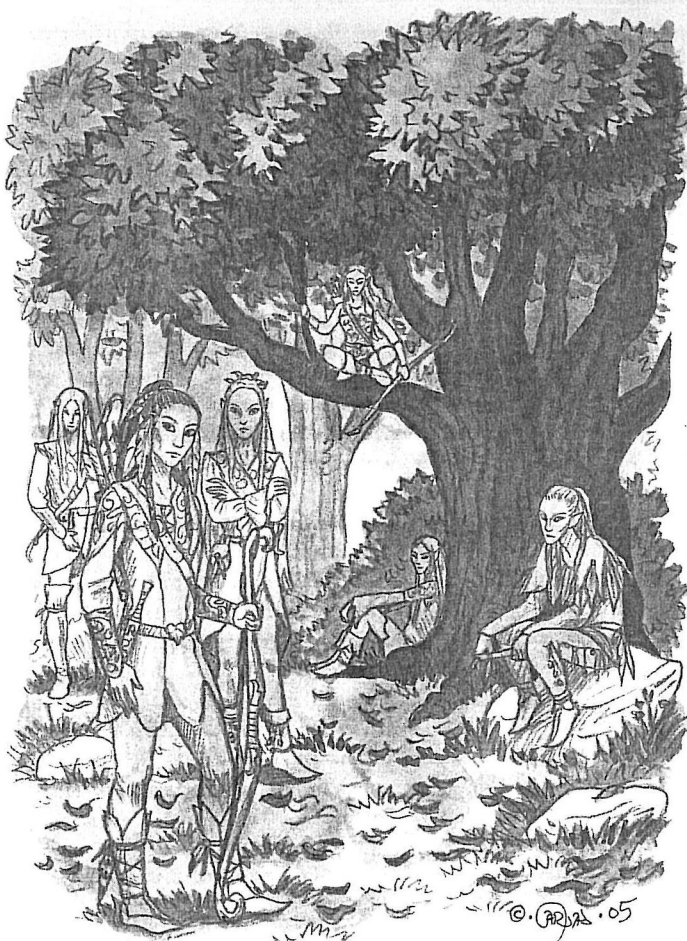
Der Heiler und Tiersprecher ist besonders um das Wohlergehen der beteiligten Elfen besorgt, sein wichtigstes Gegenargument ist die Gefahr des *badoc*.

Erscheinung: Blassschwarzes Haar, dunkelgraue Augen; auffällig an ihm ist das von vielen dunkelblauen Federn geschmückte Hemd (die Helden können hier die Feder, die sie am Ort ihres Erwachsenens gefunden haben (siehe Seite 13) wiedererkennen).

Zitate: "Ich habe eure Welt gesehen, und es ist etwas, das mir Angst macht. Wenn ihr im Wald Holz sammeln wollt, so fahrt ihr mit schweren Wagen so lange hin und her, bis die Räder einen tiefen Weg in den Boden gegraben haben. Ihr ritzt mit Messern grobe Zeichen in Bäume, die besagen sollen, wer hier Holz sammeln darf.

Wenn am Rande des Dorfes ein schöner Kirschbaum wächst, dann baut ihr einen Zaun darum und breitet große Stoffe über die Zweige, damit niemand anderes von den Kirschen essen kann, nicht einmal die Vögel.

Es gibt so viele von euch *telora*, und ihr seid so laut und hinterlasst überall, wo ihr hingehet und an allem, was ihr berührt, eure Spuren. Es ist, als wolltet ihr allen Dingen euer Zeichen aufprägen, wie ein Wolf sein Revier markiert, um kenntlich zu machen, wo er sich aufhält.



wenn man sich in der Nähe eurer Ansiedlungen aufhält, weiß man immer genau, wo einer von euch gegangen ist und was er getan hat – und alle diese Anzeichen tragen die Spuren des *badoc*, tragen Spuren davon, dass ihr Menschen alles besitzen wollt, was ihr seht und anfasst.

Das alles macht mir Angst. Wenn wir *telora* mit ins *salasandra* nehmen – wie sollen wir dann dem *badoc* entgehen, wenn schon die bloße Berührung das Verderben bringen kann?"

"Die Welt ist im Wandel ... wir gehören nicht mehr zu dieser Welt und in diese Zeit. Wir sind immer zurückgewichen, und nun gilt es für uns, gänzlich in die alte Heimat zurückzukehren."

Ilmarions Entscheidung: Ilmarions Furcht vor den Menschen und vor dem *badoc* werden die Helden ihm wahrscheinlich nicht nehmen können. Er wird deshalb nicht am Salsandra teilnehmen und mit großer Sorge auf jene blicken, die sich anders entscheiden.

LINNAEWE PFLÜCKT-TRÄUME-IM-TAU (SIEHE AUCH SEITE 46)

Linnaewen ist eine Auelfe und Bauschweberin.

Erscheinung: Silberne Haare, bernsteinfarbene Augen, Bauschkleidung in Grün und Ockertönen.

Zitat: "Wir sehen euren Aufstieg mit alten Augen, und auch euren Niedergang werden wir mit alten Augen sehen. Wir sehen euch mit Augen, die alles, was euch noch bevorstehen mag, schon gesehen haben.

Ihr wundert euch, warum wir uns zurückziehen vor der Welt anstatt mit euch für das Überleben der Welt zu kämpfen? Wir haben die Wesen nicht gerufen, die an die Pforten eurer Welt klopfen. Ihr verachtet uns, weil wir unsere einstige Zivilisation aufgegeben haben, um die Enten im Schilf zu jagen. Ich sage euch: Auch wir haben einst ähnliche Mächte gerufen. Wir wissen, dass wir selbst dafür verantwortlich waren, dass das *dhaza*, das Namenlose, uns fast vernichtete – diejenigen, die den einzigen Ausweg zurück in die Wälder und Auen wählten, wussten das.

Ich sage euch: Ihr habt selbst gerufen, was in den letzten Jahren ge-

schah und noch bevorstehen mag. Aber diese Wesen klopfen an eure Tür, nicht an unsere, und sie kommen auf euren Ruf hin."

Linnaewens Entscheidung: Linnaewen hat ihre Entscheidung über einen Rückzug vor all dem, was die Borbarad-Kriege und Heptarchen über Aventurien brachten, bereits gefällt, und es dürfte sehr schwer für die Helden sein, sie umzustimmen – zu tief hat sie die Lehren des Auvolkes über den Fall der hoffärtigen Hochelfen verinnerlicht.

VALAYAR WEBT-STERNEPFLAUS (SIEHE AUCH SEITE 46)

Der Zaubersänger Valayar Webt-Sternenklang ist jener Elf, den der Held mit dem höchsten IN-Wert kurz nach dem Erwachen am Selserbach noch in Erinnerung behalten hatte (siehe Seite 12).

Erscheinung: Schwarzes Haar, goldgesprenkelte Augen. Er trägt ein mit kunstvollen, verschlungenen Mustern verziertes dunkelgraues Jagdhemd.

Zitat: "Calaya Nebellied will erreichen, dass *telora* und *feya* sich verständigen können, dass wir sie gar lehren, was das Geheimnis des *mandra* ist. Aber wie kann man davon sprechen? Wie kann man Worte finden in einer Sprache, die nicht die unsere ist? Können denn die *telora* die Melodien der Welt hören, um zu verstehen, was *mandra* ist? Können sie von den *salamandra*, den Ewigen Wäldern träumen, um zu verstehen, was *mandra* ist? Und wenn nicht, werden sie dann nicht nur wieder das tun, was sie immer tun – sich ansehen, was wir mit *mandra* tun und dann *taubra* daraus machen?"

Valayars Entscheidung: Valayar können die Helden überzeugen, wenn sie berichten, was ihnen auf dem Weg zum Versammlungsort widerfahren ist – denn sie haben, für einen Moment zumindest – tatsächlich von den Ewigen Wäldern geträumt. Valayar hört sich dies geduldig an, lächelt dann – und erklärt, dass er zum Salasandra kommen werde.

NELDORIEL PFEILE-IM-DUNKELN (SIEHE AUCH SEITE 46)

Mit diesem Waldelf aus Gerasim haben die Helden bereits kurz Bekanntschaft gemacht (siehe Seite 20).

Erscheinung: Neldoriel ist ganz in dunkles Grün gekleidet, seine Gesichtszüge mit den schwarzen Augen wirken hart und abweisend.

Zitat: "Wir haben die Menschen aus Oblarasim angegriffen, denn sie bringen Streit, Hader, Gier und Hass nach Gerasim. Sie legen ihre Waffen an lebende Bäume, denn sie haben keinen Respekt, weder vor jenem Ort, der ihr Zuhause sein könnte, noch vor uns und allen, die immer noch willens sind, unseren Weg des Lebens zu gehen. Wenn ihr ein friedliches Gerasim wollt, dann dürft ihr diese Menschen nicht einlassen – sie sind so schlimm *badoc* wie ein Mensch es nur sein kann, denn sie stammen von einem verderbten Ort. Sie werden Gerasim vergiften und alle Hoffnungen, die ihr in ein friedliches Zusammenleben noch habt."

Neldoriels Entscheidung: Neldoriel wird nicht am Salasandra teilnehmen, sondern Gerasim vorher verlassen.

ARGUMENTE DER HELDEN

Um die Elfen zu überzeugen, ist es vor allem von Bedeutung, dass die Helden ihnen geduldig zuhören und sich auch ihre Vorwürfe anhören, ohne unhöflich oder ausfallend zu werden. Eine differenzierte Betrachtungsweise der Problematik bringt den Helden in den Augen der Elfen mehr Respekt ein als vorschnelles Urteilen oder eine trotzige Haltung. Auch Stolz von Seiten der Helden aufgrund der scharfen Urteile der Elfen wird respektiert, solange er nicht in Selbstgerechtigkeit abgleitet. Gerade wenn die Helden auch persönliche Erfahrungen und Einstellungen einbringen, können sie zuweilen die verallgemeinerten Vorurteile der Elfen aufweichen, die eben auch nicht schon alles wissen – gerade nicht über das Leben, die Wünsche und Weltsicht von einzelnen Menschen.

Wenn Sie die Verhandlungen nicht alleine auf der rollenspielerischen Ebene austragen wollen, können Sie *Überzeugen*-Proben zu Hilfe nehmen, um die Reaktion der Elfen auf Argumente der Helden festzulegen. Mögliche Argumente der Helden könnten sein:

● Ja, es stimmt, dass es Menschen sind, die Dämonen herbeirufen und

damit schlimmste Verheerungen bringen. Aber dies sind nur wenige im Vergleich zu jenen, die so etwas Schreckliches niemals tun würden. Ist es denn richtig, vielen Unschuldigen die Schuld an den Verfehlungen weniger zu geben? Wir Menschen geben doch auch nicht allen Elfen die Schuld an dem Unheil, das beispielsweise eine Azaril Scharlachkraut (siehe *Unter der Dämonenkrone* 109) oder ein Farviriol Krähenhchwinge (*Blutrosen und Marasken* 37f.) angerichtet haben.

● Auch wenn die Elfen mit ihren langen Leben und ihrer langen Geschichte glauben, die Menschen würden immer wieder die gleichen Fehler machen, so ist es doch falsch zu glauben, die Menschen wären nicht in der Lage zu lernen. Es gibt viele Menschen, die die eigenen Fehler erkennen und aus ihnen lernen. (Nützlich wäre hier auch ein Beispiel aus dem eigenen Hintergrund.)

● Es geht bei Calayas Vorhaben nicht um ein beliebiges Zusammenwirken von Elfen und Menschen, sondern darum, Gerasim als ein Symbol des friedlichen Zusammenlebens beider Völker zu bewahren; diese Hoffnung sollte nicht leichtfertig vergeben werden. Wer das tut, beschwört Zustände wie in Oblarasim herauf – ein solches Schicksal ist *nicht* unausweichlich, aber es ist ein Zeichen dafür, was geschieht, wenn es keine Verständigung mehr zwischen den Völkern gibt.

ANTWORTEN DER ELFEN

Schon bald zeigt sich auch innerhalb der elfischen Versammlung Uneinigkeit. Nutzen Sie die Argumente der Helden dafür, dass einige Elfen in ihren Antworten stärker für eine Abkehr von den Belangen der Menschenwelt und einen Rückzug aus der Wirklichkeit sprechen, andere sich aber darin bestärkt sehen oder sich davon überzeugen lassen, dass das Schicksal der Elfen nicht notwendig im Rückzug liegen muss, sondern dass sie auch in dieser Wirklichkeit eine Zukunft haben können. Machen Sie deutlich, dass es hier nicht nur um eine Teilnahme am Salasandra geht, sondern für die Elfen eine ganz elementare Frage verhandelt wird, nämlich die nach ihrem eigenen weiteren Weg in dieser Welt – oder jenseits davon.

Im Folgenden sind Zitate für die weltzugewandte Position aufgeführt, die Sie Elfen in den Mund legen können, die sich von den Helden überzeugen lassen.

● "Wir sind immer zurückgewichen, ja. Weil wir Angst vor der Veränderung hatten, die das Bleiben in einer veränderten Welt mit sich gebracht hätte. Aber war das wirklich richtig? Wir Elfen leben schon lange nicht mehr in Licht und Traum, sondern in dieser Welt. Die Wälder und Auen gehören zu unserem Leben wie Madayas Träume. Holt die Wirklichkeit uns nicht in all unseren Träumen immer wieder ein? Singen nicht all unsere Lieder ... vom Sein? Haben wir im Hier nicht unseren Ort, unsere Heimat, unser *sala*? Ist es nicht auch Veränderung, wenn wir das nun alles hinter uns lassen? Können wir überhaupt zurückkehren ins Licht, von dem wir uns so weit entfernt haben, um im Sein zu leben? Ist nicht diese Welt, diese Wirklichkeit schon längst Teil unseres *dha* (Seins, Schicksals) geworden? Vielleicht ist das Bleiben und Leben in dieser Welt die einzige Möglichkeit des Fortbestehens, die wir noch haben. Können und wollen wir das wirklich alles hinter uns lassen?" (Ailiniel Wipfelwind)

● "Unser Weg liegt nicht zwangsläufig im Rückzug." (Valayar Webt-Sternenklang)

● "Diese neue Zeit gehört den Menschen und damit auch diese Wirklichkeit. Wenn wir in und mit dieser Wirklichkeit leben wollen, dann müssen wir auch mit den Menschen leben." (Dariala Sonnentanz)

● "Der *Öffner der Tore* kam und ging und hat die Welt verändert zurückgelassen. Hoch im Norden erzählen die Schwestern und Brüder im Eis von *bhardona*, die zurückgekehrt ist ... Wir leben in der gleichen Welt. Die gleichen Mächte des *zertaubra* (finstere, üble Magie), die unsere Geschwister im Hohen Norden bedrohen und jagen, haben auch den Menschen Haldan und seine kleine Tochter bedroht und gejagt, die nun heimatlos und schutzlos nahe Gerasim ein erbärmliches Leben fristen. Ich glaube, dass es nur eine Welt gibt, die wir alle teilen. Ich glaube, dass wir uns nicht völlig in unserer eigenen Welt von den

Menschen abschließen können und sollten, gerade nicht in Zeiten wie diesen." (Dariala Sonnentanz)

● "Ich möchte Gerasim nicht aufgeben. Menschen und Elfen leben hier seit vielen hundert Jahren friedlich zusammen, lernen voneinander ... das Schicksal Oblarasims ist nicht unausweichlich!" (Dariala Sonnentanz) Wenn die Spieler und ihre Helden etwas vertrauter mit dem aventurischen Hintergrund sind, dann können Sie auch noch weitere Themen einbinden und vertiefen wie die Träume vom Letzten Sommer der Elfen, die Rückkehr Borbarads, das Vergehen von Athavar Friedenslied, die Prophezeiung des Lichtvogels, die Zeitenwende und die Wiederentdeckung Simyalas (siehe auch Seite 5).

Auch wenn die Frage nach dem zukünftigen Weg der Elfen hier zunächst nur von ein paar Dutzend Individuen verhandelt wird, so wird die folgeschwere Entscheidung, die hier angestoßen wird, in den nächsten Jahren innerhalb der Elfenvölker weite Kreise ziehen und einige Veränderungen bringen. (Mehr dazu erfahren Sie in der neuen Regionalspielhilfe zu den Elfen Aventuriens, die 2006 erscheint.)

DAS ENDE DES RATES

Einige Elfen verlassen bereits vor dem eigentlichen Ende der Verhandlungen die Versammlung (Linnaewen Pflückt-Träume-im-Tau könnte dazugehören), denn sie haben sich bereits entschieden. Unruhe breitet sich unter den Elfen aus, und Ilmarion Käuzchenruf sagt traurig: „Seht, unsere Gemeinschaft bricht bereits auseinander!“

Wie die Verhandlungen schließlich ausgehen, hängt natürlich von den Argumenten und dem Engagement der Helden ab – je nachdem, wie gut sie sich geschlagen haben, werden sich mehr oder weniger Elfen dafür entscheiden, am Salasandra teilzunehmen oder aber den Weg des Rückzugs anzutreten.

CALAYA NEBELLIED

Nun werden die Helden zum ersten Mal jener Person begegnen, die all die Ereignisse in Gang gebracht hat: Calaya Nebellied, erste elfische Leiterin der *Schule des direkten Weges* (siehe auch Seite 45).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine Gestalt tritt vom Waldrand her auf euch zu, eine Elfe, groß und mit der reich verzierten Lederkleidung der Waldelfen ange-tan. Die hellgrauen Haare fallen lang über den Rücken hinunter, die grün-grauen Augen blicken wach und freundlich. Die Erfahrung vieler Menschenleben und Weisheit spricht aus ihnen. Ja, ihr ahnt, wer diese Elfe sein muss ... Als würde ein Mann lachen und eine Frau singen, spricht sie zu euch: "Sanyasala, ich heiße euch willkommen. Mein Name ist Calaya Nebellied, und ich bin sehr froh, dass wir uns endlich begegnen."

SALANUR TALA'A'FEYA

Während sich die anderen Elfen nach und nach zurückziehen und im Wald verschwinden, kommt Calaya zu den Helden und dankt ihnen. Sie bittet sie, sich wieder im Gras niederzulassen, denn es gibt noch einige Dinge zu sagen. Zunächst erklärt sie den Helden genauer, was in Gerasim entstehen soll:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Das Bild wird entstehen aus meinem Lied, geformt von der Macht aller Elfen, die am Salasandra mitwirken, gebunden durch Golodions Kunst, behütet durch Nianalyndir und ihren Baum. Doch etwas fehlt noch: Madayas Traum, der jene, die sich mit Hilfe der Macht des Bildes verständigen wollen, zu einem Ort des Austauschs, des Lernens und Verstehens führen kann."

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich kehrt Stille ein. Wieder sind Dutzende von schwer ergründlichen Augenpaaren auf euch gerichtet. Ilmarion Käuzchenruf ist es, der als erster wieder die Stimme erhebt: "Wir stehen vor einer schwierigen Entscheidung, die nur jeder für sich selbst treffen kann. Denn wer immer dem Ruf von Mondglanz Eichenfeld und Calaya Nebellied folgen wird, dessen Lied wird nicht mehr sein, wie es ist, der wird neue Töne hören, und neue Melodien spielen, und alte verlieren und vergessen – ob zum Guten oder zum Schlechten, wer kann das schon wissen?"

Valayar Welt-Sternenklang setzt hinzu: "Wir Elfen sind immer schon auf einem Weg zwischen Traum und Wirklichkeit, zwischen Licht und Sein gegangen. Manche, wenige, haben sich auf der einen oder anderen Seite verloren, doch den meisten von uns ist es gelungen, den Traum vom Licht in der Wirklichkeit zu leben. Doch die Welt ist im Wandel, das können wir alle spüren. Manche unseres Volkes haben sich bereits tief in die Salamandersteine zurückgezogen, andere werden ihnen noch folgen. Lande, die jahrhundertlang unsere Heimat waren, sind bereits verlassen, denn die Furcht vor dem Schrecken, der sich ausbreitete, ist größer als die Verbundenheit mit Orten, die wir so lange bewohnten und größer als der Wunsch, gegen das Unheil zu kämpfen. Unser Volk ist immer zurückgewichen, wenn die Feinde zu zahlreich oder das Übel zu groß schien. Aber vielleicht haben wir damit einen Teil der Wirklichkeit dem Verderben preisgegeben, den wir hätten schützen können, auch wenn wir damit selbst Opfer hätten in Kauf nehmen müssen ... Die Entscheidung ist nicht einfach, und jeder möge gut abwägen."

Wieder trifft euch der ruhige Blick ihrer weisen Elfenaugen. "Ihr habt Madayas Traum geträumt, als ihr hierher kamt. Ihr habt in Madayas Träumen jenen Ort gefunden – diese Lichtung hier, die für so viele Elfen zum Ort der Entscheidung zwischen Licht und Wirklichkeit zu werden scheint.

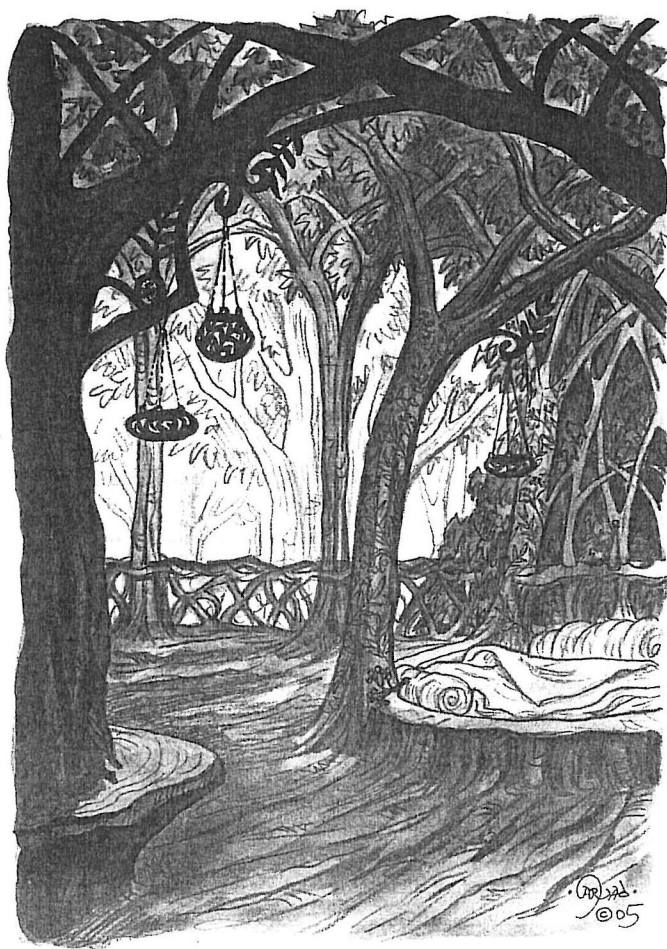
Wenn ihr das, was ihr erlebt habt, als ihr hierher kamt, mitbringt ins Salasandra, dann können auch andere Menschen den Weg finden – zu einem Ort, der der Verständigung zwischen Menschen und Elfen gehören soll – *salanur tala'a'feya*, ein Versammlungsort von Menschen und Elfen, ein Vermächtnis von und für beide Völker."

Dass Calaya die Lichtung als jenen Begegnungsort auswählt, zu dem das Bild führen soll, ist eher Zufall, sie erkennt dies erst jetzt als richtig, sagt aber:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Ich hatte Vertrauen, dass auch dies sich finden und fügen würde. Ein Vertrauen, das ich auch habe, wenn ich 'Magie wirke', wie ihr sagen würdet. Vertrauen in die Welt, Vertrauen, dass du unter Wasser atmen kannst, wenn du tauchst, dass die Zweige des Baumes dich auffangen werden, wenn du springst, dass du schnell laufen kannst, wenn der Jäger dir nachsetzt. Vertrauen, dass die Melodien der Welt sich mit deiner eigenen zur Harmonie zusammenfügen werden. Wenn die Melodien der Welt sich nicht mit unserem Wollen und Wünschen zu einer harmonischen Musik formen, dann kann es kein *mandra* geben, sondern nur *taubra*, Erzwingen.

Das Vermächtnis der Völker aber soll Traum und Mandra der Elfen, Erfahrung und Wirklichkeit der Menschen sein ..."



Calaya beantwortet geduldig eventuelle Fragen der Helden und erklärt dann weiter:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Denn erst Menschen, die am Salasandra teilnehmen und ihre Erfahrungen mit der Menschenwelt einbringen, können das Vorhaben gelingen lassen. Das Bild soll in Gerasim seinen Ort finden, jener Siedlung, die gegründet wurde von Verfolgten und Elfen, die bereit waren, sie aufzunehmen – wenn dort aber weiter Zwietracht, Misstrauen und Unverständnis zwischen Menschen und Elfen herrschen werden, wird es nur eine schale Gabe sein. Neben jenen Elfen der Stadt, die sich entscheiden werden, am Salasandra teilzunehmen, sollten deshalb auch einige der menschlichen Bewohner daran Anteil haben, die im Salasandra diesen Ort der Verständigung mit formen sollen.“

Vielleicht erscheint es euch merkwürdig, dass ich dieses Ansinnen gerade an euch richte, die ihr hier fremd seid, aber ihr habt in den vergangenen Tagen mit einigen dieser Menschen gesprochen, und ich vertraue euch, dass ihr die richtige Wahl treffen werdet und ihnen mein Anliegen überbringen könnt.“

DER RÜCKWEG

Wenn die Helden sich wieder auf den Rückweg machen, verabschiedet sich Calaya zunächst von ihnen – in Gerasim werden sie sich wiedersehen. Mondglanz hingegen begleitet die Helden, wenn sie mit beim Rat war. Die Rückreise durch idyllische Wälder und Aulandschaften verläuft weitgehend ereignislos. Während der ersten Übernachtung schlafen alle Helden fest und erholsam (Regeneration jeweils +2 Punkte). Wenn die Helden am nächsten Morgen erwachen, befinden sie sich nicht mehr in Madayas Traum, sondern wieder voll und ganz in der Wirklichkeit, auch wenn ihre Umgebung oberflächlich unverändert scheint. Egal, wann sie vom Versammlungsplatz aufgebrochen sind, sie brauchen nun auf jeden Fall nur einen knappen Tagesmarsch bis nach Gerasim.

KAPITEL V: DAS GROßE SALASANDRA

Zurück in Gerasim finden die Helden das Flüchtlingslager im Aufruhr vor: Durch den Einfluss Orlans sind die Goldsucher und Flüchtlinge aufgestachelt und drohen, ihrer Wut und Verzweiflung mit Brand und Mord Luft zu machen. Erst nachdem die Helden diese heikle Si-

tuation beruhigt haben, können sie daran gehen, weitere Menschen für die Beteiligung am Salasandra auszuwählen.

FEUER UND RAUCH

Es beginnt bereits zu dämmern, als die Helden nach Gerasim zurückkehren. Bevor sie jedoch die Furt durch den Selserbach durchqueren, werden sie auf die Vorgänge im Lager der Flüchtlinge aufmerksam:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von irgendwo her steigt euch Rauch in die Nase, vielleicht ein nahes abendliches Kochfeuer in Gerasim. Doch dann wird euch bewusst, dass der Geruch aus einer anderen Richtung kommt, aus der Richtung des Flüchtlingslagers. Tatsächlich steigen dort mächtige Rauchschwaden in den Himmel – aber von einem einfachen Kochfeuer können sie kaum stammen ... Nun hört ihr auch etwas, laute Rufe, ein dumpfes Poltern, ein weiterer Schrei. Und in der zunehmenden Dunkelheit könnt ihr nun sogar Funken aufstieben sehen, während die Rufe lauter werden.

Helden berichten, was in der Zwischenzeit vorgefallen ist (unter anderem, dass Orlan Raugund von ihrer Pfeilwunde geheilt und dann die Goldsucher und auch viele Flüchtlinge weiter gegen die Elfen aufgestachelt hat). Die Atmosphäre im Lager ist schon den ganzen Tag sehr angespannt gewesen, und er selbst habe bei den meisten Flüchtlingen kaum noch Gehör gefunden, zu sehr hätte sich die Wut auf die Elfen schon verbreitet. Am späten Nachmittag haben einige der Goldsucher dann mehrere Flaschen Hochprozentiges ins Lager gebracht – woher sie das auf einmal hatten, weiß Haldan nicht. Dadurch hat sich die Stimmung noch mehr aufgeheizt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr beim Flüchtlingslager ankommt, findet ihr mehrere brennende Wagen und Zelte vor, während eine Horde von Angetrunkenen starke Reden gegen die Elfen schwingt und mit Knüppeln, Äxten und Spitzhacken bewaffnete Goldsucher und Flüchtlinge

Egal, wohin die Helden sich nun wenden wollen, sie treffen bald auf Haldan, der aus Richtung des Lagers herbeigeilt kommt. Er kann den

gleichermaßen anfeuert, die ihre Waffen in den rauchgeschwängerten Himmel recken und wüst durcheinander rufen. Im Hintergrund versuchen eingeschüchterte oder panische Flüchtlinge, ihre spärliche Habe aus den Feuern zu retten oder einen betrunkenen Angehörigen zu beruhigen. Das alles wird noch übertönt vom wilden Geklärfe der Hunde, die an ihren Leinen zerren und nach den Umstehenden schnappen.

Was tun?

Den Helden sollte klar sein, dass das Salasandra und vielleicht sogar ganz Gerasim gefährdet ist, solange die Flüchtlinge in dieser Stimmung sind. Um die Lage wieder unter Kontrolle zu bringen, müssen die Helden Raugund und den Magier ausschalten. Ein offenes Vorgehen ist angesichts der aufgeheizten Lage und einer deutlichen Übermacht aus angetrunkenen und aggressiven Goldsuchern und Flüchtlingen nicht ratsam.

Erfolg versprechende Ideen könnten sein:

- Die Helden überwältigen Raugund unauffällig, wenn diese sich einmal von den anderen Krawallmachern entfernt – hier sind vor allem diverse Zauber sinnvoll (beachten Sie, dass Raugund über die Gabe *Gefahreninstinkt* verfügt). Dabei sollten die Helden aber zunächst durch ein Ablenkungsmanöver Orlan und Radumar von der Goldsucherin trennen, denn Raugund behält Orlan wie einen 'Leibmagier' immer in ihrer Nähe.

- Der aus einer zivilisierten weißmagischen Akademie stammende Orlan passt nicht recht in den Dreck des Lagers und zu den rauen Sitten der Goldsucher, und er hat sichtlich Mühe, hier seine standesgemäße Würde zu bewahren. Die Helden können ihn lächerlich machen und in derart peinliche Situationen bringen, dass er sowohl den Respekt der Goldsucher verliert als auch aus eigener Scham die Flucht ergreift. Den Magier in einen großen Waschkessel schubsen, seine Robe ankokeln, ihn in einen großen Kuhfladen oder eine Schlammgrube stürzen lassen oder ihn gar mit den für derartige Situationen 'klassischen' Schelmenzaubern zu traktieren (besonders wirkungsvoll ist natürlich der NACKEDEI) – all dies kann Wirkung zeigen.

- Wenn die Stimmung im Lager sich immer mehr aufheizt, Wagen in Brand gesetzt werden und angetrunkene Menschen den letzten Rest ihrer guten Manieren vergessen, bekommt Orlan zunehmend selbst Angst vor dem, was er da entfesselt hat. Zwar begegnet man ihm noch mit Vorsicht, doch auch diese schwindet, je mehr Alkohol fließt. So sieht auch Orlan sich irgendwann den Pöbeleien der Goldsucher ausgesetzt, vor denen ihn auch Radumar allein nicht schützen kann. Dies können sich die Helden zunutze machen, indem sie ihm in einer entwürdigenden oder gefährlichen Situation zu Hilfe kommen und ihn dann überzeugen, seine Unterstützung für diesen Pöbel aufzugeben.

- Es steht den Helden natürlich auch frei, sich Hilfe bei den Akademie-
magiern und/oder den Gerasimer Elfen zu holen (wobei es fraglich ist, ob Letztere aufgrund ihres wenig kompromissbereiten Vorgehens die Situation wirklich entschärfen würden). Für die Fähigkeiten der Magier ziehen Sie deren Beschreibungen im **Anhang** heran.

Die Spielwerte von Orlan und Raugund finden Sie im **Anhang**, die Kampfwerte Raugunds, des Söldners Radumar, der Goldsucher und ihrer Hunde im Folgenden:

Raugund

Molokdeschnaja: INI 10+W6 AT 16 PA 13 TP 1W+4 DK N

Wurfmesser: FK 19 TP 1W

LeP 35 AuP 32 KO 14 RS 2 (Feste Lederkleidung)

MR 5 GS 7

Kampfsonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen, Meisterparade, Gegenhalten, Befreiungsschlag, Improvisierte Waffen, Schnellziehen, Waffenloser Kampfstil Bornländisch (Biss, Eisenarm,

Klammer, Fußfeger, Würgegriff, Versteckte Klinge, Schmutzige Tricks)

Wichtige Talente, Gaben und Vorteile: Raufen, Ringen, Körperbeherrschung, Gefahreninstinkt, Zäher Hund

Radumar

Langschwert: INI 11+W6 AT 15 PA 14 TP 1W+4 DK N

Kurzbogen: FK 18 TP 1W +4

LeP 33 AuP 36 KO 14 RS 3 (Lederrüstung) MR 4 GS 6

Kampfsonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Ausfall, Meisterparade, Finte, Gegenhalten

Wichtige Talente: Schleichen, Sich Verstecken, Fährtensuche, Wildnisleben, Tierkunde

Goldsucher

Dolch: INI 11+W6 AT 14 PA 13 TP 1W+1 DK H

Beil: INI 9+W6 AT 13 PA 11 TP 1W+3 DK N

Keule: INI 10+W6 AT 15 PA 12 TP 1W+2 DK N

Spitzhacke: INI 7+W6 AT 13 PA 11 TP 1W+6 DK N

Wurfmesser: FK 17 TP 1W

LeP 33 AuP 32 KO 12 RS 1 (Lederkleidung) MR 4 GS 7

Kampfsonderfertigkeiten: Finte, Gezielter Stich (bei *Dolchen*), Wuchtschlag, Niederwerfen (bei *Hiebaffen* und *Zweihand-Hiebaffen*), Biss, Fußfeger, Würgegriff, Versteckte Klinge, Schmutzige Tricks (bei *Raufen* oder *Ringen*), Improvisierte Waffen

Wichtige Talente: Raufen, Ringen, Gesteinskunde, Schätzen

Wachhunde

Die vier robusten Mischlingshunde, die die Goldsucher früher als Wächter ihres Schürfareals eingesetzt haben, stammen von Winhaller Wolfsjägern ab und wurden extra 'scharf' gemacht, um mindestens zur Abschreckung von Konkurrenten dienen zu können.

Biss: INI 8+W6 AT 13 PA 8 TP 1W+3 DK H

LeP 22 AuP 75 KO 9 RS 2 MR 1 / 1 GS 11 GW 5 LO 8

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (-6)

Machen Sie es den Helden nicht zu leicht und gestalten Sie diese Situation als letzte und schwerwiegendste Konfrontation mit jenen Elementen, die den Frieden Gerasims bedrohen, so dass die Spieler und Helden das Gefühl haben, hart für das Zustandekommen des Salasandras gekämpft zu haben.

Bedenken Sie, dass die Helden hier mehr als 50 verzweifelten Menschen gegenüberstehen, die kaum mehr für Vernunftargumente zugänglich sind – einem echten Mob also. Von den Flüchtlingen kann sich zwar kaum einer mit den Fähigkeiten der Helden messen, in ihrer Masse stellen diese aber dennoch eine ernste Bedrohung dar und sind kaum mehr aufzuhalten, wenn sie sich einmal in Richtung Gerasim gewandt haben, um dort ihrer Wut und Verzweiflung freien Lauf zu lassen. Gerade bei 'großflächig' wirkenden Gegenmaßnahmen der Helden ist zudem die Gefahr groß, dass unschuldige, eingeschüchterte Flüchtlinge oder Kinder mit betroffen sind.

Außerdem sollte den Helden im Laufe der Auseinandersetzung der Filzhut der Händlerin *Jelena Wurzenbacher* mit der auffälligen roten Feder (siehe Seite 11) in die Hände fallen – ein Hinweis sowohl auf das Schicksal dieser Zufallsbekanntschaft als auch auf die Barschaft der Goldsucher, mit der sie sich den Alkohol leisten konnten. Ob die Goldsucher skrupellos genug waren, Jelena und ihre Familie zu töten, ob sie ihnen nur das Gold (und den Hut als Trophäe) abgenommen haben oder ob die Familie mittellos in die Wälder geflüchtet ist und was die Helden davon ausgehend noch über ihr Schicksal herausfinden können, liegt ganz in Ihren Händen.

Sobald die Helden Raugund und Orlan aus dem Verkehr gezogen und die aufmüpfigsten der Goldsucher in ihre Schranken gewiesen haben, können sie den Rest der Meute langsam beruhigen.

Die Beteiligten

Als letzte Vorbereitung sind nun noch weitere Menschen für das Salasandra auszuwählen. Wen die Helden hier fragen und wie sie versuchen, die entsprechende Person zu überreden, ist im Wesentlichen Ihrer Gruppe überlassen. Natürlich kommen vor allem solche Bewohner Gerasims in Frage, denen die Verständigung zwischen Menschen und Elfen besonders am Herzen liegt. Aber auch jene, die den Elfen zwar eher skeptisch gegenüberstehen, doch eine wichtige gesellschaftliche Funktion innehaben (wie beispielsweise der Travia-Geweihte Aidin Brinvard), sollten von den Helden mit eingebunden werden, damit Calayas Vision für Gerasim auch von ihnen mitgetragen werden kann. Im Folgenden werden Hinweise gegeben, wie die wichtigsten Personen, die die Helden im bisherigen Verlauf des Abenteuers kennengelernt haben, dazu bewegt werden können, am Salasandra teilzunehmen.

ANASTASIUS SILBERHAAR

Silberhaar hat zunächst Schwierigkeiten zu verstehen, was genau Calaya und Mondglanz vorhaben, er erkundigt sich nach den magie-theoretischen Einzelheiten und zeigt sich aus gildenmagischer Sicht skeptisch. Die Helden können merken, dass er letztlich Angst hat, sich auf die elfische Magie, die ihm aus 'wissenschaftlicher' Sicht ja durchaus nicht fremd ist, so gänzlich einzulassen, wie ein Salasandra dies erfordern würde. Wenn die Helden ihm glaubhaft machen, dass dies auch zum Wohle der *Schule des direkten Weges* ist und schon weitere menschliche Teilnehmer 'präsentieren' können, kann er sich überreden lassen.

FINJA SOMMERWIND

Finja will Mondglanz zwar bei ihrem Vorhaben unterstützen, doch die Aussicht, auf eine so unmittelbare Art mit ihrem eigenen elfischen Erbe konfrontiert zu werden, das sie als Gildenmagierin bisher immer eher mit theoretischem Interesse betrachtet hat, macht ihr Angst. Im Gespräch mit Finja können Sie den typischen Konflikt einer 'Wanderin zwischen den Welten' vieler Halbelfen verdeutlichen, in den sich Finja nun auf einmal geworfen sieht.

JYLANI VON PORBURG

Für die stille Magierin brauchen die Helden kaum Überredungskünste. Sie bedenkt das Anliegen eine kurze Weile und stimmt dann ohne weitere Umschweife zu.

HILBERTO CASTELLANI-THALIYIN

Der Bewegungsmagier hat mit den Elfen weniger 'am Hut' als die anderen Lehrenden der Schule, auch die Völkerverständigung liegt ihm nicht so stark am Herzen. Hilberto würde vor allem aus Neugierde einwilligen, und die Helden können selbst entscheiden, ob dies ein gutes Motiv und ein nützlicher 'Beitrag' zur Verständigung ist.

ELYSIA VINCEŦTA

Dass die Geweihten am Salasandra teilnehmen, ist recht wichtig, da sie einen sehr bedeutsamen Aspekt des menschlichen Lebens reprä-

sentieren: den Götterglauben. Allerdings ist es nicht leicht, sie zu überzeugen.

Elysia lässt sich auf das Salasandra ein, wenn die Helden ihr die theoretischen und philosophischen Hintergründe darlegen. Elysia kann dann sogar selbst noch weitere Überlegungen anstellen und theoretische Verknüpfungen anbieten, wie etwa zu Madaya und ihren Träumen, zur besonderen Magie von Golodions Gemälden oder zur Weltzeitwende und deren Auswirkung auf die Elfen.

Auch die für eine Hesinde-Geweihte einmalige Gelegenheit, an einem solchen 'Ritual' teilnehmen zu dürfen, die schwierig zu erforschende Elfenmagie direkt zu erleben und das Wissen darum im Sinne der Göttin zu bewahren, kann Elysia verlocken.

AIDIN BRINVARD

Aidin ist zunächst sehr skeptisch. Er ist vor allem Argumenten von Gemeinschaft, Freundschaft, friedlichem Zusammenleben, dem Willen zur Verständigung, den die Elfen mit ihrem Werk bezeugen und der Tatsache, dass das Bild einen Ort der 'Gastfreundschaft' bereitstellen soll, aufgeschlossen.

JASINDE

Die Wirtin der *Waldesruh* wäre eine gute Repräsentantin für die einfachen menschlichen Bewohner. Die Vorstellung, an einem Zauberkunstwerk der Elfen teilzunehmen, macht die sonst so selbstbewusste Frau zunächst ziemlich unsicher. Doch Jasinde wünscht sich ein Zusammenleben wie früher, als die Elfen aufgeschlossener waren und die Menschen weniger gereizt auf deren Eigenheiten reagierten und ist bereit, dazu etwas beizutragen, wenn sie kann.

GERWULF

Der mürrische Kräutersammler wird auf die Anfragen der Helden zunächst in seinen Bart brummeln, sie sollen ihn mit diesem Hokus-pokus in Ruhe lassen, zum Beginn des Salasandra wird er dann aber doch unvermittelt auftauchen, als sei es das Selbstverständlichste auf der Welt.

HALDAN

Haldan gegenüber hatte Mondglanz bereits vor ihrem Verschwinden einmal erwähnt, dass es vielleicht bald eine Möglichkeit geben könnte, das Schicksal der Flüchtlinge doch noch zum Guten zu wenden und dass Haldan dabei eine wichtige Aufgabe zukommen könnte. Genaues hatte sie ihm nicht erklärt, aber wenn die Helden Haldan am Salasandra beteiligen wollen, wird er richtig vermuten, dass dies wohl jene Aufgabe sein müsse. Auch er wirkt etwas unsicher, vor allem, solange er nicht weiß, was genau er tun soll, ist aber schnell willens, dabei zu sein.

Haldans Beteiligung ist vor allem deshalb wichtig, um eine Grundlage für die spätere Integration der Flüchtlinge in Gerasim zu schaffen.

Golodions Bild

Golodion Seemond ist mittlerweile in Gerasim angekommen und hat mit dem Zeichnen des Bildes begonnen. Seinen ungewöhnlichen Platz findet das 'Gemälde' auf dem Stamm der Eberesche, in dem die Dfyade Nianalyndir zu Hause ist. Nicht nur der Ort des Gemäldes allerdings ist außergewöhnlich, sondern auch das Dargestellte selbst:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Golodion zeichnet einen länglichen, mandelförmigen, etwa einen Schritt langen und zweieinhalb Spann breiten dunklen Flecken,

der wie eine lebensechte Öffnung im Stamm erscheint, die in das Innere des hohl scheinenden Baumes hineinführt. Geschickt verbindet er die echte Rinde der Eberesche mit seinem Gemälde, so dass es scheint, als würden wulstige Ränder die Öffnung begrenzen. Ein wenig unspektakulär wirkt dieses Bild vielleicht angesichts der vielen Geschichten über die sagenumwobenen Wunderbilder des berühmten Malers.

Ganz so schlicht wird das Bild allerdings nicht bleiben, denn während des großen Salasandras wird Golodion in die wulstigen Ränder der

Öffnung weitere Bildelemente einfügen. Im Salasandra soll zudem jene besondere Magie in das Bild eingewebt werden, für die Golodions Bilder berühmt sind und die dieses zu einem Tor zur *Salanur tala'a'feya*, dem Ort der Verständigung in Madayas Träumen machen sollen. Das Bild ist zwar mit Golodions üblichen Farben und Mitteln gemalt, sein ungewöhnlicher Ort macht allerdings noch eine Helferin notwendig: Die Dryade Nianalyndir soll die Farben mit dem Stamm des Baumes derart verbinden, dass Wind und Wetter dem Bild nichts anhaben können.

DAS GROßE SALASANDRA

ZEIT DES WARTENS

Nachdem alle Vorbereitungen getroffen sind, finden sich die Beteiligten langsam an der Eberesche ein. Neben jenen Personen, die die Helden für das Salasandra gewinnen konnten, kommen auch viele der Gerasimer Elfen hinzu. Manche begutachten interessiert oder auch skeptisch Golodions Bild; dem Maler selbst begegnen einige eher reserviert, andere freudig oder ehrfürchtig.

Dariala Sonnentanz hat Haldans Tochter Nelle mitgebracht, die zwar immer noch blass und etwas wacklig auf den Beinen ist, aber bereits kein Fieber mehr hat. Ihr Vater schließt sie glücklich in die Arme und bittet dann die Helden um Rat in der Frage, ob Nelle ebenfalls am Salasandra teilnehmen sollte. Ein Argument dafür könnte sein, dass das Erbe des Salasandras besonders das Leben der Kinder lange und stark prägen kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch lange sind nicht alle versammelt, denn die Elfen aus den Wäldern und Auen lassen noch auf sich warten. Wie viele von ihnen werden wohl kommen?

Langsam legt sich eine feine, untergründige Anspannung auf alle Versammelten. Darialas Sohn Telerian, der eben noch mit anderen Elfenkindern auf einem nahen Baum herumgetobt war, kommt nun zu seiner Mutter herüber und lässt sich still neben ihr im Gras nieder. Die menschlichen Teilnehmer, von denen sich einige gerade noch mit Elfen unterhielten, sammeln sich nun etwas abseits der Eberesche und blicken sich immer wieder unsicher um.

[Lassen sie auch die Helden beschreiben, was sie tun.]

Dann erahnt ihr irgendwo am Rande eures Blickfeldes eine Bewegung – und blickt in die goldgesprenkelten Augen von Valayar Webt-Sternenklang, der dort hinten neben dem Eichenstamm aufgetaucht ist und zu euch herüber schaut. Und hinter ihm im Schatten der Bäume kommen noch mehr Elfen heran. Deutlich könnt ihr nun den Unterschied zu ihren Gerasimer Brüdern und Schwestern wahrnehmen – die Elfen aus den Auen und Wäldern wirken ... wilder, raubtierhafter, stolzer, ihre Bewegungen sind anmutiger und lautloser, der Blick ihrer Augen tiefgründiger und Ehrfurcht erregender.

Auch die Elfen um euch her scheinen das ähnlich wahrzunehmen: Langsam, fast scheu geben sie den Ankömmlingen den Weg in die Versammlung frei, begrüßen sie schweigend.

Für einen Augenblick scheinen alle Beteiligten den Atem anzuhalten – dann lässt Valayar Webt-Sternenklang sich mit einem Lächeln in eurer Mitte nieder.

Besondere Scheu zeigen die beteiligten Menschen vor den Ankömmlingen, nur vorsichtig wagen auch sie sich näher, tauschen Blicke und senken gleich wieder die Augen.

Neben Valayar Webt-Sternenklang können die Helden auch Ailiniel Wipfelwind wiedererkennen. Wie viele weitere aus jener Versammlung sich ebenfalls für das Salasandra entschieden haben, hängt davon ab, wie überzeugend die Helden auf dem Rat argumentiert haben (im besten Fall gut die Hälfte). Nicht gekommen sind in jedem Fall Ilmarion

Wenn die Helden Golodion begrüßen, ist er noch immer bei der Arbeit, neben ihm auf dem Boden liegen Dutzende kleiner Tontiegel und Muschelschälchen, die mit Pasten in allen erdenklichen Farben gefüllt sind und von denen ein leichter Schimmer ausgeht. Golodion bedankt sich bei den Helden, denn diese haben nicht nur seine Zutaten schnell und sicher nach Gerasim gebracht, sondern durch ihren Einsatz dafür gesorgt, dass Calayas Plan überhaupt umgesetzt werden kann.

Käuzchenruf, Linnaewen Pflückt-Träume-im-Tau und Neldoriel Pfeile-im-Dunkeln – diese drei haben sich für den Rückzug entschieden, und Neldoriel hat Gerasim bereits verlassen.

HINTERGRUND: DAS ELFISCHE SALASANDRA

Elfensippen wirken ihre größten magischen Werke in jener vollkommenen Verbundenheit von Gedanken und Gefühlen aller Versammelten einer Sippe, die *salasandra* genannt wird (etwa 'Heim der Seelen'), aber die magischen Möglichkeiten sind nur ein winziger Teil seiner Bedeutung. Eine Elfensippe sucht immer wieder die Nähe zu all ihren Angehörigen, spürt ihrer Zusammengehörigkeit nach und erreicht in jenem Zustand eine beinahe vollkommene Einheit ihrer Gefühle, ihrer Gedanken, ihres gesamten Seins. Die Elfen einer Sippe entsprechen im Salasandra gleichsam einem Wesen, das sein Wissen, sein Können und auch seine magische Kraft aus allen Vereinigten zieht und daher zu immensen Leistungen imstande ist. Die eisigen Paläste der Firnelven sind ein Beispiel dafür oder die Wohnbäume der Waldelfen.

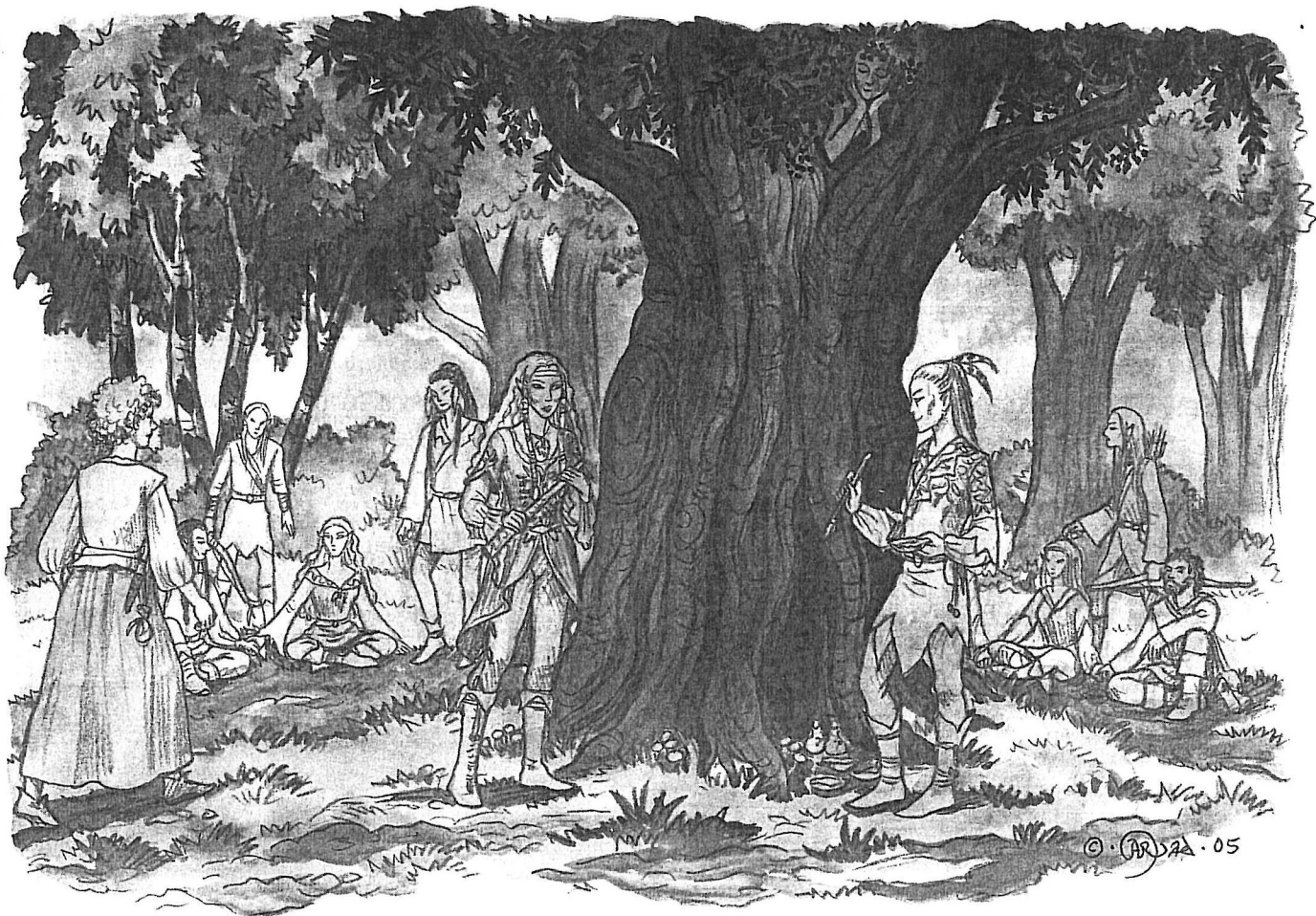
DER KREIS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Fast unmerklich schließt sich nun der Kreis, jene, die bisher noch abseits standen, treten hinzu. Mondglanz bedeutet euch, euch auf dem Boden niederzulassen und setzt sich in eure Mitte. Dann nimmt sie die Hände derjenigen, die zu ihrer Rechten und Linken sitzen, in die ihren. Auch Calaya lässt sich ganz in eurer Nähe nieder, die Flöte aus Ebereschenholz in der Hand.

Die Berührung eurer Hände mit denen eurer Nachbarn ist angenehm und beruhigend. Ihr habt das Gefühl, als würde eine sonderbare Wärme beginnen, durch euch hindurch zu fließen. Dann beginnt Calaya leise zu spielen, eine Melodie, die schön ist und fremdartig. Andere Klänge gesellen sich nach und nach dazu – mit welchen Instrumenten sie gespielt werden, ob sie von weit oder von nah klingen, vermögt ihr nicht zu sagen. Wie ein kunstvolles Gewebe aus Tönen erscheint euch diese Musik. Ihr schließt die Augen, um ihr besser lauschen zu können und versucht zu verstehen, was sie euch sagen will.

Langsam und vorsichtig beginnt Calaya mit ihrer Musik den Kreis aufzubauen, denn was sie hier tut, ist, ein Lied zu spielen, das noch niemals zuvor erklungen ist – ein Lied, das Menschen mit in das elfische Salasandra nimmt. Auch die anderen Elfen müssen dieses Lied erst kennenlernen, sich darauf einstimmen und einlassen. Sobald sie mit ihren Instrumenten einstimmen, verändert sich auch das Lied selbst, jede einzelne Stimme antwortet auf die anderen und fügt der Melodie etwas Eigenes hinzu, bis etwas Einzigartiges daraus entsteht, das niemand vorhersehen kann, und das es danach niemals wieder in dieser Form geben wird.



Lange spielen die Elfen und formen den Kreis, behutsam, vorsichtig, tastend, bis Calaya es wagt, den entscheidenden Schritt zu tun und die Menschen mit hinein zu nehmen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du hörst ihre Stimme in deinem Innern, in deinem Leib, in deiner Seele, in deinem Herzen? – nein, nicht eine, sondern zwei Stimmen – nein, nicht Stimmen, sondern Melodien – oder sind es doch Bilder, oder Gedanken, oder Empfindungen?

Die Unsicherheit hat nur einen kurzen Moment gedauert, dann ist alles auf einmal ganz vertraut. Du kennst sie: Calaya Nuyama – ihre Stimme, ihre Melodien, ihre Bilder, Gedanken, Empfindungen, Träume, Erinnerungen fast so gut wie deine eigenen. Sie ist dir vertraut, seit langem – und du ihr, auch das fühlst du. Du weißt, du kannst ebenso zu ihr sprechen, zu ihr singen, wie sie zu dir – beides ist eins; ihr seid nicht mehr zwei eigenständige Körper und Seelen.

Und da ist nicht nur sie, da sind auch all die anderen, der alte Kreis, das Geheimnis. Endlich bist du wieder Zuhause. Tiefe Erleichterung durchströmt deinen Körper, als würdest du nach einem langen Durst kühles, klares Wasser trinken, als würdest du nach langer Einsamkeit wieder eine vertraute, freundliche Stimme hören und eine sanfte, unendlich wohltuende Berührung empfinden. Du bist wieder ganz, du bist wieder zurückgekehrt dorthin, wo du hingehörst, wo du all deine Schmerzen, alles Leiden, alle Verletzungen, allen Zweifel, allen Hader vergessen kannst.

VERWANDTE SEELEN

Bevor die eigentliche Aufgabe des Kreises angegangen werden kann, müssen die Menschen erst voll und ganz in ihn aufgenommen werden, und die Elfen müssen sich auf ihre Anwesenheit einstimmen.

Calaya hat diesen Schritt schon getan, und nach und nach folgen die anderen Elfen. Als diese die Präsenz der Menschen richtig wahrnehmen, sind viele verwundert darüber, dass diese Wesen, die ihnen immer so übermächtig, ja bedrohlich und furchteinflößend erschienen, eigentlich so schwach sind: Ihnen – auch den Magiebegabten – fehlt das, was einen Elfen wesensmäßig ausmacht: Das *mandra*, die Möglichkeit, Dinge durch Magie geschehen und sich in die Harmonien der Welt einfügen zu lassen anstatt sie durch magische Gewalt herbei zu zwingen. Bei einigen Elfen führt dies dazu, dass sie das Bedürfnis empfinden, den Menschen zu zeigen, wie sich *mandra*, das 'Magiewirken', für einen Elfen anfühlt – und im Salasandra ist dies auch tatsächlich möglich. Gehen Sie im Folgenden davon aus, dass sich für jeden Helden (sowie auch für die anderen menschlichen Beteiligten) eine 'verwandte Seele' findet – ein Elf, den ähnliche Dinge im Leben ausmachen wie sein menschliches Gegenüber. Für die wichtigsten Heldentypen werden im Folgenden kleine Szenen dieser Begegnung und der Erfahrungen, die die Menschen dabei machen, aufgeführt. Damit für Sie ersichtlich ist, welche Zauberei der entsprechende Held erlebt, sind diese zusätzlich genannt. Passen Sie die Texte bei Bedarf an oder orientieren Sie sich daran, wenn Sie weitere solcher Szenen für andere Charaktere entwickeln.

Auch wenn die entsprechende Szene an einen Helden allein gerichtet ist, sollten Sie dennoch die ganze Gruppe daran teilhaben lassen, denn durch die Verbundenheit des Salasandra werden die Beteiligten jeweils gewahrt, was den anderen widerfährt.

Wenn die Spieler dies möchten, können sie nach der entsprechenden Szene für ihren Helden ihrem elfischen Gegenüber im gleichen Stil auch selbst eigene bedeutsame Erfahrungen nahe bringen (etwa einen Kampf im Einklang mit den Geboten Rondras und im absoluten Vertrauen auf die Göttin für Rondra-Geweihte oder die Erregung und Erfüllung beim Verstehen einer schwierigen magietheoretischen Passage eines wichtigen Buches bei Magiern).

FÜR JÄGERINNEN, WALDLÄUFER, FÜRST-GEWEIHTE
(ADLERAUGE, EXPOSAMI, MOVIMENTO, FALKENAUGE)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die moosgrünen Augen von Ailiniel Wipfelwind blicken dich an, verwundert, überrascht. Ailiniel kommt auf dich zu, einen Köcher mit Pfeilen auf dem Rücken, die *yara* in der Hand. Was für ein wunderschöner Bogen, die Schwinglinge aus den Hörnern des Salamanderstein-Weißhirsches gearbeitet, der Griff mit dem Fell des Silberlöwen geschmückt. Ailiniel reicht dir den Bogen und lächelt dir aufmunternd zu. Du bist Ailiniel Wipfelwind, die Jägerin und Wipfelläuferin. Du trägst die *yara*, die für deine Hände gemacht wurde und die Pfeile, die du selbst angefertigt hast. Du bist auf der Jagd, in den Wäldern, die zu dir mit tausend Stimmen sprechen. Jedes Wispern des Windes in den Blättern, jedes Rascheln im trockenen Laub, jeder Ruf eines Vogels ist Teil des Liedes. Du bist die Jägerin, die die Spur aufnimmt. Du lässt deine Sinne nach dem Wild suchen. Ein mächtiger Kronenhirsch ist es, den du aufspürst, stark und schnell. Du setzt ihm nach, den Bogen fest in der Hand, die Pfeile griffbereit. Der Hirsch springt davon durch dichtes Blattwerk, aber du bist die Jägerin, du bist auf seiner Spur und nimmst die Verfolgung auf. Lang strecken sich deine Beine, als du läufst, geschickt finden deine Füße sicheren Tritt, gleichmäßig und ohne Anstrengung geht dein Atem. Noch lange wird dein Körper keine Müdigkeit spüren. Du bist ausgeruht und stark und schnell. Deine Beute flieht, aber sie kann dir nicht entkommen.

Dann hast du den Hirsch gestellt. Du weißt, dass du ihn mit dem ersten Schuss treffen musst. In einer fließenden Bewegung legen deine Hände einen braun gefiederten Pfeil auf die Sehne, mit einer Bewegung spannst du den Bogen und hebst die Sehne an deine Wange. Dein Auge erfasst die Stelle, an der du den Hirsch treffen wirst, wie ein unsichtbares, und doch festes Band verbindet dein Blick den Pfeil mit dem Ziel – und du lässt ihn fahren. Mit einem kaum hörbaren Sirren fliegt der Pfeil und der Hirsch senkt den Kopf, tödlich getroffen. Du dankst ihm für die gute Jagd.

FÜR KÄMPFERCHARAKTERE UND RONDRA-GEWEIHTE
(ARMATRUTZ, STANDFEST, ATTRIBUTO, GEDANKENBILDER):

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Riandir Luchsentatze findet deinen Geist und du den seinen, spürst die Kraft, die Wildheit in seiner Brust – wie in deiner. Er lacht und fragt dich, mit welchen Waffen du kämpfst, ist erstaunt, als er sieht, wie stark du äußerlich, wie schutzlos du innerlich bist. Du spürst, wie er schaudert, als er begreift: du kannst nicht zaubern! Du bist stolz, brauchst keine Zauberei, sagst du ihm. Seine bernsteingelben Augen blicken neugierig, dann entschlossen. Du stehst neben ihm. Du bist Riandir. Du streichst dir mit beiden Händen über die Brust, um dich zu wappnen für den Kampf und spürst, wie eine unsichtbare Rüstung sich leicht um deinen Körper legt. Du packst den Griff deiner schlanken Klinge mit Entschlossenheit. Deine Brüder und Schwestern, die mit dir gehen werden, um die *gobians* zu vertreiben, tun dasselbe neben dir. Du spürst ihren Sinn, alle ihre Bewegungen, weißt um ihre Aufgaben im Kampf. Ihr seid die Sippenwächter, und es gilt die Wohnbäume zu verteidigen. Ihr kämpft gemeinsam, niemals allein – jeder weiß, wo seine Ziele sind, wie weit er gehen kann, wann es genug ist. Gemeinsam schlägt ihr die *gobians* in die Flucht, schnell und leise wie ein Pfeil auf der Jagd. Es gibt keine Opfer, denn es ist nicht nötig, zu töten. Diesmal nicht, aber wenn sie wiederkommen, werdet ihr nicht so gnädig sein.

FÜR MUSIKERINNEN UND BARDEN
(DAS LIED DER LIEDER)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Deutlich vernimmst du die Melodien von Valayar Webt-Sternenklang, die sich dir nähern, zuerst langsam und tastend, dann fröhlich, fast übermütig, als du kunstvoll mit deinem Instrument antwortest. Ihr spielt Calayas Melodie, variiert darüber und vereinigt eure Klänge. Noch nie hast du solche Harmonie verspürt – doch wie bringt dieser Elf so reiche Töne aus einer einfachen Flöte hervor?! Valayar lacht und legt dir seine Flöte aus *mammuton* in die Hand, nimmt dafür dein Instrument. Du bist Valayar Webt-Sternenklang, und du setzt dein *iamma*, dein Seeleninstrument an die Lippen. Als du zu spielen beginnst, beginnt die Welt zu leuchten, nein: mehr als die Welt! Du spielst dein Leben, spielst deine Liebe, deine Seele, bist eins mit deinem Instrument, mit seinem Klang, der Klang bist du.

FÜR HANDWERKER, INGERIMM-GEWEIHTE, PERAINE- UND TSA-GEWEIHTE
(HASELBUSCH)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ninnial ist ihr Name, ihre Augen sind scheu, aber mutig nimmt sie im Lied deine Hände in die ihren, erforscht deine Hornhaut, deine etwas gesplitterten Nägel, deine sehnigen Finger. Du scheinst ein Wunder für sie zu sein. Sie lockt dich, will dir etwas zeigen und ihr steht gemeinsam vor dem mächtigen Baum, den die Sippe als Wohnbaum erkoren hat. Ninnial strahlt, als sie dich anblickt, abermals deine Hände nimmt und sie auf das borkige Holz legt. Lebendes Holz, das scheint ihr wichtig zu sein. Du stimmst mit einem Mal ein in ihre Melodie, bist Ninnial, die Geschickte, die Sanftfingrige, die Baumsprecherin. Vorsichtig weckst du den alten Baum aus seinem Schlaf, eine Kastanie, die im Frühling schöne Blütendolden trägt. Bäume schlafen viel, und man muss ihnen Geschenke machen, dein Geschenk fließt durch deine Hände, als du über die Rinde streichst. Einige bräunliche Blätter fallen herab, altes Laub, von dem du die Kastanie reinigst: das wird sie mögen. Vorsichtig fassen deine unsichtbaren Finger die Zweige, der alte Baum ist jetzt wach und du bittest ihn, dir zu helfen. "Kinder ...", scheint er zu denken und tut dir den Gefallen. Äste biegen sich langsam, Zweige winden sich ineinander, Astgabeln wachsen vorteilhaft durch das dichte Laub. Ein leises Knarren und Seufzen geht durch die Kastanie, aber Bewegung tut jedem Wesen gut, und dein Geschenk wird gern angenommen. Du stehst wieder neben Ninnial und betrachtest die Krone des Baumes, die Kastanien-Wohnstatt, das Nest, die Höhle. Zuflucht und wunderschön, warum leben nicht alle Elfmenschwesen so? Erstaunt betrachtest du deine schwieligen Hände, die etwas Neues, Schönes, Kunstfertiges und ... Lebendiges! geschaffen haben, ohne zu biegen, zu sägen, zu zerbrechen, in Form zu zwingen.

FÜR MAGIER UND HESINDE-GEWEIHTE
(Lernen im Salasandra)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aerindel Licht-in-den-Wassern kommt aus den Auen des Nordens. Du siehst Pfahlbauten, weite graublaue Wasserflächen, grün-braunes Schilf, weiße und rote Tupfer aus Bausch. Siehst wie Aerindel Enten jagt, mit Bogen und Schleuder. Siehst, wie sie Forellen fängt, schnell wie der Blitz, wie sie den Wind beruhigt, wenn der Sturm das Wasser peitscht und die fragilen Bauten bedroht. All diese Fähigkeiten, das gesammelte Wissen, das der Sippe ihr Überleben ermöglicht. Die Sippe, das Herz und das Zentrum allen Lebens. Aerindel sieht dich ernst an – sie weiß, wie ein Studierzimmer von innen aussieht, weiß es, weil sie du ist. Einsam, denkt sie, denkst du. Staubig. Die Sippe ist mehr als eine

Bibliothek, das spürst du, als du in ihrem Kreis sitzt. Du, Aerindel, zeigst den Jüngeren, wie man den Wind beruhigt, um die Pfahlbauten zu schützen, zeigst ihnen, wie sie ihre Sinne schärfen, um genau zu wissen, wo sich die Enten im Schilf verstecken. Ohne Bücher, ohne Worte, ohne Übung. Es ist ein Lied, das das Überleben der Sippe ermöglicht. Tausend Lieder, vielleicht. Eine Melodie, die jede Sippe hat und die alles Wissenswerte, alles Lernenswerte, alle Erfahrungen und ... Werte? beinhaltet, alles was du und deine Sippe zum Leben brauchen. Magie? Handwerk? Jagdkunst? Kein Unterschied ...

Insbesondere für Magiebegabte mit dem Schwerpunkt auf den Merkmalen Eigenschaften, Hellsicht, Heilung, Verständigung oder Form wären auch Szenen denkbar, in denen sie die Wirkungsweise eines elfischen Zaubers aus diesen Gebieten erfahren, wie etwa WASSERLAUF, EXPOSAMI, BALSAM, TIERGEDANKEN oder ADLER-SCHWINGE.

Szenen für weitere Charaktere, die Sie bei Bedarf selber ausarbeiten können, könnten sein:

Für **Rahja-Geweihte** oder **Hexen** der 'Liebessinn', eine Variante des SENSIBAR, mit der nicht eine nur körperliche, sondern auch emotionale Verschmelzung beim Liebespiel erreicht wird. Für **Reiter** (Novadis, Amazonen, etc.) der WEISSE MÄHN. Für **Heiler** und **Medici** der BALSAM und andere elfische Heilungen (auch Tier-Heilungen). Für **gesellschaftlich orientierte Charaktere** diverse Verständigungszauber (SENSIBAR, GEDANKENBILDER, UNITATIO).

Während die Helden diese Szenen erleben, malt Golodion bildhafte Elemente daraus auf die wulstigen Ränder der 'Öffnung' im Stamm der Eberesche, die wie feine, organische Schnitzereien in der Rinde des Baumes wirken.

LEBEN IN DER WIRKLICHKEIT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du kehrst nun zurück in den Kreis, zu Calaya. In ihrer Stimme, ihrer Melodie ist eine Frage oder eine Aufforderung oder eine Bitte: danach, von deinen Erlebnissen, Erfahrungen zu erzählen, die du gemacht hast, bevor du hierher, in den Kreis, in das ewige Geheimnis des Salasandra, zurückgekehrt bist. Was ist die Menschenwelt? Was hast du in ihr erfahren – welche Melodien hast du von ihr zu singen, welche Bilder von ihr in diesen Kreis zu bringen? Du bist hierher gekommen, um deinen elfischen Schwestern und Brüdern von deiner Welt zu erzählen, einer Welt, die ihnen so fremd und weit erscheint, dass sie ihnen Angst macht – doch diese, deine Welt, ist ein Teil der Wirklichkeit, in der deine Brüder und Schwestern sich zu leben entschieden haben, und nun ist es an dir, sie ihnen vertraut zu machen und ihnen Hoffnung zu geben für ein Leben in dieser Wirklichkeit. Und ihnen zu zeigen, dass es sich lohnt, in dieser Wirklichkeit zu leben und sich für sie einzusetzen.

Lassen Sie nun ihre Spieler nacheinander solche Erlebnisse nicht nur einfach erwähnen, sondern möglichst bildhaft und eindrücklich schildern. Die Helden spüren, dass jede ihrer Erinnerungen vom Kreis aufgenommen und nachempfunden wird und zugleich Bestandteil der Melodie, in diese eingewoben wird. Und auch aus dem, was die Helden hier mitteilen, malt Golodion Gesichter, Gegenstände oder Landschaften auf die wulstigen Ränder des Bildes.

Auch die Erinnerungen der anderen Menschen fließen in das Salasandra ein, werden damit auch den Helden zugänglich und nehmen in Golodions Bild Gestalt an. Die meisten der menschlichen Beteiligten bringen Erlebnisse verschiedener Art aus ihrem Leben in Gerasim ein (darunter auch positive Begegnungen mit Elfen), aber zuweilen

auch von Reisen. Den beiden Geweihten (so sie denn teilnehmen) ist natürlich besonders der Aspekt des Götterglaubens wichtig. Haldan erzählt vom Leben in Glorania, von der Herrschaft des Nagrach-Eises, aber auch von Momenten gegenseitiger Hilfe von Menschen und Firnen. Nelle, der die Elfen bei der Aufnahme ins Salasandra viel von ihrer durch die Krankheit verlorenen Kraft zurückgegeben haben, erzählt zögerlich von Darialas Fürsorge und den zaghaften Freundschaftsbänden zu Telerian.

ZUM SALANUR TALA'A'FEYA

Nun soll noch die Verbindung, der Weg zur Lichtung in Madayas Träumen, dem zukünftigen Ort der Verständigung, geschaffen werden. Da die Helden diesen Weg schon einmal gegangen sind, sollten sie hier die Initiative übernehmen und die anderen beteiligten Menschen führen. Wenn Sie wollen, können Sie diesen Teil von den Spielern weitgehend selbstständig ausgestalten lassen. Beschreiben Sie andernfalls noch einmal ganz kurz den Weg zur Lichtung mit den Stationen, wie die Helden sie erlebt haben – nur dass sie diesmal die anderen Menschen an den symbolischen 'Prüfungen' vorbeiführen können. Dabei mag es passieren, dass sich einer der Menschen trotz allem in einer der 'Prüfungen' verliert und damit aus dem Salasandra ausscheidet.

Der einzige Unterschied ist, dass am Ende des Weges nicht der 'Spiegel der Wahrheit' auf sie wartet, sondern der von Mondlicht beschienene Baum der Dryade mit dem nunmehr vollendeten Bild. Steigen die Helden durch die gemalte Öffnung im Stamm der Eberesche, erleben sie für einen kurzen Augenblick noch einmal den Traum von den Ewigen Wäldern und befinden sich dann auf der Lichtung – wo sie wieder mit den Elfen des Salasandras zusammentreffen.

SALAZA

Noch ist das Werk nicht zu Ende. Weiter geht das Lied, und seine Melodie verändert sich. Zwar haben die Helden nicht die Möglichkeit, ebenso aktiv wie die Elfen in die Melodie einzugreifen, aber sie können das Lied verstehen und fühlen, was seine Melodien bewirken, wie sie von Golodions Harfe aufgenommen werden, der nun die Grundmelodie im Lied übernimmt, um die Magie in das Bild hineinzuwoben. Auch dies dauert noch einmal eine ganze Zeit (ohne dass die Helden diese schätzen oder gar messen könnten), während sich die Melodie immer wieder verändert, neue Töne und Linien aufnimmt und wieder zu schon bekannten Klängen zurückkehrt. Die Helden haben soweit Einsicht in Funktion und Wirkung des Liedes, dass sie die unter dem Abschnitt **Das Vermächtnis** auf Seite 41 beschriebenen Wirkungen des Bildes nun vage kennen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Melodien verklingen, das Lied wird vom Wind davongetragen, fängt sich kurz in den Blättern der Bäume und verhallt. Das Werk ist getan. Langsam löst sich der Kreis wieder in einzelne Personen auf, in Menschen und Elfen. Fast widerstrebt es euch, euch zu lösen, wieder ihr selbst zu sein – denn das bedeutet, *allein* zu sein: *salaza* – ohne Heim und Sippe. Und ihr wisst, dass euch dieses Gefühl nun nie mehr ganz verlassen wird.

Calaya kommt noch einmal auf euch zu und sagt: "*E kahrjanda a'dao fey sal'dhanra. Eorla! A'ndhin erin, iamā. Sanyasala.*" (Mein Schicksal ist erfüllt – so soll es sein! Ich danke euch, meine Freunde. Lebt nun wohl.)

Damit tritt sie auf Nianalyndirs Baum zu, steigt vor euer aller Augen durch die Öffnung und ist verschwunden.

Erst nach einer Weile entsinnt ihr euch, dass diese Öffnung ja gar nicht wirklich, sondern nur eine Zeichnung ist. Und noch etwas anderes fällt euch auf: Calaya hat in Isdira zu euch gesprochen, aber ihr habt jedes Wort genau verstanden.

NACHWIRKUNGEN

Dass die Helden die letzten Wort Calayas verstehen können, ist eine 'Nachwirkung' des Salasandra, die nach einer Weile vergehen wird. Sollten die Helden aber jemals Isdira lernen wollen, so können sie die Sprache aktivieren, ohne dafür AP aufwenden zu müssen. Helden, die des Isdira bereits kundig sind, erhalten bei der nächsten Steigerung eine Verbilligung um zwei *Zeilen*.

Des Weiteren haben alle am Salasandra beteiligten Helden ein Verständnis für das elfische Wesen, das Salasandra und die elfische Magie und Liedzauberei bekommen wie nur wenige Menschen sonst es besitzen. Dies sollte vor allem rollenspielerische Konsequenzen nach sich ziehen wie ein intuitives Verständnis für Denken, Fühlen und Handeln einer elfischen Meisterperson oder Gefährtin, aber auch eine Annäherung an elfische 'Werte', so dass die Helden beispielsweise das Verletzen von lebenden Bäumen oder das sinnlose Töten von Tieren fortan ablehnen könnten, aber auch die Anwendung der typischen menschlichen Beherrschungsmagie ihnen unwohl ist ob des für Elfen undenkbar gewaltsamen Eingriffs in Geist und Seele eines anderen denkenden und fühlenden Wesens.

Regeltechnisch gilt Folgendes: Helden mit dem Nachteil *Vorurteile gegen Elfen* dürfen diesen ohne jegliche Kosten um zwei Punkte senken.

DAS VERMÄCHTNIS

DIE WIRKUNG DES BILDES

Jede Person, die Golodions Bild so auf sich wirken lässt, dass sie keine Zeichnung mehr, sondern tatsächlich einen Spalt im Stamm der Eberesche erkennt und die friedliche Absichten zur Verständigung hegt, hat die Möglichkeit, es zu betreten – gerade so, als würde sie tatsächlich durch die Öffnung in das Innere eines hohlen Baumes steigen. Nach einem Augenblick der Desorientierung mit dem leichten Anklang an Waldesstimmen und Harzduft findet man sich schließlich auf der Lichtung in Madayas Träumen wieder. Hier nun wirkt eine Art schwacher Wiederhall des Salasandras, das Elfen und Menschen ermöglicht, sich auch ohne Kenntnis der Sprache des anderen zu verstehen und voneinander durch Einfühlung zu lernen.

Regeltechnisch gilt, dass der IN-Wert jeder Person, die sich hier aufhält, um 2 Punkte erhöht ist. Außerdem sind alle Talent- und Zauberproben, die der Verständigung dienen, um 4 Punkt erleichtert. Das Wirken des UNITATIO gelingt automatisch. Jede Person erhält für die Dauer des Aufenthaltes zudem 4 Punkte zu ihrem Wert in *Lehren* hinzu, auf jeden Fall aber so viele, dass der Wert mindestens 7 beträgt. Das gleiche gilt für den Wert in *Musizieren*.

Wie genau die Gerasimer die *Salanur tala'a'feya* nutzen werden und ob das 'Vermächtnis der Völker' vielleicht noch weitere Wirkungen neben den hier vorgestellten entfaltet, wird die Zukunft zeigen.

DIE RATGEBERIN

Nachdem Calaya durch den Spalt in den Baum getreten ist, befindet sie sich weder auf der Lichtung in Madayas Träumen, noch verschwindet sie einfach – stattdessen geht sie selbst in der *Salanur tala'a'feya* auf und kann dort durch Lied oder Traum als Ratgeberin dienen, vielleicht aber auch einmal eine Vision oder eine Warnung überbringen.

VERÄNDERUNGEN IN GERASIM

Das Salasandra hinterlässt bei allen Beteiligten Spuren. Viele Elfen wie Menschen sind nun, da sie einander so unmittelbar miteinander vertraut machen konnten, eher bereit, Verständnis füreinander aufzubringen und voneinander zu lernen. Es gibt aber auch Elfen, die dieser innige Kontakt mit Menschen beschädigt zurückgelassen hat, denen

Magiekundige können fortan die elfische Repräsentation verbilligt (zu drei Vierteln der Kosten) erwerben.

Wenn Sie wollen, können Sie den Helden nach dem Salasandra als Erinnerung an das Geschehene von den beteiligten Elfen (vorzugsweise ihren 'verwandten Seelen') ein kleines Geschenk machen lassen: einige Pfeile, ein Jagdhemd, ein Instrument oder Ähnliches. Ebenso können natürlich auch die Helden den Elfen eine symbolische Gabe der Freundschaft überreichen. Golodion überlässt einem entsprechend interessierten Helden seine nicht aufgebrauchten Farben.

Vielleicht wollen magiebegabte Helden ja auch noch eine Weile in Gerasim bleiben und an der *Schule des direkten Weges* neue Zauber lernen oder auch für einige Zeit als Lehrende tätig sein – sie sind natürlich jetzt und auch in Zukunft herzlich willkommen.

ABENTEUERPUNKTE

Alle Heldinnen und Helden haben sich 400 Abenteuerpunkte verdient. Zusätzlich zu den oben genannten Vergünstigungen können Sie nach eigenem Gutdünken bis zu vier *Spezielle Erfahrungen* vergeben, zum Beispiel in den Talenten *Magiekunde*, *Überzeugen*, *Wildnisleben*, *Sagen/Legenden*, *Pflanzenkunde*, *Geographie* oder *Menschenkenntnis* sowie in Talenten oder Zaubern, die im Salasandra in der Begegnung mit den 'verwandten Seelen' der Helden eine Rolle gespielt haben.

die schmale Gratwanderung zwischen dem Erkunden des Fremden und dem Anheimfallen an das Fremde nicht gelungen ist. Diese Elfen ziehen sich entweder wieder vor den Menschen zurück wie vorher oder werden gar zu Heimatlosen, die bei ihrer Sippe keine Aufnahme mehr finden und den Menschen zukünftig ängstlich aus dem Weg gehen oder sie sogar zu hassen beginnen.

Alle Elfen aber, die am Salasandra beteiligt waren, haben sich damit stärker an die derische Wirklichkeit gebunden und sich ein Stück vom Licht – und damit auch von ihren rückzugswilligen Brüdern und Schwestern – entfernt.

Umgekehrt mag es aber auch den einen oder anderen Menschen geben, der sozusagen nicht vollständig aus dem Salasandra 'erwacht', sondern gefangen bleibt in der Erinnerung und der Sehnsucht nach der Geborgenheit der *sala*. Gewöhnt er sich auch langsam wieder an die Wirklichkeit, bleibt er dennoch verträumt und wirkt oft abwesend (auch bei einem Spielercharakter, der vielleicht immer schon ein sehr romantisches Elfenbild hatte, sind solche Nachwirkungen denkbar). Zukünftig werden sich Elfen und Menschen für Gerasim als einen Ort einsetzen, wo Menschen und Elfen in Austausch miteinander treten und zusammen für die 'eine Welt' kämpfen können. Manche der alten Gesetze des Zusammenlebens werden erneut in Erinnerung gerufen und einige neue geschaffen. Die Elfen sind nun eher bereit, Geduld mit den kurzlebigen Menschen zu haben, denn sie haben im Salasandra gelernt, dass auch ihre Lebensweise achtenswert sein kann und dass es ihnen nicht zusteht, über die 'andersgeborenen' Menschen zu urteilen oder zu richten.

Manche derjenigen Gerasimer Elfen, die nicht am Salasandra beteiligt waren, ziehen aus der Siedlung fort, andere, die in den kommenden Monaten und Jahren eine Entscheidung zugunsten des Lebens in der derischen Wirklichkeit treffen, werden sich hier neu ansiedeln.

DAS SCHICKSAL DER FLÜCHTLINGE

Auch einer Aufnahme der Flüchtlinge stehen die Elfen nun wohlwollender gegenüber – zumal Haldan ebenfalls am Salasandra teilgenommen hat. Noch vor dem Winter werden für alle, die in Gerasim bleiben wollen, mit Hilfe der Elfen geeignete Quartiere ausgesucht und eingerichtet. Manche der Flüchtlinge und viele Goldsucher ziehen aber auch weiter und versuchen irgendwo im Süden ihr Glück.

EPILOG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch an diesem Morgen auf den Weg macht, bedeckt ein zarter, weißer Flaum aus Raureif Grashalme und Büsche. Die Luft ist kalt und klar. Ihr kommt an jener Stelle vorüber, wo euch damals Neldoriel Pfeile-im-Dunkeln so misstrauisch aus der Krone eines mächtigen Ahorns beobachtet hatte. Über Nacht hat der Baum viele seiner wunderschönen, rot gefärbten Blätter verloren und entblößt die mittels Magie geformten Astwindungen einer elfischen Baumwohnung, die nun keine gemütliche Heimstatt mehr umhe-

gen, sondern nur noch das kahle Gerüst einer verlassenen Zuflucht bilden. Denn die Elfen, die hier einmal lebten, sind fort.

Die gefallen Blätter des Baumes bilden auf dem Boden einen roten, wie von feinem Zucker überstäubten Teppich. Gerade als ihr vorübergeht, löst sich ein einsames, rotorangenes Blatt und schwebt still zu Boden.

Über euch, im frostblauen Himmel, zieht in diesem Moment die Pfeilformation einer Schar Wildgänse Richtung Süden.

АПНÄНГЕ

BESCHREIBUNG DER STADT GERASIM

»Die harzduftenden Wälder sind unser Heim. Die Mammutbäume sind seine Pfeiler, die Tannennadeln sein Dach und sein Boden. Farn und Schachtelhalm sind seine Türen, Brombeer und Dornröschen seine Wände. Wo Erdbeere, Elbenkraut und pethasil wachsen, ist unsere Speisekammer. Wo Feuerlilie, Lavendel und Druidenpilz blühen, da tanzen wir. Unser Heim formen und gestalten wir, doch über alles hüten und bewahren wir es. Wer würde Feuer legen an seine Hütte? Wer würde mit der Axt wüten in der Stadt? Ihr seid gekommen, um zu bleiben, und darum werdet ihr leben wie wir.«
—aus dem Hesinde-Tempel zu Gerasim: Erläuterungen des Elfenweisen Delayar Wo-Regenbogen-sprießen für die ersten menschlichen Siedler, Priester-Kaiser-Zeit, überarbeitet

GESCHICHTE

Gerasim wurde 343 BF von Bürgern und Norbarden gegründet, die vor den Priesterkaisern aus dem Bornland geflohen und nach ihrer Flucht über den Rabenpass auf Elfen getroffen waren. Drei der Elfen erklärten sich, vom schuldlosen Leid der Vertriebenen berührt, bereit, sie aufzunehmen und ihnen ein neues Leben zu lehren: der Weise Delayar Wo-Regenbogen-sprießen, die Zauberbardin Dariawida Lerchenliebe und der Jäger Aratahon Lässt-Elche-tanzen. Die Bedingungen der drei waren: "Ihr müsst alles vergessen – was ihr wart und was ihr sein wolltet." Verschiedene Verträge wurden unter den menschlichen Siedlern und den Elfen ausgehandelt, die das Zusammenleben und den Schutz der Wälder, Auen und Flüsse, von denen sie lebten, sichern sollten. Nie sollte ein Baum gefällt werden, um Platz für ein Wohnhaus zu schaffen, kein Bewohner der Stadt sollte mehr besitzen, als er wirklich brauchte, und Menschen wie Elfen sollten am *Platz der Verständigung* zusammenkommen, um miteinander zu sprechen, ehe sie handelten. Um 623 BF gründete die Magierin Tamara in Gerasim die *Schule des direkten Weges*, eine Magierakademie Grauer Ausrichtung. Um 693 BF wurde Calaya Nebellied neben Magister Torre Alwinnen die erste elfische Leiterin der Schule. Die Tradition einer menschlichen und einer elfischen Spektabilität hat sich seitdem bis heute durchgehalten. Spätestens seit dieser Zeit wurde die Schule zum Bindeglied und zur Vermittlungsinstanz zwischen Elfen und Menschen in Gerasim. Im Jahre 1008 BF wurde Duridanya Lerchenliebe als Leiterin der Schule des direkten Weges. Heute hat die Stadt am Oblomon etwa 950 Einwohner, davon knapp die Hälfte (Wald-)Elfen, um 40% Menschen und ca. 15% Halbelfen.

ERSCHEINUNGSBILD UND LEBENSWEISE

Gerasim darf wohl zu den ungewöhnlichsten Städten des ganzen Kontinents zählen: Nicht nur, dass weder Mauer noch Palisaden ihr irgendeinen Schutz vor der umliegenden Wildnis bieten, ihre Behausungen

sind gar derart mit jener verbunden, dass der Wanderer zuweilen gar nicht bemerkt, wo Baum und Strauch der umliegenden Wälder aufhören und die mit zahlreichen Kletterpflanzen geschmückten Wohnbäume der Gerasimer Elfen anfangen.

ELFISCHE WOHNBÄUME

Tatsächlich besteht der allergrößte Teil der Behausungen Gerasims aus den typischen waldelfischen Wohnbäumen, aus deren Ästen mit elfischer Zauberkraft Balkone und Geländer, Decken und Böden, Regale, nestartige Betten, Leitern und Brücken geformt wurden. Dichte Netze und Vorhänge aus Efeu und anderen Rankenpflanzen sind in diese Bauweise eingebettet und bilden Raumteiler, Windschutze oder dichte Geflechte an den Decken, die sogar starken Regen abhalten können. Die vor allem anzutreffenden Baumarten sind Eichen, deren älteste Exemplare mit ihren 30 oder mehr Schritt durchmessenden Kronen Platz für eine ganze Elfengroßfamilie bieten und Ahorn, der bei den Elfen beliebteste Wohnbaum, aber auch Ulmen, Rotbuchen, Linden, Kastanien, Eschen und Birken. Oft stehen solche Wohnbäume zusammen und sind durch aus lebendigen Ästen geformte Brücken miteinander verbunden. Diese Lebensform findet sich besonders im nördlichen Teil der Siedlung.

Dort kann man auch am deutlichsten eine bedenkliche Entwicklung Gerasims beobachten: Denn die hier lebenden Waldelfen schotten sich sichtbar und fühlbar von ihren menschlichen Mitbewohnern ab. Sei es, dass nur wenige, gewundene Wege in diesen Teil führen oder dass hohes, dichtes Gebüsch aus Schwarzdorn, Hagebutten- oder Brombeersträuchern immer wieder den Weg und die Sicht versperrt. Ja, die Elfen vermögen in dem unbedarften Wanderer deutlich den Eindruck zu erwecken, dass er hier ein unerwünschter Eindringling ist. Einige sind sogar schon so weit gegangen, die Zugänge zu ihren Wohnbäumen durch Seidelbast (der bei Berührung bei anderen Wesen als Elfen einen juckenden Hautausschlag verursacht) zu schützen. Einige Wohnbäume sind gar so sehr zugewuchert und verborgen, dass sie eher wie riesige, aus Efeu bestehende Pilze aussehen denn wie Bäume.

Allgemein gilt, dass jene Behausungen, die nahe am Weg liegen, zumeist zugänglicher und nicht so abgeschottet sind. Auch die wenigen Menschen, die ein Baumhaus bewohnen, haben sich eher im Süden und Westen der Stadt angesiedelt. Den Unterschied zwischen einem menschlichen und elfischen Wohnbaum erkennt man leicht: Die Menschen bauen eher hölzerne Hütten in die Kronen der Bäume anstatt wie die Elfen die Behausung durch Magie aus den Ästen und Zweigen des Baumes selbst zu formen.

HAUSGÄRTEN UND OBSTBÄUME

Ein weiteres prägendes Merkmal Gerasims sind die allerorten anzutreffenden kleinen Hausgärten, die in jede Lücke zwischen den mäch-

- 1 Platz der Verständigung
- 2 Anastasius Silberhaars Haus
- 3 Herberge *Waldesruh*
- 4 Travia-Tempel
- 5 Hesinde-Tempel
- 6 Schmiede
- 7 Gerwulfs Hütte
- 8 Baum der Dryade
- 9 Boronanger
- 10 Bootsanlegestelle
- 11 Furt durch den Selserbach
- 12 Firun-Schrein
- 13 Lager der Flüchtlinge



0 40 Schritt

tigen Wurzeln der Bäume gedrängt zu sein scheinen. Die Gärten der Menschen sind zumeist säuberlich mit weißen Flussteinen abgesteckt, während bei den Elfen alle Pflanzen wild durcheinander wachsen. In solchen Gärten werden vor allem Kräuter, Gemüse, Bohnen und Rüben angebaut, bei den Elfen mischen sich darunter aber immer wieder Blumen in verschiedenen Farben und das schmackhafte Elbenkraut. Auch die Eberraute wird häufig angebaut, denn sie dient als Futter für die Schweine, die hier von vielen Menschen gehalten und von den Kindern täglich in den Wald zur Mast mit Eichel und Bucheckern geführt werden. Ebenso wichtig als Haustiere für die Menschen sind Ziegen, deren Milch getrunken oder – mit frischen Kräutern vermischt – zu einem schmackhaften Käse verarbeitet werden kann. Ansonsten sind die zahlreichen Obstbäume in der Stadt und ihrer Umgebung eine wichtige Nahrungsquelle, vor allem die Bodirbirne, Apfel-, Pflaumen- und Walnussbäume sowie der Zuckerahorn (aus dem nur die Elfen den schmackhaften Saft, der später zu Ahornsirup eingedickt wird, gewinnen können und dürfen, ohne dem Baum zu schaden).

HÄUSER UND HÜTTEN

Zwar ist bis heute in Gerasim kein Baum gefällt worden, um Platz für ein Wohnhaus zu schaffen, wohl aber gibt es mittlerweile eine ganze Menge menschliche Häuser und Hütten, deren Holz aber nicht aus der unmittelbaren Umgebung der Stadt stammt. Manche dieser Häuser weisen ebenfalls Elemente des elfischen Baustils auf: Beispielsweise werden zuweilen lebende Bäume als Eckpfeiler oder ein großer Seitenast als Dachfirst genutzt.

HANDELSGÜTER

Gerasim ist ein nicht unwichtiger Handelsstützpunkt: Zum einen für den Handel zwischen dem Bornland und dem Svelltal beziehungsweise Riva, aber die Siedlung ist ebenso ein Umschlagplatz für die Waldelfen und Nivesen, die hier vor allem Zucker, Salz und Metall gegen Fleisch, Felle, Bausch und Leder eintauschen. Als eigene Handelswaren hat Gerasim Elfenbausch, Waldhonig, Honigwein, Walnüsse und Walnussöl, Ahornsirup, Quittenschnaps, Kräuterlikör, Schlehenbrand, diverse einfache und erlesene Kräuterteemischungen, sowie verschiedene Gewürze und Heilpflanzen anzubieten.

1) DER PLATZ DER VERSTÄNDIGUNG

Der Platz der Verständigung ist die einzige größere Lichtung im Umkreis. Er ist der Mittelpunkt Gerasims, nicht nur, weil sich hier zwei der wichtigsten Gebäude – das Haus des Akademieleiters und die Herberge *Waldesruh* – befinden, sondern auch, weil er seit der Gründung der Stadt jener Ort ist, an dem Menschen und Elfen sich versammeln, um miteinander zu sprechen, zu verhandeln und Streitigkeiten beizulegen.

2) DIE SCHULE DES DIREKTEN WEGES

Die 'Magische Akademie und Schule des direkten Weges zu Gerasim' darf wohl als die unkonventionellste Gildenakademie Aventuriens gelten – nicht nur was Organisation des Lehrbetriebs, sondern auch ihre Räumlichkeiten angeht: Es gibt weder ein Akademiegebäude noch einen festen Lehrplan oder einen festen Lehrkörper. Der Unterricht findet bei gutem Wetter im Freien auf dem Platz der Verständigung oder gar irgendwo in den umliegenden Wäldern statt, bei schlechtem Wetter in einem extra dafür bereitgestellten Hinterzimmer der Herberge *Waldesruh*, im Hause der Spektabilität Anastasius Silberhaar (das mit der 2 bezeichnete Gebäude auf dem Stadtplan, wo sich auch die kleine Bibliothek der Schule befindet) oder zuweilen auch in Wohnungen der anderen Lehrenden.

Neben Mondglanz Eichenfeld und Anastasius Silberhaar, die sich die Leitung der Schule teilen, lehren im Moment Finja Sommerwind, Jylani von Norburg und Hilberto Castellani-Thaliyin an der Akademie. Meist beherbergt Silberhaar noch weitere Zauberkundige, die für eine Weile in Gerasim bleiben und ihr Wissen weitergeben.

Auf diese fünf Lehrenden kommen im Moment 25 meist menschliche, aber auch einige halbfische und drei elfische Schüler und Schülerinnen.

Die Schule ist seit jeher nicht nur bemüht, ihre Schützlinge im Sinne von Toleranz und Völkerverständigung zu erziehen, sondern engagiert sich selbst aktiv für ein gutes Zusammenleben von Elfen und Menschen in Gerasim und wird dafür und für ihren offenen Umgang von den meisten Bewohnern sehr geschätzt.

Eine weiterführende Beschreibung der Schule des direkten Weges sowie der dort gelehrteten Zauberei finden Sie in AZ 99f.

3) DIE HERBERGE WALDESRUH

Das am Platz der Verständigung liegende einzige Gasthaus Gerasims ist die Herberge *Waldesruh* – für die meisten Menschen das Zentrum der Stadt, aber auch einige Elfen verirren sich ab und an hierhin. Das *Waldesruh* ist eine gemütliche Lokalität, zwar im Stile einer stabilen Blockhütte gebaut, aber außen mit Blumenbeeten und innen mit verschiedenen wuchernden Topfpflanzen ausgestattet. Müde Reisende können hier solche lokalen Spezialitäten wie Holundersuppe mit Dinkelklößchen, Brennesselsuppe mit Ziegenrahm, Schlehenbrand und Quittenschnaps, Salat aus Wildkräutern, sehr schmackhaften Schinken von mit Eberraute gemästeten Schweinen, Bodirbirnenkompott mit Ahornsirup und Ähnliches mehr genießen.

Bei schlechtem Wetter findet in einem Hinterzimmer der Herberge oft der Unterricht der Akademie statt, und die Wirtin Jasinde steht in einem freundschaftlichen Verhältnis zu den meisten Lehrenden der Schule.

4) DER TRAVIA-TEMPEL

Der Tempel der Göttin des Herdfeuers und der Gastfreundschaft ist ein typisches einfaches Blockhaus mit dem großen, sauberen und schlichten Tempelraum, in dem in einem kunstvoll gemauerten Kamin das ewige Feuer brennt und einigen kleineren Zimmern, die dem Geweihten Aidin Brinvard und zwei Novizinnen Unterkunft bieten. Der Tempel hat hier in Gerasim keinen übermäßigen Zulauf, da die Elfen den Tempel natürlich nicht besuchen, aber für die Menschen ist er ein wichtiger Bestandteil der Stadt und bietet gerade für die einfacheren Leute eine Art Ausgleich zur Akademie und der beständigen Präsenz der immer etwas 'dubiosen' Elfen.

5) DER HESINDE-TEMPEL

Kleiner als der Travia-Tempel ist der Tempel der Herrin der sechs Künste; er wird von der Liebfelderin Elysia Vincetta und einem 17-jährigen Novizen unterhalten. Das Tempelgebäude selbst hat als Eckpfeiler fünf in einem relativ regelmäßigen Abstand stehende Ahornbäume sowie eine Blutulme – die einzige in Gerasim. Die sechs Wände sind aus stabilen Brettern gefügt, die oben schräg zum Dach zusammenlaufen. An den Außenwänden sind der elfischen Art nachempfunden verschlungene Äste und Ranken gewunden, innen sind die Wände mit vielerlei kunstvollen Schnitzereien verziert.

6) SCHMIEDE

Ebenfalls auf einer Lichtung steht eines der ganz wenigen zum Teil aus Stein gebauten Gebäude Gerasims – die kleine Schmiede von Sabold Glühen-in-Händen, der hier alle in der Siedlung benötigten Gebrauchsgegenstände aus Metall fertigt.

7) GERWULFS HÜTTE

Abseits der Wege nah am Oblomon-Ufer liegt die nur aus einem einzigen Raum bestehende Hütte des Kräutersammlers Gerwulf. Um das kleine Gebäude herum sind mehrere hölzerne Stiegen aufgereiht, auf denen Gerwulf seine Kräuter trocknet. Ganz in der Nähe des von zahlreichen Wildkräutern umgebenen Häuschens steht eine alte Weide, die ihre Äste bis über das Wasser des Oblomons erstreckt und in deren Krone Gerwulf in seinen Mußestunden gern sitzt, um auf das Wasser hinunter zu schauen.

8) DER BAUM DER DRYADE

Die etwas abseits der menschlichen Pfade und elfischen Baumhäuser liegende uralte Eberesche mit ihrem dicken Stamm und der weit ausladenden Krone ist die Heimat der Dryade Nianalyndir.

9) BORONANGER

Der kleine Boronanger der Stadt liegt etwas außerhalb, aber ebenfalls unter hohen Bäumen. Nur die Menschen bestatten dort ihre Toten.

10) BOOTSANLEGESTELLE

Auf der Höhe Gerasims ist der Oblomon nur noch mit Booten oder kleineren Flößen befahrbar, deshalb verfügt die Siedlung auch nicht über einen richtigen Hafen, sondern nur über einen einzelnen Anlegesteg.

11) FURT DURCH DEN SELSERBACH

Die flache Furt, die jeder durchqueren muss, der Gerasim Richtung Norden verlässt, ist fast immer auch für Karren gut passierbar.

DRAMATIS PERSONAE

Anmerkung: Alle spieltechnischen Werte sind Anhaltspunkte, die auf die Bedürfnisse der Dramaturgie und gegebenenfalls auch auf die Fähigkeiten Ihrer Gruppe angepasst werden können und sollten.

CALAYA ПЕБЕЛЛИЕД

Calaya Nebellied wurde 693 BF in einem Alter von knapp 100 Jahren die erste elfische Leiterin der *Schule des direkten Weges* zu Gerasim und ist die Mutter der heutigen Leiterin Mondglanz Eichenfeld. Auf ihr jahrhundertlanges Suchen nach einer Möglichkeit der echten Verständigung zwischen Menschen und Elfen geht Golodions Bild, das große Salasandra und das Lied, das alles miteinander verbindet, zurück. Durch ihre Zeit an der Gerasimer Schule kennt Calaya die Menschen und spricht ihre Sprache, dennoch hat sie ihre elfischen Wurzeln nie aufgegeben, sondern kehrte später wieder zu ihrer Sippe zurück.

Calaya hat, im Gegensatz zu den meisten Angehörigen ihres Volkes, die Menschen nie belächelt oder abgelehnt, sondern immer an der Hoffnung festgehalten, dass eine Verständigung zwischen den beiden Völkern letztendlich möglich sein müsse – eine Hoffnung, mit der sie die Vermittlerinnenrolle der *Schule des direkten Weges* immer wieder gestärkt hat.

Die fast neuneinhalb Spann große Waldelfe mit den hellgrauen Haaren und graugrün gesprenkelten Augen macht einen charismatischen, ja, weisen Eindruck. Dabei merkt man Calaya aber auch ihr echtes, sorgendes Interesse für jeden Menschen an, dem sie begegnet, auch wenn in diesem Eindruck immer etwas Traurigkeit mitschwingt – Traurigkeit darüber, dass die beiden Völker sich oft so wenig verstehen können, aber auch Traurigkeit über das Leiden, das zum Leben so vieler Menschen gehört. Calaya hält es für falsch, auf die Menschen herabzublicken oder sie zu verachten, denn "sie sind Andersgeborene, und uns steht es nicht zu, die Möglichkeiten, die ihnen zum Leben gegeben wurden, zu verurteilen".

Geboren: 597 BF

Größe: 1,89 Schritt

Haarfarbe: hellgrau

Augenfarbe: grau-grün

Herausragende Eigenschaften: CH 16, IN 16, Feenfreund

Herausragende Zauberfertigkeiten: ELFENSTIMME, GEDANKENBILDER, HASELBUSCH, NEBELWAND, SENSIBAR, TRAUMGESTALT, UNITATIO, ZAUBERWESEN DER NATUR

MONDGLANZ EICHENFELD

Calayas Tochter ist seit 1008 BF neben Anastasius Silberhaar Leiterin der *Schule des direkten Weges* zu Gerasim. Die wichtigsten Vorausset-

12) FIRUN-SCHREIN

Der einfache, unbedachte Firun-Schrein liegt etwas außerhalb in dichtem Wald und wird regelmäßig von den menschlichen Jägern Gerasims besucht.

13) DAS LAGER DER FLÜCHTLINGE

Das Lager der Flüchtlinge aus Oblarasim liegt eine knappe halbe Meile nördlich der Furt durch den Selserbach auf einer Lichtung, die durch Rodung mittlerweile vergrößert wurde. In der chaotischen Ansammlung von Zelten, notdürftig gefertigten Holzhütten, Karren, Zugtieren, nur noch teilweise brauchbarem Hausrat, offenen Kochfeuern, Schlammlöchern und herumflatterndem Federvieh leben etwa 70 Menschen in zumeist elenden Bedingungen. Umgeben ist das Lager von Bäumen, die zunehmend abgeholzt werden.

zungen dafür hat sie von ihrer Mutter selbst mit auf den Weg bekommen, mit ihr teilt sie das Bemühen um ein gutes Zusammenleben von Menschen und Elfen in Gerasim und den Plan um das 'Vermächtnis der Völker'.

Auch sonst ähnelt die ruhige und etwas introvertierte Elfe ihrer Mutter in vielem, aber natürlich ist Mondglanz um einiges jünger und noch nicht so erfahren. Sie wirkt nicht so charismatisch, aber freundlich und trotz ihrer zurückhaltenden Art aufgeschlossen. Die Bewältigung ihrer Aufgaben als Akademielleiterin, gerade neben dem schon etwas senilen Silberhaar, fällt ihr nicht immer leicht, doch nach dem gelungenen Salasandra weiß sie, dass ihr Platz in Gerasim ist.



Geboren: 908 BF

Größe: 1,79 Schritt

Haarfarbe: weißblond

Augenfarbe: smaragdgrün

Herausragende Eigenschaften: KL 14, IN 15, CH 14

Herausragende Talente: Lehren, Menschenkenntnis, Magiekunde, Musizieren

Herausragende Zauberfertigkeiten: BANNBALADIN, BLICK AUFS WESEN, BLICK IN DIE GEDANKEN, ELFENSTIMME, EXPOSAMI, GEDANKENBILDER, HASELBUSCH, ODEM, SENSIBAR, UNITATIO, WEISSE MÄHN

GOLODION SEEMOND

Der Elf mit den glatten blonden Haaren und saphirblauen Augen ist seit zwei Jahrhunderten der berühmteste Maler Aventuriens. Golodion war mehrmals Hofmaler Garethr Kaiser, ehe er sich vom städtischen Leben wieder abwandte und nach Donnerbach zurückzog.

Nicht nur die Kunst der realitätsgetreuen Abbildung zeichnet seine Gemälde aus, die jeden Betrachter zunächst ob ihrer Lebensechtheit verblüffen, was auch auf die besonderen, leuchtenden Farben zurückzuführen ist, die der Maler verwendet. Viel wichtiger aber ist die Magie, die Golodion in seine Bilder webt: Durch die Wirkung eines Elfenliedes, das wohl nur ihm bekannt ist, zeigen seine Gemälde Landschaften, auf denen die Wolken stetig vorüber ziehen, oder eine Lichtung, auf der alle paar Stunden ein Einhorn zur Tränke kommt. Durch manche Bilder kann man gar, wenn man sich nur stark genug von ihrem Zauber gefangen nehmen lässt, an den dargestellten Ort gelangen.

Geboren: 777 BF

Größe: 1,91 Schritt

Haarfarbe: blond

Augenfarbe: saphirblau

Kurzcharakteristik: vollendeter Maler, dessen magische Gemälde in ganz Aventurien berühmt sind, mit der Menschenwelt vertrauter Elf, der seine Wurzeln jedoch nie vergessen hat

DARIALA SOPPENFANZ

Die fröhliche Waldelfe mit den leicht gelockten goldblonden Haaren und den bernsteinfarbenen Augen ist eine der menschenfreundlichsten Elfen in Gerasim. Sie pflegt freundschaftliche Kontakte zu den meisten Menschen in der Nähe ihres Wohnbaumes. Auch für ihre Fähigkeiten als Heilerin, die sie bereitwillig auch Menschen anbietet, ist sie gern gelitten. Ihr Sohn Telerian bringt seinen halbelfischen und menschlichen Spielkameraden eine ähnliche Offenheit entgegen.

Dariala glaubt nach wie vor daran, dass ein Zusammenleben zwischen Elfen und Menschen möglich ist, wenn beide Seiten nur den entsprechenden guten Willen mitbringen – und das sollten sie auch, denn Menschen und Elfen teilen sich eine Welt.

AİLİNİEL WIPFELWIND

Ailiniel ist eine typische waldelfische Jägerin und Wipfelläuferin mit dunkelblonden Haaren und moosgrünen Augen, die sich mit der Geschmeidigkeit und Lautlosigkeit einer Raubkatze an ihre Beute anzupirschen versteht. Das Jagen ist für sie Bestandteil des ewigen Wechselspiels aus *nurdra* und *zerza*, den beiden Grundprinzipien der Welt des Werdens und Vergehens, die es unbedingt zu achten und zu wahren gilt. Gerade deshalb aber ist Ailiniel prinzipiell bereit und willens, gegen jene Mächte zu kämpfen, die dieses Gleichgewicht bedrohen.

İLMARİON KÄVZCHENRVF

Mit seinen blauschwarzen Haaren und dunkelgrauen Augen, seiner behutsamen, zurückhaltenden Art wirkt der Waldelf fast ein wenig scheu, manchmal auch misstrauisch. In der Tat empfindet Ilmarion eine unbestimmte Furcht vor den Menschen und allem, was mit ihnen zu tun hat, denn der sensible Heiler und Tiersprecher fürchtet das *badoc* für sich und seine elfischen Gefährten. Äußerlich auffällig an Ilmarion ist vor allem sein von vielen in kräftigem Dunkelblau schimmernden Federn geschmücktes Jagdhemd.

LİNNÆWEN PFLÜCKT-TRÄUME-İM-TAU

Als Auelfe bringt die Bauschweberin Linnaewen noch eine andere Perspektive in die Frage ein, welchen Weg die Elfen in diesem Wandel der Zeiten gehen sollten, denn ihr Volk mit seiner ganzen Lebensweise, Kultur und Weltsicht ist erst entstanden aus der radikalen Abkehr von allem, was die Hochelfen ausmachte: Das Streben nach (vor allem

magischer) Macht, mit der man alle Phänomene dieser Wirklichkeit unter den eigenen Willen zwingen kann. Linnaewen sieht im Wesen der Menschen das gleiche Streben und die Wiederkehr Borbarads als unmittelbare Konsequenz daraus.

Auch wenn die in grün- und ockerfarbene Bauschgewänder gekleidete silberhaarige Elfe auf den ersten Blick weise und freundlich wirkt – schnell kann der warme Blick ihrer bernsteinfarbenen Augen etwas irritierend Fremdartiges und Raubtierhaftes annehmen.

VALAYAR WEBT-STERNEPFLANZ

Der über 500-jährige Zaubersänger ist eine beeindruckende Erscheinung mit seinen schwarzen Haaren, den goldgesprenkelten Augen und der über und über mit verschlungenen Mustern kunstvoll verzierten Kleidung aus dunkelgrauem Leder. Sein Flötenspiel zieht noch den unmusikalischsten Zuhörer in den Bann, und sein feines Gespür für die astrale Harmonie macht ihn zu einem angesehenen Ratgeber unter den Elfen der nördlichen Wälder.

PELDORJEL PFEILE-İM-DUNKELN

Der stets in dunkles Grün gekleidete Waldelf mit den schwarzen Augen, mit denen er sein Gegenüber oft kalt und abweisend mustert, hegt schon seit längerem den Plan, Gerasim zu verlassen. Aus seiner Sicht achten die menschlichen Bewohner der Siedlung die alten Gesetze des Zusammenlebens schon längst nicht mehr. Die Flüchtlinge sind ihm ein besonderer Dorn im Auge, denn sie bringen die Aura der Gier und des Verderbens aus Oblarasim mit nach Gerasim.

ANASTASIUS SILBERHAAR

Dem mittlerweile schon 73-jährigen Magus merkt man an, dass seine Zeit zu Ende geht: Leicht senil ist Silberhaar mit dem Alter geworden, ziemlich vergesslich und immer 'menschlicher' in seinem Denken und seinem Verständnis als Gildenmagier. Dies bringt ein zunehmendes Unverständnis für elfisches Denken und Weltsicht mit sich, was der große Kummer von Mondglanz ist, da sie bei ihren Plänen nicht mehr auf ihn zählen kann. Er interessiert sich einfach immer weniger für die elfischen Belange und die Aufgabe der Völkerverständigung durch die Schule. Dies ist auch der Grund, warum Mondglanz es mit der Zeit aufgegeben hat, ihn an ihrem Plan zu beteiligen.

Geboren: 956 BF

Größe: 1,75 Schritt

Haarfarbe: silberweiß

Augenfarbe: braun

Herausragende Eigenschaften: KL 15, IN 13, CH 13, Vergesslichkeit

Herausragende Talente: Lehren, Magiekunde, Sternkunde

Herausragende Zauberkünste: EIGENSCHAFTEN WIEDERHERSTELLEN, MOTORICUS, TRANSVERSALIS, CLAUDIBUS, FORAMEN

FINJA SOMMERWIND

Die Viertelfe ist neben Silberhaar die einzige aus der Lehrerschaft der Akademie, die selbst in Gerasim ausgebildet wurde und hat hier auch Familie (unter Menschen und Elfen). Finja ist eine fröhliche Frau, die viel und gerne lacht und immer wach und engagiert, manchmal gar ein wenig überdreht wirkt. Sie unterrichtet aus eigener Leidenschaft die handfest körperlichen Seiten der Bewegungsmagie und lässt die Novizen dabei durchaus auch einmal durchs Geäst elfischer Wohnbäume klettern oder lange Märsche in die Umgebung Gerasims unternehmen. An die interessierten Studiosi gibt sie in den allerfrühesten, nebligen Morgenstunden ihre Kenntnisse im *Tanz der Mada* weiter, die sie auf ihren weiten Reisen bis ins Tulamidenland erworben hat. Gegenüber Heldenmagiern sowie allen anderen Zauberkundigen in der Gruppe ist sie sehr aufgeschlossen.

Geboren: 995 BF **Größe:** 1,78 Schritt
Haarfarbe: dunkelblond **Augenfarbe:** braun
Herausragende Eigenschaften: GE 14, KO 14
Herausragende Talente: Magiekunde, Lehren, Athletik, Geographie
Herausragende Zaubert Fertigkeiten: ATTRIBUTO, AXCELERATUS, EXPOSAMI, FLIM FLAM, MOVIMENTO, SOMNIGRAVIS, SOLIDIRID, SF *Tanz der Mada*

JYLANI VON NORBURG

Die kleine, unscheinbare Frau hatte ihre Ausbildung einst an der *Halle des Lebens* in Norburg erhalten und lehrt seit knapp einem Jahr in Gerasim, nachdem sie hier auf einer Reise vorbeikam und sich entschloss, eine Weile als Lehrmeisterin zu bleiben. Jylani ist eine stille Person, die nicht viel redet, aber die Dinge um sie her immer genau beobachtet. Den Elfen ist sie emotional zugetan, sie mag ihren Sinn für Schönheit, das geheimnisvolle Wesen, ihre Liebe zu allem, was wächst und blüht und ihre Gabe, das körperliche und seelische Leiden anderer Wesen intuitiv zu erfassen und zu lindern. Zu Mondglanz empfindet sie eine Art schwesterliche Liebe, wenn sie auch nicht weiß, ob diese das Gefühl teilt.

Mit ihren Schülern und Schülerinnen geht sie stets sehr sanft und geduldig um und erklärt Dinge viele Male, wenn sie das Gefühl hat, diese hätten etwas immer noch nicht richtig verstanden. Reisenden Abenteurern gegenüber ist sie allerdings skeptisch, denn sie glaubt, dass man wahres Wissen nur durch Geduld und Pflichterfüllung erlangen kann und nicht durch das Herumstreuen in der Weltgeschichte.

Geb.: 872 BF **Größe:** 1,62 Schritt
Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** blau
Herausragende Eigenschaften: KL 14, IN 16, FF 14
Herausragende Talente: Lehren, Menschenkenntnis, Heilkunde Krankheit, Heilkunde Seele, Heilkunde Wunden, Heilkunde Gift
Herausragende Zaubert Fertigkeiten: ABVENENUM, ÄNGSTE LINDERN, BALSAM, KLARUM PURUM, RUHE KÖRPER, SENSIBAR

HILBERTO CASTELLANI-THALIYIN

Der Liebfelder hat seine Magierausbildung an der *Akademie der Geistesreisen* zu Belhanka genossen und ist damit der klassischste Bewegungsmagier unter den Lehrenden der *Schule des direkten Weges*. Zu Anfang seiner Zeit in Gerasim hat ihn der 'naturbelassene' Rahmen der Schule durchaus abgeschreckt, aber Hilberto war weltoffen genug, um sich daran zu gewöhnen. Dennoch ist meist er es, der am stärksten auf einen besser strukturierten Lehrplan drängt. Ein enger Kontakt mit den Elfen und die Aufgabe der Völkerverständigung sind seine Sache nicht so recht, für ihn steht der ordentliche Betrieb der Akademie und die Ausbildung der Schüler und Schülerinnen zu guten Bewegungsmagiern im Vordergrund. Insgesamt hofft er, eines Tages Silberhaars Posten übernehmen zu können – eine Wahl, die Mondglanz nicht so recht wäre.

Geboren: 988 BF **Größe:** 1,73 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun
Herausragende Talente: Magiekunde, Lehren, Geographie, Etikette
Herausragende Zaubert Fertigkeiten: ANIMATIO, ATTRIBUTO, AXCELERATUS, BEWEGUNG STÖREN, FORAMEN, MOTORICUS, TRANSVERSALIS

ELYSIA VINCEŦTA

Die 45-jährige, wohlbeleibte Hesinde-Geweihte stammt ursprünglich aus dem Lieblichen Feld, leitet aber nun schon seit einem Jahrzehnt den kleinen Gerasimer Hesinde-Tempel. Vor allem ihr Interesse an den

Elfen hat sie hierher verschlagen, wobei es ihr eher um das Sammeln von Aufzeichnungen über die philosophischen Hintergründe der elfischen Weltsicht und ihres Magiewirkens geht und ihr Interesse an den Belangen des alltäglichen Zusammenlebens gering ist. 'Dottora' Vincetta, wie sich selbst gern bezeichnet, ist eine etwas verkiffene Person, die weniger gebildete Menschen gern ermahnt, ihre Pflichten gegenüber der Weisen Göttin nicht zu vergessen. Wird jedoch einmal ihre Neugier geweckt, so kann Schwester Elysia mit leuchtenden Augen das Neue aufnehmen, und ihre präzisen Analysen können oft neue Aspekte eröffnen, wo man dachte, nur Altbekanntes zu berichten.

Geb.: 984 BF **Größe:** 1,65 Schritt
Haarfarbe: hellblond **Augenfarbe:** blau
Herausragende Eigenschaften: KL 16, Gutes Gedächtnis, Neugier, Fettleibig
Herausragende Talente: Philosophie, Sagen/Legenden, Götter/Kulte, Geschichtswissen, Magiekunde, Sprachenkunde
Herausragende Liturgien: HESINDES FINGERZEIG, HANDWERKSSEGEN, PHEXENS WUNDERBARE VERSTÄNDIGUNG, SICHT AUF MADAS WELT, SPRECHENDE SYMBOLE

AIDIN BRINVARD

Der entgegen dem Klischee des typischen Travia-Geweihten klapperdürre Vater Aidin setzt beständig eine sorgenvolle Miene auf und verlässt seinen kleinen Tempel nur selten. Vor 30 Jahren aus dem bornischen Hinterland nach Gerasim versetzt, hat er sich mit vielen Eigenheiten des Dorfes und der Dörfler abgefunden – wirklich zufrieden ist er aber nicht.

Mit den Elfen Gerasims verbindet ihn nicht viel, Vater Aidin betrachtet eben die Menschen als seine Schäfchen. Fremden gegenüber ist der Geweihte sehr freundlich, und er zögert nicht, Durchreisende persönlich in sein Haus einzuladen, wo sich dann auch gern die Hesinde-Geweihte Elysia Vincetta einfindet, um Geschichten aus fernen Gegenden zu lauschen.

Geb.: 968 BF **Größe:** 1,89 Schritt
Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** braun
Herausragende Talente: Menschenkenntnis, Überzeugen
Herausragende Liturgien: FREUNDLICHE AUFNAHME, REISESEGEN, SEGNUM DES HEIMES, SPEISUNG DER BEDÜRFTIGEN, SPEISUNG DER HUNGERNDEN SEELE

JASINDE

Die Wirtin der Herberge *Waldesruh* ist eine fröhliche, aufgeschlossene Frau, die unkompliziert auf Menschen zugeht und eine Leidenschaft fürs Kochen und das Ausprobieren neuer Gerichte hat. Der Kräutergarten der Herberge dürfte wohl einer der artenreichsten ganz Gerasims sein, und das will etwas heißen. Dass sie ihre eigenen Speisen durchaus nicht verschmäht, sieht man der tatkräftigen Frau kaum an – wohl aber ihr freundliches Wesen, denn viele Lachfalten zieren ihr Gesicht, das durch das kurze, leicht lockige rotblonde Haar, in das sich bereits einige graue Strähnen mischen, nur noch sympathischer wirkt. Jasinde ist immer gut informiert über die gängigen 'Verschwörungstheorien' der Menschen über die Elfen, über die im Gasthaus eifrig getratscht wird. Sie steht diesen Verdächtigungen zwar eher zurückhaltend gegenüber, empfindet jedoch zuweilen auch selbst ein leichtes Misstrauen gegenüber den Elfen – wünscht sich aber gleichzeitig ein friedliches und gutes Zusammenleben mit ihnen.

Geb.: 990 BF **Größe:** 1,69 Schritt
Haarfarbe: rotblond **Augenfarbe:** blaugrün
Herausragende Talente: Kochen, Pflanzenkunde, Sagen/Legenden, Menschenkenntnis, Gassenwissen

GERWULF

Wer den Kräutersammler nicht kennt, vermutet hinter dem untersetzten Mann mit den graubraunen, leicht verfilzten Haaren und dem mürrischen Gesichtsausdruck kaum einen Menschen, der zu jedem lebenden Wesen, besonders aber zu Pflanzen und Tieren Zuneigung, ja fast Liebe empfindet. Gerwulf ist meist damit beschäftigt, in den Auen und Wäldern um die Stadt nach Gewürz- und Heilpflanzen zu suchen, die er trocknet oder anderweitig zu Heilmitteln oder Tees weiterverarbeitet.

Mondglanz schätzt Gerwulf trotz seiner mürrischen Art, weil sie weiß, dass er sorgsam mit Pflanzen und Tieren umgeht, auch wenn er sich in der Gesellschaft vieler Menschen oft nicht recht wohl fühlt. Gerwulf kennt fast alle Bäume Gerasims sehr genau, und so ist er einer der wenigen Menschen, die um das Geheimnis der Dryade wissen – aber er wird es nicht leichtfertig mit anderen teilen.

Mit der Wirtin Jasinde hat Gerwulf das (nicht sonderlich) geheime Abkommen, dass er bei ihr jederzeit Kost und Logis finden kann, wenn er dafür von seinen Wanderungen hin und wieder Besonderheiten für ihren Garten oder ihre Küche mitbringt.

Geboren: 976 BF

Größe: 1, 70 Schritt

Haarfarbe: graubraun

Augenfarbe: braun

Herausragende Talente: Pflanzenkunde, Tierkunde, Alchimie, Heilkunde Krankheit und Gifte, Wildnisleben

RAUGUND

Nachdem die Goldsucherin Raugund in Oblarasim durch einen elfischen Pfeil zuerst ihren besten Freund und dann durch den Überfall der Thorwaler im Praios 1028 BF fast all ihre Habe verloren hatte, wurde sie endgültig zu einer hartherzigen und skrupellosen Frau, die es niemandem gönnt, in Frieden zu leben und die alle Elfen abgrundtief hasst. Raugund ist nur noch auf ihren eigenen Vorteil bedacht und bereit, sich dafür auch ehrloser und unlauterer Mittel zu bedienen, und auch ihr Äußeres mit dem von mehreren Zahnlücken und einer schiefen Nase entstellten Gesicht weckt nicht unbedingt Sympathien. Sie ist davon überzeugt, dass es am südlichen Oblomon noch reiche, unentdeckte Goldfunde geben muss und die Gerasimer Elfen die Bewohner durch einlullende Worte und magische Beeinflussung davon abgehalten haben, gründlich danach zu suchen – was ihr nur recht sein kann. Bisher ist Raugund mit einigen ihrer Kumpanen nur vorsichtig unterwegs auf der Suche nach Gold, denn sie fürchtet die Gerasimer Elfen, ansonsten schikaniert sie die eher friedliebenden Flüchtlinge im Lager.

Geb.: 987 BF

Größe: 1,74 Schritt

Haarfarbe: keine (Glatze)

Augenfarbe: blau

Herausragende Eigenschaften: MU 14, GE 13, KK 14, Zäher Hund, Goldgier, Rachsucht

Herausragende Talente und Gaben: Raufen, Ringen, Wurfmesser, Hiebaffen*, Körperbeherrschung, Gesteinskunde, Schätzen; Gabe Gefahreninstinkt

*) zu Raugunds Kampffertigkeiten siehe Seite 35.

HALDAN

Der kräftige, blonde Mann, dem das harte Leben der letzten Jahre ins Gesicht gezeichnet ist, war einst Kürschner in Eestiva an der Letta und musste von dort mit seiner kleinen Tochter Nelle vor den Häschern Gloranas nach Oblarasim fliehen. Doch spätestens der Überfall der Thorwaler zeigte ihm, dass auch dort kein Leben in Frieden möglich sein würde, und er zog zusammen mit anderen weiter nach Gerasim. Im Lager der Flüchtlinge wurde der bedachte, aber durch das harte Leben im Norden nicht leicht einzuschüchternde Mann schnell zum Sprecher derjenigen Flüchtlinge, die in Gerasim nur eine

Heimstatt suchen und keinen Streit mit den ansässigen Menschen und Elfen wollen.

Geb.: 986 BF

Größe: 1,89 Schritt

Haarfarbe: blond

Augenfarbe: blau

Herausragende Eigenschaften: CH 13, FF 14, KK 13

Herausragende Talente: Tierkunde, Gerber/Kürschner, Lederarbeiten, Wildnisleben

ORLAN VON ELENVINA

Bei einem Besuch in Gareth hatte der heute 38-jährige Weißmagier von der *Akademie der Herrschaft zu Elenvina* einst ein Bild von Golodion Seemond gesehen und erahnt, dass finstere oder zumindest götterlästerliche Magie in ihm eingewoben sein müsse. Er versuchte daraufhin zu erreichen, dass das Bild entfernt und vernichtet wird, scheiterte aber und versucht seitdem auf eigene Faust, Seemond habhaft zu werden und der Schwarzkünstlerei zu überführen. Der Magus tut das durchaus aus rechtschaffenen Motiven, er glaubt ehrlich daran, dass Golodions Magie nicht im Sinne der Zwölfe ist – was ja bei einem Elfen auch kaum verwunderlich ist. Orlan verfolgte also vorsichtig Golodions Treiben und fand heraus, dass er sein nächstes Werk in Gerasim zu vollenden plante.

Der Weißmagier ist ein götterfürchtiger Mann, zu dessen Prinzipien Wahrheitsliebe und das Angehen gegen schwarzmagische Künste zählen – zur Not auch mit den ziemlich rücksichtslosen Methoden, die die Beherrschungsmagie dem Kundigen bereitstellt. (Den HERR ÜBER DAS TIERREICH lernte Orlan ursprünglich aus eher wissenschaftlichem Interesse und wendete den Zauber zu Beginn dieses Abenteuers zum ersten Mal 'in freier Wildbahn' an.)

Orlan ist sehr auf seine standesgemäße Würde bedacht, weshalb sein Liebdiener Thallion ihm – für alle Fälle – stets eine Ersatzrobe hinterher trägt, wenn er in Gerasim unterwegs ist.

Geb.: 991 BF

Größe: 1,78 Schritt

Haarfarbe: dunkelbraun

Augenfarbe: blau

Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 15, CH 13, Arroganz, Eitelkeit, Vorurteile gegen Elfen, Prinzipientreue

Herausragende Talente: Magiekunde 12, Selbstbeherrschung 9, Überzeugen 6

Herausragende Zauberkünste: ANALYS 9, BAND UND FESSEL 7, BANNBALADIN 12, BEHERRSCHUNGEN BRECHEN 9, BLICK IN DIE GEDANKEN 9, EINFLUSS BANNEN 10, GARDIANUM 8, HERR ÜBER DAS TIERREICH 5, HORRIPHOBUS 8, IMPERAVI 9, IGNIFAXIUS 9, OCULUS 8, PENTAGRAMMA 8, RESPONDAMI 11, SOMNIGRAVIS 7, TRANSVERSALIS 9, Bannschwert

ΠΙΑΛΥΝΔΙΡ, DIE DRYADE

Dryaden sind – ähnlich wie Nymphen – Feen, die sich an einen 'Anker', meist einen Baum, in der Dritten Sphäre binden und deshalb anders als die meisten Feen dauerhaft dort leben können. Nianalyndirs Feenmagie ist für das ungewöhnlich hohe Alter ihrer Eberesche verantwortlich, und beide leben in einer Art Symbiose miteinander: Die Dryade verdankt ihrer Baumheimat ihre Kraft, denn außerhalb des Baumes könnte sie keine Astralenergie regenerieren. Damit kann sie aber wiederum dafür sorgen, dass es dem Baum gut geht und er ihr noch viele Jahre als Heimstatt dienen kann. (Mehr Informationen zu den Feen finden Sie in der Regionalspielhilfe *Am Großen Fluss* auf Seite 146ff.)

Nianalyndir lebte schon in der Eberesche, als es die Stadt Gerasim noch gar nicht gab. Entsprechend der Erscheinungsweise ihres Baumes hat die Dryade eine graue, raue Haut, die aber bei Berührung seidig wirkt. Ihre Finger sind lang und dünn wie Äste, ihre Haare kurz und lockig, und je nach Jahreszeit sind darin weiße Blüten oder rote Beeren eingewoben. Manchmal erscheint sie ganz nackt, fremden Personen ge-

genüber aber meist mit einem kurzen, eng anliegenden kleidartigen Gewand aus den gefiederten Blättern der Eberesche. Dies zumindest ist die Gestalt, die Nianalyndir annimmt, wenn sie ihren Baum verlässt – welches ihre 'wahre' und ursprüngliche Gestalt ist, das weiß wohl nur der Baum selbst zu sagen. Nianalyndir kann sich von ihrem Baum normalerweise nur wenige Schritte entfernen, einzig wenn ein Vogel eine der reifen Beeren fortträgt, kann sie die Umgebung des Baumes für kurze Zeit verlassen.

Mit der Feenfreundin Calaya Nebellied ging Nianalyndir eine enge Liebesbeziehung ein, als die Elfe Leiterin der *Schule des direkten Weges* war. Auch heute ist die Dryade ihr immer noch stark verbunden und hält meist über Calayas Tochter Mondglanz Kontakt zu ihr.

WEITERE MEISTERPERSONEN

Neben den oben genauer beschriebenen Meisterpersonen kommen im Abenteuer noch zahlreiche weitere vor, die meist nur kurze Auftritte haben oder lediglich durch andere erwähnt werden. Damit Sie den Überblick behalten, werden all diese hier noch einmal kurz aufgeführt. In Klammern steht jeweils die Zahl der Seite(n), auf der oder denen die Person Erwähnung findet:

- **Aerindel Licht-in-den-Wassern:** auelfische Jägerin (Seite 39)
- **Branok:** Korbflechter (Seite 20)
- **Eichbert Wurzenbucher:** Ehemann der Händlerin Jelena (Seite 11)
- **Firutin:** Fischer und Jäger (Seite 20)
- **Jelena Wurzenbucher:** Händlerin, die in Oblarasim ihr Glück machen will (Seite 11, 35)
- **Nelle:** fünfjährige Tochter von Haldan, dem Sprecher der Flüchtlinge (Seite 15-17, 23, 37, 46, 40)
- **Ninnial:** waldelfische Baumsprecherin (Seite 39)
- **Radumar:** Söldner und Waldläufer in Orlans Diensten (Seite 9, 21, 35)
- **Riandir Luchsentsatze:** waldelfischer Sippenwächter (Seite 39)
- **Rikku Ulmensen:** 15-jähriger Waisenjunge aus Oblarasim, der beim Angriff der Thorwaler auf Oblarasim seine Eltern verloren hat und sich nun mit kleinen Diebereien über Wasser zu halten versucht (Seite 14f., 23, 25f.)
- **Sabold Glühen-in-Händen:** Schmied in Gerasim (Seite 44)
- **Tasja:** 16-jährige Schülerin an der *Schule des direkten Weges* (Seite 18-19)
- **Thallion:** Leibdiener Orlans (Seite 21, 25, 48)
- **Ugdalf:** Schweinehirt aus Gerasim (Seite 17)
- **Telerian Sonnentanz:** Sohn von Dariale Sonnentanz (Seite 17, 37, 40, 46)

WEITERE NAMEN VON GERASIMERS EINWOHNERN

Frauen: Akka, Alari, Algritt, Alrikke, Farlgard, Kianni, Jascha, Jaris, Maline, Rauka, Sarela, Soscha, Tinke, Ulu
Männer: Albin, Arbold, Baerjan, Banjew, Darik, Elgor, Ernak, Ilko, Janko, Jannok, Jaslaw, Pettar, Thure, Urjel
Elfen: Adailana, Adaloë, Amariel, Ciryani, Eldariel, Faclindel, Floriel, Imrayon, Lellindor, Lorindion, Valaria

ÜBERSICHT ÜBER DIE VERWENDETEN ISDIRA-BEGRIFFE

Im Folgenden sind noch einmal alle im Text vorkommenden Isdira-Begriffe mit Übersetzung aufgeführt. Weitere Isdira-Vokabeln und Redewendungen finden Sie in *Geheimnisse der Elfen* auf Seite 44 bzw. im Band *Aus Licht und Traum*.

- **A'ndhin erin, iamâ:** 'Ich danke euch, meine Freunde.'
- **badoc:** allgemein der Wirklichkeit verhaftet; auch: unelfisch, des Elfischen beraubt, unrein, von der Wirklichkeit verführt, nach Macht strebend, von Gier erfüllt (siehe auch Seite 30)

- **bhardona:** 'Begehrenausröserin', elfischer Name für Pardona
- **dha:** Sein, Schicksal
- **dhaza:** der/das Namenlose
- **E kahjanda a'dao fey sal'dhanra:** 'Mein Schicksal ist erfüllt.'
- **Eorla!:** 'So soll es sein', 'Es soll Recht sein' (rituelle Bekräftigung)
- **fey:** Elf oder Elfe; elfisch
- **feya:** das Volk der Elfen
- **fey'e:** Mehrzahl von fey
- **gobian:** Goblin
- **ima:** hier: Seeleninstrument; andere mögliche Bedeutungen je nach Betonung: Freund/in, Geliebte/r, Bruder, Schwester, Gabe
- **lavendel:** 'Altwaldgewächs', Lavendel
- **mammuton:** Elfenbein (die Stoßzähne von Mammut oder Walross)
- **mandra:** elfische Magie, das natürliche 'Geschehen' von Zaubereffekten (zuweilen auch als 'Seelenkraft' übersetzt, was aber ungenau ist, da Elfen kein den Menschen vergleichbares Konzept von der Seele haben)
- **nurdra:** Lebenskraft, Wachstum, Werden, Gedeihen; nach elfischer Philosophie ist das Zusammenspiel von *nurdra* und *zerza* der ewige Fluss des Werdens und Vergehens in der Welt, den es unbedingt zu achten gilt
- **Nuyama:** 'Nebellied', Zweitname Calayas
- **pethasil:** Brunnenkresse
- **sala mandra:** 'Versammlungsplatz der Magiebegabten', die Salamandersteine, die die Waldelfen auch die 'Ewigen Wälder' nennen
- **salanur tala'u'feya:** 'Versammlungsort/Gemeinschaft von Menschen und Elfen'
- **salasandra:** 'Heim der Seelen', Seelenvereinigung (wobei 'Seele' eine ungenaue Übersetzung ist, siehe oben)
- **salaza:** 'ohne Heim und Sippe', allein, einsam, verlassen (seelischer Zustand eines Elfen außerhalb seiner Sippe)
- **sanyasala:** Gruß oder Verabschiedung ('Ich grüße dich' oder 'Leb wohl')
- **tala:** (friedfertiger) Mensch
- **telora:** Menschen (Mehrzahl von *telor*)
- **taubra:** menschliche, unelfische Magie, die Zaubereffekte mit der Macht des Geistes herbeizwingt
- **varra dioy:** der 'Öffner der Tore', elfischer Name für Borbarad
- **yara:** Bogen der waldelfischen Jäger, mit diesem meist in einer ähnlich starken Weise verbunden wie das Seeleninstrument; profan: elfischer Jagdbogen
- **zertaubra:** verderbte und zerstörerischen Zwang ausübende Magie
- **zerza:** Widerpart und Ergänzung des *nurdra*, Vergehen oder Zerstörung, die zum Lauf der Welt gehört

ZEITTADEL

Hier finden Sie die wichtigsten Geschehnisse zum Hintergrund des Abenteuers noch einmal chronologisch aufgelistet. Die Daten zu den Ereignissen des Abenteuers selbst sollen vor allem Ihrer Orientierung dienen, Sie müssen sich aber natürlich nicht streng daran halten, wenn Ihre Gruppe ein anderes Tempo anschlägt. Verschieben Sie dann einfach die nachfolgenden Daten nach vorne oder hinten.

343 BF: Gründung Gerasims durch Bürger und Norbarden, die vor den Priesterkaisern aus dem Bornland geflohen und von Elfen aufgenommen wurden

um 623 BF: Gründung der *Schule des direkten Weges* zu Gerasim durch die Magierin Tamara

um 693 BF: Calaya Nebellied wird neben Magister Torre Alwinnen erste elfische Leiterin der Schule

ab 1007 BF: im Anschluss an die Phileasson-Expedition verbreitet sich die Kunde vom Wiedererscheinen Pardonas

1008 BF: Calayas Tochter Mondglanz Eichenfeld wird neben Anastasius Silberhaar Leiterin der *Schule des direkten Weges*

um 1012 BF: die Elfen beginnen, vom 'Letzten Sommer' und vom 'Öffner der Tore' (Borbarad) zu träumen; einige ziehen sich in den kommenden Jahren in die Salamandersteine zurück

1015 BF: Wiederkehr Borbarads

Phex 1020 BF: Athavar Friedenslied vergeht

Praios 1021 BF: die Offenbarung des Lichtvogels im Raschtulswall, Ende des elften Zeitalters

1023 BF: die verschollene Hochelfenstadt Simyala wird im Reichsforst wiederentdeckt

Rahja 1027 bis Praios 1028: Kriegszug der Thorwaler nach Oblarasim

Frühjahr 1028: Flüchtlinge aus Glorania, Goldsucher und Einwohner aus dem geplünderten Oblarasim machen sich auf der Suche nach einem besseren Leben auf den Weg nach Süden und kommen nach Gerasim, es wird ihnen nicht erlaubt, sich in der Siedlung niederzulassen, die Flüchtlinge schlagen ihr Lager außerhalb auf

Mitte bis Ende Ronda 1029 BF: Beginn des Abenteuers, die Helden treffen Golodion

23. Ronda: Mondglanz Eichenfeld verschwindet aus Gerasim

1. Efferd: der letzte Abend mit Erinnerung

3. Efferd: Ankunft der Helden in Gerasim

5. Efferd: Zusammentreffen mit den Waldelfen beim Selserbach

6. Efferd: Erwachen im Wald

7. Efferd: die Helden kommen zurück nach Gerasim

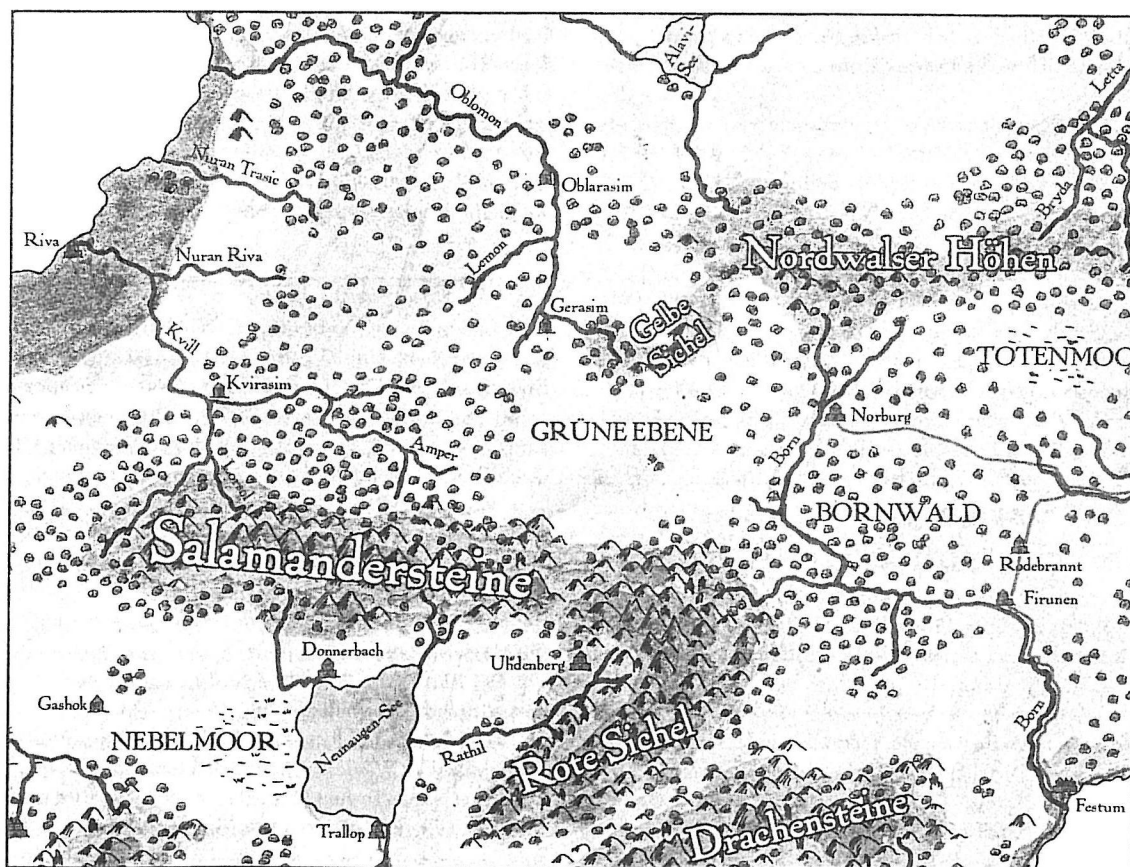
10. Efferd: Orlan von Elenvina erreicht Gerasim

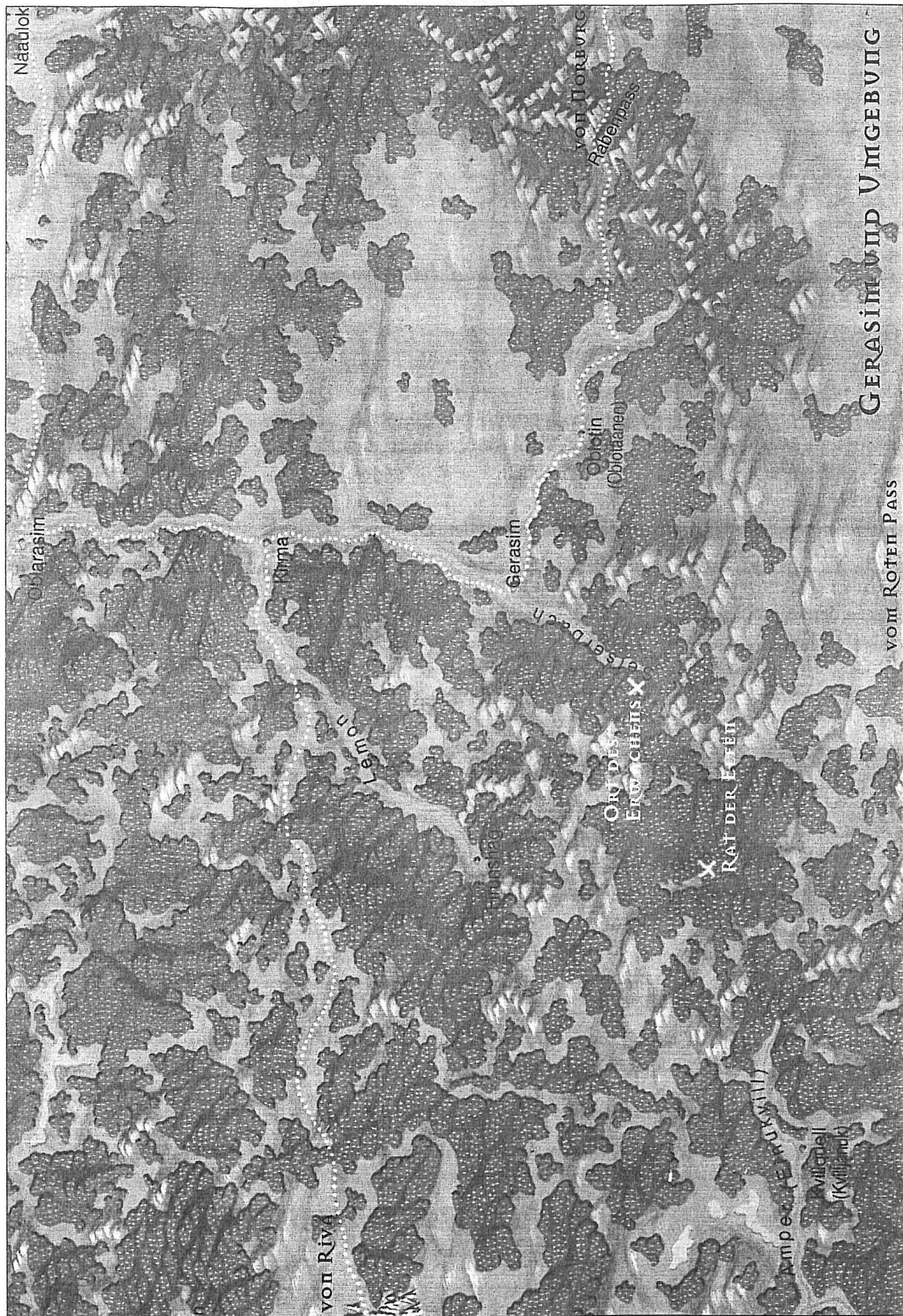
13. Efferd: der Angriff auf die Dryade

16. Efferd: der Rat der Elfen

18. Efferd: das große Salasandra

NORDAVENTURIEN (FÜR DEN ANMARSCH)





Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

DAS VERMÄCHTNIS DER VÖLKER

Autorin: KATHARINA PIETSCH

Gerasim – und speziell die Zauberschule des Direkten Wegs – gelten als Paradebeispiel für die Zusammenarbeit und das gemeinsame Lernen von Menschen und Elfen. Aber haben die Jahrhunderte der Zusammenarbeit wirklich ein mehr an Miteinander gebracht oder stellt die aktuelle Weltzeitwende diese Kooperation auf eine für beide Völker nicht zu bestehende Probe?

Im Auftrag des berühmten elfischen Malers Golodion Seemond reisen die Helden nach Gerasim und werden dort prompt in Ereignisse verstrickt, die die lange gehegte Eintracht der Völker in Frage stellen.

Das Vermächtnis der Völker entführt Sie in das Leben und Denken der Elfen Aventuriens – eines Volkes, das sich im gegenwärtigen Wandel der Zeiten zwischen Traum und Sein, zwischen dem Rückzug in die mythische Lichtwelt und dem Leben in der Wirklichkeit entscheiden muss.

Zum Leiten dieses Abenteuers sind für den Meister die Kenntnis der Boxen *Schwerter & Helden* und *Zauberei & Hexenwerk* empfehlenswert; Kenntnis der Box *Rauhes Land im hohen Norden* sowie der Spielhilfe *Aus Licht und Traum* und *Zoo-Botanica Aventurica* ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

€ 10,00 • CHF 18,30



9 783890 644264

I3020



DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright ©2005 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath,
H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Neigel, I. Kramer.

ISBN-10 3-89064-426-0
ISBN-13 978-3-89064-426-4

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 137

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 6
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
HOCH / MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)
ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ,
HINTERGRUNDWISSEN

ORT UND ZEIT
NORDAVENTURIEN
UND GERASIM,
RONDRABIS EFFERD
1029 BF

